

Pola Naftowe. Reguły uproszczone

Każdy gracz zaczyna z 3000\$.

Tankowce i rafinerie tasujemy razem jako niedostępna talia transportu.

Wykładamy jedną losową lokację ropośną. Oraz 3 losowe karty transportu.

Pierwsze 5 rund:

1. Zdarzenie losowe 2k6
 - a. 2-3 Bessa. Popyt spada o połowę.
 - b. 4 Stachanowcy. Szyby generują 1 baryłkę więcej.
 - c. 5 Strajki. Szyby generują o jedną baryłkę mniej.
 - d. 6 Unia skupuje 6 kontraktów na ropę po 300\$. Można sprzedać jeden kontrakt zamiast budowania.
 - e. 7 Republika Ludowa skupuje 12 kontraktów po 100\$.
 - f. 8 Monarchia skupuje 9 kontraktów po 200\$.
 - g. 9 Greenpeace. Gracze płacą po 100\$ za każdy posiadany szyb.
 - h. 10 Przepisy budowlane. Koszt budowy szybów i rafinerii + 100\$
 - i. 11-12 Popyt rośnie dwukrotnie.
2. Losowanie popytu (<liczba_graczy>+<runda>)k6
3. Przydział kontraktów na ropę (baryłki), zgodnie z wydobyciem. W razie braku baryłek odwrócony tankowiec oznacza 5 kontraktów.
4. Faza infrastruktury
 - a. Gracz, który w poprzedniej rundzie był trzeci, zaczyna swoją turę jako pierwszy.
 - b. W każdej z pierwszych dwóch tur każdej rundy każdy z graczy odkrywa nową lokalizację lub 3 karty transportu.
 - c. Gracz buduje jeden obiekt spośród dostępnych:
 - i. Rafinerię - 700\$
 - ii. Tankowiec - 500\$
 - iii. Szyb naftowy. Natychmiast pobiera nowe kontrakty na ropę, uwzględniając zdarzenie losowe.
 - d. Gracze cyklicznie wykonują swoje tury, aż każdy z nich spasuje.
 - e. Poza swoją turą gracze mogą sprzedawać sobie kontrakty na ropę oraz obiekty.
5. Faza opłat. Gracze opłacają utrzymanie infrastruktury. W razie braku środków komornik skupuje obiekty za pół ceny, zaokrąglając w dół.
 - a. Gracz oddaje kontrakty za utracone szyby. W razie niedoboru musi dokupić po 300\$ za kontrakt.
6. Faza wydobycia i odbioru ropy.
 - a. Gracze odbierają zakontraktowaną ropę. Trzeba ją umieścić na tankowcach (maks 5) lub w rafineriach (maks 3).
 - b. W razie nadmiaru ropy trzeba zmniejszyć bądź wstrzymać Wydobycie. Kosztuje to 100\$ za każdy zmniejszony/wstrzymany szyb.
 - c. Rafinerie generują przychód 800\$. Minus 300\$ za każdą brakującą baryłkę.
7. Faza giełdy. Sesja 1. Gracze potajemnie deklarują, ile ropy sprzedadzą na pierwszej sesji.
 - a. Wersją uproszczoną:
 - i. Zaczynając od gracza, który wystawił najwięcej baryłek, Gracze cyklicznie sprzedają baryłki po jednej baryłce za 400\$, aż wypełnią popyt.
 - ii. Podobnie sprzedają baryłki po 300\$
 - iii. Reszta baryłek jest sprzedawana po 100\$
 - b. Wersja 2, baryłki są sprzedawane po cenie średniej zgodnie z kalkulatorem <http://web.gamestales.com/pola-naftowe>
8. Faza giełdy. Sesja 2.
 - a. Podobnie jak pierwsza faza, ale pierwsza transza po 300\$ druga po 200\$. Reszta po 100\$.

Runda 6

Popyt i zdarzenie losowe są takie same jak rundzie w piątej. Gracze nie mogą nabywać infrastruktury. Mogą jedynie sprzedawać kontrakty na ropę. Wykonują fazy opłat, wydobycia i giełdy.