



Peak Oil

A GAME ABOUT
CRISIS AND PROFIT

EINFÜHRUNG

Die Spieler sind die Topmanager der größten Ölfirmen, damit beauftragt, ihr Unternehmen auf eine Zukunft ohne Öl vorzubereiten. Peak Oil, dräut bereits am Horizont, es gilt die letzten Tropfen aus den Ölfeldern der Erde zu quetschen und in erfolgsversprechende Ölersatztechnologien zu investieren. Das Ölbusiness ist ein übles Geschäft, und wer nicht mit den härtesten Bandagen kämpft, hat keine Aussicht auf Erfolg.

Für diesen harten Kampf stehen euch Agenten zur Verfügung, die ihr den unterschiedlichen Aufgaben auf dem Spielbrett zuweisen können. Hat man zu Beginn seines Zuges einer Aufgabe mehr Agenten zugewiesen als jeder andere Spieler, darf man die zugehörige Aktion durchführen. Zu den verfügbaren Aktionen gehören die Erschließung und Ausbeutung von Ölfeldern, das Anheuern weiterer Agenten, der Kauf von Start-Ups sowie die Manipulation der öffentlichen Meinung über diese Technologien.

Sobald das restliche Öl der Erde, repräsentiert durch eine feste Anzahl schwarzer Fässer in einem Beutel, aus dem beim Erschließen neuer Ölfelder stets welche entfernt werden. Sobald der Beutel leer ist, ist Peak Oil erreicht und das Spiel endet. Die Spieler bestimmen den Wert der von ihnen erworbenen und aufgewerteten Ölersatztechnologien. Wer die Zukunft am besten geformt hat (also im Sinne seines Unternehmens) gewinnt das Spiel.



ENGLISH RULEBOOK

ZUBEHÖR

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben ein Qualitätsprodukt erworben! Lösen Sie vor der ersten Nutzung die Marker sorgfältig aus dem Stanzbogen heraus. Sollte etwas fehlen, geben Sie uns Bescheid unter: support@2tomatoesgames.com.

Bitte beachten Sie, daß wir für etwaige Unterschiede und / oder Ähnlichkeiten zwischen diesem Spiel und der Wirklichkeit nicht zur Verantwortung gezogen werden können. Tatsächlich ist »Peak Oil« eine Erfindung rechtsradikaler Antikapitalisten. Oder von diesen Hippie-Umweltschutz-Typen. Oder beide. Oder nicht. Und ja, uns ist klar, daß »Peak Oil« nicht wirklich bedeutet, daß »das Öl all« ist.

50 Holzfässer
40 schwarz, 5 rot
und 5 gelb



Die schwarzen Fässer haben eine unterschiedliche Bedeutung, abhängig davon, wo sie gerade sind:

- Fässer im Beutel und auf Ölfelder repräsentieren Rohöl. Jedes Fass entspricht ca. 1 Trillion Tonnen Öl.
- Fässer in deinem HQ repräsentieren jeweils ca. 1 Trillion Euro.
- Fässer, die auf der Technologieleiste stehen repräsentieren den empfundenen Wert dieser Technologie in der öffentlichen Meinung, jedes entspricht ca. 1 Trillion Euro in Marktwert.

Manchmal werden Fässer aus dem Spiel entfernt. Legt diese einfach zurück in die Schachtel, sie werden im aktuellen Spiel nicht mehr benötigt.



8 Risiko-Chips und
3 Raffinerie-Chips

Diese liegen auf dem Spielplan und repräsentieren Gefahren auf den Schifffahrtsrouten und Nachfrage in den Raffineriezentren.

Die drei Raffineriezentren Singapore, Rotterdam und Philadelphia werden euch Öl abkaufen.

Die fünf Regionen Venezuela, Libya, Nigeria, Golfregion und Rußland sind gleichzeitig Aktionsfelder. Von dort kann Öl in die Raffineriezentren verschifft werden, um Geld zu verdienen, siehe Aktionsfelder, weiter unten.



Auf diesen Aktionsfeldern werden Agenten platziert, um sie den Aktionen zuzuweisen, siehe Aktionsfelder, weiter unten.



20 Holzfiguren
4 Agenten in jeder
der 5 Spielerfarben.

Expansion
Rekrutiere zusätzliche Agenten und halte sie für Überraschungsmanöver bereit.

15 PR Krise Karten



5 HQ (Hauptquartier) Karten



5 Private Portfolio / Spielhilfe-Karten

1 Stoffbeutel

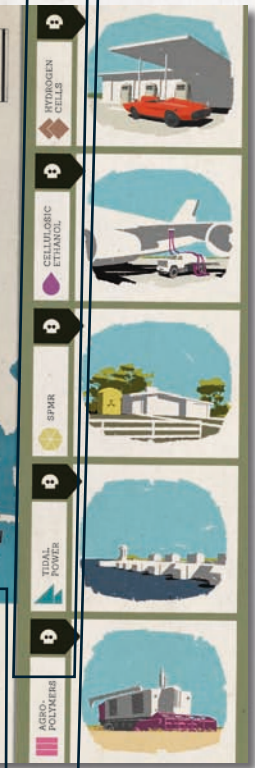
Enthält eine von der Spielerzahl abhängige Anzahl von Fässern. Schwarze Fässer repräsentieren hier die verbleibenden Övorräte der Erde.

Die schwarzen und weißen Linien repräsentieren die **Schiffahrtsrouten**, zur See und via Pipelines. Beide Arten funktionieren gleich.

Risikofelder markieren die Gefahren, die eure Tanker auf dem Weg von den Ölfeldern zu den Raffineriezentren erwarten. Piraten, schwere See und Zölle machen euch das Leben nicht leichter...

Der globale **Schwarzmarkt** für Öl ist ein mächtiges Instrument, das hilft, sicherzustellen, daß die »richtigen« Technologien zum Spielende wertvoll sind.

1 Spielbrett



Die **Technologieleiste** zeigt an, welche Technologien die Öffentlichkeit momentan zu Bewältigung von Peak Oil als am sinnvollsten erachtet. Der Wert einer Technologie, bei Investitionen sowie zu Spielende hängt nur von der Anzahl an darauf platzierten Fässern ab. Um Fässer darauf zu stellen werden die Investitionen und Grey Ops Aktionen genutzt.

ACHTUNG!

Das Spielfeld darf unter keinen Umständen zur Navigation der echten Welt genutzt werden! Die Straße von Malacca liegt, beispielsweise, **not** gerade dort, wo sie auf dem Spielfeld eingezeichnet ist, und auch einige der restlichen Geographie wurde aus Gründen der Nutzbarkeit heftig verzerrt. Unser »Maßstab« ist geflissentlich zu ignorieren.

3

PEAK OIL

comprehensive Guide

PLAYERS	MARKETING LEVEL
1 2 3	1 2 3
2 2 18	2 2 1
3 3 20	3 2 2
4 4 22	4 3 2
5 5 25	5 4 3



Entwicklung

Bohre in einer Region und stelle Rohölfässer aus dem Beutel darauf, oder Whitewash um die lästigen PR Krisen loszuwerden.

Investitionen

Kaufe ein Start-Up aus der offenen Auslage oder erhöhe den Wert einer Technologie.

Grey Ops

Schließe mit einem der Berater einen Deal ab um Spezialfähigkeiten zu erlangen und zapfe den Schwarzmarkt an.

5 Sicherheitschips

Erlauben die Sicherheit der Schiffahrtsrouten und die Nachfrage der Raffineriezentren zu beeinflussen.



GULF REGION



25 Ölfeld Karten

25 Start-Up-Karten



NOTE!

SPMRs (Small Personal Modular Nuclear Reactors) werden nicht wirklich als sinnvolle Alternative diskutiert. Wir wollten aber einen Touch Retro Sci-Fi.



GOLD PACKAGE



12 Berater Karten

AUFBAU

- Verteilt die **Raffinerie-Chips** jeweils mit einer zufälligen Seite nach oben zufällig auf den Raffineriezentren.
- Verteilt die **Risiko-Chips** jeweils mit einer zufälligen Seite nach oben zufällig auf den Risikofeldern. Stellt sicher, daß die »geschlossene Route« (🚫) verdeckt liegt.
- Mischt die **Ölfeldkarten** und deckt von diesem Stapel eine pro Spieler auf. Stellt auf jede aufgedeckte Region zwei schwarze Fässer, für jedes Mal daß sie aufgedeckt wird. Legt diese Karten verdeckt zurück unter den Stapel. Deckt drei weitere Karten in die offene Auslage auf, nahe dem Entwicklung-Aktionsfeld, und legt den Stapel daneben bereit.
- Mischt die **Start-Up-Karten**. Deckt drei davon in die offene Auslage auf, nahe dem Investitionen-Aktionsfeld, und legt den Stapel daneben bereit.
- Jeder Spieler wählt die **HQ-Karte**, die ihm am besten gefällt. Mischt die **Private Portfolio Karten** und teilt jedem Spieler verdeckt eine aus.
- Wählt einen Bereich in der Nähe des Spielfeldes als **Reserve** aus.
- Jeder Spieler stellt zwei **Agenten** seiner Farbe in sein HQ und die verbleibenden beiden in die Reserve.
- Jeder Spieler stellt **ein schwarzes Fass** in sein HQ.

				Berater		
				1	2	3
2	2	2	18	2	2	1
3	3	3	20	3	2	2
4	4	4	22	4	3	2
5	5	5	25	5	4	3

2-3 SPIELER

- Legt die fünf **Sicherheitschips** in die Reserve.
- Ermittelt anhand der Tabelle unten rechts, wieviele rote, gelbe und schwarze **Fässer** ihr benötigt, und legt diese in den **Beutel**.
- Teilt die **Beraterkarten** nach ihren Leveln (I, II, III) in drei Stapel. Mischt diese und deckt von jedem die für eure Spielerzahl zutreffende Anzahl (siehe Tabelle unten rechts) in die offene Auslage auf.
- Teilt die **PR Krise Karten** nach ihren Leveln in drei Stapel. Level 1 ist gelb, Level 2 ist orange und Level 3 rot. Mischt die drei Stapel und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt verbleibende Spielmaterialien zurück in die Schachtel, für dieses Spiel benötigt ihr sie nicht.

Entfernt für das Spiel mit 2 oder 3 Spielern alle Karten, die entlang ihrer Kante mit ●●●●/ markiert sind (alle Hydrogenzellen Start-Ups, alle Venezuela Ölfelder, einge weitere Ölfelder sowie zwei der Private Portfolio Karten) aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel.

Zudem darf die Region Venezuela nicht genutzt werden, und der Schwarzmarkt besteht nur aus vier Feldern. Legt zur Erinnerung je eine ungenutzte Karte verdeckt auf die Region Venezuela und die Technologie Hydrogenzellen.

Alle weiteren Regeln werden unverändert genutzt.

ANMERKUNGEN

Die Spielfläche direkt vor jedem Spieler wird HQ genannt. Hier bewahrt ihr während des Spiels eure schwarzen Fässer, eure Karten und verfügbaren Agenten auf. Teil des HQ ist die HQ-Karte in eurer Farbe, sowie die Private Portfolio Karte, die ihr bis zum Spielende geheim halten solltet.

In der Reserve werden bisher nicht rekrutierte Agenten, sowie Sicherheitschips, die aktuell keinem Spieler gehören, aufbewahrt. Immer, wenn ein Spieler einen Agenten oder einen Sicherheitschip aus der Reserve erhält, wird dieser in sein HQ gelegt.

CREDITS

Autoren – Tobias Gohrbandt
& Heiko Günther

Spielentwicklung – Gil Hova,
Álvaro Lerma Rodrigo
& Jordi Rodríguez Samaniego

Illustration & Gestaltung – Heiko Günther



Oljas HQ.

BEISPIELAUFBAU MIT 4 SPIELERN



Für vier Spieler werden vier Level 1, drei Level 2 und zwei Level 3 Berater ausgelegt.

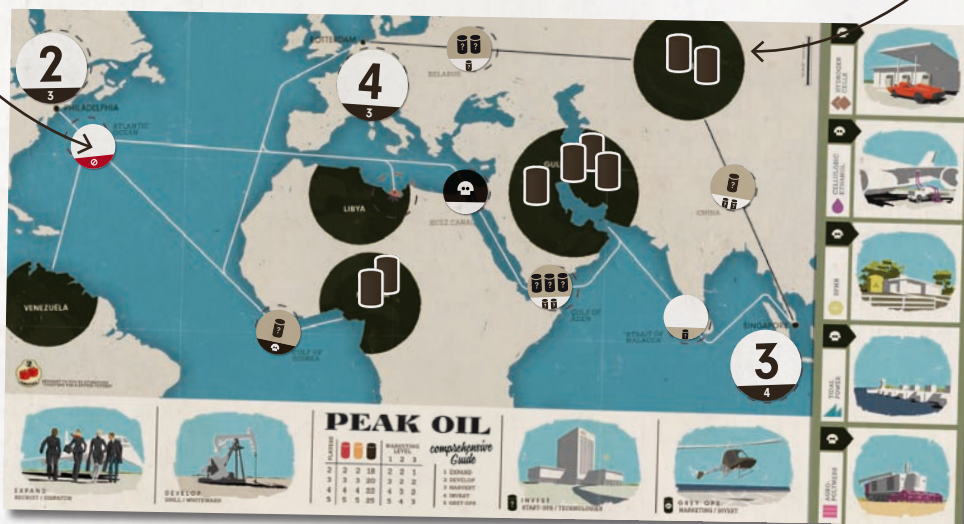
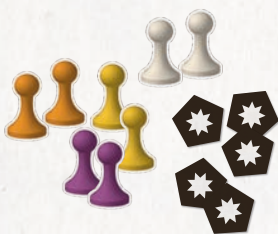


Karens HQ.

Alle Marker auf dem Spielplan werden mit einer zufälligen Seite nach oben zufällig auf dem Spielplan ausgelegt. Nur der »Route gesperrt« Marker ist zu Spielbeginn immer verdeckt.

Bei vier Spielern werden insgesamt 8 schwarze Fässer auf zufällig bestimmte Regionen gestellt.

Die Reserve besteht aus zwei Agenten pro Spieler sowie fünf Sicherheitschips.



Die drei PR Krise Stapel



5



Ölfelderstapel



Die offene Auslage besteht aus drei Ölfeldkarten und drei Start-Up-Karten.



Start-Ups Stapel



Alba spielt weiß. Sie hat die weiße HQ Karte, zwei weiße Agenten, ein schwarzes Fass sowie eine geheime Private Portfolio Karte in ihrem HQ.



Für vier Spieler werden vier rote, vier gelbe und 22 schwarze Fässer in den Beutel gelegt.



Sandras HQ.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt ein Auto gelenkt hat, beginnt das Spiel, danach sind die Spieler reihum an der Reihe. Sobald keine schwarzen Fässer mehr im Beutel sind, ist Peak Oil erreicht und eine letzte Runde wird gespielt. Zum Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP).

ZUGREIHENFOLGE

Die Spieler sind reihum an der Reihe. Jeder Zug besteht aus zwei Schritten. In deinem Zug **mußt** Du **beide** in dieser Reihenfolge durchführen:

- **Schritt 1**
Einen Agenten bewegen **oder** eine Aktion ausführen
- **Schritt 2**
Einen Agenten bewegen. Du darfst nichts anderes optional machen.

Am Ende deines Zuges **darfst** Du zwei Fässer zahlen um einen weiteren Agenten zu bewegen.

ANMERKUNGEN

Dies bedeutet, daß Du niemals Agenten zuweisen und später im gleichen Zug eine Aktion ausführen darfst. Du mußt im Voraus planen, welche Aktion Du zu Beginn deines nächsten Zuges ausführen möchtest.

Es gibt keine »Runden«. Ein Spieler beginnt das Spiel, und danach wird bis zu Peak Oil reihum gespielt. Startspieler zu sein bringt in diesem Spiel keinen Vorteil.

Wenn Du Fässer zahlst, werden diese aus dem Spiel entfernt. Lege sie zurück in die Schachtel.

EINEN AGENTEN BEWEGEN

Dir stehen nicht wirklich viele vertrauenswürdige Mitarbeiter zur Verfügung, daher solltest Du sichergehen, daß Du sie dort einsetzt, wo du sie auch benötigst wirst.

Wenn Du in Schritt 1 keine Aktion ausführen kannst oder willst, **mußt** Du einen deiner Agenten bewegen.

In Schritt 2 **mußt** Du einen deiner Agenten bewegen.

Am Ende deines Zuges **darfst** Du einen zusätzlichen deiner Agenten bewegen, gegen die Zahlung von zwei Fässern.

Um einen Agenten zu bewegen, nimm die Spielfigur aus deinem HQ oder von dem Aktionsfeld wo sie gerade steht, und stelle sie in dein HQ oder auf das Aktionsfeld deiner Wahl.

Du darfst einen Agenten **nicht**:

- auf ein Aktionsfeld **zurück** bewegen, von dem Du in diesem Zug bereits einen oder mehrere Agenten genommen hast (durch Zuweisen oder eine Aktion).
- auf ein Aktionsfeld bewegen, auf dem bereits **fünf Agenten** stehen.
- **zurück nach dort** bewegen, wo Du ihn hergenommen hast.
- **zwei Mal** im gleichen Zug bewegen.

ANMERKUNGEN

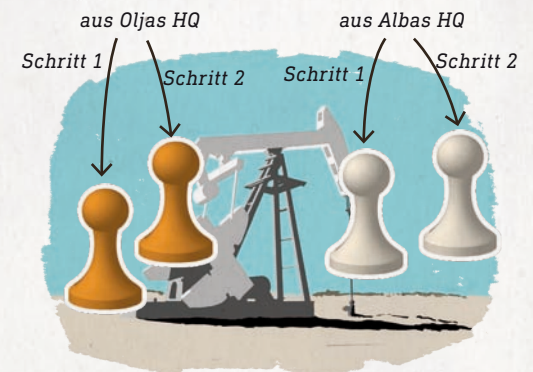
Regionen sind auch Aktionsfelder, Du kannst Agenten dorthin bewegen.

In Schritt 1 darfst Du, auch wenn Du eine Aktion ausführen könntest, statt dessen einen Agenten bewegen.

Obige Einschränkungen machen es unmöglich, zu Beginn und Ende deines Zuges exakt die gleiche Verteilung von Agenten auf dem Feld zu haben.

BEISPIEL

Zu Beginn des Spieles hat Olja (orange) zwei ihrer Agenten in ihrem HQ. Mit den beiden Schritten ihres ersten Zuges bewegt sie beide auf das Aktionsfeld »Entwicklung«. Alba (weiß) ist als nächste an der Reihe und bewegt ihre beiden Agenten auf das selbe Aktionsfeld um Olja zu blockieren.



Karen (violett) ist als nächste an der Reihe. Ihren ersten Agenten bewegt sie ebenfalls aus ihrem HQ auf dieses Aktionsfeld. Ihren zweiten muß sie allerdings auf ein anderes bewegen, da auf keinem Aktionsfeld je mehr als fünf Agenten stehen dürfen.



EINE AKTION AUSFÜHREN

Die Agenten auf den Aktionsfeldern versuchen dort andere Agenten auszustechen, einen guten Preis auszuhandeln, Verantwortliche zu bestechen, u.s.w. Sobald sie in der Mehrheit sind, gelingt ihr Vorhaben und Du darfst die zugehörige Aktion ausführen.

In **Schritt 1** deines Zuges darfst Du auf einem Aktionsfeld, auf dem Du bereits Agenten aus einem vorherigen Zug stehen hast, eventuell eine Aktion ausführen. Zähle alle Agenten auf dem Aktionsfeld:

- Besitzt Du auf diesem Aktionsfeld **mehr Agenten** als jeder einzelne andere Spieler, darfst Du hier **beide** Optionen, die dieses Aktionsfeld bietet, in einer beliebigen Reihenfolge nutzen.
- Hast Du einen **Gleichstand** mit einem oder mehreren anderen Spielern, darfst Du dennoch **eine** der beiden Optionen des Aktionsfeldes aussuchen und nutzen. Zuvor mußt du allerdings ein Fass aus dem Beutel ziehen, siehe *Fässer in einem Beutel*, weiter unten.
- Hast Du weder die Mehrheit, noch einen Gleichstand, darfst Du auf diesem Aktionsfeld in diesem Zug **keine** Aktion ausführen.

Nimm, nachdem Du auf einem Aktionsfeld eine Aktion ausgeführt hast, **alle deine Agenten von diesem Aktionsfeld** zurück in dein HQ.

ANMERKUNGEN

Unabhängig davon, wie viele Agenten Du auf einem Aktionsfeld stehen hast, darfst Du die zugehörige Aktion nur ein Mal ausführen und mußt danach alle deine Agenten von diesem Aktionsfeld zurück in dein HQ stellen.

Unabhängig davon, mit wie vielen anderen Spielern Du einen Gleichstand hast, mußt Du nur ein Fass aus dem Beutel ziehen. Unabhängig davon, was Du dabei ziehst, darfst Du nur eine der zugehörigen Optionen nutzen. Du darfst bei Gleichstand niemals eine Aktion ausführen, ohne ein Fass zu ziehen.

Du darfst nur in Schritt 1 auf einem Aktionsfeld eine Aktion ausführen, und nur statt einen Agenten zu bewegen. In Schritt 2 darfst Du niemals eine Aktion ausführen.

Du darfst nur dann beide Optionen eines Aktionsfeldes nutzen, wenn Du dort die Mehrheit an Agenten besitzt. Brichst Du einen Gleichstand durch Ziehen eines Fasses, darfst Du nur eine der beiden Optionen nutzen.

Du darfst »eine Aktion ausführen« ohne tatsächlich etwas zu tun, sie also im Effekt verschwenden, und nur deine Agenten zurück in dein HQ stellen. Das ist meist keine weise Entscheidung.

Die einzelnen Aktionen sind unter **Aktionsfelder**, ab Seite 9, näher beschrieben.

BEISPIEL ZU MEHRHEITEN



Beispiel 1: Olja (orange) hat 2, Alba (weiß) hat 2, und Karen (violett) hat 1 Agenten auf dem Aktionsfeld »Entwicklung«. Keine von ihnen darf die zugehörige Aktion ohne Risiko ausführen, da keine mehr Agenten hier stehen hat als jede der anderen. Olja oder Alba könnten ein Fass ziehen, um den Gleichstand zu brechen und eine der beiden verfügbaren Optionen zu nutzen. Karen könnte dies nicht.




Beispiel 2: Alba hat nur 1 Agenten auf dem Aktionsfeld »Entwicklung«. Olja darf die zugehörige Aktion ausführen, da sie hier mehr Agenten hat als Alba, und mehr als Karen. Olja muß kein Fass ziehen und darf beide Optionen nutzen. Karen oder Alba dürfen die Aktion gar nicht ausführen.


FÄSSER IN EINEM BEUTEL


Die schwarzen Fässer im Beutel repräsentieren die verbleibenden Ölreserven der Erde bis zu Peak Oil. Jedes Mal, wenn Du eines davon herausnimmst werden mehr dieser Reserven aufgebraucht. Zusätzlich dient der Beutel als Zufallsgenerator wenn Du etwas besonders »Kosteneffizientes« tust. In diesen Fällen löst ein gezogenes rotes Fass eine PR Krise aus. Je näher Peak Oil rückt, desto genauer schaut die Öffentlichkeit den großen Ölfirmen (dir!) auf die Finger und desto wahrscheinlicher wirst Du erwischt. Es ist kein einfacher Job.

Außer, wenn Du Fässer ziehst, darfst Du jederzeit den Inhalt des Beutels anschauen.

Immer, wenn Du Fässer ziehen mußt, nimm diese einzeln und ohne zu schauen aus dem Beutel. Handle den Effekt jedes Fasses ab, bevor du das nächste ziehst;

8  **Schwarzes Fass**, außer beim Bohren: Stell **das erste** schwarze Fass, das Du in deinem Zug ziehst, auf ein freies Schwarzmarktfeld deiner Wahl (siehe Seite 8). Lege alle übrigen am Ende deines Zuges in den Beutel zurück.

 **Rotes Fass**, immer: **Jedes** rote Fass löst eine PR Krise aus. Außerdem **darfst** Du für jedes rote Fass sofort ein zusätzliches Fass ziehen. Lege alle roten Fässer am Ende deines Zuges in den Beutel zurück.

 **Gelbes Fass**, immer: Funktioniert genau wie ein rotes Fass, wird allerdings sofort aus dem Spiel **entfernt**, und nie zurück in den Beutel geworfen.

ANMERKUNGEN

Nur schwarze Fässer können irgendwo anders als im Beutel landen. Rote werden immer zurück in den Beutel gelegt, und gelbe immer aus dem Spiel entfernt.

Lediglich das **erste** Fass, das Du in einem Zug **ziehst** kommt auf den Schwarzmarkt. Alle weiteren die Du im gleichen Zug ziehst, werden in den Beutel zurück gelegt.

Vorsicht: Mit dem Fortschreiten des Spieles steigt das Verhältnis rot/gelber zu schwarzen Fässern, was die Wahrscheinlichkeit ein rot/gelbes zu ziehen erhöht.

EINE PR KRISE KARTE

die Rückseite einer Level 2 PR Krise Karte



die Vorderseite der gleichen Karte



PR KRISE

PR Krisen repräsentieren, als wie »böse« (relativ gesprochen) deine Ölfirma in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. Die Öffentlichkeit hat, so scheint es, nicht die geringste Ahnung, wie anstrengend es wäre, in diesem Geschäft auf ehrlichem Weg Trillionenprofite einzufahren...

Jedes Mal, wenn Du ein rotes oder gelbes Fass aus dem Beutel ziehst, erleidest Du **sofort** eine PR Krise, und mußt die beiden folgenden Dinge tun:

- Ist dies deine **erste** PR Krise in diesem Zug, entferne die Hälfte (abgerundet) aller schwarzen Fässer in deinem HQ aus dem Spiel.

- Mach das erste, was zutrifft:

A - Wenn Du eine **verdeckte** PR Krise Karte in deinem HQ hast, decke diese auf; Ihr Effekt und SP Malus treten sofort in Kraft.

B - Wenn Du **keine** verdeckte PR Krise Karte in deinem HQ hast, ziehe eine des nächsthöheren Levels, und lege sie verdeckt in dein HQ.

ANMERKUNGEN

Wenn Du keine PR Krise Karte hast ist der nächsthöhere Level 1. Hast Du nur eine von Level 1 ist der nächsthöhere Level 2. Hast Du eine von Level 2 oder mindestens eine von Level 3 ist der nächsthöhere Level 3.

Du darfst unter PR Krise Karten in deinem HQ jederzeit drunterschauen.

Alles was Du auf oder unter PR Krise Karten stellst / legst zählt für alle Belange als aus dem Spiel, bis Du es dort wieder wegnimmst.

PR Krisen erleidest Du unabhängig und zusätzlich zu dem was Du gerade tust.

PR Krise Karten wirst Du wieder los mit der Option **Entwicklung: Whitewash** (Seite 10).

SCHWARZMARKT

Der weltweite Ölschwarzmarkt wird in erster Linie von Piraten und inoffiziellen Händlern betrieben. Als respektable Ölfirma möchtest Du natürlich nicht mit diesem Abschaum in Verbindung gebracht werden. Dies teilst Du deinen geschätzten Geschäftspartnern aber natürlich nicht in persönlichen Meetings mit...



Der Schwarzmarkt besteht aus fünf Feldern, jedes dieser Felder ist mit einer Technologie auf der Technologieleiste verbunden.

Auf jedes dieser Felder kann ein schwarzes Fass gestellt werden. Such dir ein freies Feld aus, wenn Du ein Fass auf den Schwarzmarkt stellen muß.

Wenn Du Fässer aus dem Beutel ziehst (Fässer in einem Beutel, Seite 8) und mittels der Aktionen *Grey Ops* und *Verschiffen* (Seite 12) können schwarze Fässer auf diese Felder gestellt werden.

Verteile, sofort nachdem Du ein Fass auf das letzte freie Schwarzmarktfeld stellst, alle schwarzen Fässer vom Schwarzmarkt gleichmäßig auf die Regionen, eines auf jede.

ANMERKUNGEN

Im Spiel mit 2 und 3 Spielern wird die Hydrogenzellentechnologie nicht genutzt und der Schwarzmarkt besteht nur aus vier Feldern. Entsprechend wird beim Verteilen der Fässer auch keines auf die Region Venezuela gestellt.

Mittels der *Grey Ops: Schwarzmarkt* Option (Seite 12) kannst du die Fässer von den Schwarzmarktfeldern auf die mit ihnen verbundenen Technologien bewegen.

BEISPIEL SCHWARZMARKT

In Schritt 1 ihres Zuges möchte Sandra eine Aktion auf einem Aktionsfeld ausführen, auf dem sie an einem Gleichstand um die Mehrheit beteiligt ist. Sie muß also ein Fass aus dem Beutel ziehen. Sandra zieht ein schwarzes Fass. Sie erleidet keine PR Krise, muß dieses Fass aber auf den Schwarzmarkt stellen. Dort ist nur noch ein Feld frei.

Sandra stellt das schwarze Fass auf das letzte freie Feld.



Da dies das letzte freie Feld war, muß sie sofort alle Fässer vom Schwarzmarkt auf die Regionen verteilen. Sie nimmt die Fässer und stellt je eines auf Venezuela, Libya, Nigeria, die Golfregion und Russland. Danach führt sie wie geplant ihre Aktion aus. Würde sie später im selben Zug erneut ein schwarzes Fass ziehen, müsste sie es zurück in den Beutel legen, nur das erste in einem Zug gezogene schwarze Fass wird auf den Schwarzmarkt gestellt.



AKTIONSFELDER

Aktionsfelder sind Expansion, Entwicklung, Investition, Grey Ops, und alle Regionen. Jedes Aktionsfeld wird im Folgenden erklärt.

Jedes Aktionsfeld bietet zwei Optionen, ausser den Regionen, die nur die Möglichkeit "Verschiffen" anbieten. Wenn man eine Aktion auf einem Aktionsfeld ausführt, das keine Region ist, kann man beide Optionen in beliebiger Reihenfolge nutzen (wenn man die Mehrheit hat), oder eine Option wählen (wenn niemand eine Mehrheit hat).

ANMERKUNGEN

Achtung: Wenn Du die Mehrheit auf einem Aktionsfeld hast, kannst Du beide Optionen in beliebiger Reihenfolge nutzen. Hat niemand eine Mehrheit, kannst Du ein Fass aus dem Beutel ziehen (auf das Risiko einer PR-Krise hin), und dann eine der beiden Optionen des Aktionsfeldes ausführen.

Regionen haben nur eine Option: Verschiffen. Unabhängig davon, ob Du die Mehrheit hast, oder ob niemand eine Mehrheit hat, kannst Du auf jedem Region-Aktionsfeld nur diese Option nutzen.

Achtung: Nachdem Du auf einem Aktionsfeld eine Aktion ausgeführt hast, stellst Du alle eigenen Agenten von diesem Aktionsfeld zurück in Dein HQ. Es spielt dabei keine Rolle, wieviele Deiner Agenten auf dem Feld stehen, Du kannst die jeweilige Aktion nur einmal ausüben (bzw ggfs beide Optionen), und musst danach alle deine Agenten von diesem Aktionsfeld zurück in Dein HQ stellen.

AKTIONSFELD EXPANSION



OPTION 1 "ANHEUERN"

Nimm einen Deiner Agenten **aus dem Vorrat** und stelle ihn in Dein HQ.

OPTION 2 "ENTSENDEN"

Stelle alle Deine Agenten vom Aktionsfeld Expandieren auf ein anderes Aktionsfeld Deiner Wahl. Dort kannst Du nach den üblichen Regeln eine Aktion ausführen, oder die Agenten für einen späteren Zeitpunkt stehen lassen.

ANMERKUNGEN

Entsandte Agenten dürfen die "Fünf Agenten pro Aktionsfeld"-Regel nicht brechen (siehe: *Agenten bewegen*, Seite 6).

Es ist nicht erlaubt, weitere Agenten auf das Aktionsfeld Expandieren zu bewegen; oder auf das Feld, auf das die Agenten von hier *entsandt* wurden (wenn dort eine Aktion ausgeführt wurde): von beiden Feldern wurden in dieser Runde Agenten wegbewegt.

Angeheuerte Agenten werden von dem Moment, wo sie im HQ stehen, genau so benutzt wie die beiden Agenten, die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen. Du darfst nie mehr als insgesamt vier Agenten haben.

AKTIONSFELD ENTWICKLUNG



OPTION 1 "BOHREN"

Du darfst **eine** der drei Ölfeldkarten aus der Auslage nehmen und sie offen in Dein HQ legen.

Ist auf dieser Ölfeldkarte ein Sicherheitsymbol (★), darfst Du einen Sicherheitschip aus dem Vorrat nehmen, sofern noch einer übrig ist, und ebenfalls in Dein HQ legen (siehe *Verschiffen*, Seite 12).

Nimm dann für jedes volle Fass (🛢️), das auf der Karte abgebildet ist, ein schwarzes Fass direkt aus dem Beutel und stelle es auf die entsprechende Region. Dies zählt **nicht** als "aus dem Beutel ziehen."

Danach darfst Du für jedes Fass mit einem Fragezeichen (❓), das auf der Karte abgebildet ist, ein Fass aus dem Beutel ziehen. Dies zählt als "aus dem Beutel ziehen." Stelle alle gezogenen schwarzen Fässer auf die entsprechende Region, und handele mögliche PR-Krisen ab.

Zuletzt deckst Du eine neue Ölfeldkarte auf und legst sie in die Auslage.

OPTION 2 "WHITEWASH"

Du darfst eine offene PR-Krise aus Deinem HQ abwerfen. Dazu musst Du Fässer aus Deinem HQ bezahlen, die dadurch aus dem Spiel genommen werden. Eine PR-Krise der Stufe 1 kann umsonst ent-

fernt werden, Stufe 2 kostet ein Fass und Stufe 3 kostet zwei Fässer.

ANMERKUNGEN

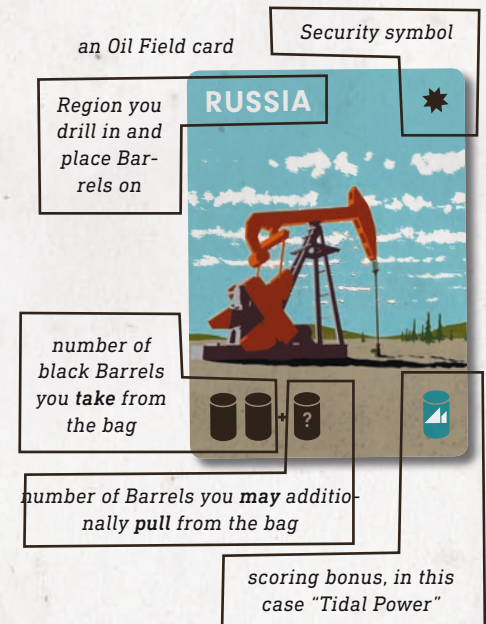
Zu Beginn jeder Bohraktion darfst Du die drei offen liegenden Ölfeldkarten durch neue Karten vom Zugstapel ersetzen.

Ölfeldkarten bleiben bis zum Spielende in Deinem HQ, da sie einen Siegpunktbonus geben können (siehe *Wertung*, Seite 14).

Um zu *Bohren* musst Du keine eigenen Agenten auf der entsprechenden Region haben. Deine Agenten auf dem Aktionsfeld Entwickeln erledigen die ganze Arbeit.

Die Anzahl der Sicherheitschips ist begrenzt. Wenn im Vorrat keine mehr sind, darfst Du auch keine nehmen. Ansonsten gibt es keine Grenze für die Zahl der Sicherheitschips, die Du haben darfst.

Bei Whitewash darfst Du nur *offene* PR-Krisen abwerfen. Wenn Du für keine deiner aufgedeckten Karte zahlen kannst, darfst Du nicht stattdessen eine verdeckte abwerfen. Lege abgeworfene PR-Krisen verdeckt unter den passenden Zugstapel.



AKTIONSFELD INVESTITIONEN



OPTION 1 "START-UPS"

Du darfst **eine** der drei offen liegenden Start-Up-Karten aus der Auslage kaufen.

Jede Karte kostet so viele Fässer aus Deinem HQ, wie auf der **entsprechenden** Technologie auf der Techleiste stehen.

Die bezahlten Fässer aus Deinem HQ werden aus dem Spiel entfernt. Zeige die gekaufte Karte den anderen Spielern, und lege sie dann verdeckt in Dein HQ. Decke dann eine neue Start-Up-Karte vom Zugstapel auf und lege sie in die Auslage.

OPTION 2 "MARKETING"

Du darfst **ein** Fass aus Deinem HQ auf ein Technologiefeld auf der Technologieleiste stellen.

ANMERKUNGEN

Zu Beginn der Start-Up-Aktion **darfst** Du die drei offen liegenden Start-Up-Karten durch neue vom Zugstapel ersetzen. Lege die alten Karten unter den Zugstapel.

Du darfst frei wählen, welche der Karten aus der Auslage Du kaufst, sofern Du die entsprechende Karte bezahlen kannst.

Zu Beginn des Spiels sind alle Start-Up-Karten umsonst, da auf der Technologieleiste noch keine Fässer stehen (streng genommen kosten diese Unternehmen schon Geld, aber so wenig, dass es für einen grossen Ölkonzern höchstens Peanuts sind). Im Verlauf des Spiels füllt sich die Technologieleiste, und es wird zunehmend teurer, Start-Ups zu kaufen.

Denk daran, dass die Fässer auf der Technologieleiste nicht nur den Kaufpreis der entsprechenden Start-Up-Karten festlegen, sondern auch den Siegpunktwert dieser Karten bei Spielende. Ein freies Start-Up kostet nichts, ist aber auch nichts wert. Du solltest in Erwägung ziehen, **Marketing** zu betreiben, um Deine Investitionen aufzuwerten. Wann immer Du Fässer auf die Technologieleiste stellst, wertest Du den Preis und den Siegpunktwert aller passenden Start-Ups auf (siehe **Wertung**, Seite 14).

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass jemals Peak Oil eintreten sollte, ist es zentral wichtig, regelmässig passende Forschungsergebnisse zu veröffentlichen, damit auch wirklich jeder versteht, welche Technologie dann am wertvollsten ist. Genauso ist es Deine Pflicht, die Öffentlichkeit vor womöglich gefährlichen Technologien zu warnen. Weil, Wissenschaft.

START-UPS BEISPIEL

Karen wählt die Start-Ups Aktion. Die offen liegenden Start-Up-Karten und die Techleiste sehen aus sie folgt.

	<p>Auf „Ethanol“ stehen keine Fässer, obige Karte ist also umsonst.</p>
	<p>Auf SPMR stehen zwei Fässer. Untige Karte kostet also zwei.</p>
	<p>Auf „Agropolymers“ steht ein Fass, obige Karte ist kostet also eins.</p>

Karen entscheidet, die Agropolymer-Karte in ihr HQ zu legen, und entfernt ein Fass aus ihrem HQ aus dem Spiel.

AKTIONSFELD GREY OPS



Zuerst, und unabhängig davon, ob Du eine oder beide Optionen wählst, musst Du ein Fass aus Deinem HQ auf ein leeres Schwarzmarkt-Feld Deiner Wahl stellen.

OPTION 1 "SCHWARZMARKT"

Du darfst **alle** Fässer, die derzeit auf dem Schwarzmarkt stehen, von ihrem Feld auf die zugehörige Technologie auf der Techleiste schieben.

OPTION 2 "BERATER"

Du darfst **eine** Berater-Karte aus der Auslage nehmen und in Dein HQ legen. Du musst zuerst eine Stufe 1-Karte nehmen, dann Stufe 2, und dann Stufe 3. Du darfst von jeder Stufe nur eine Karte haben.

ANMERKUNGEN

Wenn Du kein Fass aus Deinem HQ auf den Schwarzmarkt stellen kannst, darfst Du diese Aktion nicht wählen.

Alle Effekte auf den Beraterkarten sind ab dem Moment aktiv, wo Du die Karte in Dein HQ legst. Die verfügbaren Beraterkarten sind begrenzt (siehe **Aufbau**, Seite 4). Es ist daher möglich, dass von einer für Dich erlaubten Stufe keine Karten mehr da sind; dann kannst Du auch keine kaufen.

REGIONSFELDER - VERSCHIFFEN



Diese Aktion wird mit den Agenten auf der **Region** ausgeführt, es gibt dafür kein gesondertes Aktionsfeld.

Wähle eine Schiffsroute welche die verschiffende Region direkt mit einer Raffinerie verbindet.

Du darfst keine Route wählen, die den "Gesperrt"-Chip enthält (🚫), diese Route ist für den Schiffsverkehr geschlossen.

Für **jedes** Fragezeichen-Fass (❓) auf einem Risikochip auf der gewählten Route musst Du ein Fass aus dem Beutel ziehen und das Ergebnis abhandeln (siehe *Fässer in einem Beutel*, Seite 8).

Dann nimm so viele Fässer aus der verschiffenden Region in Deine Hand wie es der Nachfrage auf der gewählten Raffinerie entspricht.

Stelle für **jedes** Schädelssymbol (💀) auf einem Risikochip auf der gewählten Route eines der Fässer auf ein freies Schwarzmarktfeld (siehe *Schwarzmarkt*, Seite 9).

Stelle die **verbleibenden** Fässer in Dein HQ.

Nachdem das Verschiffen beendet ist, drehe alle Risikochips auf der benutzten Route und den Nachfragechip der Raffinerie auf die Rückseite.

SICHERHEITSCHIPS

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während Deines Zuges darfst Du Sicherheitschips (★) aus Deinem HQ in den Vorrat zurücklegen. Für **jeden** zurückgelegten Chip darfst Du entweder zwei Risikochips oder zwei Nachfragechips tauschen, oder einen Risiko- oder Nachfrage auf die Rückseite drehen.

ANMERKUNGEN

Diese Aktion hat nur eine Option. Die üblichen Mehrheitsregeln finden Anwendung. Die Region, in der Du die Aktion ausführst, ist die verschiffende Region.

Die weissen und schwarzen Linien sind die verfügbaren Routen. Manche Routen sind mit einem kleinen Richtungspfeil markiert; diese Routen können nur in Pfeilrichtung genutzt werden.

Du kannst mit einer Verschiffen-Aktion nie mehr Fässer an Dich nehmen, als in der verschiffenden Region derzeit verfügbar sind, auch wenn die Nachfrage höher ist. Wenn Du weniger Fässer verschiffst als in der Region aktuell verfügbar sind, bleiben die übrigen Fässer in der Region.

Die Piraten (💀) stehlen Fässer, die Du verschiffst, und nicht etwa Fässer aus der verschiffenden Region. Das bedeutet, dass Du höchstens so viele Fässer erhältst wie die Nachfrage der gewählten Raffinerie, abzüglich aller 💀-Symbole auf der Route.

Alle Fässer, die Du wegen Piraten zum Schwarzmarkt hinzufügst, sind zusätzlich zu dem einzelnen Fass pro Runde, das durch Ziehen von Fässern aus dem Beutel zum Schwarzmarkt hinzugefügt wird.

Leere bzw. weisse Risikochips haben keinen Effekt. Alle Risikochips haben ein kleines Symbol am unteren Rand, das anzeigt, was auf der Rückseite des Chips ist.

BEISPIEL VERSCHIFFEN

Karen wählt eine Verschiffen-Aktion in der Golfregion und beschliesst, nach Rotterdam zu verschiffen. Die Nachfrage in Rotterdam ist derzeit vier.



Zuerst legt Karen ihren Sicherheitschip in den Vorrat zurück und tauscht die Risikochips von Belarus und dem Suezkanal.



Wegen des Risikochips im Suezkanal muss sie zwei Fässer aus dem Beutel ziehen. Beide sind schwarz, sie stellt eines in den Schwarzmarkt, und wirft eines zurück in den Beutel.

Dann nimmt sie vier Fässer aus der Golfregion, stellt eines in den Schwarzmarkt (wegen des Risikochips im Golf von Aden), und die verbleibenden drei in ihr HQ.

Zuletzt dreht sie die Chips im Golf von Aden, dem Suezkanal und Rotterdam auf die Rückseite, und nimmt ihre beiden violetten Agenten aus der Golfregion in ihr HQ. Ein Fass und Sandras gelber Agent verbleiben in der Golfregion.

PEAK OIL - SPIELEND

Alle sind bass erstaunt, daß das Öl tatsächlich plötzlich all ist, und die bisher gültigen Regeln treffen nicht mehr zu. Länder kündigen Förderrechte auf um die letzten Tropfen für sich zu behalten, und Ölersatztechnologien werden zu wichtig, um dieses Feld kleinen Start Ups zu überlassen. Allgemeines Chaos.

Sobald Du das **letzte schwarze** Fass aus dem Beutel entfernst, wird sofort Peak Oil ausgelöst.

Wenn Du Peak Oil auslöst, drehe deine HQ Karte auf die Rückseite. Sie dient nun als **Peak Oil Marker**. Beende dann deinen Zug wie gewöhnlich, denke daran in Schritt 2 einen Agenten zu bewegen,

Danach **darf** reihum jeder der anderen Spieler **einen** seiner Agenten bewegen.

Dann beginnt die Peak Oil Phase. **Handele** alle Aktionsfelder in dieser Reihenfolge ab:

- 1 Expansion
- 2 Entwicklung
- 3 Alle Regionen
- 4 Investitionen
- 5 Grey Ops

Für jedes Aktionsfeld darf **jeder** Spieler, der hier über **mindestens einen Agenten** verfügt, **eine** der Optionen nutzen:

- Hat **ein** Spieler die Mehrheit auf einem Aktionsfeld, darf er als erster eine der Optionen nutzen. Entfernt danach seine Agenten von diesem Aktionsfeld.
- Danach, oder wenn keiner die Mehrheit hat, darf reihum, beginnend beim Peak Oil Marker, jeder (andere) Spieler, der hier Agenten hat, ebenfalls eine der Optionen nutzen. Danach entfernt er seine Agenten.



die Peak Oil Marker Seite deiner HQ Karte

Während Peak Oil werden **keine** neuen Start-Up- oder Ölfeld-Karten aufgedeckt

Nachdem ihr alle Aktionsfelder abgehandelt und alle Agenten vom Brett genommen habt, endet das Spiel. Fahrt mit der **Punktwertung** (Seite 14) fort.

ANMERKUNGEN

Während der Peak Oil Phase ist alles andere wie im Rest des Spieles, inklusive Fässer ziehen, PR Krisen und Zahlungen.

Nutzt Du die Option Expansion: Dispatch, lass die Agenten zunächst auf dem Zielaktionsfeld stehen. Handele dieses Aktionsfeld ab, wenn es an der Reihe ist.

Während Peak Oil darfst Du nur dann als erster eine Option nutzen, wenn Du über die Mehrheit verfügst. In allen anderen Fällen entscheidet allein die Sitzreihenfolge in Bezug zum Peak Oil Marker.

Wie immer darfst Du, wenn Du eine Aktion ausführst, auch nichts tun und nur deine Agenten vom Aktionsfeld nehmen.

Die Reihenfolge in der die Aktionsfelder abgehandelt werden ist von rechts nach links, und auf dem Brett aufgedruckt.

Sollte dies eine Rolle spielen, werden die einzelnen Regionen in folgender Reihenfolge abgehandelt: (Venezuela,) Libya, Nigeria, Golfregion, Russland.

PUNKTWERTUNG

Zähle für die Gesamtpunktzahl die folgenden Teilpunktzahlen zusammen:

START-UP PUNKTZAHL

Jede deiner Start-Up-Karten ist wert:

- 1 SP (Siegpunkt) **pro Fass** auf dem Feld der zugehörigen Technologie auf der Technologieleiste,
- plus 1 SP pro entsprechendem Symbol auf deinen Ölfeldkarten. Dies bedeutet, daß Technolgien unterschiedliche Werte für unterschiedliche Spieler haben können.

Diesen Wert bekommst Du ein Mal für jede deiner Start-Up-Karten, **inklusive** der drei, die auf deine Privates Portfolio Karte aufgedruckt sind.

BERATERPUNKTZAHL

- 14 Jeder Berater in deinem HQ ist die aufgedruckte Anzahl an Siegpunkten wert.

- Level 1 Karten: 1 SP
- Level 2 Karten: 1 SP
- Level 3 Karten: 2 SP

PR PUNKTZAHL

Jede aufgedeckte PR Krise in deinem HQ kostet dich aufgedruckte Anzahl an Siegpunkten..

- Level 1 Karte: 1 SP
- Level 2 Karte: 3 SP
- Level 3 Karte: 5 SP

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der weniger Punkte an PR Krisen verloren hat, dann der mit der höheren Start-Up Punktzahl, dann der mit der höheren Beraterpunktzahl.

BEISPIEL PUNKTWERTUNG

Alba hat diese Karten in ihrem HQ:



Alba hält drei Hydrogenzellen Start-Ups (zwei reguläre und eine in ihrem Privaten Portfolio), ein Ethanol, zwei SPMR und ein Agripolymer.

Gemäß dem Stand auf der Technologieleiste ist Albas Start-Up Punktzahl wie folgt:

3 Hydrogenzellen	x 3 SP	= 9 SP
1 Ethanol	x 0 SP	= 0 SP
2 SPMR	x 2 SP	= 4 SP
1 Agropolymere	x 2 SP	= 2 SP

Start-Up Punktzahl: 15 SP



Alba hat nur einen Berater, der ihr 1 weiteren SP verchafft.

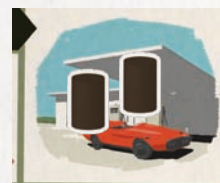
Die aufgedeckte Level 1 PR Krise kostet sie -1 SP. Die verdeckte Level 2 PR Krise kostet sie nichts.

Albas Gesamtpunktzahl ist:

Start-Up Punktzahl	15 SP
Beraterpunktzahl	1 SP
PR Punktzahl	-1 SP
TOTAL	15 SP



Alba hält diese vier Ölfeldkarten.



Auf der Hydrogenzellentechnologie stehen zwei Fässer und Alba hält eine Ölfeldkarte mit einem Hydrogenzellensymbol, also ist jede Hydrogenzellen Start-Up Karte für Alba 3 SP wert.



Auf der Ethanol Technologie stehen keine Fässer. Jede Ethanol Start-Up Karte ist also 0 SP wert.



Jedes SPMR Start-Up ist 2 SP wert.



Da Alba ein passendes Ölfeld hält, wäre jede Gezeitenenergie Start-Up Karte (wenn sie welche hielte) für sie 2 SP wert.



Alba hält zwei passende Ölfelder. Obwohl keine Fässer auf der Technologie stehen, ist jedes Agropolymere Start-Up für sie 2 SP wert.

PROFIVARIANTE

Als Meister in der dunklen Kunst des internationalen Ölgeschäftes bist, möchtest Du vielleicht diese Profivariante ausprobieren. Vorsicht, hier wird mit härteren Bandagen gekämpft.

Die Profiregeln entsprechend weitgehend den regulären, mit den folgenden Unterschieden. Alle hier nicht erwähnten Regeln bleiben unberührt.

AUFBAU

Entferne die PR Krise und Berater Karten aus dem Spiel, sie werden nicht benötigt. Lege stattdessen die PR Krise Leiste neben dem Spielfeld aus.

Lege die Profi-Aktionsfeldkarten über die entsprechenden Aktionsfelder auf dem Spielfeld.

Lege unabhängig von der Spieleranzahl immer genau zwei rote Fässer in den Beutel. Entferne die restlichen aus dem Spiel.

NIE BEIDE OPTIONEN

Du darfst auf jedem Aktionsfeld **immer** nur **eine** der beiden Optionen nutzen, unabhängig davon, ob Du die Mehrheit hast oder eine Gleichstand brichst. Du darfst immer noch frei wählen, welche Du nutzt.

PR KRISE

Entferne keine schwarzen Fässer aus deinem HQ und ziehe keine PR Krise Karten. Stell statt dessen einen deiner Agenten auf das erste (linke) Feld der PR Krise Leiste.

Diese Leiste ist eine »Vertreibungsleiste«. Wenn ein Agent auf ein Feld gestellt wird, auf dem bereits ein Agent steht, wird letzterer zunächst um ein Feld nach rechts gestellt, wo er möglicherweise erneut einen anderen Agenten vertreibt, u.s.w..

Wird ein Agent auf ein **leeres** Feld gestellt, passiert nichts weiter. Wird ein Agent vom letzten Feld des Tracks heruntergetrieben, kehrt er sofort in das HQ seines Spielers zurück.

Beispiel: Alba (weiß) muß einen ihrer Agenten auf die PR Krise Leiste stellen. Auf dem ersten Feld steht bereits Karens violetter Agent. Alba vertreibt diesen auf das nächste Feld und stellt ihren auf das erste.



Später im gleichen Zug erleidet Alba eine weitere PR Krise. Sie stellt einen weiteren Agenten auf die Leiste, und vertreibt alle dort um ein Feld nach rechts. Sandras gelber Agent wird heruntergeschoben und sofort zurück in Sandras HQ gestellt.

Die Agenten auf dieser Leiste sind mit der Bewältigung der PR Krise beschäftigt und können **nicht** für etwas anderes verwendet werden.

Stehen zu Beginn deines Zuges **all** deine Agenten (abgesehen von denen in der Reserve) auf der PR Krise Leiste, darfst Du sie zunächst alle zurück in dein HQ stellen. Die Öffentlichkeit hat das Interesse an deinen andauernden Krisen verloren.

Im Spiel zu **zweit** oder **dritt** wird das linke Feld nicht verwendet. Überspringt es, wenn ihr Agenten auf die Leiste stellt.

AKTIONSFELD ENTWICKLUNG

Vor Nutzung der *Bohren* Option darfst Du die Ölfeldkarten nicht durch neue ersetzen.

Die Option *Whitewash* gehört jetzt zur Aktion *Investitionen* und ist ersetzt durch die Option **Forschung**: du darfst die drei Ölfeldkarten **und** die drei Start-Up-Karten aus der offenen Auslage verdeckt unter ihre jeweiligen Stapel schieben und durch neue von diesen Stapeln ersetzen.

AKTIONSFELD INVESTITIONEN

Vor Nutzung der Option *Start-Ups* darfst Du die Start-Up-Karten nicht durch neue ersetzen.

Die Option *Marketing* gehört jetzt zur Aktion *Grey Ops* und ist ersetzt durch die Option **Whitewash**: Du darfst all deine Agenten von der PR-Krise-Leiste nehmen und in dein HQ stellen..

AKTIONSFELD GREY OPS

Vor Nutzung einer der Optionen darfst (und mußt) Du kein Fass auf den Schwarzmarkt stellen.

Die Option *Berater* ist ersetzt durch die Option **Marketing**: Du darfst ein Fass aus deinem HQ auf eine der Technologien auf der Technologieleiste stellen. **Alternativ** darfst Du ein Fass auf der Technologieleiste auf eine andere Technologie **bewegen**. Im letzten Fall **mußt** Du so viele Fässer aus deinem HQ abwerfen, wie **danach** auf der Zeiltechnologie stehen. Wenn Du nicht zahlen kannst, darfst Du die Alternative nicht nutzen.

PUNKTWERTUNG

Es gibt keine Punkte für Berater- und PR-Krise-Karten. Stattdessen verlierst Du 2 SP für jeden deiner Agenten, der zu Spielende noch auf der PR Krise Leiste steht.

AKTIONEN



EXPANSION (S.10)

Recruit: Take 1 Agent of your color and put it in your HQ.

Dispatch: Move all your Agents from this Spot to another Spot, then you may activate that Spot.



ENTWICKLUNG (S.10)

Drill: May replace Oilfield cards. Take Oilfield card, possibly take Security marker (★), put black Barrels from the bag on Region, may pull ⚡-Barrels and put on Region.

Whitewash: Discard face-up PR Crisis card. Possibly pay for this (0/1/2).



INVESTITIONEN (S.11)

Start-Ups: May replace Start-Up cards. Acquire a Start-Up card, spending Barrels from your HQ. Price equals number of Barrels on corresponding Technology.

Technologies: Place 1 Barrel from your HQ on a Technology on the Tech track.



GREY OPS (S.12)

Place one Barrel onto the Black Market.

Black Market: Move all Barrels from the Black Market onto the corresponding Technologies.

Consultants: Take a Consultant card.



VERSCHIFFEN (S.12)

Pay Security markers (★) to flip or swap Risk or Demand chips.

Pull 1 Barrel for each ⚡ on your route.

Take the number of barrels shown on your target Refinery's Demand chip from the Region, place 1 on the Black Market for each ⚡ on your route, and the rest into your HQ.

SEHR KURZE REGELN

Führe in deinem Zug diese Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- 1 beweg einen Agenten **oder** Aktion
- 2 beweg einen Agenten
- 3 optional: zahle 2: beweg einen Agenten

Achtung: Max. 5 Agenten pro Aktionsfeld.

AKTION (S.7)

Bei Mehrheit nutze beide Optionen. Bei Gleichstand ziehe 1 Fass und nutze eine Option. Stell danach alle deine Agenten von diesem Aktionsfeld zurück in dein HQ.

FÄSSER ZIEHEN (S.8)

- ⚡ Stell das erste auf ein freies Schwarzmarktfeld deiner Wahl.
- 🔴 / 🟡 Erleide für jedes eine PR Krise. Du darfst neu ziehen. Gelbe entfernen.

PR KRISE (S.8)

Wirf die Hälfte (abgerundet) der Fässer aus deinem HQ ab und decke eine PR-Krise-Karte auf. Falls letzteres nicht möglich ist, nimm eine von nächsthöheren Level.

PEAK OIL (S.13)

Wenn Du das letzte schwarze Fass aus dem Beutel nimmst, beende den Zug und dreh deine HQ Karte als Marker rum. Jeder andere Spieler darf 1 Agenten bewegen.

PEAK OIL PHASE (S.13)

Auf jedem Aktionsfeld darf zunächst der Mehrheitsspieler eine Option nutzen, danach oder bei Gleichstand jeder (andere) mit Agenten, reihum vom Marker aus..

PUNKTWERTUNG (S.14)

Jedes Start-Up (incl. Privates Portfolio)

- 1 SP pro Fass auf der Technologie
- plus 1 SP pro Ölfeldkarte mit passendem Symbol im eigenen HQ

Ziehe SP für PR-Krise-Karten ab und zähle SP für Berater dazu.