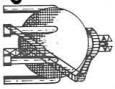


# LA CONQUÊTE DU PÉTROLE

**COMMENT JOUER  
A LA CONQUÊTE DU PÉTROLE?**



## BUT DU JEU

Le but de la « Conquête du Pétrole » est de gérer une société pétrolière qui fait de la prospection en ARAWEIT afin d'y découvrir des gisements, de les exploiter, et d'en retirer les bénéfices de production.

Le joueur qui aura atteint le premier un capital de 500 millions de Frs, minimum exigé pour entrer dans le « Club des majors du pétrole », aura gagné.

## MATÉRIEL DISPONIBLE

Cette boîte comprend le matériel suivant :

Une carte d'ARAWEIT : L'ARAWEIT est un pays imaginaire dont la capitale est PORT-ARAWEIT. Il propose aux sociétés pétrolières des permis (représentés par des carrés sur la carte) pour y effectuer de la prospection pétrolière.

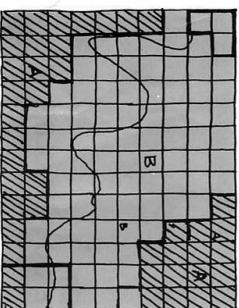
1

## L'ARAWEIT est divisée en deux zones géographiques :

La zone «A» correspond aux hauts-plateaux désertiques de Trans-Araweit et à la zone marine profonde situés au large de l'araweit (c'est-à-dire là où la profondeur d'eau est supérieure à 200 m.). Dans un cas comme dans l'autre, c'est une zone d'accès difficile. Pour y encourager la prospection, le Gouvernement Araweïtien offre des permis de recherche à bas prix, car seules les découvertes de gros gisements sont rentables.

La zone «B», d'accès facile, correspond aux plaines du Bas Araweit et à la zone marine peu profonde qui la borde (moins de 200 mètres d'eau). Toutes les découvertes de pétrole peuvent être mises en production et c'est pourquoi les permis de recherche sont plus chers ici. A proximité des grandes villes, on a figuré en outre une «zone industrielle», seule zone dans laquelle les gisements de gaz peuvent être mis en production.

Autour de la carte, il y a un **parcours de prospection**, comportant 60 cases, figurant toutes les opérations de prospection et les événements, heureux ou malheureux, qui les accompagnent toujours.



**Zone A**  
zone d'accès difficile  
moins chère

**Zone B**  
zone d'accès facile  
plus chère

Les insignes des sociétés pétrolières qui servent à marquer la position de chacune d'elles sur le parcours de prospection. Il y a six sociétés pétrolières : LOG - PLUG - TRAP - DIAPIR - EUROP et NIPPEX.



30 fiches de permis par société (soit 180 fiches au total). Chaque fois qu'une société achète un permis (ou reçoit un permis gratuitement), elle place une fiche de permis, sorte de carte de visite, sur le permis qu'elle a choisi sur la carte d'Araweit, pour bien montrer que ce permis lui appartient.

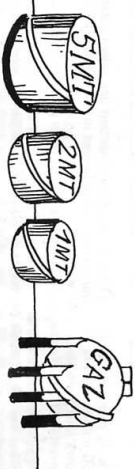


Des jetons sismiques marqués «S» que vous placez sur chaque permis où vous effectuez (et payez) des travaux sismiques.



Des appareils de forage ou «derricks» que vous placez sur chaque permis où vous effectuez un forage. Si vous faites un forage en mer, vous placez sur le permis correspondant un derrick monté sur un bateau, appelé «barge».

Des mini-réservoirs de pétrole marqués 1, 2 ou 5 millions de tonnes (MT) et des mini-réservoirs de gaz, que l'on dispose sur les permis où l'on a découvert les gisements importants. Sous les réservoirs de pétrole, il y a un «N» figurant la nationalisation éventuelle des gisements par l'Etat arawétien. Pour le gaz, il n'y a pas de nationalisation.

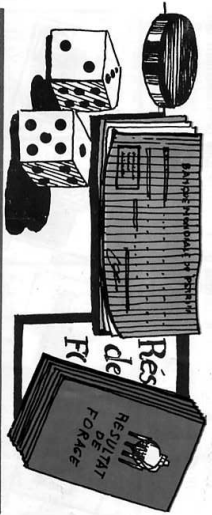


Des jetons noirs destinés à marquer les permis que la prospection condamne définitivement.

21 cartes «résultat de forage» qui vous diront si le forage que vous avez effectué a découvert un gisement ou au contraire, s'il est «sec».

Des chèques de : 1 - 2 - 5 - 10 et 20 millions de francs (MF) arawétiens. Le franc arawétien a la même valeur que le franc français. Il y a 80 chèques de chaque valeur, représentant au total 3 milliards de Frs.

Deux dés.



Nombre de joueurs : 2 à 6.

Choix des sociétés : Il est tiré aux dés. Le joueur qui réalise le plus de points choisit sa société. Les joueurs situés autour de lui choisissent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le voisin de gauche.

Orde de départ : Le joueur qui a choisi sa société en premier part le premier. Le second est son voisin de gauche, etc...

Distribution de l'argent : Le premier joueur distribue les sommes suivantes à chaque société :

	1 MF	2 MF	5 MF	10 MF	20 MF	TOTAL
POUR CHAQUE SOCIÉTÉ...	10	10	10	5	1	36 chèques

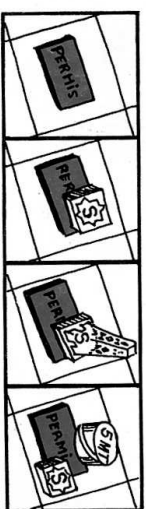
Les 36 chèques distribués à chaque société représentent une valeur totale de 150 millions de Frs (MF), qui correspond au budget initial nécessaire à leurs opérations pétrolières en Arawéti.

Le reste de l'argent constitue la «Banque» qui est gérée par le premier joueur. Distribution du matériel : Au départ, on distribue simplement à chaque joueur ses 30 fiches de permis, qu'il placera sur les permis acquis au cours du jeu.

Le reste du matériel (sismique, derricks, réservoirs, jetons noirs) est confié à la banque qui le distribuera au cours du jeu.

Fonctionnement du jeu : Chaque joueur avance à son tour sur le parcours de prospection à partir de la case «départ», du nombre de cases indiqué par les dés qu'il jette. Il effectue, s'il le peut, les opérations ordues sur la case où il s'arrête, étant entendu que pour réaliser une découverte de pétrole (ou de gaz) sur un permis, il faut y avoir effectué **DANS L'ORDRE**, les opérations suivantes :

- Acheter un permis
- Réaliser de la prospection sismique sur ce permis
- Réaliser un forage sur le permis où a été effectuée préalablement une prospection sismique.
- Tirer une carte «résultat de forage» qui indique la découverte d'un gisement.



S'il ne peut pas effectuer l'opération indiquée (par exemple «forage»), alors qu'il ne dispose pas de permis avec «sismique»), le joueur passe son tour.

**Coût des opérations :**

Permis..... : 2 MF par permis en zone «A»  
4 MF par permis en zone «B»

Sismique..... : 4 MF à terre

2 MF en mer (la sismique est en effet plus rapide et moins coûteuse en mer qu'à terre).

Forage..... : 4 MF à terre

16 MF en mer (les forages en mer sont au moins trois fois plus chers en mer qu'à terre).

Tous ces prix sont des prix réels et vous montent donc les sommes énormes que la prospection pétrolière actuelle met en jeu.

#### ANALYSE DES CASSES DU CIRCUIT

(1) - Cette case ne vous intéresse pas au 1er tour, car avec deux dés, vous faites au minimum deux points. Aux tours suivants, l'arrêt à cette case vous oblige à verser 10 MF à la banque.

(2) - Achetez deux permis : dans la zone de votre choix, ou la zone encore libre de permis. Vous payez à la banque le prix correspondant aux permis (2 MF en zone 1, 4 MF en zone 2) et vous placez deux jetons de permis au nom de votre société sur les permis que vous avez choisis. Cela montre qu'ils sont bien à vous.

(3) - Vous placez une fiche de permis au nom de votre société sur un permis de votre choix en zone 1 et vous ne payez rien.

(4) - Voir case (2).

(5) - La banque vous donne 10 MF.

(6) - Voir case (2), (mais ici vous achetez trois permis et non deux).

(7) - Il faut que vous ayez au moins un permis pour faire de la sismique. Vous payez à la banque 2 MF pour la sismique en mer, 4 MF pour de la sismique à terre et vous placez un jeton «S» sur le permis choisi, par-dessus la fiche de permis. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton sismique par permis. S'il n'y a plus de jeton «S» à la banque, vous passez.

(8) - Voir case (7).

(9) - Voir case (2), (mais ici vous achetez obligatoirement des permis en mer).

(10) - Voir case (7).

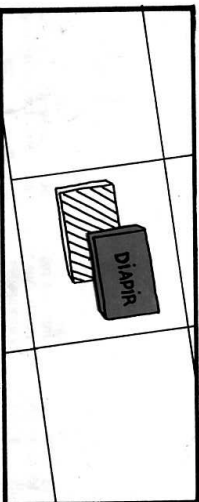
(11) - Voir case (3) mais il s'agit ici de deux permis en zone 2.

(12) - Si vous avez découvert au moins un gisement et payé les frais de mise en production (50 MF), 20 MF ou 10 MF suivant le type de gisement, il n'est pas révént nécessaire d'arrêter sur cette case pour toucher les bénéfices de production. Il suffit de la survoler, par exemple en allant de la case 10 à la case 17.

N'oubliez pas de réclamer à la banque vos bénéfices. Si vous ne les avez pas réclamés avant le tour du joueur suivant, ce sera trop tard pour cette fois. Par ailleurs, vous n'avez plus droit aux bénéfices si vos gisements sont nationalisés.

(13) - Voir case (7).

- Achat d'un permis avec l'associé de votre choix : vous demandez à vos partenaires si l'un d'eux veut acheter un permis en commun avec vous. Si oui, vous payez chacun la moitié du permis et vous placez deux fiches de permis sur le permis, la votre à l'endroit, celle de votre associé à l'envers, et voici pourquoi :



Vous, qui avez proposé l'association, êtes le partenaire principal de cette association : vous êtes «l'opérateur», comme on dit. C'est votre jeu qui décide de tout sur ce permis, sismique, forage, etc... Votre associé ne fait que partager par moitié les frais de sismique et de forage et bien sûr, les bénéfices de production si l'opérateur découvre un gisement sur ce permis. Pour bien montrer que c'est l'opérateur qui décide sur ce permis, on place sa fiche de permis à l'endroit, avec son nom bien en évidence et la fiche de permis de l'associé en-dessous, à l'envers pour que son nom n'apparaisse pas. L'avantage d'une telle association est de partager les risques et les frais de prospection par deux. Pour quelqu'un qui n'a pas pu acheter beaucoup de permis, c'est l'occasion d'en acquérir.

Si aucun candidat ne se propose pour être votre associé, tant pis, vous achetez le permis tout seul. Si par contre, plusieurs joueurs se proposent pour s'associer à vous, vous choisissez le plus offrant, c'est-à-dire celui qui vous offrira le meilleur «bonus», comme on dit dans le métier :

- soit paiement de la totalité du permis
- soit paiement du permis plus la sismique
- soit même, si la concurrence est très vive, paiement à l'opérateur de la totalité du permis, de la sismique et du forage.

(15) - Voir case (7).

(16) - Rendre deux permis : vous reprenez les fiches de permis qui se trouvent sur ceux de vos permis mais vous laissez la sismique et le forage que vous aurez pu y faire. Ce sera le joueur qui rachètera le permis après vous qui en bénéficiera. Choisissez donc de rendre des permis où vous n'avez pas encore fait de prospection.

Vous pouvez aussi rendre les permis en association. Cela limite vos pertes mais ce n'est pas très gentil pour votre associé qui, lui aussi, perd sa mise sur ce permis.

(17) - Forage : Il faut un permis où il y ait déjà le jeton «S» de la sismique. Vous achetez à la banque un derrick (4 MF) pour un permis terrestre ou une barge (16 MF) pour un permis marin et vous le placez sur votre permis à côté du jeton «S».

(18) - Vous payez à la banque 10 MF.

(19) - Voir case (17).

(20) - Voir case (7).

(21) - Voir case (17).

(22) - Voir case (2).

(23) - Rachat possible de permis à vos concurrents : Si vous avez beaucoup d'argent ou peu de permis, vous pouvez racheter à d'autres joueurs un ou plusieurs permis, à leur valeur d'acquisition, c'est-à-dire, par permis :

	sans prospection	avec sismique	avec sismique et forage
Permis zone «A»	terrestre 2 MF	2 MF 4 MF	10 MF 20 MF
Permis zone «B»	terrestre 4 MF	4 MF 8 MF	12 MF 22 MF
	marine..	4 MF	6 MF

Ce rachat n'est pas obligatoire et vous pouvez fort bien passer. Si par contre vous avez décidé de racheter un permis, on ne peut pas vous le refuser.

(24) - Voir case (17).

(25) - Voir case (17).

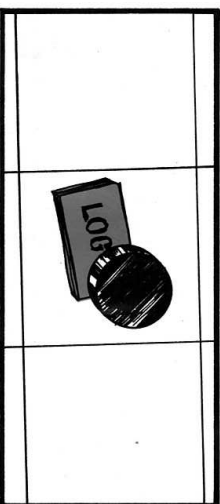
(26) - Si vous avez des gisements nationalisés (réservoirs retournés faisant apparaître la lettre «N»), vous les ramenez à l'endroit et vous pouvez parvenir à nouveau vos bénéficiaires de production en survolant ou en vous arrétant aux cases (12) et (42).

(27) - Si vous avez un permis portant un jeton sismique «S» et un appareil de forage (derrick ou barge) vous tirez une carte résultant de forage). Si vous avez plusieurs permis portant derrick, il faut préciser pour quel permis vous tirez une carte «résultat de forage».

Si vous découvrez un gisement, vous remplacez le jeton «S» et le derrick (que vous rendez à la banque) par un mini-réservoir correspondant à la taille de votre découverte et vous payez à la banque les frais de mise en production. Vous avez maintenant le droit de produire et de toucher vos bénéfices en passant par les cases (12) et (42).

Si vous ne découvrez pas de gisement, vous rendez simplement le derrick ou la barge à la banque. Seul mention contraire (carte «sismique à refaire»), le jeton sismique «S» reste sur le permis.

Si vous tirez une carte indiquant «ce forage condamne définitivement le permis», vous enlevez derrick et jeton «S». Vous mettez à la place un jeton noir qui témoigne qu'on ne peut plus faire de prospection sur ce permis, et qu'on ne peut pas non plus le rendre.



Rappelez-vous aussi que vous ne pouvez mettre en production un gisement de gaz qu'en zone industrielle. Ailleurs, une découverte de gaz ne vaut rien.

(28) - Si vous avez des gisements non nationalisés, payez à la banque 10 MF.

(29) - Voir case (27).

(30) - Voir case (27).

(31) - Voir case (17).

(32) - Voir case (17).

(33) - Si vous avez des gisements non nationalisés, la banque vous verse 12 MF.

(34) - Voir case (27).

(35) - Si vous avez des gisements, vous ne pouvez plus, jusqu'à nouvel avis, percevoir vos bénéfices de production. Vous retournez les mini-réservoirs représentant vos gisements pour faire apparaître la lettre «N» signifiant «nationalisé». Vous ne pouvez reprendre votre production et vos bénéfices que si vous tombez ultérieurement sur la case (26) ou la case (40).

(36) - Voir case (27).

(37) - Voir case (16).

- (38) - Voir case (7).
- (39) - Voir case (17).
- (40) - Voir case (26).
- (41) - L'Etat arawétien vous empêche momentanément de poursuivre votre prospection. Vous ne jouerez donc pas au prochain tour.
- (42) - Voir case (12).
- (43) - Si vous avez des gisements non nationalisés, la banque vous verse 18 MF.
- (44) - Voir case (7).
- (45) - Voir case (27).
- (46) - Si vous avez un ou plusieurs forages en cours, en mer (barge sur un permis marin), vous rendrez à la banque l'un d'entre eux.
- (47) - Voir case (27).
- (48) - Voir case (27).
- (49) - Si vous avez des gisements non nationalisés, la banque vous verse 6 MF.
- (50) - Si vous avez des gisements non nationalisés, vous donnez à la banque 18 MF.
- (51) - Voir case (7).
- (52) - Voir case (2), mais ici il s'agit de 3 permis.
- (53) - Voir case (35), mais ici, à titre d'indemnisation, la banque vous verse 50 MF.
- (54) - Voir case (23).
- (55) - Voir case (14).
- (56) - Voir case (17).
- (57) - Voir case (27).
- (58) - Si vous avez des gisements non nationalisés, la banque vous verse 6 MF.
- (59) - Voir case (17).
- (60) - Rien de particulier.

