

OILFIELD



2 - 5 GIOCATORI / 60 - 90 MINUTI / ETA' +12

OILFIELD

Texas, 1933, un nuovo giorno sorgerà per gli intrepidi pionieri dell'America dell'ovest. Sotto la bollente sabbia del deserto, l'oro nero attende il vostro arrivo... cosa state aspettando?

Acquistate licenze governative in uno dei fiorenti giacimenti, costruite torri di estrazione, estraete il petrolio, vendete ed investite i vostri profitti saggiamente!

Fate affari intelligenti, pianificate attentamente la vostra strategia per sconfiggere i vostri concorrenti per diventare i veri magnati del petrolio.

COMPONENTI

- **1 plancia di gioco**
- **5 tessere giocatore (raffineria e magazzino, una per colore)**
- **50 monete**
- **24 tessere costruzione**
- **7 tipi di torre**
- **2 espansioni per raffineria**
- **12 carte licenza (3 Dallas, 4 Austin e 5 Pecos)**
- **25 carte azioni private**
- **1 carta 1° giocatore**
- **5 lavoratori (uno per colore)**
- **20 marcatori licenza (4 per colore)**
- **1 sacchetto**
- **30 cubetti investimento (6 per colore)**
- **61 cubetti risorsa (49 neri, 21 azzurri e 1 grigio)**
- **3 cubi arancioni (governo)**
- **3 dischi arancioni (governo)**
- **3 dischi neri**

PANORAMICA

In Oilfield, diventerai un magnate petrolifero americano durante gli anni '30 del XX secolo, che cercherà di ottenere salute e ricchezza nei giacimenti di petrolio in Texas, tramite la vendita, al

miglior profitto, di petrolio e gas naturale che estrarrai nei tuoi giacimenti. Ovviamente, non sei solo, gli altri magnati, intraprendenti quanto te, cercheranno anche loro di trarne il miglior profitto.

L'obiettivo di gioco è essere il giocatore con maggior punti vittoria (VP) alla fine del gioco.

Avrai la possibilità di fare 2 azioni ogni round di gioco: azione pubblica e azione privata.

Queste azioni includono l'acquisto di nuove licenze, la costruzione di nuovi edifici per l'estrazione delle risorse, la vendita dei tuoi prodotti al mercato locale o nazionale, l'investimento in azioni, ecc.

Il tuo successo sarà determinato da come gestirai queste azioni per ottenere il maggior numero di VP.

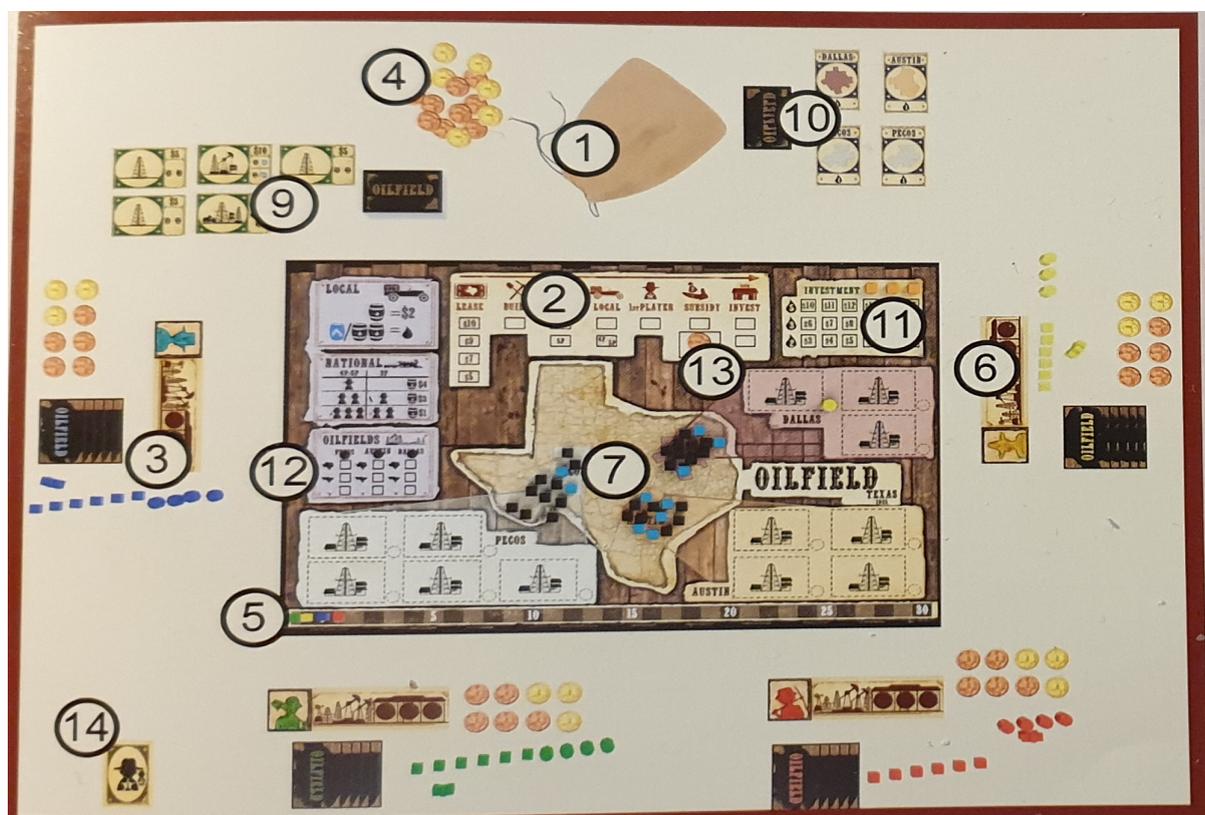
SETUP

Nella tua prima partita raccomandiamo di non introdurre le torri di estrazione avanzate. Queste sono marcate con questo simbolo 

- 1. Metti nel sacchetto i cubetti azzurri e i cubetti neri (NO il cubo grigio).**
- 2. Metti al centro del tavolo il tabellone di gioco, alla portata di tutti i giocatori.
Ogni giocatore sceglie un colore e prende 1 lavoratore, 5 carte azione, 4 segnalini licenza e 6 cubetti investimento.**
- 4. Ogni giocatore riceve 20\$ (monete d'oro = 5\$/monete di bronzo = 1\$) e posiziona le rimanenti in una riserva comune.**
- 5. Ogni giocatore posiziona un cubetto investimento sullo ZERO del tracciato punti (VP).**
- 6. Ogni giocatore riceve la tessere raffineria e magazzino del proprio colore e, in quest'ultimo, posiziona 2 cubetti risorsa pescati casualmente dal sacchetto.**
- 7. Riempire casualmente le tre regioni dei giacimenti (Dallas, Austin e Pecos) con le risorse del sacchetto fino a raggiungere il numero richiesto per numero di giocatori (grafico sotto).**
- 8. Dopo aver riempito i giacimenti e aver consegnato 2 risorse casuali a ciascun giocatore, inserire il cubetto grigio nel sacchetto.**
- 9. Mischiare le tessere edificio e formare una pila coperta. Per 3 giocatori, rimuovere dal mazzo 1 tessera per tipo degli edifici base, edifici avanzati ed espansione della raffineria personale che non verranno usati nel gioco. Successivamente girare le tessere necessarie**

in base al numero di giocatori (grafico sotto). Se, all'inizio del gioco, vengono pescati 3 edifici identici, mischiare una di queste 3 tessere nella pila e girarne una nuova.

10. Mischiare il mazzo licenze e posizionarlo a faccia in giù. Successivamente, girare 4 carte a faccia in su a formare il mercato delle licenze.
11. Posizionare i 3 cubetti arancioni nel settore investimenti (investment) del tabellone di gioco.
12. Posizionare in 3 dischi neri nel settore più in alto del tracciato giacimenti (oilfields).
13. Piazzare 1\$ nella casella riservata sotto lo spazio azione sussidio (subsidy).
14. Infine, scegliere casualmente il 1° giocatore e assegnarli la carta 1° giocatore.



★	● ● ●	💵
● ● ●	10	5
● ● ●	12	6
● ● ●	14	6

BREVE DESCRIZIONE DELLE AZIONI

Durante il gioco, i giocatori compieranno, a turno, delle azioni sul tabellone di gioco. Dovrai svolgere le azioni in modo logico per ottenere i migliori benefici e migliorare durante il gioco. Per esempio, prima di costruire un edificio di estrazione, dovrai ottenere una licenza per una determinata zona di estrazione, solo dopo potrai costruirla e, successivamente, estrarre il petrolio.

Durante il turno dovrai scegliere due azioni, tra pubbliche e private: le azioni pubbliche hanno spazi limitati e devono essere fatte sul tabellone di gioco, mentre quelle private (uguali per tutti i giocatori), possono essere fatte anche da più giocatori e sono rappresentate dalle carte personali. Le azioni private vengono selezionate tramite la scelta di una carta dal proprio mazzo, che verrà posizionata coperta sul tavolo, e rivelata solo al proprio turno di gioco "azioni private".



LICENZA (LEASE - PUBBLICA E PRIVATA)

Attraverso un'offerta, potrai acquisire i diritti di costruzione in uno dei 3 giacimenti di estrazione.



COSTRUZIONE (BUILD - PUBBLICA E PRIVATA)

Potrai costruire un qualsiasi edificio (tra quelli disponibili nel mercato) pagandone il prezzo d'acquisto. Più alto è il costo, maggiori saranno i benefici che produrrà.



ESTRAZIONE (DRILL - PUBBLICA E PRIVATA)

Con questa azione potrai attivare tutti i tuoi edifici di estrazione e ottenerne i benefici (dipendono dall'efficienza e dal tipo di costruzione).



MERCATO LOCALE (LOCAL - PUBBLICA E PRIVATA)

Una volta che hai disponibili risorse estratte, potrai venderle al mercato locale per ottenere un profitto.



MERCATO NAZIONALE (NATIONAL - PRIVATA)

Esattamente come il mercato locale, potrai vendere le tue risorse al mercato nazionale per ottenere maggiori profitti. Attenzione, i prezzi in questo mercato dipendono all'offerta dei giocatori!



1°GIOCATORE (PUBBLICA)

Se vorrai essere il primo giocatore (che, normalmente non varia mai) dovrai selezionare questa azione prima degli altri giocatori e ti permetterà di giocare per primo.



SUSSIDIO (SUBSIDY - PUBBLICA)

Se dovessi esaurire i soldi, o se vorresti dei fondi extra, con questa azione potrai prendere qualche moneta dal governo.



INVESTIMENTO (INVEST - PUBLIC ACTION)

Con il tuo budget iniziale, o con i soldi accumulati durante il gioco, puoi fare questa azione per convertirli in punti vittoria (VP) o viceversa.

COME SI GIOCA?

Il gioco si svolge in una serie indefinita di round, durante il quale i giocatori sceglieranno le proprie azioni. Ogni round si divide nelle seguenti 3 fasi:

1. FASE SELEZIONE DELLE AZIONI

In questa prima fase, i giocatori sceglieranno le 2 azioni che faranno durante il round in corso.

- **AZIONE PUBBLICA:** Partendo dal 1° giocatore, procedendo in senso orario, ogni giocatore posiziona il proprio lavoratore in uno degli spazi azione pubblica disponibili sul tabellone. I giocatori possono posizionare il proprio lavoratore in uno spazio solo se è disponibile (se è già occupato da un altro giocatore non può compiere quell'azione!).

- **AZIONE PRIVATA:** Quando tutti i giocatori hanno scelto la propria azione pubblica, ognuno di loro sceglierà, dal proprio mazzo di carte azioni, l'azione privata che vorrà compiere e la posizionerà coperta vicino alla propria tessera raffineria.

NOTA BENE: Nell'azione "estrazione" (drill) lo spazio azione con "5P" è utilizzabile solo in partite con 5 giocatori, come lo spazio azione "mercato locale" (local) denominato "4P/5P" è utilizzabile in partite con almeno 4 giocatori.

2. FASE AZIONE PUBBLICA

In questa fase, i giocatori eseguiranno le azioni pubbliche selezionate nella fase precedente. Le azioni vanno svolte come indicato sul tabellone, cioè partendo dalla prima a sinistra (licenza - lease) e procedendo per colonna. Una volta compiuta l'azione, il giocatore ritira il proprio lavoratore che tornerà disponibile dalla propria riserva dal prossimo round.



3. FASE AZIONE PRIVATA

Una volta eseguite tutte le azioni pubbliche, si procede con lo svolgimento delle azioni private. Ogni giocatore, contemporaneamente, rivela la carta azione privata selezionata da svolgere in questa fase. Successivamente, a partire dal 1° giocatore procedendo in senso orario, i giocatori svolgeranno l'azione selezionata. In questa azione i giocatori non hanno l'obbligo di svolgere l'azione (nel caso decidano di non svolgerla perdono semplicemente il turno di gioco) ma non possono cambiare la carta.

Terminate tutte le fasi azioni (pubbliche e private) il round termina. Vengono rimpiazzate eventuali tessere edifici mancanti nel mercato, così come le licenze (devono essere sempre 4) se necessario. Adesso può partire il round successivo con la fase “selezione azioni”

NOTA BENE: Le azioni pubbliche vengono scelte in ordine di turno ma eseguite in ordine di posizione sul tabellone di gioco. Le azioni private vengono segretamente selezionate in contemporanea da tutti i giocatori ed eseguite in ordine di turno, partendo dal primo giocatore procedendo in senso orario.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI



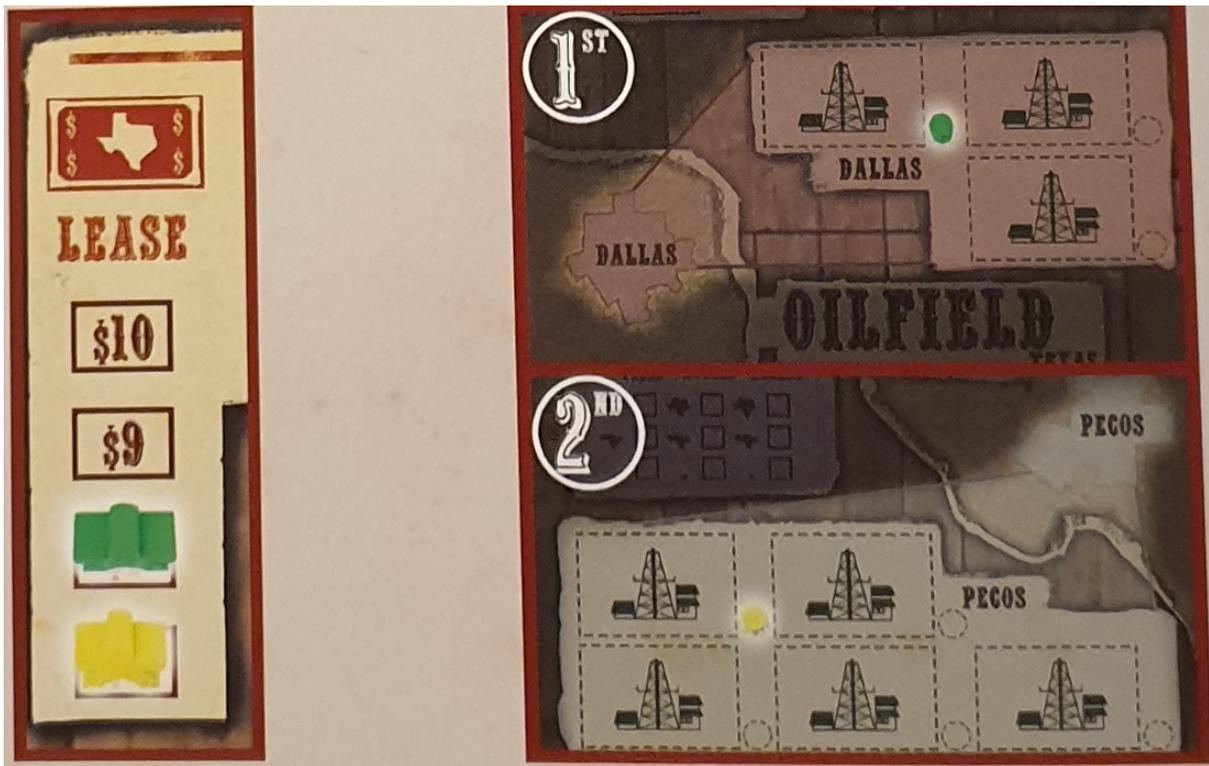
LICENZA (LEASE - PUBBLICA E PRIVATA)

Per avviare una produzione, la prima cosa che serve è una licenza, la quale ti dà il diritto di sfruttare uno dei giacimenti in gioco. Il diritto di sfruttamento viene acquisito con questa azione (può essere un'azione pubblica o privata).

Se scegli di ottenere una licenza tramite AZIONE PRIVATA, scegli lo spazio da occupare nella colonna licenza (lease) tra quelli disponibili, coprendo col tuo lavoratore il prezzo che vorrai pagare per ottenere una nuova licenza (chi pagherà di più per ottenere una nuova licenza tramite azione pubblica, sceglierà per primo!). Una volta scelta la licenza, e pagata, la carta di questa verrà posizionata nella propria area di gioco personale (ogni licenza, alla fine del gioco, darà 1 VP). Dopo aver ottenuto la licenza, il giocatore posiziona un proprio marcatore (uno solo) nel giacimento relativo. Attenzione, la somma offerta per la licenza non potrà essere variata in questo round!

Se scegli di ottenere una licenza tramite AZIONE PUBBLICA, dovrai pagare 5\$ e avrai disponibilità di scelta tra le licenze avanzate dopo la fase licenza delle azioni pubbliche. Nel caso in cui non vengano avanzate carte licenza dalla fase azioni pubbliche, il giocatore che ha scelto di ottenere una licenza con un'azione privata non otterrà alcuna licenza, ma non dovrà pagare i 5\$ alla banca.

Ogni giocatore terrà nella propria area di gioco personale tutte le licenze che acquisterà durante il gioco perchè, alla fine della partita, ogni carta licenza in tuo possesso ti darà 1 VP.



Esempio: il giocatore verde e il giocatore giallo scelgono di ottenere una licenza tramite un'azione pubblica. Il verde offre più del giocatore giallo, quindi sceglierà la licenza per primo. Il giocatore verde paga l'importo offerto, sceglie la licenza tra quelle disponibili e piazza il proprio marcatore licenza in uno spazio disponibile del giacimento di riferimento. Successivamente il giallo compie la stessa procedura.



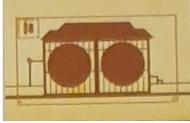
COSTRUZIONE (BUILD - PUBBLICA E PRIVATA)

Con questa azione, il giocatore può comprare un edificio di estrazione per costruirlo in un giacimento di cui possiede uno spazio marcato libero, un'estensione della propria raffineria o del proprio magazzino.

Quando selezionati questa azione, che sia tramite azioni pubbliche o private, il giocatore può comprare un qualsiasi edificio disponibile al mercato. Il giocatore deve pagare quanto indicato sulla tessera (se non può pagare non può svolgere l'azione!) e posizionarla immediatamente in uno spazio idoneo. Se viene selezionata una torre di estrazione deve essere posizionata in uno spazio libero marcato su un giacimento, se è un'espansione della raffineria va posizionata alla destra della propria tessera raffineria.



torre di estrazione



espansione della raffineria

Quando un giocatore costruisce una torre di estrazione, può immediatamente compiere l'azione "estrazione" (drill) da quella torre.

Il giocatore non può costruire in un giacimento di cui non possiede uno spazio di costruzione disponibile (una licenza corrisponde ad uno spazio di costruzione) e, una torre costruita in precedenza non può essere eliminata dal gioco (rimane posizionata fino a fine partita!)

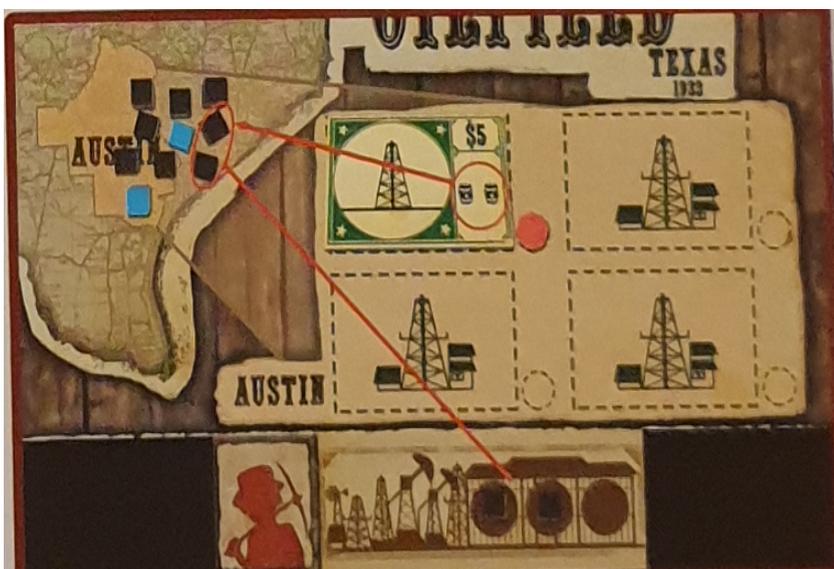


ESTRAZIONE (DRILL - PUBBLICA E PRIVATA)

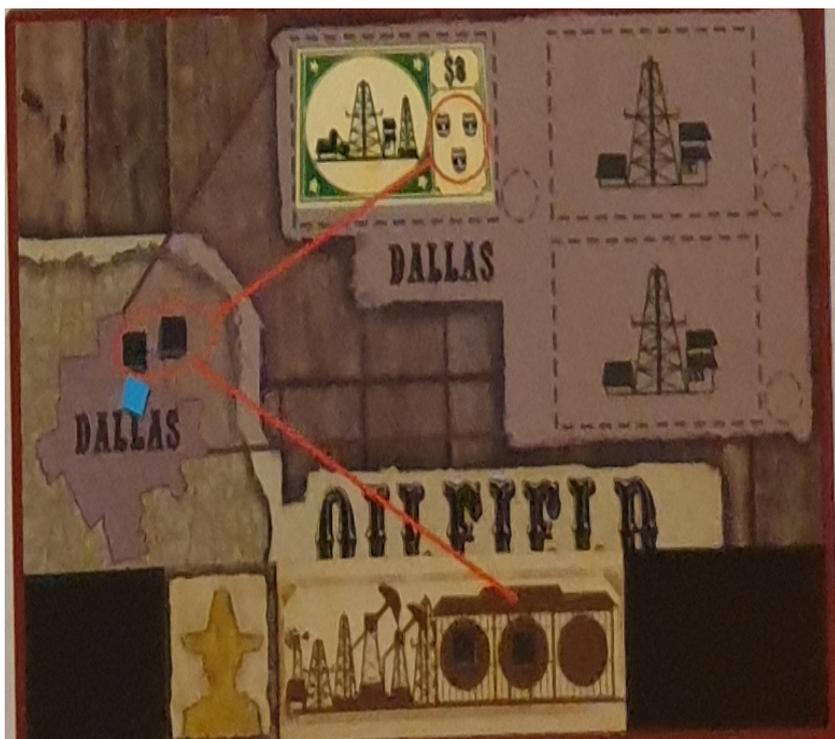
Con questa azione puoi fare in modo che tutte i tuoi edifici di estrazione lavorino al fine di ottenere risorse dai giacimenti.

Quando il giocatore seleziona questa azione, sia tramite azioni pubbliche che private, potrà estrarre le risorse dai giacimenti grazie a tutti i suoi edifici (del tipo adatto) e fino a che il suo magazzino della raffineria potrà immagazzinare le risorse. Per ogni edificio di estrazione, il giocatore potrà ottenere le risorse e la quantità indicata sulla tessera edificio ed aggiungerle nel proprio magazzino.

Se non dovessero esserci abbastanza risorse nel giacimento, il giocatore prende tra quelle disponibili (dello stesso tipo) senza pescarne nuove dal sacchetto e senza rigenerare il giacimento. Attenzione: le risorse che non vengono immagazzinate (per mancanza di spazio in magazzino) tornano disponibili nel giacimento.



Esempio: il giocatore rosso ha una torre di estrazione ad Austin. Quando seleziona l'azione di estrazione (drill) otterrà le risorse indicate nel suo edificio (2 petrolio) e le immagazzina nella propria raffineria (se ha spazi disponibili).



Esempio: il giocatore giallo ha una torre di estrazione nel giacimento di Dallas. Eseguendo l'azione di estrazione ottiene le risorse indicate nella propria tessera edificio (3) che non sono disponibili nel giacimento. Il giocatore, ottiene più risorse possibili (di quel tipo) e le immagazzina, senza pescare nuove risorse dal sacchetto e senza rigenerare il giacimento.



MERCATO LOCALE (LOCAL - PUBBLICA E PRIVATA)

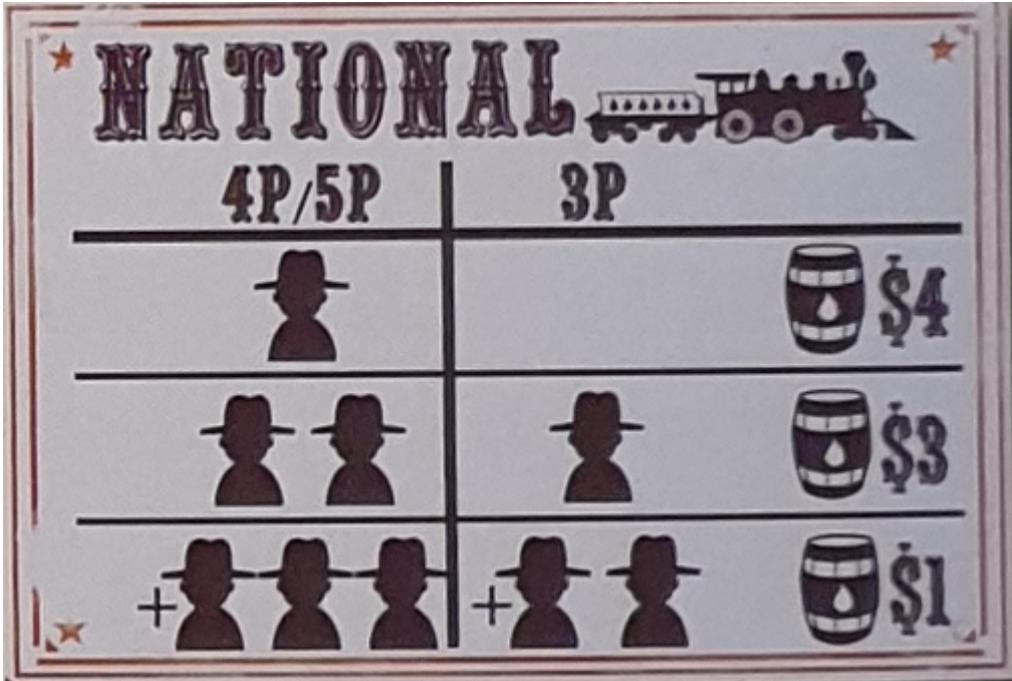
Con questa azione i giocatori avranno la possibilità di vendere le proprie risorse al mercato locale. Il mercato locale ha un prezzo fisso, quindi saprete esattamente a quanto venderete le vostre risorse.

Quando verrà fatta questa azione, sia tramite azione pubblica che privata, il giocatore potrà vendere tutte le risorse che desidera a patto che siano disponibili nel proprio magazzino. La vendita di risorse potrà fruttare o monete (2\$ ogni barile di petrolio) o VP (1 VP ogni barile di gas naturale o ogni 2 barili di petrolio).



Esempio: Un giocatore ha 3 barili di petrolio nel proprio magazzino. Il giocatore può scegliere se venderli tutti e 3 a 2\$ ciascuno (6\$ totali) oppure venderne 1 a 2\$ e vendere gli altri 2 restanti per 1 VP. Un altro giocatore ha nel proprio magazzino 2 barili di gas naturale e 1 di petrolio. Può vendere il petrolio a 2\$ e i barili di gas naturale per 2 VP.

I giocatori non hanno l'obbligo di vendere tutto ciò che hanno in magazzino, possono mantenere immagazzinato qualsiasi risorsa desiderano.



The image shows a board for the National Market. At the top, the word "NATIONAL" is written in a stylized font, followed by an illustration of a train. The board is divided into two columns: "4P/5P" on the left and "3P" on the right. There are three rows of player icons. The top row shows 1 icon on the left and 1 barrel icon with "\$4" on the right. The middle row shows 2 icons on the left and 1 icon with a barrel icon and "\$3" on the right. The bottom row shows 3 icons with a "+" sign on the left and 2 icons with a "+" sign and a barrel icon with "\$1" on the right. The board is framed with stars in the corners.

4P/5P	3P
1 Player	1 Barrel \$4
2 Players	1 Player 1 Barrel \$3
3 Players +	2 Players + 1 Barrel \$1

Le risorse vendute tornano nel sacchetto delle risorse.

SUPERVISORE DEL MERCATO LOCALE: Il giocatore seduto alla destra del 1° giocatore (l'ultimo giocatore di turno) sarà il supervisore del mercato locale. Ogni volta che un giocatore, diverso dal supervisore, usa l'azione mercato locale (local), il supervisore riceverà 1\$ dalla banca.



MERCATO NAZIONALE (NATIONAL - PRIVATA)

Con questa azione privata, i giocatori potranno vendere le proprie risorse al mercato nazionale. In questo mercato, il prezzo di vendita, dipende dall'offerta dei vari giocatori (numero di giocatori che compiono l'azione stessa). Il grafico sul tabellone di gioco indica il prezzo dei barili in quel round (più giocatori, meno profitto). I giocatori non hanno l'obbligo di vendere tutte le risorse, possono scegliere la quantità fino al massimo disponibile nel loro magazzino.

Tutte le risorse vendute tornano nel sacchetto risorse.



1° GIOCATORE (1ST PLAYER - PUBBLICA)

All'inizio del gioco verrà scelto casualmente il 1° giocatore, Il giocatore che vorrà essere il 1° giocatore dovrà scegliere questa azione pubblica. Con questa azione diventerai il nuovo 1° giocatore (prendendo la carta 1° giocatore e posizionandola nella tua area di gioco personale) fino a che qualcun'altro non sceglierà la stessa azione. Questa azione ha immediatamente effetto, quindi nella successiva fase **AZIONI PRIVATE**, il giocatore che ha scelto questa azione sarà il nuovo 1° giocatore. **Attenzione: cambierà anche il supervisore del mercato locale!**



SUSSIDIO (SUBSIDY - PUBBLICA)

All'inizio del gioco e all'inizio di ogni nuovo round, il governo offrirà 1\$ di sussidio (da posizionare sul tabellone di gioco sotto la casella azione "subsidy"). Questa offerta è cumulativa, quindi l'importo offerto aumenterà ogni round, fino a quando un giocatore non svolge questa azione. Quando un giocatore svolge questa azione, potrà prendere tutte le monete presenti nella casella sussidio.



INVESTIMENTO (INVESTMENT - PUBBLICA)

Questa azione serve per trasformare i propri guadagni in VP tramite l'acquisto di azioni governative. Questo investimento garantisce VP a fine partita. Esistono 3 tipi differenti di investimento che frutteranno 2, 3 o 5 VP (in base a quanto vorrete investire) e possono essere acquisite una sola per turno! Scegliete quanto siete disposti ad investire e pagate il prezzo visibile più a sinistra nella riga dei VP che volete ottenere. Una volta pagato, posizionate un vostro cubetto investimento nella posizione più a sinistra della riga di riferimento e aggiungete immediatamente i VP sul tracciato segnapunti. Nessun'altro giocatore potrà pagare lo stesso importo per lo stesso investimento. Il nuovo prezzo sarà il primo a sinistra visibile (sarà un prezzo maggiore).

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	\$7	\$8	\$9	\$10	\$11	
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Esempio: il giocatore rosso investe 6\$ per ottenere 3 VP. Pagando, posiziona il proprio cubetto investimento nello spazio che indica il prezzo pagato nella riga dei VP da ottenere e avanza il proprio segnalino sul tracciato segnapunti. Da quel momento, il prezzo per ottenere 3 VP sarà il primo visibile più a sinistra (in questo caso 7\$).

VENDERE INVESTIMENTI: I giocatori, con questa azione, potranno anche vendere le proprie azioni governative quando vorranno. Il prezzo di vendita sarà il primo visibile a sinistra prima della rimozione del proprio cubetto investimento.

Quando un giocatore vende un proprio investimento, ritirerà dal tracciato investimenti il proprio cubetto investimento sostituendolo con un cubetto governativo (arancione) e toglierà dal tracciato segnapunti quanto venduto.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	\$9	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Esempio: Dopo qualche round, il giocatore rosso ha necessità di vendere il proprio investimento di 3 VP pagato 6\$. Il giocatore blu però, ha già effettuato 2 investimenti sullo stesso tracciato (3 VP) pagandoli rispettivamente 7\$ e 8\$. Il primo prezzo visibile più a sinistra è 9\$ e sarà il prezzo di vendita per il giocatore rosso. Il giocatore

rosso riceverà 9\$, perderà 3 VP dal tracciato segnapunti e sostituirà il proprio cubetto investimento (che tornerà nella propria riserva personale) con un cubetto governativo arancione.

NOTA BENE: Il prezzo degli investimenti non scende mai. Usate i cubetto governativi arancioni per sostituire i cubetti dei giocatori, specialmente quando viene “venduto” l’investimento più alto sul tracciato.

RAFFINERIE E TORRI DI ESTRAZIONE

RAFFINERIE

Ogni giocatore, durante la fase di setup, riceve una raffineria con un magazzino con capacità di stoccaggio pari a 3 barili. Ogni risorsa può essere immagazzinata (anche contemporaneamente). Alla fine della partita, avere una sezione di magazzino completamente piena farà ottenere 1 VP.

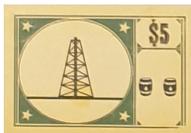
ESPANSIONE DELLE RAFFINERIE

Tramite l’azione “costruzione” (build), sarà possibile acquistare un’espansione per il proprio magazzino (se disponibile al mercato). Una volta costruita l’espansione sarà possibile

immagazzinare 2 barili di risorse in più e, a fine partita, avere l'espansione completamente piena farà ricevere VP addizionali.

TORRI DI ESTRAZIONE

Esistono 5 tipi di torri di estrazione base, con prezzi e capacità estrattive differenti



TORRE PICCOLA (SMALL TOWER)

Costo: 5\$

Capacità di estrazione: 2 barili di petrolio



TORRE MEDIA (SMALL TOWER)

Costo: 8\$

Capacità di estrazione: 3 barili di petrolio



TORRE MISTA (SMALL TOWER)

Costo: 10\$

Capacità di estrazione: 1 di petrolio e 1 di gas naturale più uno a scelta



TORRE PICCOLA CON MERCATO LOCALE (SMALL TOWER)

Costo: 7\$

Capacità di estrazione: 1 di petrolio o 1 di gas (sarà obbligatorio vendere quanto estratto con questo edificio al mercato locale)



TORRE MEDIA CON MERCATO LOCALE (SMALL TOWER)

Costo: 13\$

Capacità di estrazione: 3 di petrolio e 1 di gas naturale (sarà obbligatorio vendere solo il gas estratto con questo edificio al mercato locale)

Non appena verrà costruita una torre di estrazione, quest'ultima ha la possibilità di compiere immediatamente l'azione "estrazione" (drill) gratuitamente, senza attendere la prossima azione estrazione (drill). **NOTA BENE:** Solo l'edificio appena costruito, non tutti quelli in possesso!

		
	10	5
	12	6
	14	6

RIFORMIMENTO

Durante il round, le risorse nei giacimenti, le carte licenza e le tessere edificio avranno bisogno di rifornimento. Questo rifornimento deve essere fatto alla fine di ogni round o tra determinate fasi, dipende dalla situazione:

- TESSERE EDIFICIO

Durante la fase di setup e prima di ogni nuovo round è necessario rifornire il mercato delle tessere edificio in base al numero di giocatori:

3 giocatori: 5 tessere edificio

4 - 5 giocatori: 6 tessere edificio

- CARTE LICENZA

Durante la fase di setup e prima di ogni nuovo round è necessario rifornire il mercato delle carte licenza in modo che ce ne siano disponibili sempre 4.

- RISORSE NEI GIACIMENTI

Prima di partire per una nuova fase di round è necessario controllare se nei giacimenti sono presenti ancora barili di petrolio (cubetti neri). Nel caso in cui siano esauriti i barili di petrolio abbassare il segnalino della disponibilità nei giacimenti al livello inferiore ("oilfields" sul tabellone principale) e rifornire il giacimento esaurito con risorse, pescate casualmente dal sacchetto, fino a raggiungere un numero di risorse in base al numero di giocatori:

3 giocatori: 10 risorse

4 giocatori: 12 risorse

5 giocatori: 14 risorse

Il controllo per il rifornimento dei giacimenti è alla fine della singola fase del round in corso. Per esempio, se un giacimento esaurisce i barili di petrolio durante la fase delle azioni pubbliche i giocatori potranno estrarre solamente il gas naturale (solo se hanno l'edificio di estrazione corretto) fino alla successiva fase azioni private. Esattamente come in questo caso, se il petrolio si esaurisce durante la fase azioni private, i giocatori non potranno estrarre petrolio fino all'inizio del prossimo round di gioco. Se un giocatore seleziona l'azione "estrazione" (drill) ma

precedentemente si è esaurito il giacimento, perde la possibilità di estrarre (può comunque estrarre da altri giacimenti, se possiede i requisiti).

SCIOPERO!

Se durante la fase di rifornimento di un giacimento viene estratto il cubetto grigio, durante la fase successiva i lavoratori di quel giacimento sono in sciopero! Durante la successiva fase azioni non sarà possibile estrarre da quel giacimento (anche se si possiedono edifici adatti) e. al termine di questa fase, il cubetto grigio ritorna nel sacchetto delle risorse (possono esserci più scioperi per partita!). Per esempio: al termine della fase azioni pubbliche un giacimento ha esaurito i barili di petrolio e, durante il rifornimento, viene estratto il cubetto grigio. Durante la fase azioni private nessuno potrà eseguire l'azione "estrazione" (drill) da quel giacimento fino alla prossima fase azioni pubbliche.

Ogni volta che viene effettuato un rifornimento di risorse in un giacimento, il segnalino sul tracciato "oilfields" di quel giacimento va portato al livello inferiore. Quando un segnalino raggiunge il livello minimo, quel giacimento è completamente esaurito e non va rifornito.

FINE DEL GIOCO

Nel momento in cui 2 giacimenti sono completamente esauriti, si avvia la fine del gioco. Questo significa che bisogna terminare il round in corso e giocare ancora uno. Successivamente i giocatori conteranno i loro VP.

I giocatori che hanno ottenuto VP durante il gioco, tramite investimenti e la vendita di risorse, dovranno aggiungere i seguenti VP:

- 1 LICENZA (LEASE) = 1 VP

Alla fine del gioco, i giocatori ricevono 1 VP ogni carta licenza in loro possesso (indipendentemente se è stata utilizzata per costruire o meno). Aggiornare il tracciato segnapunti.

- **1 MAGAZZINO PIENO = 1 VP**

Per ogni magazzino pieno di risorse, o ogni estensione, che i giocatori possiedono riceveranno 1 VP. Un magazzino è da considerarsi pieno quando si possiedono le risorse per riempirlo completamente (indipendentemente che siano petrolio o gas naturale). Aggiornare il tracciato segnapunti.

Per esempio: Il giocatore verde ha precedentemente comprato una espansione della raffineria che gli permetteva di immagazzinare 2 risorse in più. Alla fine del gioco possiede 2 risorse nel magazzino principale ma può spostarle nell'espansione in modo che questa sia piena e gli frutti 1 VP. Se avesse avuto altre 3 risorse poteva riempire anche il magazzino principale per fare un ulteriore VP (per avere in totale 2 VP). Se invece non avesse avuto l'espansione, con le 2 risorse in suo possesso, non poteva riempire completamente il magazzino principale e quindi avrebbe fatto 0 VP.



- **GIOCATORE PIÙ RICCO**

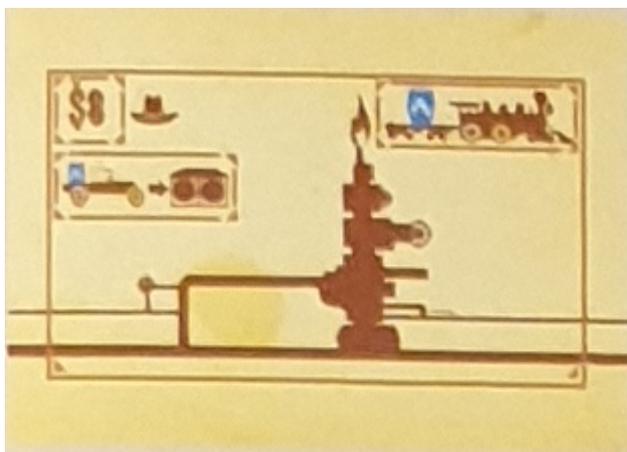
Quando tutti gli altri VP sono stati assegnati, il giocatore con il maggior numero di monete nella propria riserva riceve 2 VP aggiuntivi. Se ci sono 2 giocatori in parità, entrambi ricevono 1 VP. Nel caso ci siano 3 giocatori o più in parità, nessuno riceve VP. Aggiornare il tracciato segnapunti.

Alla fine del gioco e del conteggio dei punti, il giocatore con il maggior numero di VP è il vincitore. In caso di parità vince chi ha meno monete, in caso di ulteriore parità, vince il giocatore con il minor numero carte licenza acquistate.

EDIFICI AVANZATI

In oilfield è presente un set di tessere edificio consigliate ai giocatori esperti, per aggiungere variabilità al gioco. Queste tessere sono contrassegnate con un cappello da cowboy per distinguerle facilmente 🤠

Per sfruttare al meglio il potenziale di questi edifici, è consigliato giocare senza per qualche partita, al fine di imparare le basi di gioco al meglio prima di inserirle. E' consigliato giocare senza questi edifici se siete alla vostra prima partita, o state facendo giocare qualcuno la prima volta.

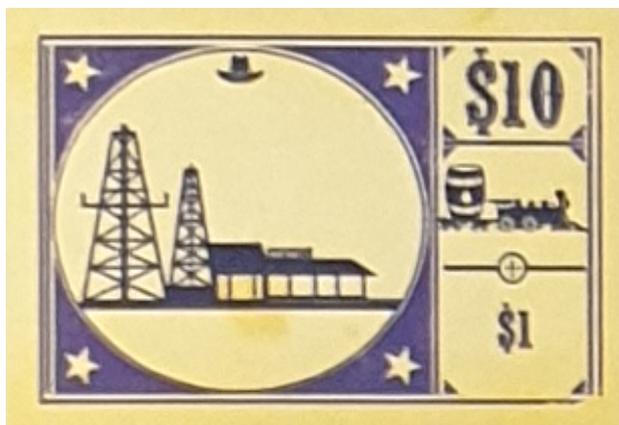


ESPANSIONE RAFFINERIA DI GAS

Costo: 8\$

Con questa espansione, il giocatore che ne entra in possesso ha la possibilità di vendere il gas che ha immagazzinato nel proprio magazzino tramite l'azione "mercato nazionale" (national) guadagnando lo stesso importo come se fossero barili di petrolio. Inoltre, questo miglioramento, offre la

possibilità (non l'obbligo) di immagazzinare i barili di gas che alcune delle altre tessere edificio in possesso richiedono la vendita immediata al mercato locale durante l'azione di "estrazione" (drill). Questo edificio è una espansione della raffineria, quindi la tessera va posizionata nella propria area di gioco personale, a fianco della tessera raffineria principale.



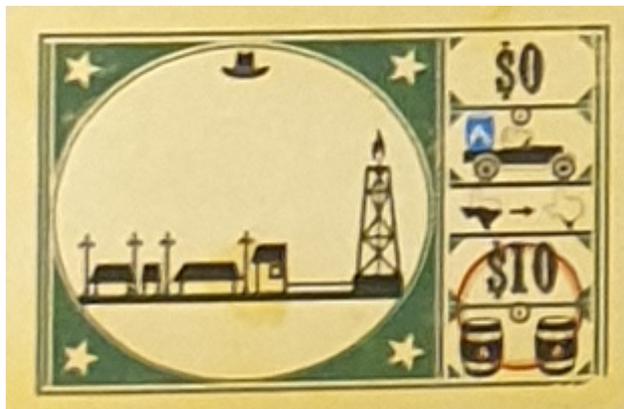
TORRE DI ESTRAZIONE PICCOLA CON MERCATO NAZIONALE

Costo: 10\$

Questo edificio estrae direttamente un barile di petrolio dal giacimento sul quale viene costruito e lo vende direttamente al mercato nazionale. Attenzione: questa tessere non estrae il barile di petrolio tramite l'azione di

“estrazione” (drill) ma durante l’azione “mercato nazionale” (national). Quando viene svolta l’azione “mercato nazionale” (national), il giocatore è obbligato a vendere il barile estratto da questo edificio guadagnando, solo per questo barile, 1\$ aggiuntivo.

Esempio: un giocatore ha costruito la torre di estrazione piccola con mercato nazionale nel giacimento di Pecos. Quando questo giocatore svolgerà l’azione “mercato nazionale” (national) deciderà di vendere, al prezzo indicato sul tabellone, 2 barili di petrolio dal proprio magazzino. Successivamente, grazie a questo edificio avanzato, può estrarre un barile aggiuntivo di petrolio che deve vendere al mercato nazionale al prezzo indicato sul tabellone più 1\$ aggiuntivo (non deve immagazzinare il barile aggiuntivo). Il giocatore è l’unico a compiere l’azione “mercato nazionale” (national), quindi vende i 2 barili del magazzino a 4\$ l’uno e il barile estratto grazie a questo edificio a 5\$.



TORRE DI ESTRAZIONE GOVERNATIVA

Costo: Gratis.

Grazie ad accordi governativi, questo edificio può essere costruito gratuitamente e permetterà al proprietario di estrarre direttamente un barile di gas naturale e venderlo direttamente al mercato locale (in cambio di 1 VP). Quando viene costruito, il

giacimento viene immediatamente rifornito e, il proprietario, avrà la possibilità di estrarre un ulteriore barile di gas naturale (da vendere obbligatoriamente al mercato locale in cambio di 1 VP) e 2 barili di petrolio (da immagazzinare) al costo di 10\$. Quando viene costruito, è necessario piazzare un dischetto arancione come marcatore e, quando il giocatore pagherà i diritti di usufrutto della torre di estrazione dovrà pagare 10\$ e dovrà rimuovere il dischetto arancione, ad indicare che l'edificio è stato utilizzato completamente. Se il giocatore non ha i soldi per pagare, o semplicemente non vuole, quando il giacimento verrà rifornito perderà la torre di estrazione e la licenza di costruzione dell'edificio. Successivamente la torre di estrazione governativa e la licenza perdute andranno riposizionate nei rispettivi mercati (licenza e costruzione) e torneranno disponibili anche per gli altri giocatori. Ricorda bene che un giocatore può vendere i propri investimenti in qualsiasi momenti, senza spendere alcuna azione!

NOTA BENE: In questa situazione, quando la torre di estrazione governativa e la licenza torneranno disponibili al mercato, può accadere che le tessere edificio e le carte siano maggiori rispetto a quanto indicato dal regolamento in base al numero dei giocatori.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Oilfield è un gioco per 3 - 5 giocatori ma, in questa edizione, è stata introdotta una variante per 2 giocatori, senza perdere nulla dal gameplay originale.

SETUP PER 2 GIOCATORI

Scegliere un colore che avrà il compito di bot (giocatore neutrale) e assegnargli 3 marcatori licenza e il mazzo di carte relativo al suo colore. Estruendo casualmente una carta dal mazzo bot va bloccata o limitata un'azione (posizionando il suo lavoratore nello spazio corrispondente) e, se la carta è quella relativa al "mercato nazionale" (national), pescarne un'altra. Se la carta è relativa alle "licenze" (lease) va posizionato sulla casella con costo 5\$.

Al bot non verranno assegnate monete, VP e tessera raffineria magazzino principale.

Il resto del gioco è esattamente come se giocassero 3 giocatori, con l'unica differenza che, nel mercato delle carte licenza, ne saranno disponibili solo 3 per round e che verranno utilizzate solo 2 raffinerie principali.

Dalla pila delle tessere edificio selezionare casualmente una tessera torre piccola con mercato locale (small local tower), una tessera torre piccola (small tower) e una tessera torre media (medium tower) e posizionarle casualmente nei 3 giacimenti con un marcatore del bot.

Il gioco funziona esattamente come se giocassero 3 giocatori con le seguenti differenze:

- AZIONI PUBBLICHE

Fatta eccezione per il primo round, prima che i giocatori scelgano la loro azione pubblica, il lavoratore bot va spostato di uno spazio verso destra sul tracciato delle azioni pubbliche. Il bot non svolge nessuna azione, blocca solo le azioni ai giocatori e, se termina il suo movimento in una casella "investimento" (investment) va posizionato immediatamente nella casella con costo 5\$ delle "licenze" (lease). Successivamente i

giocatori, in ordine di turno, sceglieranno e svolgeranno le loro azioni normalmente.
Attenzione: il lavoratore bot non va mai rimosso dal tabellone di gioco.

- **AZIONI PRIVATE**

Le azioni del bot verranno determinate pescando casualmente una carta azione privata dal suo mazzo e, in base alla carta estratta, fare quanto segue:

- **LICENZA (LEASE):** Le carte delle licenze disponibili vanno rimescolate nel mazzo licenza e, successivamente, verranno rivelate 3 nuove carte licenza.
- **COSTRUZIONE (BUILD):** Le tessere degli edifici disponibili vanno rimescolate nel mazzo edifici e, successivamente, verranno rivelati 5 nuove tessere edificio.
- **MERCATO LOCALE (LOCAL):** L'ultimo giocatore di turno diventa il supervisore del mercato locale e guadagna 1\$.
- **MERCATO NAZIONALE (NATIONAL):** Influisce sul prezzo di vendita nel mercato nazionale se sono presenti altri giocatori che svolgono la stessa azione privata.
- **ESTRAZIONE (DRILL):** Il primo giocatore prende le carte licenza disponibili al mercato e le mescola segretamente. Il secondo giocatore ne sceglie casualmente una. Il bot svolgerà l'azione di estrazione dal giacimento corrispondente alla carta e estrarrà le risorse in base all'edificio in quel giacimento. Se dovesse essere il giacimento in cui viene costruita la torre piccola con mercato locale, viene estratto prima il gas naturale e, se non disponibile, verrà estratto il petrolio.

Dopo questo, i giocatori svolgono il loro turno normalmente.

OPZIONALE: Rivelate la carta del bot contemporaneamente alle carte giocatore ed eseguite le sue azioni dopo il 1° giocatore (l'azione "mercato nazionale" (national) ha effetto su entrambi i giocatori), così da dare maggiore importanza nell'essere il 1° giocatore.

Il resto delle regole vanno applicate normalmente, incluse le regole di fine partita e di conteggio finale dei VP.