

# OLJAN

det stora  
äventyret



För 2 till 6 deltagare

## Historik

Jätteinsekter svävade över ormbunksskogarna, brontosaurus och andra skräcködlor klampade fram över väldiga sumpmarker och efter stränderna. De försvann — kanske offer för enorma naturkatastrofer, som lyfte land ur hav och gjorde hav till land och slumpartat "skrynklande" jordens tunna skal. Förmultnande rester av växter och djur samlades under lager av slam och utsattes för stigande tryck och hetta: Ur förruttnelsen uppstod olja... De yngsta oljorna "föddes" för tuffiga 10 miljoner år sedan. De äldsta började bildas 450 miljoner år tillbaka i tiden...

## Innehåll

1 spelplan  
1 markeringsbord i askens botten  
6 spelpjäser  
4 tankfartyg  
4 korttryttare  
21 oljetorn  
1 tärning  
36 konossement  
18 koncessionskort  
18 memo-kort  
18 oljenytt-kort  
10 aktieposter i raffinaderier  
10 aktieposter i rederier  
4 försäkringsbrev  
checkar i valörerna 10.000:—, 50.000:—, 100.000:—, 500.000:—, 1 miljon, 5 miljoner, 10 miljoner och 25 miljoner

## Antal deltagare

2—6 personer deltar i spelet och en sjunde kan eventuellt vara bankir.

Spelet går ut på:

att genom prospektering och provborrning söka oljekällor värda att exploatera, att utvinna olja ur källorna och transportera oljan till raffinaderier över hela världen.

## Förberedelser

Om det inte finns särskild bankir utses en av deltagarna att sköta banken och en annan att sköta markeringsbordet.

Finns det bankir bör denna helst sköta båda uppgifterna.

Varje spelare får som startkapital 25.000.000:— i checkar och en oljekälla.

Oljekällorna representeras av koncessionskort och varje deltagare får genom lottdragning ett av koncessionskortet 13—18.

Markera också med ett borrhörn i 0-kolumnen, mitt för respektive källors nummer på markeringsbordet, vilka källor som är i drift redan från starten.

Resterande koncessionskort blandas och läggs med baksidan uppåt i sin ruta på spelplanen.

Lägg korten OLJENYTT och MEMO på sina platser, men blanda först.

De 36 konossementen delas upp i 10 högar, en för varje utskepningshamn.

Varje hög blandas och läggs med baksidan uppåt (den sida som endast bär utskepningshamnens namn) hos den som sköter banken.

I banken placeras också aktieposterna i Raffinaderierna och Rederierna samt försäkringsbrevet.

De fyra tankfartygen förvaras i asken hos den som sköter markeringsbordet. Ett borrhörn placeras vid 1 på markeringsbordet i kolumnen "fraktnotering".

Slutligen får var deltagare en spelpjäs, som ställs i startrutan på spelplanen.

## Spellets gång

Speljäsen flyttas medsols på de rutor som löper runt spelplanen. När Du står i tur, har Du rätt till ett tärningskast och flyttar Din pjäs lika många steg som tärningens ögon visar.

## På de rutor du kommer till gäller:

### MEMO

Tag det översta kortet i högen med Memo-kort och följ instruktionerna.

Om Du inte får order att behålla kortet lägg det tillbaka — givetvis med baksidan upp underst i Memo-högen.

Du måste ta ett kort när Du kommer till någon av Memo-rutorna. Instruktionerna gäller Dig personligen och ingen annan.

### OLJENYTT

Samma gäller som för Memo, med den skillnaden, att instruktionerna på Olje-nyttkortet gäller samtliga deltagare.

### Du får göra provborrning

Om Du vill — och har råd — får Du göra en provborrning. Du flyttar i så fall Din spelpjäs till Startrutan ovanför borrhålet på markeringsbordet och betalar 800.000:—.

Nästa gång det är Din tur flyttar Du sedan ner i "borrhålet" lika många steg som tärningen visar.

Under borringen kan Du få mera kostnader och Du kan ha otur och träffa på en torr källa.

Om Du kommer ner till den oljeförande bergarten, får Du ett koncessionskort (det översta i högen) och flyttar åter speljäsen till Startrutan på spelplanen.

Ett markeringsstorn placeras i 0-kolumnen mitt för den källa Du fick.

Tvingas Du avbryta borringen därför att källan är torr, flyttar Du endast tillbaka speljäsen till Startrutan på spelplanen.

### Res på semester

Om Du kommer till denna ruta måste Du ta semester och göra en flygtur till Europa.

Detta innebär att Du bara får flytta Din spelpjäs ett steg i taget tills Du kommit till rutan där semestern tar slut.

Semesterresan sker längs flyglinjen tvärs över kartan.

Semestertrippen slutar efter en Produktionsruta, men någon produktion får Du i detta fall inte markera.

### Produktion

Så snart Du kommer till eller passerar någon av dessa rutor får Du markera en veckas produktion vid Dina källor.

För källorna i Kuwait, Saudi Arabien och Iran innebär detta att markeringsstornet flyttas ett steg. Vid källorna i Algeriet och Libyen flyttas stornet två steg och vid källorna i Irak, Norge, Abu Dhabi, Venezuela och Nigeria flyttas stornet ett steg.

### Helikopter

Om Du kommer hit har Du rätt att fortsätta till närmaste ruta för borring. Kostnaden är 200.000:— extra och om Du inte har råd eller lust att lägga ut detta belopp kan Du avstå från rätten att fortsätta till borring. I så fall står Du kvar i Helikopterrutan tills det blir Din tur att fortsätta igen.

### Res till England för konferens

Om Du kommer till denna ruta har Du fått order att närvara vid en konferens på huvudkontoret och måste nästa gång det blir Din tur fortsätta med flyglinjen till England. Du går då bara ett steg. Gången därpå kommer Du åter ut på spelplanens övre sida.

### Börs

Tre av hörnrutorna representerar börsen och när Du kommer till någon av dessa rutor får Du köpa aktier i Raffinaderierna och/eller Rederierna.

Dessa ger utdelning enligt meddelande på Oljenyttkort.

### Res till Kwinana på inspektion

Från denna ruta fortsätter Du nästa gång Du står i tur till Kwinana (ett steg) och återvänder sedan till rutan i högra delen av spelplanen och följer anvisningen.

### Oljetransporter

Så småningom börjar lagren av olja att fyllas på vid Dina källor och förs i oljeledning ner till de olika oljefältens utskepningshamnar.

Det är då dags att transportera oljan till Raffinaderier över hela världen.

Så här går det till:

Om Du t. ex. har en eller flera källor i Kuwait, Saudi Arabien och Iran har Du möjlighet att chartra tankfartyg i storleksordningen 9.000—27.000 ton (siffrorna syftar på lastkapaciteten).

Du vet emellertid inte på förhand fartygets storlek och kan därför inte chartra förrän Du vid källorna på detta oljefält har producerat minst 27.000 ton olja (det kan alltså gälla en eller flera källor sammanlagt i ett och samma land).

Så snart Du nått upp till denna kvantitet, bör Du emellertid chartra ett fartyg, om det finns något tillgängligt.

I så fall tar Du det översta konossementet i högen med kort avseende utskepningshamnen.

Såsom framgår av koncessionskortet är detta nämligen utskepningshamn för källorna.

Placera samtidigt ut ett av fartygen i den svarta cirkeln Persiska viken (den representerar hamnarna Mina al Ahmadi i Kuwait, Ras Tanura i Saudi Arabien, Khark Island i Iran och Das Island i Abu Dhabi).

### Konossementet

Konossementet visar vart Du skall frakta oljan, hur mycket Du skall frakta, hur stor frakt Du måste betala och hur mycket Du får betalt för oljan på bestämmelseorten.

När Du placerat ett fartyg på utgångspunkten markerar Du minskningen i Ditt lager genom att flytta tillbaka ett (eller flera) markeringsstorn det antal steg som motsvarar den last Du tagit ombord.

För att veta vart de olika fartygen är på väg, när flera samtidigt befinner sig till havs, skall en "ryttare" i fartygets färg fästas på konossementet.

Vidare betalar Du frakten enligt den tariff som för närvarande gäller.

Vilken denna är har meddelats på Oljenytts-kort av "London Panel Board" och framgår av markering på markeringsbordet.

Om Du är klok tar Du vidare en försäkring på lasten.

Kostnaden framgår av försäkringsbrevet, som Du får från banken. Sedan är Du klar för avsegling.

För andra områden än Kuwait och Saudi Arabien gäller samma bestämmelser beträffande transporter.

Du håller ett öga på lagerökningen och försöker chartra så snart Du kan.

Utskeppningshamnen för varje oljefält framgår av koncessionskortet.

Kom bara ihåg att inte chartra förrän Du har tillräckliga lager för att ta emot den största båt som seglar på Din utskepningshamn. Se koncessionskortet!

### Fartyget seglar

När Du gjort förberedelserna för transporten kastar Du tärningen. Flytta först speljäsen i vanlig ordning och följ instruktionerna på eventuellt Memo- eller Oljenytts-kort.

Flytta därefter båten lika många steg på den route, som kortaste vägen för till destinationshamnen.

Nästa gång det är Din tur, flyttar Du både speljäsen och tankfartyget på samma sätt lika många steg som tärningen visar.

För att komma i hamn behöver Du inte slå exakt antal steg.

Kom bara ihåg att alltid flytta speljäsen först.

### Lossning av last

När fartyget ankommer till bestämmelseorten lossar Du lasten och kvitterar från banken ut betalning för oljan till gällande dagskurs.

för att finna ersättning för tranolja, som med den stigande levnadsstandarden inte längre räckte till att täcka behovet.

Så kom raffineringen igång så smått, men de mera lättflyktiga beståndsdelarna — den "värdelösa" bensinen — fick rinna bort eller brändes upp.

Idag är oljan den viktigaste energikällan människan har, världshandelns största stapelvara och råmaterial för en rad nya artiklar inklusive plastpjäserna i detta spel.

I spelet kommer Du därför att agera som Producent-land, Oljebolag, Rederiföretag, Konsumtionsland, m. m.

Du kommer inte att vara ett bestämt Producent-land eller bolag, utan Du kommer att vara alla dessa intressenter på en gång.

Vilken denna är framgår av konossementets uppgift om lastens värde vid olika fraktnoteringar.

Det är priset vid ankomsten till destinationshamnen som är avgörande och förändringar i prisnivån kan alltså komma medan Din transport är under gång.

När Du har sålt lasten återlämnar Du försäkringsbrev och konossement.

Det senare läggs åt sidan och utgår ur spelet.

### Chartring av flera fartyg

Det är tillåtet för samme deltagare att samtidigt chartra flera fartyg, givetvis förutsatt att det finns fartyg disponibla.

### Spelet avslutas

Spelet avslutas när alla konossement är slut eller vid viss, på förhand, avtalad tidpunkt, t. ex. efter en timme.

Mot slutet, när endast några få konossement återstår, kommer lagren att växa i de olika områdena och det kan även inträffa att de helt fylls, då ytterligare båtlägenhet för ett eller annat område saknas.

Produktionsmarkeringen upphör så snart lagren fyllts.

### Vem vinner

Segrare är den som vid spelets slut har den största samlade förnögenheten i oljekällor, lager i dessa, aktier och kontanter.

Oljekällornas värde framgår av koncessionskortet och lagren värderas till 100.000:— per 1.000 ton olja.

### Särskilda tips

Att spelet går att göra ännu mera realistiskt och omväxlande, kommer Du säkert ganska snart underfund med.

Det finns möjlighet till massor av transaktioner, som inte är direkt beskrivna i reglerna (för att inte komplicera dessa).

Här är bara ett par exempel:

En av Dina medspelare står kanske vid ruinens brant efter att ha fått order att göra en större utbetalning, som han saknar kontanter till. Men han kanske har några aktieposter.

Om Du själv har det bättre ställt har Du chansen att köpa aktier av honom till ett pris, som ni får förhandla om. Du gör själv en god affär och hjälper honom på samma gång.

Visserligen förlorar han kanske på aktierna, men i gengäld slipper han sälja en källa, som i allmänhet innebär en mycket större förlust speciellt i ett tidigt skede av spelet.

Eller låt oss säga att Du i Kuwait har 18.000 ton olja i lager. Du behöver 27.000 ton för att kunna chartra ett fartyg. En av Dina medspelare kanske har överflöd i sina lager. Ingenting hindrar då, att han säljer av sitt överflöd till Dig. Du köper 9.000 ton till det bästa pris Du kan förhandla Dig fram till och har därmed tillräckligt för att chartra ett fartyg.

Många fler möjligheter till enskilt initiativ dyker säkert upp under spelets gång och så småningom finner Du att företagsamhet och "näsa för affärer" ger oanade chanser och minskar slumpens inverkan till ett minimum.

Och lite tur måste man ju ha i verkligheten också — inte minst för att hitta olja!