

McMulti



Ein Wirtschaftsspiel für 2-4 Ölmagnaten ab 13 Jahren
von James St. Laurent

Componenti



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.

| | |
|---|----|
| Componenti di gioco | 3 |
| Introduzione ed obiettivo del gioco | 4 |
| Setup del gioco | 4 |
| Scelta del giocatore iniziale | 6 |
| Round speciale di acquisto | 6 |
| Sequenza di gioco | 7 |
| Il turno in dettaglio | 7 |
| 1. Fase di mercato | 7 |
| 2. Fase del tiro di produzione | 8 |
| 3. Fase del vicino | 12 |
| 4. Fase beni patrimoniali | 13 |
| 5. Fine del turno e fase di dichiarazione della vittoria..... | 13 |
| Fine del gioco | 14 |
| Gioco in 2 e 3 giocatori | 14 |
| Note sul gameplay..... | 15 |
| Note di strategia | 15 |
| Tributi | 16 |
| Crediti | 16 |

Componenti di gioco

I seguenti componenti sono contenuti in questa scatola di gioco:

- 1 Tabellone di gioco Economia
- 1 Tabellone di gioco Operazioni
- 8 Carte News
- 7 Carte Economia
- Alcune tessere soldi
- 2 Dadi produzione (1 rosso, 1 nero)
- 1 Dado differenza (verde)
- 80 Impianti di trivellazione di plastica (circa)
- 16 Pozzi petroliferi di plastica (circa)
- 12 Raffinerie petrolifere di plastica (circa)
- 30 Stazioni di servizio di plastica (circa)
- 80 Barili di petrolio grezzo di plastica (circa)
- 80 Barili di benzina di plastica (circa)
- 1 Regolamento



Impianti di trivellazione



Pozzi petroliferi



Raffinerie petrolifere



Stazioni di servizio



Barili di Benzina e petrolio

IMPORTANTE

Non c'è limite al numero di beni patrimoniali o barili in gioco durante la partita. Se doveste terminare uno qualsiasi di questi oggetti, utilizzate un sostituto, come una moneta, fino a quando l'oggetto non tornerà nuovamente disponibile nella Riserva Generale. Questa situazione si verificherà in rarissimi casi.

INTRODUZIONE ED OBIETTIVO DEL GIOCO

McMulti permette ai giocatori di vivere l'emozione di essere l'amministratore delegato della propria compagnia petrolifera. Sono rappresentati tutti gli aspetti del processo produttivo, partendo dalla trivellazione fino ad arrivare alla stazione di servizio.

Ogni giocatori comincia il gioco con 200 milioni di \$ con cui acquistare, per la loro società, oggetti come pozzi petroliferi, impianti di trivellazione, raffinerie e stazioni di servizio. Questi sono chiamati beni patrimoniali. Utilizzando questi beni patrimoniali, che li aiuteranno a scoprire, raffinare e vendere il petrolio, i giocatori tenteranno di essere i primi a guadagnare 750 milioni di \$.

Setup del gioco

McMulti è un gioco abbastanza ingombrante con tanti componenti. E' consigliato che i giocatori utilizzino un tavolo grande per il setup del gioco.

I giocatori dovranno sedersi attorno al tabellone delle operazioni con il quale ogni giocatore giocherà in un quadrante di sua scelta (il proprio quadrante). A fianco posizionare il tabellone Economia insieme a tutti i gettoni moneta ("La Banca").

Tabellone delle Operazioni



2barili di petrolio
a giocatore



200 milioni di \$
a giocatore

2 barili di benzina
a giocatore

Tabellone Economia



Mazzo News Più Probabile Improbabile
(faccia in giù) Evento News Evento News
(faccia in su) (faccia in su)



Banca di tutte
le monete extra

Carte Economia
(faccia in su)
Carta ripresa
in cima

Mescolare ed impilare a faccia in giù la Carte News vicino al tabellone Economia formando così il mazzo News, quindi pescare 2 Carte News e piazzarle a faccia in su alla destra del mazzo News, una più vicina al mazzo rispetto all'altra. La carta News più vicina al mazzo (la carta a sinistra) sarà "l'Evento News più probabile" e la carta News più lontana dal mazzo (la carta a destra) sarà "l'Evento News meno probabile".

Nell'eventualità che il tavolo utilizzato per giocare sia troppo piccolo, è consigliato che i giocatori si siedano attorno al solo tabellone delle Operazioni con un secondo tavolo vicino per tenere tutti gli altri componenti.

Ogni giocatore deve prendere 200 milioni di \$ dalla banca come fondo di partenza. Non è importante quale taglio viene preso visto che la maggior parte di questo fondo verrà speso nella prima parte di gioco.

In aggiunta ogni giocatore prende **2 Barili di Petrolio** (neri) e **2 Barili di Benzina** (rossi) e li posiziona all'interno dei suoi magazzini nel tabellone delle Operazioni.

Posizionare 1 barile di benzina sulla casella 26\$ del mercato di consumo (**Verbrauchermarkt**) nel tabellone Economia.

Posizionare un barile di benzina in ognuno degli spazi benzina del mercato locale (**Inlandsmarkt**) e estero (**Auslandmarkt**) del tabellone Economia ad eccezione degli ultimi 7 spazi. Ciò significa che solamente gli spazi 2\$, 4\$, 6\$, 8\$, 10\$, 12\$, e 14\$ saranno scoperti.

Allo stesso modo posizionare 1 barile di petrolio in ognuno degli spazi petrolio del mercato locale (**Inlandsmarkt**) e estero (**Auslandmarkt**) del tabellone Economia ad eccezione degli ultimi 5 spazi. Ciò significa che solamente gli spazi 1\$, 2\$, 3\$, 4\$ e 5\$ saranno scoperti.

Posizionare tutti i rimanenti barili di petrolio e di benzina a fianco di tutti i beni patrimoniali in un'area adatta vicino alla tabellone Economia. Questa verrà chiamata riserva generale.

Posizionare le 7 carte Economia in una pila a faccia in su vicino al tabellone Economia formando così il mazzo Economia. Posizionare la carta Economia intitolata "Riposo" in cima al mazzo.

Posizionare il dado verde sul tabellone Economia sullo spazio "0" (zero) del tracciato della differenza del dado (**Würfelunterschiedsleiste**).

Siete ora pronti per giocare a McMulti!

SCELTA DEL GIOCATTORE INIZIALE

Il giocatore che ha più di recente fatto il pieno di benzina alla proprio macchina sarà il primo giocatore ed inizierà la partita. In alternativa, i giocatori potranno selezionare il primo giocatore a caso tirando un dado, chi totalizza il numero più alto inizia.

Il gioco comincia col primo giocatore e prosegue in senso orario.



ROUND SPECIALE DI ACQUISTO

Il round speciale di acquisto viene svolto una sola volta per partita all'inizio di una nuova partita a McMulti. Durante il round speciale di acquisto i giocatori faranno i loro primi acquisti di beni patrimoniali spendendo parte o tutto dei loro 200 milioni di \$ iniziali.

Cominciando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore spende i proprio soldi come preferisce. Possono essere acquistate qualsiasi tipo di beni patrimoniali ad eccezione dei pozzi petroliferi. Il costo di acquisto è elencato sulla carta a faccia in su del mazzo Economia ("Carta Riposo" nella modalità standard) sotto la colonna "Prezzo di Acquisto". La colonna "Valore di Liquidazione" viene utilizzata più avanti nel gioco.

Un giocatore NON può acquistare barili di petrolio o di benzina durante questa fase. Possono essere acquistati soltanto beni patrimoniali.

Una volta che il giocatore ha acquistato i beni patrimoniali che desidera, li posiziona in qualsiasi disposizione all'interno del proprio quadrante del tabellone delle Operazioni. Questi beni patrimoniali sono posizionabili liberamente ma devono essere collocati in un unico quadrato ad eccezione delle raffinerie petrolifere che vanno posizionate su esattamente 4 quadrati. Non è permesso posizionare un bene patrimoniale in modo che si sovrapponga a più quadrati o che non sia chiaro quale quadrato occupi.

Una volta che il giocatore ha posizionato i proprio beni patrimoniali come desidera, il giocatore successivo in ordine prenderà le stesse decisioni fino a che tutti i giocatori non avranno avuto la possibilità di giocare il loro Round Speciale di Acquisto.

SEQUENZA DI GIOCO

Il turno di un giocatore consiste di 5 fasi che dovranno essere svolte in un preciso ordine. Una volta che un giocatore avrà svolto tutte e 5 le fasi del suo turno, il giocatore successivo le svolgerà a sua volta.

Le 5 fasi di un turno sono:

1. Fase di Mercato
2. Fase del tiro di Produzione
3. Fase del Vicino
4. Fase beni patrimoniali
5. Fine del turno e dichiarazione della vittoria



IMPORTANTE

La prossima parte descrive il gioco a 4 giocatori. Piccole modifiche sono da apportare per la partita a 2 e 3 giocatori. Fare riferimento alla sezione "Gioco in 2 e 3 giocatori" più avanti nel regolamento per questi cambiamenti.

IL TURNO IN DETTAGLIO

1. FASE DI MERCATO

Durante la Fase di Mercato i giocatori possono comprare e vendere petrolio e benzina dal Mercato Locale (**Inlandsmarkt**) o da quello Estero (**Auslandmarkt**) che si trovano sul tabellone Economia.

Per acquistare petrolio o benzina il giocatore semplicemente prenderà il barile col prezzo più basso e lo posizionerà all'interno della propria riserva pagando alla banca il costo elencato al di sotto del barile prelevato. Per acquistare più barili contemporaneamente il giocatore pagherà l'ammontare sotto ogni barile acquistato. Per esempio, se un giocatore desidera acquistare 2 barili di benzina ed il barile più economico è sullo spazio da 6\$, il giocatore dovrà pagare 14\$ alla banca (6\$ + 8\$).

Per vendere petrolio o benzina il giocatore, semplicemente, posizionerà un barile della sua riserva

sullo spazio con valore più alto disponibile e otterrà l'ammontare di monete dalla banca. Per vendere più barili contemporaneamente il giocatore semplicemente otterrà dalla banca la somma totale degli spazi coperti dai barili.

IMPORTANTE

Un giocatore, durante il suo turno, può vendere o comprare solamente da 1 dei 2 mercati. Per esempio, un giocatore può acquistare petrolio e vendere benzina dal Mercato Locale (**Inlandsmarkt**), ma non potrà acquistare né vendere petrolio o altri tipi di merci al Mercato Estero (**Auslandmarkt**). Tuttavia, all'interno di questo limite, un giocatore può comprare o vendere quanto petrolio o benzina desidera.

2. FASE DEL TIRO DI PRODUZIONE

Durante la fase del tiro di produzione il giocatore inizierà tirando i dadi di produzione, quello rosso e quello nero ("Tiro di produzione") e posizionerà, in base al risultato, i dadi all'interno degli spazi appropriati sul tabellone delle Operazioni nel proprio quadrante. Una riga ed una colonna sono ora stati selezionati casualmente in base al numero uscito in ogni dado.

CONTROLLARE I DOPPI

Nell'eventualità che il risultato del tiro di dado sia "doppio", vale a dire che lo stesso numero è uscito su entrambi i dadi, si attiverà un Evento News. Se tirerete un doppio 1 o un doppio 3 la Carta News più vicina al mazzo News si attiverà (l'Evento più probabile). Se tirerete un doppio 6 si attiverà la carta News più lontana dal mazzo News (L'Evento meno probabile).

Tutti gli altri doppi (2, 4 e 5) non avranno effetto e non attiveranno nessuna News, ma provocheranno la fine della precedente carta news attiva. Perciò è sempre una buona idea controllare il tavolo dopo un tiro doppio.

L'evento News si attiva immediatamente e dopo si procede con la fase del tiro di produzione. Per attivare un Evento News, il giocatore di turno prende la carta News e la legge ad alta voce svolgendo gli effetti descritti. Alcune carte News rimangono attive per molto tempo, questo verrà indicato posizionando questa carta nelle vicinanze del tabellone delle Operazioni fino a quando non sarà più attiva.

Dopo aver attivato l'Evento News una nuova carta News viene pescata dal mazzo e viene messa nella posizione più lontana dal mazzo stesso (il posto della "News meno probabile"). Qualsiasi carta News già presente in quella posizione slitterà verso sinistra vicino al mazzo (ora la "News più probabile").

MODIFICARE IL TRACCIATO DELLA DIFFERENZA DEL DADO

Immediatamente dopo il tiro di produzione e il controllo dei doppi il giocatore guarda la differenza tra i risultati dei due dadi tirati. Per esempio se sono usciti un 2 ed un 5 la differenza è 3.

Muove il dado verde sul Tracciato della Differenza del Dado (**Würfelerunterschiedsleiste**) sul tabellone Economia di tanti spazi quanto la differenza. Se il dado verde muove o oltrepassa la posizione n° "8" svolgere la sezione "Cambio dell'Economia" sottostante. Altrimenti procedere alla "Produzione dei Beni Commerciali" (e saltare la fase "Cambio dell'Economia").

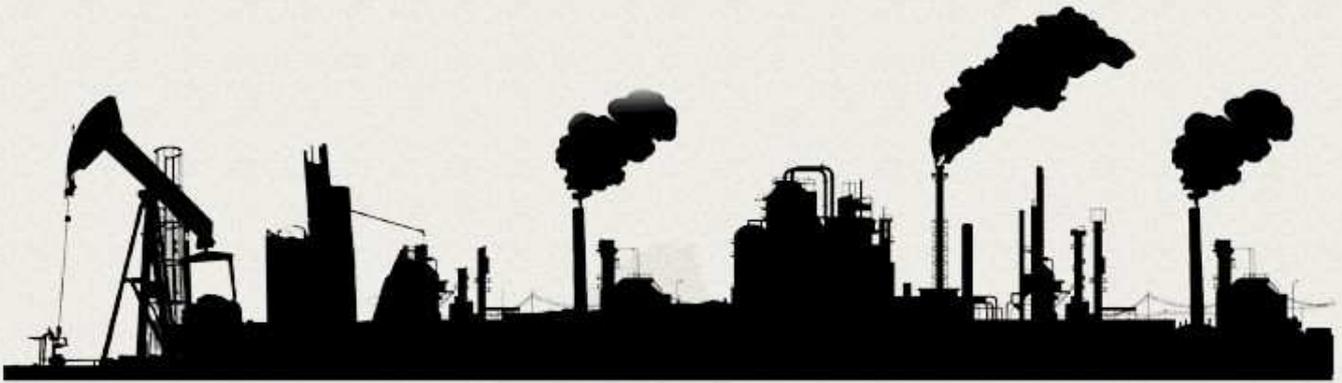
CAMBIO DELL'ECONOMIA

Nel caso in cui la differenza del tiro dei dadi di produzione abbia fatto raggiungere o superare l'8 al dado verde nel tracciato della differenza del dado (**Würfelerunterschiedsleiste**), l'economia subirà un cambiamento. Rimuovere il dado verde dal tracciato e tirarlo. Il tiro viene confrontato con l'attuale carta Economia sulla quale la tabella indicherà quale nuova carta Economia debba essere piazzata a faccia in su sulla cima del mazzo Economia.

Rimuovere dal mercato di Consumo (**Verbrauchermarkt**) tutti i barili di benzina salvo quello col valore più basso, rimetterli tutti nella riserva generale.

La nuova carta Economia elenca una lista di "Cambiamenti nella domanda dei consumatori". Questo numero può essere positivo, negativo o zero.

Numero Positivo – Prendere il rimanente barile di benzina nel mercato di consumo (**Verbrauchermarkt**) e spostarlo verso l'alto nella scala del prezzo di tanti spazi rossi quanti quelli scritti sulla carta. Per esempio, se il barile di benzina è sullo spazio 20\$ e la carta Economia mostra il numero 4 come variazione della domanda del consumatore, il barile di benzina andrà mosso sullo spazio da 30\$.



Numero Negativo – Lo stesso processo utilizzato prima ma, in questo caso, il barile di benzina si muoverà verso il basso di tanti spazi quanto il numero indicato in variazione della domanda del consumatore .

Numero Zero – Dopo aver rimosso tutti i barili di benzina salvo 1, come descritto prima, il barile di benzina non si muove.

IMPORTANTE

Se il barile di benzina rimasto sul mercato di Consumo (**Verbrauchermarkt**) è su di uno spazio rosso, questo spazio NON è da contare come il primo spazio rosso.

PRODUZIONE BENI PATRIMONIALI

La riga e la colonna selezionate casualmente dal tiro dei dadi potrebbero contenere alcuni dei beni patrimoniali del giocatori acquistati precedentemente nella partita. Se ve ne sono, questi beni patrimoniali sono considerati "Colpiti" e potrebbero ora svolgere le rispettive funzioni elencate sotto. Se sia la riga che la colonna corrispondono ad un bene patrimoniale (mai più di 1 bene patrimoniale, ovviamente), questo bene patrimoniale viene considerato "Doppio Colpo".

Il giocatore di turno risolve ogni bene patrimoniale "Colpito" nell'ordine che desidera in accordo con le seguenti regole:

RAFFINERIE



Una raffineria colpita permette al giocatore di convertire 1 barile di petrolio in un barile di benzina prendendo 1 barile di petrolio dalla propria riserva e posizionandolo nella riserva generale in cambio di un barile di benzina che dovrà essere preso anch'esso dalla riserva generale e posizionato nella propria riserva personale.

Un doppio colpo su di una raffineria permette di convertire 2 barili di petrolio in 2 barili di benzina utilizzando la stessa metodologia.

La raffinazione è opzionale e a discrezione del giocatore. Il giocatore NON può convertire barili di petrolio collezionati durante il turno in corso.

IMPIANTI DI TRIVELLAZIONE



Un colpo singolo su di un impianto di trivellazione non ha nessun effetto.

Un doppio colpo su di un impianto di trivellazione significa che il giocatore ha trovato il petrolio ed il giocatore può scegliere di convertire l'impianto di trivellazione in un pozzo petrolifero ad un prezzo di 5 milioni di \$ per ognuno dei pozzi petroliferi che ogni giocatore ha costruito precedentemente e che ha già sul tabellone delle operazioni. Per esempio, se il giocatore costruisce quello che sarebbe il terzo pozzo petrolifero sul tabellone delle operazioni, il costo sarà di 15 milioni di \$.

La conversione di un impianto di trivellazione in un pozzo petrolifero è opzionale e a discrezione del giocatore.

POZZO PETROLIFERO



Un colpo su di un pozzo petrolifero permette al giocatore di collezionare 2 barili di petrolio dalla riserva generale e posizzarli nella propria riserva personale.

Un doppio colpo su di un pozzo petrolifero permette al giocatore di collezionare 4 barili di petrolio nello stesso modo.

Il giocatore non può collezionare barili di petrolio da un pozzo petrolifero costruito in questo turno.



STAZIONE DI SERVIZIO

Un colpo su di una stazione di servizio permette al giocatore di vendere 1 barile di benzina al mercato di consumo ([Verbrauchermarkt](#)) sul tabellone economia. Il giocatore posiziona il barile di benzina nel mercato di consumo nel primo prezzo più basso disponibile al di sotto dell'ultimo barile posizionato. Per esempio, se soltanto 3 barili di benzina sono nel mercato di consumo al prezzo di 26\$ e 25\$, il prossimo barile andrà posizionato sulla spazio da 24\$. Il compenso ricevuto per il barile di benzina venduto è il valore appena coperto, quindi nell'esempio di prima, otterrà 24 milioni di \$. Se vengono venduti più barili di petrolio (per via di un doppio colpo o di più stazioni colpite), il giocatore semplicemente coprirà ogni prossimo prezzo più basso disponibile e otterrà un ammontare dalla banca pari alla somma totale.

Un doppio colpo su di una stazione di servizio permette al giocatore di vendere 2 barili di benzina al mercato di consumo ([Verbrauchermarkt](#)).

3. FASE DEL VICINO

Una volta che il giocatore di turno avrà effettuato tutte le azioni che desidera relative ai beni "colpiti" durante la fase di produzione, il giocatore alla sua sinistra effettuerà anch'esso le stesse azioni, ma soltanto utilizzando il dado che corrisponde alla riga. Per esempio, se il giocatore di turno ha ottenuto un 3 sul dado, il giocatore vicino può avere diversi "colpiti" sulla sua terza riga.

Se vi è almeno un "colpito", il vicino effettuerà le stesse azioni nella stessa maniera descritta sopra.

IMPORTANTE

Il giocatore vicino gioca sempre dopo il giocatore di turno. E' chiaro che dal momento che soltanto 1 dado viene utilizzato dal vicino, un "doppio colpo" è impossibile.

Una volta che il giocatore vicino al giocatore di turno avrà svolto le proprie azioni, il giocatore vicino alla destra del giocatore di turno potrà anche lui svolgere le proprie azioni ma, questa volta, utilizzando l'altro dado tirato. Visto che il giocatore di turno piazzerà i suoi dadi nei quadrati relativi sul tabellone delle operazioni durante la sua fase iniziale, sarà chiaro fin da subito quali dadi saranno attivati dai suoi vicini.

E' da sottolineare che il giocatore seduto dalla parte opposta del giocatore di turno, non riceverà mai nessuna azione durante la fase del vicino.

4. FASE BENI PATRIMONIALI

In questa fase, il giocatore di turno può acquistare beni patrimoniali dalla banca e posizionarli all'interno del proprio quadrante. Il prezzo da pagare per ogni bene patrimoniale è scritto sull'attuale (faccia in su) carta economia. Dopo aver acquistato un bene patrimoniale il giocatore dovrà posizionarlo sul tabellone.

Un giocatore può anche vendere beni patrimoniali per fare spazio per nuovi beni patrimoniali o per aumentare il proprio capitale (come tentativo di vincere la partita). Il compenso ricevuto è scritto sull'attuale carta economia, ma nel caso di vendita il giocatore riceverà l'ammontare descritto nel "valore di liquidazione".

IMPORTANTE

In caso di vendita, il giocatore potrà unicamente vendere i beni patrimoniali colpiti dai dadi. Per questa ragione è importante per ottenere una buona strategia, vendere la momento giusto specialmente quelli di fine partita,.

5. FINE DEL TURNO E FASE DI DICHIARAZIONE DELLA VITTORIA

Una volta che il giocatore avrà completato tutte e 5 le fasi del proprio turno dovrà: o dichiarare la vittoria, dimostrando di possedere 750 milioni di \$, oppure passare i dadi al giocatore successivo in senso orario. Un giocatore non è obbligato a dichiarare la vittoria se ha 750 milioni di \$ o più.

Se un giocatore dichiara la vittoria, tutti gli altri giocatori avranno un ultimo turno per ottenere altro denaro.

FINE DEL GIOCO

Una volta che un giocatore ha ottenuto 750 milioni di \$, ha dichiarato la vittoria e tutti gli altri giocatori hanno svolto il loro ultimo turno, si farà un ultimo punteggio finale.

Tutti i giocatori devono vendere i propri beni patrimoniali alla banca al prezzo di liquidazione descritto nella carta economia "Depression". Petrolio e benzina rimasti nella riserva del giocatore sono inutili. (ma spezzeranno i pareggi).

Contate tutti i soldi, il vincitore sarà colui che ha più denaro di tutti. Da sottolineare che potrebbe non essere colui che ha dichiarato la vittoria!

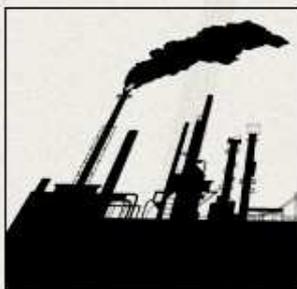
In caso di pareggio il giocatore con più barili di benzina e petrolio tra quelli in pareggio sarà il vincitore. Non sarà considerato il valore dei barili ma soltanto la quantità.

GIOCO IN 2 E 3 GIOCATORI

Questo regolamento descrive il gioco in 4 giocatori. Giocare in 2 o 3 giocatori è uguale salvo alcuni cambiamenti.

Tre giocatori - Con 3 giocatori ognuno inizia con 250 milioni di \$. Ci sarà un quadrato vuoto sul tabellone, questo giocatore "fantasma" compierà una fase di produzione completa. Tuttavia questo giocatore non comprerà mai nessun bene patrimoniale né parteciperà a nessun altro aspetto del gioco (I vicini potranno giocare durante la sua fase di produzione, ovviamente).

Due giocatori - In 2 giocatori ognuno inizia con 300 milioni di \$. Ogni giocatore sceglie 2 quadranti di gioco anche se sono opposti tra loro. Il gioco si svolge tutto uguale salvo che ogni giocatore dovrà utilizzare beni patrimoniali e barili stoccati nei diversi quadranti sul tabellone come se fossero 2 giocatori diversi. Di conseguenza sarà importante bilanciare con attenzione la spesa dei 300 milioni di \$ iniziali divisa tra i 2 quadranti.



NOTE SUL GAMEPLAY

Per una partita più lunga, giocate fino a 1 miliardo di \$! Che sarebbero 1000 milioni di \$.

Un giocatore può sempre liquidare bene patrimoniali quando costretto dalla carta News. Il compenso ricevuto è uguale a quello descritto sul valore di liquidazione dell'attuale carta economia. Un giocatore non può mai altrimenti liquidare volontariamente beni patrimoniali al di fuori della fase di vendita e acquisto dei beni patrimoniali.

Il capitale può essere tenuto segreto se uno vuole, ma deve restare sempre sul tavolo. Impilare i soldi è un buon modo per mantenerli segreti ma gli altri giocatori potrebbero avere un'idea di chi possa vincere.

Non c'è limite al numero di barili o beni patrimoniali in gioco. Se la riserva generale dovesse terminare, sostituiteli con qualcosa di appropriato (monete per esempio) fino a che non vi sarà di nuovo disponibilità nella riserva generale.

NOTE DI STRATEGIA

Usate con attenzione la vendita e l'acquisto dei beni patrimoniali. A volte un giocatore può ottenere grossi profitti dall'acquisto di beni patrimoniali (anche se non necessari) durante la Depressione in attesa che aumentino i prezzi. Non dimenticate che alla fine del gioco riceverete un compenso per i vostri beni relativo alla Liquidazione per Depressione, quindi considerate la vendita al momento giusto.

Il mercato di consumo (**Verbrauchermarkt**) non è l'unico modo per fare soldi. Se i prezzi sono buoni nel mercato Estero (**Auslandmarkt**) o Locale (**Inlandsmarkt**), considerate di vendere il vostro petrolio e la vostra benzina là. Non è necessario possedere una stazione di servizio per vendere a questi mercati, quindi sono di più facile accesso.

Non scegliete la stessa strategia dei vostri vicini. Per esempio, se il vostro vicino costruisce molte stazioni di servizio, considerate di comprarne soltanto alcune (o nessuna).

E' difficile trovare il petrolio. Costruite molti impianti di trivellazione per aiutarvi a trovare il petrolio.

L'economia può peggiorare in un attimo o lasciarti indietro. Avere una riserva di denaro può aiutare durante i momenti peggiori o aiutarvi a trarre vantaggio dai buoni prezzi.

E' una buona strategia tenere conto di quando gli altri giocatori partiranno a vendere i propri beni patrimoniali- potrebbero tentare di dichiarare la vittoria!

TRIBUTI

E' con grande tristezza che Strongold Games accoglie la scomparsa del game designer James St. Laurent. Mr St. Laurent il quale ha combattuto una malattia per lungo tempo anche se ha sempre insistito per essere coinvolto nella ri-progettazione e nello sviluppo di Crude - The Oil Game, noto per alcuni giocatori come McMulti.

"Nel tempo lavorato insieme a Jim, abbiamo scoperto essere una persona piacevole, intelligente e piena di buone idee. Non avremmo potuto sperare in un'esperienza migliore e il suo contributo è stato prezioso per la realizzazione del suo progetto." Stephen M. Buonocore, Presidente, Stronghold Games LLC.

Mr. St. Laurent lascia una famiglia, amici e un posto speciale nei cuori dei giocatori di board game di tutto il mondo. Ci mancherà.

James St. Laurent (1940-2011)



© 2012 Stronghold Games LLC, a Delaware Limited Liability Company.
All Rights Reserved.
Please visit our website at:
www.strongholdgames.com
to see our many other great games!



Game Design: James J. St. Laurent
Game Development Lead: Kevin Nesbit
Initial Art/Layout: Daniel Rothier
Final Art/Layout: Bill Bricker (kavoc.com)
Art Director: Richard "Doc" Diosi
Project Manager: Stephen M. Buonocore