

spieltrieb



★ KLEIN, ABER FEIN ★



Die
KLEINEN
Feinen

**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**

FUEL TYCOONS

**Ein spezielles Dankeschön geht an:
Rainer Haslauer, Sissy Lösel,
Thomas Schmelzer, Boris Schust,
Frank Ziegler**

FUEL TYCOONS

*ein Bluff-, Protz- und Stichspiel
für 3 Spieler ab 10 Jahren
von Daniel Bernsen, illustriert von Tien Vu Do*

INHALT

12 Gas-/ÖlKarten
1 Abstimmungskarte

Zusätzlich werden benötigt:

16 Spielchips oder Münzen
(= Wirtschaftsmachtpunkte),
2 Marker für die Abstimmungskarte
(z.B. Büroklammern/Münzen/Spielchips)

ZUM SPIEL

Fuel Tycoons ist ein Microgame für 3 zockende Wirtschaftsmagnaten, in dem die Spieler die Rolle eines Kartells übernehmen, das die weltweiten Öl- und Gasvorkommen kontrolliert. Wer die selbst ausgehandelten Absprachen des Kartells am besten erfüllt, verkauft die fossilen Rohstoffe am effizientesten und erhält dafür Wirtschaftsmachtpunkte. Der Spieler mit der größten Wirtschaftsmacht am Ende gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die **Wirtschaftsmachtpunkte** (16 Spielchips oder Münzen) werden auf den Weltmarkt **in die Mitte des Tisches** gelegt.
2. Die 12 Karten werden gut gemischt und **jeder Spieler erhält 3 Karten auf die Hand**.
3. Die übrigen **3 Karten bilden den Nachziehstapel**. Die Spieler legen die Karten zum Handeln auf dem Weltmarkt in die Mitte des Tisches neben die Wirtschaftsmachtpunkte.
4. Die **oberste Karte** vom Nachziehstapel wird **aufgedeckt** und daneben gelegt.
5. Die Spieler platzieren **Abstimmungskarte und Abstimmungsmarker** gleichfalls in der **Mitte des Tisches**.
6. Der Spieler, der zuletzt getankt hat, wird Startspieler. Wenn zwei Spieler gleichzeitig getankt haben, dann derjenige, der zuhause eine Gasheizung hat. Der Startspieler erhält den Marker.

SPIELVERLAUF

- Beginnend mit dem Startspieler **tauscht** jeder Spieler entweder die **offen ausliegende** Karte gegen eine von seiner Hand oder zieht – falls möglich – verdeckt die oberste Karte vom Nachziehstapel, schaut sich diese an und legt dann eine Karte zusätzlich offen in die Auslage in der Mitte.
- Jeder Spieler kann **maximal eine Karte tauschen**, muss dies aber nicht tun. Er kann auch passen und die Karten auf seiner Hand behalten.
- Nachdem alle Spieler entweder eine Karte getauscht oder gepasst haben, stimmt das Kartell der Öl- und Gasmagnaten ab, wie sie die Mengen und Preise für Öl und Gas in diesem Jahr gestalten wollen. Der Abstimmung können eine **Diskussion** und der Versuch, die anderen Spieler zu einem bestimmten Abstimmungsverhalten zu bewegen, vorausgehen.
- **Abgestimmt** wird dann **mündlich**, jede der vier **Fragen einzeln**. Der Startspieler liest die Fragen einzeln vor:
 - 1) Soll Öl teuer oder billig verkauft werden?
 - 2) Soll viel oder wenig Öl verkauft werden?
 - 3) Soll Gas teuer oder billig verkauft werden?
 - 4) Soll viel oder wenig Gas verkauft werden?

- Für die **Stimmabgabe** gibt es **keine Reihenfolge**. Hier kann geblufft, geprotzt und auch damit taktiert werden, wann man seine Stimme abgibt. Enthaltungen gibt es nicht. Die nächste Frage wird erst abgestimmt, wenn alle drei Spieler ihr Votum abgegeben haben.

- Die **Ergebnisse** der Abstimmungen werden auf dem Abstimmungstableau **mit den beiden Markern** angezeigt.

- Aus der Abstimmung ergeben sich die **Siegbedingungen**:

- a)** Öl- und Gasbohrtürme werden **getrennt voneinander** gewertet.

- b)** Haben sich die Spieler für „**teuer**“ entschieden, zählen nur Bohrtürme, unter denen **viele Münzen** abgebildet sind.

- c)** Bei „**billig**“ zählen entsprechend nur die Bohrtürme, auf denen **nur eine Münze** abgebildet ist.

- d)** Die Entscheidung über die verkaufte Menge bedeutet, dass:

- e)** bei „**viel**“ der **Spieler mit den meisten Bohrtürmen** des entsprechenden Preiskriteriums gewinnt

- f)** bei „**wenig**“ der **Spieler mit den wenigsten Bohrtürmen** des entsprechenden Preiskriteriums gewinnt, allerdings muss er **mindestens einen Bohrturm** auf der Hand haben, um an der Wertung teilzunehmen

- Nach der Abstimmung werden **gleichzeitig alle Handkarten aufgedeckt** und die Kriterien verglichen. Dabei ist es möglich, dass ein Spieler bei Öl und Gas gewinnt oder dass ein Spieler bei Öl, ein anderer bei Gas gewinnt.

- Der Gewinner erhält **Wirtschaftsmachtpunkte**, die für Öl und Gas getrennt verteilt werden.

- a)** Wurden Öl oder Gas **teuer** verkauft, gibt es **jeweils 2 Wirtschaftsmachtpunkte**.

- b)** Wurden Öl und Gas **billig** verkauft, gibt es **jeweils 1 Wirtschaftsmachtpunkt**.

- Bei **Gleichstand** zwischen 2 Spielern werden die **Wirtschaftsmachtpunkte geteilt**: bei 2 Punkten erhält jeder der Beteiligten 1 Punkt. Bei 1 Punkt wird abgerundet, d.h. der Punkt verbleibt in diesem Fall auf dem Weltmarkt.

- Kommt es zu einem **Unentschieden** mit gleicher Anzahl von Öl-/Gasbohrtürmen **von allen drei Spielern**, werden **keine Wirtschaftsmachtpunkte** verteilt.

- Der Spieler, der die meisten Wirtschaftsmachtpunkte gewinnt, wird neuer Startspieler. Er erhält den Startspielermarker. Sollten zwei Spieler gleich viele Punkte gewinnen, wird derjenige neuer Startspieler, der bereits die meisten Punkte vor sich liegen hat.

- Sollten alle drei Spieler gleich viele oder keine Wirtschaftsmachtpunkte in einer Runde erhalten und auch gleich viele oder keine Wirtschaftsmachtpunkte vor sich ausliegen haben, bleibt der Startspielermarker beim aktuellen Spieler liegen.

SPIELEND:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **9 Wirtschaftsmachtpunkte** besitzt oder wenn auf dem Weltmarkt **nur noch 3 Wirtschaftsmachtpunkte oder weniger** liegen. Wer dann die **größte Wirtschaftsmacht** (= die meisten Punkte) besitzt, **gewinnt**.

DANKSAGUNG

Ein großes Dankeschön an Anne Bernsen, Toby Eisenmenger und Jochen Kusche fürs immer wieder spontane Testspielen neuer Entwicklungsstadien dieses kleinen Spiels.