

OS petroleiros

Jogo de Grande Competição

Cada jogador ao representar uma Companhia Petrolífera, tem de perfurar os seus poços, produzir e armazenar petróleo e comercializar e transportar as suas reservas. As oscilações de preços no mercado e a acertada estratégia decidem o volume dos resultados.

MAJORA

OS PETROLEIROS

- Para crianças a partir dos 10 anos
- De 2 a 5 jogadores
- Contém: um tabuleiro de jogo, 3 quadros de controle, 5 marcas, 60 pivots de 5 cores, 4 pivots pretos, 12 petroleiros de 2 cores, 2 dados, 10 cartas de crédito, 19 cartas exploração, 20 cartas informação, 26 cartas surpresa e notas de Banco.

Jogo original de grande competição, cuja complexidade recomenda uma breve e prévia indicação das linhas fundamentais do mesmo e do seu regulamento.

O jogo — no qual cada participante representa uma Companhia petrolífera — tem 3 níveis, que correspondem a outros tantos objectivos a realizar por cada jogador:

- 1) Perfurar poços nos campos petrolíferos arrendados;
- 2) Produzir e armazenar petróleo, uma vez adquirido o campo petrolífero;
- 3) Comercializar e transportar nos petroleiros as suas reservas.

Estes níveis vão entrando em jogo em princípio sucessivamente; e à medida que se vai jogando, simultaneamente.

1. Cada jogador tem a sua marca, que circula pelas casas exteriores do tabuleiro. Quando uma marca cair numa casa com torre de petróleo, o jogador correspondente pode arrendar um campo ou uma plataforma (assinalados pela Carta de exploração que lhe calhe) e iniciar numa ou noutra a perfuração de poços, desde que não mova a sua marca do tabuleiro e mover no primeiro quadro de controle (de "Perfuração") um pivot da sua cor.

2. Se a perfuração não falhou, o pivot que conseguiu a perfuração, e com ele a propriedade do campo, passa a ocupar o lugar correspondente no segundo quadro de controle (de "Perfuração e Reservas de petróleo"), no que à vez irá conseguindo — adiantando furos — os aumentos dos volumes das reservas, aumentos derivados do andamento da marca pelas casas P (de "Produção") do tabuleiro.

3. Conseguidas já suficientes reservas, o aluguer de petroleiros permite o transporte do produto desde os campos de produção até às grandes refinarias, através das rotas marítimas do mapa-mundo do tabuleiro. Por elas avançam os petroleiros uma casa em cada jogada; enquanto, a marca do tabuleiro prossegue também a sua marcha pelo circuito exterior conforme os pontos obtidos com o dado. Quando os petroleiros chegam às refinarias, estas compram a sua carga conforme o preço que nesse momento esteja assinalado no terceiro quadro de controle (de "Preços de mercado"), cujas oscilações dependem basicamente das Cartas de informação.

Vence o jogador que possua mais capital (contando o valor das suas reservas e dos seus eventuais petroleiros) ao fim de um determinado tempo: hora e meia, duas horas, etc. Neste jogo e ao contrário de outros jogos de competição e aumento de capital, nenhum jogador enriquece à custa dos outros, mas sim a partir da sua própria sorte (aos dados e com as cartas) e da sua estratégia na perfuração, exploração e comercialização.

REGRAS DO JOGO

Preparação

Cada jogador recebe uma marca que coloca na casa da "SAÍDA", 12 pivots e 2 cartas de crédito da mesma cor, assim como o **capital inicial** e uma carta de exploração (com a face "Licença de perfuração" voltada para cima, que colocará à sua frente, sem ver o verso).

Previamente baralham-se todas as Cartas de exploração, e depois de entregar uma a cada jogador o director de jogo coloca as restantes num monte com a face "Licença de perfuração" voltada para cima. Separadamente, baralham-se também as Cartas surpresa (com um S no verso) e as Cartas informação (com um I no verso) e colocam-se em montes separados com o verso para cima.

O **capital inicial** é distribuído a cada jogador pelo director, encarregado também da Banca, conforme o número de participantes:

Com 2 ou 3 jogadores cada um recebe 3.500.000 (10 notas de 5.000, 10 de 10.000, 7 de 50.000, 5 de 200.000 e 4 de 500.000);

Com 4 jogadores cada um recebe 3.000.000 (10 notas de 5.000, 10 de 10.000, 7 de 50.000, 5 de 200.000 e 3 de 500.000);

Com 5 jogadores cada um recebe 2.500.000 (10 notas de 5.000, 10 de 10.000, 5 de 50.000, 3 de 200.000 e 3 de 500.000).

Os Quadros de Controle

Dos três Quadros de Controle o primeiro que entra em jogo é o **quadro de perfuração**, no primeiro orifício do qual na linha superior, cada jogador que caia numa casa com Torre de poço de petróleo coloca um pivot da sua cor. Nas jogadas seguintes em vez de movimentar a sua marca do tabuleiro o jogador correspondente fará baixar o seu pivot na fila do quadro de controle tantos furos quantos pontos tenha obtido com os dados.

Se um jogador chega a completar com êxito a perfuração do campo petrolífero ou da plataforma arrendados, vira a sua carta de exploração, em cujo verso — de cor azul — é indicado o campo ou plataforma que lhe corresponde no **Quadro de Produção e reservas de petróleo**; no primeiro orifício da fila correspondente o referido jogador coloca o pivot que tinha até então no Quadro de perfuração. Conforme o tipo de campo petrolífero de que se trate, o avanço do pivot, pela fila de orifícios, sofrerá um mais ou menos rápido aumento do volume das reservas cada vez que a marca correspondente passe por uma casa P do tabuleiro.

Quanto ao **quadro de preços do mercado**, o director de jogo terá de colocar no princípio os 4 pivots pretos nos 4 orifícios centrais, circundados a negro, do referido Quadro de controle, e vai-os movendo para cima ou para baixo, segundo as indicações das Cartas de informação (o pivot subirá tantos orifícios quantos pontos positivos indiquem as referidas Cartas, e baixará os orifícios que os pontos negativos assinalarem). Os preços de mercado pagos pelas refinarias somente afectam o jogo, obviamente, quando neste aconteça — após o transporte de petróleo — a correspondente chegada de algum petroleiro a uma ou outra refinaria.

O tabuleiro de jogo e as suas casas

O jogo inicia-se percorrendo os jogadores com a sua marca o circuito exterior de casinhas do tabuleiro. Cada jogador, na sua vez, **pode jogar um ou dois dados**, e avançar tantas casas quantos os pontos obtidos; lançando um só dado não pode evidentemente voltar a lançar o outro. A marcha pelo circuito será — como a seta da casa da saída indica — da esquerda para a direita, ordem pela qual os jogadores lançarão os dados sucessivamente na sua vez. Cada jogador tentará no início fazer um bom número de perfurações, umas atrás das outras, (não é possível fazer duas ao mesmo tempo), para poder conseguir um aumento da sua produção e reservas e poder finalmente comercializar com o transporte do produto obtido.

Os sinais e seu significado, nas casas do tabuleiro de jogo, são os seguintes (por ordem de aparição no tabuleiro)

Torre de petróleo. Se tem dinheiro suficiente e pretender fazê-lo, o jogador cuja marca caia nesta casa pode perfurar. Retira — se não tiver já uma (como sucede no princípio do jogo) — a Carta exploração do cima do monte correspondente e, sem a virar, coloca-a à sua frente e paga o "preço" nela indicado (com excepção, evidentemente, do custo da carta recebida no início do jogo); coloca imediatamente um pivot da sua cor no primeiro dos orifícios livres da linha superior do Quadro de perfuração. Na vez seguinte, não moverá a sua marca do tabuleiro, mas fará descer o referido pivot pela sua fila tantos furos quantos pontos obtidos ao dado (nas jogadas de perfuração só se pode jogar com um dado). Se a perfuração fracassa — segundo as indicações de uma ou outra linhas do Quadro de perfuração — o jogador devolve a Carta de exploração ao monte, debaixo do qual se coloca, sem a virar. Se o jogador completa com êxito a perfuração, vira a Carta de exploração e coloca o pivot no primeiro orifício (que equivale a 0 tn.) da fila correspondente do Quadro de Produção. Em qualquer caso, o jogador na vez seguinte move a sua marca do tabuleiro.

S (Surpresa). O jogador cuja marca caia nesta casa retira uma Carta Surpresa do monte respectivo, lê-a em voz alta e cumpre o que ela disser. Salvo indicação contrária, a carta volta a ser colocada debaixo do monte respectivo. Dez destas cartas são **Oferta directa**, altamente favoráveis ao jogador a quem saíam, o qual não deverá deixar de aproveitar, já que a exploração e venda do petróleo não lhe terá exigido nenhum empate de capital. As cartas de **Transporte de petróleo** (cinco no total) só afectam o jogador que disponha de petroleiros no tabuleiro; se não houver nenhum volta-se a colocá-la debaixo do monte, sem necessidade de a ler.

I (Informação). O sinal desta casa só afecta o jogador cuja marca lá caia, se o referido jogador ou algum dos seus companheiros tiver naquele momento algum petroleiro que se dirija a qualquer das refinarias; neste caso, o jogador em questão retirará a carta de cima do monte Cartas de informação e lerá em voz alta as variações de Preços que nela se indicam, variações que o director de jogo se encarregará de repercutir no Quadro de preços de mercado (movendo os pivots negros das refinarias mencionadas na carta, segundo o sentido — positivo ou negativo — nela indicado. A carta coloca-se de imediato sob o monte.

P (Produção). Cada vez que a marca de um jogador caia nesta casa, ou simplesmente passe por ela, cada um dos pivots de **campos petrolíferos** que o referido jogador tenha Quadro de produção desce um furo na sua fila, como sinal de aumento de produção que se verificaram nos campos petrolíferos da Companhia correspondente. O sucessivo aumento das suas reservas petrolíferas permitirá finalmente ao jogador o transporte e a venda do produto.

Campo petrolífero esgotado. O jogador cuja marca caia nesta única casa do circuito terá que devolver à Banca uma das cartas de exploração que possua — a que preferir — sem qualquer reembolso. Tanto o cartão corresponda ao pivot do Quadro de perfuração como ao do Quadro de produção, o jogador voltará a deixar o referido pivot; mas no segundo caso, e se o pivot assinalar umas determinadas reservas no campo petrolífero esgotado, o valor das referidas reservas não se perde, já que a Banca pagará imediatamente ao jogador 50.000 por cada 100.000 Tn de petróleo que tenha. O encarregado da Banca colocará a Carta de exploração devolvida sob o monte correspondente.

Aumento de preços no mercado. De mesmo modo que as casas com a letra I, estas duas casas só afectam o jogador cuja marca caia nelas, se naquele momento houver algum petroleiro que se dirija, pelos circuitos marítimos do mapa-mundo do tabuleiro, a alguma das refinarias. Nesse caso, o director de jogo moverá os pivots negros das refinarias em questão fazendo-os subir segundo as respectivas indicações.

Produção no Mar do Norte. Esta casa única do circuito só tem significado para o jogador ou jogadores que participem por igual na exploração de alguma das plataformas petrolíferas do Mar do Norte. O referido jogador ou jogadores (titular ou sócios da plataforma) recebem 300.000 da Banca por cada vez que a marca de qualquer deles caia nesta casa ou simplesmente passe por ela. Se o jogador que receber a referida quantia, tiver associados deverá reparti-la com eles. Como se vê no Quadro de controle de Produção e reservas de petróleo, as plataformas do Mar do Norte não tem indicador de maior ou menor volume de reservas petrolíferas, mas somente três furos para neles fixar os pivots dos três possíveis associados na exploração de cada plataforma.

Tempestade: Plataforma do Mar do Norte destruída. Como a anterior, esta única casa do circuito só afecta o ou os jogadores que participam na exploração de alguma das plataformas petrolíferas do Mar do Norte; mas afecta-os de um modo bem diferente. Se o jogador titular de alguma plataforma cai (e somente cai) na referida casa, ele e os seus possíveis sócios perdem toda a exploração da plataforma: entregará à Banca o correspondente cartão de exploração (Certificado de propriedade da plataforma) e ele e os seus sócios retirarão os pivots da plataforma do Mar do Norte, do Quadro de controle (de Produção e reservas de petróleo). Pelo contrário, se o que cai (e só o que cai) na referida casa é um Sócio do titular de alguma plataforma, é somente ele que perde a sua participação na exploração desta plataforma, pelo que será ele somente a tirar o seu pivot do Quadro de controle. Continuando os outros sócios com os mesmos direitos que tinham até então. Se um jogador é proprietário ou sócio de mais do que uma plataforma, a casa Tempestade afecta somente uma das plataformas — a que o jogador decida — e não todas elas.

Transporte e venda de petróleo

Os jogadores, depois de conseguida a perfuração de diversos campos ou plataformas petrolíferas, vão aumentando a sua exploração e o volume das suas reservas (assinaladas no correspondente Quadro de controle) à medida que vão passando pelas casas P (de Produção) do tabuleiro.

Quando um campo petrolífero tem reservas suficientes, o seu proprietário pode decidir comercializar o produto. Para tal solicitará à Banca um petroleiro, por cujo aluguer deverá pagar 5.000 por cada uma das jogadas que disponha dele.

O jogador coloca o ou os petroleiros no mapa mundo do tabuleiro, no lugar do Centro de produção que corresponde ao **campo petrolífero** do qual pode e quer transportar o seu produto até alguma das **refinarias**. As refinarias, assinaladas também no mapa mundo, são as 4 indicadas no Quadro de preços de mercado: Roterdão, Kawasaki, Filadelfia e Los Angeles; os centros de produção são 5: Irão e Arábia Saudita, Líbia, Nigéria, Venezuela e Alaska. Conforme o tipo de petroleiro carregam-se 100.000 Ton. se for branco e 200.000 se for negro, pondo no referido petroleiro um pivot da própria cor e descontando do campo petrolífero correspondente as toneladas carregadas no barco.

Para carregar 100.000 ou 200.000 Ton. num petroleiro é necessário que se tenham no campo, pelo menos mais 100.000 Ton. (que não podem ser embarcadas). O aluguer dos petroleiros por jogada é 5.000 sendo indiferente que seja branco ou negro. Cada jogador só pode dispôr à vez, sobre os circuitos marítimos do tabuleiro, de um máximo de 3 petroleiros (que nunca poderão ser, os 3, da mesma cor). Cada petroleiro, carrega-se com o produto de um só campo petrolífero, mas num petroleiro negro (de 200.000 Ton.) pode carregar-se com o produto de 2 campos que pertençam a um mesmo lugar (por exemplo, com 100.000 Ton. do campo 1 e com outras 100.000 Ton. do campo 2 ou do campo 3, todos eles pertencentes à Arábia Saudita). Pelo canal do Suez (casas do circuito marítimo que vão da Arábia Saudita e Irão até à Líbia) só podem passar petroleiros brancos; os negros terão que dar a volta pelo sul da África.

Durante o seu percurso desde um centro de produção até uma refinaria, qualquer petroleiro pode mudar de rota, se o jogador assim o pretender (à vista, por exemplo, de alterações no Quadro de preços de mercado). O pagamento do aluguer de cada petroleiro durante a sua viagem faz-se à Banca tanto se o jogador decidir fazer avançar o seu barco como se preferir deixá-lo parado (à espera de alterações no mercado de preços, ou por outro motivo qualquer).

Quando um petroleiro chega finalmente a qualquer das refinarias, o jogador correspondente recebe o valor da carga — segundo o preço de mercado — do encarregado da banca. O preço a fazer em cada caso está sempre indicado no Quadro de preços de mercado pelo correspondente pivot negro. O referido pivot desce um furo se o petroleiro descarregou 100.000 Ton. e dois furos se o petroleiro descarregou 200.000 Ton.; o motivo desta descida no preço do petróleo assenta na maior quantidade de crude de que a refinaria dispõe depois da sua última compra.

Uma vez recebido pelo jogador o petróleo descarregado, o petroleiro é devolvido ao director de jogo e o jogador volta a deixar de reservar o seu pivot.

Cartas de crédito

Se um jogador necessita de mais dinheiro do que aquele que dispõe, em qualquer momento do jogo pode — na sua vez — pedir um crédito à Banca, entregando previamente a esta uma ou as duas Cartas de crédito de que como qualquer jogador dispõe desde o início do jogo. O dinheiro recebido deverá ser devolvido — com os juros correspondentes — no decorrer da partida; o jogador que o devolva recuperará então a ou as Cartas de crédito, que poderá voltar a usar quando precise. Se ao acabar a partida um jogador não tenha devolvido ainda algum crédito, o valor deste — mais os juros e os custos adicionais (como se indica em cada Carta de crédito) — ser-lhe-á descontado ao capital final. Quer dizer: Se cada crédito é de 450.000, a sua devolução durante o jogo sobe a 500.000, enquanto no final do jogo atinge os 550.000.

Resumo do sistema de jogo

Eis as acções que se sucedem ou alternam numa mesma jogada, quando a partida já está avançada:

- 1 — Lançar o ou os dados (obrigatoriamente um, se se está efectuando perfuração de poços).
- 2 — Fazer avançar a sua marca sobre as casas do circuito exterior do tabuleiro, conforme os pontos obtidos. Ou, em caso de estar a efectuar perfuração: mover segundo os pontos obtidos o pivot da sua côr na fila do Quadro de perfuração.
- 3 — Conforme o “tipo de casa” a que se vá parar ou por que se passe deverão efectuar-se as acções que lhes correspondam:
 - a) Casa *S* = retirar uma carta surpresa e fazer o que diz;
 - b) Casa / ou casa Aumento de preços no mercado (somente se houver algum petroleiro sobre o mapa-mundo = retirar ou não uma Carta de informação e mandar correlativamente os pivots no Quadro de preços do mercado;
 - c) casa com “*Torre de poços de Petróleo*” = opção de perfurar; e em caso afirmativo: colocar um pivot da própria côr no Quadro de perfuração;
 - d) casa *P* (somente se o jogador tiver algum pivot no Quadro de produção) = baixar cada pivot (no referido Quadro) um furo na sua fila;
 - e) casa “*Campo petrolífero esgotado*” = devolver a carta de certificado de propriedade e receber da Banca o correspondente ao petróleo que se tenha em reserva;
 - f) casa “*Produção no Mar do Norte*” (se cai ou passa o proprietário ou sócio de uma plataforma) = receber da Banca e reparti-lo com os sócios;
 - g) casa “*Tempestade*” = (se cai o proprietário) devolver a Carta de certificado de propriedade e retirar do Quadro de produção os pivots correspondentes ao proprietário e seus sócios, ou então (se cai um sócio) retirar do referido Quadro o próprio pivot.
- 4 — Pedir, se se quiser um, dois ou três petroleiros (no total só se pode ter 3, mas não da mesma côr) e pagar o primeiro aluguer por jogada e por barco. Do mesmo modo avançar uma casa o ou os petroleiros em rota e pagar também o seu aluguer (mesmo no caso de preferir não avançar a referida casa).
- 5 — No caso de chegar a uma refinaria, depois de pagar o aluguer, receber pelo petróleo descarregado (conforme o volume e o preço do mercado), assinalar a incidência no Quadro de preços do mercado e devolver o ou os petroleiros.

Final do jogo, liquidação e vencedor

Conforme, se combinou de princípio, o jogo termina ao fim de determinado tempo. Os jogadores efectuem então a sua liquidação, para ver quem é o vencedor.

Para avaliar o capital final de cada jogador devem adicionar os seguintes dados:

- a) dinheiro em notas;
- b) 500.000 por cada campo ou plataforma petrolífera;
- c) 300.000 por cada plataforma em cuja exploração se participe como sócio;
- d) 50.000 por cada 100.000 Ton. das reservas dos campos petrolíferos;
- e) 100.000 por cada 100.000 Ton. carregadas nos petroleiros, em viagem para uma refinaria;
- f) desconto dos créditos não devolvidos, se for o caso.

O jogador que tiver o total mais elevado será o vencedor.

