

# WILDCATTERS

## Le Cartel de l'Or Noir

Version 1.4

Pour 3 à 4 joueurs  
A partir de 12 ans  
Partie de 120 minutes

### INTRODUCTION

Ce jeu vous replonge dans les tensions et les intrigues de l'aube du XXIème siècle. Cette époque est celle des pionniers du Pétrole. Aujourd'hui encore, les sociétés pétrolières qu'ils ont naguère fondées ont une influence déterminante sur la marche du monde contemporain :

- En 1870, John D. Rockefeller a créé la **Standard Oil Company**. Trente ans plus tard, sa société a atteint une position de monopole dans les domaines du transport et du raffinage du pétrole.
- En 1876, le Colonel Charles Felton a racheté la **Pacific Coast Oil Company** et a recouvert la Californie de champs d'exploitation pétrolière.
- En 1890, August Kessler a créé la **Dutch Petroleum Company** et dans les Indes orientales néerlandaises, il a découvert d'énormes gisements de pétrole.
- En 1901, William Knox D'arcy a acheté des concessions en Perse pour exploiter les éventuels gisements de pétrole. Après avoir découvert d'énormes champs de pétrole en 1908, il fonde l'**Anglo-Persian Oil Company**.

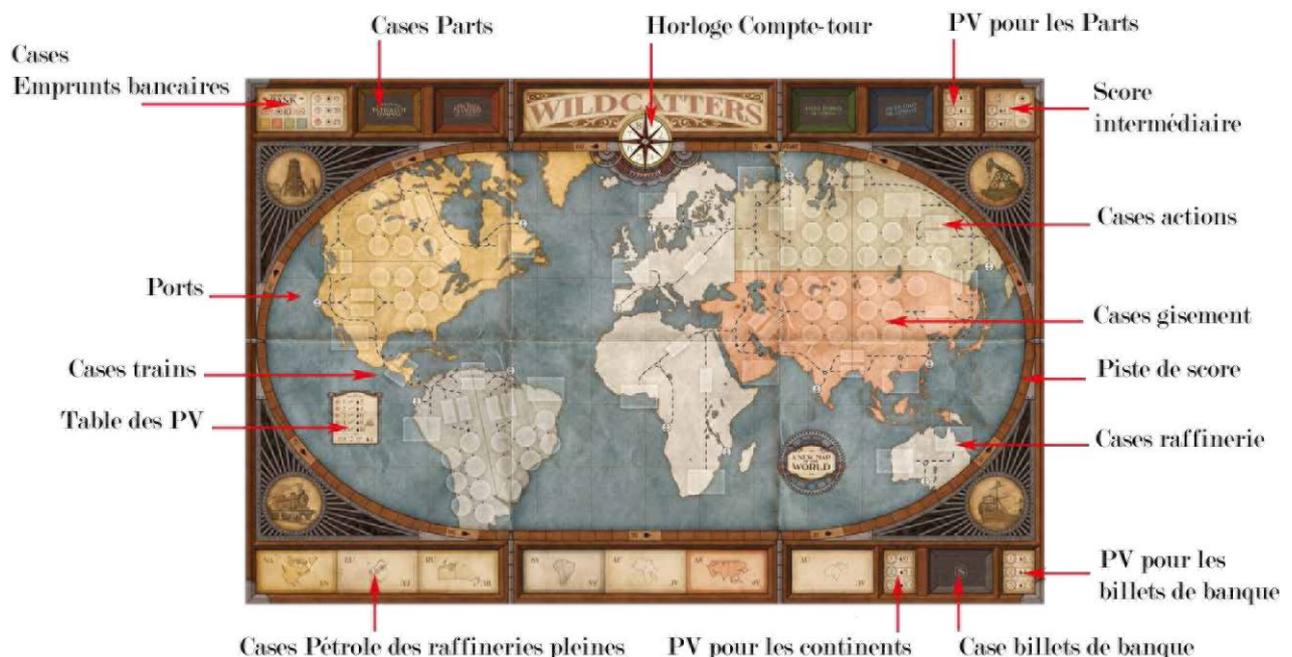
Dans ce jeu, les joueurs incarnent ces barons du pétrole. Mais pour en devenir le roi, il vous faudra jouer de stratégies et de ruses. Vous développerez vos gisements de pétrole, achèterez des concessions aux prospecteurs et transporterez votre production pour approvisionner le marché. Trouvez des partenaires et surveillez vos adversaires pour gagner à ce jeu de majorités où tout, ou presque, est une question de bonne logistique !

### BUT DU JEU

Ce jeu d'aventures vous propose de trouver fortune et célébrité dans l'industrie pétrolière. Les joueurs incarnent des barons du pétrole qui forent des Puits de pétrole dans des zones inexploitées et utilisent les Puits des autres joueurs et leurs Puits pour accroître leurs bénéfices. Dans ce jeu tactique, le but est de rassembler le plus grand nombre de Titres et de Prospecteurs et de livrer plus de pétrole que les autres joueurs.

### MATÉRIEL

1 plateau de jeu



- 4 cubes marqueur de score (1 par couleur)
- 48 cartes Zones de prospection
  - 32 cartes au dos clair
  - 16 cartes au dos foncé
- 100 Billets de 1\$
- 400 cartes Titre (100 par couleur)
- 16 jetons Titre supplémentaire (4 par couleur)
- 16 jetons Prospecteur
- 4 cartes d'aide de jeu (1 par couleur)
- 1 cube noir
- 144 Barils de pétrole (36 par couleurs)
- 4 jetons marqueur d'ordre de tour

Pour chaque joueur dans sa couleur :

- 10 jetons Puits de forage
- 11 jetons Pompe
- 8 jetons Train
- 4 jetons Bateau pétrolier
- 5 jetons Raffinerie

Chaque Bateau dispose de 3 places pour transporter des Barils de pétrole.

Chaque Raffinerie dispose de 5 places pour raffiner des Barils de pétrole.

## MISE EN PLACE

### Préparation

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.  
Triez les cartes Titres par couleur et placez les sur les cases prévues sur le plateau de jeu.  
Placez les Billets de 1\$ sur la case prévue sur le plateau de jeu.
2. Triez les 48 cartes Zones de prospection en fonction de leur dos (dos clair et dos foncé) pour constituer 2 pioches face cachée. Placez ces 2 pioches à côté du plateau.
3. Placer le cube noir marqueur de tour sur la case 1 de l'horloge de tour.
4. Chaque joueur choisit une couleur et prend :
  - tous les jetons de sa couleur (Puits de forage, Pompes, Trains, Bateaux pétroliers et Raffineries)
  - 20 Cartes Titre de sa couleur
  - 10 Billets de 1\$
  - 1 cube marqueur de score de sa couleur placé sur la case 5 de la piste de score.

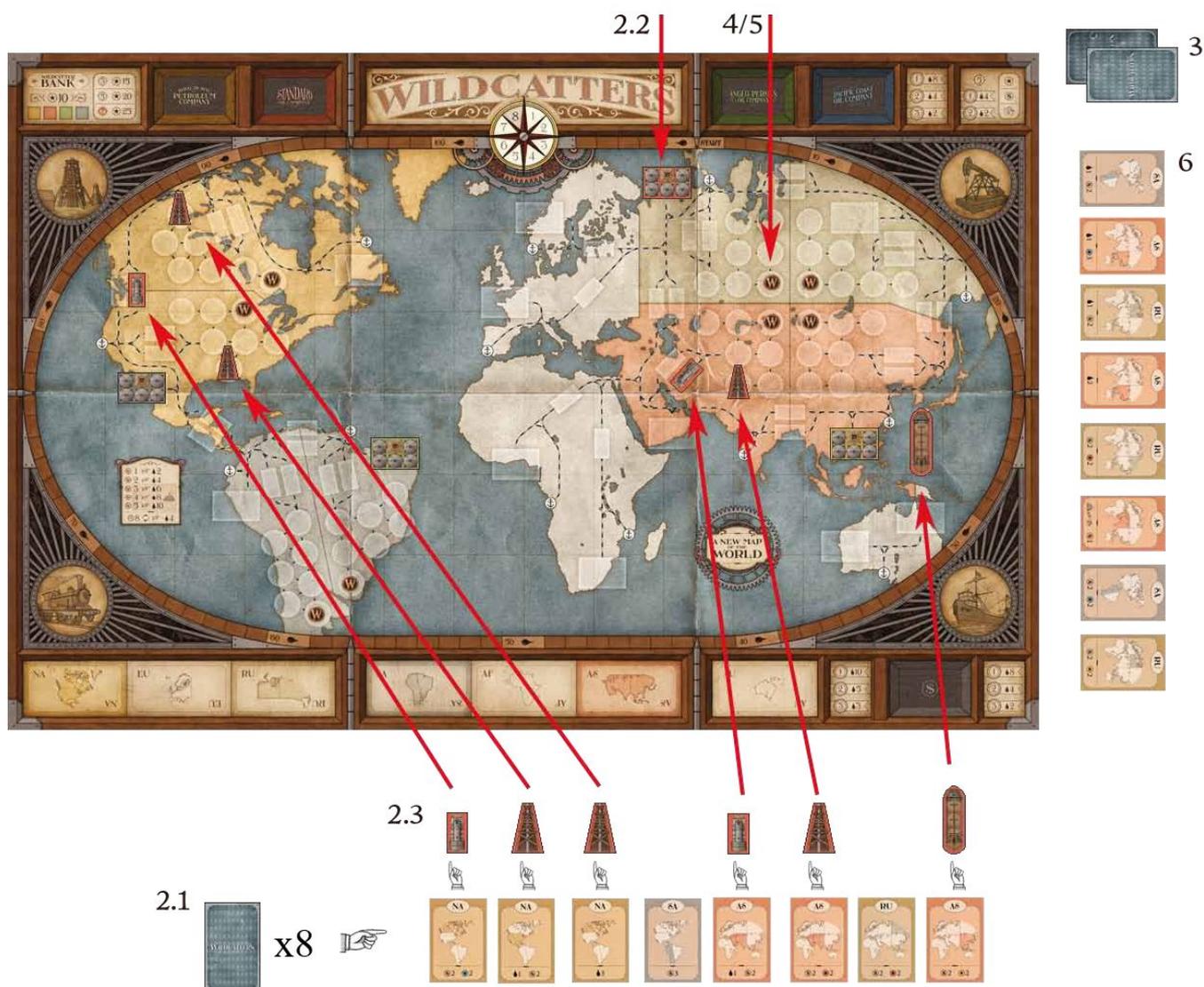


### Aménagement pour une partie à 3 joueurs

1. Chaque joueur reçoit 5 Billets de 1\$ supplémentaires
2. Placez une Raffinerie de la couleur non-jouée en Australie
3. Révélez 4 cartes Zone de Prospection de la pioche au dos clair et placez un Puits de forage de la couleur non-jouée sur ces zones. Défaussez les cartes révélées.

## Mise en place de départ

- 1 Déterminez un Premier joueur. Le Premier joueur est le dernier à avoir utilisé sa voiture. Toute autre méthode est également valable pour déterminer un Premier joueur. Le Premier joueur prend le jeton d'ordre de tour marqué 1 et le place devant lui. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Chaque joueur prend son jeton marqueur de tour.
- 2 Tous les joueurs vont placer les jetons de départ suivants de leur réserve personnelle sur le plateau central : 3 Puits de forage, 2 Trains, 1 Bateau pétrolier et 1 Raffinerie. Ces jetons sont placés de la manière suivante :
  - 2.1 En commençant par le Premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur prend 8 carte de la pioche au dos clair en main.
  - 2.2 En commençant par le Premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur place une Raffinerie sur l'un des 4 continents. Chaque continent ne peut contenir qu'une seule Raffinerie.
  - 2.3 En commençant par le Premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur révèle une carte Zone de Prospection et place un jeton de son choix dans la Zone de Prospection correspondante. La carte révélée est défaussée. On répète cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient placés tous leurs jetons de départ.
- 3 Toutes les cartes non-révlées sont également défaussées. Mélangez toutes les cartes au dos clair et placez cette pile face cachée sur la pile de cartes au dos foncé.
- 4 Placez un jeton Prospecteur sur chaque champs de gisements de pétrole.
- 5 Placez un second jeton Prospecteur sur les champs de gisements de pétrole qui contiennent 0 ou 1 Puits de pétrole. Tous les jetons restants ne sont pas joués et sont replacés dans la boîte.
- 6 Révélez 8 cartes Zone de Prospection et placez-les à côté du plateau.



## TOUR DE JEU

En commençant par le Premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise toutes les actions suivantes :

- A. Choisir une carte Zone de Prospection
- B. Percevoir des Titres, des Billets de 1\$ et des Points de Victoire
- C. Prendre 10 Billets de 1\$
- D. Réaliser des actions de construction
- E. Réaliser des actions Pétrole
- F. Déplacer les Bateaux pétroliers inutilisés
- G. Vider les Raffineries pleines
- H. Compléter à 8 le nombre de cartes Zone de Prospection

Une fois que tous les joueurs ont réalisé toutes leurs actions, on incrémente de marqueur de tour. C'est le Premier joueur qui commence, hormis pour le dernier tour. A 4 joueurs, le jeu se déroule en 7 tours et à 3 joueurs, le jeu se déroule en 8 tours.

Pour le dernier tour, l'ordre de tour est déterminé de la manière suivante :

1. chaque joueur compte les Points de Victoires ou PV (représentés par les gouttes de pétrole « ♠ ») présents sur ses cartes de Zone de Prospection
2. le joueur avec le nombre de PV le plus haut choisit sa position en premier. Il prend le jeton d'ordre de tour correspondant. Le joueur classé après lui, choisit en deuxième, etc.
3. En cas d'égalité, le joueur qui n'a pas d'emprunt choisit d'abord. Si les joueurs à égalité ont chacun un emprunt ou si aucun n'a d'emprunt, c'est celui qui a le plus de Titres de sa couleur qui choisit d'abord. Si l'égalité persiste, on respecte l'ordre du tour précédent.

### Règles générales concernant les actions :

1. Tout le long du jeu, vous pouvez payer en Titres sachant que 3 Titres valent 1 Billet de 1\$ (quelles que soient les couleurs des Titres).
2. Dans une Zone de Prospection, il est interdit de construire sur une case déjà occupée.
3. Les Raffineries et les moyens de transports (Trains et Bateaux) peuvent être construits dans les Zones neutres (c'est-à-dire les 3 continents à fond blanc) tant qu'il reste des cases vides (*voir la section **Action de construction***).
4. Lorsqu'un joueur a épuisé l'un de ces types de jetons, il ne lui est plus possible de construire cet équipement.
5. Si pour réaliser une Action, un joueur ne dispose plus des Titres de sa couleur nécessaires, il peut à tout moment récupérer 10 Titres de la Banque à certaines conditions (*voir la section **Emprunt***).

## DÉTAIL DES ACTIONS

### A. Choisir une carte Zone de Prospection

Le joueur actif choisit l'une des 8 cartes Zone de Prospection disponibles et la pose devant lui. Le joueur ne pourra faire ses actions D et E que dans cette zone sauf pour les Zones Neutres, c'est-à-dire les 3 continents à fond blanc. En effet, il n'y a pas de cartes Zone de Prospection pour ces zones. A chaque tour, le joueur actif pourra construire des Trains ou des Raffineries dans l'une des zones blanches.

Un joueur peut choisir de utiliser 4 PV pour défausser les 8 cartes Zones de prospection disponibles pour les remplacer par 8 nouvelles cartes de Zone de prospection. Pour cela, il devra :

- reculer de 4 case sur la piste de score
- retirer les 8 cartes Zone de prospection du jeu et les remettre dans la boîte
- révéler 8 nouvelles cartes Zone de prospection

### B. Percevoir des Titres, des Billets de 1\$ et des Points de Victoire

Le joueur actif applique les effets de la carte qu'il a choisit. En effet, chaque carte de Zone de Prospection désigne non seulement une zone sur le plateau central, mais également des icônes indiquant un effet :

1. Si la carte indique une icône « \$ » précédé d'un nombre, le joueur prendra un nombre de Billets de 1\$ correspondant.
2. Si la carte indique une icône « ★ » précédé d'un nombre, le joueur prendra un nombre de Titres correspondant.
3. Si la carte indique une icône « ♠ » précédé d'un nombre, le joueur avancera son marqueur du nombre de PV correspondant sur la piste de score. Ces PV sont également comptabilisés pour déterminer l'ordre de tour avant le tour final.
4. Si la carte indique une Raffinerie, vous pouvez vider une Raffinerie (y compris une Raffinerie d'un autre joueur). (voir dans la section G, **Vider une Raffinerie**). Cette action peut être réalisée à tout moment dans le jeu lors du tour du joueur actif, y compris en fin de partie. Elle entraîne 2 conséquences :
  - un joueur ne peut pas utiliser la carte pour alimenter une Raffinerie qui été vidée dans le même tour
  - la carte utilisée pour vider une Raffinerie est défaussée.

### C. Prendre 10 Billets de 1\$

Le joueur actif prend 10 Billets de 1\$ de la Banque.

### D. Réaliser des actions de construction

Le joueur actif peut construire de nouveaux équipements : un ou plusieurs Puits de forage, un ou plusieurs Trains et/ou un ou plusieurs Bateaux pétroliers, mais une seule Raffinerie. Le coût de construction de ces équipements est indiqué sur l'aide de jeu. Il est payé à la Banque.

Rappel : on peut payer avec des Titres au prix de 3 Titres pour un Billet de 1\$.

#### D. 1 Construction de Puits de forage

Les règles suivantes sont valables quelles que soient les Zones de Prospection :

- une Zone de Prospection peut contenir 7 Puits de forage et/ou Prospecteurs au maximum
- une Zone de Prospection peut contenir 4 Puits de forage et/ou Pompe d'un même joueur au maximum
- Coût de construction des 3 premiers Puits de forage : **4 \$**
- Coût de construction du 4ème et dernier Puits de forage : **6 \$**
- Si la case occupée par le Prospecteur est vide, un Puits de forage peut y être construit.

#### D. 2 Construction d'une Raffinerie

- Une seule Raffinerie peut être construite par tour dans la Zone de Prospection que vous avez choisi ou dans une Zone neutre.
- Coût de construction d'une Raffinerie : **12 \$**
- Bénéfice immédiat de la construction d'une Raffinerie :
 

– 1ère Raffinerie : 0 PV	– 4ème Raffinerie : 8 PV
– 2ème Raffinerie : 0 PV	– 5ème Raffinerie : 10 PV
– 3ème Raffinerie : 6 PV	

#### D. 3 Construction d'un moyen de transport

Chaque case sur le plateau de jeu indique le nombre maximum de jetons qui peut y être placé. Les Bateaux pétroliers sont les seuls exceptions : chaque joueur peut placer autant de Bateaux pétroliers qu'il le souhaite dans chaque port.

- Coût de construction d'un Train : **2 \$**
- Coût de construction d'un Bateau : **2 \$**

### E. Réaliser des actions Pétrole

Le joueur actif peut réaliser les 3 actions suivantes sur la Zone de Prospection choisie :

- **E. 1 Forer avec un Puits de forage et acquérir le Prospecteur**
- **E. 2 Echanger un Puits de forage contre une Pompe**
- **E. 3 Transporter du Pétrole**

#### E. 1 Forer avec un Puits de forage et acquérir le Prospecteur

**Attention** : une fois que cette action est réalisée, comme des pompes seront présentes, c'est l'action E.2 qui ne sera réalisée dans cette zone de Prospection. Elle ne peut donc être réalisée qu'une seule fois par Zone de prospection.

##### E. 1.1 Forer avec un Puits

Le joueur actif qui choisit de forer avec un Puits de forage doit respecter les règles suivantes :

- Coût du forage : **8 \$**
- Condition requise : il faut qu'il y ait au moins 4 Puits de Forage (d'un seul ou de plusieurs joueurs) sur la Zone de Prospection
- Restriction : il n'est possible de forer qu'une seule fois par tour pour une Zone de Prospection.

Après avoir payé le coût de l'action de forage à la Banque, le joueur actif réalise les effets suivants :

- remplacer un Puits de forage du joueur actif par une Pompe
- placer 3 Barils de Pétrole du joueur actif sur cette Pompe

Les autres joueurs peuvent profiter de cet action de forage en payant 3 Titres de leur couleur au joueur actif. Dans le Zone de Prospection choisie, ils échangent alors un de leurs Puits de Forage contre une Pompe et placent 3 Barils de Pétrole sur cette Pompe.

**Remarque générale concernant le paiement en Titres** : lorsqu'un joueur profite d'une action d'un adversaire, il paie toujours en Titres de sa couleur. Ceci est valable pour les autres actions également.

### E. 1.2 Acquérir le jeton Prospecteur

Tous les champs de gisement de pétrole contiennent 1 ou 2 Prospecteurs. Ces Prospecteurs recherchent également du pétrole. Dès que le joueur actif fore dans un Zone de Prospection avec un jeton Prospecteur, chacun d'eux est mis aux enchères pour en acquérir la concession. Un jeton Prospecteur vaut 1 Baril de pétrole et rapporte des PV à la fin de la partie.

#### **Tour d'enchères :**

Chaque jeton Prospecteur de la Zone de Prospection va être mis aux enchères l'un après l'autre s'il y en a plusieurs. Chaque jeton Prospecteur sera attribué au joueur ayant fait la meilleure offre et disposant d'une Pompe dans le Zone de Prospection.

- le joueur actif démarre le tour d'enchères. Il peut soit proposer au moins 4 Titres de sa couleur, soit passer. En poursuivant dans l'ordre du tour, tous les joueurs avec une Pompe dans le Zone de Prospection peuvent soit proposer une meilleure enchère, soit passer.
- Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus participer aux enchères.
- Le joueur qui a remporté l'enchère paye à la Banque les Titres qu'il a annoncé et place un de ses Baril de pétrole (pris à la Réserve Générale) sur le jeton Prospecteur. Les autres joueurs récupèrent leur enchère.
- Si tous les joueurs ont passé, le jeton Prospecteur est retiré du jeu.

### E. 2 Echanger un Puits de forage contre une Pompe

Le joueur actif qui choisit d'échanger un Puits de forage contre une Pompe doit respecter les règles suivantes :

- Coût de l'échange : **3 \$**
- Condition requise : il faut qu'il y ait déjà une Pompe de n'importe quel joueur dans la Zone de Prospection pour pouvoir échanger un ou plusieurs de ses Puits de forage contre des Pompes.
- Cette action peut être réalisée plusieurs fois en payant 3 \$ à la Banque à chaque échange.

Après avoir payé le coût des échanges à la Banque, le joueur actif réalise les effets suivants :

- remplacer un Puits de forage du joueur actif par une Pompe
- placer 3 Barils de Pétrole du joueur actif sur cette Pompe

### E. 3 Transporter du Pétrole

Cette action permet de transporter les Barils de pétrole du gisement vers les ports jusqu'aux Raffineries. Le joueur actif peut décider de transporter des barils vers des raffineries en payant 4\$. Les autres joueurs présents dans la région peuvent également le faire après le joueur actif. Elle ne peut se réaliser qu'une seule fois et pour une seule Zone de Prospection en respectant les conditions suivantes :

- Coût de l'action transport : **4 \$ pour le joueur actif**
- Si aucun moyen de transport n'est disponible, le transport ne peut pas avoir lieu
- Si un joueur choisit de transporter du pétrole, 1 Baril de pétrole pour chaque Pompe de la zone est

transporté.

- Le joueur qui entreprend de transporter du Pétrole doit mener ce transport jusqu'au bout, c'est-à-dire d'une Pompe vers une Raffinerie.
- Le Baril de pétrole placé sur le jeton Prospecteur est toujours transporté lors du 1er transport du joueur qui possède ce Baril de pétrole. Si le joueur transporte ce Baril, il prend le jeton.
- Les autres joueurs peuvent profiter de cette action pour transporter leurs Barils de pétrole de cette Zone de Prospection. Dans l'ordre du tour, à partir du joueur actif, ils payent 1 Titre de leur couleur par Baril de pétrole transporté pour chaque action de transport (par Train ou par Bateau) au joueur qui possède le moyen de transport utilisé.

- Le transport va toujours d'une Pompe vers une Raffinerie dans l'ordre suivant :

**i) Transport par Train des Barils de pétrole de la Zone de Prospection vers le Port de la Zone**

- En commençant par le joueur actif, tous les joueurs peuvent transporter leurs Barils de pétrole
- 1 Baril par Pompe est transporté jusqu'au port.
- Le joueur choisit le Train qu'il utilise pour transporter ses Barils de pétrole
- Si le joueur utilise un Train adverse pour transporter son pétrole, il paye pour cela 1 de ses Titres par Baril de pétrole transporté au joueur qui possède le moyen de transport utilisé.

**ii) Transport du Port de la Zone vers les Raffineries et les Bateaux**

- En commençant par le joueur actif, tous les joueurs peuvent transporter leurs Barils de pétrole :
  - à la Raffinerie de la même Zone si l'une des 5 places est encore disponibles
  - à la Raffinerie d'une autre Zone (en utilisant le Train)
  - au Bateau présent dans le port de la Zone si l'une des 3 places est encore disponibles
  - au Bateau d'une autre Zone (en utilisant le Train) en passant par le Port de cette Zone
- Si les Barils de pétrole ne peuvent pas être transportés sur la Raffinerie de la Zone, ils restent dans le port de la Zone de Prospection.
- Le joueur choisit le Train qu'il utilise pour transporter ses Barils de pétrole
- Si plusieurs Bateaux pétroliers sont présents dans le port, le joueur choisit celui qu'il utilise pour transporter ses Barils de Pétrole

**ii) Transport depuis les Bateaux et vers les Raffineries**

Pour le transport des Barils de pétrole avec les Bateaux pétroliers, les joueurs doivent suivre les règles suivantes :

- Le propriétaire d'un Bateau décide de son port de destination partout sur le plateau si ce Bateau transporte au moins un de ses Barils de pétrole.
- Si le Bateau pétrolier ne contient aucun Baril de pétrole de son propriétaire, c'est le joueur qui a placé un de ses Barils en premier qui détermine du port de destination de ce Bateau partout sur le plateau.
- Si le joueur utilise un Bateau adverse pour transporter son pétrole, il paye pour cela 1 de ses Titres par Baril de pétrole transporté au joueur qui possède le moyen de transport utilisé.
- Tous les Barils d'un Bateau pétrolier sont livrés dans une Raffinerie. Une fois que cette Raffinerie est pleine, s'il reste des Barils de pétrole sur le Bateau, ces Barils sont livrés dans une autre Raffinerie. Le choix de la nouvelle destination est déterminé par les 2 règles précédentes.
- Si toutes les Raffineries sont pleines, le Bateau retourne à son port d'origine, c'est-à-dire celui où les Barils de pétrole ont été chargés. Les Barils de pétrole non-livrés sont placés dans le port. Ils seront transportés lorsqu'un joueur déclenchera une action de transport de pétrole dans cette Zone.

- Les Bateaux utilisés pour transporter du pétrole ne peuvent plus bouger jusqu'à la fin du tour.
- Le propriétaire de la Raffinerie paye 2 Titres de sa couleur par Baril de pétrole livré dans sa Raffinerie au propriétaires des Barils livrés.
- Dans une partie à trois joueurs, chaque Baril livré dans la Raffinerie d'Australie coûte 2 Titres de sa couleur payés à la Banque.

#### F. Déplacer les Bateaux pétroliers inutilisés

Cette action n'est pas obligatoire. Elle ne concerne cependant que les Bateaux qui n'ont pas transportés de pétrole. Le joueur actif peut déplacer ses Bateaux pétroliers inutilisés en respectant les règles suivantes :

- Le premier bateau peut être bougé gratuitement
- chaque bateau déplacé supplémentaire coûte 1 Billet de 1\$.
- les bateaux bougent de port en port sur tout le plateau

#### G. Vider les Raffineries pleines

A ce moment du tour d'un joueur, toutes les Raffineries pleines sont vidées, c'est-à-dire toutes les Raffineries qui contiennent 5 Barils de pétrole. Le pétrole raffiné est livré au continent sur lequel se trouve la Raffinerie selon les règles suivantes :

- Les Barils de pétrole livrés sur un continent sont placés sur la case de ce continent sur le bas du plateau.
- Le propriétaire de la Raffinerie pleine reçoit, pour chaque Baril d'un autre joueur, 4 Titres (de couleurs identiques ou différentes) de la part de la Banque. Ces Barils sont placés sur la case de ce continent sur le bas du plateau.
- Le propriétaire de la Raffinerie pleine a le choix, pour chacun de ses Barils :
  - soit livrer 1 Baril au continent en plaçant le Baril sur la case de ce continent sur le bas du plateau (et recevoir des PV en fin de partie.
  - soit ne pas livrer 1 Baril au continent et recevoir 4 Titres (de couleurs identiques ou différentes) de la part de la Banque. Le Baril est placé dans la réserve générale.

#### H. Compléter à 8 le nombre de cartes Zone de Prospection

Le joueur actif révèle une carte de la pioche de cartes Zones de Prospection et complète le nombre de cartes disponibles pour le joueur prochain à 8 :

- Si parmi les 8 cartes, 4 d'entre-elles concernent la même Zones de Prospection, les 8 cartes sont défaussées et remplacées par 8 nouvelles cartes. Cette règle n'est pas valable à la mise en place initiale.
- S'il n'y a plus de cartes disponibles à la pioche, les cartes défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche face cachée.

Lorsque le dernier joueur a complété à 8 les cartes Zones de Prospection, le cube marqueur de tour est avancé d'une case sur l'horloge de tour.

#### EMPRUNT

Dès qu'un joueur n'a plus de Titres de sa couleur, il doit contracter un Emprunt. Un joueur peut contracter plusieurs Emprunts. Pour chaque Emprunt :

- il place un Baril de sa couleur sur la case Banque.
- Il reçoit 10 Titres de sa couleur.

Il est possible de rembourser ses emprunts :

- à la fin du tour 3 (ou du tour 4 pour une partie à 3 joueurs), le joueur **peut** s'acquitter d'un Emprunt en rendant 15 Titres de sa couleur à la Banque.
- à la fin du tour 5 (ou du tour 6 pour une partie à 3 joueurs), le joueur **peut** s'acquitter d'un Emprunt en rendant 20 Titres de sa couleur à la Banque.
- à la fin du tour 7 (ou du tour 8 pour une partie à 3 joueurs), le joueur **doit** s'acquitter d'un Emprunt en rendant 25 Titres de sa couleur à la Banque. Pour chaque Titres manquante, ce joueur perd 1 PV.

## SCORE INTERMEDIAIRE

A la fin du tour 5, un décompte intermédiaire a lieu.

Chaque joueur compte le nombre de Titres qu'il a dans chaque couleur. Pour chaque couleur :

- le premier Actionnaire, c'est-à-dire le joueur qui a le plus de Titres, reçoit 4 PV
- le second Actionnaire reçoit 2 PV

Les joueurs qui ont un emprunt ne peuvent pas décompter les Titres de leur couleur.

Chaque continent permet de recevoir les PV suivants en fonction du nombre de Barils livrés :

- le premier livreur, c'est-à-dire le joueur qui a livré le plus de Barils, reçoit 4 PV
- le second livreur reçoit 2 PV

En cas d'égalité :

- si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun 3 PV. Il n'y a pas de second.
- Si 2 joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils reçoivent chacun 1 PV.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun 1 PV. Il n'y a pas de second.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils ne reçoivent aucun PV.

## FIN DE PARTIE

Pour une partie à 4 joueurs, le jeu se termine à la fin de 7ème tour, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont joué 7 cartes Zone de Prospection.

Pour une partie à 3 joueurs, le jeu se termine à la fin de 8ème tour, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont joué 8 cartes Zone de Prospection.

Dans l'ordre du tour final, pour chaque Raffinerie sur leurs cartes, les joueurs peuvent vider la Raffinerie de leur choix.

Tous les emprunts doivent être remboursés.

## DECOMPTE FINAL

Chaque joueur reporte sur la piste de score les PV selon les critères suivants :

### 1. Jetons Prospecteur :

Chaque joueur compte son nombre de jetons Prospecteur qu'il a récupéré (les jetons Prospecteurs encore sur le plateau ne sont pas comptabilisés) :

- 1er jeton : **2 PV**
- 2ème jeton : **4 PV**
- 3ème jeton : **6 PV**
- etc.

*Exemple : pour 3 jetons Prospecteur, le joueur marquera donc  $2 + 4 + 6 = 12$  PV*

### 2. Titres :

Chaque joueur compte le nombre de Titres qu'il a dans chaque couleur. Pour chaque couleur :

- le premier Actionnaire, c'est-à-dire le joueur qui a le plus de Titres, reçoit **8 PV**
- le deuxième Actionnaire reçoit **4 PV**
- le troisième Actionnaire reçoit **2 PV**

Bonus : Si un joueur est premier Actionnaire ou premier Actionnaire à égalité dans sa couleur de Titres, il reçoit un bonus de **4 PV**

Dans un partie à 3 joueurs, la troisième position ne rapporte pas de PV.

En cas d'égalité, les PV sont additionnés et arrondis à l'inférieur comme suit :

- si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun **6 PV**. Il n'y a pas de second.
- si 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils reçoivent chacun **3 PV**. Il n'y a pas de troisième.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun **4 PV**. Le dernier joueur ne marque pas de PV.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils reçoivent chacun **2 PV**.

### 3. Billets de 1\$ :

Chaque joueur compte son nombre de Billets de 1\$ :

- le joueur le plus riche reçoit **8 PV**
- le deuxième joueur le plus riche reçoit **4 PV**
- le troisième joueur le plus riche reçoit **2 PV**

Dans un partie à 3 joueurs, la troisième position ne rapporte pas de PV.

Les cas d'égalité sont départagés selon la règle précédente.

### 4. Continents

Chaque joueur compte le nombre de ses Barils livrés dans chaque continent. Pour chacun :

- le premier livreur, c'est-à-dire le joueur qui a le plus de Barils, reçoit **10 PV**
- le deuxième Actionnaire reçoit **5 PV**
- le troisième Actionnaire reçoit **3 PV**

Dans un partie à 3 joueurs, la troisième position ne rapporte pas de PV.

En cas d'égalité, les PV sont additionnés et arrondis à l'inférieur comme suit :

- si 2 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun **7 PV**. Il n'y a pas de second.
- si 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, ils reçoivent chacun **4 PV**. Il n'y a pas de troisième.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la première place, ils reçoivent chacun **6 PV**. Le dernier joueur ne marque pas de PV.
- si 3 joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils reçoivent chacun **2 PV**.

Le joueur avec le nombre de PV le plus important gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui aura le plus grand nombre de Titres de sa couleur sera déclaré vainqueur. S'il y a toujours une égalité, le joueur avec le plus de Billets de 1\$ remporte la partie.

### Mention légale

Le jeu dans sa version originale sont la propriété des sociétés d'édition de jeux RASS GAMES et Vendetta GAMES, établies aux Pays-Bas et de ses auteurs André Spil et Rolf Sagel. La présente règle de jeu est une traduction non-officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.