

BLACK GOLD



Black gold

L'anno è il 1922. Il boom del petrolio in Texas è in pieno svolgimento. Spidletop è stato scoperto 20 anni fa e la maggior parte delle riserve di petrolio nell'Est del Texas sono già state occupate. Ma un nuovo sito di perforazione nel Bacino Permiano ha spinto le compagnie petrolifere ad ovest, sollecitando i proprietari terrieri ad investire fino all'ultimo centesimo in petrolio. Ora hai la tua opportunità di trovare il prossimo pozzo prima del tuo vicino. Preparati a sporcarti le mani mentre sondi le lande desolate alla ricerca dell'Oro Nero.

Panoramica del gioco

In **Black Gold** da due a cinque giocatori assumeranno il ruolo di cercatori che esplorano l'arido paesaggio del Texas Occidentale alla ricerca dei pozzi di petrolio più redditizi. Devono investire nella costruzione di torri d'estrazione, nel perforare, estrarre e trasportare il petrolio nei loro siti di stoccaggio. Infine, i giocatori tengono un'asta per determinare chi avrà il diritto di vendere il petrolio duramente guadagnato. Ogni cercatore deve massimizzare le proprie esplorazioni, puntare in asta sapientemente e gestire oculatamente il proprio denaro per reclamare i pozzi migliori, vendere il petrolio al prezzo più alto e terminare la partita con più soldi degli altri.

Scopo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di accumulare la maggior ricchezza prima che il treno della Oil Baron raggiunga l'ultimo spazio sulla sua pista.

Lista dei materiali

Black Gold include

- il regolamento
- una plancia binari
- 6 tessere mappa
- 5 schede di riferimento
- 141 segnalini in cartone:
 - 3 segnalini prezzo petrolio
 - 50 segnalini pozzo
 - 15 segnalini pozzo singolo
 - 5 con valore "4"
 - 5 con valore "3"
 - 5 con valore "2"
 - 20 segnalini pozzo doppio
 - 10 con valore "5"
 - 10 con valore "2(3)"
 - 15 segnalini pozzo triplo
 - 5 con valore "6"
 - 5 con valore "5"
 - 5 con valore "4"
 - 88 segnalini moneta:
 - 15 con valore 500\$
 - 15 con valore 1000\$
 - 30 con valore 2000\$
 - 20 con valore 10000\$
 - 8 con valore 50000\$
- 152 carte:
 - 36 carte Azione Standard (dorso blu)
 - 12 carte Azione Speciale (dorso rosso)
 - 104 Licenze di vendita (dorso marrone)
- 111 Segnalini di plastica
 - 25 torri di estrazione (5 per ciascun colore giocatore)
 - 5 camion (1 per ciascun colore giocatore)
 - 6 treni (1 per ciascun colore giocatore più 1 nero)
 - 75 pennacchi di petrolio

- 1 dado prezzo mercato

Descrizione dei componenti

Le seguenti sezioni descrivono i componenti di *Black Gold*

Plancia Binari

La plancia binari è composta da due sezioni principali: la sezione dei binari e la sezione delle compagnie petrolifere. Per maggiori informazioni vedi la sezione "Setup".

Tessere mappa

Le tessere mappa formano la plancia di gioco e formano il terreno che i cercatori esploreranno e perforeranno alla ricerca di petrolio. Le tessere sono fronte retro e completamente modulari – possono essere ruotate in qualsiasi direzione.



Schede di riferimento

Le schede di riferimento riportano importanti informazioni per i giocatori, come le fasi di un round di gioco, i costi di perforazione ed i costi di movimento.



Segnalini prezzo petrolio

Ogni compagnia utilizza un segnalino prezzo per indicare il prezzo di vendita corrente del petrolio nel round in corso.



Segnalini Pozzo

I segnalini pozzo sono posizionati sulle tessere mappa. L'immagine sul retro dei segnalini corrisponde al tipo di pozzo (singolo, doppio o triplo); l'immagine sul fronte del segnalino indica quante unità di petrolio sono contenute nel pozzo.



Segnalini moneta

I segnalini moneta sono utilizzati per tener traccia di quanto capitale dispone ciascun giocatore. Sono disponibili in diversi tagli ed i giocatori possono cambiarli in qualsiasi momento. Il giocatore con il maggior capitale alla fine della partita è il vincitore.



Carte Azione Standard

I giocatori scelgono le carte Azione Standard per determinare quante carte Licenza di vendita ricevono e quanti punti movimento avranno a disposizione. Alcune carte azione consentono ai giocatori di variare il prezzo di vendita del petrolio praticato dalle compagnie.



Carte Azione Speciale

In maniera simile alle carte Azione Standard, le carte Azione Speciale determinano quante carte Licenza i giocatori ricevono e di quanti punti movimento dispongono. Danno anche dei benefici particolari indicati in fondo alla carta ed indicano anche di quante caselle avanza il treno della Oil Baron.



Carte Licenza di Vendita

Le carte Licenza di Vendita sono utilizzate come offerta nelle aste per il diritto di vendere petrolio alle varie compagnie. Il mazzo è equamente diviso tra carte di valore "1" e carte di valore "2".

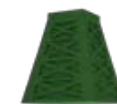


Torri di perforazione

I giocatori costruiscono le torri di perforazione sui pozzi per poter perforare ed estrarre il petrolio-

Camion

Ogni giocatore ha un camion del proprio colore. I giocatori utilizzano il camion per ricercare i pozzi di petrolio e costruire le torri di perforazione.



Treni

Ogni giocatore ha un treno del proprio colore. I giocatori utilizzano il treno per trasportare il petrolio nei propri siti di stoccaggio. C'è anche un treno nero che rappresenta il treno della Oil Baron.



Pennacchi di petrolio

Ogni pennacchio rappresenta diversi barili di petrolio. Ogni pennacchio ha un piolo in basso ed un foro in alto, in maniera da poterli impilare facilmente in cima ad una torre di estrazione o sui siti di stoccaggio.



Dado prezzo mercato

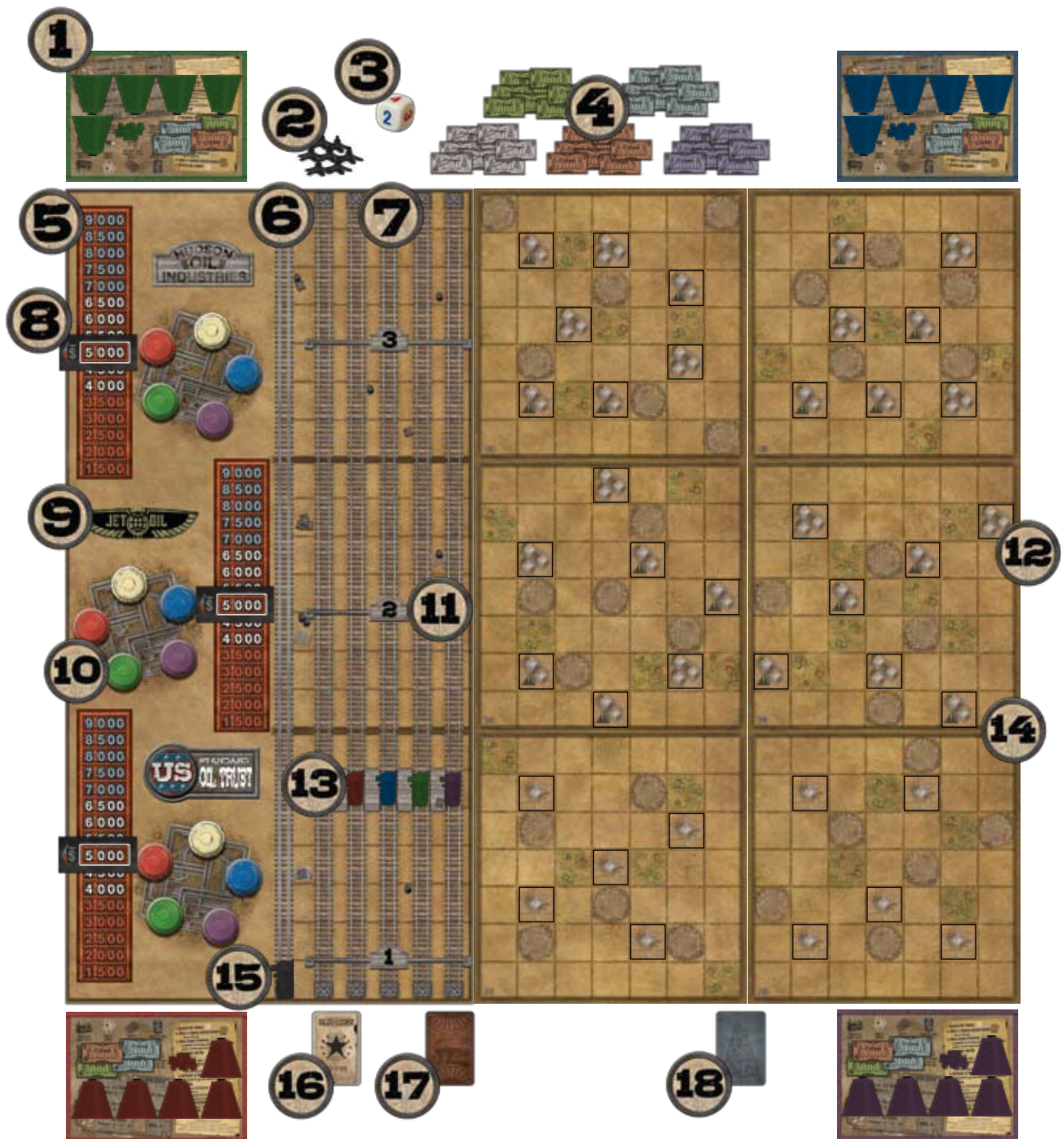
Il dado ha due funzioni: primo, quando viene lanciato determina come varia il prezzo di acquisto del petrolio di ciascuna compagnia, secondo il giocatore che ha il dado è il primo giocatore per il round in corso.



Setup

Prima di iniziare la partita i giocatori devono seguire i seguenti step:

1. **Piazzare la plancia binari:** Piazzare la plancia binari al centro dell'area di gioco.
2. **Scegliere e piazzare le tessere mappa:** Scegliere quali tessere mappa utilizzare per la partita. Vedi il retro del regolamento per i dettagli su quali tessere utilizzare e su come piazzarle. La scelta ed il posizionamento delle tessere dipendono dal numero di giocatori. Le tessere possono essere ruotate per creare uno scenario diverso per ogni partita. Quando i giocatori si trovano a dover fare delle scelte sul posizionamento delle tessere devono raggiungere un accordo oppure devono prendere una decisione in maniera casuale.
3. **Piazzare i segnalini pozzo:** Rimuovere tutti i segnalini pozzo dalla scatola e piazzarli vicino la plancia con la faccia con il numero rivolta verso il basso. Mischiateli senza girarli e piazzare un segnalino coperto su ogni casella della mappa su cui è rappresentato un pozzo. Il retro del segnalino piazzato deve corrispondere con il simbolo in mappa. Rimettere i segnalini pozzo non utilizzati nella scatola senza guardarli: non saranno utilizzati nella partita.
4. **Piazzare i segnalini prezzo petrolio:** Piazzare i segnalini sulla casella "5000\$" della colonna dei prezzi di ogni compagnia petrolifera.
5. **Ordinare le carte e i pennacchi di petrolio:** Dividi le carte per tipo in tre mazzi diversi: Licenze di vendita, Azioni Standard ed Azioni Speciali. Mescola ogni mazzo separatamente e posizionalo vicino la plancia. Infine sistema i pennacchi di petrolio in un'area accessibile a tutti i giocatori.
6. **Scegliere un banchiere ed ordinare il denaro:** Scegliere un giocatore che farà il banchiere e sistemare i segnalini moneta dividendoli per taglio. Sistemare le monete in un'area facilmente raggiungibile dal banchiere.
7. **Distribuite il capitale iniziale ed i segnalini di plastica:** Ogni giocatore riceve 15000\$ di partenza e prende tutti i segnalini di plastica del proprio colore (1 camion, 1 treno e 5 torri di perforazione).
8. **Distribuire le schede di riferimento:** Ogni giocatore riceve una scheda di riferimento (Nelle partite a 2 o 3 giocatori una scheda in più viene girata e posta a coprire lo spazio sulla plancia relativo alla US Standard Oil Trust per indicare che questa compagnia non verrà utilizzata durante la partita).
9. **Piazzare i treni:** Ogni giocatore piazza il proprio treno sulla casella di partenza in legno (la sesta riga) su uno dei 5 binari dei giocatori. I giocatori piazzano il treno della Oil Baron sulla prima casella dei binari relativi alla compagnia (non sui binari occupati dai giocatori N.d.T.).
10. **Scegliere il primo giocatore:** Il giocatore che ha fatto rifornimento per ultimo riceve il dado prezzo mercato e sarà il primo giocatore durante il primo round di gioco. Se i giocatori non ricordano o non vogliono utilizzare questo metodo scegliere il primo giocatore a caso.



- | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Schede riferimento | 7. Binari dei giocatori | 13. Treni dei giocatori |
| 2. Pennacchi di petrolio | 8. Segnalini prezzo petrolio | 14. Tessere mappa |
| 3. Dado prezzo mercato | 9. Nome delle compagnie petrolifere | 15. Treno Oil Baron |
| 4. Banca | 10. Siti di stoccaggio | 16. Mazzo delle carte Licenza |
| 5. Traccia dei prezzi | 11. Segnali ferroviari | 17. Mazzo delle Azioni Speciali |
| 6. Binari Oil Baron | 12. Segnalini pozzo | 18. Mazzo delle Azioni Standard |

Un round di gioco

Black Gold consiste in una serie di **ROUND**. Ogni round è diviso in 8 **FASI** che si svolgono sempre nel seguente ordine:

- 1) **Variazione del prezzo del petrolio.** Un lancio di dado determina se il prezzo praticato da ciascuna compagnia aumenta o diminuisce.
- 2) **Pescare e scegliere le carte Azione.** I giocatori scelgono una carta Azione tra quelle disponibili per il round in corso. Le carte azione danno ai giocatori delle risorse (come punti movimento e carte Licenza).
- 3) **Distribuire le carte Licenza.** I giocatori ricevono un numero di carte Licenza pari al numero indicato sulla carta Azione scelta per il round in corso.

- 4) **Ricerca e trivellamento.** I giocatori compiono una serie di azioni durante questa fase, incluso muovere il proprio camion sulla plancia, ispezionare i pozzi, costruire torri di perforazione, avanzare il proprio treno sui binari e compiere azioni speciali.
- 5) **Estrarre e trasportare petrolio.** I giocatori rimuovono i pennacchi di petrolio dalle proprie torri e li piazzano nei loro siti di stoccaggio presso una delle compagnie petrolifere.
- 6) **Vendere il petrolio.** I giocatori fanno un'asta e puntano carte Licenza per ottenere il diritto di vendere petrolio



Pennacchi di petrolio

I pennacchi di petrolio si impilano in cima alle torri. Possono anche essere impilati gli uni sugli altri. Quando rimuovi i pennacchi rimuovili con delicatezza. Se sono incastrati ruota avanti ed indietro il pennacchio in cima finché non si staccano. Nella scatola ci sono 75 pennacchi. Dovrebbero essere sufficienti per tutte le partite a **Black Gold**.

Nel raro caso in cui vi sia bisogno di più di 75 pennacchi i giocatori possono utilizzare un sostituto qualsiasi (monete o cubetti da altri giochi).

- a ciascuna delle compagnie. Solo il vincitore dell'asta ha il diritto di vendere petrolio.
- 7) **Controllare la sovrapproduzione.** I siti di stoccaggio possono contenere solamente due pennacchi tra un turno e l'altro, quindi ogni eccesso di produzione andrà perso.
- 8) **Passare il dado.** Il dado

è passato a sinistra e comincia un nuovo round.

Alcune di queste azioni vengono compiute solo dal primo giocatore, ma in molte delle fasi intervengono tutti i giocatori e sono risolte in ordine di turno, a cominciare dal primo giocatore. Il primo giocatore è sempre colui che ha il dado prezzo di mercato.

1. Variazione del prezzo del petrolio

Durante questa fase, i prezzi di vendita del petrolio variano per ciascuna compagnia. Il prezzo praticato da una compagnia è indipendente da quello praticato dalle altre, quindi è possibile che un prezzo aumenti mentre un altro diminuisce. Per determinare esattamente di quanto varia il prezzo di una compagnia, il primo giocatore lancia il dado prima per la Hudson Oil Industries, poi per la Jet Oil Inc. ed infine per la US Standard Oil Trust. Dopo ogni lancio, il giocatore sposta il segnalino prezzo in su o in giù sulla colonna dei prezzi in base al risultato:

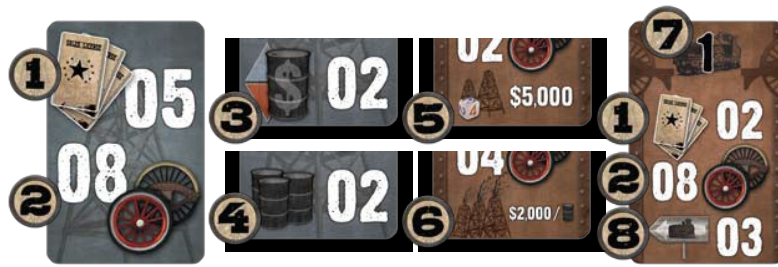
- Se il segnalino prezzo si trova su di un numero blu, qualsiasi risultato del dado **abbassa** il prezzo di un numero di caselle pari al risultato lanciato.
- Se il segnalino prezzo si trova su di un numero bianco:
 - un numero blu sul dado **sposta il segnalino in alto** sulla colonna di un numero di caselle pari al risultato del dado
 - un numero rosso sul dado **sposta il segnalino in basso** sulla colonna di un numero di caselle pari al risultato del dado.
- Se il segnalino prezzo si trova su di un numero rosso, qualsiasi risultato del dado **alza** il prezzo di un numero di caselle pari al risultato lanciato.

2. Pescare e scegliere le carte Azione

Durante questa fase, sono pescate le carte Azione disponibili per il round in corso e viene spostato il treno della Oil Baron. Prima di tutto, il primo giocatore pesca la prima carta del mazzo delle Azioni Speciali (dorso rosso) e la rivela. Avanza immediatamente il treno della Oil Baron sui binari del numero di caselle indicato dal numero in alto sulla carta (Movimento del treno Oil Baron) e quindi piazza la carta a faccia in su vicino la plancia.

Adesso il primo giocatore pesca un numero di carte pari al numero di giocatori dal mazzo delle azioni Standard (dorso blu) e le posiziona vicino la plancia, accanto la carta Azione Speciale rivelata. Se il mazzo delle carte azioni Standard si esaurisce rimescola gli scarti per creare un nuovo mazzo.

Successivamente ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, sceglie una delle carte Azione disponibili e la piazza davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, il primo giocatore posiziona la carta non scelta nella corrispondente pila degli scarti.



Spiegazione delle carte azione

- 1) **Numero di Carte Licenza.** Il giocatore riceve questo numero di carte licenza (vedi avanti).
- 2) **Numero Punti Movimento.** Il giocatore riceve questo numero di punti movimento che possono essere utilizzati per spostare il suo treno/camion
- 3) **Fluttuazione del prezzo.** Il giocatore sposta il segnalino prezzo di una qualunque compagnia petrolifera di questo numero di caselle, o verso l'alto o verso il basso.
- 4) **Petrolio Extra.** Il giocatore riceve questo numero di pennacchi di petrolio dalla riserva comune e li piazza in uno dei suoi siti di stoccaggio.
- 5) **Zampillo dal pozzo.** Il giocatore può pagare 5000\$ per costruire una torre con una profondità (numero di pennacchi) tra 2 e 4 su di una qualunque casella di pianura.
- 6) **Trivellare in profondità.** Il giocatore può piazzare un pennacchio extra su ognuna delle sue torri. È necessario pagare 2000\$ per ogni pennacchio.
- 7) **Movimento del treno Oil Baron.** Il treno nero avanza di questo numero di caselle.
- 8) **Movimento negativo dei treni.** Tutti i treni degli altri giocatori indietreggiano di questo numero di caselle.

Le carte Azione danno una serie di informazioni, compreso il numero di Licenze di vendita e punti movimento che ciascun giocatore riceve nel round in corso; riportano anche le eventuali azioni speciali che possono essere compiute dal possessore. Le carte Azione Speciali, inoltre, determinano di quanti spazi si muove il treno Oil Baron. Tutte le carte Speciali consentono di eseguire delle azioni speciali, mentre solo alcune delle carte Azione Standard lo consentono.

3. Distribuire le carte Licenza

Durante questa fase, il primo giocatore distribuisce agli altri giocatori le carte Licenza prendendole dal corrispondente mazzo. Ogni giocatore riceve un numero di carte Licenza pari al numero indicato sulla carta azione scelta. I giocatori tengono nascoste le proprie carte Licenza, in modo che gli altri giocatori non sappiano né il numero né il valore delle carte durante le aste. Un giocatore può guardare le proprie carte Licenza in qualunque momento. Quando il mazzo delle carte Licenza si esaurisce, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo.

4. Ricerca e trivellamento

Durante questa fase i giocatori compiono una serie di azioni in ordine di turno. Alcune azioni richiedono l'uso di punti movimento. Il numero di punti movimento che ogni giocatore ha a disposizione è determinato dal numero riportato sulla carta Azione scelta per il round in corso.

Il primo giocatore compie le sue azioni, quindi gioca il giocatore alla sinistra del primo giocatore e così via fino a che ogni giocatore ha concluso il suo turno. Le azioni speciali sono sempre eseguite alla fine del turno di un giocatore. Tutte le altre azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine con la sola eccezione che un giocatore non può più spostare il proprio camion dopo aver costruito una torre di perforazione nello stesso turno. Le azioni che un giocatore può compiere in questa fase sono:

- Muovere il camion
- Ispezionare la profondità di un pozzo
- Costruire una torre di perforazione
- Muovere il proprio treno
- Compiere un'azione speciale (se disponibile)



- 1) Pianura
- 2) Accidentato
- 3) Pozzo
- 4) Collina
- 5) Codice tessera

Muovere il proprio camion

I giocatori muovono il proprio camion sulla mappa, cercando i pozzi migliori (vedi la sezione "Piazzamento iniziale" per informazioni sul piazzamento iniziale del camion sulla plancia). Partendo dalla posizione attuale del camion un giocatore può muovere il proprio camion in una qualsiasi direzione ortogonale (in alto, in basso, a destra o a sinistra). Non

è consentito il movimento in diagonale.

Muovendo il proprio camion il giocatore spende dei punti movimento in base al terreno attraversato secondo la seguente tabella:

Piazzamento del camion



Durante il primo turno, ciascun giocatore deve piazzare il proprio camion sulla prima riga di una tessera "A". Piazzare il camion costa punti movimento. Dopo aver piazzato il camion il giocatore può spostarlo in mappa seguendo le normali regole.

- Pianura: 1 punto movimento
- Accidentato: 2 punti movimento
- Collina: 3 punti movimento

I camion non possono entrare nelle caselle occupate da una torre di perforazione. Il camion non può concludere il proprio movimento su di un pozzo, ma può attraversarlo (tutti i pozzi sono considerati come terreni in pianura e quindi il movimento costa 1 punto movimento). I giocatori possono interrompere il movimento del camion per ispezionare un pozzo.

Una volta costruita una torre di perforazione, il camion **non può più essere spostato** fino alla fine del turno. I giocatori possono decidere di non muovere il camion, se lo desiderano. I punti movimento sono condivisi tra il treno ed il camion (vedi la sezione "Muovere il proprio treno").

Ispezionare la profondità di un pozzo

In aggiunta al movimento, i giocatori possono fermare il proprio camion ed ispezionare la profondità di certi pozzi sulla

mappa. Se il camion di un giocatore è adiacente ortogonalmente ad un segnalino pozzo (a destra, a sinistra, in alto o in basso, **ma non in diagonale**) quel giocatore può ispezionare la profondità di un pozzo guardando segretamente il petrolio prodotto da quel pozzo (il numero indicato sul segnalino). Il numero rappresenta il totale dei pennacchi che il pozzo produce. Ispezionare un pozzo non richiede punti movimento. I giocatori sono autorizzati ad ispezionare solo i pozzi singoli e tripli, **non** i pozzi doppi (Il punto esclamativo sul dorso dei segnalini pozzo doppio ricorda ai giocatori che non possono ispezionare il valore di produzione di questi pozzi prima di costruire una trivella di perforazione (vedi "Costruire una torre di perforazione").

Dopo aver controllato il numero, il segnalino pozzo va riposizionato in plancia sulla casella da cui è stato preso. Se lo desidera e se ha ancora punti movimento a disposizione, il giocatore può spostare ulteriormente il proprio camion.

Costruire una torre di perforazione

Quando il camion di un giocatore è adiacente ortogonalmente ad un segnalino pozzo quel giocatore può costruire una torre di perforazione per trivellare ed estrarre il petrolio dal sottosuolo. Costruire una torre non costa punti movimento, ma una volta costruita una torre, il giocatore non potrà muovere ulteriormente il camion per il resto del turno.

Ogni giocatore può costruire una sola torre per round (Eccezione: l'azione speciale Zampillo del Pozzo consente di costruire un secondo pozzo). Il costo per costruire un pozzo ed il potenziale petrolio disponibile sono indicati di seguito:

Tipo di pozzo	Costo	Potenziale petrolio
Singolo	4000\$	2/3/4
Doppio	6000\$	2/5
Triplo	8000\$	4/5/6

Come mostrato nella tabella, i pozzi singoli sono i più economici, ma sono anche i meno redditizi. I pozzi doppi sono una scommessa perché i giocatori non possono ispezionarli prima di costruire e l'ammontare di petrolio può essere o molto basso o molto alto. I pozzi tripli sono i più costosi, ma anche quelli con la maggior quantità di petrolio a disposizione. Per costruire una torre di perforazione il giocatore deve prima pagare alla banca la quantità di denaro necessaria, in base al tipo di pozzo da trivellare.

Successivamente gira il tassello pozzo per rivelarne la profondità e rimette il segnalino nella scatola. Il giocatore riceve un numero di pennacchi pari alla profondità del pozzo e li impila insieme in cima ad una torre della sua riserva, quindi piazza la torre sulla casella appena trivellata (lo spazio dove era presente il tassellino rimosso). Le torri sono considerate OPERATIVE se sono sulla plancia. Se tutte le torri di un giocatore sono operative, non è possibile costruire ulteriori tor-

ri.

Oil Baron

L'Oil Baron rappresenta le grosse compagnie dell'Est del Texas, costrette a migrare verso ovest in cerca di nuovi siti da trivellare. Per questo, l'Oil Baron accetta volentieri di concedere il proprio treno in affitto per trasportare il petrolio dei giocatori fino alle compagnie petrolifere. Una volta che l'Oil Baron raggiunge l'ultima casella, le grandi compagnie sono giunte fin lì ed hanno reclamato il resto dei pozzi presenti nel Bacino Permiano. Non perdere l'opportunità di batterle ed accaparrarti le migliori riserve di petrolio.

Nota: Un giocatore deve avere abbastanza soldi per costruire una torre. Non è possibile indebitarsi in questo gioco, quindi i giocatori devono pianificare attentamente e tenere sotto controllo i propri flussi di cassa.

Muovere il proprio treno

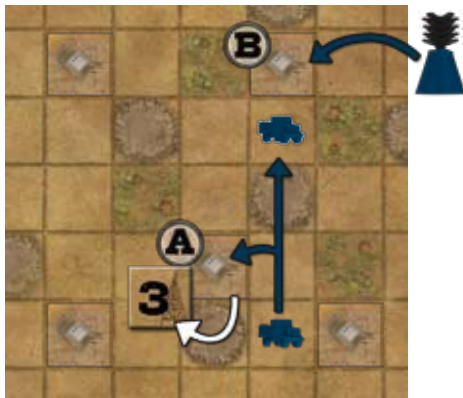
Oltre a spendere i propri punti movimento per muovere il camion, i giocatori possono spendere punti movimento per muovere il proprio treno. I giocatori hanno bisogno di muovere il proprio treno perché questo è l'unico modo per trasportare gratis il petrolio prodotto dalle proprie torri alle compagnie petrolifere (vedi oltre).

Sui binari dei giocatori ci sono tre segnali che indicano dove cambia il costo in punti movimento. Oltre il segnale "1" e fino al segnale "2" il costo per far avanzare il treno di una casella è di 1 punto movimento. Oltre il segnale "2" e fino al segnale "3" il costo di avanzamento è di 2 punti movimento. Oltre il segnale "3" il costo di ogni avanzamento è di 3 punti movimento.

Per esempio, all'inizio della partita quando tutti i treni partono dalla piattaforma di legno, i giocatori spendono 1 punto movimento per avanzare il treno fino a che non raggiungono la casella con il segnale "2". Dopo aver oltrepassato il segnale (incluso lo spazio immediatamente oltre il segnale), il costo di ogni avanzamento, fino al raggiungimento del segnale "3", è di due punti movimento. Vedi il box "Movimento Treno" per ulteriori informazioni.

Nota: i segnali sui binari non si applicano al treno Oil Baron. Il movimento di quest'ultimo è sempre il numero di caselle indicate nella carta Azione Speciale pescata nel round in corso, indipendentemente dalla posizione occupata dal treno sui binari.

Azioni sulla mappa



Il giocatore blu ha 5 punti movimento da spendere nel suo turno. Muove il suo camion avanti di una casella su di una regione in pianura (1 punto movimento) ed ispeziona un pozzo singolo "A", che ha una capacità di "3". Decide di non costruire una torre lì, quindi muove il camion avanti di una casella, su di un terreno in collina (3 punti movimento) e di un'ulteriore casella su di un terreno in piano (1 punto movimento, l'ultimo rimastogli). Ispeziona il pozzo "B", che ha un valore di "4", paga 4000\$ alla banca e costruisce una torre.

Compiere un'azione speciale

Alcune carte Azione hanno delle icone che indicano delle azioni speciali che il giocatore può compiere e sono:

- Variazione del prezzo
- Petrolio extra
- Zampillo dal pozzo
- Perforazione profonda
- Indietreggiare i treni

Variazione del prezzo

Il giocatore può variare (aumentare o abbassare) il prezzo di vendita di una compagnia del numero di caselle indicate ("2" o "4").

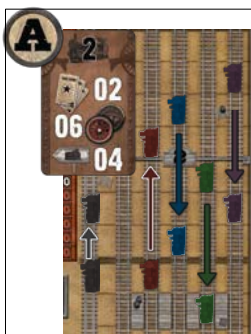
Petrolio extra

Il giocatore riceve un numero di pennacchi di petrolio extra pari al numero indicato sulla carta ("1" o "2"). Deve piazzare questi pennacchi nei propri siti di stoccaggio prima della fine della fase "Ricerca e trivellamento"

Zampillo dal pozzo

Il giocatore può costruire una torre extra (la seconda) durante il suo turno dopo aver costruito la prima torre. Per far ciò indica una casella in pianura adiacente ortogonalmente al proprio camion come sito di costruzione. Paga 5000\$ alla banca e lancia il dado. Riceve un numero di pennacchi di petrolio pari al numero lanciato, li impila in cima ad una delle sue torri non ancora in plancia e posiziona la torre nella casella indicata in precedenza. Se tutte e cinque le torri a disposizione di un giocatore sono operative non è possibile compiere l'azione Zampillo dal pozzo.

Nota: Possono verificarsi delle situazioni in cui il camion di un avversario si trovi tra il bordo della mappa e due torri (perché lui o altri avversari ne hanno appena costruita una). Quando si compie l'azione Zampillo dal pozzo il giocatore non può costruire la torre extra in modo tale da impedire completamente il movimento di un camion avversario. A parte questa rara eccezione, tutte le caselle di pianura sono delle scelte legali per la costruzione di un pozzo con questa azione.



Movimento dei treni

Il giocatore rosso ha scelto la carta Azione Speciale etichettata "A" e quindi ha 6 punti movimento. Il treno Oil Baron è già stato avanzato di 2 caselle all'inizio della fase Pescare e scegliere carte Azione.

Durante il suo turno il giocatore spende quasi tutti i suoi punti per il proprio treno. Avanza il treno di 4 caselle: 3 spendendo 1 punto movimento ed 1 spendendo 2 punto movimento, per un totale di 5 punti movimento. Poiché dovrebbe spendere 2 punti movimento per avanzare il treno di un'altra casella, l'ultimo punto a disposizione è perso, a meno che non decida di utilizzarlo per il proprio camion. A questo punto utilizza l'azione speciale della carta per far indietreggiare i treni avversari di 4 caselle.

Perforazione profonda



Il giocatore può spendere 2000\$ per torre per aggiungere un pennacchio ad una o più delle sue torri operative. Per ogni torre per cui il giocatore paga, prende un pennacchio dalla riserva comune e lo aggiunge immediatamente in cima alla piattaforma. Il giocatore può scavare in profondità in tutte, alcune o in nessuna torre. Non si è mai obbligati a scavare in profondità. In ogni modo aggiunge un pennacchio solo per le torri per cui paga e non è possibile aggiungere più di un pennacchio ad una torre utilizzando la stessa azione Perforazione profonda.

Indietreggiare i treni



Il giocatore sposta indietro i treni degli avversari di un numero di caselle pari al numero indicato sulla carta (ma non indietreggia mai il treno della Oil Baron). Tutti i movimenti negativi si riferiscono al numero di caselle di cui indietreggia il treno, non al numero di punti movimento. I movimenti negativi ignorano i segnali sulla plancia e quindi non si applicano i normali costi di movimento. Se il treno di un giocatore raggiunge l'estremità inferiore della plancia ogni ulteriore movimento negativo viene ignorato.

5. Estrarre e trasportare petrolio

All'inizio di questa fase ogni giocatore scarta la carta azione scelta per questo turno. Quindi ogni giocatore rimuove un pennacchio da ogni sua torre operativa. Se viene rimosso l'ultimo pennacchio da una torre questa viene rimossa e restituita al giocatore, che potrà costruirla nuovamente in round successivi.

Per ogni torre, il giocatore deve controllare se il proprio treno è in grado di trasportare il petrolio estratto verso le compagnie petrolifere.

- Se il treno del giocatore si trova sulla stessa riga, o su di una riga successiva al pozzo è possibile trasportare il petrolio dal pozzo alle compagnie gratuitamente utilizzando il proprio treno.
- Se il treno non ha ancora raggiunto la riga contenente la torre **non è possibile** utilizzare il proprio treno per il

Trasportare il petrolio



I giocatori sono pronti per estrarre il petrolio e trasportarlo presso le compagnie. Il treno del giocatore blu non è allo stesso livello della propria torre né più avanti. Non è quindi in grado di trasportare il proprio petrolio e nessun altro treno può (essendo tutti più indietro), quindi un pennacchio viene eliminato dalla torre e rimesso nella riserva. Il giocatore verde non è in grado di trasportare il petrolio con il proprio treno, ma il treno blu e l'Oil Baron sono entrambi nella stessa riga ed entrambi sono nella posizione più avanzata. Per poter trasportare il petrolio il giocatore verde paga 1500\$ al giocatore blu e 1500\$ all'Oil Baron (Banca). Quindi rimuove un pennacchio dalla sua torre e lo piazza in un sito di stoccaggio in una compagnia a sua scelta. Il giocatore rosso è in grado di trasportare il proprio petrolio da sé e quindi rimuove un pennacchio dal suo pozzo e lo posiziona in un sito di stoccaggio. Il viola non è in grado di trasportare il proprio petrolio. Decide che è meglio non favorire ulteriormente il giocatore blu pagandogli altro denaro, così, invece di pagare il giocatore blu e l'Oil Baron rimuove un pennacchio dalla torre e lo rimette nella riserva.

trasporto ed il giocatore deve quindi:

- pagare 3000\$ per pennacchio da trasportare da una torre al possessore del treno che si trova più avanti sui binari, a patto che il treno in questione abbia almeno raggiunto la riga in cui si sta trivellando, oppure
- perdere il petrolio estratto rimettendo il pennacchio nella riserva comune.

È possibile che un giocatore sia in grado di trasportare il petrolio da alcune sue torri ma non da altre.

Nota. Il possessore del treno più avanzato non può rifiutare il pagamento per evitare che un avversario trasporti il petrolio. Se il treno in testa è l'Oil Baron il costo per il trasporto viene pagato alla banca. Inoltre se i treni in testa sono più di uno il pagamento viene diviso equamente tra i proprietari (con due treni ad ogni giocatore vanno 1500\$, con tre ad ogni giocatore vanno 1000\$).

In ordine di turno, i giocatori piazzano tutto il petrolio trasportato nei siti di stoccaggio del proprio colore presso le compagnie petrolifere. I giocatori possono posizionare i pennacchi estratti in qualsiasi compagnia desiderano ed in qualsiasi combinazione. Ad esempio, se un giocatore ha estratto e trasportato tre pennacchi può piazzarli tutti nel sito di stoccaggio alla Jet Oil, può piazzare un pennacchio per ciascuna compagnia o può utilizzare una qualsiasi combinazione che ritiene sia più vantaggiosa per lui. In ogni modo, una volta che il petrolio è stoccato in una compagnia non è possibile spostarlo in un'altra compagnia.

6. Vendere il petrolio


Durante questa fase i giocatori utilizzano le loro carte Licenza in un'asta per il diritto di vendere il proprio petrolio alle compagnie. Si tiene un'asta per ogni compagnia e l'offerta maggiore si aggiudica il diritto di vendere il proprio petrolio a quella compagnia durante questo round. Il giocatore che ha offerto il maggior valore di Licenze può vendere alcuni o tutti i pennacchi di petrolio nel proprio sito di stoccaggio nella compagnia corrente. Non è obbligato a vendere se non vuole. **Per ogni pennacchio venduto, il giocatore riceve il corrispettivo in denaro indicato dalla posizione attuale del segnalino prezzo nella compagnia corrente** e rimette il pennacchio nella riserva. Solo il giocatore che ha vinto l'asta ha l'opportunità di vendere il petrolio alla compagnia per cui si è tenuta l'asta.

Le aste si svolgono seguendo l'ordine in cui le compagnie compaiono sulla plancia – prima la Hudson Oil Industries, poi la Jet Oil ed infine la US Standard Oil Trust. **Solo i giocatori che hanno almeno un pennacchio nella compagnia corrente possono partecipare all'asta.** Le offerte sono fatte a partire dal primo giocatore e procedono in senso orario.

Per fare un'offerta il giocatore deve dichiarare il valore delle Licenze che intende concedere alla compagnia. Ogni offerta deve essere maggiore della precedente. Un giocatore che non ha intenzione di partecipare alle offerte può passare. Una volta che un giocatore ha passato non è possibile fare altre offerte per la compagnia in questo turno. Anche se rischioso, un giocatore può offrire più Licenze di quante ne abbia (e quindi bluffare). Le offerte continuano fino a che tutti i giocatori meno uno hanno passato.

Quando tutti gli altri giocatori hanno passato, il vincitore dell'asta deve pagare alla banca il valore in Licenze dichiarato. Non è previsto resto, quindi le carte Licenza parzialmente utilizzate vengono scartate comunque. Queste carte vengono messe negli scarti delle carte Licenza. I giocatori che non hanno vinto l'asta non perdono alcuna carta.

Se un giocatore vince un'asta ma non ha abbastanza Licenze per pagare (se viene scoperto a bluffare) non ha diritto a



Vendere il petrolio

I giocatori hanno terminato di trasportare il petrolio estratto ed ora sono pronti a cominciare le offerte per determinare chi avrà il diritto di vendere i propri barili, cominciando con la compagnia Hudson Oil Industries. Il viola è il giocatore iniziale in questo round e quindi dovrebbe essere il primo a fare un'offerta. Tuttavia, non avendo petrolio stoccato in questa compagnia, il viola non partecipa all'asta. Come risultato, il diritto di fare la prima offerta passa al giocatore alla sua sinistra, in questo caso il verde. Il verde dichiara un'offerta di "4". Il rosso dichiara "5". Il blu decide di non voler spendere così tante licenze, quindi passa e non partecipa più all'asta. Il verde aumenta la sua offerta a "7". Il rosso pensa che il verde non abbia abbastanza carte Licenza per poter pagare la propria offerta e quindi passa. Fortunatamente per il verde, egli ha abbastanza carte licenza per pagare la sua offerta. Piazzata le carte Licenza spese per un valore totale di "7" nella pila degli scarti. Decide di approfittare dell'alto prezzo a cui viene venduto il petrolio in questo momento, quindi decide di vendere entrambi i suoi pennacchi per. I pennacchi venduti vengono rimessi nella riserva ed il giocatore verde riceve 7000\$ dalla banca per ogni pennacchio per un totale di 14000\$. Si passa quindi all'asta successiva, alla Jet Oil Inc.

vendere petrolio e subisce una penalità. Il giocatore alla sua sinistra scarta a caso la metà (arrotondata per eccesso) delle carte Licenza (**non** del valore nominale delle Licenze) del giocatore. Dopodiché si tiene una nuova asta per la stessa compagnia. Il giocatore che è stato scoperto a bluffare può partecipare alla nuova asta.

Se tutti i giocatori passano senza fare un'offerta, nessuno ottiene il diritto di vendere petrolio a quella compagnia.

Nota: I giocatori devono dimostrare di avere almeno una carta Licenza per partecipare ad un'asta.

7. Controllare la sovrapproduzione

Durante questa fase i giocatori devono vendere l'eccesso di produzione ad un prezzo notevolmente ridotto. La capacità di stoccaggio a lungo termine dei siti presso le compagnie è limitata a due pennacchi tra un round e l'altro. Quindi, i giocatori controllano la propria situazione sui siti delle compagnie. Se un sito contiene più di due pennacchi, il giocatore riceve 1000\$ per ogni pennacchio in eccesso. I pennacchi in eccesso vengono rimessi nella riserva. Questo smaltimento è obbligatorio: durante questa fase i giocatori non possono avere più di due pennacchi per sito (né possono vendere i pennacchi nei siti se non vi è un eccesso).

8. Passare il dado

Durante questa fase finale, il primo giocatore passa il dado prezzo mercato al giocatore alla sua sinistra che diventa il primo giocatore per il prossimo round. A questo punto comincia un nuovo round.

Vincere il gioco

Quando il treno della Oil Baron raggiunge l'ultima casella sui binari vuol dire che le affermate compagnie petrolifere dell'Est hanno raggiunto il Bacino Permiano e si sono accaparrati i restanti pozzi. Il gioco termina immediatamente: le restanti fasi del round non vengono portate a termine. I giocatori calcolano la propria ricchezza per determinare chi è il vincitore.

Per prima cosa i giocatori conteggiano i loro asset sulla plancia e sui binari come segue:

- Tutti i giocatori ricevono 1000\$ per ogni pennacchio di petrolio in loro possesso (sia quelli impilati sulle torri che quelli stoccati presso le compagnie).
- I giocatori controllano la posizione dei loro treni sui binari e ricevono denaro come segue:
 - Il proprietario del treno più avanti sui binari riceve 5000\$ per ogni torre di perforazione attiva (ancora sulla mappa).
 - Il proprietario del treno in seconda posizione riceve 3000\$ per ogni torre di perforazione attiva (ancora sulla mappa).
 - Tutti gli altri giocatori ricevono 1000\$ per ogni torre di perforazione attiva (ancora sulla mappa).

Se due o più treni sono sulla stessa riga i pareggi sono risolti come segue:

- Il giocatore con il maggior valore di carte Licenza ancora in mano è considerato come quello più avanti sui binari
- In caso di ulteriore pareggio si utilizza l'ordine di gioco, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

Dopo aver ricevuto denaro per i loro asset sulla plancia i giocatori lo sommano a quello che hanno accumulato durante la partita. A questo punto, chi ha accumulato più ricchezza è il vincitore. Nel raro caso di parità, tutti i giocatori in pareggio sono considerati vincitori.

Giocare in 2, 3 o 5 giocatori

Quando si gioca in 2, 3 o 5 si devono utilizzare alcune regole alternative

Partita in 2 giocatori

Durante il setup, girate una delle schede di riferimento non utilizzate e piazzatela sopra la compagnia US Standard Oil Trust. Come mostrato dall'immagine sul retro della scheda, questa compagnia è chiusa; i pennacchi non possono essere piazzati nei relativi siti di stoccaggio e non vengono fatte aste per la vendita del petrolio a tale compagnia.

Inoltre, l'Oil Baron ha una rilevanza maggiore in una partita in due, ricevendo carte licenza e partecipando alle aste (in aggiunta alle normali regole). Durante la fase Distribuzione carte licenza l'Oil Baron riceve un numero di carte pari al numero riportato sulla carta Azione non scelta dai giocatori. Il primo giocatore piazza un numero di carte Licenza pari al numero indicato sulla carta azione su entrambe le compagnie. Posizionate le carte Licenza vicino la plancia, vicino alla compagnia cui sono state distribuite.

Durante la fase Vendere il petrolio i giocatori fanno un'asta, come indicato in precedenza, cominciando dal primo giocatore ed alternando le offerte. Quando uno dei due passa, l'altro giocatore ancora coinvolto nell'asta ha la possibilità di dichiarare un'ultima offerta per tentare di battere quella dell'Oil Baron. Questa offerta **non può essere inferiore a quella offerta nella fase d'asta con l'altro giocatore**. Dopo quest'ultima offerta vengono rivelate le carte Licenza dell'Oil Baron relative alla compagnia attuale e si applicano i seguenti risultati:

- Se le Licenze dell'Oil Baron sono più delle Licenze offerte dal giocatore l'Oil Baron vince l'asta. Nessun giocatore può vendere petrolio a questa compagnia durante questo round (il giocatore non paga le carte licenza offerte poiché non ha vinto l'asta). Le carte dell'Oil Baron vengono scartate.
- Se le Licenze offerte dal giocatore sono più delle Licenze offerte dall'Oil Baron il giocatore vince l'asta. Paga il valore in Licenze offerto e quindi ha l'opportunità di vendere petrolio a questa compagnia. Le carte dell'Oil Baron vengono scartate.

Per una partita più impegnativa, è possibile utilizzare la regola opzionale del “Oil Baron Aggressivo” (vedi più avanti).

Partita in 3 giocatori

Durante il setup, girate una delle schede di riferimento non utilizzate e piazzatela sopra la compagnia US Standard Oil Trust. Come mostrato dall'immagine sul retro della scheda, questa compagnia è chiusa; i pennacchi non possono essere piazzati nei relativi siti di stoccaggio e non vengono fatte aste per la vendita del petrolio a tale compagnia.

Partita in 5 giocatori

Durante la fase Vendita del petrolio si tiene un'asta aggiuntiva **dopo** la conclusione delle tre aste normali. Quest'asta è chiamata Asta di Liquidazione. In quest'asta i giocatori competono per aggiudicarsi il diritto di vendere **ad una compagnia qualsiasi**. I giocatori devono avere almeno un pennacchio in un sito di stoccaggio per poter partecipare all'Asta di Liquidazione. Le offerte cominciano dal primo giocatore e proseguono in senso orario.

Il giocatore che si aggiudica l'asta:

- Paga il valore in Licenze offerto alla banca (se stava bluffando il giocatore è penalizzato utilizzando le regole indicate nella sezione Vendere il petrolio e si tiene una nuova Asta di Liquidazione).
- Dichiarare a che compagnia vuole vendere il petrolio.
- Lancia il dado mercato e varia il prezzo di vendita **solamente per la compagnia scelta** (seguendo le stesse regole indicate nel paragrafo Variazione prezzo del petrolio)
- Vende quanti pennacchi di petrolio desidera tra quelli a disposizione nel proprio sito di stoccaggio presso la compagnia al nuovo prezzo.

Regole opzionali

Se tutti i giocatori sono d'accordo, possono utilizzare una o più delle seguenti regole opzionali.

Partita più breve

Se i giocatori preferiscono una partita più breve, il gioco termina non appena il treno Oil Baron oltrepassa il segnale “3”. Questa regola è particolarmente adatta alle partite a 2 giocatori.

Partita più lunga

Se i giocatori preferiscono una partita più lunga il gioco termina dopo 12 round (cioè quando dovrebbe essere pescata una carta azione Speciale, ma il mazzo corrispondente è esaurito). Quando il treno Oil Baron raggiunge l'ultima casella rimane là fino alla fine della partita.

Pozzi doppi più profondi

Quando i giocatori trivellano un pozzo doppio corrono un grande rischio. Per giocatori esperti, questo è un rischio calcolato e possono decidere se il gioco vale la candela. Per giocatori alle prime armi che si sentono obbligati a costruire una torre ad ogni round, può essere frustrante scoprire due o più pozzi doppi con un valore di “2”. Per diminuire l'impatto di trovare più impianti doppi poco profondi e per andare incontro ad un pubblico più giovane è possibile utilizzare la regola opzionale dei pozzi doppi più profondi. Con questa regola, i pozzi doppi con valore “2” sono considerati di valore “3”. Questi segnalini hanno un valore “3” cerchiato per ricordare ai giocatori questa regola opzionale. I pozzi con valore “5” sono utilizzati normalmente”

Oil Baron Aggressivo (solo in due giocatori)

I giocatori che vogliono un Oil Baron più aggressivo nelle partite in possono utilizzare la regola opzionale dell'Oil Baron aggressivo. Con questa regola, l'Oil Baron non scarta le sue carte Licenza quando non vince un'asta, dandogli maggiori possibilità di competere con i giocatori nelle aste.

L'Oil Baron Aggressivo si comporta esattamente come l'Oil Baron nelle partite a 2 giocatori con l'eccezione della fase Vendere il petrolio. In questa fase i giocatori fanno le aste come indicato in precedenza, cominciando dal primo giocatore ed alternando le offerte. Quando un giocatore passa, tutte le carte Licenza coperte poste sulla compagnia vengono scoperte e sommate alle eventuali carte scoperte già presenti. Il giocatore che è ancora in asta ha la possibilità di dichiarare un'ultima offerta:

- Se il giocatore passa, l'Oil Baron vince l'asta e nessun giocatore può vendere petrolio a quella compagnia durante questo round. (Il giocatore non deve pagare la sua offerta, non avendo vinto l'asta).
- Se il giocatore dichiara un'offerta che supera quella dell'Oil Baron il giocatore si aggiudica l'asta. Paga la sua offerta ed acquisisce il diritto di vendere il proprio petrolio alla compagnia durante questo round. Le carte dell'Oil Baron non vengono scartate, ma **restano scoperte** accanto alla compagnia.

Il prossimo round, durante la fase Distribuire Licenze di Vendita, nuove carte saranno assegnate, coperte, in aggiunta a quelle rimaste dal round precedente. Quest'incremento continua ad ogni round fino a che l'Oil Baron non si aggiudica un'asta per quella compagnia.

Questa regola rende l'Oil Baron più difficile da battere durante le aste. Anche se vengono assegnate delle carte coperte, le carte Licenza scoperte nel round precedente rimangono visibili e quindi i giocatori possono farsi un'idea della puntata dell'Oil Baron.

Distribuzione equa dei pozzi

Questa regola diminuisce la casualità con cui vengono distribuiti i valori dei pozzi in mappa. Seguendo il setup normale è possibile che i valori dei pozzi disposti in mappa non siano equamente distribuiti. Ad esempio, è possibile che siano presenti tutti e cinque i pozzi singoli con valore "4" e non sia presente nessun pozzo singolo con valore "2". In questo modo aumenta la variabilità del setup, ma alcuni giocatori potrebbero considerare questa disposizione come troppo caotica. In questo caso è possibile utilizzare la regola della distribuzione equa dei pozzi.

Durante la distribuzione dei pozzi in mappa, in fase di setup, dividete i pozzi in otto pile diverse, dividendoli per tipo di pozzo e per valore (cioè ci sarà una pila di 5 segnalini pozzo singolo con valore "2", un'altra pila di 5 segnalini pozzo singolo con valore "3" e così via). Quindi, seguendo la tabella, prendere il corrispondente numero di segnalini da ciascuna delle otto pile:

Distribuzione equa dei pozzi

Alex vuole fare una partita in 4 di *Black Gold* utilizzando la regola opzionale della distribuzione equa dei pozzi. (1) Durante il setup, separa i segnalini pozzo in 8 pile, in base al tipo ed al valore. (2) Utilizzando i valori in tabella, prende 4 segnalini da ciascuna pila di pozzi singoli, 7 da ciascuna pila di pozzi doppi e 5 da ciascuna pila di pozzi tripli. (3) Raggruppa i segnalini presi per tipo e li mescola. (4) Piazza i segnalini così selezionati e mescolati sulla mappa seguendo le normali regole (rimettendo i 4 segnalini non utilizzati nella scatola). Dopodiché continua normalmente il resto del setup.

The diagram illustrates the process of selecting markers for a fair distribution. It is divided into three main sections: SINGLE-RIG MARKERS, DOUBLE-RIG MARKERS, and TRIPLE-RIG MARKERS. Each section shows stacks of markers with values 2, 3, 4, 5, and 6. Arrows indicate the selection of markers: 4 from each single-rig stack, 7 from each double-rig stack, and 5 from each triple-rig stack. The selected markers are then grouped and mixed together.

Numero giocatori	2	3	4	5
Pozzo singolo	2	4	4	5
Pozzo doppio	4	5	7	7
Pozzo triplo	3	4	5	5

Per esempio, per un setup in 4 giocatori procedere come segue: 4 segnalini sono pescati da ogni pila di segnalini pozzo singolo, per un totale di 12 segnalini, 7 segnalini sono presi da ciascuna pila di segnalini pozzo doppio per un totale di 14 segnalini e 5 segnalini sono presi da ciascuna delle pile di segnalini pozzo triplo per un totale di 15 segnalini. Tutti i segnalini che non sono stati utilizzati vengono riposti nella scatola e non saranno utilizzati in questa partita. Ora che i valori dei pozzi sono equamente distribuiti continuare il setup seguendo le normali regole, utilizzando solo i segnalini selezionati in questa fase.

Setup alternativo delle tessere mappa

Seguendo i diagrammi sul retro del regolamento, ci sono circa 8–10 pozzi per giocatore, a seconda del numero di giocatori. I giocatori che vogliono alterare il rapporto pozzi per giocatore possono utilizzare i seguenti setup alternativi:

2 giocatori

- **Meno pozzi per giocatore:** sostituire la tessera “B3/B4” con la tessera “B1/B2”.
- **Più pozzi per giocatore:** sostituire la tessera “A1/A2” con la tessera “A3/A4”.

3 giocatori

- **Meno pozzi per giocatore:** utilizzare il setup per 2 giocatori e sostituire la tessera “A1/A2” con la tessera “A3/A4”.
- **Più pozzi per giocatore:** sostituire la tessera “C1/C2” con la tessera “C3/C4”.

4 giocatori

- **Meno pozzi per giocatore:** sostituire la tessera “B3/B4” con la tessera “B1/B2”.
- **Più pozzi per giocatore:** sostituire la tessera “A1/A2” con la tessera “A3/A4”.

3 giocatori

- **Meno pozzi per giocatore:** utilizzare il setup per 4 giocatori.
- **Più pozzi per giocatore:** Piazza un pozzo doppio aggiuntivo su ogni tessera “B” e “C”, per un totale di 4 pozzi aggiuntivi. Devono essere posti su di un terreno in Pianura e non devono avere un altro pozzo in una delle otto caselle adiacenti.

Regole facilmente trascurate

- Mentre i treni dei giocatori iniziano la partita dalla sesta casella (vicino le banchine) il treno Oil Baron comincia la partita sulla prima casella dei binari.
- È importante che i giocatori compiano le loro azioni seguendo l'ordine di turno, a cominciare dal primo giocatore. Quest'ordine è essenziale perché le azioni dei giocatori possono influenzare le decisioni dei giocatori successivi (dove decidono di costruire una torre, in quale compagnia stoccare il proprio petrolio ecc. ecc.).
- Non dimenticate di far avanzare il treno Oil Baron ad ogni round. Anche se la carta Azione Speciale non viene scelta da nessun giocatore, il treno Oil Baron si muove comunque.
- Quando un pozzo si esaurisce (cioè quando non ci sono più pennacchi in cima) non è più considerato operativo. Viene restituito alla riserva del giocatore, che può utilizzarli nei round successivi.
- I camion possono attraversare le caselle pozzo spendendo un punto movimento (i pozzi sono considerati caselle in pianura), ma **non possono terminare il loro movimento** su tali caselle. I pozzi non possono attraversare le torri.
- Quando viene posizionato il camion durante il primo round i giocatori possono scegliere **una casella qualsiasi** della prima riga delle tessere mappa “A”. Questo piazzamento iniziale tiene conto del tipo di terreno e non costa punti movimento.
- Quando un giocatore riceve del petrolio come risultato dell'azione speciale Petrolio Extra, deve piazzare i pennacchi in un qualsiasi sito di stoccaggio **prima che la fase Ricerca e trivellazione sia conclusa**.
- In una partita a 5 giocatori non dimenticate di tenere l'asta di liquidazione. Quest'asta si tiene solo nelle partite in 5, quindi i giocatori non abituati a giocare con questo numero di giocatori possono facilmente dimenticarsene.

Setup per numero di giocatori

Ogni tessera mappa è identificata da un codice nell'angolo in basso a sinistra. Le lettere indicano in quale riga la tessera deve essere piazzata: le tessere "A" vanno nella prima riga, le "B" nella seconda e le "C" della terza. In relazione ai diagrammi seguenti, i giocatori possono utilizzare una tessera qualsiasi il cui codice sia indicato. Per esempio, se un diagramma ha la dicitura "A1/A2", può essere utilizzata sia la tessera "A1" che la tessera "A2". Se ci sono due posizioni che indicano le stesse tessere, allora entrambe le tessere vengono utilizzate, ma possono essere posizionate in qualsiasi posizione. Per esempio il setup per 4 giocatori indica due posizioni con la dicitura "A1/A2", quindi la tessera "A1" andrà in una posizione e la "A2" andrà nell'altra. Se i giocatori devono prendere delle decisioni sul setup della mappa devono raggiungere un accordo o posizionare le tessere casualmente.

2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori



5 giocatori



Traduzione a cura di Alessandro Cunsolo

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.