

OILFIELD



REGLAMENTO
RULEBOOK



GAME BY: PACO YANEZ

Jugadores: 3 a 5.
Tiempo de juego: 60 minutos aprox.
Edad: + 12 años.

ARTWORK BY: NICOLAS SERRANO

Players: 3 to 5.
Duration: 60 min.
Ages 12+



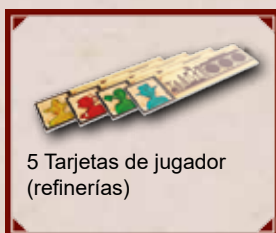
OILFIELD

Texas, 1933, un nuevo día amanece para los intrépidos pioneros del oeste americano como tú. Bajo las ardientes arenas del desierto, el oro negro espera pacientemente tu llegada... ¿a qué esperas? ¡Consigue una concesión del gobierno en alguna de las zonas de extracción más ricas, construye torres, extrae el petróleo, comercia e invierte con cabeza! Sólo siendo el más audaz en los negocios y con una inteligente estrategia conseguirás superar a tus competidores y convertirte en un auténtico magnate del petróleo.

CONTENIDO



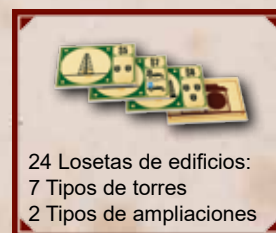
1 Tablero principal



5 Tarjetas de jugador
(refinerías)



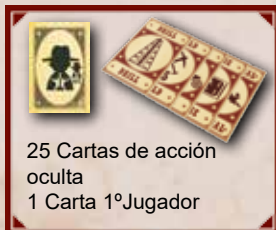
50 Monedas:



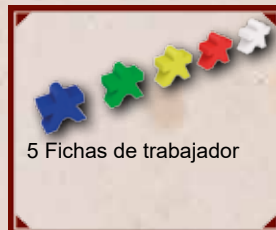
24 Losetas de edificios:
7 Tipos de torres
2 Tipos de ampliaciones



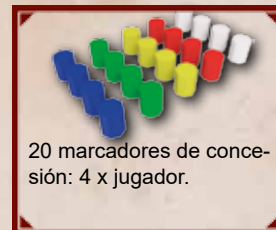
12 Cartas de Concesión:
3 Dallas, 4 Austin, 5 Pecos



25 Cartas de acción
oculta
1 Carta 1º Jugador



5 Fichas de trabajador



20 marcadores de concesión: 4 x jugador.



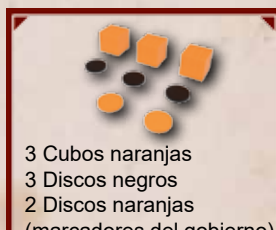
1 Bolsa de tela



30 Marcadores de inversión



49 Cubos negros
21 Cubos azules
1 Cubo gris: huelga



3 Cubos naranjas
3 Discos negros
2 Discos naranjas
(marcadores del gobierno)



1 reglamento

RESUMEN DEL JUEGO

En Oilfield, te meterás en la piel de un hombre de negocios de la América de los años 30 que, ávido de riquezas, tratará de explotar los ricos yacimientos de Texas y comercializar el gas y el petróleo de la forma más rentable posible.

Por supuesto, no estás solo, otros arriesgados emprendedores tratarán de obtener a la vez que tú, la mayor rentabilidad de sus inversiones.

El objetivo es ser el jugador con el mayor número de puntos de victoria (PV) al final de la partida.

Tendrás la oportunidad de realizar 2 acciones en cada ronda de juego, una pública y otra privada.

Estas acciones incluyen la obtención de concesiones sobre terrenos para explotarlos, la construcción de torres para extraer petróleo y gas, así como ampliaciones de refinerías y almacenes, la venta de los productos a los mercados local y nacional, inversión en el mercado de inversiones, etc.

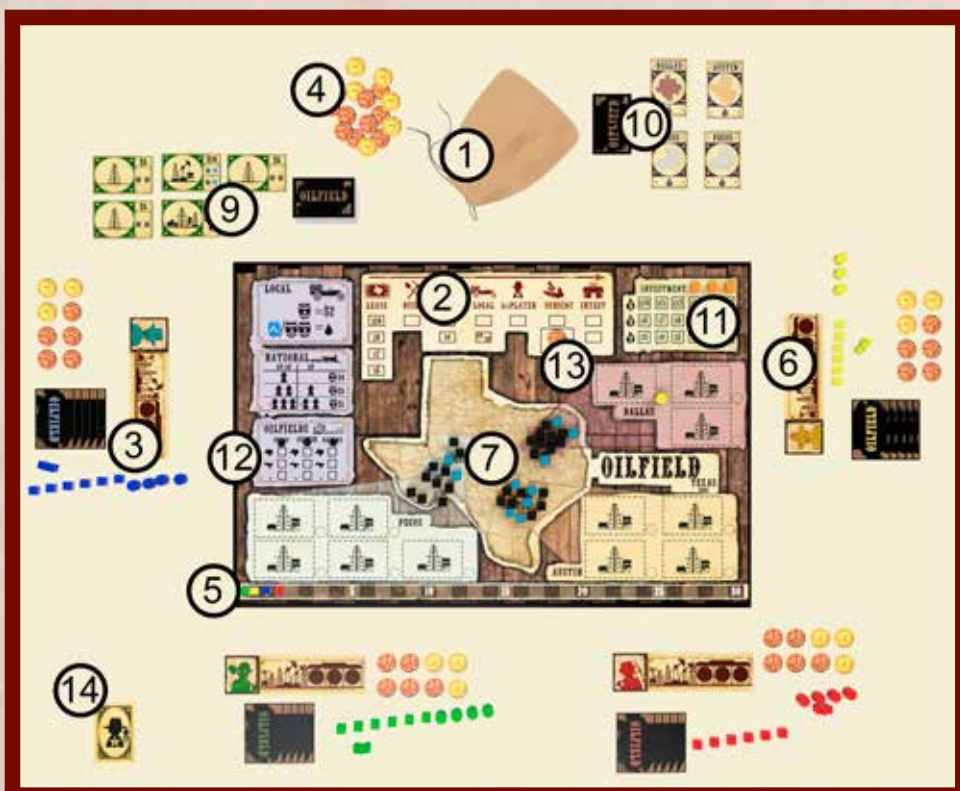
De cómo gestionas estas acciones dependerá la cantidad de puntos de victoria que consigas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En tu primera partida aconsejamos retirar las losetas de edificio avanzadas del mazo. Estas losetas están marcadas con el símbolo de un sombrero en su anverso.



1. Guarda todos los cubos de petróleo y gas natural en la bolsa de tela (los negros y azul claro).
2. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.
3. Todos los jugadores eligen un color y reciben las 5 cartas de acción, el trabajador, los 4 marcadores de concesión y los 6 marcadores de inversión del color elegido.
4. Entrega a cada jugador \$20 y deja el resto de las monedas junto al tablero formando una banca.
5. Todos los jugadores dejan un cubo de su color en la casilla "0" del track de PV.
6. Además, cada jugador coge la refinería del color elegido y 2 recursos al azar de la bolsa de recursos, que coloca en el almacén de su refinería.
7. A continuación, rellena con recursos de la bolsa de tela las 3 regiones del mapa (Austin, Dallas y Pecos). Saca tantos como sea necesario según el número de jugadores (consultar tabla más abajo):
8. Una vez todos los jugadores han cogido sus 2 recursos iniciales y se han rellenado los yacimientos del tablero, introduce el cubo gris en la bolsa de recursos, junto al resto de cubos de recursos.
9. Mezcla las losetas de edificio formando una pila boca abajo. Si es una partida a 3 jugadores, retira del mazo de losetas de edificio 1 loseta de cada tipo de edificio básico, avanzado y expansiones de refinería (ver "REFINERÍAS Y TORRES DE EXTRACCIÓN" más adelante). Voltea tantas losetas como sean necesarias para formar el mercado de edificios (consultar tabla más abajo):
Si al comenzar la partida salen 3 losetas iguales, devuelve una de ellas a la pila de losetas y saca una nueva al mercado.
10. Mezcla el mazo de cartas de concesión y sitúalo cara abajo junto al tablero. A continuación, voltea 4 cartas para formar el mercado de concesiones.
11. Deja al lado del tablero los 3 marcadores de inversión del gobierno.
12. Pon los 3 marcadores de yacimiento en el track de yacimientos.
13. Pon \$1 en el espacio reservado para ello de la acción "Subsidy".
14. Por último, elige por tu método favorito un jugador para que sea el jugador inicial al principio de la partida y entrégale la carta de "primer jugador".



★	● ● ● ●	💵
♠ ♠ ♠ ♠	10	5
♠ ♠ ♠ ♠	12	6
♠ ♠ ♠ ♠	14	6



BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Durante la partida los jugadores se irán turnando para realizar acciones en el tablero. Necesitas ejecutar las acciones en un orden lógico que te permitirá obtener beneficios y hacer progresar el juego.

Por ejemplo, antes de poder construir una torre en un territorio, deberás obtener el permiso del gobierno (concesión) para hacerlo; y sólo después de edificar las torres, podrás empezar a extraer el crudo.

Como dijimos antes, en cada ronda podrás realizar 2 acciones, la primera de ellas se elige de forma pública y una segunda de forma privada, de modo que el resto de jugadores no tendrá demasiada opción de reaccionar cuando se ejecute.

Las del primer tipo, se juegan sobre el tablero y las segundas a partir de una carta que colocarás boca abajo frente a ti y que sólo desvelarás cuando llegue el momento.

Expliquemos brevemente en qué consisten las principales acciones (más adelante encontrarás la descripción detallada):



LEASE (Concesión) – Acción pública y privada.

Implica la solicitud, mediante puja, de territorios donde poder construir infraestructuras para extraer petróleo y/o gas.



BUILD (Construir) – Acción pública y privada.

Decides construir algún tipo de torre o ampliación de refinería con la que extraer, de las disponibles. Las hay de diferente precio, en función de si generan más o menos barriles de crudo.



DRILL (Extraer) – Acción pública y privada.

Con esta acción, puedes poner tus instalaciones a extraer combustible de los yacimientos. La eficacia de esta acción dependerá del tipo de torre de extracción que tengas instalada.



LOCAL (Mercado local) – Acción pública y privada.

Una vez hayas extraído los recursos tendrás que venderlos para obtener beneficios. Usa la acción Local para vender en el mercado regional a un precio fijo.



NATIONAL (Mercado nacional) – Acción privada.

En lugar de vender en el mercado local, puedes también sacar tus recursos al mercado nacional, donde puedes conseguir mejores precios. Sin embargo, en el mercado nacional los precios fluctúan en base a la oferta, así que hay que pensar bien cuándo hacer esta acción.



1ST PLAYER (Jugador inicial) – Acción pública.

Si quieres empezar los turnos el primero para poder elegir tu acción pública y realizar tu acción privada antes que el resto de jugadores, ésta es la acción que tienes que seleccionar.



SUBSIDY (Subsidio) – Acción pública.

Si te has quedado sin fondos o necesitas más dinero, con esta acción puedes conseguir algo de dinero del gobierno.



INVEST (Invertir) – Acción pública.

Con tu capital inicial, o con el dinero que hayas acumulado durante la partida, puedes hacer esta acción para comprar inversiones que te dan PV al final de la partida.

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego se desarrolla en una serie de rondas, durante las cuales los jugadores irán eligiendo y ejecutando sus acciones.

Cada ronda está dividida en 3 fases:

Fase de selección de acciones:

En esta primera fase del juego, los jugadores elegirán las 2 acciones que realizarán esta ronda.

-Acción pública: Empezando por el jugador inicial, cada jugador coloca su trabajador en una de las acciones disponibles del tablero.

En cada espacio únicamente puede haber un trabajador, así que si la/s casilla/s de la acción que quieres realizar está ocupada, no podrás realizar esa acción este turno.

-Acción privada: Cuando los jugadores hayan elegido su acción pública, cada uno elige una de sus cartas de acción y la deja boca abajo junto a su refinería.

Una vez todos los jugadores han elegido las 2 acciones que realizarán se procede a la siguiente fase.

Nota: Las casillas de Drill marcada como "5P" sólo podrá utilizarse cuando jueguen 5 jugadores, y la casilla de Local marcada como 4P/5P sólo podrá utilizarse cuando jueguen 4 ó 5 jugadores.

Fase de acciones públicas:

En esta fase, los jugadores ejecutan las acciones públicas elegidas.

Las acciones públicas se resuelven en el orden indicado en el tablero de juego. Empezando por la acción más a la izquierda ("Lease"), y en su caso también de arriba a abajo, se van resolviendo en orden las acciones de los jugadores.

Cada vez que se resuelva una acción, el jugador que realiza la acción recupera su trabajador, que vuelve junto a su refinería.



Fase de acciones privadas:

Una vez ejecutadas todas las acciones públicas, se resuelven las acciones privadas.

Todos los jugadores dan la vuelta a su acción privada, mostrando lo que han elegido hacer. Acto seguido se van resolviendo en orden de turno, comenzando por el jugador inicial y en sentido horario.

En su turno, un jugador no está obligado a realizar la acción que ha elegido; no podrá cambiar la acción seleccionada, pero podrá pasar su turno si así lo desea, perdiendo la acción.

Cuando todos los jugadores han resuelto sus dos acciones, se da por concluida la ronda. Si fuera necesario, se reponen las cartas de concesión, las losetas de construcción y los yacimientos (como se describe más adelante.. A continuación, comenzaremos una nueva ronda, empezando por su Fase de Selección de Acciones.

Nota: Las acciones públicas se eligen en sentido horario por orden de turno, pero se ejecutan según el orden del tablero de juego. Sin embargo, las acciones privadas se eligen al mismo tiempo, pero se ejecutan en sentido horario, comenzando por el actual jugador inicial.

DESCRIPCIÓN DE ACCIONES

Como dijimos antes, en cada ronda puedes realizar 2 acciones, la primera de ellas se elige de forma pública y una segunda de forma privada, pero en ambos casos tienen el mismo efecto. Un jugador puede repetir acción en una misma ronda si la elige tanto en la fase pública como en la privada.



LEASE (Concesión) – Acción pública y privada.

Para comenzar a producir, lo primero es conseguir los derechos de explotación de un territorio donde poder construir nuestras torres de extracción. Estos derechos se adquieren a través de esta acción, que puedes elegir como acción pública o privada.

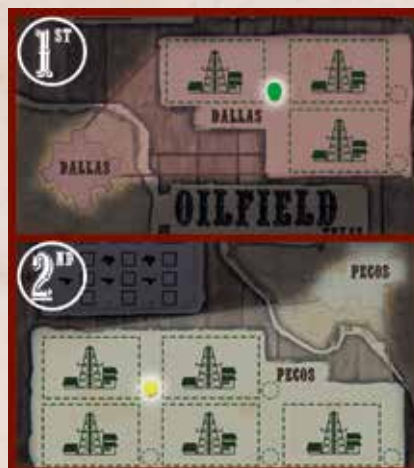
Si la eliges como acción pública selecciona, entre los precios aún disponibles, cuánto estás dispuesto a pagar por una concesión. A continuación, coloca el trabajador de tu color en la casilla libre de la acción “Lease” con el precio que quieras pujar. Al resolver la acción, juega primero el jugador que más ha pujado y se continúa en orden descendente por el valor de la puja. Cada uno paga lo que haya pujado y elige una concesión de entre las que estén disponibles, toma la carta (otorgan 1 PV al final de la partida) y coloca un marcador de concesión de su color en un hueco disponible de los territorios del yacimiento indicado en la carta. La puja es de una sola vuelta, así que la cantidad inicialmente pujada cada ronda será definitiva.

Si eliges esta acción como acción privada, únicamente pagas \$5 pero sólo puedes elegir entre las concesiones que estén disponibles tras resolver las acciones públicas. Puede darse el caso de que al llegar esta fase no queden concesiones; en ese caso el jugador no puede comprar ninguna concesión, perdiendo su acción pero no tiene que pagar nada.

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores, en la primera ronda las concesiones disponibles para adquisición son: 1 Pecos, 2 Austin y 1 Dallas.

Daniel (jugador amarillo) y Julia (verde) eligen “Lease” como su acción pública. Daniel es el primer jugador y puja \$5. Julia es la segunda y puja por \$7. Al resolver la acción (primera acción pública que se resuelve), Julia elige en primer lugar, ya que ha ofrecido la puja más alta. Paga \$7 al gobierno y elige alguna de las 4 cartas disponibles. Julia elige Dallas y coloca su marcador de concesión en alguno de las 3 concesiones de Dallas. Entonces seguiría el turno para Daniel, que paga \$5 y elige alguna de las 3 concesiones que quedan disponibles. Daniel elige Pecos y coloca su marcador de concesión en algunas de las 5 concesiones de Pecos.

A partir de este momento, ambos jugadores tienen los derechos para construir 1 torre de extracción en sus respectivas concesiones.



Nota: Los jugadores mantienen la carta de concesión en su área de juego hasta el final de la partida, ya que cada concesión conseguida otorga 1 PV.



BUILD (Construir) - Acción pública y privada.

Ésta es la acción que realizaremos para comprar torres de extracción o comprar ampliaciones de la refinería.

“Build” se puede realizar tanto como acción pública o como acción privada.

Al elegir esta acción, ya sea como acción pública o privada, el jugador puede comprar una de las losetas de torre o de ampliación que esté disponible. Paga el precio indicado en la parte superior de la carta y la coloca en el lugar apropiado; si es una torre de extracción, se coloca en un terreno vacío del que previamente hayamos adquirido la concesión (lease), si es una ampliación de refinería, se coloca a continuación de la tarjeta de refinería del jugador (no hay un límite en las ampliaciones de refinería que pueden adquirirse).



torre de extracción



ampliación de refinería

En el momento de instalar una nueva torre, el jugador hace inmediatamente una acción “Drill” con la misma sin gastar acción (ver descripción a continuación).

No se puede construir sobre una concesión en la que ya hubiera una torre. Si el jugador no tiene concesiones libres donde construir, o si al resolver la acción no hay losetas disponibles (y que pueda pagar), perderá la acción. Un jugador no puede deshacerse de una torre una vez construída.



DRILL (Extraer) – Acción pública y privada.

Con esta acción, podrás poner tus instalaciones a extraer combustible de los yacimientos del tablero donde tengas al menos una torre.

Al ejecutar esta acción, ya sea pública o privada, el jugador puede extraer recursos con todas sus torres, siempre y cuando tenga espacio en sus almacenes para guardar los recursos. Por cada torre en su posesión, y en el orden que desee, el jugador toma los recursos indicados por la torre del yacimiento correspondiente del tablero y los añade a los huecos libres del almacén de su refinería.

Si al realizar esta acción no hay recursos suficientes en el yacimiento, el jugador coge los que haya (del tipo adecuado). Así mismo, el jugador sólo podrá coger tantos recursos como quepan en su almacén.

Ejemplo: Anna tiene una torre en Austin con una capacidad de extracción de dos barriles de petróleo. Al hacer su acción de Drill toma 2 cubos negros del yacimiento de Austin y los añade al almacén de su refinería, ya que tiene espacio para ello. Si sólo tuviera un espacio libre, sólo podría coger un barril.



Ejemplo 2: Daniel tiene una torre en Dallas con capacidad para extraer tres barriles de crudo. En el yacimiento sólo quedan 2 cubos negros de petróleo y 1 cubo azul claro de gas natural, así que al hacer la acción “Drill” Daniel coge únicamente los 2 cubos negros, aunque tenga espacio en su almacén y su torre tenga capacidad para extraer más recursos.





LOCAL (Mercado local) – Acción pública y privada.

Con esta acción podrás vender los recursos obtenidos en el mercado local. El mercado local tiene precios fijos, así que siempre sabrás exactamente cuánto recibes por cada venta. Al hacer esta acción, ya sea pública o privada, se pueden vender tantos recursos como quiera el jugador, pudiendo vender un único barril, o todos los que tenga almacenados.

Según el recurso vendido, el jugador recibirá dinero o PV:

Por cada barril de petróleo = \$2.

Por cada barril de gas o dos de petróleo = 1 PV.



Ejemplo: Anna tiene 3 barriles de petróleo en su refinería. Puede elegir vender las 3 unidades y recibir \$6; o vender 1 unidad de petróleo por \$2, y recibir por las otras 2 unidades 1 PV.

Daniel tiene 2 barriles de gas y uno de petróleo. Puede vender el petróleo por \$2 y ganar 2 PV por los barriles de gas.

Los recursos vendidos de esta forma vuelven a la bolsa de recursos.

Supervisor del mercado local: El jugador sentado a la derecha del jugador inicial (el último jugador) será el Supervisor del mercado local. Cada vez que algún jugador, que no sea él, use el mercado local, el supervisor recibe \$1 de la banca.



NATIONAL (Mercado nacional) – Sólo acción privada.

Como acción privada, los jugadores pueden decidir intentar vender sus recursos en el mercado nacional.

Los precios del mercado nacional varían en base a la oferta, así que al ejecutar la acción hay que mirar cuántos jugadores la van a realizar. La tabla del tablero nos indica el precio de cada recurso según el número de jugadores que entren al mercado nacional en una ronda.

Los barriles de combustible vendidos de esta forma vuelven a la bolsa de recursos.

NATIONAL	
4P/5P	3P
	\$4
	\$3
	\$1



1ST PLAYER (Jugador inicial) – Sólo acción pública.

Al principio de la partida se elige un jugador inicial, que será el primero en elegir su acción pública y en realizar su acción privada. Para conseguir esta importante ventaja, selecciónala como tu acción pública para ser el jugador inicial hasta que otro jugador elija esta acción.

Esta acción tiene efecto inmediato, de forma que en la resolución de acciones privadas el jugador ya hará su acción el primero. Toma la carta de 1st Player y ponla frente a tu refinería.



SUBSIDY (Subsidio) – Sólo acción pública.

Al comenzar la partida, y al principio de cada ronda nueva, el gobierno ofrece \$1 de subsidio, que se añade al hueco que hay bajo esta casilla. Este dinero es acumulativo, de forma que la cantidad disponible aumenta ronda tras ronda.

Haciendo esta acción pública, un jugador puede coger todo el dinero que se haya acumulado en esta casilla y añadirlo a su reserva.



INVEST (Invertir) – Sólo acción pública.

Para transformar tu capital en puntos de victoria, puede ser buena idea elegir esta acción pública para comprar inversiones. Estas inversiones otorgan PV. Hay 3 tipos de inversiones que se pueden realizar según su valor en puntos: 5 PV, 3 PV y 2 PV. Sólo se puede hacer 1 inversión por turno.

Elige qué inversión (5, 3 o 2) quieres hacer y paga el precio indicado en la primera casilla de precio visible en su track. Una vez hecho, coloca un marcador de tu color en el tablero sobre el precio que hayas pagado y avanza tu marcador de PV tantos espacios como el valor en puntos de la inversión adquirida.

Ya no se podrán realizar inversiones a ese precio y habrá que pagar el siguiente precio de la tabla.

Ejemplo: Anna (color rojo) hace una inversión de 3 PV y paga \$6 al gobierno. Inmediatamente, coloca uno de sus marcadores de inversión sobre la casilla "\$6" y avanza 3 espacios su marcador de PV en el track. A partir de este momento, el próximo jugador que quiera hacer una inversión de 3 PV, deberá pagar el siguiente precio disponible de la tabla de inversiones; en este caso \$7.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3		\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Vender inversiones: Los jugadores pueden vender sus inversiones al gobierno en cualquier momento que así lo decidan. Hacer esto no cuenta como acción. El precio de venta será el siguiente precio visible de la tabla de inversiones.

Cuando se vende una inversión, el jugador retira su marcador de inversiones de esa casilla, recibe el importe correspondiente, retrocede su marcador de PV los espacios necesarios y coloca un marcador de inversiones del gobierno (naranja) en el espacio vacío, dejando así marcado el siguiente precio para inversiones de ese valor.

Ejemplo: Pasadas unas rondas, Anna necesita vender su inversión de 3 PV, por la que pagó \$6. Martín, que es el jugador azul, ha realizado 2 inversiones de 3 PV por \$7 y \$8 respectivamente. El siguiente precio visible es \$9, así que éste será el precio por el que Anna vende su inversión de 3 PV al gobierno.

Una vez Anna recibe los \$9 del gobierno, retira su marcador de la tabla, coloca un marcador de inversión del gobierno en su lugar y por último retrocede su marcador 3 espacios en el track de PV.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3				\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Nota: El precio de las inversiones nunca puede bajar. Utiliza los marcadores de inversión del gobierno (cubos naranjas) para sustituir los marcadores de los jugadores que vendan sus inversiones, especialmente cuando se esté vendiendo la de mayor precio de una fila.

REFINERÍAS Y TORRES DE EXTRACCIÓN:

Refinerías:

Cada jugador cuenta con una refinería que recibe al principio de la partida, con una capacidad de almacenamiento de 3 barriles de combustible. En los almacenes se puede guardar cualquier tipo de recurso (petróleo y/o gas).

Al final de la partida, tener la refinería llena de combustible otorga 1 PV adicional.



Almacén ampliado:

Con la acción "Build" puedes adquirir ampliaciones para tu almacén, entre otras construcciones. Una vez instalada, una ampliación te permite almacenar hasta 2 barriles adicionales de combustible. Al final de la partida, tener el almacén ampliado lleno otorga un PV adicional.



Torres de extracción:

Hay 5 tipos de torres de extracción básicas, con diferentes precios y capacidades de extracción.



Torre pequeña: Cuesta \$5 y te permite extraer 2 barriles de petróleo del yacimiento donde está instalada.



Torre mediana: Cuesta \$8 y te permite extraer 3 barriles de petróleo del yacimiento donde está instalada.



Torre mixta: Cuesta \$10 y te permite extraer 1 barril de petróleo y 1 barril de gas del yacimiento donde está instalada. Además, te permite extraer un segundo barril de gas o petróleo, a elección del jugador.



Torre local pequeña: Cuesta \$7 y te permite extraer 1 barril de petróleo o 1 barril de gas. El combustible extraído con esta torre va directamente al mercado local, lo que otorga \$2 o 1 PV, según sea petróleo o gas respectivamente.



Torre local mediana: Cuesta \$13 y permite extraer 3 barriles de petróleo. Además, extrae un barril de gas que va directamente al mercado local, lo cual otorga 1 PV al jugador que extraiga con esta torre (como se ha explicado que funciona la acción Local).

Nota: En el momento en que se construye una torre, esa torre extrae recursos automáticamente, sin necesidad de gastar una acción de "Drill".

REPOSICIONES

Durante la partida, los recursos, cartas de yacimiento y losetas de edificio se pueden agotar. Si esto pasa, se repondrán entre las fases o rondas del juego, según el caso.

Losetas de edificio:

Antes de comenzar la partida y al empezar una nueva ronda, se ponen losetas en el mercado hasta tener las indicadas, según el número de jugadores.

3 jugadores: El mercado está compuesto por 5 losetas.

4-5 jugadores: El mercado está compuesto por 6 losetas.

Cartas de concesión:

Antes de comenzar la partida y al empezar una nueva ronda, se ponen cartas de concesión en el mercado hasta tener las 4 necesarias.

Yacimientos:

Yacimientos: En cada ronda, al empezar una nueva fase, se comprueba si el petróleo (cubos negros) de alguno de los yacimientos se ha agotado. Si es así, avanza el marcador de ese yacimiento en el track de yacimientos y se sacan tantos recursos de la bolsa como sea necesario, según el número de jugadores, para hacer la reposición:

3 jugadores: rellenar hasta que haya 10 recursos.

4 jugadores: rellenar hasta que haya 12 recursos.

5 jugadores: rellenar hasta que haya 14 recursos.

		
	10	5
	12	6
	14	6

Sólo se repone cuando el petróleo de un yacimiento queda agotado, y se espera a finalizar esa fase para hacer la reposición. Así por ejemplo, si se agota el petróleo durante la fase de acciones públicas, sólo se podrá extraer gas del yacimiento agotado, si lo hubiera, hasta el comienzo de la fase de acciones privadas de esa ronda. Así mismo, si se agota durante la fase de acciones privadas, el yacimiento quedará sin reponer hasta el comienzo de la siguiente ronda del juego.

Si algún jugador ha elegido la acción "Drill" y no hubiera recursos para extraer cuando le toque ejecutarla, pierde la acción.

Huelga: Si en el momento de reponer los recursos de un yacimiento sale el cubo gris, los trabajadores de ese yacimiento se ponen en huelga durante la siguiente fase de acciones y no trabajan.

Ningún jugador puede extraer recursos de ese yacimiento durante la fase de acciones en la que salió el cubo de la huelga. En la siguiente fase de acciones la huelga termina, y se devuelve el cubo gris a la bolsa de recursos (puede haber más de una huelga durante una partida).

Por ejemplo, si al finalizar una fase de acciones públicas se agota un yacimiento y al reponer sale el cubo de huelga, durante esa fase de acciones privadas no se podrán extraer recursos de ese yacimiento. Si por el contrario, el yacimiento se repone al finalizar la fase de acciones privadas, no se puede extraer recursos de ese yacimiento durante la siguiente fase de acciones públicas.

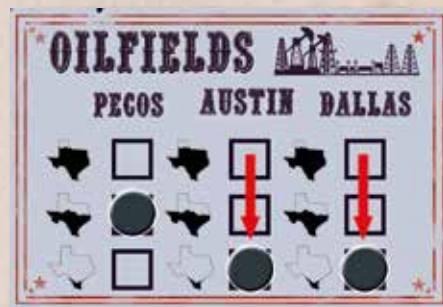
Cada vez que haya que reponer los recursos de un yacimiento, se avanza el marcador de ese yacimiento. Cuando el marcador llegue al final del track, el yacimiento queda agotado y no se repone más.

En cuanto 2 yacimientos quedan vacíos, la partida estará a punto de terminar. (ver imagen en la siguiente pagina).

FIN DE LA PARTIDA:

Cuando se hayan agotado 2 yacimientos completamente, se dispara el final de la partida. Esto implica terminar la ronda actual y jugar después una última ronda, tras la cual se procede al recuento de puntos.

A los puntos que tengan los jugadores acumulados en sus track de PV (por compra de inversiones y venta de recursos), se sumarán los siguientes:



1 concesión = 1PV

Al terminar el juego, cada jugador recibe un PV por cada carta de concesión que tenga en su posesión (haya o no construido una torre en ella). Avanza el marcador de PV del jugador tantos espacios como cartas de concesión tenga en su poder.

1 almacén lleno (refinería o ampliación) = 1PV

Por cada almacén y cada ampliación llenos que tenga un jugador al final de la partida recibe un punto. Se considera que un almacén está lleno cuando tiene todos sus huecos de almacén ocupados con barriles de combustible (gas o petróleo). Avanza el marcador de PV del jugador tantos espacios como almacenes llenos tenga el jugador en su refinería.

Ejemplo: Julia adquirió una ampliación de almacén para su refinería. Al final de la partida le quedan dos barriles sin vender, por lo que puede llenar el almacén de esta ampliación y recibir 1 PV. Si tuviera otros 3 barriles podría también llenar el almacén inicial de su refinería con lo que obtendría 2 PV en total. Si no tuviera la ampliación (que tiene 2 huecos) no recibiría ningún punto por sus 2 barriles, ya que el almacén inicial es de 3 huecos, y no quedaría lleno.



Tener más dinero que nadie = 2PV

Una vez se hayan contabilizado los demás puntos, el jugador que más dinero tenga en total al finalizar la partida gana dos puntos de victoria. Si hubiera empate, todos los jugadores empatados reciben un punto de victoria en lugar de dos. Avanza el marcador de PV de el/los jugadores uno o dos espacios, según corresponda.

Al finalizar el recuento, el jugador que más puntos de victoria (PV) tiene es el ganador de la partida.

Si hubiera un empate, gana el jugador con menos dinero.

Si el empate continúa, gana el jugador con menos concesiones.

Si aun así persiste el empate, la victoria es compartida entre los jugadores empatados.

TORRES AVANZADAS:

Oilfield incluye un conjunto de losetas de edificio para juego avanzado, que añadirán más variedad a tus partidas. Estas losetas están marcadas por el símbolo de un sombrero en su anverso.



Para saber aprovechar todo el potencial de estas torres avanzadas, aconsejamos no incluirlas hasta haber jugado unas partidas y dominar las mecánicas básicas del juego. Por tanto, retíralas antes de tu primera partida, o cuando juegues con jugadores novatos.



- Ampliación de tratamiento de gas:

Cuesta \$8 y te permite vender gas natural en el mercado nacional (National). El jugador que tenga esta ampliación, podrá vender el gas natural que tenga almacenado con la acción "National", recibiendo el mismo importe en dólares que si fuera petróleo por cada barril de gas vendido de esta forma. Opcionalmente, te permite guardar en tu almacén los barriles de gas que otras torres mandan normalmente

al mercado local mediante la acción "Drill" en lugar de venderlo, pudiendo así almacenarlo para su venta posterior por dinero en una acción "National".

Esta loseta se coloca como ampliación en la refinería, no en una concesión libre de un yacimiento.



- Torre nacional pequeña:

Cuesta \$10 y durante la ejecución de una acción "National" vende un barril de petróleo adicional sacado del yacimiento donde está construida (si lo hay).

IMPORTANTE: Esta torre no extrae sus recursos con la acción Drill (ni tampoco al construirla), si no cuando se haga la acción "National". Al realizar la acción privada "National", debes vender al menos un recurso desde tu almacén. Si lo haces, extrae además un barril de petróleo que va directamente al mercado nacional, sin pasar por tu almacén. Al hacerlo, recibe una moneda adicional del banco en esa venta.

Ejemplo: Durante una partida de 4 jugadores, Daniel ha construido en Pecos una torre nacional pequeña. Al realizar su acción de "National", vende desde su almacén 2 cubos de petróleo. Al hacerlo, puede extraer un cubo adicional de Pecos, que va directamente al mercado sin pasar por su almacén y que se vende junto a los demás. Como es el único jugador que ha hecho la acción "National", recibe en total 13 monedas, \$4 por cada barril, más \$1 adicional por la torre.



- Torre del Gobierno:

Gracias a un acuerdo con el gobierno, cuesta \$0 al construirla con la acción "Build" y te permite extraer 1 barril de gas natural que va directamente al mercado local (otorgando el PV correspondiente al jugador).

Una vez se agote el petróleo del yacimiento donde está instalada, el jugador tendrá que pagar \$10 a la banca para liberarla y poder aprovecharla plenamente. Si lo

paga, el dueño de esta torre podrá seguir extrayendo 1 gas natural que irá directamente al mercado local, más 2 barriles de petróleo que irán a su almacén.

Al comprar la torre, ponle uno de los discos naranjas en la zona indicada de la loseta de torre. Cuando pagues el derecho para utilizarla, retira el disco dejando visible el resto del efecto de la torre.

Si el jugador no paga el dinero indicado, pierde la torre **y la concesión donde se hubiera construido**. En este caso, devuelve la loseta de edificio al mercado de losetas y la carta de concesión al de concesiones, quedando disponibles para cualquier jugador. Recuerda que si no tienes dinero, se pueden vender las inversiones en cualquier momento del juego sin gastar acción.

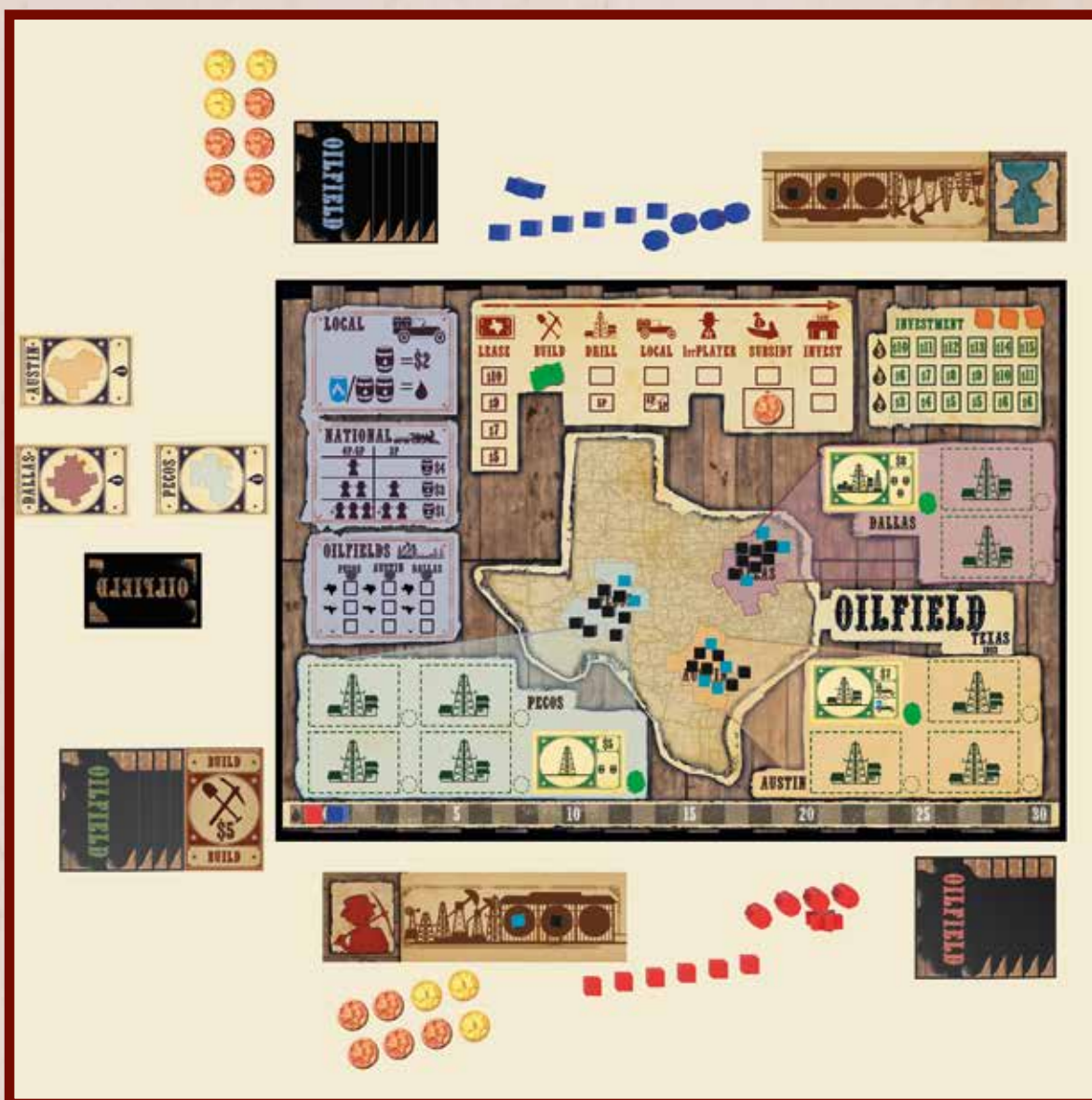
Nota: Puede darse el caso de que a raíz de esto haya disponibles más cartas de concesión o losetas de edificio de las indicadas para el número de jugadores.

VARIANTE PARA DOS JUGADORES.

Oilfield es un juego para 3 a 5 jugadores, pero con esta variante podrás jugar si sólo sois dos, manteniendo perfectamente el espíritu del juego y sus sensaciones.

Setup para 2 jugadores:

- Prepara un set de componentes para un jugador ficticio:
 - Elige un color que no vayáis a utilizar y coge ese trabajador y tres marcadores de concesión.
 - Coge también el set de cartas de acciones privadas de ese color.
 - Separa del mazo de concesiones una carta de cada región y déjalas a mano en la mesa.
 - Para este jugador ficticio no se necesitará dinero, marcadores de puntos o inversión, ni refinería.
- Prepara todo lo demás como para una partida de 3 jugadores, excepto que **el mercado de concesiones sólo tiene 3 cartas.**
- De las losetas retiradas (ver setup para 3 jugadores), toma la Torre Local Pequeña, la Torre Pequeña y la Torre Mediana, y coloca aleatoriamente una en cada región del mapa. Pon en cada una de ellas un marcador de concesión del jugador ficticio.
- Baraja el mazo de acciones privadas del jugador ficticio y saca una carta al azar. Sitúa su trabajador en la casilla correspondiente del track de acciones públicas (si sale “National”, roba otra carta). Si sale “Lease”, ubícalo en la casilla de \$5.



Las reglas son similares a las de tres jugadores (los yacimientos se reponen con 10 recursos), con los siguientes cambios:

ACCIONES PÚBLICAS

Excepto en el primer turno, antes de que los jugadores elijan su acción, el trabajador del jugador ficticio se desplaza una casilla a la derecha en el track de acciones públicas. Esto no dispara ninguna acción, sólo se utiliza para bloquear la acción a los jugadores. Si el trabajador estaba en una casilla de "Invest" se coloca en la casilla de "Lease" (en la casilla de \$5).

Tras ello, los jugadores eligen y ejecutan normalmente sus acciones públicas en orden de turno (no retires del tablero el trabajador del jugador ficticio).

ACCIONES PRIVADAS

Antes de que los jugadores revelen sus acciones privadas se barajan las cartas de acción del jugador ficticio y se saca una al azar. Se hará lo siguiente, dependiendo de la carta extraída:

- "Lease": Se retiran todas las cartas de concesión del mercado, se barajan con su mazo, y se sacan nuevamente 3 (sin importar las que hubiera).
- "Build": Se retiran todas las losetas de edificios del mercado, se barajan con su mazo, y se sacan nuevamente 5 (sin importar las que hubiera).
- "Local": El último jugador gana \$1.
- "National": Afecta al precio de venta en el mercado nacional, como si hubiera un jugador más haciéndolo en ese turno.
- "Drill": El jugador inicial baraja las 3 cartas de concesión separadas al inicio y el otro jugador elige una al azar y la revela. Se realizará una acción "Drill" en la región indicada por la carta, utilizando la torre de extracción del jugador ficticio que haya en ella. Si es la Torre Local Pequeña, se extrae un gas si es posible, y si no un petróleo. Los recursos extraídos se envían a la bolsa.

Tras ello, los jugadores ejecutan sus acciones privadas de la forma habitual.

Opcional: Revela la carta del jugador ficticio a la vez que las de los jugadores, y ejecuta su acción entre medias de un jugador y el otro ("National" afectará a ambos) para dar más importancia a ser jugador inicial.

Las demás reglas se aplican normalmente, incluyendo las reglas de fin de partida y de puntuación.



OILFIELD

Texas, 1933, a new day dawns for the intrepid pioneers of the American West.

Under the burning sand of the desert, the black gold awaits your arrival... what are you waiting for?

Acquire government leases in one of the richest oilfields, build extraction towers, drill oil, sell and invest wisely!

Make smart deals, build a bold strategy to defeat your competitors, and become a true oil tycoon!

CONTENT



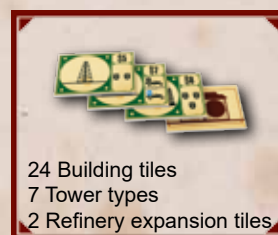
1 Game board



5 Player tiles (refinery)



50 coins



24 Building tiles
7 Tower types
2 Refinery expansion tiles



12 Lease cards:
3 Dallas, 4 Austin, 5 Pecos



25 Private action cards
1 1st Player card



5 workers



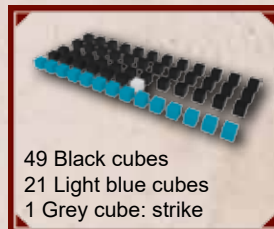
20 Lease markers



1 Cloth bag



30 Investment markers



49 Black cubes
21 Light blue cubes
1 Grey cube: strike



3 Orange cubes
3 Oilfield markers
2 Orange disks
(government markers)



1 rulebook

OVERVIEW

In Oilfield, you will play the role of an oil tycoon in America during the 30's, trying to gain wealth and exploit rich oilfields in Texas, by selling the natural gas and oil you drill at the best prices.

But of course, you are not alone, other brave entrepreneurs like yourself will try to get the most benefits from their investments too.

The target of the game is to be the player with the largest number of victory points (VP) at the end of the game.

You will have the chance to perform 2 actions each round of the game, a public action and a private action. These actions include acquiring leases on terrains to exploit them, building extraction towers to drill the resources, selling your products in the local and national markets, investing wisely in the stock market, etc. Your success will be determined by how you manage these actions to achieve the maximum number of VP's.

SETUP

In your first game, we recommend not including the advanced tower tiles. These tiles are marked with a hat in their faces for easy spotting. 🎩

1. Put all the black and light blue cubes in the cloth bag.
 2. Place the game board in the center of the table, at reach for all players.
 3. Each player chooses a color and receives 5 action cards, 1 worker, 4 lease markers and 6 investment markers of the chosen color.
 4. Also, give each player \$20 and leave the rest of the coins next to the game board, forming the bank.
 5. All players place an investment marker of their color in square "0" of the VP track.
 6. Each player takes the refinery tile of their color, as well as two random resource cubes from the bag, that go into the player's warehouse.
 7. Then, fill each of the 3 regions in the game (Austin, Dallas & Pecos) with resources from the bag. Place as many as needed, depending on the number of players (see chart below).
 8. Once all the players have drawn their 2 random resources, and each oilfield on the board has been filled, put the grey cube into the cloth bag, along with the other cubes.
 9. Shuffle the building tiles forming a pile face down. For 3 player games, take out of the building deck 1 building tile of each type of basic tower, advanced tower and refinery expansion (see the Refineries and Extraction Towers section of this rulebook), as they won't be used in the game. Turn as many as you need to create the building market.
- At the beginning of a game, if you draw 3 identical extraction tiles, shuffle one of them back into the building pile, and draw a new one.
10. Shuffle the lease cards and place it face down next to the board. Then, turn 4 cards to form the lease market.
 11. Leave the three orange investment markers next to the board.
 12. Place the three oilfield markers in the oilfield track.
 13. Place \$1 in the reserved space of the "Subsidy" action.
 14. Finally, choose by your favorite method a player to be the 1st player at the beginning of the game, who will then receive the 1st player card.



★

★	🎩	💰
👤	10	5
👤	12	6
👤	14	6

★

BRIEF ACTION DESCRIPTION

During the game, the players will take turns to perform actions on the board. You need to perform your actions in a logical order to gain benefits and evolve in the game.

As an example, before building an extraction tower in a region, you must acquire a permit from the Government (Lease), and only after building your tower will you be able to start drilling the fuel.

You can perform two actions each round, first a public action, and then a second action that is chosen privately, so the other players won't have much options to react to this private action.

The public action is played on the board, and the private action is chosen from an identical set of action cards that each player has; you place your private action card face down on the table, and you will only reveal it when the time comes.

Let's take a quick look at the main possible actions (further in this rulebook, you will find a detailed explanation):



LEASE – Public and private action.

Through bidding, you may acquire rights to build infrastructures in the oilfields to drill oil and/or natural gas.



BUILD – Public and private action.

You decide to build some kind of extraction tower or refinery expansion to operate with, from the ones available. There are different priced towers, depending on how efficient they are.



DRILL – Public and private action.

With this action, you can put your towers to work and drill fuel from the oilfields. The efficiency of this action depends on the type of tower you have built.



LOCAL (Local Market) – Public and private action.

Once you have drilled some resources, you can sell them to obtain benefits. Perform this action to sell in the local market at a fixed price.



NATIONAL (National Market) – Private action.

Instead of selling them in the local market, you can also take your resources to the national market, where you can get better prices.

But be careful, the prices in the national market vary depending on the offer, so you will need to choose this action wisely.



1ST PLAYER – Public action.

If you want to be the 1st player, choosing your public action before the rest of the players, and performing your private actions first, this is the action you will want to perform.



SUBSIDY – Public action.

If you've ran out of money, or if you need some extra cash, with this action you may get some money from the government.



INVEST – Public action.

With your initial budget, or with the money you've earned during the game, you can perform this action to buy investments that will give you VP's.

HOW TO PLAY?

The game develops in several rounds, during which the players will choose and perform their actions. Each round is divided in 3 phases:

Action Selection Phase:

In this first phase of the game, the players will choose the 2 actions they will perform that round.

-Public action: Beginning with the 1st player, each player places its worker in one of the available action spaces on the board.

There can only be one worker in each space of the board, so if the action you want to perform is already occupied, you won't be able to choose that action this round.

-Private action: When all players have chosen their public action, each of them picks an action card from their hand and places it face down next to their refineries.

Once all players have chosen their 2 actions, the next phase begins.

Note: The "Drill" square marked as 5p is only used in 5 player games, and the square marked 4p/5p in the action "Local" is only used in 4 or 5 player games.

Public Actions Phase:

During this phase, the players will execute their public actions.

These actions are executed in the order indicated in the board. Starting with the leftmost action ("Lease"), and from top to bottom, the player's actions are executed.

Each time an action is performed, the player doing the action recovers his worker from the board and places it next to the refinery.



Private Actions Phase:

Once all public actions have been executed, perform all private actions.

Every player turns face up their private action card, revealing what is the chosen action for this phase. Next, the actions are performed in turn order, starting with the initial player and in clockwise order.

During its turn, a player has no obligation to perform a chosen action; the action cannot be changed, but the players can decide to pass their turns, losing those actions.

Once all players have performed their two actions, the round ends. Replenish the markets and oilfields, if necessary.

Then, start a new round with a new action selection phase.

Note: Public actions are chosen in turn order, but they are executed according to the board's action order. Private actions are chosen by all players at the same time, but they are performed in turn order, starting with the current initial player.

ACTION DESCRIPTION

As previously stated, a player can perform 2 actions each round, the first one is selected publicly, and the second one is chosen privately, but in both cases, the effect is the same.

A player can repeat the same action one round, if he chooses it both as a public and a private action.



LEASE – Public and private action:

To begin production, the first thing you need is to acquire a lease, giving you the rights to exploit one of the oilfields in the game. These exploitation rights are acquired through this action, that can be chosen as a public or a private action.

If you select it as a public action, choose from the available prices the amount you are willing to pay for a new lease. Next, place your worker in the free space with the price you are bidding.

When executing this action, the highest bidder will play first, followed by the next highest bid, and so on. Each player pays the selected quantity, chooses a lease card from the ones available and leaves it next to his refinery (each lease card gives 1 VP at the end of the game). Finally, the player leaves a lease marker of his color next to a free territory in the oilfield indicated in the lease card.

There is only one bid each round, so the initial sum you bid for is the final price you will offer that round.

If you choose this action as a private action, you will only pay \$5, but you will only have available whatever lease cards are left after the public actions phase.

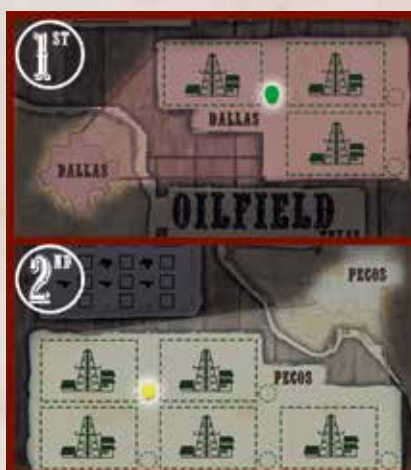
It may happen that by the time this private action is executed, there are no lease cards left; in this case, the player cannot buy a lease card, losing the action, but he won't have to pay anything

Example: In a 4 player game, on the first round, the available lease cards are: 1 Pecos, 2 Austin & 1 Dallas.

Daniel & Julia choose "Lease" as their public action. Daniel is the first player and bids \$5. Julia goes next and bids \$7. When solving these actions, Julia will choose first because she offered a highest sum.

She pays \$7 and takes one of the 4 available lease cards. She takes Dallas and places a lease marker of her color in one of the free leases in Dallas. Then it's Daniel's turn, who pays \$5 and takes one of the 3 available lease cards. Daniel chooses Pecos, and places his lease maker in one of the 5 available leases in Pecos.

From now on, both players have the rights to build 1 extraction tower in their respective leases.



The players keep their lease cards in their game area until the end of the game, because each lease card in your possession will give 1 VP at the end of the game.



BUILD – Public and private action:

With this action, the players can buy extraction towers from the market to build in their free leases, and refinery's expansions to extend their warehouse.

When choosing this action, either publicly or privately, a player can buy one of the available tower or refinery expansion tiles from the market. The player pays the indicated price on the top section of the tile, and places it in the appropriate place; if the purchase was an extraction tower, it is placed in an empty lease owned by the active player, if it's a refinery expansion, it is placed next to the players refinery (there is no limit to the number of refinery expansions a player can have).



Extraction tower



Refinery expansion

When building a new tower, the player can immediately perform a "Drill" action with that tower (see description below).

Players cannot build in a lease if there is already a tower built there. If the player doesn't have any free leases to build in, or if there are no available building tiles left (that he can pay for) when performing this action, the action will be lost. The extraction towers cannot be withdrawn once built.



DRILL – Public and private action:

With this action you can make your factories extract the fuel from the oilfields in the board, where you have at least one extraction tower.

When performing this action, either publicly or privately, the player can drill resources with all his extraction towers, as long as he has enough free space in his refinery's warehouse to store them. For each tower in his possession, the player can take as many resources as indicated in the building tile from the oilfield where it's built, and add them to the free spaces in his warehouse.

If there are not enough resources in the oilfield, the player takes the ones available (from the type indicated in the building tile). In the same way, the player can only take as many resources as he can store in his refinery.

Example: Anna has a tower in Austin, with a drilling capacity of two oil barrels. When solving her Drill action, she takes 2 black cubes from Austin's oilfield, and adds them to her refinery. She can do this because she has enough free space in her refinery; if she only had one free space, she would've only taken one barrel.



Example 2: Daniel has a tower in Dallas, with a drilling capacity of three oil barrels. In Dallas' oilfield there are only 2 black oil cubes and 1 light blue natural gas cube, so when solving his "Drill" action, he only takes the 2 black cubes, regardless of having more free space in his refinery's warehouse and that his tower has a larger drilling capacity.





LOCAL (local market) – Public and private action:

With this action, the players will have the option to sell their resources in the local market. The local market has fixed prices, so you will know the exact prices when selling there.

When performing this action, either publicly or privately, you can sell as many resource cubes from your refinery as you want, being able to sell all the resources in your warehouse or only one.

Depending on what the player is selling, he will receive either money or VP's.

For each oil barrel = \$2.

For each natural gas barrel or for two oil barrels = 1 VP.



Example: Anna has 3 oil barrels in her refinery. She can choose to either sell all 3 oil barrels for \$6, or sell 1 for \$2 and the other 2 for 1 VP.

Daniel has 2 barrels of natural gas and 1 barrel of oil. He can sell the oil for \$2 and the gas for 2 VP.

All resources sold this way go back into the resource bag.

Local Market Supervisor: The player sitting to the right of the 1st player (the last player in turn order) will be the Local Market Supervisor. Each time a player, other than the Supervisor, uses the local market, the Supervisor will receive \$1 from the bank.



NATIONAL (national market) – Private action only:

As a private action, players can sell their resources in the national market.

In the national market, the prices vary depending on the current offer, so when performing this action you have to see how many players have chosen to do it this round. The chart on the board will tell us how much is paid for the barrel that round, depending on how many players have chosen "National" as their private action.

NATIONAL	
4P/5P	3P
1 player	1 player = \$4
2 players	1 player = \$3
3+ players	1 player = \$1

All resources sold this way go back into the resource bag.



1ST PLAYER – Public action only:

At the start of the game, pick a player to be the 1st player. This player will be the first to choose his public action and to perform his private action. To earn this important benefit, choose 1st player as your public action and you will receive the 1st player card until another player takes it from you.

This action has immediate effect, so in the next private action phase, the player will already perform his private action first. Take the 1st player card and place it next to your refinery after performing this action.



SUBSIDY – Public action only:

At the beginning of the game, and at the start of every new round, the Government offers a subsidy of \$1, that is added to the reserved space for this purpose on the board, under the "Subsidy" action square.

This money is cumulative, and so the available quantity will increase round after round, until a player takes it.

By doing this public action, a player can take all the money in that space and add it to his personal reserve.



INVEST – Public action only:

To transform your earnings into VP's, this public action will allow you to acquire investments. These investments grant VP's at the end of the game. There are three different types of investments depending on their value: 5 VP, 3 VP & 2 VP. You can only do this action once per round.

Choose what investment you want to acquire (5, 3 or 2) and pay the indicated price, on the first visible price square available of that investment's track. Once paid, place one investment marker of your color in that space, and add to your VP track as many points as that investment's value.

No other player can pay that price for that investment, and the next higher price will be the one to pay in subsequent "Invest" actions.

Example: Anna (red color) acquires an investment of 3 VP's, and pays \$6 to the bank. Then, she places one of her investment markers on the square marked \$6 of that track, and advances her VP marker 3 spaces. From that moment on, the next player to acquire a 3VP investment will have to pay the next price, in this case \$7.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3		\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Selling investments: Players can sell their investments back to the Government any time they want. Doing this has no action cost. The selling price is the current price for that investment in the board's chart.

When an investment is sold, the player recovers his investment marker from the track, receives from the bank the current price, and moves his VP marker back as many spaces as the value of the sold investment. Finally, place a Government investment marker (orange) in the now free space, leaving the current price unchanged for that investment.

Example: After a few rounds, Anna needs to sell her 3VP investment for which she paid \$6. Martin, the blue player, has acquired 2 investments of 3 VP, for which he paid \$7 and \$8, respectively. The next visible price is \$9, so that is the price Anna will get for selling back her investment to the Government.

Once Anna has received the money from the bank, she recovers her investment marker from the track, places a Government marker instead, and she moves her VP marker 3 spaces on the VP track.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3		\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Note: The price of investments never goes down. Use the Government markers to substitute the recovered players' markers, specially when the rightmost marker is the one being recovered (the one covering the highest paid price).

REFINERIES & EXTRACTION TOWERS

Refineries:

Each player receives a refinery that they will receive at the beginning of the game, with a storing capacity of 3 fuel barrels. Any resource can be stored in the warehouse (both oil and natural gas).

At the end of the game, having a section of your warehouse full of resources gives you 1 VP.



Refinery expansions:

With the action "Build", you can purchase expansions for your warehouse, amongst other buildings. Once built, it allows you to store 2 additional resource barrels in your refinery. At the end of the game, having a full refinery expansion gives you an additional VP.



Extraction towers:

There are 5 types of basic extraction towers, with different prices and extraction capabilities.



Small tower: Costs \$5 and it allows you to extract 2 barrels of oil from the oilfield where it was built in.



Medium tower: Costs \$8 and it allows you to extract 3 barrels of oil from the oilfield where it was built in.



Mixed tower: Costs \$10 and it allows you to extract 1 barrel of oil and 1 barrel of gas from the oilfield where it was built in. Additionally, it allows you extract a second barrel of either gas or oil, at the player's choice.



Small local tower: Costs 7\$ and it allows you to extract 1 barrel of oil OR 1 barrel of gas from the oilfield where it was built in. The drilled resource goes straight to the local market, giving the player \$2 if he drills oil or 1 VP if he drills gas.



Medium local tower: Costs \$13 and it allows you to extract 3 barrels of oil from the oilfield where it was built in. Additionally, it drills a barrel of gas that goes straight into the local market, giving the player 1 VP.

The moment you build an extraction tower, that tower performs a free "Drill" action, extracting some resources right from the start, without having to spend an action on doing it.

REPLENISHING

During the game, the resources in the oilfields, lease cards and building tiles may need to be replenished. If you need to, do this in between rounds or phases, depending on the case.

Building tiles:

Before beginning a game, and at the start of each new round, place as many tower tiles as you need to fill the building market, according to the number of players.

3 players: The market is formed by 5 building tiles.

4-5 players: The market is formed by 6 building tiles.

Lease cards:

Before beginning a game, and at the start of each new round, place as many lease cards in the lease market as you need to have 4 lease cards available in the market.

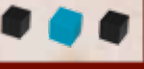
Oilfields:

Each round, at the start of a new phase, check if an oilfield has ran out of oil (black cubes). If that's the case, advance the marker of that oilfield, and take from the resource bag as many cubes as you need to replenish the oilfield, according to the number of player.

3 players: 10 resource cubes.

4 players: 12 resource cubes

5 players: 14 resource cubes.

		
	10	5
	12	6
	14	6

The moment to replenish an oilfield is at the end of the current phase in the round. For example, if an oilfield runs out of oil barrels during the public actions phase, players cannot drill oil from that oilfield; they can only extract gas (if there is any left and have the right extraction towers to do it) until the beginning of the following private action phase. In the same way, if an oilfield is depleted during the private action phase, the oilfield will remain empty until the start of the next round.

If a player chose "Drill" as his action, and there are no available resource cubes left for him, he loses his action.

Strike!

If at the time of replenishing an oilfield, the grey cube is drawn, the workers of that oilfield will go on strike during the next action phase, and they will not work. The players won't be allowed to drill resources from that oilfield. In the next action phase, the strike ends and the grey cube goes back into the resource bag (there can be more than one strike per game).

As an example, at the end of the public actions phase an oilfield is depleted. While replenishing that oilfield the grey cube is drawn out of the bag, and so during that next private action phase, nobody can drill resources from that oilfield until the next public actions phase.

On the same way, if you need to replenish the oilfield after the private actions phase, players won't be allowed to drill in that oilfield until the next private action phase.

Each time you need to replenish the resources from an oilfield, move the oilfield marker for that oilfield in the oilfield track. Once the marker reaches the end of the track, that oilfield is depleted and won't be replenished anymore.

The moment 2 oilfields are completely empty, the game is about to finish.

END OF THE GAME:

Once two oilfields have been completely depleted, the end of the game starts. This means finishing the current round, and playing a last full round, after which the players will count their VP's.

The players will earn VP's during the game by acquiring investments or selling your resources. Add to those VP's the following:

1 lease = 1 VP

At the end of the game, each player receives 1 VP for each lease card in their possession (regardless of it having a tower built or not). Move the VP marker as many spaces as lease cards the player owns.

1 full warehouse (basic refinery or expansion) = 1 VP

For each warehouse or warehouse expansion that the player has filled with resource cubes at the end of the game, he gets 1 VP. It is considered that a warehouse is full, when all of its storage spaces have resource cubes on them (either gas or oil).

Move the players' VP marker as many spaces as full refineries he owns.

Example: Julia bought a refinery expansion. At the end of the game, she has 2 unsold oil cubes, so she can fill the two storage spaces in her refinery expansion and earn 1 VP. If she had another 3 barrels, she would be able to fill her basic refinery as well, getting an additional VP, for a total of 2 VP's. If she didn't have the refinery expansion (which has 2 storage spaces), she would get nothing for her 2 remaining barrels, given that the basic refinery's warehouse has a capacity for 3 barrels, so it wouldn't be full.



Being the player with most money = 2 PV

Once all other VP have been assigned, the player with more money in total at the end of the game will get 2 additional VP's. If there is a tie, all tied players will receive 1 VP instead of two. Advance the VP marker of the player/s one or two spaces in the VP track.

After making the final count, the player with more victory points (VP) will be the winner of the game.

If there is a tie, the player with less money wins.

If there is still a tie, the player with less lease cards will be the winner.



ADVANCED TOWERS:

Oilfield includes a set of tiles for advanced players, to add more variety to your games. These tiles are marked with a hat in their face for easy locating. 

To use all the potential of this advanced towers, it is recommendable to have played a few games to learn the basic rules, prior to including them in the game. We recommend taking them out of the game for your first games, or if you are introducing new players to the game.



- Gas refinery expansion:

Costs \$8 and it allows you to sell natural gas in the national market ("National" action). The player owning this expansion, can sell the gas he has stored in his warehouse with the action "National", getting the same money per gas barrel as if it were an oil barrel. Also, if you want to, you can store in your refinery the gas barrels that other towers send straight to the local market with a "Drill" action, instead of selling them directly, giving you the chance to store them and sell them later in a "National" action.

This tile is a refinery expansion, and so it is placed next to the refinery, not in a free lease space.



- Small national tower:

Costs \$10 and adds an oil barrel from the oil field to those you are going to sell that turn, and it goes straight to the national market. IMPORTANT: this tower doesn't extract resources with the action "Drill" (or at the time of building it), it extracts resources with the action "National". When solving your "National" action, you must sell at least one barrel from your warehouse. If you do, take one additional oil barrel from the oilfield where this tower was built, and send it straight to the national market, without having to store it in your refinery. When doing so, receive one additional coin from the market.

Example: Daniel has built a small national tower in Pecos. When performing his "National" action, we sell 2 oil barrels from his warehouse. Because of this, he can extract one additional oil cube from Pecos, that goes straight to the national market, without going through the player's warehouse. Daniel is the only player selling in the national market this turn, so he receives 13 coins in total, \$4 for each of the three barrels, plus one extra coin for the small national tower.



- Government tower:

Thanks to an agreement with the Government, this tower is free to build, and it allows you to extract 1 barrel of natural gas that goes straight to the local market (giving the player 1 VP).

The first time the oilfield it's built in needs to be replenished, the player will have to pay \$10 to liberate the tower and use it's full potential. If he does, the owner of this tower will continue extracting 1 barrel of natural gas that goes to the local market, plus 2 additional oil barrels that go to the refinery's warehouse.

When you build this tower, place one of the orange discs in the marked zone of the building tile. Once you pay the rights to use it, take the orange disk off, revealing the full effect of the tower.

If the player doesn't have the money, or doesn't want to pay the price of the tower, when the oilfield is being replenished, he loses the tower **and the lease where it was built**. In this case, put both the building tile and the lease card back in their respective markets, that are now available for any player. Remember that you can always sell your investments whenever you want, without having to spend an action to do it.

Note: It may happen that because of this there might be more building tiles or lease cards available in the market than the usual for that number of players.

2 PLAYER VARIANT

Oilfield is a game for 3 to 5 players, but with this variant, you will be able to play with only 2 players, without losing anything from the original gameplay and feelings of the game.

2 player setup:

- Prepare a set of components for a dummy player:
 - Choose a color that neither of the players is going to use, and take the worker and three lease markers of that color.
 - Get the set of private action cards of that color as well.
 - Take from the deck of lease cards one card of each oilfield, and leave them in the table at reach.
 - You won't need money, point or investment markers nor a refinery for the dummy player.
- Get the rest of the game ready for a 3 player game, with the exception that **the lease market will only have 3 available cards** and only 2 refineries will be used in the game.
- From the building tiles you put aside at the beginning of the game (see setup for three players in page 16), take 1 Small local tower, 1 Small tower and 1 Medium tower. Place them randomly one in each oilfield, and put a lease marker of the color of the dummy player in each of them.
- Shuffle the deck of private action cards of the dummy player, and randomly take a card. Place the dummy player's worker in the corresponding public action in the board (if the card is "National", take another card). If the action is "Lease" place it in the \$5 square.



The rules are very similar to those of a three player game (oilfields are replenished with 10 resources), with the following changes:

PUBLIC ACTIONS

Except for the first turn, and before the players choose their actions, the dummy player's worker will move one space to the right on the public action track. This does not trigger any action, it's only used to block the players. If the worker was in one of the "Invest" spaces, move him to "Lease" in the \$5 square.

After that, the players pick and execute their public actions normally, in turn order (don't retrieve the dummy player's worker from the board).

PRIVATE ACTION

Before the players reveal their private actions, shuffle the dummy player's deck of private action cards, and take one randomly. Depending on the card, do the following:

- "Lease": Take all cards from the lease market, shuffle them back into the lease cards' deck, and deal 3 new cards to form the market again (regardless of how many cards were left).
- "Build": Take all building tiles from the market, shuffle them back in the building tiles' deck, and draw 5 new buildings to form the market (regardless of how many tiles were left).
- "Local": The Local Market Supervisor (the last player) earns \$1.
- "National": Affects the prices of the national market, as if there were an additional player selling that turn.
- "Drill": The 1st player shuffles the 3 lease cards that were set apart at the beginning of the game and the other player takes one randomly. Reveal the card, and perform a "Drill" action in that oilfield, using the extraction tower of the dummy player. If it is a Small Local tower, drill a cube of natural gas, if possible, if not take oil. The resources drilled this way go back into the resource bag.

After this, the players will perform their private actions normally.

Optional: Reveal the dummy player's action card at the same time as the players', executing his action in-between one player and the next ("National" will still affect both players), thus giving more importance to being the 1st player.

The rest of the rules apply normally, including the rules for the end of the game and the final scoring.

OILFIELD

A GAME BY PACO YANEZ



abba
games

ART. nICOLAS SERRANO



agradecimientos acknowledge



Gael Yanez
Buster Lehn
JuanJosé Martínez (Junjo)
monicaco
Yolanda Galan
Solanudo
Olivier De Wilde
TiPhor
Familie Vanhorick Pasquini
Benoît Delecluse
Olivier & Oscar David
Hilde Vandierendonck
Darryl Shannon
Kurt Armbruster
Francois Boilard
Miguel Lacave
Koima
Gaby Cervera
Javier Muñoz García
MrPlayforlive
Carlos Martínez Torres
Michael Abeledo
Francisco Javier Ruiz Gómez
Grego
losamigosdelosjuegos.es
Karinsky&^angelika^
Miskatonico27
El Púlpito de Preacher Rush
David Molina López (David Trovador)
Sergio Rodriguez Yanes
Rubén Muñoz Muñoz (RMMGames)
Guillermo Peral Fontova
Celia Calzada
Rincón de jugones
HuesoSeco
Pablo (Maek)
Cristina Tijero Capdevila
Guillermo Tarazona
Joan Manuel Rovira Galvez
Antonio Muñoz de Arenillas Valdés
Dinael URDANETA
CUCHARÓN
Domingo de Juegos
Andrea Sofia Rovira Galvez
Fernando Latorre
Henri y Gabriel
Thomas "Wazations" Addison
Samuel "Professeur !" Tissier

Javier Iañez
Begoguiller
yonk76
Sarita83
Joan Calabria
Enrique Sánchez
Bernardo Sánchez
Manu Palau
Roberto Herrero Pérez
Miquel Jornet
Chuchi
LitoraLudo
Alvaro Blazquez
MASB
Pedrotronic
Pablo-san
DMorilla
Carondar
Pedro(Te)
Alberto Torre
Edi Miranda
Amphora Games
rubuscube
Toti
Carl Hessell
Sepiatore
Emma-Louise Kean
Robbie
Raymond Davies
Theo Clarke
Tor I. Wilhelmsen
Xavier Lagoas
Micke Eriksson
Jean Dorthe
Peter Brestovansky
Branislav Lolo Loskot
mister whippy
Chris Werling
BradA
Martin E Stein
Galito
Jeremy P
Joe Aponick
Michael Brister
Josh Munson
Vladimir Sy
Alice Rowe
Sahn

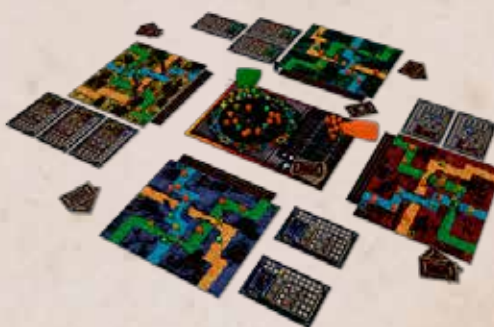
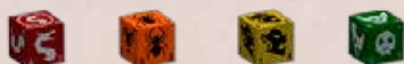
Chris Earley
Harry Walker
Ryan RyPo Pomeranke
Daniel Liteplo
Ed Kowalczewsk
Victor Garcia
David Barnes
Alexis Edminster
RPardoe
Eileene Coscolluela
Kat & Rowan Harbinger
Jerry K Parsons
Charles Pearson
CSolaqui
Pedro Andrés Gutiérrez
Lando

Special thanks to:

Bernard Vanhorick
Axel Roffi
Zineb Benani



Portal of
MORTH



Visit: www.abbagames.com

Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de este producto puede reproducirse
sin el consentimiento expreso de Abba Games S.L.

Los componentes de la caja pueden variar de los
mostrados.

Este producto no es un juguete,
su uso no esta pensado para personas menores de 12
años.

Distribuido y editado en España por Abba
Games S.L.

NIF: B85716496

Avda. Puente Cultural 10 escalera B planta 2
oficina 1

28702 San Sebastián de los Reyes, Madrid
www.abbagames.com
fabricado en UE