



# Peak Oil

UN JEU À PROPOS  
DES CRISES ET DES  
BÉNÉFICES

## INTRODUCTION

La crise pétrolière se profile, vous, le président d'une des plus grandes compagnies pétrolières devez préparer votre société à un avenir sans pétrole. Extraire les dernières gouttes des champs pétrolifères et en retirer les bénéfices qui vous permettront d'investir dans les énergies d'avenir. Alors que vous essayez de trouver une solution propre, vos concurrents n'hésitent pas à utiliser des moyens irréguliers, vous forçant à vous salir les mains, vous aussi.

Vous avez des agents qui constituent votre capacité de travail et que vous pouvez affecter à différentes tâches sur le plateau de jeu. Si, au début de votre tour de jeu, c'est vous qui avez le plus d'agents affectés à une tâche, vous pouvez effectuer les Actions liées à cette tâche, après avoir retiré vos Agents. Parmi ces Actions, vous pourrez extraire et transporter du pétrole, embaucher de nouveaux agents, acheter des Start-Ups en énergie de remplacement, faire des campagnes publicitaires pour manipuler l'opinion.

A un moment, le pétrole, représenté par des barils dans un sac, va se tarir. C'est ce que l'on appelle la Pénurie, et ce qui indique la fin du jeu. Après une vague de panique, les joueurs évaluent les Technologies dans lesquelles ils ont investi et développé au cours du jeu. Celui qui s'est le mieux préparé à cet avenir incertain (c'est-à-dire, qui a le mieux préparé sa société) gagne.



RÈGLES EN FRANÇAIS



## COMPOSANTS DU JEU

Félicitations ! Vous venez d'acquérir un produit de grande qualité ! Avant utilisation, détachez les marqueurs de leur carte. S'il manque des composants contactez le mail suivant : support@2tomatoesgames.

Nous ne pouvons être tenus responsables des différences ou similitudes avec la vraie vie. Peak Oil est une menace planante créée par des anticapitalistes propres et des marchands de peur écologistes. Ou pas. Et oui, nous réalisons que Peak Oil ne signifie pas la fin du pétrole !

**50 Barils en bois**  
40 noirs, 5 rouges et 5 jaunes



**11 jetons de Risque**  
**3 jetons de Raffinerie**  
Placés sur le plateau, ils représentent les dangers sur les routes et la demande des raffineries de pétrole

Les Barils se déplacent dans le jeu et ont plusieurs rôles selon leur position :

- Les Barils dans le sac et sur les régions pétrolifères représentent le pétrole brut ; 1 Baril représente, à peu près, 1 milliard de tonnes.
- Les Barils dans ton Siège Social représentent de l'argent ; 1 Baril représente, à peu près, 1 milliard d'Euros.
- Les Barils dans la piste de technologies représentent la valeur perçue par le public de chaque technologie ; 1 Baril représente, à peu près, 1 milliard d'Euros.

Il arrive que des Barils soient défaussés ; dans ce cas, ils sont alors sortis définitivement du jeu.

Les trois **Raffineries** Singapour, Rotterdam et Philadelphia vont acheter votre brut.



Les cinq **Régions** Venezuela, Libye, Nigeria, Golfe Persique et Russie sont **aussi des zones d'Action**. Vous pouvez transférer du brut de ces Régions vers les Raffineries, en utilisant l'Action Transport, pour gagner du pognon.

Placez vos **Agents** sur les **Zones d'Action** pour leur assigner les tâches correspondantes.



**Expand (Étendre)**  
Recrutez des nouveaux Agents, ou bien répartissez-les pour surprendre vos adversaires.

**20 pions Agent en bois**  
4 pour chaque joueur, en 5 couleurs



**18 cartes de Crise de RP**



2



**1 Sac**

Le nombre de Barils qu'il contient dépend du nombre de joueurs. Les Barils noirs qu'il contient représentent les réserves mondiales de pétrole, jusqu'à la Pénurie...

**7 cartes de Siège Social**



**7 cartes de Portefeuille / aide de jeu**



Les lignes noires et blanches représentent les voies d'acheminement, en terre ou mer ; toutes fonctionnent de la même façon.

Les **Zones à Risque** représentent les dangers guettant votre business. Tempêtes, pirates et taxes douanières : le monde ne veut pas que vous gagniez de l'argent!

Le **Marché Noir** est un instrument important pour assurer la viabilité des technologies "correctes". Utilisez-le bien !

**ATTENTION!**  
Pour faciliter la production du jeu, tous les noms de région et technologie sont en anglais. Nous vous prions d'accepter nos excuses.

1 plateau



## Peak Oil

A GAME ABOUT CRISIS AND PROFIT

	MARKETING			1	2	3
	1	2	3			
2	2	2	18	2	2	1
3	3	3	20	3	2	2
4	4	4	22	4	3	2
5	5	5	25	5	4	3



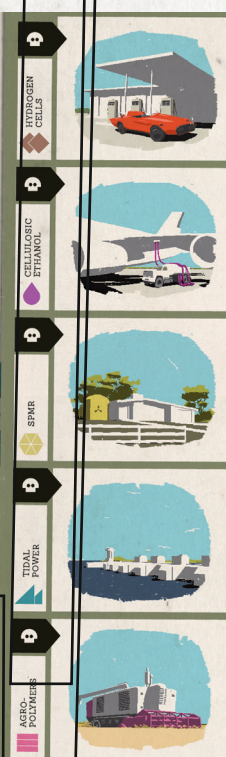
MARKETING  
"BURNING YOUR REPUTATION FOR A BETTER FUTURE"



INVEST  
START-UPS / TECHNOLOGIES



GREY OPS  
BLACK MARKET / CONSULTANTS



La Piste des Technologies indique leur valeur aux yeux du public. Celle-ci est indiquée par le nombre de Barils dans chaque case. Vous pourrez assurer la valeur de la technologie "correcte" en utilisant l'Action Investir et Opérations Grises.

**ATTENTION!**  
N'utilisez pas cette carte pour naviguer dans le monde réel. Nous avons distordu la réalité pour la plier aux besoins graphiques du jeu. Et oui, nous avons aussi changé l'échelle de la carte...

### Develop (Développer)

Forez dans une Région pour y faire un Champ Pétrolier, ou bien blanchissez votre image publique en faisant des projets de développement dans des pays pauvres.

### Invest (Investir)

Achetez une Start-up, ou bien gonflez sa valeur aux yeux du public avec des opérations de marketing.

### Grey Ops (Opérations Grises)

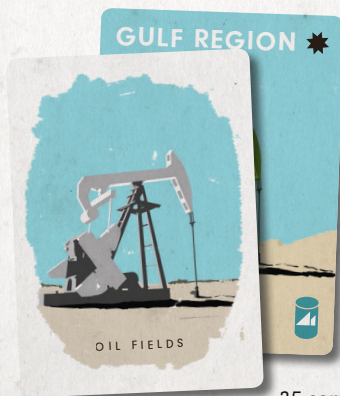
Réalisez un contrat avec un Consultant, ou bien manipulez le marché noir international à votre avantage.

### 5 jetons Sécurité

Ils vous permettent d'influer sur la sécurité des routes et la demande des Raffineries.



3



25 cartes de Champ Pétrolier

25 cartes de Start-Up



**ATTENTION!**  
SPMRs (Petit Réacteur Nucléaire Personnel) ne sont pas considérés comme des alternatives viables au pétrole...pour le moment !



15 cartes de Consultant



## MISE EN PLACE

- Distribuez aléatoirement les trois **jetons circulaires Raffinerie** face visible sur les trois Raffineries.
- Distribuez aléatoirement 8 **petits jetons de Risque** sur les Zones à Risques. Assurez-vous que le jeton « fermé » (⊗) soit face cachée. N'utilisez pas le jeton double « fermé » lors de vos premières parties.
- Mélangez les **cartes Champs Pétrolifères** et révélez-en une par joueur, placez 2 Barils sur chacune des Régions, chaque fois qu'elle est dévoilée. Remplacez les cartes Champs pétrolifères sous la pile. Dévoilez trois nouvelles cartes Champs pétrolifères et placez-les face visible dans la zone d'affichage, près de la zone Action Développer. Placez la pile des Champs, face cachée près de celle-ci.
- Mélangez les **cartes Start-Up**. Dévoilez-en trois et placez-les près de la zone Action d'Investissement. Placez la pile Start-Up face cachée près de celle-ci.
- Chaque joueur choisit une carte **Siège Social**. Mélangez les **cartes Portefeuille** et donnez-en une face cachée à chaque joueur.
- Réservez une zone pour la **réserve générale**.
- Chaque joueur place deux **Agents** sur la **carte Siège Social** et place les autres dans la réserve générale.



Consultants  
N. 1 N. 2 N. 3

2	2	2	18	2	2	1
3	3	3	20	3	2	2
4	4	4	22	4	3	2
5	5	5	25	5	4	3

- Chaque joueur place un **Baril noir** sur son Siège Social.
- Placez les cinq **jetons Sécurité** dans la réserve générale.
- Placez un nombre de **Barils** rouges, jaunes et noirs correspondant au nombre de joueurs, dans le sac. Les nombres sont indiqués dans le tableau de cette page.
- Séparez les **cartes Consultants** en trois piles, par niveau, mélangez-les et révélez-les dans la zone d'affichage, autant que le nombre de joueurs.
- Séparez les **cartes Crise** en trois piles, par niveau ; le niveau 1 est jaune, le 2 est orange et le 3 rouge. Mélangez chacune de ces piles et placez-les face cachée près du plateau. *Si vous désirez une partie plus difficile, donnez une carte de Crise de niveau 1 à chaque joueur, face cachée.*
- Rangez les composants inutilisés.
- **OPTIONNEL** : Vous pouvez placer les jetons français sur le plateau pour avoir le plateau en français.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

La zone de chaque joueur est appelée Siège Social (SS), c'est là qu'il dispose ses Barils noirs, qui servent de monnaie et ses Agents disponibles pour le jeu. Cette zone contient aussi la carte Siège Social et le Portefeuille qui lui, doit rester secret.

La réserve générale contient les Agents non recrutés et les jetons Sécurité non alloués aux joueurs. Chaque fois qu'un joueur recrute un Agent ou reçoit un jeton Sécurité, il le prend dans la réserve générale et le place dans sa zone Siège Social.

## JEU À 2 OU 3 JOUEURS

Dans un jeu à 2 ou 3 joueurs, retirez du jeu toutes les cartes marquées de 4 ou 5 ronds ●●●// sur le côté droit (toutes les cartes Start-Up Cellules à Hydrogène, les cartes Champs Pétrolifères Venezuela, quelques autres Champs et deux Portefeuilles).

Il y aura quatre espaces pour le Marché Noir, et le Venezuela sera complètement fermé. Mettez les cartes Start-Up Cellules à Hydrogène face cachée et une carte Champs pétrolifère Venezuela sur la région Venezuela, pour vous en souvenir.

Toutes les autres règles sont inchangées.

## MATÉRIEL EXTRA

Il y a 10 cartes de Champ Pétrolifère avec 2 symboles de Technologie. Il est conseillé de ne pas les utiliser lors de vos premières parties.

Si vous avez participé à notre campagne de Kickstarter, vous trouverez des Barils additionnels dans la boîte. Utilisez-les pour rendre vos parties plus longues et difficiles !

## CRÉDITS V.F.

**Design du jeu** – Tobias Gohrbandt & Heiko Günther

**Développement du jeu** – Gil Hova, Álvaro Lerma & Jordi Rodríguez

**Art et Graphisme** – Heiko Günther

**Testeurs principaux** – Alberto Cano, Chris Halaska, Sergio Navarro, Victor Samitier, Patrick Surdez, Arne Kjell Vikhagen

**Merci beaucoup !** – Alba, Karen, Olja y Sandra

**Version française** - Pascal Borms, Thibault Defrance, Loris Gianadda, Jean-Claude Lebraud et Julie WildFraulien.





Siège Social de Olja.

## EXEMPLE POUR 4 JOUEURS



Pour 4 joueurs on révèle  
4 Consultants de Niveau  
1, 3 Consultants de  
Niveau 2 et 2 Consultants  
de Niveau 3.



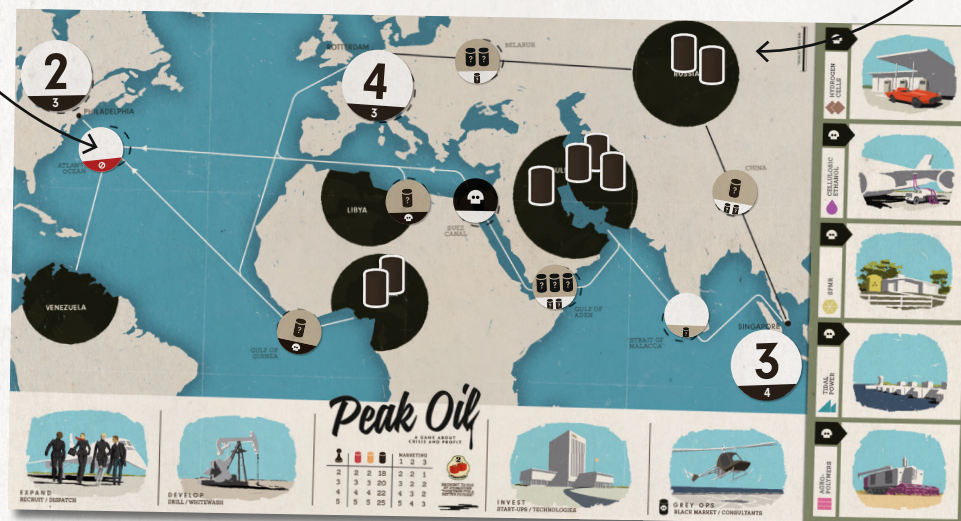
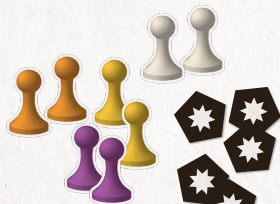
Tous les jetons sont placés  
aléatoirement, sauf le jeton indiqué.  
Ce jeton est toujours placé cette face  
visible.



Siège Social de Karen.

Pour 4 joueurs, 8 Barils sont placés  
sur des régions tirées aléatoirement  
(en révélant des cartes Champ  
Pétrolière au début de la partie).

La Réserve Générale  
contient les pions Agent  
restants et les jetons  
Sécurité.



Les trois piles de Crise.



5



Pile des Champs  
Pétrolières.



En début de partie, il y a 3 Champs Pétrolières et 3 Start-Ups disponibles.



Pile des Start-Ups.

Siège Social de Sandra.



Siège Social d'Alba.



Pour 4 joueurs, le sac  
contient 22 Barils  
noirs, 4 Barils rouges  
et 4 Barils jaunes.





## DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à avoir conduit une voiture, commence, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le sac de Barils noirs est vide, la Pénurie est atteinte, on joue encore un tour et le jeu se termine. Le joueur qui a le plus de PV (Points de Victoire), gagne.

## ÉTAPES DU TOUR

Chaque tour se fait en **trois étapes**, vous devez les exécuter dans cet ordre :

- **1ère Etape**  
Réassigner un Agent **ou** Exécuter une Action
- **2ème Etape**  
Réassigner un Agent. Vous ne pouvez pas choisir de ne rien faire.
- **3ème Etape (OPTIONNELLE)**  
Vous **pouvez** payer 2 Barils de votre SS pour Réassigner un Agent additionnel.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

Ce qui veut dire que vous ne pouvez jamais réassigner un Agent et faire une action. Vous devrez prévoir à l'avance l'Action que vous ferez au prochain tour.

Notez qu'il n'y a pas de phase. Les joueurs effectuent leur tour successivement jusqu'à la Pénurie. Jouer le premier n'est pas forcément un avantage à ce jeu.

Si vous payez des Barils pour réassigner un Agent, ils sont retirés définitivement du jeu.

## RÉASSIGNER UN AGENT

*Vous n'avez pas un grand nombre d'Agents sûrs, aussi devez-vous vous assurer de les utiliser où et quand vous en avez besoin. Vous ne voulez vraiment pas les voir se prélasser à ne rien faire au Siège Social !*

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas faire une Action, à l'étape 1, vous **devez** réassigner.

Vous **devez** réassigner à l'étape 2.

Vous **pouvez** réassigner un Agent supplémentaire, à la fin de votre tour.

Pour réassigner, prenez un Agent de votre Siège Social ou d'une zone d'Action du plateau et placez-le soit dans votre SS, soit sur une zone d'Action.

Cependant ; vous **ne pouvez pas** réassigner :

- sur la **même zone d'Action** d'où vous avez retiré un Agent auparavant dans le même tour (en réassignant ou en faisant une Action).
- sur une zone d'Action où il y a déjà **cinq Agents**.
- sur la **même zone** d'où il a été retiré (*les Agents doivent bouger*).
- le **même Agent deux fois dans le même tour**.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

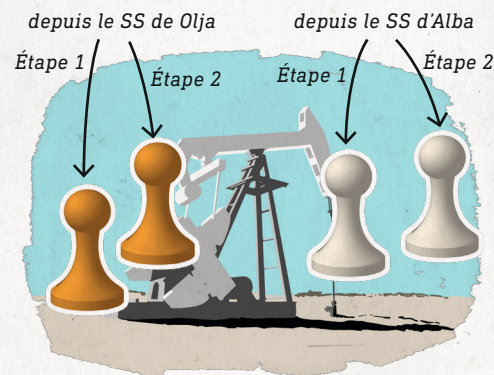
Souvenez-vous que les Régions sont également des zones d'Action, et peuvent recevoir des Agents.

Même si vous pouvez faire une Action en étape 1, vous pouvez aussi réassigner, à la place.

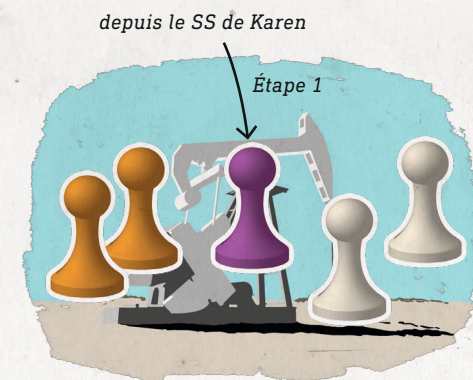
Notez que ces restrictions font qu'il est impossible d'avoir le même nombre d'Agents sur la même zone d'Action, au début et à la fin de votre tour.

## EXEMPLES DE RÉASSIGNATION

Au début du jeu, Olja (orange) a deux Agents dans son SS. Pendant les deux étapes de son premier tour, elle réassigne ses deux Agents sur la zone d'Action « Développer ». Alba joue ensuite et réassigne ses deux Agents sur la même zone d'Action « Développer » car elle pense bloquer Olja.



À son tour Karen réassigne son premier Agent de son SS sur la même zone d'Action. Mais elle réassigne son deuxième Agent sur une autre zone d'Action, car il ne peut pas y avoir plus de cinq Agents sur la même zone.





## EXÉCUTER UNE ACTION

Les Agents sur les zones essaient de braver les autorités, bataillant pour avoir les meilleurs prix, gênant les Agents des autres. Quand ils sont en majorité, ils arrivent à leur fin et vous pouvez faire l'Action correspondante.

Pendant votre **étape 1**, vous pouvez exécuter l'action d'une zone d'Action où vous avez déjà placé vos Agents aux tours précédents :

- Si vous avez **plus d'Agents** sur cette zone que n'importe quel autre joueur, vous pouvez utiliser les deux options de cette Action dans l'ordre que vous voulez.
- Si vous êtes **à égalité** avec un autre joueur sur cette zone, vous pouvez quand même faire une action, mais vous devez au préalable prendre un Baril du sac et résoudre ses effets (voir *tirage du baril*, plus loin). Alors choisissez une option et utilisez-la.
- Si vous n'avez pas la majorité, ou n'êtes pas à égalité, vous **ne pouvez pas** faire d'action sur cette zone d'Action.

Après avoir exécuté une action d'une zone d'Action, retirez **tous vos Agents de cette zone d'Action** et placez-les sur votre SS.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

Indépendamment du nombre de vos Agents sur une zone d'Action, vous ne pouvez exécuter l'action qu'une fois et retirer tous vos Agents ensuite.

En tirant, en cas d'égalité, vous pouvez prendre l'action quel que soit le résultat de votre tirage, et vous ne devez tirer qu'une seule fois quel que soit le nombre de joueurs en égalité. Vous ne devez jamais faire une action avant d'avoir tiré.

Vous ne pouvez faire une action d'une zone d'Action qu'en étape 1 de votre tour, au lieu de réassigner un Agent. Vous ne pouvez jamais faire d'action en étape 2.

Vous pouvez utiliser les deux options d'une action quand vous êtes en majorité, en cas d'égalité et de tirage, vous ne pouvez utiliser qu'une seule option.

Vous pouvez faire une action sans rien faire, juste pour renvoyer vos Agents dans votre SS. Ce n'est pas la meilleure idée.

Toutes les actions sont détaillées ultérieurement.

## EXEMPLES DE MAJORITÉ



Exemple 1 : Olja (orange) a 2 Agents, Alba (blanc) a 2 Agents, et Karen (violet) a 1 Agent sur la zone d'Action « Développer ». Aucune ne peut faire une Action « Développer » sans risque car aucune n'a la majorité. Olja et Alba peuvent tirer un Baril et vérifier les Crises, pour casser l'égalité et utiliser une option de cette zone d'Action. Karen ne peut pas faire d'action.



Exemple 2 : Alba et Karen n'ont qu'un seul Agent assigné à cette zone, alors qu'Olja en a deux. Olja peut donc faire une action et utiliser les deux options, alors qu'Alba et Karen ne peuvent pas faire d'action.



## TIRAGE DES BARILS

Les Barils noirs, dans le sac représentent les ressources en pétrole restant en terre, jusqu'à l'épuisement. Chaque fois que vous tirez un Baril du sac, la ressource est consommée. Le sac sert aussi de tirage aléatoire quand vous faites une action coûteuse, dans le cas où vous tirez un Baril rouge qui signifie une Crise. Plus on s'approche de la pénurie, et plus le public surveille les grandes compagnies (vous !) et plus vous avez les mains sales. Ce n'est pas un métier facile !

Vous pouvez regarder le contenu du sac quand vous voulez, sauf au moment du tirage.

Quand vous devez **tirer** des Barils du sac, tirez-les un seul à la fois, sans regarder le contenu du sac. Résolvez les effets du Baril avant de tirer le suivant :

8

**Noir** : quand vous tirez au moins un Baril noir, pour n'importe quelle raison sauf l'option Forer, placez le premier sur une case Marché Noir de votre choix (voir *Marché Noir*, page 9). Remettez les autres dans le sac à la fin du tirage.

**Rouge** : Pour **chaque** Baril rouge que vous tirez, vous subissez une Crise de RP (voir *Crises de RP*, ci-après) et vous **pouvez** tirer un autre Baril. A la fin du tirage, remettez tous les Barils rouges que vous avez tirés dans le sac.

**Jaune** : Ils agissent comme les Barils rouges sauf qu'ils ne sont pas remis dans le sac, mais **retirés du jeu** à la fin du tirage.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

Seuls les Barils noirs peuvent se trouver ailleurs que dans le sac, les Barils rouges retournent dans le sac, les Barils jaunes sont sortis du jeu.

Seul le **premier** Baril noir que vous **tirez** va sur une case Marché Noir. Ceux que vous tirez par la suite reviennent dans le sac.

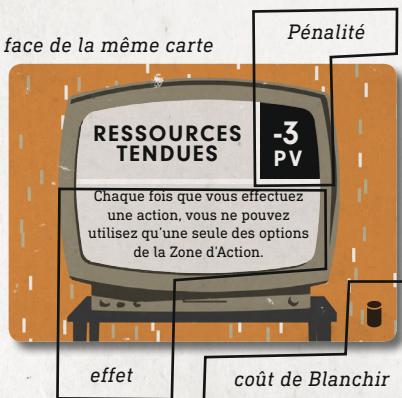
Notez que comme les Barils noirs sont extraits du sac au cours du jeu, la probabilité de tirer un Baril rouge augmente au cours du jeu.

## UNE CARTE CRISE DE RP

Le dos d'une carte Crise de niveau 2



La face de la même carte



## CRISES DE RP

Les Crises représentent à quel point votre compagnie pétrolière est considérée comme diabolique. Le public ne se rend pas compte combien il est difficile de gagner honnêtement un milliard ou deux dans cette industrie..

Chaque fois que vous tirez un Baril rouge ou jaune du sac, vous devez supporter immédiatement une Crise sur ce tour et devez faire les deux choses suivantes :

- Si c'est la **première** Crise sur ce tour, défaussez-vous de la moitié (arrondi à l'inférieur) des Barils noirs de votre SS.

- **Carte Crise** : faites la première des actions suivantes qui apparaît :

A - Si vous avez une carte Crise face cachée dans votre SS, retournez-la et appliquez ses effets et pénalités.

B - Si vous **n'avez pas** de carte Crise face cachée dans votre SS, tirez une carte Crise du niveau supérieur à ce que vous avez et placez-la face cachée dans votre SS.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

Si vous n'avez aucune carte Crise le niveau supérieur est le 1er niveau. Si vous avez une carte de niveau 1, le niveau supérieur est le 2ème niveau, si vous avez une carte de niveau 2, le niveau supérieur est le 3ème niveau.

Vous pouvez regarder les cartes Crise face cachée de votre SS, mais vous ne devez pas les montrer aux autres.

Pour s'affranchir des cartes Crise utilisez l'Action **Développer : Blanchir**.

Supporter une Crise ne vous empêche pas de continuer ce que vous jouiez.

Tous les composants placés sur ou sous une carte Crise sont considérés comme hors-jeu jusqu'à que vous les récupérez.



## MARCHE NOIR

Dans le monde du pétrole, le Marché Noir est tenu majoritairement par des pirates et des marchands non officiels. Votre compagnie respectable ne veut pas être associée à ce trafic. Mais bien sûr, il est toujours sage d'avoir des relations bien cordiales avec vos partenaires préférentiels...

Le Marché Noir comporte cinq cases, chaque case correspondant à une technologie de la piste des technologies.

Vous remplissez ces cases quand vous tirez un Baril noir du sac, et en utilisant le Transport et les Opérations Grises.

Vous ne pouvez placer qu'un seul Baril sur chaque case, quand vous devez en placer un, choisissez une case vide.

Quand vous placez un Baril sur la dernière case Marché Noir vide, Distribuez immédiatement les Barils du Marché Noir sur les Régions, équitablement.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

Dans un jeu à 2 ou 3 joueurs, comme la technologie des Cellules à Hydrogène n'est pas utilisée, seules 4 cases de Marché Noir sont utilisées. Il ne faudra pas placer de Baril sur la Région Venezuela.

En utilisant l'Opération Grise : Marché Noir, vous pouvez déplacer les Barils du Marché Noir vers les technologies correspondantes.

### EXEMPLE DE MARCHE NOIR

Lors de sa première étape, Sandra veut faire une action sur sa zone d'Action quand elle est à égalité. Pour casser l'égalité Sandra doit tirer un Baril du sac. Elle en tire un noir. Elle n'a pas à supporter une Crise mais doit placer le Baril sur une case Marché Noir. Il n'y a qu'une seule case vide.

Sandra place le Baril sur la dernière case vide du Marché Noir.

Immédiatement après avoir placé le Baril sur la dernière case vide, elle doit distribuer les Barils du Marché Noir vers les Régions. Elle les place sur le Venezuela, la Libye, le Nigeria, le Golfe Persique et la Russie. Ensuite, elle exécute l'Action comme prévu. Si elle doit tirer un autre Baril noir du sac ce tour, elle devra le remettre dans le sac car seul le premier tiré peut être placé sur le Marché Noir.



## ZONES D'ACTION

Les zones d'Action sont Etendre, Développer, Investir et Opérations Grises, et toutes les Régions. Chacune est détaillée par la suite.

Chaque zone d'Action a deux options, à l'exception des Régions qui ont le Transport comme seule option. Quand vous exécutez une Action, vous pouvez utiliser les deux options dans l'ordre que vous voulez quand vous avez la majorité, en cas d'égalité vous devez n'en choisir qu'une seule.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

Souvenez-vous, quand vous avez la majorité, vous devez utiliser les deux options dans l'ordre que vous voulez. S'il y a égalité, vous devez d'abord casser l'égalité en tirant un Baril du sac, et ensuite choisir une seule des deux actions, pour l'utiliser.

Les Régions n'ont qu'une option : **Transport**, que vous ayez la majorité ou non vous ne pouvez choisir que cette option.

Souvenez-vous qu'après avoir pris une Action d'une zone d'Action, vous devez retourner tous vos Agents de cette zone vers votre SS, indépendamment du nombre de vos Agents.



## ÉTENDRE (EXPAND)



### OPTION 1 "RECRUTER" (RECRUIT)

Prenez un de vos Agents de la **Réserve Générale** et placez-le dans votre SS.

### OPTION 2 "RÉPARTIR" (DISPATCH)

Déplacez **tous** vos Agents de la zone d'Action Etendre vers une autre zone d'Action de votre choix. Vous pouvez faire une action, là, avec les règles habituelles ou les y laisser pour un usage ultérieur.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

Les Agents **Répartis** ne doivent pas enfreindre le maximum de cinq Agents par zone d'Action.

Vous ne pouvez pas réassigner des Agents sur la zone « Étendre » ou sur celle d'où vous les avez **Répartis** au même tour, alors que vous venez de les y enlever.

Les Agents que vous avez **Recrutés** sont utilisés de la même manière que ceux de départ du moment qu'ils sont dans votre SS. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre Agents au total.

## DÉVELOPPER (DEVELOP)



### OPTION 1 "FORER" (DRILL)

Vous pouvez prendre une des trois cartes Champ Pétrolifère de la zone d'affichage par trois nouvelles cartes, les anciennes sont placées sous la pile de Champ Pétrolifère.

Si vous prenez une carte avec le symbole Sécurité (★) prenez immédiatement un jeton Sécurité de la réserve générale, s'il en reste un, et placez-le dans votre SS.

Ensuite pour chaque Baril (🛢️) dessiné sur la carte **prenez** un Baril du sac et placez-le sur la Région indiquée. **Ceci ne compte pas comme un tirage.**

Ensuite pour chaque Baril-interrogation (🛢️?) dessiné sur la carte, vous **pouvez** tirer un Baril du sac. Ceci ne compte pas comme tirage. Placez tous les Barils noirs que vous avez tirés sur la Région indiquée et résolvez les Crises éventuelles.

Pour finir, dévoilez une nouvelle carte Champ Pétrolifère et placez-la dans la zone d'affichage.

### OPTION 2 "BLANCHIR" (WHITEWASH)

Vous pouvez vous défausser d'une carte Crise face visible de votre SS. Pour cela, vous devez payer en Barils de votre SS. Une Crise niveau 1 ne coûte rien, une de niveau 2 coûte 1 Baril, une de niveau 3 coûte 2 Barils.

### NOTES ET CLARIFICATIONS

Au début d'une Action **Développer : Forer**, vous pouvez remplacer les trois cartes Champ Pétrolifère de la zone d'affichage par trois nouvelles cartes, les anciennes sont placées sous la pile de Champ Pétrolifère.

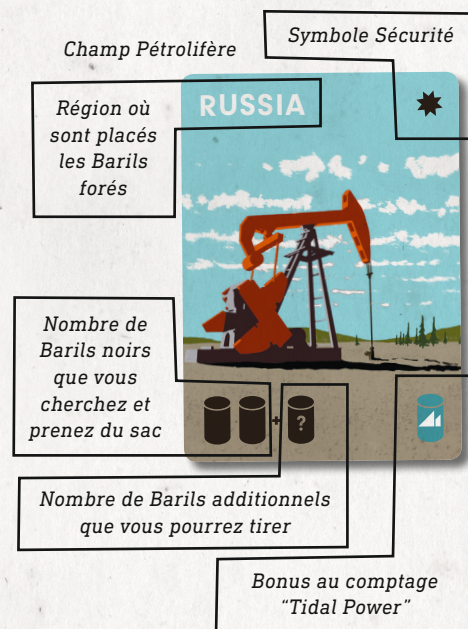
Garder les cartes Champ Pétrolifère dans votre SS, elles rapporteront des bonus au moment du **comptage**.

Le nombre de jetons Sécurité (★) est limité. Il est possible qu'il n'y en ait plus de disponible dans la Réserve Générale, et donc que vous ne puissiez pas en avoir.

Vous pouvez garder autant de jetons Sécurité que vous voulez.

En Blanchissant vous ne pouvez défausser qu'une carte Crise face visible, si vous pouvez en payer le prix, sinon il est interdit de se défausser d'une carte Crise face cachée.

La carte défaussée va sous la pile de cartes Crise correspondante.





## INVESTIR (INVEST)



*Les bons investissements dans les Start-Ups qui développent les technologies du lendemain sont la clé de votre futur. Mais il est aussi important que le public sache quelles sont les technologies qui le sauveront dès que la Pénurie arrivera... Bien entendu, il faut aussi que vous préveniez le public à propos des effets nocifs des technologies que vos adversaires sont en train de développer..*

### OPTION 1 "START-UPS"

Vous pouvez acheter une des trois Start-Ups de la zone d'affichage.

Chacune coûte autant de Barils, de votre SS, qu'il y a de Barils dans la case de la Technologie **correspondante** sur la Piste des Technologies.

Enlevez du jeu les Barils payés et montrez la carte Start-Up aux autres joueurs avant de la placer face cachée dans votre SS. Dévoilez une nouvelle carte Start-Up en remplacement dans la zone d'affichage.

### OPTION 2 "TECHNOLOGIES"

Vous pouvez placer un Baril de votre SS dans la case d'une Technologie sur la piste des Technologies.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

Au début d'une Action **Investir : Start-Up**, vous pouvez remplacer les trois cartes Start-Up de la zone d'affichage par trois nouvelles venant de la pile, les anciennes sont replacées sous la pile.

Vous pouvez prendre une des trois cartes Start-Up, à condition que vous puissiez la payer.

Notez qu'en début de partie, toutes les cartes Start-Up sont gratuites car il n'y a pas encore de Baril sur la piste des Technologies. En fait elles ont une valeur mais celle-ci est insignifiante pour les grosses compagnies.

Au fur et à mesure du jeu, il devient plus onéreux d'acheter des Start-Ups.

Notez que les Barils de la piste des technologies représentent non seulement le prix d'achat des Start-Ups, mais aussi des PV en fin de partie.

Une Start-Up gratuite ne coûte rien, mais ne représente aucune valeur, pour changer cela il faut des actions **Investir : Technologies** pour les Technologies sur lesquelles vous avez investi.

Chaque fois que vous placez des Barils sur la piste des Technologies, vous augmentez le prix et la valeur des cartes Start-Up correspondantes.

## EXEMPLE DE START-UP

Dans cet exemple, Karen prend une Action Start-Up. L'affichage des Start-Ups libres et la piste de Technologies contiennent ce qui suit :

		
		<i>La carte ci-dessus est gratuite puisqu'il n'y a pas de Baril sur la case "Ethanol".</i>
		<i>La carte ci-dessus coûte 2 Barils puisqu'il y a 2 Barils sur la case "SPMR".</i>
		
		
		<i>La carte ci-dessus coûte 1 Baril puisqu'il y a 1 Baril sur la case "Agropolymers".</i>

Karen décide de placer la carte Agropolymères dans son SS et se défait d'un Baril de son SS, pour la payer.



## OPÉRATIONS GRISES (GREY OPS)



D'abord, que vous utilisiez une ou deux options, vous devez placer un Baril de votre SS sur une case vide du Marché Noir de votre choix.

### OPTION 1 "MARCHÉ NOIR" (BLACK MARKET)

Vous devez déplacer **tous** les Barils du Marché Noir vers les technologies correspondantes sur la piste des Technologies.

### OPTION 2 "CONSULTANTS" (CONSULTANTS)

Vous devez prendre **une** carte Consultant de la zone d'affichage et la placer dans votre SS. Vous devez prendre un de niveau 1 d'abord, puis un de niveau 2 et enfin un de niveau 3.

#### NOTES ET CLARIFICATIONS

Si vous ne pouvez pas placer de Baril de votre SS sur le Marché Noir, vous ne pouvez en aucun cas choisir cette option.

Tous les effets des cartes Consultant sont actifs dès que les cartes sont dans votre SS. Les cartes Consultant sont limitées. Il est possible qu'il n'y en ait plus de disponible, dans ce cas il vous est impossible d'en acheter.

## RÉGIONS - TRANSPORT



Cette Action peut être prise lorsque des Agents sont placés sur une **Région** de la carte : il n'y a pas de zone d'Action séparée.

Choisissez pour le transport une route reliant la Région à une Raffinerie.

Vous **ne pouvez pas** prendre une route fermée (indiquée par le jeton de risque ☹) cette route n'est pas ouverte au transport.

Pour **chaque Baril** (🛢) indiqué sur les jetons Risque de la route, tirez un Baril du sac et appliquez les résultats (voir *Tirage des Barils*, page 8).

Prenez autant de Barils de la Région de départ que demandés par le jeton de Raffinerie.

Pour **chaque crâne** (☠) indiqué par les jetons Risque sur la route de transport, placez un Baril sur le Marché Noir (voir *Marché Noir* page 9).

Placez les Barils **restants** dans votre SS.

Une fois le transport effectué, retournez les jetons risque de la route et le jeton Raffinerie de la destination (de façon qu'ils montrent l'autre face)..

## JETONS DE SECURITÉ

A tout moment pendant votre tour vous pouvez remettre des jetons Sécurité (★) de votre SS vers la réserve générale. Pour **chaque** jeton rendu, échangez deux jetons Raffinerie ou deux jetons Risque, ou retournez un jeton Raffinerie ou un jeton Risque, n'importe où sur le plateau.

#### NOTES ET CLARIFICATIONS

Cette action a une seule option. La règle de majorité s'applique.

La Région où vous avez pris l'Action s'appelle Région de départ.

Les lignes blanches et noires du plateau définissent les routes disponibles. Certaines présentent une flèche, le transport doit s'effectuer dans ce sens.

Vous ne devez pas prendre plus de Barils que ne contient la Région de départ, même si la Raffinerie en demande davantage. Si vous ne déplacez pas la totalité des Barils de la Région de départ, ils restent sur la Région.

Les Pirates (☠) volent les Barils pendant le transport, pas sur la Région. Ce qui veut dire qu'il faut que vous preniez le nombre de Barils demandés par la Raffinerie moins ceux pris par les Pirates, pour tout transport.

Tous les Barils que vous placez sur le Marché Noir, dus au piratage, viennent s'ajouter à celui que vous pouvez être amené à ajouter par tirage du sac.

Les jetons Risque vides, ou blancs sont sans effet.

Sur les jetons Risque se trouve un petit icône qui rappelle ce qu'ils ont sur l'autre face.



## EXEMPLE DE TRANSPORT

Karen décide un transport au départ de la Région du Golfe Persique vers la Raffinerie de Rotterdam. La demande de Rotterdam est de quatre.



D'abord, elle utilise un jeton Sécurité, pour échanger les jetons Risque de Biélorussie et du Canal de Suez.



Ensuite, comme indiqué sur le jeton Risque du Canal de Suez, elle tire deux Barils du Sac, tous les deux sont noirs, elle en place un sur le Marché Noir et remet le second dans le Sac. Ensuite, elle prend quatre Barils de la Région du Golfe Persique, en place un sur le Marché Noire, à cause du Pirate (☠) sur le jeton Risque du Golfe d'Aden. Elle place les trois restants sur son SS. Par la suite, elle retourne les jetons du Golfe d'Aden, du Canal de Suez et de Rotterdam, remet ses deux Agents de la Région du Golfe Persique sur son SS. Sur la Région du Golfe Persique il ne reste que l'Agent (jaune) de Sandra et un Baril noir.

## PÉNURIE – FIN DE LA PARTIE

*A la surprise générale, le pétrole est épuisé, les règles habituelles ne s'appliquent plus. Les pays dénoncent leurs contrats de livraison, pour conserver leur réserve, les technologies de remplacement prennent de l'importance, c'est le chaos général. Il s'ensuit un grand marasme, la fin est proche.*

La pénurie apparaît dès que le **dernier Baril noir** est tiré du Sac.

Le joueur qui a fait apparaître la Pénurie retourne ses cartes Siège Social exposant le coté **Peak Oil**.

Le tour de ce joueur se termine normalement, y compris la réassignation d'un Agent à l'étape 2.

Ensuite les autres joueurs, à tour de rôle, peuvent réassigner un de leurs Agents.

La Phase de Pénurie commence. Vérifiez **chaque zone d'Action** dans l'ordre suivant :

- 1 Étendre
- 2 Développer
- 3 Régions, d'Ouest à Est
- 4 Investir
- 5 Opérations Grises

Sur chaque zone d'Action, **chaque** joueur qui possède au moins **un Agent** est autorisé à utiliser **une des options** de cette Action.

- Si un joueur a la majorité sur cette zone d'Action, il est le premier à utiliser une de ses options. Ensuite, il retire ses Agents de la Zone.
- Si aucun joueur n'est majoritaire, tous les joueurs ayant un Agent en place, en commençant par le marqueur de Pénurie, et dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent utiliser une de ses options, enlevant leurs Agents par



Le marqueur de Peak Oil (dos des cartes de SS)

la suite.

**Ne pas réalimenter les Champs Pétrolières et les Start-Ups disponibles pendant la Pénurie.**

Une fois que toutes les zones d'Action ont été vérifiées et tous les Agents enlevés du plateau, le jeu est terminé. Passez à la phase comptage ci-dessous.

## NOTES ET CLARIFICATIONS

Pendant la phase de Pénurie, tout se passe comme habituellement, y compris le tirage du Sac, les Crises et les paiements demandés.

Si vous prenez l'option **Étendre : Répartir**, laissez les Agents Répartis sur la zone actuelle. Résolez les Actions de cette zone quand c'est le moment.

Notez que pendant la Pénurie, si vous êtes le seul majoritaire sur une zone, vous prenez l'Action le premier, sinon, vous le faites dans l'ordre, en partant du marqueur de Pénurie.

Comme toujours, en prenant l'Action, vous pouvez décider de ne rien faire et simplement retirer vos Agents de la zone.

L'ordre dans lequel vous vérifiez toutes les zones d'Action est de gauche à droite. C'est également indiqué sur le plateau.

Au cas où cela aurait de l'importance, vérifiez les Régions dans l'ordre suivant : Venezuela, Libye, Nigeria, Golfe Persique puis Russie.



## COMPTAGE DES POINTS

Calculez votre score final en ajoutant ce qui suit :

### POINTS DES START-UPS

Chacune de vos cartes Start-Up vaut

- 1 PV (point de victoire) par Baril placé sur la case de la technologie correspondante sur la piste des Technologies
- Plus 1 PV par symbole correspondant sur vos cartes Champs Pétrolières.

Ce qui veut dire que les Technologies peuvent ne pas avoir la même valeur, selon les joueurs.

Additionnez les valeurs pour toutes vos cartes Start-up y compris celles de votre Portefeuille.

### POINTS DES CONSULTANTS

14 Chaque Consultant dans votre SS donne les points suivants :

- Niveau 1 donne 1 PV
- Niveau 2 donne 1 PV
- Niveau 3 donne 2 PV

### POINTS DES CRISES

Chaque carte Crise dans votre SS coûte la valeur marquée :

- Niveau 1 coûte 1 PV
- Niveau 2 coûte 3 PV
- Niveau 3 coûte 5 PV

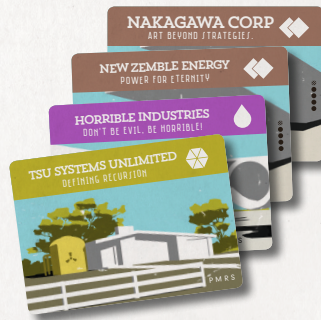
### Le joueur avec le plus haut score gagne.

En cas d'égalité de points, le joueur qui a perdu le moins de points en Crise gagne.

S'il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus haut score en Start-Up, puis celui qui a le plus de points de Consultant. S'il y a encore égalité, rejouez !

## EXEMPLE DE COMPTAGE

A la fin de la partie, Alba a les cartes suivantes dans son SS :



Alba a 3 Start-Ups de "Hydrogen Cells" (2 normales, 1 dans son Portfolio), 1 de "Ethanol", 2 de "SPMR", et 1 de "Agropolymers".



Alba possède ces 4 cartes de Champ Pétrolière.

En regardant la Piste des Technologies sur la droite, le score d'Alba en Start-Up est le suivant :

3 Hydrogen Cells	x 3 VP	= 9 PV
1 Ethanol	x 0 VP	= 0 PV
2 SPMR	x 2 VP	= 4 PV
1 Agropolymers	x 2 VP	= 2 PV

**Points de Start-Ups : 15 PV**

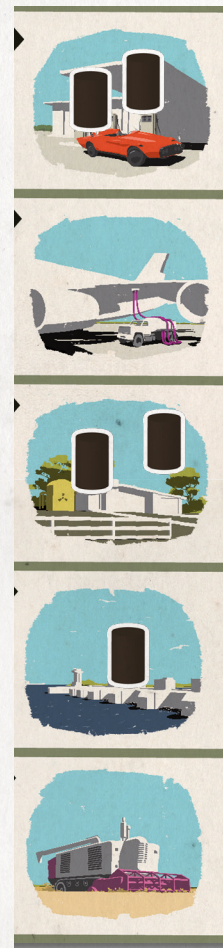


Alba a seulement 1 Consultant, rapportant 1 PV additionnel.

Sa carte Crise face visible lui coûte 1 PV. Les cartes crises face cachée ne coûtent aucun point.

Le Score final d'Alba est donc de :

Points des Start-Up	15 PV
Points Consultants 1 PV	
Points des Crises	-1 PV
<b>TOTAL</b>	<b>15 PV</b>



Il y a 2 Barils sur la case "Hydrogen Cells", et Alba possède un Champ Pétrolière avec le symbole "Hydrogen Cells" : chaque carte "Hydrogen Cells" vaut 3 PV pour Alba.

Il n'y a aucun Baril sur la case "Ethanol", et Alba ne possède aucun Champ Pétrolière avec le symbole "Ethanol" : chaque carte "Ethanol" vaut 0 PV pour Alba.

Il y a 2 Barils sur la case "SPMR", et Alba ne possède aucun Champ Pétrolière avec le symbole "SPMR" : chaque carte "SPMR" vaut 2 PV pour Alba.

Il y a 1 Baril sur la case "Tidal Power", et Alba possède un Champ Pétrolière avec le symbole "Tidal Power" : chaque carte "Tidal Power" vaut 2 PV pour Alba.

Il y a 0 Barils sur la case "Agropolymers", mais Alba possède 2 Champs Pétrolières avec le symbole "Agropolymers" : chaque carte "Agropolymers" vaut 2 PV pour Alba.



## RÈGLES "BRUTES"

Quand vous aurez maîtrisé l'art obscur du trafic international du pétrole, vous serez préparé pour utiliser ces règles. Important : Ces règles sont beaucoup plus compétitives !

Ces règles fonctionnent plus ou moins de la même façon que les normales, sauf les différences notées ci-dessous. Tout ce qui n'est pas mentionné ici ne change pas par rapport aux règles normales.

### MISE EN PLACE

Remettez dans la boîte les cartes de Consultant et de Crise; vous n'en aurez pas besoin. À sa place, prenez le compteur de Crises de RP.

Placez les jetons de zone d'Action alternative (■) sur le plateau, pour indiquer les changements dans les options.

Indépendamment du nombre de joueurs, placez 2 Barils rouges dans le sac et remettez le reste dans la boîte.

### EXÉCUTER UNE ACTION

Vous ne pouvez faire qu'une seule option (de votre choix) dans les zones d'Action, indépendamment du fait d'être majoritaire ou à l'égalité.

### CRISE DE RP

Lors des Crises de RP, ne vous défaussez pas des Barils ni ne prenez de cartes de Crise ; à la place, placez l'un de vos Agents sur la case la plus à gauche du compteur de Crises de RP.

Lorsque vous placez un Agent sur une case où il y a déjà un Agent, **déplacez cet Agent d'une case vers la droite**. Cet Agent pourra déplacer un autre Agent à son tour, et ainsi de suite.

Si un Agent est déplacé vers une case vide, rien se passe. Si un Agent est déplacé hors du compteur de Crises de RP, placez-le dans le SS de son propriétaire.

Exemple : Olja (orange) doit placer l'un de ses Agents sur le compteur de Crises de RP. La première case est occupée par un Agent de Karen, donc cet Agent est déplacé d'une case vers la droite lorsque Olja place son Agent.



Après, Olja doit placer un autre de ses Agents sur le compteur. Cet Agent déplace tous les Agents déjà sur le compteur ; en conséquence, Sandra (jaune) récupère son Agent.

Les Agents sur le compteur sont en train de résoudre la Crise de RP ; en conséquence, ils **ne peuvent pas être utilisés**.

Au début de votre tour, si tous vos Agents disponibles sont sur le compteur de Crises de RP, vous pouvez tous les placer dans votre SS (à force de scandales, le public vous ignore !).

Dans une partie à deux ou trois joueurs, **ignorez** la première case du compteur de Crises de RP.

### ZONE D'ACTION DÉVELOPPER

Vous ne pouvez pas remplacer les cartes Champ Pétrolifère lors d'une action Forer.

L'option *Blanchir* est remplacé par l'option **Recherche** : Vous pouvez remplacer les 3 cartes de Champ Pétrolifère et/ou Start-Ups ; les cartes remplacées sont remises en dessous des piles correspondantes.

### ZONE D'ACTION INVESTIR

Vous ne pouvez pas remplacer les cartes Star-Up lors d'une action *Start-Up*.

L'option *Technologies* est remplacé par l'option **Blanchir** : Vous pouvez replacer dans votre SS tous vos Agents du compteur de Crises de RP.

### ZONE D'ACTION OPÉRATIONS GRISES

Vous ne pouvez pas payer 1 Baril quand vous faites l'Action ici.

L'option *Consultants* est remplacée par l'option **Marketing** : Vous pouvez placer l'un de vos Barils dans la case Technologie de votre choix sur la piste Technologie.

**Alternativement**, vous pouvez déplacer l'un des Barils sur la piste de Technologies d'une case vers une autre. Pour pouvoir faire cela, vous devez payer autant de Barils que de Barils présents dans la case où vous voulez déplacer ce Baril (après le déplacement).

### COMPTAGE

Ne prenez pas en compte les cartes de Consultant ni de Crise de RP. À la place, à la fin de la partie vous **perdez 2 PVs pour chaque Agent** que vous avez sur le compteur de Crises de RP.



## ACTIONS



### ÉTENDRE (P.10)

**Recruter** : Prenez 1 de vos Agents de la Réserve Générale et placez-le dans votre SS.

**Répartir** : Déplacez **tous** vos Agents de la zone d'Action Étendre vers une autre zone d'Action de votre choix, et vous pouvez faire une action, là, avec les règles habituelles



### DÉVELOPPER (P.10)

**Forer** : Vous pouvez remplacer les Champs Pétrolifères. Prenez un Champ, et peut-être un jeton Sécurité (★), placez des barils noirs dans la Région, et vous pouvez tirer les 7-Barils.

**Blanchir** : Défaussez-vous d'1 carte de Crise de RP face visible, en payant son coût (0/1/2).



### INVESTIR (P.11)

**Start-Ups** : Vous pouvez remplacer les Star-Ups. Prenez une Start-Up, et payez le nombre de Barils de la case de la Technologie **correspondante** sur la Piste des Technologies.

**Technologies** : Placez 1 de vos Barils dans la case d'une Technologie sur la piste des Technologies.



### OPÉRATIONS GRISES (P.12)

Placez 1 de vos Barils sur le Marché Noir.

**Marché Noir** : Déplacez **tous** les Barils du Marché Noir vers les technologies correspondantes sur la Piste des Technologies.

**Consultants** : Prenez 1 Consultant.



### TRANSPORT (P.12)

Utilisez vos jetons de Sécurité (★) pour échanger et/ou retourner des jetons Raffinerie ou Risque.

Tirez un Baril du sac pour chaque 7 dans la route.

Prenez autant de Barils de la Région de départ que demandés par le jeton de Raffinerie, et placez-en 1 dans le Marché Noir pour chaque 7 sur la route, et le reste dans votre SS.

## RÈGLES

Chaque tour se fait en **trois étapes** :

- 1 Réassigner 1 Agent **ou** Exécuter 1 Action
- 2 Réassigner 1 Agent
- 3 Optionnel: Payez 2 Barils pour Réassigner 1 Agent

Máx. 5 Agents dans chaque Zone d'Action.

### EXÉCUTER ACTION (P.7)

Si vous avez la majorité, faites les 2 options. Si vous êtes à l'égalité, tirez 1 Baril et faites 1 option. Après l'action, retournez tous vos Agents de cette zone sur votre SS.

### TIRAGE DE BARILS (7) (P.8)

**Noirs** : Placez le premier sur une case vide du Marché Noir.

**Autres** : Pour chacun, Crise de RP.

Défaussez-vous des jaunes.

### CRISES DE RP (P.8)

Défaussez-vous de la moitié des Barils de votre SS (arrondi à l'inférieur) et retournez une carte cachée de Crise de RP. Si vous n'en n'avez aucune, prenez-en une du niveau supérieur.

### PEAK OIL (P.13)

Quand vous tirez le dernier Baril noir du sac, terminez le tour normalement et retournez votre SS. Chaque autre joueur peut réassigner 1 Agent.

### TOUR PEAK OIL (P.13)

Dans chaque zone d'Action, le joueur majoritaire choisit 1 option; après les autres joueurs choisissent 1 option dans l'ordre (le premier étant celui qui a déclenché la Pénurie).

### COMPTAGE (P.14)

Pour chaque Start-Up (Portfolio inclus)

- 1 PV par Baril dans la Technologie
- plus 1 PV par symbole correspondant sur vos cartes Champ Pétrolifère.

Ajoutez les PVs des Consultants et enlevez les PVs des cartes de Crise de RP.