

Reparatur der Anlage, wenn Schadensfall vorliegt (Operation Nr. 1)
Ist die Anlage eines Unternehmers bis zur nächsten Spielrunde stillgelegt, so tritt Operation Nr. 1 in Kraft, die unbedingt ausgeführt werden muß.

Um die Anlage reparieren zu können, muß der Spieler die nötigen Reparaturkarten kaufen. Er kann sie bezahlen mit Bargeld, Ausrüstungen, Versicherungen, Geheimkarten oder einer Kombination dieser Möglichkeiten, jedoch niemals mit Verträgen. Die Geheimkarten besitzen den vollen Wert des Gegenstandes, den sie darstellen.

Nach erfolgter Reparatur erhalten beide Spieler ihre Reparaturkarten zurück, verlieren jedoch ihre Reparaturgutscheine, die wieder zuunterst in den Kartentofz wandern.

Mehrere Spieler können ihre Reparaturkarten und Reparaturgutscheine **nicht zusammenlegen**, um die Anlage eines anderen Spielers stillzulegen.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig „Stilllegung wegen Reparatur“ verkünden, so erhält der Spieler den Vorzug, der die meisten Reparaturkarten besitzt.

Die Anlage eines Spielers kann dann nicht stillgelegt werden, wenn der Spieler mindestens zwei Reparaturkarten bei einem anderen Spieler eingesetzt hat. Die Anündigung „Stilllegung wegen Reparatur“ kann erst ab der zweiten Runde gemacht werden.

Ausnahmen in der ersten Runde
Die Unternehmer können ihre Ausrüstungen in der ersten Runde ausnahmsweise ganz oder teilweise an die Bank verkaufen.

Es gibt viele Möglichkeiten, das Spiel zu beginnen. Sie können Ihre Ausrüstungen sowohl auf Anlage A wie auf Anlage B aufbauen.

Ab der zweiten Runde ist es den Spielern nicht mehr möglich, Teile ihrer Ausrüstung zu verkaufen (Ausrüstung, Geheimkarten usw.), es sei denn, sie müßten ihre Anlage reparieren.

Es wird bestimmt, wer mit dem Spiel beginnt.

Sieger ist, wer als erster die Produktion der beiden kompletten Anlagen verkauft hat, d. h. Erdöl für 48 Mio.

Spiel zu zweit

Die Spielrunden sind genauso spannend wie bei mehreren Teilnehmern.

Sonderregelung bei der Reparatur:

Hat der stillgelegte Spieler seine Anlage entweder sofort oder durch Ziehen im Kartentofz reparieren können, verliert sein Gegner eine Reparaturkarte an die Bank. Die von den Spielern eingesetzten Reparaturgutscheine wandern wieder zuunterst in den Kartentofz.

Spiel in Zweiermannschaften

Zwei Spieler haben zusammen einen Spielplan; sie können sich besprechen und ihre Handlungen gegenseitig abstimmen. Das Spiel hat denselben Ablauf wie oben beschrieben.

© "Petroleum" André Compagnion 1961

© "Petroleum" André Compagnion 1967, nouvelle édition

Alle Rechte für Wiedergabe oder Abänderungen, selbst teilweise, sind für alle Länder vorbehalten.

Nr. 9566

PETROL

Einmal Unternehmer spielen

Für 2 bis 8 Spieler
einzeln oder in Zweiermannschaften

Jeder weiß, daß Erdöl eine moderne Energiequelle von Weltbedeutung ist. Flugzeuge, Autos, neue Kunststoffe ... und viele andere Dinge wären ohne Erdöl unvorstellbar.

Thema: Sie sind ein mächtiger Erdölerzeuger und werden das fesselnde Leben eines großen Unternehmers führen.

Ihre Aufgabe ist es:

- so viel Erdöl wie möglich zu erzeugen
- es zu befördern
- Ihre Produktion zu verkaufen.

Sie werden also Erdölbetriebe aufbauen, indem Sie sie mit der Planung beginnen. Manche Bohrstellen sind unergiebig, andere liefern Ihnen Millionen Tonnen Erdöl. Sobald Sie diese entdeckt haben, werden Sie Ihre Beförderungsanlagen mit Tankwagen und einer Pipeline organisieren und ausbauen, die das Erdöl bis zu einem Tankschiff bringt, und Sie werden Ihre Produktion ständig in Abhängigkeit der Beförderungsmöglichkeiten verkaufen.

Ihr Ziel ist es, einen Vorsprung gegenüber der Konkurrenz zu erreichen durch beste Ausnutzung der Ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, um als erster Ihre Anlagen aufgebaut und Ihre Gesamtproduktion abgesetzt zu haben.

Um Ihre Konkurrenten zu schlagen:

- müssen Sie Vorsicht mit Risiko und Mut vereinen
- unter jeder Voraussetzung am besten Ihr Gesellschaftskapital einsetzen und einen Teil Ihres Gewinns für Investitionen zurückstellen
- unvorhergesehene Situationen meistern
- wichtige Entscheidungen treffen.

Spieldauer: Die Spieldauer von PETROL beträgt durchschnittlich eine halbe Stunde, so daß mehrere Spiele nacheinander gespielt werden können. Das Spiel ist dynamisch und voller Ereignisse, ob nur zwei oder mehrere spielen.

Aufbau des Spiels. — Jeder Spieler erhält einen Spielplan mit Spielanleitung. Ein Mitspieler übernimmt gleichzeitig die Bank und verwaltet das Material. Die Ereigniskarten werden gemischt und als Kartentofz verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielregel

Jeder Erdölerzeuger muß auf seinem Spielplan zwei Anlagen, A und B, aufbauen. **Ausstattung bei Spielbeginn.** — Jeder Spieler erhält ein Kapital von 40 Millionen (Mio.) und folgende Ausrüstungen, die er auf die angegebenen Plätze der Anlage A setzt:

- 1 Bohrturm
- 2 Pipeline-Teilstücke
- 1 Tankwagen
- 1 Tankschiff.

Produktion. — In jeder der beiden Anlagen **braucht man 3 Bohrtürme**, um Erdöl zu erzeugen. Die beiden ersten werden als unergiebig angesehen, der dritte ist ein produktiver Bohrturm mit einer Leistung von 24 Mio. Erdölertag.

Beförderung. — In der Anlage B des Planes erfolgt die Beförderung durch 6 Tankwagen. Jeder Tankwagen befördert Erdöl für 4 Mio. — In der Anlage A erfolgt die Beförderung durch 2 Tankwagen und eine Pipeline, bestehend aus 3 Teilstücken, die das Tankschiff füllen.

Das Tankschiff enthält **Erdöl für 16 Mio.**

Die Pipeline funktioniert erst, wenn **3 Teilstücke vorhanden sind.**

Verkauf. — Bei der Anlage B können Sie, sobald Sie 3 Bohrtürme und 1 Tankwagen haben, für **4 Mio. Erdöl an die Bank verkaufen.** Das gleiche gilt für jeden weiteren Tankwagen, also bis zu **24 Mio.** für 6 Tankwagen.

Bei der Anlage A betragen die Erdölverkäufe, wenn Sie 3 Bohrtürme haben:

- mit 1 Tankwagen 4 Mio.
- mit 2 Tankwagen 8 Mio.
- mit Pipeline und Tankschiff 16 Mio.
- mit Pipeline, Tankschiff und 1 Tankwagen 20 Mio.
- mit Pipeline, Tankschiff und 2 Tankwagen 24 Mio.

Bei jeder Runde verkaufen die Spieler das von ihnen beförderte Erdöl.

Spielmöglichkeiten von Petrol

Das Spiel PETROL ist voller Kombinationsmöglichkeiten:

- Sie können Ausrüstungen kaufen
- Sie können Ausrüstungen gewinnen ... aber auch verlieren
- Es ist Ihnen möglich, sich gegen Verlust zu versichern
- Sie haben die Möglichkeit, Ausrüstungen schneller zu kaufen
- Sie können einen gefährlich werdenden Spieler beim Aufbau seiner Anlage behindern.

Wenn Sie gewinnen wollen, müssen Sie geschickt die Möglichkeiten des Spiels kombinieren, und zwar durch gewisse Operationen, die Sie in jeder Spielrunde ausführen können.

Betrachten Sie nun die „Spielanleitung“. Beim Spielen liegt sie neben Ihnen, damit Sie einen Blick darauf werfen können. Die Operationen — Nr. 1 und Nr. 7 — müssen ausgeführt werden, während die anderen Operationen ausgeführt werden können. Die Reihenfolge 1 bis 9 ist einzuhalten. **Man kann nichts rückgängig machen.**

Beschreibung der Operationen

Kauf von Ausrüstungen (Operation Nr. 4) —

Bei jeder Runde kann man für höchstens 6 Mio. Ausrüstungen kaufen. Der einzelne Preis steht auf jeder Spielanleitung.

Kauf von Versicherungen (Operation Nr. 5) —

Sie haben die Möglichkeit, Ihre Ausrüstungen gegen etwaigen Verlust zu versichern. Jede Versicherung gilt für ein bestimmtes Teilstück Ihrer Anlage. Als Versicherungsmarke dient ein abgestumpfter Reißnagel, der den Ausrüstungsgegenstand als versichert kennzeichnet. Bei jeder Runde kann man immer nur höchstens 2 Versicherungen kaufen, dies aber auch für Ausrüstungen, die man noch nicht besitzt. — Jede Versicherung kostet die Hälfte des Preises der Ausrüstung, die sie versichert.

Kauf eines Vertrages (Operation Nr. 6) —

Jeder Unternehmer kann jeweils nur einen Vertrag in jeder Runde kaufen. Es gibt „Aktionärs-Verträge“ und „Vorzugs-Verträge“.

Aktionärs-Vertrag: Dieser Vertrag gestattet es Ihnen, ab folgender Runde Tankwagen zum halben Preis für die Dauer des Spiels zu kaufen, ohne daß deshalb der Preis der Versicherungen verringert würde.

Kaufpreis: siehe Spielanleitung.

Vorzugs-Vertrag: Mit diesem Vertrag können Sie ab folgender Runde das Doppelte für Ausrüstungen ausgeben, d.h. 12 Mio. Der Vorteil dieses Vertrages kommt zu dem des Aktionärs-Vertrages hinzu.

Kaufpreis: siehe Spielanleitung.

Jeder Unternehmer kann im Verlauf des Spieles nur 1 Aktionärs-Vertrag und 1 Vorzugs-Vertrag erwerben.

Ziehen von 2 Ereigniskarten (Operation Nr. 7) —

Muß immer ausgeführt werden. — Die gezogene Karte kann einen Gewinn (Geheimkarte — blaue Rückseite —) oder Verlust (rote Rückseite) bedeuten. Karten mit roter Rückseite müssen immer vorgelesen werden. Verwendete Karten wandern wieder zuunterst in den Kartensstoß.

Geheimkarten: Karten mit blauer Rückseite erhalten Sie durch Ziehen im Kartensstoß. Sie müssen diese Karten jedoch nicht sofort einlösen, sondern können sie aufbewahren, um sie zu verwenden, wenn Sie es für richtig erachten. In diesem Fall legen Sie die Karten verdeckt auf Ihren Spielplan, und zwar auf das Feld „Geheimkarten“. Jeder Spieler muß seine Geheimkarten nebeneinander aufreihen, damit seine Gegner sie sehen können. Die Verwendung der Geheimkarten erfordert Überlegung und Geschick.

Verwendung der Geheimkarten (Operation Nr. 2)

Der Spieler zeigt die Geheimkarten, die er verwenden will und tauscht sie gegen die entsprechenden Ausrüstungen ein. Die verwendete Geheimkarte geht wieder zuunterst in den Kartensstoß.

Reparatur der Anlage

Jeder Spieler kann einen anderen hemmen, wenn er ihm eine Panne verkündet mit den Worten: „Stillelegung wegen Reparatur“. Er muß dies tun, bevor der andere Spieler im Kartensstoß zieht. Zugleich muß er dem anderen Spieler eine oder mehrere Reparaturkarten, einen oder mehrere Reparaturgutscheine oder eine Kombination von beiden auf das Feld „Reparatur“ in dessen Spielplan legen.

Reparaturkarten

Diese können zum Preise von 20 Mio. von der Bank gekauft werden und gelten das ganze Spiel hindurch. Es können eine oder mehrere Reparaturkarten gekauft werden (Operation Nr. 3).

Reparaturgutscheine

Diese Gutscheine werden durch Ziehen im Kartensstoß gewonnen (Operation Nr. 7). Gutscheine haben einen Wert von 10 Mio. und sind nur einmal gültig. Selbstverständlich sollen Sie diese Karten geheimhalten.

Wenn einem Spieler eine Panne verkündet wurde, d.h. wenn eine Anlage ausfällt, muß er sofort die Reparatur vornehmen, bevor er weiterspielen kann. Das Spiel gibt ihm dazu drei Möglichkeiten:

1. Er kann seine Anlage sofort reparieren, wenn er aufgrund seiner Geheimkarten die notwendigen Reparaturgutscheine in der erforderlichen Höhe aufdecken kann. Er kann dann mit Operation Nr. 7 das Spiel fortsetzen.
2. Er kann seine Anlage aufgrund fehlender Reparaturgutscheine nicht sofort reparieren. In diesem Fall spielt er auch mit Operation Nr. 7 der Spielanleitung weiter. Kann er jedoch auch nach dem zweimaligen Ziehen im Kartensstoß keine Reparatur durchführen, dann ist seine Anlage bis zur nächsten Spielrunde stillgelegt, in der dann Operation Nr. 1 der Spielanleitung ausgeführt werden muß.
3. Er kann seine Anlage aufgrund fehlender Reparaturgutscheine nicht sofort reparieren, gewinnt aber durch zweimaliges Ziehen im Kartensstoß Reparaturgutscheine in entsprechender Höhe, so repariert er seine Anlage sofort und spielt mit Operation Nr. 8 weiter.