



## **Wstęp**

Dziękujemy, że kupiłeś naszą grę, mamy nadzieję, że sprawi mnóstwo frajdy Tobie, Twoim przyjaciołom i Rodzinie.

Pola Naftowe są grą ekonomiczną. Staramy się w niej ukazać zależności, jakie występują między takimi czynnikami ekonomicznymi jak Podaż czy Popyt. W Polach Naftowych równie istotne są korzystne transakcje, jak też rozsądna polityka produkcji i magazynowania. Staramy się też zaakcentować zjawisko charakterystyczne dla świata biznesu i polityki, jakim jest Lobbings.

### **Elementy gry:**

W niniejszym pudełku powinny znajdować się:

- 8 mini plansz przedstawiających Tereny roponośne
- 20 żetonów Tankowców
- 11 żetonów Rafinerii
- 40 żetonów Szybów Naftowych (w 5 kolorach)
- 6 żetonów pomocniczych (w 5 kolorach) oraz żeton Runda gry
- banknoty reprezentujące Petrodolary:
  - 30 o nominale 100, 30 o nominale 500 i 30 o nominale 1000
- 80 drewnianych klocków symbolizujących baryłki ropy
- 7 kostek sześciościennych
- 2 karty pomocnicze (Koszty i Rundy) oraz Zdarzenia i Tabele.
- instrukcję

### **Cel gry**

Gra przeznaczona jest dla 3-5 graczy. Trwa 5 rund, a wygrywa ją ten gracz, który na końcu 5-tej rundy posiada najwięcej Petrodolarów (P\$), czyli waluty gry Pola Naftowe. Jeśli w jakimkolwiek momencie gracz jest niewypłacalny (tzn.: nie jest w stanie zapłacić, choćby jednej ze swoich należności) natychmiast kończy grę a jego stan posiadania (Rafinerie, Tankowce, Szyby, Petrodolary) znika ze stołu i wraca do puli.

### **Przygotowanie do gry**

W zależności od ilości graczy należy przygotować pulę dostępnych w grze Tankowców, Rafinerii i wylosować dostępne Tereny Roponośne. Liczba losowanych Terenów Roponośnych jest równa liczbie graczy. Następnie każdy z graczy otrzymuje 1 Tankowiec i 3000 P\$ (w dowolnych nominałach). Pozostałe banknoty tworzą bank.

**Ilość dostępnych tankowców i rafinerii** →

Liczba graczy	Tankowce	Rafinerie
3	12	7
4	16	9
5	20	11

Gracze wybierają też kolor swoich Szybów Naftowych i biorą 8 żetonów je reprezentujących. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje okrągły żeton pomocniczy w kolorze swoich szybów. Służy on do oznaczania bieżących kosztów w Tabeli kosztów. Za każdym razem, gdy zwiększają lub zmniejszają się koszty utrzymania szybów i tankowców gracz przesuwa odpowiedni swój żeton tak, aby wyznaczał on aktualne koszty. Baryłki ropy odkładamy na bok w dostępne dla wszystkich miejsce. Żeton Runda gry kładziemy na 1 toru Rundy gry.

### Zasady

Gra trwa 5 rund, a każda runda, dla usprawnienia rozgrywki, podzielona jest na 10 Faz:

1. Faza Lobbingu
2. Faza Popytu
3. Faza Zdarzenia Losowego
4. Faza Infrastruktury
5. Faza Licytacji
6. Faza Wydobycia
7. Faza Zaopatrzenia Rafinerii
8. Faza Opłat
9. Faza Giełdy
10. Faza Dochodów z Rafinerii

#### ZASADY LICYTACJI

Gracze muszą licytować w taki sposób, aby mogli wpłacić zaliczowane kwoty. Minimalną kwotą licytacji jest 100 P\$, i wielokrotności 100.

### Faza Lobbingu

Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi musi zadeklarować pewną kwotę, po czym wszyscy jednocześnie pokazują zadeklarowane sumy. Ten, kto zadeklarował najwięcej wygrywa Fazę Lobbingu. Następnie wszyscy gracze wpłacają do banku zadeklarowane sumy.

#### Zwycięzca Fazy Lobbingu posiada szereg przywilejów:

1. Działa jako pierwszy w każdej Fazie (z wyjątkiem Fazy Giełdy, o czym później). Pozostali gracze działają w kolejności ruchu wskazówek zegara.
2. Może wskazać gracza, który musi zignorować Zdarzenie Losowe, chyba że opis Zdarzenia Losowego mówi inaczej.
3. Rozstrzyga wszystkie remisy w grze.
4. Jeden raz może dodać lub wycofać część już zadeklarowanych w Fazie Giełdy baryłek ropy – dokładnie tyle ile posiada tankowców (szerzej o tym w opisie Fazy Giełdy).
5. Decyduje, co zostanie wystawione na licytacji w Fazie Licytacji.

**Uwaga:** Jeśli w pierwszej rundzie po zadeklarowaniu sum w Fazie Lobbingu jest remis, o tym kto zwyciężył decyduje rzut kostką.

**Uwaga:** Nie można zadeklarować 0.

### **Faza Popytu**

Teraz należy ustalić obowiązujący w danej rundzie Popyt na ropę. Należy rzucić tyłoma kostkami sześciocienne w kolorze białym, ilu jest graczy a następnie dodać do siebie poszczególne wyniki. Pozostawiamy wyniki na kostkach widoczne do końca rundy, tak, aby wszyscy widzieli, jaki jest aktualny Popyt. Będzie to jeszcze potrzebne w Fazie Giełdy.

### **Faza Zdarzenie Losowego**

Dowolny gracz wykonuje rzut 2 czarnymi kostkami. Sumując wynik rzutu otrzymujemy liczbę od 2 do 12. Odczytujemy z tabeli Zdarzeń przyporządkowane do wyniku wydarzenie i wprowadzamy jego działanie do gry. Należy pamiętać, że gracz, który wygrał lobbing może wskazać gracza (siebie lub innego), który ignoruje zdarzenie.

### **Faza Infrastruktury**

W tej fazie każdy gracz może:

- a) kupić 2 Szyby Naftowe lub zlikwidować 1 już istniejący i należący do niego.
- b) kupić 2 Tankowce lub zlikwidować 1 już istniejący i należący do niego.
- c) kupić 1 Rafinerię (Rafinerii nie można zlikwidować)

Po zakupieniu Tankowca lub Rafinerii gracz wpłaca należną kwotę do banku i bierze do siebie żeton symbolizujący zakupiony tankowiec bądź rafinerię. Jeżeli likwiduje odkłada żeton do puli (nie otrzymuje jednak zwrotu P\$). Jeżeli w puli skończą się żetony Tankowców lub Rafinerii nie można ich kupować.

Jeżeli gracz kupuje Szyb Naftowy po wpłaceniu należności ustawia żeton w swoim kolorze na karcie odpowiedniego Terenu roponośnego.

**Uwaga:** Podczas gry każdy gracz musi posiadać przynajmniej 1 Tankowiec lub 1 Szyb lub 1 Rafinerię. Nie można nic nie posiadać.

#### **Tankowce:**

Tankowiec kosztuje 500 P\$.

Ponadto jego posiadacz w Fazie Opłat musi opłacić koszt jego funkcjonowania w wysokości 200 P\$.

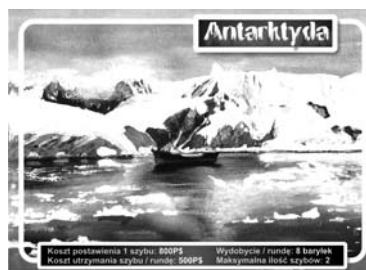
Na 1 Tankowcu można przechowywać do 5 baryłek ropy.



## Szyby Naftowe i Tereny Roponośne

Na karcie Terenu Roponośnego zaznaczamy kupione szyby. Charakterystyka szybu zależy od charakterystyki Terenu Roponośnego, na jakim zostanie postawiony.

Każdy Teren Roponośny opisany jest 4 elementami: kosztem postawienia na nim szybu, kosztem utrzymania szybu, uiszczanym co rundę w Fазie Opłat, ilością baryłek ropy jaką wydobywa się z jednego szybu na rundę oraz maksymalną liczbą szybów jakie mogą stać na danym Terenie Roponośnym.



## Rafinerie

Rafineria kosztuje 700 P\$ i co rundę w Fазie Zaopatrzenia Rafinerii należy do niej dostarczyć 3 baryłki ropy. W ostatniej fазie rundy Rafineria przynosi dochód w wysokości 800 P\$.



## Faza Licytacji

Gracz, który wygrał Fазę Lobbingu musi zdecydować, co zostanie wystawione na otwartą licytację. Ma wybór pomiędzy 1 Tankowcem albo 1 Szybem albo 1 Rafinerią. (Warunkiem jest oczywiście dostępność wybranej rzeczy). On też rozpoczyna licytację proponując sumę, za którą gotowy jest nabyć wybraną rzecz (może też od razu wycofać się z licytacji). Następnie gracze w kolejności według wskazówek zegara deklarują kwoty, które oni są gotowi zapłacić za przedmiot licytacji. Oczywiście zawsze można zrezygnować i powiedzieć pass w swojej kolejce. Jeśli ktoś zrezygnował nie może już w tej rundzie licytować.

**Uwaga:** Po zadeklarowaniu kwoty nie można się wycofać, trzeba ją zapłacić. Kwotę wpłacamy do banku

**Uwaga:** Zlicytowany w ten sposób Szyb można postawić na dowolnym Terenie Roponośnym, pod warunkiem, że jest wolne miejsce nie płaci się przy tym kosztu wystawienie Szybu na tym terenie.

## Faza Wydobywania

Gracze po kolei sumują wydobywanie we wszystkich posiadanych Szybach i otrzymują tyle baryłek ropy z puli. Nie można przechowywać więcej baryłek ropy niż można pomieścić na posiadanych Tankowcach.

Nadwyżka produkcji ropy (ponad łączną pojemność posiadanych tankowców) przepada, dodatkowo gracz płaci karę w wysokości 100 P\$ za każdą baryłkę, która przekroczyła pojemność tankowców.

### Faza Zaopatrzenia Rafinerii

Do każdej posiadanej Rafinerii gracze powinni dostarczyć 3 baryłki ropy. Nie jest to obowiązkiem, ale za każdą niedostarczoną baryłkę gracz musi zapłacić natychmiast 300 P\$ kary.

### Faza Opłat

Kupując lub likwidując Tankowce i Szyby gracze zaznaczają na Tabeli kosztów swój zmieniający się koszt utrzymania. W tej fazie należy ten koszt zapłacić.

### Faza Gieldy

Zadaniem graczy jest jak najkorzystniej sprzedać posiadane baryłki ropy na giełdzie. Faza Gieldy dzieli się na dwie sesje giełdowe różniące się od siebie wysokością cen za 1 baryłkę ropy. W przypadku pierwszej jak i drugiej sesji sposób postępowania jest identyczny.

Gracze w tajemnicy deklarują pewną ilość posiadanych baryłek ropy, po czym jednocześnie je odkrywają. Dodają wszystkie zadeklarowane baryłki ropy. Suma to aktualna Podaż. Gracz, który wygrał Fazę Lobbying może jeden raz w Fazie Gieldy dodać lub odjąć od zadeklarowanych baryłek ropy ilość równą liczbie posiadanych Tankowców.

Teraz należy porównać Podaż i Popyt, a następnie odwołać się do odpowiedniej tabelki, zależnie od tego czy jest I czy II sesja.

#### I sesja

Podaż/Popyt	Cena 1 baryłki ropy na giełdzie
Podaż $\leq$ Popyt	400 P\$
Podaż $>$ Popyt	300 P\$
Podaż $>$ 2x Popyt	100 P\$

#### II sesja

Podaż/Popyt	Cena 1 baryłki ropy na giełdzie
Podaż $\leq$ Popyt	300 P\$
Podaż $>$ Popyt	200 P\$
Podaż $>$ 2x Popyt	100 P\$

To ile baryłek można sprzedać w korzystnej cenie wyznacza Popyt. Jeśli sprzedane w ten sposób baryłki pokryją Popyt ich cena automatycznie spada do 100 P\$ za baryłkę. Sprzedaż baryłek rozpoczyna ten z graczy, który zadeklarował w tej sesji najwięcej baryłek ropy. Następnie ci, którzy zadeklarowali kolejno najwięcej. Kiedy Podaż dwukrotnie przekroczy Popyt, wówczas cena za baryłkę ropy od początku kształtuje się na poziomie 100 P\$ dla wszystkich.

## Faza Dochodu z Rafinerii

Gracze otrzymują 800 P\$ za każdą posiadaną Rafinerię.

**Uwaga:** Zachęcamy graczy do dowolnego kształtowania wzajemnych stosunków handlowych w trakcie gry, jednak z dwoma zastrzeżeniami. Po pierwsze nie wolno oszukiwać i kraść – zobowiązania wynikające z transakcji pomiędzy graczami są traktowane na równi z tymi wynikającymi z zasad gry Pola Naftowe. Po drugie gracze mogą dokonywać transakcji ze sobą, kiedy chcą z wyjątkiem Fazy Opłat.

## Przykład rozgrywki:

Do gry siadają Ania, Piotrek, Marcin i Krzysiek. Ponieważ graczy jest czterech, losują 4 Tereny Roponośne. Wylosowali następująco:

**ZATOKA PERSKA, TEKSAS, MORZE POŁNOCNE, OCEAN INDYJSKI.**

Następnie umieszczają w puli dostępnych Tankowców 16 sztuk, w puli dostępnych Rafinerii 9 sztuk. Ponadto każdy bierze żetony w swoim kolorze symbolizujące jego Szyby Naftowe. Teraz każdy z graczy otrzymuje 3000 Petrodolarów (P\$) w dowolnych nominałach i 1 startowy Tankowiec.

Resztę pieniędzy umieszczają się w banku, dzieląc uprzednio na nominały.

Zaznaczają też swoje koszty utrzymania i rundę na karcie Kosztów i Rund.

Na starcie każdy gracz ma 200 P\$ kosztów utrzymania.

### Można zaczynać grę.

Rundę otwiera Faza Lobbyngu. Gracze w tajemnicy przygotowują banknoty.

Następnie jednocześnie pokazują zadeklarowaną sumę. Krzysiek zadeklarował 200 P\$, Marcin 300P\$, Piotrek 100 P\$, a Ania podobnie jak Marcin 300 P\$.

Wszystkie zadeklarowane pieniądze trafiają do banku. Jest remis pomiędzy Anią, a Marcinem. Ponieważ to pierwsza runda, nie ma kto rozstrzygnąć tego remisu.

Trzeba, zatem zdać się na kości. Rzucają kostką, na kostce Marcina wypadło więcej, zatem to on jest zwycięzcą Fazy Lobbyngu w pierwszej rundzie.

Następna faza to Faza Popytu. Choć nie ma to znaczenia, gracze umówili się, że kośćmi będzie rzucał ten, kto wygra Fazę Lobbyngu. Marcin rzuca 4 białymi kostkami: 1, 4, 2 i 6, czyli łącznie 13. To jest Popyt obowiązujący w pierwszej rundzie. Te kostki odkładamy na bok, aby nie zapomnieć, jaki mamy popyt w tej rundzie. Następnie Marcin wykonuje kolejny rzut, tym razem na Zdarzenie Losowe. Rzuca dwoma kostkami wynik to 5. „Wydobycie w Szybach zwiększa się o 1 w tej rundzie”. Chwila zastanowienia i wskazuje Krzyśka jako osobę, która musi zignorować zasadę Zdarzenia Losowego.

### Zaczyna się Faza Infrastruktury

Marcin kupuje 2 Szyby w Teksasie, 1 Tankowiec i 1 Rafinerię. Wydaje łącznie 1600 P\$, a jego koszt utrzymania rośnie do 1000 P\$.

Krzysiek kupuje dokładnie to samo, co Marcin. Wydaje również 1600 P\$.

jego koszt utrzymania wynosi 1000P\$, co niezwłocznie zaznacza na karcie pomocniczej.

Ania kupuje 2 Szyby w zatoce Perskiej i 1 Rafinerię. Płaci 1100 P\$ i zaznacza koszt utrzymania na poziomie 600 P\$.

Piotrek kupuje 1 Szyb w Zatoce Perskiej i 1 Szyb na Morzu Północnym, a także Tankowiec. Łączni kosztuje to 1100 P\$, a jego koszt wzrasta również do 1100 P\$.

Marcin, jako zwycięzca Fazy Lobbying, decyduje również, co zostanie wystawione na licytację w kolejnej fazie, czyli Fazie Licytacji. Postanawia, że będzie to Tankowiec.

Sam jednak rezygnuje z udziału w licytacji. Następny gracz po jego lewej - Krzysiek - deklaruje gotowość kupienia Tankowca za 100 P\$. Ania mówi „pass” i podobnie jak Marcin nie będzie już mógł licytować w tej rundzie. Piotrek deklaruje 200 P\$ za Tankowiec. Krzysiek pasuje i oddycha z ulgą, zdał sobie bowiem sprawę, że nie stać by go było na utrzymanie tego Tankowca i skończyłby grę przed czasem. Piotrek kupuje tankowiec za 200 P\$, a jego koszt wzrasta do 1300 P\$.

Dla Piotrka to dobry interes, nie dość, że kupił taniej trzeci Tankowiec, to nie zapłaci kary za nadprodukcję ropy w Fazie Wydobycia.

### **Faza Wydobycia**

Marcin wydobywa w tej rundzie 10 baryłek ropy. Ma 2 Tankowce, zatem cała ropa mieści się na jego Tankowcach (po 5 na każdym). Ania wydobywa 8 baryłek ropy z Krzyśkiem sprawa wygląda tak samo (musiał zignorować Zdarzenie Losowe zwiększające wydobycie w każdym posiadanym szybie). Ania posiada tylko 1 Tankowiec. Trzy baryłki przepadają, ponadto Ania płaci karę 100 P\$ za wydobycie ponad własne możliwości magazynowe. Zostaje jej zatem tylko 5 baryłek. Piotrek wydobywa 12 baryłek ropy, jednak wszystkie mieszczą się na jego 3 Tankowcach.

W Fazie Zaopatrzenia Rafinerii wszyscy, którzy mają Rafinerię oddają po 3 baryłki ropy, czyli Marcin, Krzysiek i Ania. Te baryłki wracają do puli dostępnych baryłek.

Poczynając od Marcina gracze sprawdzają w tabeli kosztów ile muszą zapłacić za utrzymanie swoich Szybów i Tankowców. I tak Marcin płaci 1000 P\$, Krzysiek również płaci 1000 P\$, Ania 600 P\$, a Piotrek 1300 P\$.

Ile, komu zostaje Petrodolarów?

Marcinowi 100 P\$

Krzyśkowi 200 P\$

Ani 700 P\$

Piotrkowi 300 P\$

### **Zaczyna się Faza Giełdy**

Przypomnijmy, że Popyt w tej rundzie wynosi 13, Marcin ma 7 baryłek, Krzysiek 5 baryłek, Ania 2 baryłki, a Piotrek 12 baryłek.

W pierwszej sesji Marcin deklaruje 5 baryłek, Krzysiek 4 baryłki, Ania 0 baryłek, a Piotrek 7. Marcin korzysta z możliwości jednorazowego dodania lub odjęcia od zadeklarowanych baryłek ilości równej liczbie posiadanych Tankowców.

Decyduje się dołożyć jeszcze 2 baryłki do swoich 5, czyli łącznie 7.  
Suma zadeklarowanych baryłek, czyli Podaż wynosi 18.  
Piotrek i Marcin dali po równo baryłek, ale Marcin jako zwycięzca Fazy Lobbyngu rozstrzyga ten remis na swoją korzyść i to on pierwszy sprzeda swoje baryłki po 300 P\$ za sztukę (ponieważ podaż jest wyższa niż popyt).  
Uzyskuje łącznie 2100 P\$. Drugi w kolejności jest Piotr, ale on może sprzedać tylko 6 baryłek w cenie 300 P\$ za sztukę (Popyt wynosi 13, a Marcin sprzedał już 7 baryłek). Siódmą baryłkę sprzeda tylko za 100 P\$.  
Krzysiek sprzedaje swoje 4 baryłki za łączną kwotę 400 P\$.  
W drugiej sesji Piotrek deklaruje 7 baryłek, Krzysiek 1 baryłkę, Ania 3, a Marcin tym razem żadnej. Podaż wynosi 11, czyli poniżej Popytu.  
Oznacza to cenę 300 P\$ dla wszystkich. Piotrek w tej sesji zarabia 2100 P\$, a Krzysiek 300 P\$, a Ania 900 P\$.  
Teraz w Fazie Dochodów z Rafinerii Marcin, Krzysiek i Ania otrzymują po 800 P\$ za posiadaną Rafinerię.  
Koniec rundy wygląda następująco:  
Marcin ma 3000 P\$  
Krzysiek ma 1700 P\$  
Ania ma 2400 P\$  
Piotrek ma 4300 P\$

**Koniec pierwszej tury gry.**

---

## **TWÓRCY**

**Autor gry:** Piotr Stankiewicz  
**Instrukcja:** Piotr Stankiewicz oraz Marcin Tomczyk  
**Projekty graficzne i ilustracje:** Mateusz Komada  
**Druk i skład gry:** AXEL - MALINA S.C.  
**Skład instrukcji:** Piotr Łapiński



## **Podziękowania autora:**

Pragnę podziękować mojej żonie za wsparcie, którego udziela mi każdego dnia.  
Marcinowi Tomczykowi za zaufanie i cierpliwość.  
Rafałowi Roguszowi za mnóstwo uwag i zachętę do dalszej pracy.  
Robertowi i Krzysztofowi Ciomborom za wkład i świetną wersję testową.  
Pozdrawiam.

**Betatesty:** Agnieszka Stankiewicz, Małgorzata Praczyńska, Grzegorz Nowak, Mariusz Nowak, Rafał Rogusz, Robert Ciombor, Krzysztof Ciombor, Marek Piwoński, Jacek Madej, Marek Mydel, Artur Mars, Sebastian Krystyniecki, Marcin Tomczyk, Krzysztof Schechtel.

*Copyright © 2007 Wydawnictwo Imperium. All rights reserved.*