

# Öl für uns alle

Ein Würfelspiel für 2-7 Personen ab 10 Jahren.  
Ravensburger Spiele Nr. 11.006

## SPIELREGELN

### Die Spielausrüstung

Zum Spiel gehören: 1 Spielbrett, 1 Kontrollbrett im Boden des Kastens, 6 Spielfiguren, 6 Tanker, 4 Markierungsklammern, ca. 60 Bohrtürme, 1 Würfel, 36 Frachtbriefe, 18 Besitzkarten, 16 Memo-Karten, 16 Informations-Karten, 10 Pakete (Karten) Raffinerie-Aktien, 10 Pakete (Karten) Tankschiffreederei-Aktien, 4 Versicherungs-Policen und Spielgeldscheine im Werte von \$ 1.000, 10.000, 50.000, 100.000, 200.000 und 500.000.

### Anzahl der Spieler

Wenn ein Mitspieler die Bank verwaltet und das Kontrollbrett beaufsichtigt, können sich außer ihm bis zu 6 Personen am Spiel beteiligen.

### Der Spielzweck

1. Das Finden von Erdölquellen. Hierzu muß man bohren. Der Fachmann nennt das: *Niederbringen von Aufschlußbohrungen*.
2. Die Ausbeutung der Quellen und der Transport des Rohöls zu den Raffinerien in Europa und Australien.

### Vorbereitungen

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur (Halmakegel) und setzt sie auf das Start-Feld des Spielbrettes. Wenn keiner sich ausschließlich den Verwaltungsaufgaben widmen will, muß ein Mitspieler zusätzlich die Bank übernehmen und ein anderer das Kontrollbrett betreuen.

Jeder Spieler erhält ein Anfangskapital von \$ 900.000 (1 x 500.000, 1 x 200.000, 1 x 100.000, 1 x 50.000, 5 x 10.000) und eine Erdölquelle in Form einer Besitzkarte. Je nach der Anzahl der Mitspieler werden dazu die Besitzkarten 13-18 verlost. Dann nimmt jeder einen Bohrturm in der Farbe seiner Spielfigur und steckt ihn in das Kontrollbrett — und zwar in die Nullstellung neben seiner Besitzkarten-Nummer. Jeder Spieler verfügt also bereits über eine „fündige“ Quelle. Die restlichen Besitzkarten werden gemischt und mit der Schrift nach unten auf das Feld *Besitzkarten* im Innern des Spielbrettes gelegt. Die gut gemischten Informations- und Memo-Karten werden ebenfalls auf den im Spielbrett vorgesehenen Feldern abgelegt. Dann ordnen wir die 36 Frachtbriefe nach den Verschiffungshäfen (Mina al Ahmadi, Tripoli, Umm Said, Bandar Mashur und Port of Spain). Die 5 gemischten Stapel übernimmt der Bankverwalter und legt sie — mit dem Hafennamen nach oben — in sein Depot. Hier liegen auch die Raffinerie- und Reederei-Aktien sowie die Versicherungs-Policen.

Der für das Kontrollbrett verantwortliche Spieler steckt einen Bohrturm zur Angabe der Frachtrate neben die Zahl „1“ des Frachtraten-Index. Außerdem nimmt er die vier Tanker in Verwahrung.

### Der Spielverlauf

Das Spiel entfaltet sich im wesentlichen auf den Randfeldern des Spielplanes, die im Uhrzeigersinn von den Spielfiguren durchlaufen werden. Der Würfel zeigt an, wieviel Felder die Figuren nach dem Wurf vorrücken dürfen. — Die Kennzeichnungen der Felder bedeuten folgendes:

**MEMO** — Wenn Sie auf einem Memo-Feld landen, nehmen Sie die oberste Karte vom Memo-Stapel und befolgen ihre Anweisungen. Sie behalten die Karte nur, wenn das ausdrücklich vermerkt ist. Sonst geht sie als unterste Karte in den Stapel zurück. Die Anweisungen gelten nur für den Spieler, der die Memo-Karte aufgenommen hat.

**INFORMATION** — Verfahren Sie wie bei den Memo-Karten. Die Anweisungen gelten allerdings für *alle* Mitspieler.

**AUFSCHLUSSBOHRUNG** — Wenn Sie dieses Feld erreichen, haben Sie die Möglichkeit, eine Aufschlußbohrung niederzubringen. Ihre Entscheidung hängt in erster Linie von Ihrer Finanzlage ab. Haben Sie sich zum Bohren entschlossen, nehmen Sie Ihre Figur aus dem Spiel und setzen sie in das Start-Feld der Aufschlußbohrung (Kontrollbrett im Schachtelboden). Außerdem zahlen Sie die Bohrkosten in Höhe von \$ 140.000. Wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, schieben Sie Ihre Figur den gewürfelten Augen entsprechend in das Bohrloch vor. Während des Bohrens können Sie einige Überraschungen erleben (schwarze Felder mit Hinweisen). Zeigt Ihr Wurf mehr Augen als Sie bis zum Zielfeld der Aufschlußbohrung benötigen, rücken Sie bis zu diesem vor, die übrigen Punkte verfallen. Schlimmstenfalls wird die Bohrung nicht fündig. Dann setzen Sie Ihre Figur auf den Start des Spielfeldes zurück und ziehen dort weiter, wenn Sie wieder an der Reihe sind. Haben Sie Erdöl gefunden, so erhalten Sie die oberste Besitzkarte und stecken einen Bohrturm in die entsprechende Nullstelle auf dem Kontrollbrett. Die Spielfigur begibt sich wieder an den Startplatz auf dem Spielfeld.

**ÖLFÖRDERUNG** — Wenn Sie eines dieser Felder erreichen oder passieren, wird die wöchentliche Fördermenge aller Ihrer Quellen auf dem Kontrollbrett registriert, d. h. Ihre Bohrtürme rücken entsprechend der angegebenen wöchentlichen Förderleistung vor: Irak-Türme (10-14) 2 Löcher, die anderen je 1 Loch.

**URLAUBSANFANG** — Von diesem Feld aus geht's per Flugzeug auf Urlaub nach Europa. Sie scheiden vorübergehend aus und ziehen Ihre Figur — immer, wenn Sie mit Würfeln an der Reihe wären — von einer Reise-Etappe zur anderen, bis Sie das Feld *Urlaubsende* erreicht haben.

**HUBSCHRAUBER** — Dieses Feld versinnbildlicht die modernen kostensparenden Methoden der Erdölsuche (als Beispiel: wenn ein Straßenbau zum Bohrplatz zu teuer wird, trägt der Hubschrauber die gesamte Bohrausrüstung Stück für Stück zum Bohrplatz). Von diesem Feld rücken Sie sofort zum Start-Feld der *Aufschluß-Bohrung* (im Schachtelboden) vor. Die normalen Bohrkosten reduzieren sich auf \$ 40.000. Wenn Sie nicht bohren wollen, bleiben Sie auf dem Hubschrauberfeld und rücken beim nächsten Mal weiter.

**ÖLQUELLE IN KUWEIT VERSIEGT** — Sie müssen eine Ölquelle in Kuwait (falls Sie zur Zeit eine solche besitzen) für \$ 140.000 an die Bank verkaufen. Die eingelagerten Ölbestände fallen an die Bank.

**ZUR KONFERENZ NACH LONDON** — Sie müssen dringend zu einer Konferenz nach London. Für Ihre Reise benutzen Sie das nächste Flugzeug nach England — d. h. Sie ziehen Ihre Spielfigur beim nächsten Mal auf der vorgeschriebenen Flugroute nach London und in der folgenden Runde zum oberen Spielfeldrand. In diesem Fall gilt für Sie die Feldanweisung nicht.

**BÖRSE** — Drei Eckfelder sind der Börse vorbehalten. Hier können Sie Raffinerie- und / oder Tankschiffreederei-Aktien kaufen. Die Dividendenausschüttungen (Zinsen) werden durch die Informationskarten bekanntgegeben.

**DIENSTREISE NACH KWINANA** — In der nächsten Runde setzen Sie Ihre Figur nach Kwinana und in der folgenden zurück auf das gekennzeichnete Randfeld, ohne die Feldanweisung zu beachten.

#### **Der Rohöl-Transport**

Im Laufe der Zeit steigt die Ölförderung auf Ihren Feldern. Das Öl fließt durch Pipelines in die Lagertanks an den Verschiffungshäfen. Dort nehmen es die Tanker auf für die Raffinerien in Europa und Australien. Dabei ist Folgendes zu beachten: Wenn Sie zum Beispiel eine oder mehrere Quellen in Kuwait (1-9) besitzen, dann können Sie Tanker in der Größenordnung von 9.000 bis 27.000 t Tragfähigkeit anfordern. Da Sie aber die Größe des Schiffes im voraus nicht kennen, denn die Schiffsgröße wird Ihnen erst nach dem Aufdecken der Frachtbriefe bekannt, müssen Sie mit der Anforderung warten, bis Ihre Lagervorräte auf mindestens 27.000 t angestiegen sind (aus einer oder mehreren Quellen in Kuwait). Sobald Sie die Mindestmenge erreicht haben, sollten Sie einen Tanker anfordern — wenn er zur Verfügung steht. Sie lassen sich den obersten Frachtbrief aus dem Stapel Ihres Verschiffungshafen Mina al Ahmadi geben. (Der Verschiffungshafen ist auf der Besitzkarte vermerkt). Dann setzen Sie den Tanker in den schwarzen Kreis im Persischen Golf (im Inneren des Spielfeldes). Er kennzeichnet die Verschiffungshäfen Mina al Ahmadi, Bandar Mashur und Umm Said.

#### **Die Frachtbriefe**

Diese geben den Bestimmungshafen, die Lademenge, die Frachtkosten und den Verkaufswert für das Rohöl an. Sobald Sie Ihren Tanker in den schwarzen Kreis gestellt haben, stecken Sie einen Bohrturm — oder mehrere Türme — der Lademenge entsprechend zurück. Wenn Sie mehrere Tanker auf See haben, kennzeichnen Sie die Frachtbriefe mit den farbigen Markierungsklammern nach den Farben der Tanker.

Eine Versicherung der Ladung kann nicht schaden. Die Versicherungsprämie steht auf der Police, die die Bank ausgibt. Und dann kann Ihr Tanker in See gehen. Diese Grundregeln gelten auch für die anderen Ölfelder und Verschiffungshäfen.

#### **Der Tanker geht in See**

Eine Tankerreise können Sie erst vorbereiten, wenn Sie den Würfel *neu* übernehmen. Nach Erledigung der Vorarbeit würfeln Sie und setzen zunächst Ihre Spielfigur auf den Spielfeldrand. Die Memo- oder Informations-Karten können für Ihren Tanker, der bereits im Verschiffungshafen auf die Ausreise wartet, noch einige Überraschungen bringen.

Nach dem Setzen der Spielfigur ziehen Sie Ihren Tanker genauso viele Felder auf kürzestem Weg zum Bestimmungshafen. (Der Weg und die Etappen sind markiert). Sollten Sie jedoch während eines Tankertransports eine Aufschlußbohrung niederbringen, so wird mit der in der Bohrung gewürfelten Augenzahl auch Ihr Tanker weitergeführt. Und so geht es weiter: Erst die Spielfigur bewegen, dann den Tanker.

#### **Im Bestimmungshafen**

Hat der Tanker seinen Bestimmungshafen erreicht und die Ladung gelöscht, dann zahlt die Bank den Verkaufserlös aus. Er richtet sich nach den Frachtraten. Der Frachtbrief enthält eine Berechnungstabelle, die den Verkaufswert der Ladung je nach gültiger Frachtrate angibt. Unmittelbar nach der Ankunft wird das Rohöl verkauft. Beachten Sie den Frachtraten-Index auf dem Kontrollbrett! Der Wert Ihrer

Ladung ist also Schwankungen unterworfen, die günstig oder ungünstig für Sie sein können.

Nach dem Verkauf des Rohöls werden der Tanker, die Versicherungspolice und der Frachtbrief zurückgegeben.

#### **Das Anfordern mehrerer Tanker**

Es ist jedem Spieler gestattet, sofern er genügend Lagervorräte besitzt, mehrere oder alle Tanker für seine Transportzwecke anzufordern.

#### **Das Spielende**

Das Spiel endet nach einer festgesetzten Zeit — nach einer Stunde zum Beispiel. Sollten mit fortschreitender Spieldauer die Lagertanks nicht ausreichen, weil keine Tanker zur Verfügung stehen, dann wird die Produktion an den betreffenden Quellen eingestellt — d. h. der Bohrturm bleibt im letzten Loch der Reihe stehen.

#### **Der Gewinner**

Das Spiel gewinnt, wer das größte Bar-, Aktien- und Sachvermögen angesammelt hat.

Der Wert der Quellen ist auf der Besitzkarte vermerkt. Die Verrechnung der Lagermengen erfolgt zum Preise von \$ 20.000 pro 1.000 t Rohöl.

#### **Hinweise**

In wesentlichen Zügen hält sich das Ölspiel genau an die Wirklichkeit. Einige Zahlenverhältnisse mußten vereinfacht werden, um das Spiel nicht übermäßig zu komplizieren.

Auf Genauigkeit der geographischen Bezeichnungen wurde ebenfalls Wert gelegt. Wer die Spielregeln in Einzelfällen ändern oder erweitern will, kann es gerne tun. Der freien Unternehmerinitiative z. B. sollte man jede Möglichkeit zur Entfaltung geben.

Folgende Beispiele mögen auf diesen Weg weisen: Wenn ein Mitspieler in finanzielle Schwierigkeiten kommt, weil die hohen Summen, die er aufbringen muß, seine freien Rücklagen erschöpfen, kann er seine Aktienpakete verkaufen. Der Preis ist mit den Mitspielern und Konkurrenten frei auszuhandeln. Findet er keinen Interessenten, so kauft die Bank die Aktien zum Nennwert an. Er wird auf diese Weise wieder „liquide“, ohne gleich eine Ölquelle opfern zu müssen, was besonders im Anfang des Spiels immer einen schweren Verlust bedeutet.

Kommt er in starke Bedrängnis, so muß er seine Ölquellen zum Verkauf anbieten. Die Bank vergütet allerdings nur den halben Wert, wenn ein Verkauf an Mitspieler nicht zustande kommt. Darüber hinaus ergeben sich noch viele Möglichkeiten, miteinander ins Geschäft zu kommen: In Ihren Tanks in Burgan liegen z. B. 18.000 t Rohöl. Sie brauchen aber 27.000 t, um einen Tanker anfordern zu können. Wenn ein anderer Spieler Überschussmengen abstoßen will, greifen Sie zu und kaufen die fehlenden 9.000 t, falls Sie handelseinig werden.

---

Wir danken der BP BENZIN UND PETROLEUM AG.  
für ihre fachliche Beratung.