

GIGANTEN Kurzspielregel

Spielvorbereitung

Spielplan auslegen, Bohrturm-Marker getrennt nach Bohrturmanzahl *verdeckt* auf die Felder des Plans verteilen.
Beachte: Bei 3 Spielern keine Marker auf die Felder, die mit „3“ markiert sind. Restliche Marker in die Spielschachtel.

Je 1 **Ölfass** auf das Feld \$ 5000 der drei Ölfirmen gelegt.

Die Karten getrennt nach Rückseite (grün, rot, beige), mischen und *verdeckt* auf die passenden Felder am oberen Spielplanrand legen.

Jeder Spieler erhält

- \$ 15.000
- eine Infotafel
- je LKW, Lok und 5 Bohrtürme in seiner Farbe. LKW neben den linken Rand des Spielfelds (da wo die Schienen sind), die Lok auf das markierte Feld 6 unterhalb des Spielfeldes.

Die **schwarze Lokomotive** wird auf das markierte unterste Schienenfeld gestellt.

Startspieler auswürfeln. Dieser erhält den Würfel als Startspielerkennung.

SPIELENDEN und SIEGBEDINGUNG

Das Spiel endet, wenn die **schwarze Lok** das mit dem **Stern markierte letzte Schienenfeld** erreicht hat.

Dann erhält der Spieler, dessen Lok an

1. Stelle (am weitesten vorgerückt) ist, \$ 5.000
2. Stelle ist, \$ 4.000,
3. Stelle ist, \$ 3.000,
4. Stelle ist, \$ 2.000

pro Bohrturm auf dem Spielplan und pro Ölstein unter einem Bohrturm \$ 1.000.

Beachte: Bei Gleichstand der Lok entscheidet, wer mehr Verkaufslizenzen hat, dann die Spielerreihenfolge in der letzten Spielrunde.

Der Spieler mit der höchsten \$ Summe gewinnt.

Phase 1: MARKTPREIS VERÄNDERN - Nur Startspieler!

Für jede der drei Ölgesellschaften wird der neue Marktpreis einzeln ausgewürfelt:

Farbe des Kursfeldes vor dem Würfeln	blaue Zahl	rote Zahl
Weiß	gewürfelte Zahl nach oben	gewürfelte Zahl nach unten
Blau	gewürfelte Zahl nach unten	
Rot	gewürfelte Zahl nach oben	

Phase 2a: ROTE AKTIONSKARTEN AUFDECKEN - Nur Startspieler!

1 Karte mit einem roten Bohrturm aufdecken und die **schwarze Lok** um die auf der Karte angegebenen Felder **vorrücken**. Danach die Karte offen neben den Spielplan legen.

Phase 2b: BEIGE AKTIONSKARTEN AUFDECKEN - Nur Startspieler!

So viele **Karten mit einem beigen Bohrturm aufdecken**, wie Spieleranzahl. Karten offen neben den Spielplan neben die rote Karte legen.

Phase 2c: AKTIONSKARTEN NEHMEN - Erst Startspieler, dann in Spielerreihenfolge

Jeder Spieler nimmt sich eine der offen ausliegenden Karten und legt sie offen vor sich hin. Die übrig gebliebene Karte wird auf den entsprechenden **Ablagestapel** gelegt.

Abbildung	Sonderaktionen
Ziffer und grüne Karte	Die Anzahl an Verkaufslizenzen ziehen
Ziffer und zwei Räder	Bewegungspunkte für LKW und eigene Lok
Flacher Ölstein	Einen Ölstein kostenlos aus dem Vorrat nehmen und in das eigene Lager (runder Kessel) einer Ölfirma legen
Ziffer und drei Lokomotiven	Alle Loks der Mitspieler (nicht die schwarze Lok) um die Anzahl der Felder (nicht Bewegungspunkte!) zurücksetzen.
Ölfass und Ziffer	Das Ölfass einer Kurstabelle um die angegebenen Felder hoch oder runter setzen

Phase 3: VERKAUFLIZENZEN VERTEILEN - Nur Startspieler!

Startspieler verteilt *verdeckt* in der Spielerreihenfolge die Anzahl an Verkaufslizenzen (grüne Rückseite), die jeder Spieler laut der Karten bekommt.

Phase 4: BEWEGUNG DER LOK, DER LKWs UND SONDERAKTIONEN - Erst Startspieler, dann in Spielerreihenfolge

Aktion	Durchführung
Eigenen LKW bewegen	<p>LKW in Spielzug 1 auf die erste Reihe ziehen und dann</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur waagrecht oder senkrecht - auch rückwärts - nicht durch Bohrturm - auch durch Felder mit Förderkärtchen oder anderem LKW - nicht enden auf Feld mit Förderkarte oder anderem LKW <p>Kosten</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 BP auf Ebene (braun) - 2 BPs auf Hügel (grün) - 3 BPs auf Gebirge (grau) <p>Die Fahrt darf unterbrochen und dann fortgesetzt werden, um ein Ölvorkommen zu untersuchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nur wenn waagrecht oder senkrecht von Marker mit Ölturm - nur bei 1 oder 3 Öltürmen (nicht bei 2!!!) <p>Danach den Marker mit dem Ölturm wieder verdeckt hinlegen!</p> <p><u>Beachte:</u> Wird die Fahrt waagrecht oder senkrecht von Marker mit Ölturm beendet, kann man später (Aktion 5) einen Ölturm darauf bauen.</p>
Eigene Lok bewegen	Kostet BPs wie neben den Gleisen angegeben. Nur vorwärts ziehen
Sonderaktion	Sonderaktion wie in Phase 2

Die benutzten Aktionskarten werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Sind die Aktionskarten eines Stapels aufgebraucht, dann werden die abgelegten Karten gemischt und verdeckt wieder auf den entsprechenden Stapel gelegt.

Phase 5 : BOHRTURM BAUEN – Erst Startspieler, dann in Spielerreihenfolge

Steht der LKW waagrecht oder senkrecht neben einem Förderkärtchen mit Ölturm, dann kann ein einziger Ölturm gebaut werden. Kosten:

- 1 Ölturm auf Karte \$ 4.000
- 2 Öltürme auf Karte \$ 6.000
- 3 Öltürme auf Karte \$ 8.000

Der Spieler deckt den Marker auf und erhält die angegebene Anzahl an Ölsteinen. Er steckt die Ölsteine unter einen seiner Öltürme und stellt diesen auf das entsprechende Feld. Der Marker wird aus dem Spiel genommen.

Phase 6: ÖL FÖRDERN UND TRANSPORTIEREN – Erst Startspieler, dann in Spielerreihenfolge

Jeder Spieler nimmt von *jedem* seiner Bohrtürme auf den Spielplan einen Ölstein und transportiert ihn mit einer Lok zur Ölfirma transportieren. Die transportierten Ölsteine werden in das farblich eigene Lager gelegt (runder Kreis).

Position des betreffenden Bohrturms	Transportart
Gleichweit oder hinter der eigenen Lok	Kostenloser Transport zur Ölfirma
Vor der eigenen Lok	Eigener Transport nicht möglich, (<i>ggf. aber mit schwarzer Lok oder Lok eines anderen Spielers</i>)
Gleichweit oder hinter der schwarzen Lok	Pro Ölstein \$ 3.000 an die Bank
Vor der schwarzen Lok	Transport nur mit Lok eines Mitspielers, die gleichweit oder weiter vorne ist.
Gleichweit oder hinter Lok eines Mitspielers	Pro Ölstein \$ 3.000 an den Mitspieler
Schwarze Lok gleichweit wie eigener Ölturm, aber Mitspieler Lok weiter vorn	Es darf auch an die schwarze Lok verkauft werden ????

Man kann auf den Transport von Ölsteinen verzichten. Diese Ölsteine verfallen jedoch.

Phase 7 : ÖL VERKAUFEN – Erst Startspieler, dann in Spielerreihenfolge

Zunächst werden einzeln der Reihe nach für die drei Gesellschaften Hundson Oil, Jet Oil Inc und US Standart Oil **Lizenzen geboten**, da nur ein Spieler pro Zug an eine Gesellschaft sein Öl verkaufen kann.

Versteigerung:

- Angeboten werden (die Summe der) Verkaufslizenzen (Karten mit grüner Rückseite)
- Es dürfen nur Spieler mitbieten, die bei dieser Gesellschaft Öl eingelagert haben.
- Jedes Gebot muss höher sein als das vorherige
- Wer passt, scheidet aus
- Wer nur 2er Lizenzen besitzt, bekommt kein Wechselgeld zurück!

Der **Gewinner bezahlt die Verkaufslizenzen an die Bank** (auf den Ablagestapel) und darf jetzt so viele **Ölsteine aus seinem Lager bei der Gesellschaft verkaufen**, wie er will als auch dort vorrätig hat. Als Preis erhält er den **gültigen Marktpreis** entsprechend der Anzeige auf der Kurstabelle. Ein Spieler kann auch gar nichts verkaufen!

Beachte: Kann ein Spieler *nicht* die von ihm gebotene Summe an Verkaufslizenzen bezahlen, gibt er die Hälfte seiner Verkaufslizenzkarten an die Bank zurück und es wird erneut versteigert.

Phase 8: ÜBERFÜLLUNG ABWICKELN

Alle Öl-Lager der Spieler werden überprüft. Wer **mehr als zwei Ölsteine** dort hat, muss den Überschuss zurückgeben und erhält dafür **pro Stück \$ 1.000**.

Phase 9: WÜRFEL WEITERGEBEN: Der **Startspieler** gibt den Würfel im Uhrzeigersinn weiter, der nächste Spieler wird Startspieler.