

Johannes Malbig

Ghawar

Die größte Ölquelle der Welt

REGELUPDATE



MÜCKE SPIELE

GHAWAR

(ARABISCH, رَاوَعْلَا AL-GHAWAR) IST DAS GRÖSSTE ÖLFELD DER WELT.

Es liegt in Saudi-Arabien und wurde 1948/49 entdeckt. Schätzungsweise stammten 60% bis 65% der Ölförderung Saudi-Arabiens in den Jahren 1948-2000 aus diesem einen Ölfeld. Die derzeitige Fördermenge wird auf 5 Mio. Barrel (1 Barrel = 159 Liter) pro Tag geschätzt, was ca. 6% der Weltförderung (~84 Mio. Barrel pro Tag) entspricht.

Schätzungen über die förderbare Menge an Erdöl in Ghawar variierten zwischen 70 und 170 Gigabarrel. Derzeit werden täglich 8 Mio. Barrel Meerwasser in das Ölfeld gepumpt, um die Ölförderung aufrecht zu erhalten. Um 2005 wurde intensiv diskutiert, das Ghawar-Ölfeld hätte sein Ölfördermaximum erreicht und wäre schon auf dem absteigenden Ast der Förderkurve.

Die Fachwebsite „Energy and Capital“ berichtete 2006 ein Sprecher der staatlich-saudischen Ölförderungsgesellschaft Saudi Aramco hätte eine Förderminderung der ältesten Ölfelder (einschließlich Ghawar) von 8% pro Jahr.



SPIELIDEE

Saudi-Arabien ist ein Königreich mit absolutistischer Monarchie. Und die königliche Familie hat entschieden, Lizenzen an ausländische Unternehmen zur Förderung der gigantischen Ölreserven des Ghawar-Ölfeldes zu vergeben. Auch Ihr Unternehmen gehört zu den Glücklichen, das unter einer Vielzahl von Bewerbern ausgesucht wurde. Angesichts des hohen „Bewerbungsentgeltes“ sind Sie aber nun – wie auch Ihre Kollegen – gezwungen, möglichst große Mengen Öl zu fördern. Aber auch das größte Ölfeld geht irgendwann einmal zur Neige ...

INHALT

- 20 Bohrtürme in 4 verschiedenen Farben
- 4 Lkw in 4 Farben
- 5 Loks in 5 Farben
- 60 Förderplattformen
- 40 Ölvorkommen (Ölsteine) in 4 Qualitäten
(4 Farben; je 10 pro Farbe)

Erdöl kommt – je nach chemischer Zusammensetzung – in unterschiedlichen Zuständen vor. In Saudi-Arabien gibt es die Sorten *Arabian Extra Light*, *Arabian Light*, *Arabian Medium*, *Arabian Heavy*. Die unterschiedlichen Sorten werden durch die verschiedenen Farben der Ölsteine repräsentiert.

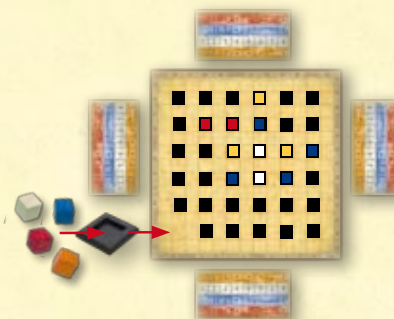
- 4 Scheiben in 4 Farben
- 4 Spielfiguren in 4 Farben
- 3 Ölfässer
- 1 Spielbrett (doppelseitig)
- 1 Wertetafel
- 4 Lagerhäuser
- 2 Würfel



GRUNDVERSION

Gespielt wird in der Grundversion auf der Spielbrettseite mit den quadratischen Spielfeldern. 36 Förderplattformen werden so auf dem Spielbrett ausgelegt, dass auf jedes mit einer Sanddüne markierte Feld eine Förderplattform gelegt wird und zwar mit der breiteren Öffnung nach oben. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält die Spielsteine in seiner Farbe.

Das Basislager der Spieler liegt jeweils an einer der vier Seiten des Spielplanes. Dort lagern sie ihre Spielsteine und dorthin müssen sie im Spielverlauf geförderte Ölvorkommen transportieren. Die **36 Ölsteine werden auf die 36 Bohrplattformen verteilt**, so dass in jeder Plattform ein Ölstein zu liegen kommt (der Rest wird nicht benötigt).



Die Wertetafel wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Im Grundspiel wird lediglich der untere Bereich mit den vier Kreisen benötigt. Hier wird angezeigt, welche Rohstoffart welche Anzahl an Siegpunkten erzielt. Die vier Holzscheiben werden zufällig auf dieser Preistafel verteilt. Die **schwarze Lok** wird auf die Position 36 der den Spielplan umlaufenden Werteleiste platziert – sie **zeigt im Spielverlauf an, wieviele Ölsteine noch zu bergen sind**.

Würfel und Ölfässer werden bereitgelegt. Nicht benötigt im Grundspiel werden ein Teil der Plattformen und die 4 Spielfiguren (Läufer). Die übrigen Loks dienen zur Anzeige der erwirtschafteten Siegpunkte und werden auf Position „0“ der Leiste gesetzt. Startspieler ist derjenige, der zuletzt getankt hat.



SPIELABLAUF

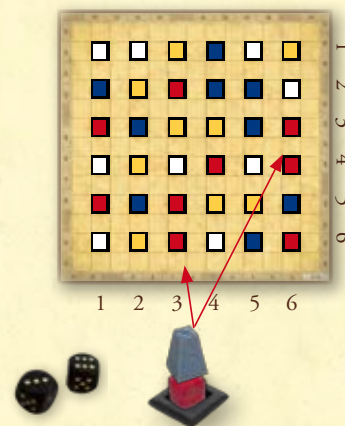
Das Spiel verläuft in **zwei Phasen**:

1. In der ersten Phase setzen die Spieler ihre Bohrtürme
2. In der zweiten Phase werden die Ölsteine gefördert

PHASE I – EINSETZEN DER BOHRTÜRME

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Das **Wurf Ergebnis entspricht den Koordinaten**, die die Stelle angeben, an welcher der Spieler einen Bohrturm platzieren muss. Dabei gilt immer die Sichtweise vom Lager des jeweiligen Spielers. Die am weitesten links liegende Felderreihe entspricht dabei der Spalte „1“, die sechs quer zum Basislager liegenden Felder der Zeile „1“.

Der Spieler kann sein Würfergebnis beliebig deuten, d.h. einen der beiden Würfel als Spalte oder als Zeile definieren, so dass er im Normalfall **zwei Auswahlmöglichkeiten** hat. An die so definierte Stelle setzt er einen seiner Bohrtürme auf die dortige Plattform, so dass der Ölstein vom Bohrturm verdeckt wird. Sollten beide Möglichkeiten eines Würfergebnisses auf bereits besetzte Plattformen verweisen, so würfelt der Spieler nochmals, bis er die Koordinaten einer freien Plattform erhält. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, jeder Spieler kommt fünfmal an die Reihe. Die Phase endet, sobald alle Spieler ihre Bohrtürme platziert haben.



PHASE 2 – FÖRDERUNG DER ÖLSTEINE

In der zweiten Phase werden die Lkws über das Spielfeld bewegt, um zu den Bohrtürmen zu gelangen, dort Ölsteine zu fördern und in die Lager zu bringen. Ölsteine lassen sich nur fördern, wenn über ihnen ein Bohrturm errichtet wurde. In dieser Phase kann der Spieler zwischen drei Möglichkeiten wählen, von denen er pro Runde eine ausführen kann:

- Würfeln, um Lkws zu bewegen
- Bohrtürme bewegen
- Förderplattformen bergen

Das Basislager eines Spielers liegt an einer der vier Seiten des Spielplanes. Von dort kann er seinen Lkw auf den Spielplan fahren (ein Würfelpunkt). An welcher Stelle der Spielplanseite er ihn einsetzt ist frei wählbar.

Der aktive Spieler würfelt mit einem Würfel und bewegt seinen Lkw um die entsprechende Felderzahl vorwärts, jedes Feld zählt dabei einen Würfelpunkt. An jeder Kreuzung darf abgelenkt werden, ein direktes Umdrehen oder Rückwärtsfahren ist jedoch nicht möglich. Das Würfelergebnis muss immer voll ausgefahren werden. **Lkws blockieren sich gegenseitig**, d.h. ein Überholen ist nicht möglich. Man kann somit auch gegnerische Fahrzeuge blockieren.

LKW



Erreicht ein Lkw ein Feld neben einem Bohrturm, so kann der unter dem Bohrturm versteckte Ölstein gefördert werden. Ist unter dem aufgedeckten Bohrturm jedoch kein Ölstein mehr – hat man also nicht gut aufgepasst, welche Türme bereits angefahren wurden – hat man Pech gehabt. Ein gutes Gedächtnis zahlt sich hier aus. **Die Förderung kann jederzeit während der Bewegung erfolgen** – man muss also nicht mit dem Würfelergebnis neben dem Bohrfeld landen. Hat der Spieler noch Würfelpunkte übrig, so kann er den Lkw nach der Förderung weiterziehen.

Die Förderung von Ölsteinen unter eigenen Bohrtürmen ist kostenlos. **Fördert man dagegen unter fremden Bohrtürmen, so erhält der Besitzer des Bohrturms einen Siegpunkt** und schiebt seine Lok um ein Feld auf der Siegpunkteleiste weiter. Ein LKW kann nur einen Ölstein laden, muss also erst zum Lager des Spielers zurückgefahren werden, um dort abzuladen. Sobald ein LKW eines Spielers eines der äußeren Felder in Richtung seines Lagers verlässt, kann er den geladenen Ölstein abladen.

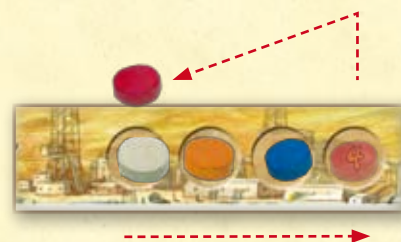
Anschließend werden die **Preise angepasst**. Die Scheibe der soeben gehandelten (d.h. abgeladenen) Ölqualität wird nach oben, auf die Position „1“ der Preistafel gesetzt, die übrigen Scheiben in der bisherigen Reihenfolge nach oben verschoben.

Den Ölstein platziert man in seinem Lagerhaus (Wertebereich 1–8) in die entsprechende Zeile. Das Lagerhaus wird dabei jeweils von Spalte 1 bis Spalte 8 gefüllt. Anschließend wird die schwarze Lok um ein Feld nach unten bewegt. Sie zeigt an, wieviele Ölsteine noch zu bergen sind (noch auf dem Spielfeld vorhanden sind). Der LKW kann danach auf dem Spielplan weiterfahren, sofern er noch Würfelpunkte übrig hat. Für die erfolgreiche Förderung erhält der Spieler Punkte entsprechend dem auf der Wertetafel angegebenen Preis (1 bis 4) und zieht seine Lok entsprechend vor.

Tipp: Der Wert der verschiedenen Ölqualitäten ändert sich im Spielverlauf je nach Angebot und Nachfrage (sprich: welche Sorte zuletzt gefunden wurde). Daher ist es wichtig sich zu merken, wo welche Ölqualität zu finden ist!



Ein roter Stein wurde abgeladen; der Spieler erhält 4 Siegpunkte



BESONDERHEIT REICHER ÖLFUND



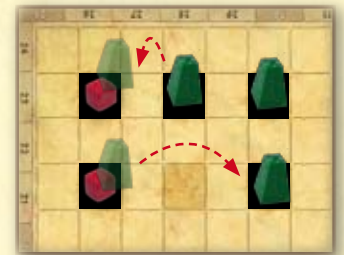
Immer wenn ein Spieler einen kompletten Satz der vier verschiedenen Ölsteine gesammelt hat, wird eines der drei **Ölfässer in die Mitte des Spielfeldes** gestellt.

Sobald das Fass dort abgestellt wird und solange, bis ein Spieler das Fass mit seinem LKW in sein Lager gefahren hat – wofür es Sonderpunkte gibt – gilt folgende **Sonderregel**: Jedes Fahrzeug kann ein anderes Fahrzeug vom Spielbrett eliminieren, wenn es exakt auf dessen Position endet. Der rausgeschmissene LKW wird zurück in das Lager des Mitspielers gestellt und kann von dort aus weiter verwendet werden. Handelt es sich um einen LKW mit Ladung, verbleibt diese an der Stelle, wo der LKW rausgeschmissen wurde und kann im weiteren Spielverlauf von einem beliebigen Spieler in seinen leeren Lkw aufgeladen werden.



BOHRTÜRME BEWEGEN

Statt zu würfeln und damit seinen LKW zu bewegen, kann ein Spieler auch einen seiner Bohrtürme versetzen. Durch das Bewegen der Bohrtürme wird es möglich, offenliegende Ölsteine nach obigen Regeln zu fördern. **Versetzen kann man einen Bohrturm** um ein Feld waagrecht oder senkrecht, jedoch nur auf eine Plattform ohne Bohrturm. Dabei kann man bestehende Bohrtürme überspringen. Ob eine Förderplattform einen Ölstein enthält oder nicht, ist nicht relevant. Man springt also auf die nächste vorhandene, nicht von einem Bohrturm besetzte Plattform.



PLATTFORMEN BERGEN

Förderplattformen sind teure Gerätschaft. Mit einem leeren LKW kann ein Spieler eine freie, **nicht mehr benötigte Förderplattform** (schwarze Spielsteine ohne Ölstein und ohne Bohrturm) in sein Lager abtransportieren. **Hierfür gibt es am Ende des Spiels Siegpunkte.**

Um die leeren Förderplattformen abzubauen, muss der LKW direkt neben einem solchen Feld mit Förderplattform zu stehen kommen. Der Spieler kann dann **für drei Würfelpunkte** eine Förderplattform (nicht gleich mehrere) verladen. Es ist dabei aber nicht notwendig, den LKW ins Lager zu fahren, man kann die abgebaute Plattform direkt in das Lager stellen. Der LKW kann also von seiner Position aus weiterfahren.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald **keine Ölsteine mehr auf dem Spielplan** sind, d.h. die schwarze Lok hat die Position „0“ auf der Anzeige erreicht. Alle Ölsteine sind dann in den Lagern der Spieler. Nun erhalten die Spieler noch weitere Siegpunkte, die auf der den Spielplan umlaufenden Siegpunkteleiste notiert werden.



Hat ein Spieler von einer Ölqualität keinen Ölstein einsammeln können, so hat er das Spiel verloren. Für die weitere Betrachtung sind die Plazierungen, gesammelten Ölsteine etc. nicht mehr von Bedeutung

Der Spieler mit den meisten gesammelten Ölsteinen einer Art erhält 5 Pluspunkte (bei Gleichheit erhält kein Spieler die Punkte)



Der Spieler mit den wenigsten gesammelten Ölsteinen einer Art erhält 2 Minuspunkte (bei Gleichheit erhält kein Spieler die Punkte)



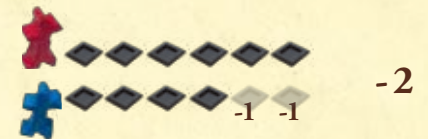
Für jedes Ölfäß erhalten die Spieler 3 Pluspunkte



Der Spieler mit den meisten gesammelten Förderplattformen erhält keinen Minuspunkt



Die übrigen Spieler erhalten Minuspunkte in Höhe der Differenz zum Spieler mit den meisten gesammelten Plattformen



ALTERNATIVES WERTUNGSVERFAHREN

Alternativ zu dem beschriebenen Wertungsverfahren läßt sich Ghawar durch **Einbezug der Wertetafel** taktischer spielen. Die Regeln des Grundspieles bleiben bestehen, lediglich die folgenden Änderungen sind zu berücksichtigen.

SPIELVORBEREITUNG:

Das Spiel wird entsprechend der Basisregeln aufgebaut. Die **Lagerhäuser jedoch werden nicht benötigt.**

SPIELABLAUF:

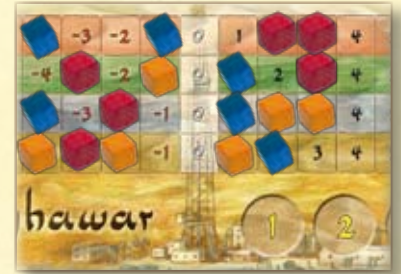
Der Spielablauf bleibt grundsätzlich gleich. **Gesammelte Ölsteine** werden jedoch nicht ins Lager gestellt, sondern **auf der Wertungstafel plaziert**. Dort hat jeder Spieler eine eigene Zeile in seiner Spielerfarbe.

Nach der Rückkehr seines Lkw in das Lager plaziert der Spieler den geförderten Ölstein auf eine beliebige freie Stelle der Wertungstafel in seiner oder auch in der Zeile eines Mitspielers. Am Spielende erhalten die Spieler alle noch lesbaren (also nicht von Holzklötzchen verdeckten) Zahlen als Punkte, schwarze als Pluspunkte, rote Werte als Minuspunkte.

Zu beachten: Es gibt eine Einschränkung. **In jeder Spalte** der Wertetafel **muss eine Zahl sichtbar bleiben**, d.h. ein Spieler erhält diesen Wert in jedem Fall als Plus oder Minus. Im übrigen ist abhängig von der Spielerzahl zu beachten, daß nicht alle Ölsteine auf die Wertungstafel plaziert werden dürfen.

- bei 4 Spielern: Die weißen Holzklötzchen werden nicht auf der Tafel plaziert.
- bei 3 Spielern: Die weißen und die orangen Holzklötzchen werden nicht auf der Tafel plaziert.
- bei 2 Spielern: Nur die roten Holzklötzchen werden auf der Tafel plaziert.

Für die übrigen Klötzchen gibt es die Siegpunkte immer entsprechend der Basisregel, also laut der Konstellation der entsprechenden Scheiben, denn diese werden wie gehabt neu arrangiert, wenn eine Ölqualität gehandelt wurde.



WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN

Ghawar bietet noch weitere Spielmöglichkeiten.

Die entsprechenden Regeln finden Sie im Internet unter der Adresse www.muecke-spiele.de/ghawar.

HINTERGRUND ZUR ENTWICKLUNG DES SPIELES

„Ghawar“ entstand im Rahmen des 2008/2009 durchgeführten Spieleautorenwettbewerbes von www.spielmaterial.de. Aufgabe war es, ausgehend von einem bestimmten Materialsatz ein neues Spiel zu entwerfen. Zusätzliches Material durfte nach Belieben hinzugenommen werden. An diesem Wettbewerb nahmen über 200 Teilnehmer weltweit teil.

Autor: Johannes Halbig, Redaktion: Harald Mücke



In der Edition Bohrtürme wurden weiterhin veröffentlicht „Schwarzes Gold“, „Namibia“ und „Global Warming“.

Die Spiele sowie Ersatzteile und das weltweit größte Sortiment an Spielsteinen, Würfeln, Countern, Spielkarten, Kartons und anderen Materialien zur Spielherstellung finden Sie im Internetshop von www.spielmaterial.de

