

von Rohöl mit den Ölprodukten muß dem Spieler gegenwärtig sein, wenn er mit dem Würfel seine Erlöse erzielt. Das Erlöselement im Spiel ist unbedingt erforderlich, denn der Spieler muß über Einnahmen verfügen, um die Finanzierung für das risikoreiche Bohren und den Transport des Rohöls sicherzustellen. Um angemessene Erlöse zu erzielen, wurde die Spanne zwischen dem Einkaufspreis (Abgabe an das Förderland) und dem Erlös beim Abnehmer entsprechend hoch angesetzt. Hierbei muß berücksichtigt werden, daß im Gegensatz zur Wirklichkeit im Spiel vergleichsweise wenige Tankerfahrten durchgeführt werden können und sich damit die Erlöserzielung auf eine sehr geringe Anzahl von Vorgängen verteilt. In Wirklichkeit kann es um Hundert Fahrten gehen. Auch die im Spiel vorkommenden Preise liegen in einer Größenordnung, die man sich etwa um das Hundertfache höher vorstellen muß. Die Preise wurden im Verhältnis verringert, um das Rechnen zu erleichtern.

**Wir danken der Deutsche BP Aktiengesellschaft für ihre fachliche Beratung.**

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

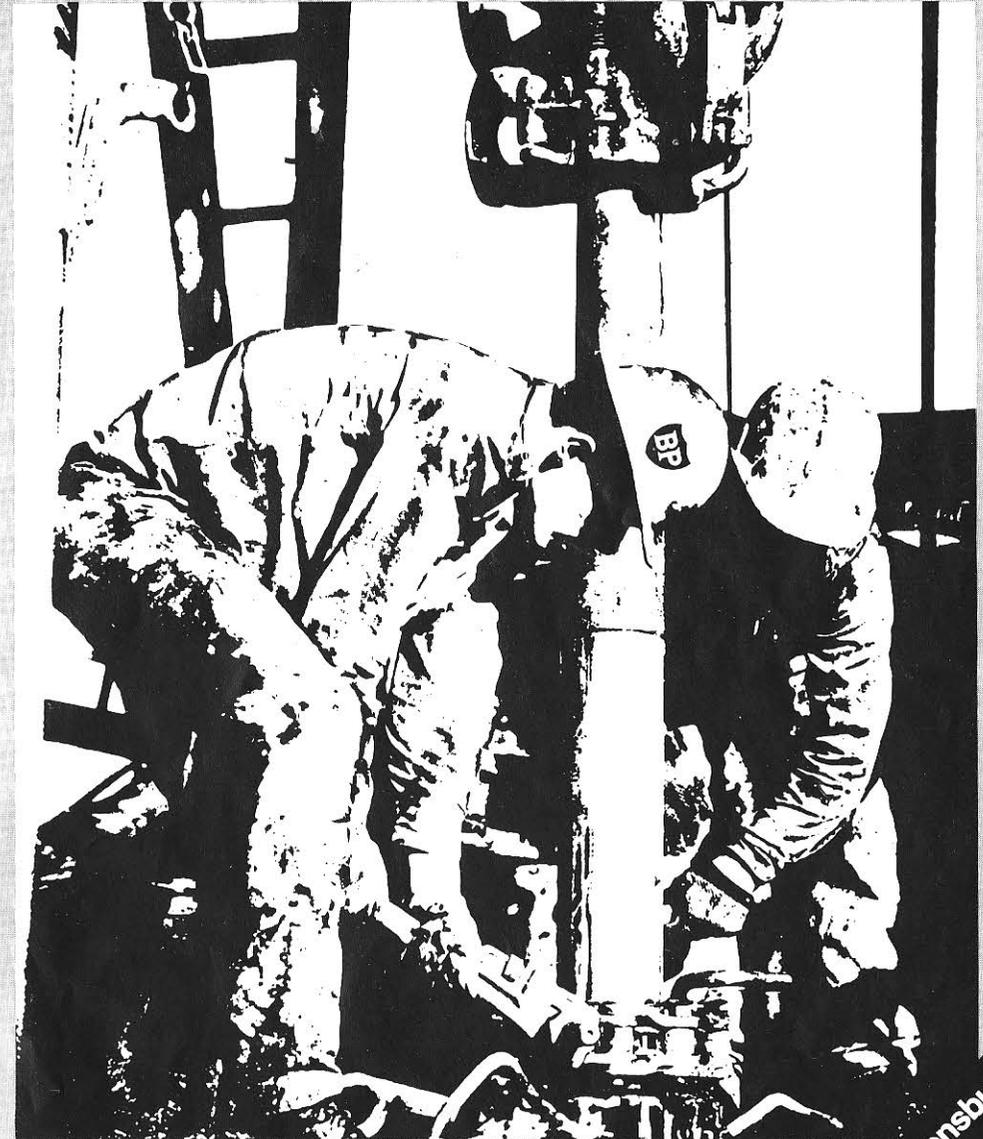
**OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG**

**Ravensburger**

258800

# Öl für uns alle

**CASINO  
SERIE**



**Ravensburger**

# Öl für uns alle

Ein Wirtschaftsspiel für 2 - 6 Personen ab 10 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. **602 5 214 9**

**Inhalt:** 1 Spielplan, 2 Stecktafeln, 72 Stecker (je 12 in 6 Farben), 6 Spielfiguren, 1 Würfel, 12 Tanker, 100 Chips, 12 Kreditkarten, 20 Informationskarten, 24 Ölfeld-Karten, 24 Ereigniskarten, Spielgeld.

## **Spielgedanke**

Jeder Spieler verkörpert eine Ölgesellschaft, die sich auf eigenes Risiko um die Erschließung von Ölfeldern bemüht und für die Förderung des Öls sorgt. Das geförderte Öl wird dann den Erzeugerländern abgekauft und zu den vier bedeutendsten Abnehmern der Welt transportiert. Dort wird das Öl zu Marktpreisen verkauft, die nach dem Gesetz von Angebot und Nachfrage schwanken. Der Erlös kann nun wieder in neue Bohrungen investiert werden.

Bei der Versorgung mit Rohöl geht es nicht nur um ein Geschäft wie jedes andere, sondern auch um die Bereitstellung der für die Industrie lebenswichtigen Energie. Deshalb wird bei Spielende nicht nur die geschickte Geschäftsführung, sondern auch die Versorgungsleistung bewertet.

## **Vorbereitung**

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl, die er auf dem Spielplan im Feld „Start“ aufstellt. In der gleichen Farbe erhält der Spieler 12 Stecker.

3. Ölvorräte in den Verschiffungshäfen werden mit je 20 000 für je 100 000 Tonnen berechnet.
4. Tankerladungen auf See werden mit 40 000 für je 100 000 Tonnen berechnet.
5. Nicht zurückbezahlte Kredite werden abgezogen.

Die so ermittelte Summe des Vermögens wird notfalls auf glatte Beträge abgerundet und mit der Zahl der Chips, die der Spieler erworben hat, multipliziert. Gewonnen hat der Spieler, der auf diese Weise die höchste Zahl erreicht.

## **Zum Verständnis des Spiels**

Der Heizölpreis steigt, eine neue Raffinerie wird in Betrieb genommen, ein Ölförderland verstaatlicht ausländischen Besitz, ein anderes wieder versucht, sein Öl unter Umgehung der traditionellen Lieferwege an den Mann zu bringen . . . alles Dinge, die sich in der Welt des Öls heute ereignen, die aber dennoch mit den sich daraus ergebenden Folgen viel zu kompliziert sind, als daß sie sich in einem Spiel voll nachbilden ließen.

Damit das Spiel auch ein Spiel bleibt, konnte nur ein Ausschnitt der Wirklichkeit, der Weg des Rohöls vom Ölfeld bis zu den Raffinerien, wiedergegeben werden. Und selbst dieser Ausschnitt kann im Spiel nur stark vereinfacht eingefangen werden. So verkörpert jeder Teilnehmer am Spiel zwar eine Ölgesellschaft, die in Saudi-Arabien oder Libyen nach Öl bohrt und es in Tankern zum Abnehmer bringt. Die damit im Spiel vertretenen Gesellschaften sind aber nur als ein Teil der Faktoren zu sehen, die die Versorgung mit Öl bestimmen. Außerdem erfolgt die Rohölbeschaffung heute im wesentlichen auf zweierlei Art: einerseits durch Rohöleinkauf in den Förderländern der OPEC (Organisation der Erdölausfuhrländer), andererseits durch Eigenförderung in der Rohölpreis in den vier Häfen der Verbraucherländer schwankt im Spiel je nach dem, wie gefüllt die Tanks dort sind. In Wirklichkeit sind aber die Rohölpreise wegen der heutigen Preispolitik der OPEC-Lieferanten mehr oder weniger fest. Das eigentliche Preisspiel beginnt erst nach der Verarbeitungsstufe auf den Produktenmärkten. Da die Produkte im Spiel keine Berücksichtigung finden konnten, wurden die Preisschwankungen modellartig auf den Rohölmarkt übertragen. Diese vereinfachende Gleichstellung

### Reihenfolge der Aktionen

Wenn das Spiel in vollem Gange ist, hat jeder Spieler, wenn er an die Reihe kommt, mehrere Aktionen durchzuführen, die im folgenden nochmals in der richtigen Reihenfolge aufgeführt werden:

1. Würfeln.
2. Ziehen der Spielfigur auf dem Plan. Erreichen oder überschreiten Sie ein Feld „Förderung“ oder „Abfluß“, so sorgen Sie für die Kennzeichnung der Förder- oder Abflußmengen.
3. Treffen Sie auf ein Feld „Ereignis“ oder „Information“, so nehmen Sie die oberste Ereignis- oder Informationskarte und führen die Anweisungen auf dieser Karte sofort aus.  
Treffen Sie auf ein Feld „Bohrung“, so können Sie eine neue Bohrung beginnen, indem Sie eine Bohrrechtskarte erwerben.
4. Stecker für bereits laufende Bohrungen weiterziehen.  
Kommen Sie auf ein Feld mit Anweisungen, so führen Sie diese sofort aus.
5. Tanker anfordern und Abgabe bezahlen. Soeben beladene Tanker gehen erst in See, wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind.
6. Tanker auf See um 1 Feld weiterziehen (falls dies nicht schon durch Anweisung einer Ereigniskarte geschehen ist) und Charter bezahlen.
7. Für angelandete Tankerladung Marktpreis und Chips auszahlen lassen. Rückgabe des Tankers. Kennzeichnung des Zuflusses bei der Raffinerie.

### Ende des Spiels

Die Spieldauer kann zu Anfang vereinbart werden, z. B. als Zeitbegrenzung von 2 oder 2½ Stunden. Sie können auch vereinbaren, das Spiel zu beenden, sobald ein Spieler eine bestimmte Zahl von Chips, z. B. 10 Chips, erworben hat.

### Abrechnung

Bei Spielende wird das Vermögen der Spieler folgendermaßen bewertet:

1. Barvermögen.
2. Pro förderndes 100 000 Tonnen-Ölfeld und für fördernde Nordsee-Ölfelder je 600 000.  
Pro förderndes 50 000 Tonnen-Ölfeld 300 000.

Die 4 Kartentypen werden aussortiert. Jeder Spieler erhält 2 „Kreditkarten“ in der Farbe seiner Spielfigur. Die Karten „Information“ und „Ereignis“ werden gut gemischt und in je einem Stoß mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält eine Ölfeld-Karte (auf der Rückseite „Bohrrechte“, auf der Vorderseite „Förderrechte“). Dafür kommen die Karten Nr. 4, 5, 9, 10, 14 und 16 in Frage (Nummer auf der Seite „Förderrechte“). Die übrigen Ölfeld-Karten werden gut gemischt und in einem Stoß mit der Seite „Bohrrechte“ nach oben neben den Plan gelegt.

Die Bank zahlt jedem Spieler sein Startkapital aus:

bei 3 Spielern je 4 000 000

(10 x 5 000, 10 x 10 000, 9 x 50 000, 7 x 200 000, 4 x 500 000)

bei 4 Spielern je 3 500 000

(wie bei 3 Spielern, aber nur 3 x 500 000)

bei 5 Spielern je 3 000 000

(8 x 5 000, 6 x 10 000, 8 x 50 000, 5 x 200 000, 3 x 500 000)

bei 6 Spielern je 2 500 000

(wie bei 5 Spielern, aber nur 2 x 500 000).

Das übrige Spielgeld verwaltet die Bank.

Um die Abwicklung der Spielvorgänge etwas aufzuteilen, übernimmt ein Spieler die Betreuung der Bank und ein weiterer Spieler die Aufsicht über die große Stecktafel. Auf den beiden Stecktafeln werden mit den Steckern die wichtigsten Fakten gekennzeichnet, so daß sie jederzeit leicht zu überblicken sind.

**Kleine Stecktafel:** Hier kennzeichnen die Spieler den jeweiligen Stand ihrer Bohrungen; für jeden ist eine Lochreihe vorgesehen. Die Tafel wird am besten an den Spieler weitergereicht, der gerade seine Bohrung fortsetzt.

**Große Stecktafel:** Im oberen Teil – Marktpreise – wird der Zufluß und Abfluß von Rohöl in den Raffineriezentren Rotterdam, Kawasaki, Philadelphia und Los Angeles registriert. Für jeden dieser Importhäfen ist eine Lochreihe vorgesehen, in der ein Stecker zeigt, ob dort das Angebot zur Zeit hoch, mittel oder niedrig ist. Daraus ergeben sich die drei Stufen der herrschenden

Marktpreise: wenn z. B. das Angebot in Rotterdam bereits hoch ist, erzielt eine Tankerladung dort nur einen niedrigen Preis. Sind dagegen die Lager in Rotterdam leer, so wird dort ein hoher Preis bezahlt. Jede eintreffende Tankerladung wird registriert und verändert unter Umständen den Preis. Die Zahl der Löcher in den Reihen ist unterschiedlich. Dies entspricht dem unterschiedlichen Bedarf und Umschlag in den vier Häfen. Der Importbedarf Europas steht in der Welt an erster Stelle und ist wesentlich höher als z. B. in den USA. Zu Beginn des Spiels wird der Markierungsstecker bei allen vier Raffineriezentren in die schwarz gekennzeichnete Mittelstellung gesteckt. Der Stecker beginnt erst mit der ersten Rohölanlieferung in dem betreffenden Hafen zu wandern (Zu- bzw. Abfluß).

Im unteren Teil der großen Stecktafel – Ölförderung – befinden sich Stecklöcher für alle 24 Ölfelder. Die Spieler kennzeichnen dort, welche Felder sie besitzen, und welche Fördermengen für sie angefallen sind. Dabei ist zu unterscheiden zwischen weniger ergiebigen Ölfeldern, bei denen der Abstand von einem Loch zum nächsten einer Förderung von 50 000 Tonnen entspricht, und sehr ergiebigen Ölfeldern, bei denen der Abstand von einem Loch zum nächsten der Förderung von 100 000 Tonnen entspricht.

Jeder Spieler hat schon eine Ölfeld-Karte erhalten, die er mit der Seite „Förderrechte“ nach oben vor sich ablegt. Jeder beginnt das Spiel also bereits mit einem voll erschlossenen Ölfeld und steckt einen seiner Stecker auf der Tafel „Ölförderung“ in das erste Loch (Nullstellung) seines Ölfeldes (gleiche Nummer wie auf der Ölfeld-Karte).

### **Spielverlauf**

Im ersten Spielabschnitt geht es vor allem darum, möglichst bald erfolgreich nach Öl gebohrt zu haben, um dann im zweiten Abschnitt mit dem Öltransport und Handel beginnen zu können.

Das Spiel entfaltet sich im wesentlichen auf den Randfeldern des Spielplans, die im Uhrzeigersinn von den Spielfiguren durchlaufen werden. Die Spieler kommen nacheinander mit Würfeln an die Reihe; der Würfel zeigt an, wie viele Felder die Figur vorrücken darf.

ziehen Sie Ihren Tanker ein Feld auf der gewählten Route weiter. Dabei ist jedesmal die **Charterrate** in Höhe von 5 000 an die Bank zu bezahlen. Sind für Sie mehrere Tanker unterwegs, so werden alle jeweils um ein Feld weitergerückt und für jeden muß die Charterrate bezahlt werden. Die Route bzw. das Fahrtziel kann für jeden Tanker frei gewählt und auch unterwegs wieder gewechselt werden.

### **Verkauf**

Sobald einer Ihrer Tanker im Zielhafen angekommen ist, gilt seine Ladung als gelöscht und verkauft. Die Bank zahlt dafür den augenblicklich in diesem Hafen gültigen Marktpreis aus. Neben der Bezahlung erhalten Sie für je 100 000 Tonnen angelandetes Öl einen Chip als Zählleinheit für Ihre Versorgungsleistung.

Der Tanker wird an die Bank zurückgegeben und ist nun für eine neue Charterfahrt verfügbar. Auf der Stecktafel „Marktpreise“ wird der Zufluß der Tankerladung von 100 000 Tonnen bzw. 200 000 Tonnen in diesem Raffineriezentrum sofort angezeigt, so daß nach dem Verkauf der Preis unter Umständen eine Stufe niedriger sein kann.

Wenn bei einer Raffinerie der Stecker bereits im letzten Loch sitzt (weiß), so sind dort alle Lager voll. Solange kein ausreichender Abfluß eingetreten ist, kann in dieser Raffinerie kein Öl angeliefert werden.

### **Kredit**

Bei Geldmangel haben Sie die Möglichkeit, bei der Bank Kredit aufzunehmen. Zu diesem Zweck geben Sie eine Ihrer Kreditkarten an die Bank ab und erhalten dafür die angegebene Summe ausbezahlt. Kredite sollten im Verlauf des Spiels wieder an die Bank zurückbezahlt werden, worauf Ihnen die Bank die Kreditkarte zurückgibt. Sie können die Karte dann wieder für die Aufnahme eines Kredits verwenden. Hat ein Spieler keine Kreditkarte, so kann er keinen Kredit aufnehmen. Kredite, die bis zum Spielende nicht zurückbezahlt wurden, werden mit erhöhten Kreditkosten (siehe Kreditkarte) vom Barvermögen des Spielers abgezogen.

aus der Förderung dieses Feldes müssen sofort verschifft werden. Wenn dies nicht möglich ist, müssen Sie sie zum Preis von 20 000 für 100 000 Tonnen an die Bank verkaufen. Ihr Stecker für dieses Ölfeld wird dann aus der Stecktafel entfernt. Die Ölfeldkarte kommt wieder unter den übrigen Stoß.

Es kommt immer wieder vor, daß die Ergiebigkeit der Ölfelder so weit nachläßt, daß sich die Förderung nicht mehr lohnt.

### **Kauf und Transport**

Sobald für Sie in einem Verschiffungshafen genügend geförder-tes Öl auf Lager liegt, können Sie von der Bank einen Tanker anfordern, um es zu den Verbraucherländern zu transportieren. Die Tanker werden gechartert (gemietet) und für die Dauer der Fahrt muß für jeden Zug des Tankers die Charrate von 5 000 an die Bank bezahlt werden. Zur Kennzeichnung, für wen der Tanker im Augenblick fährt, erhält er einen Stecker Ihrer Farbe als Fuß.

Es gibt zwei Tankertypen: Der Tanker mit 100 000 Tonnen Ladevermögen (Farbe weiß) kann den Suezkanal befahren. Der Tanker mit 200 000 Tonnen Ladevermögen (Farbe schwarz) kann den Suezkanal nicht befahren. Teilweise beladene Tanker sind nicht zulässig.

Wenn der Tanker im Verschiffungshafen aufgestellt wird, gilt er bereits als beladen. Vor dem Beladen muß jedoch die heute übliche **Abgabe an das Förderland** für die Lademenge bezahlt werden. Die Bank stellt den Tanker also nur gegen Bezahlung dieser Abgabe zur Verfügung; sie beträgt 50 000 für 100 000 Tonnen Öl. Bei Öl aus Alaska ist diese Abgabe nicht erforderlich, weil dieses Fördergebiet nicht zur OPEC (Organisation der Erdölausfuhrländer) gehört.

Entsprechend der verladenen Ölmenge muß der Lagerbestand bei Ihren Ölfeldern in diesem Fördergebiet um 100 000 Tonnen bzw. 200 000 Tonnen zurückgesteckt werden. Man kann dies beliebig auf ein oder mehrere Felder dieses Gebietes verteilen.

Ist alles bezahlt und der Tanker fahrtbereit, so wird er mit Ihrem nächsten Würfelwurf in Bewegung gesetzt. Bei jedem Wurf

Die Kennzeichnungen der Felder bedeuten folgendes:



### **Bohrung**

Wenn Sie dieses Feld erreichen, haben Sie die Möglichkeit, eine Bohrung vorzunehmen. Ihre Entscheidung hängt in erster Linie von Ihrer Finanzlage ab. Haben Sie sich zum Bohren entschlossen, so erhalten Sie von der Bank die oberste Ölfeld-Karte, mit der Seite „Bohrrechte“ nach oben. Sie bezahlen dafür den vermerkten Preis der Bohrung an die Bank. Die Karte wird **nicht umgedreht**, solange Sie nicht fündig geworden sind. Zunächst besitzen Sie also nur eine „Bohrrechtskarte“, die erst später – vielleicht – zu einer „Förderrechtskarte“ wird. Vorläufig wissen Sie nur, in welchem Gebiet Sie bohren. Auch dies ist nicht uninteressant, da die Fördergebiete verkehrsmäßig verschieden günstig liegen. Sie stecken nun einen Ihrer Stecker in das erste Loch Ihrer Bohrlochreihe auf der Tafel „Bohrung“. Wenn Sie das nächste Mal mit Würfeln an der Reihe sind, beginnen Sie mit der

**Durchführung der Bohrung:** Sie bewegen nicht nur Ihre Spielfigur auf den Feldern des Spielplans; Ihr Stecker auf der Bohrtafel rückt um die gleiche Felderzahl nach unten in die Tiefe des Bohrlochs. Sind für Sie mehrere Bohrungen im Gange, so werden alle Stecker um die gleiche Felderzahl weitergerückt. Dabei sind die Anweisungen, die in einigen Feldern der Bohrung stehen, sofort auszuführen.

Muß eine Bohrung abgebrochen werden, oder werden Kosten eingespart bzw. zusätzliche Kosten fällig, so können Sie bei mehreren gleichzeitig laufenden Bohrungen entscheiden, auf welche Ihrer Bohrrechtskarten sich diese Anweisung bezieht. Zahlungen gehen an die Bank; bei Abbruch einer Bohrung muß eine Bohrrechtskarte an die Bank zurückgegeben werden. Die Karte wird wieder unter den Stapel der Ölfeld-Karten gesteckt. Das gleiche gilt, wenn Sie auf das Feld „Bohrung nicht fündig“ treffen.

**Fündige Bohrung:** Eine Bohrung wird fündig, wenn Sie die letzten beiden Felder erreichen oder überschreiten (überzählige Würfel-punkte verfallen). Sie bezahlen gegebenenfalls die zusätzlichen Kosten an die Bank und dürfen nun eine Ihrer Bohrrechtskarten umdrehen. Auf der Vorderseite – „Förderrechte“ – erfahren

Sie, auf welchem Ölfeld Sie fündig geworden sind (Fördergebiet und Nummer!) und wie ergiebig dieses Feld ist. Sie stecken einen Ihrer Stecker in das erste Loch (Nullstellung) des betreffenden Ölfeldes auf der Tafel „Ölförderung“.

## Ölförderung

Wenn Sie eines dieser beiden Felder erreichen oder überschreiten so bedeutet das, daß bei Ihren Ölfeldern die Fördermengen angefallen sind, die auf Ihren Förderrechtskarten vermerkt sind. Um diese Mengen zu kennzeichnen, setzen Sie Ihre Stecker bei diesen Ölfeldern um ein Loch weiter (nach unten) und markieren damit den neuen Stand Ihrer Lagermengen, die Sie zur Verschiffung bereithalten. Für Öl aus Saudi-Arabien und aus dem Iran gibt es im Spiel nur einen gemeinsamen Verschiffungshafen, den Persischen Golf.

### **Nordsee-Förderung**

Dieses Feld betrifft Sie nur, wenn Sie allein oder als maßgeblicher Partner Förderrechte in der Nordsee besitzen. Wenn Sie dieses Feld erreichen oder überschreiten, erhalten Sie für die geförderte Ölmenge von der Bank sofort 300 000 ausbezahlt. Als Zählereinheit für Ihre Versorgungsleistung erhalten Sie außerdem 1 Chip. Sind Partner an diesem Feld beteiligt, so erhält jeder Partner 1 Chip.

### **Abfluß bei den Raffinerien**

Die Angaben auf diesen beiden Feldern betreffen nur die Raffinerien, bei denen bereits Öl angeliefert worden ist. Jeder Spieler, der eines dieser Felder erreicht oder überschreitet, sorgt dafür, daß die Markierungsstecker bei den betroffenen Raffinerien um die angegebene Zahl von Löchern zurückversetzt werden. Dieser Vorgang entspricht dem regelmäßigen Verbrauch in den Abnehmergebieten – die Lagermengen und damit das Angebot sinken, die Preise steigen.

## Information

Diese Felder werden erst dann berücksichtigt, wenn bei einer Raffinerie das erste Öl angeliefert worden ist. Jeder Spieler, der

auf ein Feld „Information“ trifft, nimmt die oberste Informationskarte vom Stoß, und sorgt dafür, daß die angegebenen Veränderungen der Lagermengen bei den Raffinerien gesteckt werden. Dabei werden nur die Raffinerien berücksichtigt, bei denen bereits Öl angeliefert worden ist. Wenn im Verlauf des Spiels alle Informationskarten aufgedeckt worden sind, werden sie neu gemischt und wieder als verdeckter Stoß bereitgelegt.

Die Spieler mit ihren Ölgesellschaften sind nur ein Teil des ganzen Ölgeschäfts; sie können nicht das ganze Marktgeschehen beeinflussen. Die Informationskarten bewirken Veränderungen der Marktsituation, wie sie z. B. durch weitere Firmen oder durch unvorhergesehene Änderungen der Nachfrage entstehen.

## Ereignis

Wenn Sie dieses Feld erreichen, nehmen Sie die oberste Ereigniskarte vom Stoß und führen die Anordnung auf dieser Karte sofort aus, sofern Sie selber davon betroffen sind. Danach wird die Karte, wenn nichts anderes darauf vermerkt ist, offen neben den Stoß zurückgelegt. Wenn im Verlauf des Spiels alle Ereigniskarten aufgedeckt worden sind, werden sie neu gemischt und wieder als verdeckter Stoß bereitgelegt.

Ein Hinweis zu den Karten „Direktangebot“: Es handelt sich hier um Öl, das von irgendwelchen anderen Firmen gefördert worden ist. Wenn Sie bedenken, daß Sie für die Förderung dieses Öls nichts investieren mußten, ist das Angebot günstig.

### **Sturm**

Dieses Feld betrifft Sie nur, wenn Sie zur Zeit in der Nordsee nach Öl bohren. Die Erschließung ist dort besonders schwierig. Wenn Sie auf dieses Feld treffen, müssen Sie leider Ihre Nordsee-Bohrrechtskarte ersatzlos an die Bank zurückgeben. Die Karte kommt wieder unter den Stoß der Ölfeldkarten.

### **Ölfeld versiegt**

Wenn Sie auf dieses Feld treffen, müssen Sie eine Ihrer Förderrechtskarten ersatzlos an die Bank zurückgeben. Lagervorräte