

Hinweise zum PC-Spiel

(über die originalen Spielregeln hinausgehende Besonderheiten)

1 Grundsätzliche Hinweise

Das Spiel erfordert einen Lautsprecher, da sämtliche Hinweise als Sprachausgabe erfolgen und Züge erst begonnen oder abgeschlossen werden können, wenn die Erklärungen beendet sind. Ohne Ton scheint das Spiel an manchen Punkten lange zu hängen - tatsächlich erfolgt aber währenddessen noch eine Sprachausgabe.

2 Im Titelbild

2.1 Spieleranzahl wählen

Das Spiel „Öl für uns alle“ kann in der Python-Version von 1-4 Personen gespielt werden. Computergegner sind bisher nicht implementiert. Das Einzelspiel kann hilfreich sein, um die Spielregeln kennen zu lernen und um sich ggf. eine Strategie zu entwickeln.

2.2 Anleitung anzeigen

Zeigt die originale Spielanleitung des Spiels „Öl für uns alle“ aus dem Jahr 1960 an. Die Spielregeln sind größtenteils in die Python-Version übernommen, lediglich das direkte Handeln zwischen den Mitspielern ist nicht möglich. Zum Beispiel kann in der Brett-Version ein Spieler bei Geldknappheit versuchen, einzelne seiner Ölquellen oder Aktienpakete an einen Mitspieler zu verkaufen, und muss dazu mit diesem im Dialog einen Übernahmepreis aushandeln. Dies ist in der PC-Version nicht möglich. Aktien können nur auf dem Feld „Börse“ gehandelt werden, und auch nur mit der Bank und nicht mit anderen Mitspielern. Ebenso werden Ölquellen nur von der Bank erworben oder an diese zurückverkauft, wenn die Spielfigur auf das entsprechende Feld kommt.

2.3 Einfach-Modus

Auf dem Original-Spielfeld gibt es ein Feld, auf dem man eine seiner Kuwait-Ölquellen an die Bank zurückverkaufen muss, weil diese versiegt ist. Es kommt also im „normalen“ Spiel sehr häufig vor, dass ausgerechnet eine der ergiebigsten Quellen verloren geht, ehe man das dort bereits geförderte Öl verschiffen konnte. Ebenso frustrierend ist es, dass es auf dem Spielbereich der Aufschlussbohrung im Original gleich zwei Felder gibt, bei deren Erreichen die Bohrung als nicht erfolgreich gilt und eingestellt wird.

Um den durch diese beiden Punkte entstehenden Frust - gerade bei Spielanfängern - etwas zu reduzieren, lässt sich das Spiel auch in der „Einfach“-Version spielen. Dabei ist das „Quelle versiegt“-Feld durch ein zweites „Die Bank bietet eine Ölquelle zum Kauf an“ ersetzt und auch im Bohrbereich gibt es nur noch ein einziges Feld, auf dem die Bohrung erfolglos abbricht. Weitere Unterschiede gibt es nicht.

3 Spielbereiche

3.1 Extra-Bereich mit Ölquellen, Bohrfeld und Frachtnotierung

Zu Beginn wird jedem Spieler automatisch eine der Irak-Quellen (10-14) zugewiesen und der Lagerbestand der geförderten Ölmenge mit einem Kreis in der Farbe der eigenen Spielfigur markiert.

Unterhalb der Lagerpositionen wird die aktuelle Frachtrate (1-4) mit einem weißen Kreis mit schwarzem Rand vermerkt. Die aktuell geltende Frachtrate wirkt sich darauf aus, zu welchen Transportkosten Ölbestände verschifft werden können, bzw. welcher Gewinn mit deren Verkauf im Zielhafen erreicht wird.

3.2 Besitzkarten

Auf diesem Feld liegen verdeckt die Besitzkarten für die noch nicht vergebenen Ölquellen. Immer wenn der Spieler mit einer Bohrung Erfolg hat, oder der Bank ohne Probebohrung eine Ölquelle direkt abkauft, wird die oberste der Karten gezogen und die entsprechende Ölquelle in der Spielerfarbe markiert.

3.3 Memos

Memos sind Mitteilungen, die nur für den aktuellen Spieler gelten, der gerade eines der gelben Memo-Felder erreicht hat. Die auf der umgedrehten Memo-Karte enthaltenen Anweisungen werden automatisch ausgeführt. Die zur Verfügung stehenden Memo-Karten werden zu Beginn durchgemischt und dann in der erhaltenen

Reihenfolge aufgedeckt. Nach dem Ziehen der letzten Karte wird der Stapel erneut gemischt und wieder mit der obersten Karte begonnen. Gleiches gilt auch für die...

3.4 Informationen

Informationen betreffen z.B. Änderungen der Frachtrate, Dividendenausschüttungen von Aktien oder Änderungen der Fahrtstrecke für Öltanker. Diese Anweisungen gelten für alle Spieler. Man bekommt also bei einer Dividendenausschüttung das betreffende Geld oder die ausgegebenen Bonus-Aktien auch dann gutgeschrieben, wenn man nicht selbst gerade am Zug ist.

3.5 Aussenbahn, Aufschlussbohrung und Reisestrecken

Die Spielfiguren ziehen üblicherweise auf der Aussenbahn des Spielfelds. Je nach erreichtem Feld muss bzw. kann die betreffende Aktion ausgeführt werden. Man muss z.B. nicht zwingend eine Probebohrung durchführen (hängt auch von vorhandenen Geld ab), sondern kann dies durch Anklicken des dann erscheinenden Buttons starten, oder auch einfach lassen. Besitzt man allerdings von einer Aktiensorte 2 oder mehr Aktienpakete, muss man beim Erreichen des betreffenden Feldes zur Börse zurückziehen und 2 davon zum halben Preis an die Bank verkaufen. Diese Aktion wird automatisch durchgeführt.

Ebenso muss man sich auf die Urlaubsreise, zur Konferenz nach London oder auf die Dienstreise nach Kwinana begeben, wenn man das jeweilige Feld erreicht. Das Weiterziehen von Station zu Station erfolgt dann automatisch. Ist währenddessen noch ein Tanker unterwegs, muss man zwar auch noch würfeln, aber die normale Spielfigur bewegt sich trotzdem nur einen Punkt weiter.

Entscheidet man sich bei auf den Feldern Aufschlussbohrung oder Hubschrauber für eine Probebohrung und klickt den betreffenden Button an, springt die Spielfigur auf das Startfeld des senkrecht verlaufenden Bohrschachts. Nach dem Abschluss oder Abbruch der Bohrung springt sie wieder zu dem Feld der Aussenbahn zurück, auf dem sie zuletzt gestanden hatte (nicht zum Start-Feld, wie in der originalen Spielanleitung angegeben!)

4 Spielablauf

4.1 Spielziel

Im Unterschied zur Originalanleitung (dort endet das Spiel nach einer von den Spielern festzulegenden Zeit), besteht in der PC-Version das Spielziel darin, sein Gesamtvermögen auf mehr als \$10.000.000 Dollar aufzubauen. Zum Gesamtvermögen zählen nicht nur die liquiden Mittel (obere, größere Zahl), sondern auch der Nennwert der vorhandenen Aktienpakete, der Wert der Ölquellen (z.B. \$500.000 pro Quelle in Kuwait) und der Wert des aktuell in den eigenen Lagern vorhandenen Rohöls, der allerdings nur mit \$15.000 je 3.000t Rohöl angesetzt ist. Das Spielziel kann also z.B. durch den Erwerb einer Ölquelle, das Kaufen von Aktien zum halben Preis, den Verkauf des Öls in den Zielhäfen oder auch nur durch eine neue Feststellung der wöchentlichen Ölförderung erreicht werden.

Es ist zwar nicht das Spielziel, aber das Spiel endet ebenfalls, wenn der aktuelle Spieler nicht mehr zahlungsfähig ist, also z.B. die für die Reparatur seiner Ölquellen anfallenden Kosten nicht mehr bezahlen kann oder sich beim Einschätzen der Frachtkosten für eine Ölverschiffung verkalkuliert hat.

Zum Abschluss werden die Vermögensstände aller Spieler der Rangfolge nach aufgelistet.

4.2 Würfeln

Gewürfelt wird, indem man den Würfel am rechten Rand anklickt. Dabei wird er so lange hin- und her geschüttelt und zählt von 1 bis 6 durch, bis man die Maustaste wieder loslässt. Die Spielfigur zieht dann automatisch weiter und die Aktion des erreichten Feldes wird ausgeführt (Memo, Information, Ölförderung, Reisen, (zurück) zur Börse, Ölquelle versiegt) oder dem Spieler zur eigenen Entscheidung durch zusätzlich eingeblendete Buttons angeboten (Aufschlussbohrung, Hubschrauber, Ölquelle kaufen, Tanker starten).

4.3 Zug beenden

Hat der Spieler seiner Meinung nach alle Aktionen für den aktuellen Spielzug abgeschlossen und möchte an den nächsten Spieler übergeben, zeigt er dies durch Anklicken des „Zug beenden“-Buttons. Danach zoomt das Spielfeld auf den aktuellen Bereich des nächsten Spielers

4.4 Bedeutung der Felder

Memo	Der aktuelle Spieler muss die auf der Karte enthaltene Aktion ausführen
Information	Die auf der Karte genannte Aktion wird für alle Spieler ausgeführt
Aufschlussbohrung	Der Spieler kann für \$140.000 eine Probebohrung durchführen, um bei Erfolg eine neue Quelle zu bekommen. Die Bohrung wird durch Anklicken des grünen Buttons „Probebohrung“ gestartet. Die Entscheidung liegt beim Spieler
Hubschrauber	entspricht im Ablauf genau der Aufschlussbohrung, kostet aber nur \$40.000.
Ölförderung	Beim Erreichen oder Überziehen des mittleren Feldes am unteren und oberen Spielfeldrandes rücken alle Lagermarkierungen des aktuellen Spielers um einen Schritt vor (Kuwait um 9000t, Irak um 6000t, Qatar, Iran und Trinidad jeweils nur um 3000t. Steht eine Markierung danach am rechten Randes des Lagerfeldes, erfolgt ein Hinweis, dass die Tanks einer Ölquelle voll sind und diese Quelle kein weiteres Öl mehr fördern kann, wenn die Tanks nicht zuvor durch Verschiffen der Bestände geleert werden.
Börse	Hier können Raffinerieaktien für \$80.000 oder Reedereiaktien für \$50.000 gekauft oder verkauft werden. Ist man durch ein Memo mit einem Sonderangebot für Aktien zu einem Börsenfeld vorgerückt, wird durch ein 50%-Schild angezeigt, dass man momentan die Aktien zum halben Preis kaufen kann. Der Verkauf erfolgt dann allerdings auch zum halben Preis. Das Gesamtvermögen nimmt allerdings um den tatsächlichen Nennwert der Aktien zu oder ab. Der Spieler hat jederzeit, solange er auf dem Börsenfeld steht, die Möglichkeit Aktien zu handeln, also nicht nur beim Erreichen des Feldes vor Abschluss des Zuges, sondern auch noch vor dem erneuten Würfeln, sobald er wieder an der Reihe ist. Auch ein zuvor bestehendes 50%-Angebot gilt dann immer noch.
Reisen	Die Spielfigur zieht jedesmal, wenn der Spieler an der Reihe ist, automatisch eine Station entlang der Reiseroute weiter. Gewürfelt werden kann nur, wenn gerade ein Tanker des Spielers unterwegs ist. Der Spieler muss trotzdem jeden Zug durch Drücken des „Zug beenden“-Buttons abschließen und hat vorher die Gelegenheit auch noch weitere Tanker zu starten.

4.5 Tanker starten

Sind die Lagerbestände soweit gefüllt, dass es sich lohnen könnte, eine Ladung Öl zu verschiffen und dadurch Geld zu erhalten, kann der Spieler einen oder mehrere Tanker starten. Durch Anklicken des Buttons „Tanker starten“ wird zunächst die aktuell geltende Frachtrate genannt, danach erscheinen weitere Buttons auf den Ländernamen Kuwait bis Trinidad. Bis hierhin kann sich der Spieler auch noch gegen das Verschiffen entscheiden und einfach „Zug beenden“ klicken. Klickt er aber einen der Ländernamen an, wird zunächst überprüft, ob auch wirklich genügend Öl in den Lagern der dort vorhandenen Ölquellen vorhanden ist (die Bestände zählen pro Land gemeinsam) und danach wird aus den vershiendenen Frachtaufträgen (im Brettspiel als Papierkarten vorhanden, hier aber nicht abgebildet) ein Auftrag mit Frachtmenge und Zielhafen zufällig ausgewählt und per Sprachausgabe mitgeteilt. Die zugehörigen Frachtkosten richten sich nach dem Startland, der Frachtmenge, der Transportdistanz und der aktuell geltenden Frachtrate. Solange der Zug nicht beendet ist, können weitere Tanker gestartet werden.

Bei den folgenden Spielzügen bewegt sich die Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf der Aussenbahn weiter. Direkt im Anschluss daran ziehen die Tanker entsprechend viele Felder auf ihrer Fahrtroute weiter. Dadurch, dass während der Tankerreise auch weiterhin Informationskarten aufgedeckt werden können, ändert sich u.U. auch die Frachtrate zu Gunsten des Spielers, so dass die Landung am Ziel deutlich teurer verkauft werden kann, als es mit der zu Beginn geltenden Frachtrate der Fall gewesen wäre.

Strategiehinweis: Da man nie im Voraus weiß, wieviel der zugeloste Transport tatsächlich kostet, sollte man frühzeitig mit dem Verschiffen beginnen und immer ausreichend Geld als liquide Mittel in Reserve haben.

Um einen Anhaltspunkt für die ungefähren Frachtkosten zu geben: Von Kuwait aus (Hafen Minar al Ahmadi) können die Frachtkosten von 27.000t Rohöl je nach geltender Frachtrate \$120.000 betragen (FR1) aber ebensogut auch \$540.000 (FR4). Bekommt man bei Frachtrate 4 also einen so extrem teuren Frachtbrief zugelost und hat

aber nur noch \$500.000, kann man diese Kosten nicht bezahlen und hat damit das Spiel verloren. Es kann auch passieren, dass man nach dem Starten eines Tankers nur noch wenig Bargeld übrig hat und während der Tanker unterwegs ist alle seine Ölquellen teuer überholen muss. Auch in dem Fall ist man dann schnell pleite und hat verloren.

Daher der Tipp: Zu Beginn möglichst nur bei Frachtrate 1 oder 2 verschiffen und auch nach Abzug der Transportkosten mindestens noch \$300.000 übrig behalten. Durch den Verkauf des Öls am Ziel erhält man im Laufe der Zeit sehr viel Geld und kann dann in späteren Runden auch mal mehrere Schiffe gleichzeitig auf den Weg schicken.