



End of the Game

Once the last turn has been completed, the game ends. Each player withdraws the oil barrels from the regions under his control and the Government Oil is distributed.

GOVERNMENT OIL ALLOTMENT

The ascendancy of the Western Superpowers on the Local Government will define who will receive the oil and how much. In order to do that the Government ranking of the players is determined. The first three players will receive part of the Government oil.

GOVERNMENT RANKING

Ranks are determined according to:

Influence Score + **Number of controlled Regions x 2,5**

The player Memo cards show how the government oil is distributed among the three leading players.

The distribution calculation is made in this manner: 2/3 of the Government Oil are distributed between players. The first player takes 1/2 of this Oil, the third player 1/4, and the second player the average between first and third. All calculations are rounded down.

If two or more players have the **same Government Ranking score**, the barrels to be distributed are combined and the total is divided equally between the players.

For example, if the Government has a stock of 35 barrels, 23 barrels will be distributed between the players: the first player will receive 11 barrels, the third player will receive 5, and the second player will receive 8 (11+5=16, divided by 2 = 8).

Another example: if during a game the Government has a stock of 50 barrels and two players are both ranked 1st, each will receive 14 barrels. With 50 barrels, 33 barrels are distributed between the players: the first player receives 16 barrels, the third player 8, and the second one 12 barrels. The first two players divide equally the barrel value for the first and second position: 16+12=28 divided by 2 = 14.

FINAL VICTORY

After the Government oil has been distributed, each player sells all the oil in his hand, adds any cash in hand and money from Contracts, and finally subtracts any penalties due to his Pacifism value. **The winner is the player with the most money.**

Contracts: the money bonus from the contract is the one defined by the Contract Track according to the reached position.

Pacifism: a penalty of 10 times the value shown on the track is applied at the end of the game.

In the event of a tie, the player with the highest Contracts value wins. If there is still a tie, the player controlling the most regions wins. If there is still a tie, the players will be co-winners.

Play Games, Not War!



100' 10+ 3-5

ONE MORE Barrel

... oder Wie man einen souveränen Staat überfällt um reich zu werden

Ein Spiel von MICHELE QUONDAM

Illustrationen: Andrea Cuneo und Alberto Bontempi
Grafische Gesamtgestaltung: Paula Simonetti
Testspieler und besonderer Dank: Luca Balestrieri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Michele Stucchi, Arnaldo Maggiora Vergano, Andrea Urbani, Tommaso Fauli, Marco Zerro und viele andere.

Übersetzungen: Gavin Wynford-Jones (ENG), Ferdinand Köther (DEU), Daniel e Sandrine Stroppa (FRA).

Besucht unsere Webseite giochix.it, dort könnt an unserem Forum teilnehmen, FAQs lesen und gegebenenfalls Regelverbesserungen finden.

Erfindet einen Grund, um ein ölfreiches Land zu überfallen, macht alle Welt glauben, dass eure Maßnahmen legitim sind und im Namen von Freiheit und Gerechtigkeit geschehen und versichert euch der Unterstützung der Medien, indem ihr lange Zeit falsche Informationen verbreitet: Schon habt ihr die Formel, um so reich zu werden, wie ihr es euch in euren wildesten Träumen nicht ausmalen könnt. Zum Glück ist dies nur ein Spiel, im wirklichen Leben würde so etwas ja niemals passieren!

Einführung

In diesem Spiel verkörpert jeder Spieler den Regierungschef eines westlichen Staates. Vordergründiges Spielziel ist es, durch den Fund von Massenvernichtungswaffen, die in einem als feindlich angesehenen Staat versteckt sein sollen, dem globalen Terrorismus ein Schnippen zu schlagen. Um das zu erreichen, muss jeder Spieler Truppen entsenden, um diesen Schurkenstaat zu überfallen und so das Ziel in die Tat umzusetzen.

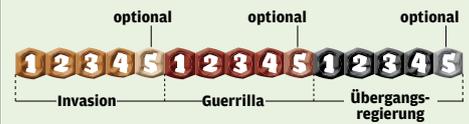
Weil diese Massenvernichtungswaffen natürlich nicht existieren (sie dienen nur als Vorwand, um die öffentliche Meinung auf die eigene Seite zu ziehen), müssen die Spieler verschiedene Provinzen des überfallenen Landes erobern, dort das Öl stehlen und so viel wie möglich davon verkaufen sowie Aufträge an Firmen des eigenen Landes erteilen, um das Spiel zu gewinnen. Wer zum Schluss der reichste Spieler ist, gewinnt! Zusätzlich zur Rolle des Regierungschefs eines westlichen Landes übernimmt jeder Spieler auch noch die Rolle des Anführers einer Rebellengruppe in dem überfallenen Land. Diese Rebellen treten nach der ersten Phase des Krieges auf und können den Truppen der Spieler schaden und sie daran hindern, das letzte Fass Öl zu gewinnen.

Spielziel

Spielziel ist es, **der reichste Spieler** zu sein! Es ist ratsam, sein Geld und Öl während des Spiels verdeckt zu halten, damit niemand erkennen kann, wer gewinnen wird.

Die Spielphasen

Das Spiel verläuft über **drei Phasen**, jeweils aus 4 Spielrunden bestehend. Im 3-Personen-Spiel kann nach Wunsch je eine fünfte Spielrunde hinzu gefügt werden, wenn die Spieler ein längeres Spiel wünschen.



PHASE 1. INVASION

Die Invasion des ölreichen Landes beginnt! Die nationalen Truppen kämpfen gegen die eindringenden Truppen der Spieler. In den ersten eroberten Gebieten wird Öl produziert.

PHASE 2. GUERRILLA

Der Widerstand der nationalen Truppen ist erlahmt und es ist nun leichter, neue Gebiete zu erobern. Die Rebellen betreten die Bühne und können Bombenanschläge verüben. Die Ölproduktion des Landes steigt auf Grund der zunehmenden Anzahl eroberter Gebiete.

PHASE 3. ÜBERGANGSREGIERUNG

Die Übergangsregierung wird eingesetzt, unabhängig von der Anzahl eroberter Gebiete. Die Regierung unterstützt die Ölproduktion und behält einen Teil davon für sich selbst.

In dieser Phase werden Eroberungen neuer Gebiete und Bombenanschläge der Rebellen fortgesetzt.



Spielablauf

Jede Spielrunde ist in drei Abschnitte unterteilt: Erste gewählte Aktion, Zweite gewählte Aktion und Überprüfung zum Rundenende.

ERSTE UND ZWEITE GEWÄHLTE AKTION

In gegebener Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler eine Aktion, setzt seinen Marker auf ein freies Aktionsfeld (Ausnahme s. u.) und führt die Aktion aus. In Reihenfolge führt jeder Spieler seine erste Aktion aus, anschließend führen alle in Reihenfolge ihre zweite Aktion aus.

Normalerweise kann man mit einer ersten Aktion mehr erreichen als mit einer zweiten. Das gilt für alle Aktionen außer den kostenlosen (Zusatzsteuern und Ölproduktion), die immer gewählt werden können, auch wenn sie schon von anderen Spielern gewählt wurden. Auf diese beiden Aktionsfelder können mehrere Marker gesetzt werden. Alle möglichen Aktionen werden im Folgenden beschrieben: Bestechung der Massenmedien, Erwerb und Bewegung, Bauen, Spielreihenfolge und kostenlose Aktionen (Zusatzsteuern und Ölproduktion).

BESTECHUNG DER MASSEN MEDIEN

Diese Aktion erhöht den Massenmedienwert des Spielers. Der tatsächliche Wertanstieg hängt davon ab, welches Aktionsfeld benutzt wird: Das erste Aktionsfeld erhöht den Wert um bis zu 3 Punkte, das zweite um bis zu 2 Punkte, das dritte und vierte um 1 Punkt.





Massenmedien

Kosten: Die Erhöhung des Massenmedienswertes um 1 Punkt ist kostenlos, die Erhöhung um 2 Punkte kostet 3 \$ und um 3 Punkte 6 \$.

Der Massenmedienswert beeinflusst den Pazifismuswert (Einzelheiten dazu s. Abschnitt Pazifismus).

10 Erwerbungen



3 Bewegungen

ERWERB UND BEWEGUNG

Mit dieser Aktion werden Truppen und Nachschub zuerst gekauft und anschließend bewegt. Je nach gewählttem Feld kann der Spieler 10, 5 oder 3 Einheiten kaufen (Truppen und/oder Nachschub). Der Spieler kann auf zweifache Weise vorgehen:



Truppen
Kosten 1 \$



Nachschub
Kosten 1 \$



Großer Nachschub
(3-facher Wert)
Kosten 3 \$

ERWERB

Landeinheiten

Der Spieler erwirbt Truppen/Nachschub zum normalen Preis (je 1 \$). Die gekauften Einheiten werden in das Randgebiet gesetzt.

Luftinheiten

Der Spieler erwirbt Truppen/Nachschub zum Preis von 2 \$ pro Einheit.

Die gekauften Einheiten können in jedes Gebiet des Landes gesetzt werden, d. h. erobert, unbesetzt oder Kriegsgebiet.

BEWEGUNG

Je nach gewählttem Aktionsfeld kann der Spieler 3, 2 oder 1 Bewegung seiner Truppen/Nachschub vornehmen.

Für jede Bewegung, die dem Spieler zusteht, kann er ein oder mehrere Einheiten von einem Gebiet in ein anderes ziehen. Zum Beispiel kann ein Spieler mit 3 Bewegungen drei Gruppen von Einheiten aus drei verschiedenen Gebieten je ein Gebiet weit bewegen oder eine Gruppe von Einheiten drei Gebiete weit.

Dafür gelten folgende Regeln:

- Wer ein neues (bisher noch nie erkundetes) Gebiet betritt, muss dort stoppen, es findet ein Kampf statt.
- Es ist nicht möglich, durch ein Gebiet zu ziehen, in dem gekämpft wird.
- Es ist möglich, Truppen und Nachschub zu Gruppen zusammenzuführen oder solche Gruppen zu trennen.
- Es ist möglich, ohne Erlaubnis durch Gebiete zu ziehen.

Informationen zum Spielmaterial

SPIELAUFBAU

A



Jeder Spieler nimmt alle Truppenmarker einer Farbe seiner Wahl. Jeder Spieler erhält 10 \$ Bargeld.

B



Ein Marker wird auf das Feld für die erste Spielrunde gelegt, ein weiterer auf den niedrigsten Wert der Ölpreisskala: 0,5 \$

C



Die Spielerreihenfolge wird ausgewürfelt. Der letzte Spieler erhält einen Bonus von 2 \$ zusätzlich.



Nachschub

1

Jeder Spieler kauft mit seinem Geld so viele Truppen und/oder Nachschub einheiten, wie er möchte bzw. kann. Jede Truppe/Nachschub kostet 1 \$.

2

Die gekauften Truppen/Nachschub werden in das Randgebiet gesetzt. Von dort aus startet die Invasion: Die ersten Gebiete, die überrannt werden können, sind die südlichen, braunen Gebiete. In den folgenden Spielrunden können die Spieler in die übrigen Gebiete vordringen.

3

Alle Spieler setzen jeweils einen ihrer Marker auf jedes Feld „0“ der Wertskalen.



WERTSKALEN
Pazifismus (rot)

Einfluss (orange)

Massenmedien (blau)

Spielerreihenfolge
Kampf-/Verlusttabelle
Gebiet
RANDGEBIET

Ölpreisskala

WIE VIELE SPIELER?
Bei 3 Spielern werden nur die beiden ersten Spalten benutzt, bei 4 Spielern die ersten drei und bei 5 Spielern alle vier.

4
Das Spiel kann mit den gewähltten Aktionen beginnen.

- Massenmedien
- Erwerb & Bewegung
- Bauen
- Geld
- Spielerreihenfolge
- Neue Steuern
- Ölproduktion

MEMO
Zeigt den Rundenablauf

Ölbesitz der Regierung – wird in Phase 3 benutzt.
Vertragsmarker
Vertragskala



hen, die ein anderer Spieler kontrolliert.

► Ein Spieler kann Nachschub nur aus einem Gebiet heraus bewegen, das er selbst kontrolliert (s. Abschnitt *Gebietskontrolle*).

► Es ist möglich, Truppen vom Spielplan herunter zu ziehen: Zunächst müssen die Truppen ins Randgebiet gezogen werden, dann können sie mit einer weiteren Bewegung völlig vom Spielplan abgezogen werden.

► Alle Spieler können jeweils maximal 15 Truppen auf dem Spielplan haben.

► Bei der Bewegung zählt ein Gebiet, das auf allen Seiten von Gebieten umgeben ist, die von Spielern kontrolliert werden, nicht mit: **Die Bewegung durch solch ein Gebiet ist kostenlos.**

UNTERSTÜTZUNG (BÜNDNIS UNTER SPIELERN)

Die Spieler können um Unterstützung bitten, wenn sie ein Gebiet angreifen. Falls jemand das tut, können die Verbündeten (alle anderen Spieler) 1 Gruppe Truppen/ Nachschub kostenlos und außerhalb der Reihenfolge bewegen. Mit solch einer Bewegung muss mindestens eine Truppe ins Kampfgebiet ziehen.



RÜCKZUG

Alliierte Truppen (das sind alle Spielertruppen) können sich unter folgenden Bedingungen zurück ziehen:

► Der Rückzug vom Kampf kostet den Spieler eine Truppe mit entsprechendem Verlust seines Pazifismuswertes.

► Die Truppen können sich nur in ein Gebiet zurück ziehen, das von einem Spieler kontrolliert wird. Falls das unmöglich ist, können sich die Truppen nicht zurück ziehen.

► Nachschubeinheiten können sich nicht zurück ziehen. Falls sie ohne Truppen in einem Gebiet zusammen mit gegnerischen Einheiten zurück bleiben, werden sie zerstört.

► Falls in einem Gebiet Truppen mehrerer Spieler sind und die Spieler den Rückzug beschließen, verliert nur einer dieser Spieler eine Truppe, allerdings erhalten alle beteiligten Spieler einen Strafpunkt auf der Pazifismusskala. Falls die Spieler sich nicht einigen können, wer den Truppenverlust erleidet, können sie sich trotzdem zurück ziehen und der Verlust trifft dann den Spieler, der für den Kampf hätte würfeln müssen (s. Abschnitt *Krieg*).

BAUEN

Mit dieser Aktion kann der Spieler 1 bis 3 Bauaktionen ausführen, je nachdem, welches Aktionsfeld er gewählt hat. Folgende Aktionen sind möglich:



Bauen

1 Militärgebäude: Der Spieler kann den Nachschub eines Gebietes in ein Militärgebäude in diesem Gebiet umwandeln. Diese Aktion kann wiederholt werden, um noch mehr Militärgebäude in einem oder mehreren Gebieten zu bauen.



Einflusskala

2 Einflusspunkte: Der Spieler kann 1 Nachschub in einem kontrollierten Gebiet in Hilfe für die Bevölkerung umwandeln und gewinnt

damit 1 Einflusspunkt. Diese Aktion kann wiederholt werden, um noch mehr Hilfe zu leisten.



Vertragskala

3 Verträge: Falls der Spieler mindestens ein Gebiet kontrolliert, kann er kostenlos 1 Feld auf der Vertragsskala vorrücken. Diese Aktion kann wiederholt werden, um noch weitere Felder nach vorne zu rücken.

Diese drei möglichen Aktionen werden nun genau erklärt:

1 BAU VON MILITÄRGEBÄUDEN

Militärgebäude verleihen dem Spieler einen Bonus, können aber durch Bombenanschläge zerstört werden. In jedem Gebiet können maximal 3 Militärgebäude stehen.



KOSTEN
1 Nachschub

Lagerhaus

Ein Lagerhaus erhöht die maximale Lagerkapazität für Öl in dem Gebiet auf 4. In einem Gebiet können mehrere Lagerhäuser sein.



KOSTEN
2 Nachschub

Polizeistation

Bei einem Bombenanschlag verleiht die Polizeistation einen Bonus von 3 für ihr Gebiet und einen Bonus von 1 für benachbarte Gebiete. In jedem Gebiet kann es nur 1 Polizeistation geben. Polizeistationen in verschiedenen Gebieten können ihre Boni addieren.



KOSTEN
3 Nachschub

Ölleitung

Eine Ölleitung ermöglicht es dem Spieler, ein zusätzliches Fass Öl aus dem Gebiet mit der Ölleitung zu transportieren oder aus einem dazu benachbarten Gebiet. In jedem Gebiet kann es nur 1 Ölleitung geben. Ölleitungen in verschiedenen Gebieten können ihre Vorteile kombinieren.



KOSTEN
4 Nachschub

Ölraffinerie

Eine Ölraffinerie erhöht die Ölproduktion des Gebietes um 1 zusätzliches Fass und das sogar mit 1 Nachschubeinheit weniger.

Beispiel: Ein Spieler baut eine Raffinerie im Gebiet Basora, das normalerweise 3 Fass produziert und wofür dort 4 Nachschubeinheiten vorhanden sein müssen. Mit der Raffinerie produziert das Gebiet nun 4 Fass Öl und dafür müssen nur 3 Nachschubeinheiten zugegen sein. In jedem Gebiet kann es nur 1 Raffinerie geben.

2 EINFLUSSPUNKTE (HILFE FÜR DIE BEVÖLKERUNG)

Ein Spieler kann eine (1) Nachschubeinheit in einem Gebiet unter eigener Kontrolle benutzen (vom Spielplan entfernen), um der Bevölkerung zu helfen. Mit dieser Aktion gewinnt der Spieler 1 Einflusspunkt. Einflusspunkte gewähren den Spielern einen Bonus, wenn sie Opfer von Bombenanschlägen werden und ermöglichen ihnen, zum Spielschluss einen Teil des Öls zu erhalten, das die Regierung für sich behalten hat.

3 VERTRÄGE

Der Vertragswert stellt die Konzessionen dar, welche die Spieler ihrer Heimatindustrie gegen Bezahlung gewähren. Ein Spieler muss mindestens ein Gebiet kontrollieren, um seinen Vertragswert zu erhöhen.

Mit dieser Aktion gewinnt der Spieler 1 Vertragspunkt, d. h. er zieht seinen Marker auf der Vertragsskala ein Feld vorwärts.

Zum Spielschluss verschafft der Vertragswert dem Spieler zusätzliches Geld, je nach Wert des Vertragsfeldes, auf dem er steht.

KOSTEN FÜR EINFLUSSPUNKTE
1 Punkt = 1 Nachschub

Der **Bonus** den ein Spieler erhält, wenn **auf ihn ein Bombenanschlag** verübt wird. Dieser beträgt +1 bei 3-5 Einflusspunkten, +2 bei 6-8 usw.



VERTRAGSPUNKTE

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Vertragspunkt erhält, zieht er seinen Marker ein Feld vorwärts.

BAUKOSTEN

1 Aktion jeder Art 0 \$
2 Aktionen gleicher Art 3 \$
3 Aktionen gleicher Art 6 \$

WIEDERHOLUNG EINER BAUAKTION

Die Bauaktionen (Militärgebäude, Einflusspunkte, Verträge) können während derselben gewählten Aktion wiederholt werden. Wiederholungen sind nicht umsonst: Die erste wiederholte Bauaktion kostet 3 \$, die zweite 6 \$. Jede Wiederholung zählt gegen das Limit der auszuführenden Aktionen.

Beispiel: Ein Spieler wählt das erste Bauaktionsfeld und kann deshalb insgesamt 3 Bauaktionen ausführen. Er könnte ein Militärgebäude bauen (dafür muss er die entsprechenden Nachschubkosten zahlen), 1 Einflusspunkt gewinnen (was ihn 1 Nachschubeinheit kostet) und seinen Vertragswert auf der Skala um 1 Feld verbessern, ohne Geld zu zahlen. Er könnte aber auch 3 Militärgebäude bauen (dafür muss er die entsprechenden Nachschubkosten zahlen), dafür muss er dann 6 \$ für die doppelte Wiederholung zahlen. Oder, um ein weiteres Beispiel zu nennen, er könnte 2 Einflusspunkte gewinnen (was ihn 2 Nachschubeinheiten kostet), wofür er 3 \$ für die einmalige Wiederholung zahlen muss, und seinen Vertragswert auf der Skala um 1 Feld verbessern.



GELD

Durch diese gewählte Aktion erhält der Spieler sofort 2 \$.



SPIELERREIHENFOLGE

Der Spieler, der das erste dieser Aktionsfelder wählt, wird Startspieler der nächsten Spielrunde, die anderen Spieler rutschen dann auf der Reihenfolgeanzeige eine Position nach hinten. Entsprechend gilt das zweite dieser Aktionsfelder für den zweiten Platz der Spielerreihenfolge usw.

KOSTENLOSE AKTIONEN

Es gibt zwei Aktionsfelder, die ein Spieler auch dann wählen kann, wenn bereits ein anderer Spieler (oder mehrere) diese gewählt hat:



ÖLPRODUKTION

Der Spieler produziert mit dieser Aktion Öl in den von ihm kontrollierten Gebieten (s. Abschnitt Ölproduktion). Die produzierten Ölfässer werden auf die entsprechenden Gebiete des Spielplans gesetzt.



NEUE STEUERN

Mit dieser Aktion erhöht der Spieler die Steuern in seinem Heimatland und erhält dadurch sofort 5 \$. Wegen der steigenden Unzufriedenheit steigt der Pazifismuswert des Spielers um 1.

Jeder Spieler kann diese Aktion **höchstens einmal pro Spielrunde** wählen.

SONSTIGE AKTION

Ein Spieler kann jederzeit während seines Spielzuges Öl aus seiner Hand verkaufen und erhält dafür die entsprechende Bezahlung pro Fass nach aktuellem Ölpreis. Das gilt nicht als Aktion im eigentlichen Sinne. Wenn ein Spieler Öl verkauft, sollte er ein Fass neben die Ölpreisskala stellen, damit alle Spieler sehen können, wie viele Spieler in dieser Spielrunde Öl verkauft haben.

ÜBERPRÜFUNG ZUM RUNDENENDE

Zum Ende jeder Spielrunde werden Schritt für Schritt folgende Dinge überprüft:



KRIEG

In den in Frage kommenden Gebieten finden Kämpfe statt.

REBELLEN

Beginnend in der Guerillaphase bewegen alle Spieler in Reihenfolge die unter ihrer Kontrolle stehenden Rebellengruppen, wie es ihnen zweckmäßig zu sein scheint (s. Abschnitt Rebellen).

PAZIFISMUS

Die Anzahl seiner Truppen auf dem Spielplan und sein Massenmedienwert werden für jeden Spieler überprüft und basierend auf dem Pazifismuswert muss er Strafe zahlen: 1 \$ für einen Wert von 4-6, 3 \$ für 7-9, 5 \$ für 10-12, 10 \$ für 13-14 und 15 \$ für 15. Falls ein Spieler nicht genügend Geld besitzt, um seine Strafe zahlen zu können, kann er Öl aus seiner Hand verkaufen (dies ist die einzige Möglichkeit, Öl außerhalb des eigenen Spielzuges zu verkaufen) oder er muss für jeden Dollar, den er nicht zahlen kann, 1 seiner Truppen vom Spielplan nehmen. Es kann passieren, dass ein Spieler deshalb alle seine Truppen entfernen muss. Falls er auch nicht genügend Truppen hat, um die Strafe zu begleichen, verfällt der Rest.

ÖL

Der Ölpreis muss ermittelt werden. Jeder Spieler entfernt insgesamt bis zu 2 Fässer aus allen Gebieten, die er kontrolliert. Eine vorhandene Ölleitung erhöht

die Menge der Fässer. Die Fässer nimmt jeder Spieler direkt auf seine Hand. Falls dann noch mehr Fässer in einem Gebiet sind, als dort gelagert werden können, sind überzählige verloren. Jedes Gebiet kann maximal 1 Fass lagern, für jedes im Gebiet vorhandene Lagerhaus kann das Gebiet 4 Fässer lagern.

SPIELERREIHENFOLGE

Die neue Spielerreihenfolge wird ermittelt und der Spielrundenmarker wird auf die nächste Spielrunde gesetzt, die wieder mit den gewählten Aktionen beginnt.

Die Regeln im Einzelnen



Ölproduktion des Gebietes

KRIEG

Wenn ein Spieler ein bisher noch nicht erkundetes Gebiet mit seinen Truppen/Nachschub betritt, trifft er auf den Widerstand der nationalen Truppen. Die nationale Truppenstärke eines Gebietes entspricht der Ölproduktion des Gebietes.

Zum Beispiel gibt es in Karbala 1 Truppe, in Bassora 3 Truppen und in Bagdad 5 Truppen.

In der ersten Spielphase gibt es noch eine zufällige Anzahl zusätzlicher nationaler Truppen: Der Spieler würfelt mit einem 6-seitigen Würfel, bei einer 6 kommen 3 weitere Truppen hinzu, bei 5 oder 4 zwei weitere und bei 3 oder 2 eine weitere Truppe, bei 1 passiert nichts. Der Spieler muss würfeln, sobald er mit seinen Truppen/Nachschub das Gebiet betritt.

In den beiden folgenden Spielphasen (Guerilla und Übergangsregierung) kommen keine weiteren nationalen Truppen hinzu, wenn ein noch unerkanntes Gebiet betreten wird. In dem Seitenstreifen rechts wird genau erklärt, wie ein Kampf ausgetragen wird.



Truppen des orangefarbenen Spielers



Nationale Truppen

VERBÜNDETE IM KAMPF

Falls 2 oder mehr Spieler gemeinsam in einem Gebiet kämpfen, müssen sie sich einigen, wer eventuelle Verluste hinnimmt und wer das Gebiet kontrollieren wird, falls sie den Kampf gewinnen. Falls sie sich nicht einigen können, treffen etwaige Verluste den Spieler, der würfeln muss, und dieser Spieler kontrolliert dann auch anschließend das Gebiet.

So viel Geld muss als Strafe gezahlt werden.

Auf der Massenmedienskala steht die erlaubte Truppenanzahl.



SCHRITT FÜR SCHRITT

Wie ein Kampf abläuft

1 Sobald ein Spieler in ein Gebiet eindringt, sieht er sich mit den nationalen Truppen konfrontiert. Deren Anzahl ist in den Spielphasen 2 und 3 genau gleich der Ölproduktion des Gebietes, in Spielphase 1 werden diese per Würfelwurf noch durch weitere Truppen verstärkt.

ANZAHL NATIONALER TRUPPEN IN PHASE 1



2 Das Kräfteverhältnis wird berechnet. Bruchteile werden zu Gunsten des/der Spieler gerundet. Hier sind 3 Beispiele:

BEISPIEL A	BEISPIEL B	BEISPIEL C
4 Truppen (orange) / 7 Truppen (white)	4 Truppen (orange) / 8 Truppen (white)	4 Truppen (orange) / 3 Truppen (white)
VERHÄLTNIS 1:1	VERHÄLTNIS 1:2	VERHÄLTNIS 2:1
Es gibt nicht ganz doppelt so viele nationale Truppen wie Spielertuppen, das Verhältnis wird zu Gunsten des Spielers gerundet.	Das Verhältnis ist glatt, es wird nicht gerundet.	Es gibt mehr Spielertuppen als nationale, das Verhältnis wird zu Gunsten des Spielers gerundet.

3 Nachdem das Kräfteverhältnis feststeht, wird mit 2 Würfeln gewürfelt und dann die untenstehende Tabelle konsultiert. Wenn z. B. das Verhältnis 2:1 für den/die Spieler beträgt, ist es gleichzeitig 1:2 für die nationalen Truppen.

SCHWARZER WÜRFEL

Repräsentiert den/die Spieler, Ergebnis hier z. B. 3

WEIßER WÜRFEL

Repräsentiert die nationalen Truppen, Ergebnis hier z. B. 4

Mit obigen Ergebnissen 3 (Spieler) und 4 (nationale Truppen) betragen die Verluste nach Beispiel C (Verhältnis 2:1):

Spieler Verhältnis	Nationaltruppen Verhältnis	Verursachte Verluste					
		4:1	3:1	2:1	1:1	1:2	1:3
4:1	1:4	4	3	3	2	2	1
3:1	1:3	4	3	2	2	1	1
2:1	1:2	3	2	2	1	1	0
1:1	1:1	2	2	1	1	0	0
1:2	1:3	2	1	1	0	0	0
1:3	1:4	1	1	0	0	0	0
1:4	1:5	1	0	0	0	0	0

4 Die Verluste beider Seiten werden entfernt. Der Kampf ist zunächst beendet, bis er in der nächsten Spielrunde wieder aufflammt. Das wird so oft fortgesetzt, bis mindestens eine Seite in dem Gebiet vollständig eliminiert ist oder der/die Spieler sich zurück gezogen hat/haben.

BEISPIEL C (VERHÄLTNIS 2:1)

VERLUSTE

0 Truppe / 2 Truppen



Diese Truppen bleiben nach dem Kampf im Gebiet.

Falls ein Spieler Truppen in ein Gebiet zieht, in dem bereits ein Kampf stattfindet, werden die hinzugekommenen Truppen bei der Berechnung des Kräfteverhältnisses einbezogen, auch wenn die Spieler keine Einigung erzielen können. Verluste treffen die hinzu gekommenen Truppen erst, nachdem die schon vorher anwesenden Truppen ihre Verluste hingenommen haben. Falls noch weitere Truppen hinzu kommen, werden Verluste in Reihenfolge ihrer Ankunft zugewiesen.

KAMPFERGEBNIS

► Falls die Spielertruppen gewinnen, erhält der Spieler die Kontrolle über das Gebiet, der gewürfelt hat. Die Truppen anderer Spieler in dem Gebiet haben dort keinen Einfluss.

► Falls die nationalen Truppen gewinnen, werden alle Nachschubeinheiten aus dem Gebiet entfernt, nur die nationalen Truppen bleiben dort. Falls in dem Gebiet erneut gekämpft wird, kommen keine weiteren nationalen Truppen hinzu.

► Falls sowohl die nationalen Truppen als auch die der Invasoren vernichtet werden, bleiben vorhandene Nachschubeinheiten in dem Gebiet und 1 neue nationale Truppe erscheint als neuer Verteidiger. Falls später ein Spieler die Kontrolle über das Gebiet erlangt, kann er die Nachschubeinheiten nutzen.

GEBIETSKONTROLLE

Wer ein Gebiet erobert, behält die Kontrolle darüber während des ganzen Spiels auf jeden Fall, solange er dort mindestens 1 Truppe stationiert hat. Falls er das Gebiet schutzlos verlässt, kontrolliert er es zwar immer noch, aber ein anderer Spieler kann dort ganz einfach die Kontrolle übernehmen, indem er mit mindestens einer eigenen Truppe dort hinein zieht. Diese Übernahmeregel gilt auch dann, wenn die Truppen des kontrollierenden Spielers durch Bombenanschläge vernichtet wurden.

Falls in einem Gebiet Truppen mehrerer Spieler sind, werden sie so gestapelt, dass die Marker des kontrollierenden Spielers zuoberst liegen.

Um nicht zu vergessen, dass ein Gebiet ohne Truppen zunächst noch von einem Spieler kontrolliert wird, legt man in das Gebiet einen entsprechenden Spielermarker zwischen zwei nationale Truppenmarker.

DIPLOMATIE UND BÜNDNISSE

Die Spieler können untereinander jegliche Arten von Abmachungen und Absprachen treffen, wie z. B. Öl, Nachschub oder Geld zu handeln und/oder zu tauschen, Geld für bestimmte Gefälligkeiten zu bieten bzw. zu nehmen, Bündnisse welcher Art auch immer zu schließen, sich gegenseitig bei Bombenanschlägen zu helfen oder sich gegen Bombenanschläge zu verteidigen. Auch die Kontrolle über Gebiete kann abgetreten werden, ganz nach Belieben. Abmachungen können schriftlich getroffen werden und müssen in dem Fall auch strikt eingehalten werden, Abmachungen können aber auch nur mündlich erfolgen und können in dem Fall gebrochen werden.

NACHSCHUB

Nachschub umfasst Maschinen, Ausrüstung, Material, Experten und Techniker, die bauen und reparieren und die im Krieg zerstörte Infrastruktur wieder herstellen können. Nachschub wird gebraucht für:

- Bau von Gebäuden
- Hilfe für die Bevölkerung (Einflusspunkte)
- Ölproduktion

Anders als Truppen gehört der Nachschub in einem Gebiet immer dem Spieler, der das Gebiet nach dem Ende der Bewegung kontrolliert. In den Randgebieten gehört der Nachschub aber dem Spieler, der ihn kauft oder zuletzt bewegt hat.

MASSENMEDIEN

Der Massenmedienwert ist ein Indiz dafür, wie groß die Unterstützung oder Ablehnung des Krieges durch Fernsehen und Zeitungen ist. Je höher sein Wert, desto einfacher ist es für den Spieler, Nachrichten und öffentliche Meinung zu kontrollieren und damit seinen Pazifismuswert (die genaue Beziehung zwischen Massenmedien und Pazifismus wird im nächsten Abschnitt Pazifismus beschrieben).

PAZIFISMUS

Der Pazifismuswert hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Gesamtanzahl eigener Truppen auf dem Spielplan und Massenmedienwert
- Anzahl der im Kampf vernichteten Truppen
- Bombenanschläge
- Ansprache zur Nation

Der Pazifismuswert wird zum Ende jeder Spielrunde überprüft (Überprüfung zum Rundenende) und die Spieler zahlen entsprechende Strafen. Zum Spielschluss werden die Strafen verzehnfacht!

1 MASSENMEDIEN UND TRUPPEN AUF DEM PLAN

Ein Spieler kann, ohne Strafe zahlen zu müssen, 3 Truppen auf dem Plan haben + 1 Truppe für je 2 Massenmedienpunkte, die er hat. Für jede seiner Truppen, die diese Anzahl übersteigt, steigt sein Pazifismuswert in jeder Spielrunde um 1. Für jeweils 2 Truppen weniger auf dem Plan als das wie oben zu berechnende Maximum sinkt sein Pazifismuswert in jeder Spielrunde um 1.

Für die Berechnung der Truppen auf dem Plan gelten auch die Truppen im Randgebiet. Diese Berechnung findet während der Überprüfung zum Rundenende für Pazifismus statt, bevor Geldstrafen gezahlt werden müssen.

Beispiel: Mit einem Massenmedienwert von 10 kann ein Spieler 8 Truppen auf dem Plan haben, ohne Strafe zahlen zu müssen. Solange der Spieler nur 5 Truppen auf dem Plan hat, fällt sein Pazifismuswert in jeder Spielrunde um 1, falls er sogar nur 4 Truppen hat, fällt der Wert um 2 usw.

2 IM KAMPF VERNICHTETE TRUPPEN

Jede im Kampf vernichtete eigene Truppe erhöht den Pazifismuswert des Spielers um 1.

3 BOMBENANSCHLÄGE

Falls ein Spieler durch Bombenanschläge Schaden verursacht, steigt sein Pazifismuswert. Falls kein Schaden verursacht wird, sinkt sein Pazifismuswert um 1 Punkt (s. Abschnitt Bombenanschläge).

4 ANSPRACHE ZUR NATION

Einmal im gesamten Spiel kann jeder Spieler eine Ansprache zur Nation halten, um seinen Pazifismuswert zu senken. Das kann nur während der Invasions- oder Guerillaphase geschehen, indem der Spieler die Aktion Neue Steuern wählt, aber dafür kein Geld erhält sondern stattdessen seinen Pazifismuswert laut folgender Tabelle reduziert.

PAZIFISMUSWERT VOR DER ANSPRACHE				
15/13	12/10	9/7	6/4	3/1
-5	-4	-3	-2	-1
REDUZIERUNG DES PAZIFISMUSWERTES DURCH DIE ANSPRACHE				



Aktionsfeld Ölproduktion

ÖLPRODUKTION

Um Öl in einem Gebiet zu produzieren, muss der Spieler das Gebiet kontrollieren und der erforderliche Nachschub muss dort vorhanden sein. Jedes Gebiet des Spielplans

Ölproduktion in Bassora



Erforderlicher Nachschub, um Öl in Bassora zu produzieren.

weist zwei Zahlen auf: Die erste ist die Menge der Ölproduktion in Fässern, die zweite ist die Menge der dafür erforderlichen Nachschubeinheiten.

Beispiel: Bassora hat die Zahlen 3 und 4. Das bedeutet, dass 3 Fass Öl produziert werden können, wenn 4 Nachschubeinheiten in dem Gebiet sind. Bei jeder Ölproduktion in einem Gebiet wird eine der dort vorhandenen Nachschubeinheiten verbraucht, d. h. entfernt.

Mit der Aktion Ölproduktion kann ein Spieler in mehreren Gebieten Öl produzieren.

ÖL UND ÜBERGANGSREGIERUNG

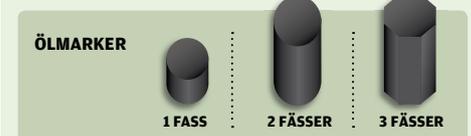
In der Phase der Übergangsregierung gibt es drei bedeutende Änderungen:

► Es gibt eine zusätzliche Ölproduktion für jeden Spieler während der Überprüfung zum Rundenende für Öl. Diese Produktion gilt nicht als gewählte Aktion. Während seiner gewählten Aktion kann ein Spieler weiterhin Öl produzieren, ohne es mit der Regierung teilen zu müssen.

► Die Hälfte der zusätzlichen Ölproduktion jedes Gebietes geht an die Regierung. Halbe Fässer werden immer aufgerundet. Beispiel: Ein Gebiet produziert 1 Fass Öl, das bedeutet tatsächlich, dass der Spieler 1 Fass erhält und die Regierung ebenfalls 1 Fass. Genau so liefert ein Gebiet mit einer Produktion von 3 Fässern 2 Fässer für den Spieler und 2 Fässer für die Regierung. Auf der Ölbesitzskala der Regierung des Spielplans wird markiert, wie viel Öl die Regierung hat bzw. hinzu erhält.

► Alle Gebiete müssen zusätzlich Öl produzieren. Falls das nicht möglich ist, hat das eine Strafe zur Folge: Jeder Spieler verliert in jeder Spielrunde für jedes Gebiet unter seiner Kontrolle, das keine zusätzliche Ölproduktion liefern kann, 1 Einflusspunkt. Falls der Einflusswert eines Spielers bereits bei null ist, muss er für jeden Einflusspunkt, den er normalerweise verlieren würde, 4 \$ zahlen. Falls ein Spieler weder genügend Einflusspunkte noch Geld hat, um seine Strafe zu zahlen, muss er mit Öl zum jeweils aktuellen Fasspreis zahlen, nötigenfalls auch direkt aus seinen Gebieten und nicht nur aus der Hand, es wird nicht gewechselt. Wer weder Punkte noch Geld oder Öl besitzt, muss nichts zahlen.

ÖLPREIS



Der Startpreis für ein Fass Öl beträgt 0,5 \$.

Der Ölpreis wird durch die Verfügbarkeit am Markt bestimmt und unterliegt dem Einfluss von Spekulationen, wie im Seitenstreifen Seite 17 erklärt.

Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel verkauft ein Spieler Öl und der höchste Pazifismuswert beträgt 7. Der Ölpreis steigt um 2 Stufen (0 wegen der Verfügbarkeit am Markt und +2 wegen Spekulation = +2). Falls statt nur einem Spieler sogar zwei Spieler Öl verkaufen, sinkt der Preis um 1 Stufe (-1 wegen der Verfügbarkeit am Markt, 0 wegen Spekulation). Falls alle Spieler Öl verkaufen, sinkt der Preis um 3 Stufen plus weitere 0 bis 3 Stufen je nach Würfelwurf: Bei einer 6 um 3 weitere Stufen, bei 5 oder 4 um 2 weitere Stufen, bei 3 oder 2 um 1 weitere Stufe und bei 1 bleibt es bei insgesamt 3 Stufen.

SCHRITT FÜR SCHRITT Ölpreis

1 Zunächst wird die Änderung des Ölpreises durch die Verfügbarkeit am Markt kalkuliert. Diese ist abhängig von der Anzahl der Spieler, die während der Spielrunde Öl verkaufen.

PREISÄNDERUNG DURCH VERFÜGBARKEIT AM MARKT

SPIELER	1	2	3	4	5	6
VERKÄUFER	0	1	2	3	4	5
PREIS	+1	-	-1	-3+		

SPIELER	1	2	3	4	5	6
VERKÄUFER	0	1	2	3	4	5
PREIS	+1	-	-1	-1	-3+	

SPIELER	1	2	3	4	5	6
VERKÄUFER	0	1	2	3	4	5
PREIS	+1	-	-	-1	-1	-3+

WÜRFEL-ERGEBNIS

3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
----------	----------	---------	----------

2 Nachdem die Preisänderung durch die Marktsituation geklärt ist, muss ein möglicher Preisanstieg durch Spekulation geprüft werden.

Falls der Ölpreis durch die Marktsituation fällt, beträgt die Preisänderung durch Spekulation immer 0. Falls der Ölpreis stabil bleibt oder steigt, ist die Preisänderung durch Spekulation vom Pazifismuswert des Spielers mit dem höchsten Wert abhängig, wie auf der Pazifismuskala angezeigt.

PAZIFISMUSWERT	4/6	7/9	10/12	13/15
ÖLPREISERHÖHUNG	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte

3 Die Punkte für Verfügbarkeit am Markt und Preisänderung durch Spekulation werden addiert, um die endgültige Ölpreisänderung für diese Spielrunde festzulegen.

6°

Der Ölpreis wird während der Überprüfung zum Rundenende für Öl ermittelt.

Der Ölpreis wird durch den Marker auf der Ölpreisskala angezeigt.

Der Startpreis für Öl beträgt zu Spielbeginn 0,5 \$.



Rebellenwürfel



Überprüfung zum Rundenende für Rebellen



Angriffsstärke

REBELLEN

Mit Beginn der Guerillaphase kommen die Rebellen ins Spiel.

Sie werden durch 4-seitige Würfel repräsentiert, einer pro Spieler (ab jetzt „Rebellenwürfel“ genannt). Je höher der Würfelwert, desto größer ist der angerichtete Schaden.

Der Würfelwert ist gleich der Angriffsstärke der Rebellen, je höher, desto mehr Schaden verursachen sie.

Jeder Rebellenwürfel stellt eine Terrorzelle dar, die in einem Gebiet operiert. Terrorzellen sind auf dem Spielplan unsichtbare Elemente, sie können weder bekämpft noch zerstört werden.

Die Rebellen werden während der Überprüfung zum Rundenende für Rebellen aktiv. Während der ersten Spielrunde der Guerillaphase setzt jeder Spieler in Spielerreihenfolge seinen Rebellenwürfel mit Kampfstärke 1 in eins der östlichen Gebiete (orangefarben). Solch ein Gebiet darf nicht von einem Spieler kontrolliert werden. Falls das nicht möglich ist, beginnen die Rebellen „außerhalb“ des Spielplans und müssen 1 Bewegung benutzen, um den Osten des Landes zu betreten. In der nächsten Spielrunde kann jeder Spieler eine der folgenden Möglichkeiten wahrnehmen:

1 Die eigenen Rebellen 1 Gebiet weit bewegen. wie eigene Truppen/Nachschub. Falls die Angriffsstärke der Rebellen größer als 1 ist, verlieren sie durch die Bewegung 1 Punkt ihrer Angriffsstärke. Die Rebellen können in jedes Gebiet ziehen, egal, wer es kontrolliert oder ob dort gekämpft wird.

2 Angriffsstärke der eigenen Rebellen erhöhen. Die Angriffsstärke der Rebellen wird um 1 erhöht, bis zum Maximum von 4, wodurch ihre Bombenanschläge natürlich effektiver werden. Der Würfel wird auf den entsprechenden Wert (nach unten) gedreht.

3 Bombenanschlag in dem Gebiet, in welchem die Rebellen sind, ausführen oder in einem dazu benachbarten Gebiet.

BOMBENANSCHLÄGE

Rebellen können Bombenanschläge ausführen, um damit die Truppen, Nachschubeinheiten oder Gebäude eines anderen Spielers in dem Gebiet anzugreifen, in welchem sie sind oder in einem dazu benachbarten Gebiet. Das Ziel des Bombenanschlages muss sofort erklärt werden.

Der angegriffene Spieler muss zwei 6-seitige Würfel werfen. Falls die Summe geringer als der **Mindestwert** ist, schlägt der Bombenanschlag fehl. Der Mindestwert ist gleich der Anzahl der Truppen des angegriffenen Spielers in diesem Gebiet und allen dazu benachbarten, in denen aktuell nicht gekämpft wird. Dieser Mindestwert wird modifiziert durch:

- ▶ Jeder Punkt Angriffsstärke der Rebellen reduziert den Mindestwert um 1.
- ▶ Eine eigene Polizeistation gibt einen Bonus von 3, falls sie in dem Gebiet ist, oder von 1, falls sie in einem benachbarten Gebiet ist.
- ▶ Je 3 Einflusspunkte des Spielers, dessen Rebellen den Bombenanschlag verüben, geben einen Bonus von 1.

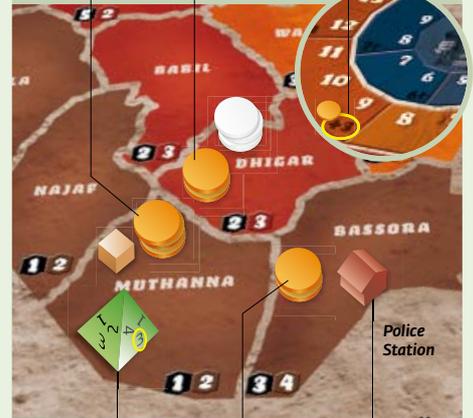
BEISPIEL BOMBENANSCHLAG

Spieler A ist das Opfer (orangefarbene Truppen)

Spieler A hat 3 Truppen in dem Gebiet (Muthanna)

Diese benachbarten Truppen von Spieler A sind in einen Kampf verwickelt (sie können nicht zur Verteidigung beitragen).

Der Einflusswert von Spieler A beträgt 9.



Der Rebellenwürfel von Spieler B, der den Bombenanschlag verübt, hat eine Angriffsstärke von 3 (die Zahl unten auf dem Würfel).

Diese 2 benachbarten Truppen von Spieler A können zur Verteidigung beitragen.

Die Polizeistation in diesem benachbarten Gebiet gibt einen Verteidigungsbonus von 1.

SCHADENSERMITTLUNG

Spieler A würfelt mit den beiden Würfeln:

WÜRFELWURF	MINDESTWERT SPIELER A	SPIELER B
3 + 5 = 8	+1 +3 +2 +3 = 6	Einfluss: +3 Rebellen: -3
ERGEBNIS: 2 SCHADENSPUNKTE		

Falls das Würfelergebnis höher als der Mindestwert ist, gibt der Unterschied zwischen dem Ergebnis und dem Mindestwert den verursachten Schaden an. Andernfalls schlägt der Bombenanschlag fehl.



1 NACHSCHUB = 1 Schaden



1 TRUPPE = 3 Schaden

SCHADEN

Nachschub. Jeder verursachte Schaden (= Schadenspunkt) vernichtet eine Nachschubeinheit (2 Schäden vernichten 2 Nachschubeinheiten, 3 Schäden 3 Nachschubeinheiten usw.).

Truppen. Drei Schadenspunkte vernichten 1 Truppe. Ein Teilschaden kann einer Truppe nichts anhaben.

Gebäude

Um ein Gebäude zu zerstören, ist ein Gesamtschaden in Höhe der Nachschubkosten erforderlich, mit denen das Gebäude gebaut wurde. Beispielsweise wird ein Lagerhaus schon durch 1 Schaden zerstört, während für eine Raffinerie 4 Schadenspunkte nötig sind. Falls ein Gebäude durch den Schaden nicht völlig zerstört wird, muss der Besitzer 1 \$ für jeden erlittenen Schadenspunkt zahlen, um das Gebäude zu reparieren. Andernfalls ist das Gebäude unbrauchbar und wird abgerissen, d. h. ebenfalls zerstört.

Beispiel: Eine Raffinerie (Baukosten 4 Nachschubeinheiten) wird Opfer eines Bombenanschlages, der 3



LAGER = 1 Schaden



POLIZEISTATION = 2 Schaden



ÖLLEITUNG = 3 Schaden



RAFFINERIE = 4 Schaden

Punkte Schaden verursacht. Der Besitzer der Raffinerie muss sofort 3 \$ zahlen, ansonsten wird die Raffinerie zerstört.

Ein höherer Schaden, als zur Vernichtung des Ziels nötig ist, verpufft und kann nicht auf andere Ziele übertragen werden.

HÖCHSTE UND NIEDRIGSTE ERGEBNISSE

► **Mit einem Würfelergebnis von 11-12** erleidet der Spieler auf jeden Fall Schaden, auch falls der Mindestwert höher ist als das Würfelergebnis. Falls in letzterem Fall das Ziel ein Gebäude war, ist es zerstört, falls das Ziel Truppen/Nachschub waren, ist 1 Truppe/Nachschub vernichtet.

► **Mit einem Würfelergebnis von 2-3** schlägt der Bombenanschlag auf jeden Fall fehl (der Mindestwert spielt dabei keine Rolle).

REBELLEN NACH EINEM BOMBENANSCHLAG

Nach einem Bombenanschlag wird der entsprechende Rebellenwürfel entfernt. In der nächsten Spielrunde kann der Spieler den Würfel wieder mit Angriffsstärke 1 in einem der östlichen Gebiete einsetzen.

AUSWIRKUNGEN AUF PAZIFISMUS

Ein erfolgreicher Bombenanschlag erhöht den Pazifismuswert des davon betroffenen Spielers **um 2 Punkte für jede seiner vernichteten Truppen bzw. um 1 Punkt für jede vernichtete Nachschubeinheit** (entsprechend für Gebäude).

Eine fehlgeschlagene Bombenanschlag senkt den Pazifismuswert des/der Spieler/s, der/die diesen Anschlag überlebt hat/haben.

Ein Bombenanschlag ist fehlgeschlagen, wenn nichts passiert und ist erfolgreich, wenn etwas zerstört wird, egal wie. Andere Fälle haben keinen Einfluss auf den Pazifismuswert (Teilschaden oder reparierter Teilschaden).

SPIELERBÜNDNISSE BEI BOMBENANSCHLÄGEN

Die Spieler können ihre Rebellengruppen für Bombenanschläge zusammenführen, um so größeren Schaden anzurichten. In dem Falle werden die Werte ihrer Angriffsstärken addiert.

Die Spieler können aber ebenso ihre Kräfte vereinen, um sich gegen Bombenanschläge zu verteidigen. In dem Falle werden alle ihre Verteidigungsboni durch entsprechend gelegene Polizeistationen addiert.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Spielrunde beendet ist. Alle Spieler nehmen die Ölfässer aus den von ihnen kontrollierten Gebieten und das Öl der Regierung wird zugewiesen.

ÖL DER REGIERUNG ZUWEISEN

Der Einfluss der westlichen Supermächte auf die Übergangsregierung bestimmt, wer wie viel Öl von der Regierung erhält. Dazu muss zunächst die Rangfolge des Einflusses der Spieler festgestellt werden. Die drei ersten Spieler erhalten dann je einen Teil des Regierungsoils.

REGIERUNGSEINFLUSS

Der Einfluss wird bestimmt durch:

Einflusswert + **Anzahl kontrollierter Gebiete x 2,5**

Die Spielübersichtskarte zeigt die Aufteilung des Regierungsoils auf die der einflussreichsten Spieler.

Der Verteilungsschlüsse lautet folgendermaßen: 2/3 des Regierungsoils wird unter den Spielern verteilt. Der erste Spieler (der mit dem größten Einfluss) er-

hält die Hälfte dieses Öls, der dritte ein Viertel und der zweite den Durchschnitt dieser beiden. Alle Berechnungen werden gegebenenfalls abgerundet. Auf Grund des Wertes für den zweiten Spieler ist die tatsächlich verteilte Menge Fässer größer als 2/3!

Falls zwei oder mehr Spieler **den gleichen Regierungseinfluss** haben, werden die zu verteilenden Fässer addiert und dann gleichmäßig an die betroffenen Spieler verteilt.

Beispiel: Die Regierung besitzt 35 Fässer, wovon 23 Fässer unter den Spielern verteilt werden. Der erste Spieler erhält 11 Fässer, der dritte 5 und der zweite 8 (11 + 5 = 16, geteilt durch 2 = 8).

Ein weiteres Beispiel: Die Regierung hat insgesamt 50 Fässer und zwei Spieler haben den gleichen höchsten Einfluss. 33 Fässer werden verteilt: Der erste erhält 16 Fässer, der dritte 8 und der zweite 12 Fässer. Die beiden Spieler mit dem höchsten Einfluss teilen sich die Fässer für den ersten und zweiten Rang, also 16 + 12 = 28, geteilt durch 2 = 14 (abgerundet).

SPIELSIEG

Nach der Verteilung des Regierungsoils verkaufen alle Spieler das Öl in ihrer Hand, zählen zu dem dafür erhaltenen Geld ihr Bargeld und Geld für Verträge hinzu und ziehen von der Gesamtsumme das Strafgeld ab, welches sie für ihren Pazifismuswert zahlen müssen. **Der Spieler mit dem meisten Geld ist Spielsieger.**

Verträge: Das Geld für Verträge wird durch die Position des Spielers auf der Vertragsskala bestimmt.

Pazifismus: Zum Spielende muss eine Strafe des 10-fachen Wertes gezahlt werden, wie auf der Pazifismusskala angezeigt!

Im Falle eines Gleichstandes für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der auf der Vertragsskala weiter oben steht. Falls dann immer noch Gleichstand besteht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Gebiete kontrolliert. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

*Spielt Spiele,
nicht Krieg!*



100' 10+ 3-5

ONE MORE Barrel

Envahissez une nation souveraine et devenez le Roi du Pétrole !

UN JEU DE MICHELE QUONDAM

Illustrations : Andrea Cuneo et Alberto Bontempi
Direction artistique : Paula Simonetti

Tests et remerciements : Luca Balestreri, Daniele Razzoni, Massimo De Santis, Michele Stucchi, Arnaldo Maggiora Vergano, Tommaso Fauli et tous les autres.

Traductions : Gavin Wynford-Jones (ENG), Ferdinand Köther (DEU), Daniel et Sandrine Stroppa (FRA).

Vous pouvez intervenir sur le forum, lire la FAQ du jeu et obtenir d'autres informations sur notre site www.giochix.it

“Défendre la liberté et la justice dans le monde entier !”. Tels sont les nobles idéaux que vous ferez gober à l'opinion publique et aux médias ! Ce qui compte, c'est de trouver la bonne excuse pour pouvoir envahir une nation souveraine riche en pétrole, votre seul objectif étant de devenir riche ! Très riche ! Heureusement qu'il ne s'agit que d'un jeu et que dans la vraie vie de telles choses ne se produisent pas !

Introduction

Du fait de votre rôle de Chef d'Etat d'un pays occidental promoteur de la Paix, il est de votre devoir d'intervenir contre un état voyou «dangereux pour l'ordre mondial». Vous décidez avec vos alliés de lui déclarer la guerre et d'y envoyer des unités militaires et logistiques. L'invasion est justifiée par l'existence présumée d'armes de destruction massive liée au terrorisme international.

Mais étant donné que les armes de destruction massive n'existent pas, il vous faudra faire vite avant que la vérité n'éclate au grand jour ! Conquérir les diverses régions du pays envahi, voler et vendre le plus de pétrole possible, organiser d'alléchants appels d'offre pour vos entreprises nationales et amasser le plus d'argent pour devenir le Roi du Pétrole (et gagner la partie) ! Chaque joueur a par ailleurs un autre rôle durant la partie, celui d'incarner le chef d'un groupe de rebelles local qui pourra causer des dommages aux «alliés». Bien entendu, plus ces dommages seront importants et plus vous en serez «sincèrement navré»...

But du jeu

Le seul et unique objectif du jeu est de **posséder plus d'argent que les autres joueurs** à la fin de la partie. Il est d'ailleurs recommandé de cacher ses richesses durant le jeu.

Déroulement du jeu

La partie se décompose en 3 phases, chacune de 4 tours. Pour une partie plus longue, ou si vous êtes 3 joueurs, vous pouvez également jouer avec 3 phases de 5 tours.

