



Peak Oil

UN JUEGO SOBRE LA
CRISIS Y EL LUCRO

INTRODUCCIÓN

Peak Oil, el Pico Petrolero, se está acercando inexorablemente, y como eres el presidente de una gran petrolera, necesitas encontrar una forma de conseguir que tu empresa siga a flote. Para ello deberás extraer las últimas reservas de oro negro para así conseguir el dinero necesario para apropiarte de las nuevas tecnologías que sustituirán el petróleo en un futuro muy cercano. Aunque quizás intentes salir de este aprieto usando medios completamente legales, la competencia probablemente no tendrá tantos remilgos, con lo que seguramente te toque mancharte las manos...

Tienes a tu disposición Agentes que asignarás a diferentes tareas en el tablero. Las Acciones incluyen extraer y refinar petróleo, contratar nuevos Agentes, comprar Start-Ups y manipular su valor mediante cuidadas campañas de marketing. Si al principio de tu turno tienes más Agentes que el resto de jugadores en una tarea, podrás realizarla y tus Agentes volverán a tu base, listos para ejecutar tus órdenes de nuevo.

Las reservas mundiales de petróleo, representadas por barriles negros en una bolsa, se acabarán eventualmente, dando comienzo al Pico Petrolero y desatando el pánico mundial. El jugador que mejor haya invertido su capital durante la partida será declarado el vencedor...



REGLAS EN CASTELLANO

COMPONENTES DE JUEGO

Felicidades: ¡Has comprado un producto de calidad! Antes de empezar a jugar, destroza los marcadores. Si a tu copia le falta algún componente, háznoslo saber con un mail a: hi@2tomatoesgames.com.

Es preciso notar que no nos responsabilizamos de cualquier parecido y/o diferencia entre este juego y la realidad. De hecho, todo el mundo sabe que el Pico Petrolero es una amenaza fantasma difundida por un cónclave judeo-masónico. ¿O era por hippies amantes de las flores? Y sí, sabemos que Pico Petrolero no significa en realidad "el petróleo se acaba"...

50 Barriles de madera
40 negros, 5 rojos
y 5 amarillos



1 Bolsa

Contendrá un número de Barriles negros en función del número de jugadores. Dichos Barriles representan la reserva mundial de petróleo disponible. También contendrá Barriles rojos y amarillos, pero esos son malos...



8 Marcadores de Peligro
3 Marcadores de Demanda
Se colocan en el tablero para indicar Peligros en las ruta y la Demanda en las diferentes refineries.

Los Barriles negros se mueven por diferentes zonas durante la partida, y representan diferentes cosas en función de donde se encuentren:

- Los Barriles en la bolsa y en Regiones representan crudo. Cada Barril representa, más o menos, 1 trillón de toneladas de crudo.
- Cada Barril en tu Base representa, más o menos, 1 trillón de dólares.
- Los Barriles en el Árbol de Tecnología representan el valor de mercado de dicha tecnología. Cada Barril representa, más o menos, 1 trillón de Dólares.

A veces, tendrás que descartar Barriles. Cuando lo hagas, devuélvelos a la bolsa, ya que no lo usarás más esta partida.

Las tres Refinerías Singapur, Rotterdam y Philadelphia quieren comprar tu petróleo.



Las cinco Regiones Venezuela, Libia, Nigeria, Región del Golfo y Rusia son también Centros de Acción. Puedes enviar Barriles desde esas Regiones a Refinerías, convirtiéndolos en dinero, ve Centros de Acción, más adelante.

Coloca Agentes en estos Centros de Acción para asignarles una tarea, ve Centros de Acción, más adelante.



Expand (Expansión)
Recluta a Agentes adicionales, o bien ponlos en un avión para sorprender a tus rivales.



20 Agentes de madera
4 en cada uno de los 5 colores de jugador



15 cartas de Crisis de RP

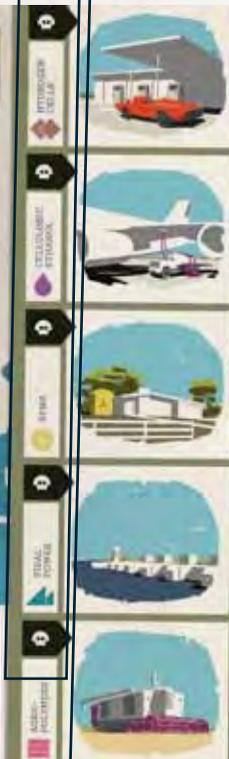


Las líneas negras y blancas representan las rutas a seguir para refinar el crudo. Las líneas negras son terrestres y las blancas marítimas, pero todas funcionan igual.

Los Puntos de Riesgo señalan los "puntos calientes" que se interponen entre los centros de extracción y refinado de crudo. Ojo con los piratas, los mares embravecidos y las tasas aduaneras: todos te odian.

El Mercado Global de petróleo es una herramienta poderosa para asegurar que el valor de mercado de la tecnología "correcta" sea el más elevado...¡Úsalo bien!

1 tablero



El **Árbol de Tecnología** muestra la opinión del público general sobre cada tecnología de caras a sobrevivir al Pico Petrolero; es decir, su valor de mercado. El valor de mercado de cada tecnología al invertir en ella, y al final de partida, es igual al número de barriles que tenga. Para añadir Barriles a una Tecnología, usa los Centros de Acción Invest y Grey Ops.

¡AVISO!

No uses este mapa para navegar en el mundo real. La localización estrecho de Malacca, por ejemplo, no coincide realmente con la mostrada en el mapa, y no es el único punto geográfico relevante que ha sido modificado en favor de la jugabilidad del juego. Y sí, sabemos que la escala del mapa está mal...

DEVELOP
OIL / WINDFARM

PEAK OIL
comprehensive Guide

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

1 OFFSHORE
2 OFFSHORE
3 HARVEST
4 OFFSHORE
5 GREY OPS

INVEST
START-UPS / TECHNOLOGIES

GREY OPS
MARKETING / INVEST

Develop (Desarrollo)
Explora un Pozo Petrolífero en una Región, añadiéndole Barriles desde la bolsa, o bien limpia tu imagen pública haciendo obra benéfica en países subdesarrollados.

Invest (Inversión)
Compra una Start-Up disponible, o bien infla el valor de mercado de una Tecnología.

Grey Ops (Chanchulleo)
Enlista a un Consultor para que te ayude durante la partida, o manipula en tu beneficio el mercado negro global.

5 Marcadores de Influencia
Te permiten modificar a tu antojo tanto los peligros en las rutas como la demanda en las Refinerías.



25 cartas de Pozo Petrolífero



25 cartas de Start-Up

¡AVISO!
SPMRs (Reactores Modulares Nucleares Personales) no son una alternativa creíble al petróleo...por ahora. ¡Pero nos moríamos por darle un toque retro-futurista al juego!



12 cartas de Consultor

PREPARACIÓN

- Distribuye los 3 **Marcadores de Demanda** al azar entre las 3 Refinerías.
- Distribuye los 8 **Marcadores de Riesgo** al azar entre los 8 Puntos de Riesgo. Asegúrate que el marcador con el símbolo 'cerrado' (🚫) tenga esa cara boca abajo.
- Mezcla las **Cartas de Pozo Petrolífero** y revela una por jugador: por cada carta revelada, pon dos Barriles negros en dicha Región. Devuelve las cartas reveladas al fondo del mazo. Revela tres nuevas cartas y déjalas boca arriba cerca del Centro de Acción 'Develop', junto con el mazo de cartas de Pozo Petrolífero.
- Mezcla las **Cartas de Start-Up**. Revela tres cartas y déjalas boca arriba cerca del Centro de Acción 'Invest', junto con el mazo de cartas de Start-Up.
- Cada jugador escoge la **Carta de Base** que le guste más.
- Mezcla las **Cartas de Portfolio** boca abajo y dale una a cada jugador.
- Deja espacio al lado del tablero para la **Reserva General**.
- Cada jugador coge dos **Agentes** de su color y los coloca en su Base; el resto se colocan en la reserva general.
- Cada jugador coloca un **Barril negro** en su Base.
- Coloca los cinco **Marcadores de Influencia** en la reserva general.

- Pon **Barriles** rojos, amarillos y negros en la **bolsa** según el número de jugadores. Usa la tabla a continuación, que también puedes encontrar en el tablero:

				Consultores		
				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

- Separa las **Cartas de Consultor** en tres montones según su nivel: coge al azar tantas como necesites, según la tabla anterior.
- Separa las **Cartas de Crisis de RP** en tres montones según su nivel. Mezcla cada montón y ponlos boca abajo al lado del tablero. *Si quieres una partida más difícil, cada jugador roba 1 carta del montón de nivel 1 y la deja delante suyo boca abajo.*
- Devuelve todo lo que no hayas utilizado hasta ahora a la caja; no lo necesitarás en esta partida.

CLARIFICACIONES

Cada jugador tiene una área de juego propia, que se llama su Base. La Base de cada jugador contiene su dinero, sus cartas (¡todas ellas!) y sus Agentes reclutados (que no estén en el tablero, claro). Los jugadores no pueden enseñar a otros jugadores su carta de Portfolio, pero sí pueden consultarla en cualquier momento.

La reserva general contiene los Agentes por reclutar y los marcadores de influencia. Cuando un jugador consiga alguno de estos componentes, lo coloca en su Base.

PARTIDA A 2-3 JUGADORES

En una partida a 2-3 jugadores, devuelve a la caja todas las cartas con el símbolo ●●●●/ antes de preparar la partida. (Es decir, todas las cartas de Start-Up 'Hydrogen Cells', todas las cartas de Pozo Petrolífero 'Venezuela', algunas otras cartas de Pozo Petrolífero, y 2 Portfolios.)

Sólo hay cuatro espacios para el Mercado Negro (no se puede interactuar con 'Hydrogen Cells'), y Venezuela está completamente cerrada. Para acordarte durante la partida, coloca una de las cartas de Start-Up 'Hydrogen Cells' encima del espacio del Árbol de Tecnologías correspondiente a 'Hydrogen Cells', y una de las cartas de Pozo Petrolífero 'Venezuela' sobre la Región Venezuela.

Todas las otras reglas no cambian.

CRÉDITOS

Diseño de Juego – Tobias Gohrbandt & Heiko Günther

Desarrollo de Juego – Gil Hova, Álvaro Lerma Rodrigo & Jordi Rodríguez Samaniego

Arte y Diseño Gráfico – Heiko Günther

Testeo – Alberto Cano, Chris Halaska, Sergio Navarro, Victor Samitier, Patrick Surdez, Arne Kjell Vikhagen

Un millón de gracias – Alba, Karen, Olja, Sandra



Base de Olja.

EJEMPLO PARA 4 JUGADORES



Para cuatro jugadores se revelan 4 Consultores de Nivel 1, 3 Consultores de Nivel 2 y 2 Consultores de Nivel 3.



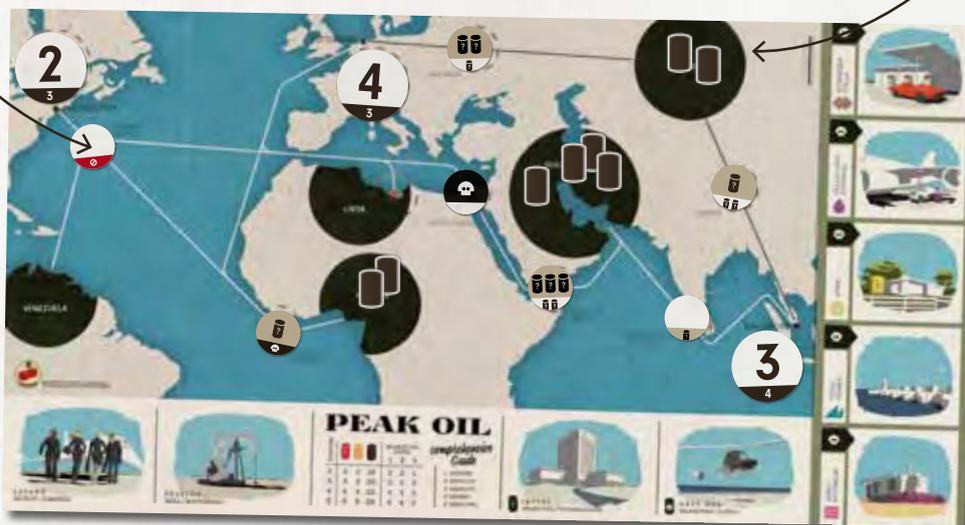
Todos los marcadores han sido colocados al azar en el tablero, excepto el marcador con el símbolo 'cerrado', que nunca puede empezar con esa cara boca arriba.



Base de Karen.

Como hay 4 jugadores, se han colocado un total de 8 Barriles, se han colocado según las Regiones de las cartas de Pozo Petrolífero que hayan sido reveladas.

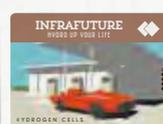
The general reseve contains two extra Agents per player and five Security chips.



Los tres mazos de Crisis RP



Mazo de Pozo Petrolífero.



Mazo de Start-Up.

Inicialmente hay disponibles 3 cartas de Pozo Petrolífero y 3 cartas de Start-Up.



Alba juega con el blanco. En su Base tiene 2 Agentes de su color, 1 Barril negro, su carta de Base y 1 carta de Portfolio (¡es secreta!).



Con cuatro jugadores, la bolsa contiene 4 Barriles rojos, 4 Barriles amarillos y 22 Barriles negros.

Base de Sandra.



¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador que haya sido el último en conducir un coche empieza, luego los jugadores toman turnos en sentido horario. Cuando ya no queden Barriles negros en la bolsa, se juega un último turno conjunto. Al final de la partida, el jugador con más Puntos de Victoria (PVs) gana la partida.

ORDEN DE TURNO

Los jugadores toman turnos en sentido horario. Cada turno consta de 2 pasos; en tu turno, **debes realizar ambos pasos**, en este orden:

- **Paso 1**
Reasigna 1 Agente o Realiza 1 acción
- **Paso 2**
Reasigna 1 Agente. **No** puedes hacer otra cosa.
- **Paso 3 (OPCIONAL)**
Puedes pagar 2 Barriles de tu Base para reasignar 1 Agente adicional.

CLARIFICACIONES

Esto significa que nunca puedes reasignar Agente(s) y luego realizar acción. Por tanto, cada turno debes planear qué acción querrás realizar al principio de tu próximo turno.

No hay "rondas". El primer jugador empieza la partida, y los jugadores toman turnos hasta que se llegue al Peak Oil. De todas formas, ser primero no es muy bueno en este juego...

Si pagas Barriles para reasignar Agente en el paso 3, devuelve esos Barriles a la caja.

REASIGNAR UN AGENTE

En realidad, no tienes a muchos Agentes de los que te puedas fiar, con lo que deberías asegurarte que se encuentran en el lugar adecuado en el momento adecuado. Pista: No dejes que se queden tomando el sol y bebiendo gin tónicos en tu Base.

Si no puedes, o no quieres, realizar acción en tu Paso 1, **debes** reasignar 1 Agente.

Debes reasignar 1 Agente en tu Paso 2.

Puedes reasignar 1 Agente en tu Paso 3.

Para reasignar, coge un Agente de tu Base y colócalo en cualquier Centro de Acción, o coge uno de tus Agentes de un Centro de Acción y colócalo en tu Base o en otro Centro de Acción.

No puedes reasignar:

- a un Centro de Acción de donde cogiste uno o más Agentes este turno (al reasignar o realizar acción).
- a un Centro de Acción que ya contenga **cinco Agentes**.
- al mismo Centro de Acción (el Agente debe moverse).
- al mismo Agente dos veces el mismo turno.

CLARIFICACIONES

Recuerda que las Regiones son Centros de Acción, y que puedes reasignar Agentes allí.

Aunque puedes realizar acción en tu Paso 1, puedes elegir reasignar si lo deseas.

Como normal general, las reglas y restricciones de reasignación hacen que sea imposible tener el mismo número de Agentes en los mismos Centros de Acción al principio y al final de tu turno.

EJEMPLOS DE REASIGNAR

Al principio de la partida Olja (naranja) tiene dos Agentes en su Base. Durante los dos primeros pasos de su turno, Olja los reasigna al Centro de Acción "Develop". Alba (blanco) toma su turno después y reasigna sus dos Agentes también al Centro de Acción "Develop", ya que le apetece un montón bloquear a Olja.



Karen (morado) juega su turno a continuación. Ella también reasigna su primer Agente de su Base al Centro de Acción "Develop"; sin embargo, no podrá reasignar allí a su segundo Agente, puesto que nunca puede haber más de cinco Agentes en un mismo Centro de Acción.



REALIZAR ACCIÓN

Los Agentes en los Centros de Acción están intentando sobornar a las autoridades, negociar el mejor precio, bloquear a los otros Agentes, y demás. En cuanto estén en mayoría consiguen cumplir su propósito, y podrás realizar la acción correspondiente.

En tu **Paso 1**, puedes realizar acción en un Centro de Acción donde ya tengas Agentes presentes (que reasignaste en un turno anterior). Cuenta los Agentes en ese Centro de Acción:

- Si tienes **más Agentes** en un Centro de Acción que cualquier otro jugador, puedes realizar acción allí: puedes usar **las dos** opciones de ese Centro de Acción en el orden que prefieres.
- Si estás **empatado** por la mayoría de Agentes con un o más jugadores en un Centro de Acción, todavía puedes realizar acción allí pero debes sacar un Barril de la bolsa primero y resolver sus efectos (ver *Barriles en la bolsa*, pág. 8). Luego, escoge **una** de las opciones de ese Centro de Acción y realizala.
- Si estás en minoría en un Centro de Acción, **no** puedes realizar acción en ese Centro de Acción.

Después de realizar acción en cualquier Centro de Acción, devuelve a **todos tus Agentes en ese Centro de Acción** a tu Base.

CLARIFICACIONES

No importa cuantos Agentes tengas un Centro de Acción: sólo puedes realizar acción una vez y debes devolver a todos tus Agentes de ese centro a tu base después de realizar la acción.

Cuando tengas que sacar un Barril de la bolsa al estar empatado, podrás realizar acción independientemente de lo que saques de la bolsa. Además, sólo tienes que sacar Barril una vez, independientemente del número de jugadores que estén empatados contigo. Pero recuerda, si estás empatado debes siempre sacar un Barril de la bolsa antes de realizar acción.

Sólo puedes realizar acción en un Centro de Acción en tu Paso 1, y si lo haces no podrás reasignar en ese Paso 1. Nunca puedes realizar acción en tu Paso 2.

Sólo puedes usar ambas opciones de un Centro de Acción si tus Agentes son mayoría en dicho Centro de Acción. Cuando estés empatado y tengas que sacar de la bolsa, sólo podrás escoger una de las opciones.

Puedes "realizar una acción" sin aplicar su efecto, y devolver todos tus Agentes que allí se encuentren a tu Base. Sin embargo, no te recomendamos que lo hagas...Te recomendamos mantener a tus Agentes lo más ocupados posible: ¡Mano dura con esos holgazanes!

Las opciones de los Centros de Acción se detallan en *Centros de Acción*, en la página 9.

EJEMPLOS DE MAYORÍAS



Ejemplo 1: Olja (naranja) tiene 2, Alba (blanco) tiene 2, y Karen (morado) tiene 1 Agente en el Centro de Acción "Develop". Nadie puede realizar acción allí sin riesgo, ya que ningún jugador tiene más Agentes que el resto. Olja o Alba podrían sacar un Barril de la bolsa, rompiendo el empate y así usar una de las opciones del Centro de Acción; sin embargo, se expondrían a una Crisis de RP. Karen no puede, de ninguna manera, realizar acción en "Develop".



Ejemplo 2: Alba tiene 1 Agente en "Develop." Olja puede realizar acción, ya que tiene más agentes que Alba y que Karen. Olja no necesita sacar Barril de la bolsa y puede usar ambas opciones. Ni Alba ni Karen pueden, de ninguna manera, realizar acción en "Develop" ya que están en minoría.

BARRILES EN LA BOLSA

Los Barriles en la bolsa representan las reservas de petróleo existentes, hasta que llegue el Pico Petrolero. Cada vez que saques un Barril negro, quedarán menos recursos disponibles. La bolsa también sirve como medidor del riesgo que corres cada vez que haces algo "eficiente": si sacas un Barril rojo, sufrirás una Crisis de RP (Relaciones Públicas). Cuanto más se acerque el Pico Petrolero, más intenso será el escrutinio del público sobre las grandes petroleras (o sea, ¡tú!), con lo que más probable será que te pillen con las manos sucias...muy sucias. Nadie dijo que fuera un trabajo fácil.

Puedes mirar el contenido de la bolsa en cualquier momento, menos cuando saques Barriles.

Cuando tengas que sacar Barriles de la bolsa, sácalos de uno en uno y resuelve su efecto antes de sacar el siguiente:

Negro: Cuando saques al menos un Barril negro de la bolsa (menos cuando uses "Drill"), coloca el primero que hayas sacado este turno en un espacio cualquiera del Mercado Negro (ver *Mercado Negro*, pág. 9). Devuelve el resto a la bolsa una vez hayas sacado todos los Barriles que tenías que sacar.

Rojo: Por cada Barril rojo que saques, sufres una Crisis de RP (ver *Crisis de RP*, pág. 8), y puedes sacar un Barril adicional. Devuelve a la bolsa todos los Barriles rojos que saques, una vez hayas sacado todos los Barriles que tenías que sacar.

Amarillo: Funcionan igual que los rojos, con la excepción que debes devolverlos a la caja cuando los saques de la bolsa.

CLARIFICACIONES

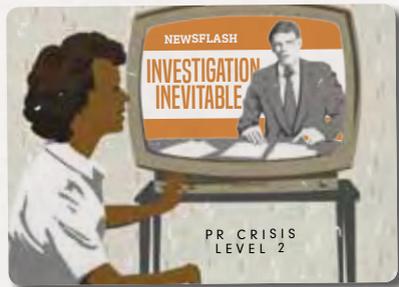
Sólo podrás tener Barriles negros en el tablero o en tu Base. Los rojos siempre vuelven a la bolsa, mientras que los amarillos se devuelven a la caja.

Sólo el **primer** Barril negro que saques cada turno se coloca en el Mercado Negro. Cualquier otro Barril negro que saques posteriormente este turno volverá a la bolsa. Esto no se aplica al usar "Drill", claro.

Es importante recordar que a medida que avanza la partida habrá menos Barriles negros en la bolsa, con lo que mayor será la probabilidad de sufrir una Crisis de RP.

UNA CARTA DE CRISIS DE RP

una carta de Crisis de RP de Nivel 2, boca abajo



la misma carta, boca arriba



CRISIS DE RP

Las Crisis de RP representan el grado de "maldad" relativa de tu compañía respecto al resto, todo según la percepción emponzoñada del público. El populacho, obviamente, no sabe lo que cuesta conseguir tu primer trillón...

Siempre que saques un Barril rojo o amarillo sufres **inmediatamente** una Crisis de RP y debes hacer lo siguiente:

- Si es tu **primera** Crisis este turno, descarta la mitad (redondeando hacia abajo) de los Barriles en tu Base.
- **Carta de Crisis de RP:** Haz lo primero que sea aplicable.

A - Si tienes una carta de Crisis de RP boca abajo en tu Base, dale la vuelta; su texto y penalización están activos.

B - Si **no** tienes una carta de Crisis de RP boca abajo en tu Base, roba una del siguiente nivel que todavía no tengas y ponla boca abajo en tu Base.

CLARIFICACIONES

Si no tienes una carta de Crisis de RP, el siguiente nivel es 1. Si tienes una de nivel 1, el siguiente es 2. Si tienes una de nivel 2, el siguiente es 3. Si tienes al menos una de nivel 3, el siguiente vuelve a ser 3.

Puedes mirar las cartas boca abajo en tu Base en cualquier momento, pero no puedes mostrarlas a otros jugadores.

Para deshacerte de cartas de Crisis de RP, usa la acción *Develop: Whitewash*, pág. 10.

Todavía puedes realizar acción después de sufrir una Crisis de RP, pero quizás quieras replantear tu jugada...

Cualquier componente de juego que coloques sobre o debajo de una carta de Crisis de RP cuenta como fuera de juego, hasta que sea recuperado.

MERCADO NEGRO

El Mercado Negro global de petróleo está dominado por piratas y comerciantes clandestinos. Tú eres un empresario respetable, y no quieres que se te asocie con esta bazofia...A la que no dudas en contactar siempre que necesitas un empujoncito.



El Mercado Negro consiste en cinco espacios, cada uno correspondiente a una Tecnología del Árbol de Tecnologías.

Llanarás estos espacios al sacar un Barril negro de la bolsa, como se explica en *Barriles en la bolsa* (pág. 8), y usando las acciones *Shipping* y *Grey Ops* (pág. 12).

Puedes poner un Barril en cada uno de estos espacios. Siempre que tengas que poner un Barril negro en uno de los espacios de Mercado Negro, debes escoger un espacio vacío.

Cuando rellenas el último espacio vacío del Mercado Negro, inmediatamente distribuye los Barriles del Mercado Negro entre las Regiones, poniendo uno en cada una.

CLARIFICACIONES

En una partida a 2-3 jugadores, como no se usa la tecnología "Hydrogen Cells", el Mercado Negro sólo tiene 4 espacios. De la misma forma, no pongas Barril en Venezuela cuando se llene el Mercado negro.

Al usar la opción *Grey Ops: Black Market* (ver pág. 12), podrás mover Barriles del Mercado Negro a sus Tecnologías correspondientes.

EJEMPLO MERCADO NEGRO

En su Paso 1, Sandra quiere realizar acción en un Centro de Acción donde está empatada. Para romper el empate, Sandra saca un Barril de la bolsa, que resulta ser negro. Sandra no sufre Crisis de PR y ahora debe colocar el Barril sacado en un espacio libre del Mercado Negro...y sólo queda uno.

Sandra coloca el Barril negro en el espacio vacío del Mercado Negro



Ahora el Mercado Negro está lleno. Inmediatamente, Sandra distribuye los cinco Barriles del Mercado Negro entre las cinco Regiones: uno en Venezuela, uno en Libia, uno en Nigeria, uno en Región del Golfo y uno en Russia. Luego, Sandra puede realizar la acción, tal y como planeado. Si sacara otro Barril negro este turno ya no debería ponerlo en el Mercado negro, puesto que sólo el primer Barril negro que saques de la bolsa cada turno se coloca en el Mercado Negro.



CENTROS DE ACCIÓN

Los Centros de Acción son Expand, Develop, Invest, Grey Ops, y todas las Regiones. Cada uno se detalla en las siguientes páginas.

Cada Centro de Acción tiene dos opciones, menos las Regiones, que sólo tienen una opción *Shipping* (Envío). Cuando realices acción en un Centro de Acción que no sea Región, si tienes mayoría de Agentes puedes usar las dos opciones en el orden que quieras; si estabas empatado por mayoría de Agentes sólo puedes realizar una de las dos opciones.

CLARIFICACIONES

Recuerda: Si tienes mayoría de Agentes en un Centro de Acción puedes usar las dos opciones en el orden que quieras. Si estás empatado, primero debes sacar un Barril de la bolsa para romper el empate y luego puedes realizar una de las opciones.

Las Regiones sólo tienen una opción (Shipping), con lo que no importa si tienes mayoría o estás empatado: sólo podrás usar la opción Shipping. Si estás empatado, aún debes sacar un Barril de la bolsa para romper el empate.

Recuerda: Cuando realices acción en un Centro de Acción, devuelve a todos tu Agentes en ese Centro de Acción a tu Base. No importa cuántos Agentes tienes en el Centro de Acción, sólo puedes realizar la acción una vez (aunque quizás puedas usar las dos opciones) y luego debes devolver a todos tu Agentes a tu Base.

EXPAND (EXPANSIÓN)



OPCIÓN 1 "RECRUIT" (RECLUTAR)

Coge a uno de tus Agentes de la reserva general y colócalo en tu base.

OPCIÓN 2 "DISPATCH" (EXPEDITAR)

Mueve a **todos** tus Agentes del Centro de Acción "Expand" a otro Centro de Acción que elijas. Luego, puedes realizar acción en ese Centro siguiendo las reglas normales o bien dejarlos allí.

CLARIFICACIONES

Los Agentes *Expeditados* deben seguir todas las reglas para *Reasignar Agentes* (ver pág. 6) y *Realizar Acciones* (ver pág. 7). Por ejemplo, los Agentes *Expeditados* no pueden romper la regla "sólo cinco Agentes por Centro de Acción", y deben estar en mayoría para usar ambas opciones en su nuevo Centro de Acción.

No puedes reasignar Agentes al Centro de Acción "Expand" o al Centro donde les *Expeditastes* (si realizaste acción allí) en el mismo turno que usaste la opción "Dispatch".

Los Agentes *Reclutados* se usan exactamente de la misma forma que los Agentes que tenías al principio de la partida. Nunca puedes tener más de 4 Agentes en total.

DEVELOP (DESARROLLO)



OPCIÓN 1 "DRILL" (PERFORAR)

Puedes coger una de las tres cartas de Pozo Petrolífero disponibles y ponerla boca arriba en tu Base.

Si cogiste una carta con el símbolo de Influencia (★) inmediatamente coge un marcador de influencia de la reserva general, si quedan, y ponlo en tu Base (ver *Shipping*, pág. 12).

Luego, por cada Barril lleno (🛢️) que aparezca en la carta, **busca y coge** un Barril negro de la bolsa y colócalo en la Región indicada en la carta. **Esto no cuenta como "sacar Barril de la bolsa"**.

Luego, por cada Barril con interrogante (❓) que aparezca en la carta, puedes **sacar** un Barril de la bolsa. Pon **todos** los Barriles negros que saques en la Región indicada y resuelve Crisis de RP si fuera necesario.

Finalmente, revela la carta superior del mazo de Pozo Petrolífero.

OPCIÓN 2 "WHITEWASH" (DONAR)

Puedes descartar una carta de Crisis de RP que esté boca arriba en tu Base. Para poder hacerlo, debes devolver a la caja tantos Barriles de tu Base como indique la carta (0, 1 o 2).

CLARIFICACIONES

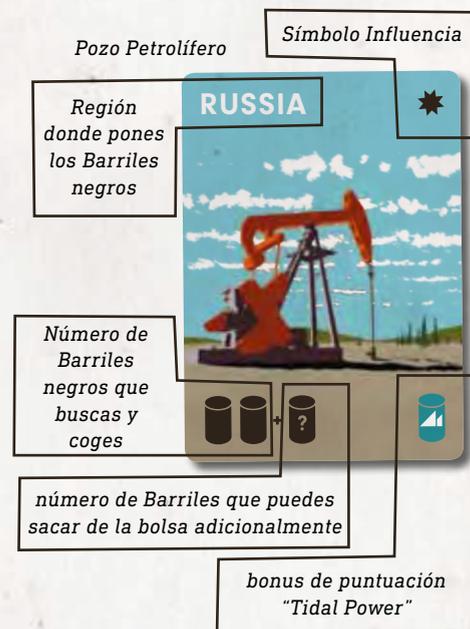
Cuando vayas a usar la opción *Drill*, puedes poner las tres cartas de Pozo Petrolífero en el fondo del mazo y revelar 3 nuevas.

Guarda las cartas de Pozo Petrolífero en tu Base hasta el final de la partida, ya que te pueden dar puntos (ver *Puntuación*, pág. 14).

Para usar *Drill*, no necesitas ningún Agente en la Región, ya que tu(s) Agente(s) en el Centro de Acción "Develop" hacen todo el trabajo.

Los marcadores de Influencia (★) están limitados. Si no queda ninguno, no puedes coger ninguno. Puedes tener tantos como quieras.

Cuando uses *Whitewash*, sólo puedes descartar una carta de Crisis de RP boca arriba, y sólo si puedes pagar el coste. Devuelve la cartas de Crisis de RP al fondo de la pila correspondiente.



INVEST (INVERSIÓN)



Comprar las Start-Ups que están desarrollando las nuevas tecnologías es la llave de tu futuro. Pero también es clave que el público sepa que tecnologías le van a ser más útiles cuando llegue el Pico Petrolero...si llega claro. Y para ello ¿qué mejor que filtrar estudios y ensayos a la prensa? Pues alertar al público sobre lo dañinas que pueden ser las tecnologías que están desarrollando tus oponentes, claro.

OPCIÓN 1 "START-UPS"

Puedes comprar **una** de las tres cartas de Start-Up disponibles.

Cada carta cuesta tanto Barriles de tu Base **como** Barriles tenga la Tecnología correspondiente en el Árbol de Tecnologías.

Al comprar la carta, devuelve los Barriles usados a la caja. Luego enseña la carta a todos los jugadores y luego colócala en tu Base boca abajo.

Finalmente, revela la carta superior del mazo de Start-Ups.

OPCIÓN 2 "TECHNOLOGIES"

Puedes colocar **un** Barril de tu Base en una Tecnología a tu elección del Árbol de Tecnologías.

CLARIFICACIONES

Cuando vayas a usar la opción **Start-Ups**, puedes poner las tres cartas de Start-Up en el fondo del mazo y revelar 3 nuevas

Puedes escoger una, y sólo una, de las tres cartas disponibles. Tienes que poder pagar su coste para poder cogerla.

Fíjate que al principio de la partida todas las cartas de Start-Up son gratis, puesto que el Árbol de Tecnologías está vacío (Técnicamente, esas Start-Ups te cuestan algo, pero tan poco que es negligible para una gran empresa como la tuya). A medida que la partida progresa, y que el Árbol de Tecnologías se vaya llenando, adquirir Start-Ups va a ser más y más difícil cada vez, puesto que serán más caras.

Fíjate que los Barriles en el Árbol de Tecnologías no sólo fijan el precio de compra de las Start-Up asociadas, sino que además indican el número de VP que esas cartas valdrán al final de la partida. Una Start-Up que cueste 0 no te cuesta nada, pero tampoco vale nada al final de la partida. Deberías considerar invertir en **Tecnologías** que estén siendo desarrollada por las Start-Ups que ya posees...o bien aprovecharte de la inversión del resto de jugadores.

Cuando añades Barriles a una Tecnología en el Árbol de Tecnologías, estás incrementando tanto el valor como el coste de dichas Start-Up (ver **Puntuación**, pág. 14).

EJEMPLO DE START-UPS

Karen realiza la acción Start-Ups. Las cartas disponibles y el Árbol de Tecnologías se encuentran así en este momento:

AFFINITY ENERGY
VISIONARY. AVANTGARDE. BIO.
CELLULOSE ETHANOLS

No hay Barriles en "Ethanol", con lo que la Start-Up de encima es, de momento, gratis.

Hay dos Barriles en "SPMR", con lo que la carta de abajo cuesta dos.

YO WEI LTD.
FOR A HAPPY FUTURE.

COYOTE
ONLY THE GODD CAN HELP
AGROPOLYMERS

Hay un Barril en "Agropolymers", con lo que la carta de arriba cuesta uno.

Karen decide adquirir la carta de Start-Up "Coyote" (relativa a la Tecnología "Agropolymers"), por lo que devuelve un Barril de su Base a la caja y coloca la carta en su Base. Luego revela una nueva carta de Start-Up del mazo.

GREY OPS (CHANCHULLEO)



Al realizar acción aquí siempre debes colocar un Barril de tu Base en un espacio vacío del Mercado Negro, independientemente de la(s) opción(es) que escojas.

OPCIÓN 1 "BLACK MARKET" (MERCADO NEGRO)

Mueve **todos** los Barriles del Mercado Negro a las Tecnologías correspondientes del Árbol de Tecnologías.

OPCIÓN 2 "CONSULTANTS" (CONSULTORES)

Coge **una** de las cartas de Consultor y colócala en tu Base, boca arriba.

Sólo puedes tener una carta de cada nivel, y debes cogerlas en orden ascendente (primero nivel 1, luego nivel 2 y luego 3).

CLARIFICACIONES

Si no puedes pagar al Mercado Negro, no puedes realizar esta acción.

Los Consultores están activos desde el momento que sean colocados en tu Base. Las cartas de Consultor están limitadas (ver *Preparación*, pág. 4), con lo que puede ser que no puedas coger carta debido a que no queden del nivel que necesitas. Si es así, no coges carta.

SHIPPING (ENVÍO)



Esta acción se puede realizar cuando los Agentes están en una **Región** del mapa; no hay Centro de Acción separado.

Escoge una ruta que conecte la Región donde se encuentran el(los) Agente(s) que realizan la acción y una Refinería a tu elección.

No puedes escoger una ruta que contenga el marcador de peligro con el símbolo "cerrado" (🚫) boca arriba; esta ruta está cerrada.

Por **cada** Barril con interrogante (❓) en los marcadores de peligro de la ruta escogida, saca un Barril de la bolsa y aplica sus efectos (ver *Barriles en la bolsa*, pág. 8).

Luego, coge tantos Barriles de la Región desde donde realizas la acción como te permita el marcador de demanda de la Refinería escogida.

Por **cada** símbolo de pirata (👤) en los marcadores de peligro de la ruta escogida, coloca uno de los Barriles en el Mercado Negro (ver *Mercado Negro*, pág. 9).

Coloca el **resto** de Barriles en tu Base.

Finalmente, dale la vuelta a todos los marcadores (Peligro y Refinería) de la ruta utilizada.

MARCADORES DE INFLUENCIA

En cualquier momento en tu turno **puedes** devolver un marcador de influencia (★) de tu base a la reserva. Por **cada** marcador que devuelvas, puedes o bien intercambiar dos marcadores del mismo tipo (peligro o demanda) o darle la vuelta a un marcador a tu elección.

CLARIFICACIONES

Las reglas de mayorías se aplican normalmente.

La región desde donde realizar la acción de llama Región de envío.

Las líneas blancas en el mar, y negras en tierra, son las posibles rutas de envío. Algunas tienen una flecha apuntando en alguna dirección: no puedes enviar Barriles en sentido contrario a las flechas.

Nunca puedes enviar más Barriles de los que permite el marcador de demanda de la Refinería que escojas. Si envías menos, Barriles de lo que tiene la Región de envío, el remanente se queda en la Región.

Los piratas (👤) roban de los barriles que envías, no de la Región de envío. Esto significa que el número máximo de Barriles que puedes recibir al Enviar es igual a la demanda de la refinería escogida menor el número de símbolos 👤 en la ruta escogida.

Todos los Barriles que añades al Mercado Negro debido a Piratas (👤) ignoran la limitación de "1 Barril por turno en el Mercado Negro".

Los caras blancas de los marcadores de peligro no tienen efecto.

Cada cara de cada marcador (peligro, demanda) tiene, en su parte inferior, un símbolo que indica el efecto en la otra cara.

EL PICO PETROLERO

EJEMPLO DE SHIPPING

Karen (morado) realiza la acción de Shipping desde Región del Golfo a Rotterdam, que tiene demanda 4.



Primero, Karen devuelve a la reserva su marcador de influencia para intercambiar los marcadores de peligro.



Después, saca 2 barriles de la bolsa debido al marcador de peligro en el Canal de Suez. Saca dos negros, con lo que pone el primero en el Mercado Negro y devuelve el segundo a la bolsa.

Luego, coge cuatro barriles de la Región del Golfo, deja uno en el Mercado Negro (debido al marcador de peligro ☠ en el Golfo de Aden) y los tres restantes en su Base.

Finalment, voltea los marcadores de Golfo de Aden, Canal de Suez y Rotterdam, y devuelve sus 2 Agentes a su Base. Se quedan en la Región del Golfo un Barril y un Agente de Sandra (amarillo).

El mundo se queda en blanco cuando, de repente y sin previo aviso, se agota el petróleo. Las viejas reglas ya no se aplican. Los países rompen contratos para acaparar sus reservas, mientras las corporaciones luchan entre sí por dominar las Start-Ups. Caos y alboroto por doquier...El fin está cerca.

Cuando se saque el **último Barril negro** de la bolsa llega el Peak Oil.

El jugador que provoque Peak Oil voltea su carta de Base. Ahora es el **marcador de Peak Oil**. Luego realiza sus Pasos 2 y 3 de forma normal.

Luego, en orden de turno, cada otro jugador **puede** reasignar **uno** de sus Agentes.

Ahora empieza el turno de Peak Oil. Chequea **todos** los Centros de Acción en este orden:

- 1 Expand
- 2 Develop
- 3 Regiones, de Oeste a Este
- 4 Invest
- 5 Grey Ops

En cada Centro de Acción, **cada** jugador **on** al menos un Agente **puede** usar **una opción** de ese Centro:

- Si **un** jugador tiene mayoría en un Centro de Acción, ese jugador es el primero en usar opción en ese Centro. Luego quita sus Agentes de dicho Centro de Acción.
- Después, o bien si nadie tiene la mayoría, empezando por el jugador con el marcador de Peak Oil y en orden de turno, cada (otro) jugador con Agentes en ese Centro de Acción puede usar una opción de dicho Centro, quitando su(s) Agente(s) posteriormente.



El marcador de Peak Oil (reverso de carta de Base)

No reveles nuevas cartas de Start-Up ni Pozo Petrolífero en el turno de Peak Oil.

Cuando hayáis chequeado todos los Centros de Acción, y quitado todos los Agentes, la partida termina. Sigue a **Puntuación**, más adelante.

CLARIFICACIONES

Durante el turno de Peak Oil, el resto de reglas se aplican, incluyendo sacar Barriles, Crisis de RP y pagos.

Fíjate que durante Peak Oil, sólo puedes ser el primer jugador en usar una opción si tienes mayoría en el Centro de Acción. En todos los otros casos, la prioridad la decide la posición respecto del jugador con el marcador de Peak Oil.

Si quieres usar la opción **Dispatch** del Centro de Acción "Expand", deja los Agentes que expedites en el Centro de Acción objetivo por ahora. Resuelve el resultado en ese Centro cuando chequees ese Centro de Acción.

Fíjate que el orden de chequeo de los Centros de Acción es de izquierda a derecha, igual que para las Regiones (Venezuela, Libia, Nigeria, Región del Golfo y Rusia).

En vez de realizar una acción, puedes decidir no hacer nada y devolver a tus Agentes en ese Centro de Acción a tu Base.

PUNTUACIÓN

Calcula tu puntuación final de esta forma:

PUNTUACIÓN START-UP

Cada una de tus cartas de Start-Up vale:

- 1 PV (Punto de Victoria) **por Barril** en la Tecnología correspondiente del Árbol de Tecnologías,
- más 1 PV adicional **por símbolo del mismo tipo** en tus cartas de Pozo Petrolífero.

Por tanto, las cartas de Start-Up pueden tener diferentes valores para diferentes jugadores, ya que no todos los jugadores tendrán las mismas cartas de Pozo Petrolífero.

Puntúa este valor 1 vez por cada una de tus Start-Up, **incluidas** las 3 de tu Portfolio.

PUNTUACIÓN CONSULTORES

Cada una de tus cartas de Consultor vale:

- 1 PV por carta de Nivel 1
- 1 PV por carta de Nivel 2
- 2 PV por carta de Nivel 3

PUNTUACIÓN RP

Cada una de tus cartas **boca arriba** de Crisis de RP te **quita** puntos:

- 1 PV por carta de Nivel 1
- 3 PV por carta de Nivel 2
- 5 PV por carta de Nivel 3

El jugador con mayor puntuación es el ganador.

En caso de empate, el jugador que menos puntos haya perdido debido a Crisis de RP gana. Si persiste el empate, el jugador con con mayor puntuación de Start-Up gana, y luego el jugador con mayor puntuación de Consultores.



Alba tiene estas cuatro cartas de Pozo Petrolífero.



Hay dos Barriles en la tecnología "Hydrogen Cells", y Alba tiene un Pozo con símbolo "Hydrogen Cells", por lo que cada carta de Start-Up de "Hydrogen Cells" que Alba tenga le da 3 PV.

Hay cero Barriles en la tecnología "Ethanol", y Alba tiene cero Pozos con símbolo "Ethanol", por lo que cada carta de Start-Up de "Ethanol" que Alba tenga le da 0 PV.

Hay dos Barriles en la tecnología "SPMR", y Alba tiene cero Pozos con símbolo "SPMR", por lo que cada carta de Start-Up de "SPMR" que Alba tenga le da 2 PV.

Hay un Barril en la tecnología "Tidal", y Alba tiene un Pozo con símbolo "Tidal", por lo que cada carta de Start-Up de "Tidal" que Alba tenga le da 2 PV.

Hay cero Barriles en la tecnología "Agropolymers", pero Alba tiene dos Pozos con símbolo del mismo tipo, por lo que cada carta de Start-Up de "Agropolymers" que Alba tenga le da 2 PV.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Al final de partida, Alba tiene estas cartas:



Alba tienes tres Start-Up de "Hydrogen Cells" (dos en cartas más una en su Portfolio,) una de "Ethanol", dos de "SPMR", y una de "Agropolymers".

Según el Árbol de Tecnologías (a la izquierda), la puntuación de Start-Ups de Alba es:

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

Puntuación Start-Up: 15 PV



Alba sólo tiene una carta de Consultor de Nivel 1, que le da 1 PV adicional.

La carta de Crisis de RP de Nivel 1 está boca arriba, o sea que -1 PV. La de Nivel 2 no le quita puntos, puesto que está boca abajo.

La puntuación final de Alba es:

Puntuación Start-Up	15 PV
Puntuación Consultores	1 PV
Puntuación RP	-1 PV
TOTAL	15 PV