

SCHWARZES GOLD

Die Bohrtürme von Spindletop Hill



Bernhard Weber



MÜCKE SPIELE

Zubehör

- 1 doppelseitiger Spielplan mit Version „1901“ und Version „1926“
- 20 Bohrtürme in 4 Farben
- 4 Lkw in den Farben der Bohrtürme
- 4 Loks in den Farben der Bohrtürme (Varianten)
- 1 schwarze Lok
- 60 schwarze Plättchen (Öllager)
- 3 Ölfässer
- 2 Würfel



Die eigenen Loks werden nur in den Varianten „Start oder Lok“ und „Eigene Lok“ benötigt.



Für die erste Partie wird empfohlen, mit Version 1901 zu spielen. Jedoch kann auch Version 1926 ohne Varianten gespielt werden.

Der Spielplan ist in 9 Gebiete eingeteilt, die aus 9 bis 16 Feldern (Version 1901) bestehen. Die Größe der Gebiete ist angelehnt an die Wahrscheinlichkeit, dort aktiv zu werden.

Vorbereitung

- Die 60 Plättchen, 3 Ölfässer und die schwarze Lok werden neben dem ausgebreiteten Spielplan (**Version 1901**) bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält den Lkw und die 5 Bohrtürme (bzw. 4 bei vier Spielern) in der gleichen Farbe.
- Wer zuletzt an der Tankstelle war beginnt, es wird reihum gespielt.

Ziel

Ziel ist, die meisten Plättchen zu bekommen.

Ablauf

Das Spiel gliedert sich in 2 Phasen: 1. die Würfel- und Setzphase und 2. die Wertungsphase. In Phase 1 wird grundsätzlich gewürfelt und dann ein Bohrturm, Plättchen, Lkw oder Ölfass eingesetzt. In Phase 2 entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge sie ihre Bohrtürme werten und dadurch mehr oder weniger Öl fördern.

1. Phase: Würfeln: Öl entdecken oder Bohrturm/Lkw aufstellen oder Ölfass abstellen

Der Spieler am Zug würfelt mit beiden Würfeln.

Die Summe gibt an, in welchem Gebiet eine der folgenden Aktionen ausgeführt wird (7 = Mitte):

Mit einer 7 setzt man im großen mittleren Gebiet ein. Die neun Felder des Gebiets 2/3 stehen für die Wurfresultate 2 und 3 zur Verfügung; dies gilt entsprechend für das Gebiet 11/12.

- **Öl entdecken** (Plättchen setzen)

Der Spieler setzt ein **Plättchen aus dem Vorrat** auf ein freies Feld.

Plättchen sind neutral, d.h. sie gehören keinem der Spieler, werden aber im Spielverlauf zu Siegpunkten.

Pasch: Das Plättchen darf auch auf ein bereits ausliegendes Plättchen gesetzt werden!

• Bohrturm setzen

Der Spieler setzt einen **eigenen Bohrturm** auf ein freies Feld.

• Lkw einsetzen

Der Spieler setzt **seinen Lkw eindeutig** waagrecht oder senkrecht **ausgerichtet** auf ein freies Feld.

• Ölfass abstellen

Der Spieler stellt ein Ölfass aus dem Vorrat auf ein **Plättchen**.



Die Aktionen beziehen sich immer auf genau ein Feld im erwürfelten Gebiet.

Wurf wiederholen

Passt dem Spieler sein Wurf nicht, also möchte der Spieler in diesem Gebiet nicht aktiv werden, **so darf der Spieler den ersten Wurf wiederholen. Den zweiten muss er in jedem Fall ausführen!**

Ende der 1. Phase

Die 1. Phase endet sofort,

- sobald alle Felder eines Gebietes besetzt sind oder
- kein Plättchen mehr im Vorrat vorhanden ist.

Der **linke Nachbar** des Spielers, der den letzten Zug ausgeführt hat, erhält die schwarze Lok.

2. Phase: Öl fördern

Nun wird mit den Bohrtürmen bzw. Lkw Öl gefördert. Beginnend bei dem Spieler mit der schwarzen Lok sucht sich jeder der Reihe nach einen eigenen Bohrturm oder Lkw aus, der gewertet wird.

Bei 3 und 4 Spielern wird dabei die Reihenfolge nach jeder Runde umgekehrt:

A, B, C, C, B, A, A, B, etc. bzw. A, B, C, D, D, C, B, A, A, B, etc.

Der Spieler zeigt auf Bohrturm bzw. Lkw, nimmt dann die entsprechenden Plättchen (ggf. mit Ölfass) vom Plan und legt sie als Punkte vor sich ab.

So wird jedes Plättchen/Ölfass immer nur für einen Spieler gewertet.

- **Bohrturm:** alle 8 angrenzenden (also auch diagonale) Felder; max. 8 Plättchen
- **Lkw:** alle Felder in gerader Linie zur Fahrtrichtung (auch hinter dem Lkw) bis zum nächsten Hindernis (Bohrturm oder anderer Lkw); max. 9 Plättchen

Ende des Spiels und Gewinner

Nachdem alle zu wertenden Plättchen vom Plan genommen wurden endet das Spiel. Jedes Plättchen und jedes Fass zählt 1 Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand von diesen derjenige, der als Letzter die 2. Phase begonnen hat.

VARIANTEN

Alle Varianten können einzeln oder beliebig miteinander kombiniert gespielt werden. Es gelten die bisherigen Regeln mit folgenden Ergänzungen oder Änderungen.

Start oder Lok

spielbar auf Spielplan 1901 und 1926

Am Ende von Phase 1 entscheiden die Spieler, ob sie Startspieler von Phase 2 sein möchten oder ihre Lok wie den Lkw einsetzen wollen.

Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der den letzten Zug von Phase 1 ausgeführt hat, darf jeder entscheiden: anfangen oder nicht?

- Möchte der Spieler anfangen, nimmt er sich die schwarze Lok.
- Alle anderen Spieler dürfen ihre Lok wie den Lkw einsetzen: bis zu 2 x Würfeln, Lok auf freiem Feld einsetzen.
- Eine nicht auf dem Plan eingesetzte eigene Lok zählt 1 Punkt.
- Hat sich kein Spieler für das Anfangen entschieden, beginnt derjenige mit Phase 2 und nimmt sich die schwarze Lok, der zuerst die Entscheidungsmöglichkeit hatte (linker Nachbar, s. o.).

Barackensiedlung

spielbar auf Spielplan 1926

Eine Verbindung zwischen Siedlungen durch Öl-Plättchen ermöglicht eine sofortige Zwischenwertung mit sicheren Punkten.

- Auf Siedlungen darf weder Plättchen noch Bohrturm gesetzt werden.
- Ein Gebiet gilt als voll, wenn alle Felder außer der Siedlung besetzt sind.

Bei einem entsprechenden Würfelwurf darf der Spieler seinen Lkw auf die freie Siedlung setzen. Sobald eine Verbindung mit Plättchen zu einer beliebigen anderen Siedlung vervollständigt wurde, nimmt der Besitzer des Lkw sofort alle entsprechenden Plättchen (kürzeste Verbindung!) vom Plan zu sich in den Vorrat. Dies sind sichere Punkte.

- Als Verbindung zählt: die Plättchen müssen waagrecht oder senkrecht angrenzen.
- Der Lkw kommt nach der Wertung aus dem Spiel.
- Mehrere Lkw: befindet sich in der anderen Siedlung auch ein Lkw, werden die Plättchen aufgeteilt, einen evtl. Rest erhält der Spieler am Zug.
- Steht am Ende von Phase 1 ein Lkw noch in einer Siedlung, darf der Spieler in Phase 2 den Lkw um 90 Grad drehen, um ggf. die andere Reihe zu werten.



Ödland

spielbar auf Spielplan 1926

Blockiert zunächst bestimmte Felder und hat dadurch Auswirkung auf die Standortwahl der Bohrtürme.

Diese Felder dürfen erst besetzt werden, wenn alle anderen in diesem Gebiet (außer der Siedlung) bereits belegt sind.



Die Loks

Fahren auf den Schienen umher und können Vorteile (eigene Lok) oder Nachteile (schwarze Lok) bedeuten.

- Die Loks fahren immer vorwärts.
- Ist eine Schiene am nächsten Haltepunkt besetzt, wird dieser „übersprungen“.
- Die gleiche Lok darf nie denselben Haltepunkt unmittelbar hintereinander anfahren.
- Werden schwarze Lok und Spielerlok im selben Zug ausgelöst, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge.
- Bahnübergänge (optional): anstatt in jeder Richtung abbiegen zu dürfen, darf in und aus Richtung Bahnübergang nicht **abgebogen** werden (geradeaus darüber fahren ist erlaubt)!

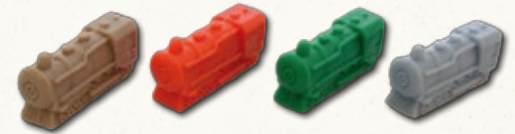


Eigene Lok

spielbar auf Spielplan 1926

Ermöglicht bei entsprechendem Wurf und Standort bis zu zwei Aktionen statt einer.

- Ist in dem erwürfelten Gebiet der dortige Gleisplatz der Siedlung frei, darf man dort seine Lok einsetzen. Diese hat aber erst ab dem nächsten Wurf Auswirkungen.
- Steht im eigenen Zug die eigene Lok im erwürfelten Gebiet, darf der Spieler statt einer auch 2 oder 0 Aktionen ausführen.
- Danach fährt die Lok weiter zur nächsten Siedlung bzw. zum nächsten Bohrturm. An Abzweigungen entscheidet der Spieler die Richtung.



Schwarze Lok („Fluch von Spindletop“)

spielbar auf Spielplan 1926

Wo sie zum Stehen kommt, versiegt (zeitweise) das Öl oder der Bohrturm ist in Gefahr ...

- Wird anfangs in beliebiger Richtung auf die Schiene der Siedlung in Gebiet 7 gesetzt.
- Wird bei Pasch (des auszuführenden Wurfs) ausgelöst: die Lok fährt zur nächsten freien Siedlung bzw. zum nächsten Bohrturm. An Abzweigungen entscheidet der Spieler die Richtung.
- Die Lok hat Auswirkung auf das Feld neben Siedlung/Bohrturm auf der anderen Seite der Schiene:



Öl-Plättchen: dies kommt zurück in den Vorrat

Freies Feld neben Bohrturm: Besitzerwechsel, der Spieler am Zug darf diesen Bohrturm gegen einen eigenen anderen auf einem beliebigen Feld austauschen

Bohrturm neben Bohrturm: keine Auswirkung

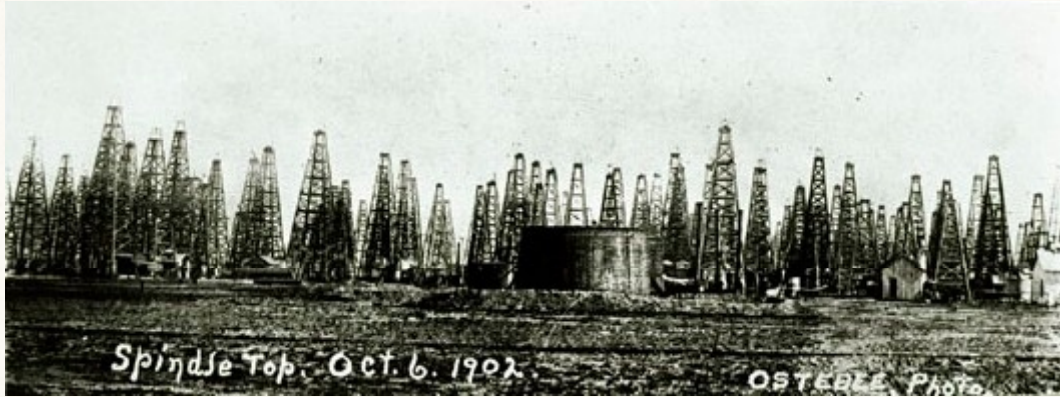
Frei neben Siedlung: keine Auswirkung

Frei neben mit Lkw besetzter Siedlung: Lkw geht an Besitzer zurück
(nur in Kombination mit Variante „Barackensiedlung“)

Spindletop Hill

Die Wiege der Ölindustrie

Spindletop, benannt nach einem Baum, der wie ein umgekehrter Kegel gewachsen war, gilt als Geburtsstätte der Ölindustrie und liegt unweit südlich der Stadt Beaumont in Texas an der Küste des Golf von Mexiko. Nachdem man Anfang des letzten Jahrhunderts hier Erdöl in bislang nicht gekanntem Ausmaß fand, wurde Spindletop zum Motor der gesamten US-Industrie. Aus dem Ölrausch dieser Zeit gingen die großen amerikanischen Ölkonzerne Texaco, Gulf, Amoco, Chevron, Mobil und Exxon hervor.



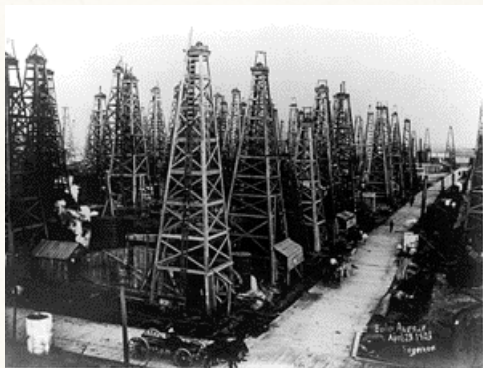
Die 1892 gegründete Gladys City Oil, Gas, and Manufacturing Company war das erste Unternehmen, welches mit Bohrungen bei Spindletop begann. Der Gründer, Patillo Higgins, war zu der Überzeugung gelangt, daß viele Indikatoren für die Existenz von Öl bei Spindletop sprachen. Mit weiteren Partnern erwarb er das Land und erste Bohrungen wurden durchgeführt. Nach zahlreichen Mißerfolgen jedoch verweigerten die Investoren neues Geld und Higgins verließ das Unternehmen wegen anhaltender Streitigkeiten.



Kurze Zeit später stieß der Ingenieur Anthony Lucas hinzu. Verträge wurden geschlossen und die Bohrungen wieder aufgenommen. Lucas bohrte bis auf eine Tiefe von 175 m bevor man wegen fehlender Mittel wieder aufhören mußte. Glücklicherweise fanden sich mit John H. Galey und James M. Guffey aus Pittsburgh neue Geldgeber, Higgins jedoch wurde aus dem Unternehmen ausgeschlossen, Lucas verblieb nur ein kleiner Anteil.

Die Bohrungen wurden fortgeführt und am 10. Januar 1901 war man bei einer Tiefe von 347 m erfolgreich. Der "Lucas Gusher" spuckte neun Tage lang eine 46 m hohe Ölfontäne in die Luft, die kilometerweit gesehen werden konnte, bevor es endlich gelang, die Quelle unter Kontrolle zu bringen. Immerhin versprühte die Quelle täglich ein bislang unerreichtes Volumen von 16.000 m³ Erdöl.





Die Entdeckung katapultierte Beaumont in die Spitze der US-amerikanischen Industriestädte. Das Gesicht der Stadt änderte sich schlagartig, innerhalb kürzester Zeit verfünffachte sich die Einwohnerzahl. Baracken, Zelte, Schuppen, Kneipen und Bordelle schossen aus dem Boden, die Kriminalitätsrate stieg sprunghaft an. Spekulationen führten zu rasant steigenden Grundstückspreisen. Ende 1902 waren über 600 Ölgesellschaften gegründet und 285 Bohrungen aktiv. Allein im ersten Jahr lieferte Spindletop 500.000 Tonnen Rohöl, im zweiten Jahr stieg die Produktion auf 2,4 Mio. Tonnen. Das Maximum wurde mit 14.000 Tonnen täglich erreicht.

Im Ergebnis führte diese massive Überproduktion aber zwangsläufig zu einem starken Rückgang der Produktion und bereits 1904 lieferten die Bohrungen nur noch 1.400 Tonnen täglich. Der Boom war vorbei und Spindletop Hill wurde eine Geisterstadt.

Mit Hilfe neuer Techniken gelang es der Yount-Lee Oil Company im November 1925 dann eine Bohrung auf mehr als 760 m Tiefe zu treiben, was zu einem zweiten Ölrusch noch größeren Ausmaßes führte. In den nächsten 10 Jahren wurden nochmals mehr als 10 Mio. Tonnen Öl gefördert, mehr als 10.000 Menschen fanden hier Arbeit.



Die Förderungen liefen bis ins Jahr 1936, dann sank die Produktion so tief, daß die Unternehmen ihr Glück an anderer Stelle suchten. In den 50er Jahren dann wurden die Schwefelvorkommen der Region abgebaut, was zur entgeltigen Verwüstung der Gegend führte. Noch heute wird in der Region Öl gefördert, jedoch in sehr geringen Mengen.

*Mit freundlicher Unterstützung des
Spindletop Gladys City Boomtown Museum
<http://www.spindletop.org>*



Siebertitel Autorenwettbewerb

Schwarzes Gold ist einer der beiden Siebertitel des Autorenwettbewerbes von www.spielmaterial.de, der im Zeitraum Oktober 2008 bis Mai 2009 durchgeführt wurde. Aufgabe war es, ausgehend von Spielsteinen des Spieles „Giganten“ (Komos Verlag) ein Brettspiel, in dem möglichst viele Teile aus dem Materialset Verwendung finden, zu kreieren. Zusätzliches Material (z.B. Brett, Spielkarten, Figuren, etc.) durfte dazukommen. Jury war der Spielertreff Mönchengladbach und www.spielmaterial.de. Die Sieger erhielten einen Barpreis und einen Autorenvertrag.

Edition Bohrtürme

Mit dem Titel „Namibia“ gibt es noch einen weiteren Gewinner des Wettbewerbes. Dieses Spiel und noch weitere aus dem Wettbewerb werden in den nächsten Jahren in der Edition Bohrtürme im Verlag Mücke Spiele erscheinen. Näheres dazu auf www.spielmaterial.de und www.muecke-spiele.de.

Danksagung

Der Verlag dankt dem Autor und dem Graphiker für die angenehme und professionelle Zusammenarbeit. Dank auch an die Testspieler des Spielertreff Mönchengladbach, Klaus, Gabriele, Daniel, Torsten, Frank, Oliver, Tanja, Thomas, Nicole, Michael, Oliver, Dagmar, Eckhard, Birgit, Manfred, Sigrun sowie die Zaubermaus. Für die freundliche Unterstützung danken wir auch dem Spindletop - Gladys City Boomtown Museum in Beaumont, Texas.



Rabatt für Onlinebestellungen

Käufer des Spieles erhalten mit dem Rabattcode „SCHWAGO“ bei ihrer ersten Bestellung auf den Seiten von www.spielmaterial.de einen Rabatt von 5%.