



STRUKTURA GRY: TURY I FAZY

Rozgrywka składa się z sześciu tur.
Każda tura jest podzielona na cztery fazy:
A) faza wydarzenia historycznego,
B) faza inwestycji,
C) faza wydobycia,
D) faza sprzedaży.

INWESTYCJE NA KARCIE PRZEDSIĘBIORCY

100 złr Wiertacz
(Uwaga! Wiertacz jest zabierany przez bankiera po akcji wydobycie, chyba że na sąsiednim polu stoi znacznik „wentylator”)

500 złr Wieża
500 złr Działka
500 złr Wagon

PRZYCHODY NA KARCIE PRZEDSIĘBIORCY

(akcja „maziarz”)

200, 400 albo 600 złr
za wosk, gaz lub baryłki nafty
sprzedane za pomocą akcji „maziarz”

Gracz, który wybierze tę akcję, może sprzedać jedną, dwie albo trzy jednostki wosku, gazu lub nafty, w cenie 200 złr za jednostkę, umieszczając je na swojej karcie postaci. Na polach maziarza mogą się znaleźć takie same lub różne jednostki surowców.

INWESTYCJE SPÓŁKI W USPRAWNIENIA

(dostępne dla współników na karcie inwestycji spółki – Usprawnienia)

500 złr Wiertnica kanadyjska
500 złr Destylarnia
500 złr Wentylator
500 złr Pompa
1000 złr Rafineria

PRZYCHODY SPÓŁKI

Możliwe ceny zbytu wosku, gazu lub baryłek nafty sprzedanych przez spółkę za pomocą wagonów (kurs surowców w danej turze ogłasza bankier, losując kartę wydarzenia historycznego)

wosk 100, 200 albo 300 złr
nafta 0, 300 albo 500 złr
gaz 100, 200 albo 400 złr

PUNKTACJA

(spisywana po zakończeniu gry
w tabeli wartości spółki na karcie wartości spółki)

1 punkt
za każdą posiadaną działkę

1 punkt
za każde 1000 złr

1 punkt
za każdy budynek na działce

1 punkt
za każdego wiertacza na
działce, będącego w zasięgu pracy wentylatora

2 punkty
za każdą posiadaną rafinerię

1 punkt
za każdą działkę wyposażoną w 3 różne usprawnienia (wiertnica, wentylator, pompa, destylarnia)

1 punkt
za zrealizowanie sprzedaży w danej turze, bez względu na liczbę sprzedanych wagonów