



Geheime Informationen führen zum Öl

Die Ölvorkommen auf der Welt werden immer knapper. Jeder Spieler hat 2 Forscher im Einsatz, die ständig auf der Jagd nach neuen Informationen sind, um immer wertvollere Ölquellen zu erschließen. In jeder der 6 Phasen des Spiels halbiert sich die Anzahl der Ölquellen entsprechend einer geheimen Information, bis am Ende des Spiels nur noch eine einzige von 64 möglichen Ölquellen übrig bleibt. Deren Position gilt es durch Bohrungen herauszufinden und auf dem Weg dorthin möglichst viele ertragreiche Ölquellen zu entdecken. Durch geschickten Aktienhandel kann man sein Ergebnis verbessern oder die Mitspieler verwirren. Der magische Prozessor – ein Lochkarten Computer aus Pappe bündelt das gesamte Wissen und weiß stets, ob eine Ölbohrung erfolgreich endet oder nicht. Nutze Deine Informationen und ziehe Rückschlüsse aus erfolglosen und erfolgreichen Ölbohrungen! Es gewinnt, wer nach dem Auffinden der letzten Ölquelle die ertragreichsten Ölfördertürme und die meisten Gewinn-Aktien besitzt.

Ein Tipp für Einsteiger: Die innovative Lochkartentechnik sieht kompliziert aus, aber wie bei einem „richtigen“ Computer ist es nicht nötig, die „Technik“ komplett zu verstehen, um erfolgreich zu sein. Verlasse Dich auf die Informationen und betrachte den Prozessor als „Black Box“. So wird i9n zum spannenden „Kinder“-Spiel.

Spieler: 2-5

Alter: ab 10 Jahre

Spieldauer: 30-60 Minuten

Inhalt:

- 1 Weltkarte mit 64 Feldern
- 36 Aktien
- 1 Bohrstab
- 1 gelochte Prozessorplatte mit 64 Löchern
- 12 Lochkarten mit je 32 Löchern und einer Information auf der Rückseite (Bitte vor dem ersten Spiel festhängende Lochstanzungen entfernen)
- 1 Safe-Platte
- 5 x 2 Forscher und 5 x 10 Ringe (gelb, grün, rot, blau, weiß)
- 11 Fördertürme mit insgesamt 26 Öltanks (schwarze Ringe)
- 30 Stoppsteine
- 1 Dreier-Würfel
- Spielanleitung

Für weitere News, Infos und Tipps siehe: <http://www.i9n.de>

Secret information lead to the oil-wells

World wide oil resources become rare and more valuable. Each player controls 2 explorers hunting for information in order to find the most valuable oil-wells. In each of the 6 phases of the game the positions of the oil-wells are reduced by half according to one new secret information until there is only one final oil-well of 64 possible positions left. You have to drill to find out all characteristics of the oil-wells' position and gain much output on your way. By cleverly trading on the stock-exchange you can improve your result and confuse the other players. The magic processor – a punched card paperback computer – knows exactly whether drilling will be successful or not. Use the information you get at the beginning and find out more of it in the course of the game by analyzing your own and the other players actions to find out all characteristics of the last oil-well. The winner is who owns the most valuable oil rigs and the largest number of "winner" stock notes after the last oil-well is found.

A hint for "beginners": The punched card-technique seems to be complicated but - like in real computer-life - it is not necessary to understand the technique to play the game successfully. Rely upon the information you get at the beginning and regard the processor as a "black box". Then "i9n" will be exciting but a mere child's play.

Players: 2-5

Age: > 10 years

Duration: 30-60 Minuten

Contents:

- 1 World Map with 64 fields
- 36 Stock-Notes
- 1 Drilling Stick
- 1 Punched Processor Card with 64 holes
- 12 Punched Cards with 32 holes and one information on the back per card (Please remove remaining paperboard before you start)
- 1 Safe Card
- 5*2 Explorers and 5*10 Rings (yellow, green, red, blue, white)
- 11 Oil Rigs (Headframes) with 26 Oil Containers (black rings)
- 30 Stop Buttons
- 1 Three Point Dice
- Instructions

For further news , infos and hints see: <http://www.i9n.de>

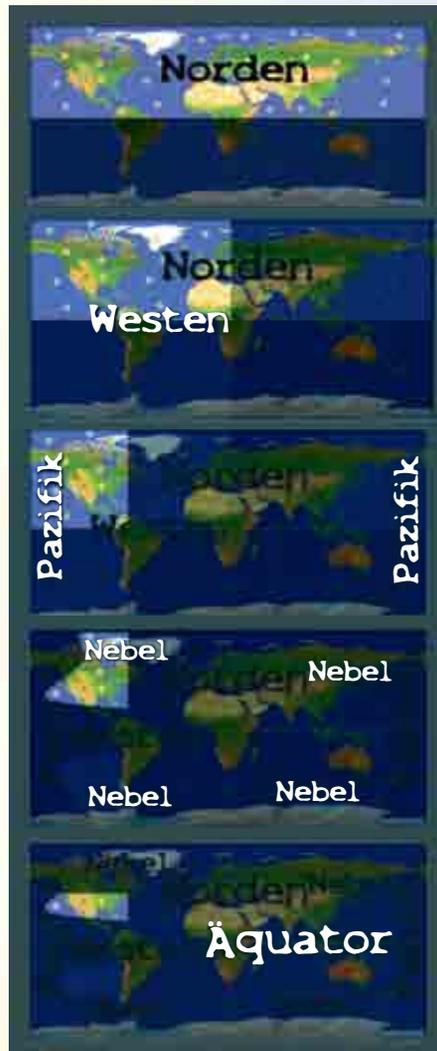
0) Die Spielkarten

Lochkarten, Aktien und die i9n-Welt
Die i9n Spielkarten und die Weltkarte sind eng verknüpft: Jede der 12 Aktiensorten zeigt ein Bild mit 32 Punkten im **hellen Aktien-Gültigkeitsbereich**: So gilt z.B. die "Norden"-Aktie für **alle 32 Standorte oberhalb des Äquators** und die "Westen-Aktie für **alle 32 Standorte auf der linken Westseite**.

Entsprechend gibt es zu jeder Aktie eine Lochkarte, deren 32 Lochpositionen sprudelnde Ölquellen auf den 32 Feldern der Aktiensorte gleichen Namens anzeigen.

Merke: Die i9n-Welt ist nach dem **ENTWEDER-ODER-Prinzip** angeordnet: Jedes der 64 Felder wird durch 6 der 12 **gegensätzlichen** Lochkarteninformationen eindeutig festgelegt: (1) **ENTWEDER** liegt es im "Norden" **ODER** im "Süden", (2) **ENTWEDER** im "Osten" **ODER** "Westen", (3) **ENTWEDER** im "Pol"-**ODER** im "Äquator"-Bereich, (4) **ENTWEDER** im "atlantischen" **ODER** "pazifischen" Bereich, (5) **ENTWEDER** an "**Land**" (roter Kreisrand) **ODER** im "**Meer**" (blauer Kreisrand), (6) **ENTWEDER** in der "**Sonne**" (gelber Kreis) **ODER** im "**Nebel**" (weißer Kreis).

Kommen z.B. im Laufe des Spiels die Lochkarten Norden, Westen, Pazifik, Nebel und Äquator in dieser Reihenfolge in den Prozessor, so werden die sprudelnden Ölquellen wie im Bild immer um die Hälfte auf 32, 16, 8, 4, 2 eingeschränkt. Am Ende muss die Land- oder Meer Lochkarte die Entscheidung über die letzte Ölquelle liefern.



1) Vorbereitung

a) Spielkartenverteilung

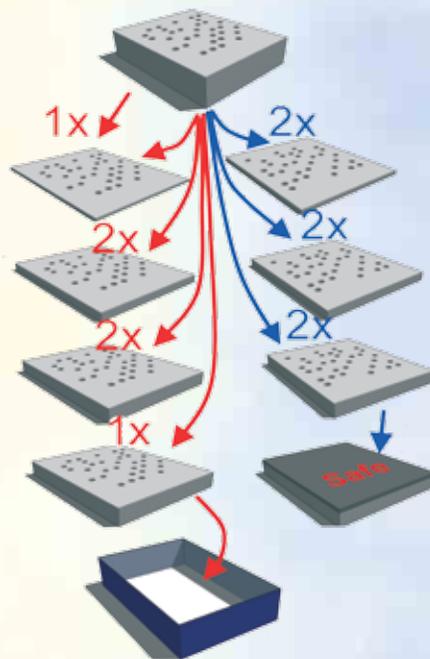
Lege die 12 Lochkarten zu **6 Paaren mit jeweils gegensätzlichen Informationen** mit der aufgedruckten **Information unten** liegend aus. Nun türme alle Zweierpaare ungeordnet zu einem Stapel aufeinander, so dass die Reihenfolge der Zweierpaare unbekannt ist. Dieser Stapel wird nun folgendermaßen halbiert: Die oberste Karte geht zurück in den Spieldeckel, die nächsten zwei in den Safe (bzw. unter die Safekarte), dann zwei in den Spieldeckel, zwei in den Safe... und schließlich die letzte Karte wieder in den Spieldeckel, der unbesehen zur Seite gelegt wird. Lege die Aktienkarten unterhalb des Spielplanes in Dreiergruppen aus gleichen Aktien nebeneinander aus. Dieser Bereich wird Börse genannt.

b) Stelle die Bohrtürme auf

Die Bohrtürme der Phasen 1-2-3-4-6 tragen einen-zwei-drei-vier-sechs schwarze Öltanks. Wie eingezeichnet sind 4 Bohrtürme mit einem Öltank, 3 mit zwei Öltanks, 2 mit drei Öltanks und jeweils einer mit vier bzw. sechs Öltanks zu bestücken und in den eingezeichneten Phasenfeldern aufzustellen.

c) Platziere die Forscher

Jeder Spieler setzt nun seine 2 Forscher auf beliebige Standorte der Weltkarte.



Beide Forscher nebeneinander im Süden zu platzieren ist risikoreich ...

Placing both explorers side by side in the south is a risk ...

0) Playing-cards

Punched cards, stock notes and the i9n-world

The i9n playing cards and the map of the world are closely connected: Each of the 12 stock-notes shows a picture with 32 positions in the bright area which correspond to its information: **the area of validity**. "North" is valid in **all 32 positions in the northern hemisphere** whereas "West" is valid in **all 32 positions on the left west side of the map**. According to each stock-note there is a punched card with 32 positions indicating this characteristic information. **Important! The i9n-world is build up by an "either-or-principle"**: Each of the 64 possible positions is fixed by 6 characteristics of the 12 **contrary** punched cards. It is (1) **EITHER** in the "North" **OR** in the "South", (2) **EITHER** in the "East" **OR** in the "West", (3) **EITHER** near the "Pole" **OR** near the "Equator", (4) **EITHER** in the "Atlantic" **OR** in the "Pacific" region, (5) **EITHER** on the "**Land**" (red circle) **OR** on the "**Sea**" (blue circle), and finally (6) **EITHER** in the "**Sun**" (yellow area of circles) **OR** in the "**Fog**" (white area of circles). Example: The punched cards "North", "West", "Pacific", "Fog" and "Equator" are put in the processor in the course of your game. Each of these characteristics restricts the number of successful oil-wells by the half (from 64 to 32 to 16 to 8 to 4 to 2). Finally the punched card with the information "Land" or "Sea" will decide about the position of the last oil-well to be found.

1) Preparation

a) Distribution of the cards

The 12 punched cards are spread **up-side-down** in **6 pairs with contrary information**. Then you pile up all 6 pairs resulting in a deck of 12 cards. No-one should remember the pairs' sequence while doing this. To distribute the punched cards you put the card from the top and take it away in the game's top cover. Put the next two punched cards in the "Safe", then two away in the cover, two in the "Safe", again two away, two in the "Safe" and the finally left card away in the cover that you don't need in the course of this i9n-game. Place 3 of each of the 12 different stock-notes underneath the game-board. This is called the stock-market (stock-exchange).

b) Line up the oil rigs

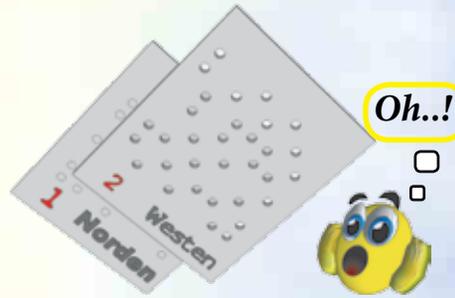
The oil rigs (headframes) of each phase carry a certain number of black rings (containers): Put four oil rigs with one container on the indicated position of the game board (phase 1), three oil rigs with two black containers (phase 2), two oil rigs with three black containers (phase 3), one oil rig with four containers (phase 4) and one rig with six black containers (phase 6).

c) Place the explorers

Now each player places his two explorers on arbitrary positions of the world's map.

2) Hole Deine Informationen!

Der Safe mit den 6 darunterliegenden Lochkarten wird herumgereicht: Reihum nimmt jeder Spieler die zwei unteren Lochkarten, liest heimlich die Information auf der Rückseite und legt die Karten in veränderter Reihenfolge (Mischen!) zurück.

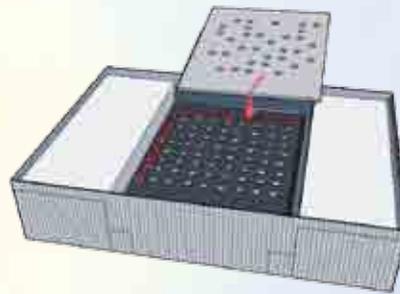


2) Get your information!

Hand round the safe with the 6 punched cards underneath: Every player takes two cards from the bottom, secretly reads the information and puts the cards back in new order (best to mix them!).

3) Die 6 Spielphasen des i9n Spiels

Zu Beginn jeder Phase wird eine Lochkarte aus dem Safe gezogen und mit der Aufschrift nach unten (JEWEILS IN GLEICHER ORIENTIERUNG der Kerbe) unter die leicht angehobene Prozessorplatte geschoben. Mit jeder zusätzlichen Lochkarte im Prozessor halbiert sich die Anzahl der frei bleibenden Löcher und damit die Anzahl der sprudelnden Ölquellen von 32 in Phase 1 auf 1 in Phase 6. Ein Startspieler wird ausgelost und es wird reihum gewürfelt. Die Würfelpunkte dürfen pro Zug für folgende Aktionen eingesetzt werden:



- a) Ziehe Deine Forscher weiter
- b) Handele Aktien
- c) Bohre nach Öl

a) Ziehe Deine Forscher weiter

Pro Punkt dürfen die eigenen Forscher **horizontal oder vertikal um ein Feld** (nicht diagonal) weitergezogen werden. Wie im wirklichen Leben ist der westliche und östliche Kartenrand benachbart und darf entsprechend passiert werden. **Verschiedene Forscher dürfen auf gleichen Feldern stehen.**

b) Handele Aktien

Aktien sind gegen Punkte an der Börse oder im Tausch mit Mitspielern zu handeln. Der Preis richtet sich nach Angebot und Nachfrage. Durch Aktienverkauf erzielte Punkte sind im aktuellen Zug für beliebige Aktionen einsetzbar. Der **Börseneinkaufspreis** einer Aktiensorte beträgt **einen Würfelpunkt plus die Anzahl der aktuell von dieser Sorte verkauften Aktien.** Der **Verkaufspreis** der Aktie entspricht genau der **Anzahl der aktuell von dieser Sorte verkauften Aktien.** Liegen z.B. zwei "Osten"-Aktien in der Börse, so ist eine der drei "Osten"-Aktien verkauft, und der Einkaufspreis beträgt zwei Punkte. Ist noch eine "Pol"-Aktie an der Börse, so kann man eine eigene "Pol"-Aktie für zwei Punkte zurück an die Börse verkaufen und diese zwei Punkte direkt im aktuellen Zug für Aktionen wie Bohren oder Weiterziehen einsetzen.

Man darf eine oder mehrere Aktien gegen die eines Mitspielers **tauschen** (auch gegen dessen Willen!), wenn der Börsenwert der eigenen abzugebenden Aktien den Wert der fremden Aktien übersteigt.

Niemand darf mehr als 5 Aktien besitzen!

Strategie: Wer sofort die zu seinen Informationen passenden Aktien kauft, verrät sich leicht. Etwas bluffen durch bewusste Fehlkäufe schadet nicht - besonders weil man eine "Niete" jederzeit wieder in Spielpunkte umsetzen kann.

Zugmöglichkeiten mit einem Würfelpunkt.

Possible moves with one point.



a) Move your explorer(s)

For each point you are allowed to move your explorer(s) **vertically or horizontally** (not diagonal). Like in real-life it is possible to move from the very western edge of the board to the very eastern edge of the board because they are neighbouring. **Different explorers may be placed on the same position.**

b) Trade stock-notes

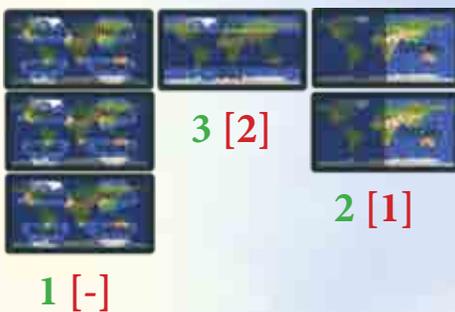
To buy stock-notes you need enough points. The prices depend on supply and demand. You can sell your notes at the stock market to gain points for arbitrary use in your actual move as well. The **purchase price** for a note of a certain label accords to the **amount of already sold stock-notes** of this label. It is **one point plus already sold notes of this label.** The **retail price** depends **exactly on the number of already sold notes.**

Example: If there are two notes of the "East" label on the stock-market, one of three notes is sold and the purchase price is two points. If one "Pole"-note is left there, you can trade one of your "Pole"-notes and gain back two points. You can use these points at once for different actions like drilling or moving your explorer.

You are allowed to **exchange** stock-notes with the other players - no matter if they like it or not. The only condition: your stock-note must be more valuable than the note you receive.

No-one is allowed to own more than five stock-notes!

Strategy: Those who buy immediately the stock-notes fitting to the information they know from the beginning tell much about what they know. You can confuse the other players by buying wrong labels. Remember you can resell these and gain additional points for actions later on.



Einkaufspreis
[Verkaufspreis]

Purchase Price
[Retail Price]

Gelb ertauscht sich eine "Osten"-Aktie von Grün gegen die aktuell wertvollere "Pol"-Aktie.

Yellow trades the "East" stock-note in a "Pole" stock-note.



c) Bohre nach Öl

Eine Ölbohrung kostet einen Punkt und den Einsatz einer auf dem Bohrstandort gültigen Aktie, die vor der Bohrung im Depot abgelegt wird.

Achtung: Folgende Einschränkungen müssen beachtet werden!

I) Auf einem Feld mit Förderturm aus der **aktuellen oder unmittelbar vorhergehenden Phase** darf **nicht** gebohrt werden, denn ein Förderturm hat über 2 Phasen die alleinigen Förderrechte.

II) Auf den **Nachbarfeldern** (horizontal oder vertikal) eines **Förderturmes der aktuellen Phase** darf **nicht** gebohrt werden, denn die aktuellen Hoheitsrechte erstrecken auch auf die unmittelbaren Nachbarfelder.

Bei der Ölbohrung setzt der Spieler den Bohrstab im Prozessor in das Loch mit den zur Indexmarkierung des Bohrstandortes passenden Koordinaten und bohrt nach unten.

☹ Ist die Bohrung nicht erfolgreich, wird ein Stopstein auf das Feld gestellt, und die im Depot abgelegte Aktie geht zurück an die Börse. Felder mit einem Stopstein dürfen weiterhin betreten werden. Weitere Bohrungen sind hier allerdings sinnlos.

☺ Die Bohrung ist erfolgreich, wenn der Bohrstab bis zum Prozessorboden durchkommt: Nun wird ein freier Förderturm dieser Phase mit einer Besitzscheibe der eigenen Farbe besetzt und auf dem Standort aufgestellt. Die eingesetzte Aktie bleibt im Depot.

Eine Phase endet mit dem Aufstellen des letzten Förderturms.

4) Spielende –The winner is ...

Mit dem Auffinden der letzten Ölquelle und dem Aufstellen des letzten Förderturms endet das Spiel in Phase 6. Jeder Spieler summiert die **schwarzen Öltanks** seiner Bohrtürme und die Anzahl all seiner am Standort der letzten Ölquelle **gültigen Aktien**.

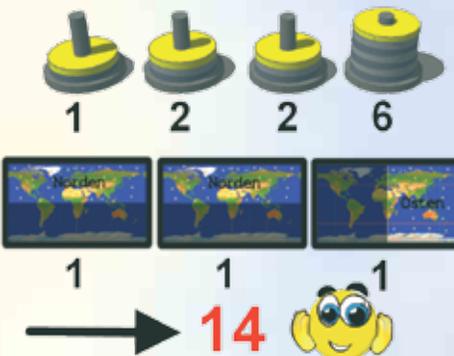
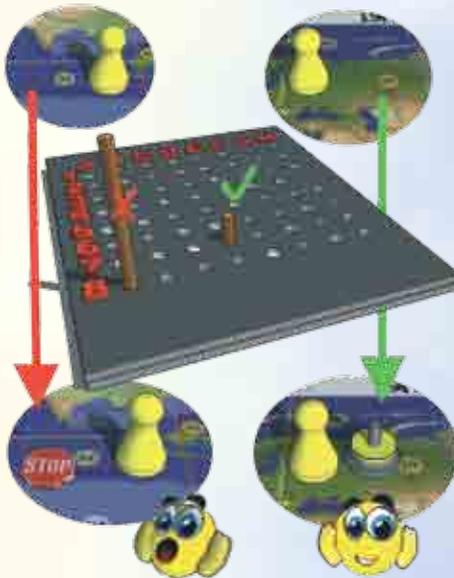
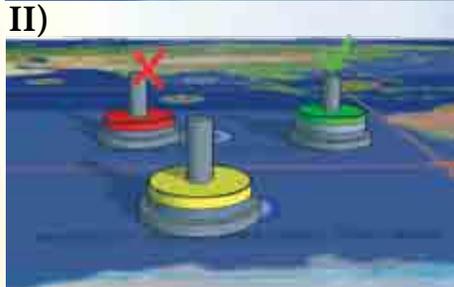
Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Wert, bei Gleichstand der Spieler mit dem höchsten Förderturm.

3 Tipps zur Strategie

1) Durch genaues Hinschauen lässt sich aus Ölfunden und Fehlbohrungen besonders in der ersten Phase die dahintersteckende Information oft leicht ableiten.

2) Auch wenn es naheliegend scheint, zu Beginn nur in Bereichen zu bohren, die zu den eigenen Informationen passen, so kann es oft vorkommen, dass die dazugehörigen Lochkarten erst am Spielende im Prozessor landen und anfangs noch viel Öl in "falschen" Gebieten zu holen ist.

3) Der Aktienpreis steigt mit der Nachfrage: Günstige "Nieten" kann man gut als Puffer für schlechte Würfelergebnisse gebrauchen.



i9n=
information

© Copyright 2010
Strothmann-Spiele
D-Borgholzhausen
www.strothmann-spiele.de

Autor & Design: Dirk Strothmann
Anregungen & Korrektur:
Lisa & Antje & Sarah & Jörn

c) Drill for an oil-well

Drilling for an oil-well costs you one point and the release of one valid stock-note (which fits in one label to the position where you want to drill). Put this note on the stock-deposit before drilling.

Important! The following restrictions must be noticed!

I) You are **not allowed** to drill on a position with an **oil rig of the same phase and of the preceding phase** because the owners' rights for production are valid within two phases.

II) **Directly neighbouring positions** (horizontally or vertically) of an **oil rig of the actual phase are blocked within the actual phase**, because the actual owners' rights for production range over the neighbourhood.

Drilling means that the player checks the positions' coordinates by downward movement with the stick in the processor.

☹ If drilling fails (this means: the stick does not pass the processor) the position will be marked with a "Stop"-button. The stock-note is taken from the deposit and returns to the stock-market. You are allowed to step on a field marked with a "Stop"-button but any drilling later on will fail again on this position.

☺ After drilling successfully you put an oil rig of the actual phase marked with a ring in your explorers' colour on this position. The stock-note you paid for drilling remains in the deposit.

Each phase ends when the last oil rig is lined up on the worlds' map.

4) End of the game –The winner is ...

The i9n game is over after finding the position of the final oil-well in phase 6. Every player counts his winning points for his black oil containers on the oil rigs and all stock-notes with labels fitting to the position of the final oil-well.

The winner is who collected the most winning points, in case of tie the player with the highest oil rig.

3 hints to improve your strategy:

1) *Watching exactly the other players actions (failures as well as successes) you can (easily) analyze the information of the punched card in the processor especially in phase 1.*

2) *At the beginning of the game it seems to be easy to find oil-wells according to your own secret information. Maybe these punched cards are inserted towards the end of the game and have no influence on the early drillings' success. So you may find oil-wells in the "wrong" region in the early phases as well.*

3) *The stock-notes prices depend on supply and demand: Cheap blanks can help to compensate bad luck in throwing dice later on.*