

ANDRÉ SPIL & ROLF SAGEL

# WILDCATTERS

PUBLISHED BY

CAPSTONE GAMES

DEVELOPED BY

RASS GAMES

ILLUSTRATED BY DAAN VAN PARIDON

OFFICIAL RULEBOOK





## ИГРА АНДРЕ ШПИЛЯ И РОЛЬФА САГЕЛЯ

Игроки оказываются в самом интересном и буйном периоде 19-го века, играя роль пионеров и инвесторов нефтедобычи. Эти предприниматели заложили основу великих нефтяных компаний, доминирующих на современном мировом рынке.



**В** 1870 году Джон Д. Рокфеллер основал компанию Standard Oil. За 30 лет она заняла монопольное положение в сфере транспортировки и переработки нефти. В 1876 году полковник Чарльз Фелтон купил нефтяную компанию Тихоокеанского побережья и разрабатывал нефтяные месторождения по всей Калифорнии. В 1890 году Август Кесслер основал компанию Royal Dutch Petroleum. В голландской Ост-Индии он обнаружил большие участки земли, богатые нефтью. В 1908 году Уильям Нокс Д'арси основал англо-персидскую нефтяную

компанию. Импульсом для создания компании послужило открытие огромных нефтяных месторождений в Персии и приобретение концессий. Если вы хотите стать настоящим нефтяным магнатом, вам необходимо перебить своих конкурентов. Вы можете развивать нефтяные месторождения, покупать рискованные концессии у инвесторов, известных как Дикие Бурильщики, и обеспечивать транспортировку собственной нефти. Найдите партнеров и узнайте своих конкурентов в этой тактической игре где логистика играет огромную роль!

ROYAL DUTCH  
PETROLEUM  
COMPANY

STANDARD  
OIL COMPANY

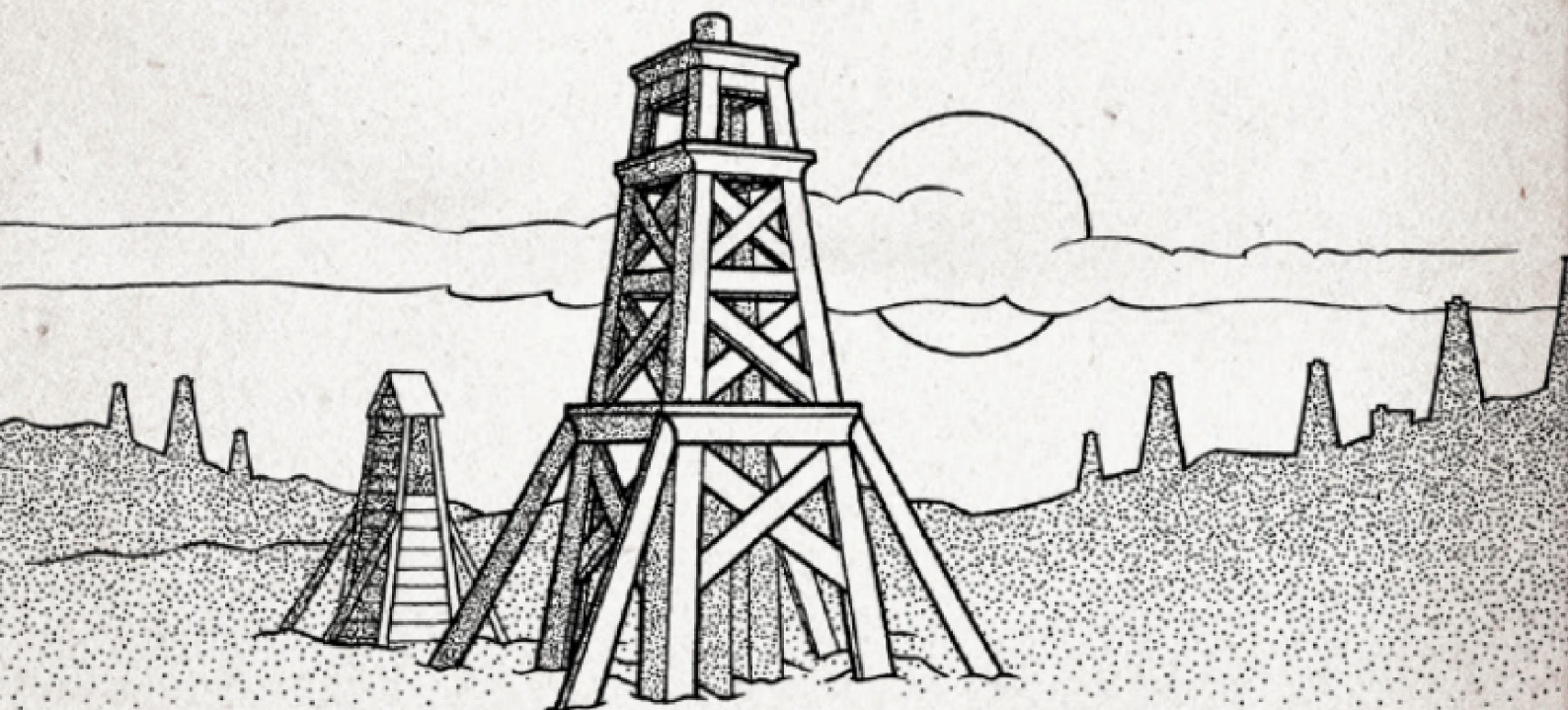
ANGLO-PERSIAN  
OIL COMPANY

PACIFIC COAST  
OIL COMPANY

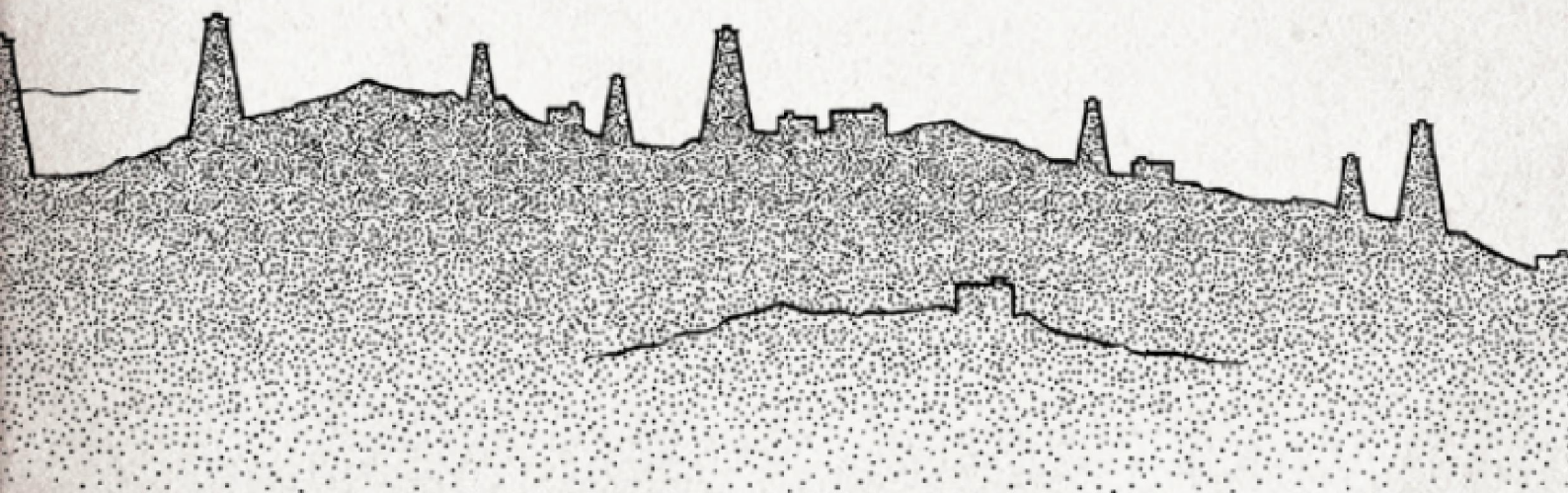
## СОДЕРЖАНИЕ

---

Компоненты игры	07
Цель игры	08
Подготовка к игре	08
Подготовка игрового поля	08
Подготовка игроков	09
Начало раунда	10
Очередность хода в последний раунд	11
Фаза общих действий	11
<b>A</b> Выбор карты региона	12
<b>B</b> Получение бонуса карты региона	12
<b>C</b> Действия строительства	13
C.1 Строительство буровой установки	13
C.2 Строительство перерабатывающего завода	13
C.3 Строительство транспорта	14
<b>D</b> Действия с нефтью	14
D.1 Бурение нового месторождения	14
D.1.1 Дикий Бурильщик	14



Использование «жетона переработки»,	15
D.2 Разработка нефтяных месторождений	15
D.3 Транспортировка нефти	16
D3.1 в порт	16
D3.2 на перерабатывающие заводы и танкеры	17
D3.3 из танкеров на нефтеперерабатывающие заводы	17
<b>E</b> Перемещение собственных незадействованных танкеров	18
<b>F</b> Освобождение полностью загруженного перерабатывающего завода	18
Конец хода игрока	18
Освобождение полностью загруженных перерабатывающих заводов	18
Доставка нефти на континент	18
Покупка жетонов консолидации	19
Пополнение карт Регионов	19
Конец раунда	19
Займы	19
Выплата займов	19
Конец игры	20
Изменения для 3 игроков	21
Изменения для 2 игроков	22
Игровые ситуации	24
Советы и рекомендации	25
Как ...	26
Известные Дикие Бурильщики	27
Обзор Карт Регионов	28
Благодарности	31



Игровое поле



<p>Карты Регионов</p> <p>Front Back</p>	<p>Карты Акции (Номиналом в 1)</p> <p>Front Back</p>	<p>Жетоны акций (Номиналом в 4)</p>	<p>Маркер Раунда</p>	<p>Жетон Дикого Бурильщика</p>
<p>Карты Рабочих (Номиналом в 1)</p> <p>Front Back</p>	<p>Жетоны Рабочих (Номиналом в 5)</p>	<p>Жетоны очередности хода игрока</p>	<p>Жетоны Консолидации</p> <p>Front Back</p>	<p>Карта содержания игры</p>
<p>Буровые установки</p>	<p>Нефтекачалки</p>	<p>Поезда</p>	<p>Танкеры</p>	<p>Перерабатывающие заводы</p>
<p>Маркеры победных очков</p>	<p>Бочки с нефтью</p>	<p>Жетоны Переработки</p> <p>Front Back</p>	<p>Жетоны D2</p>	<p>Жетоны D3</p>

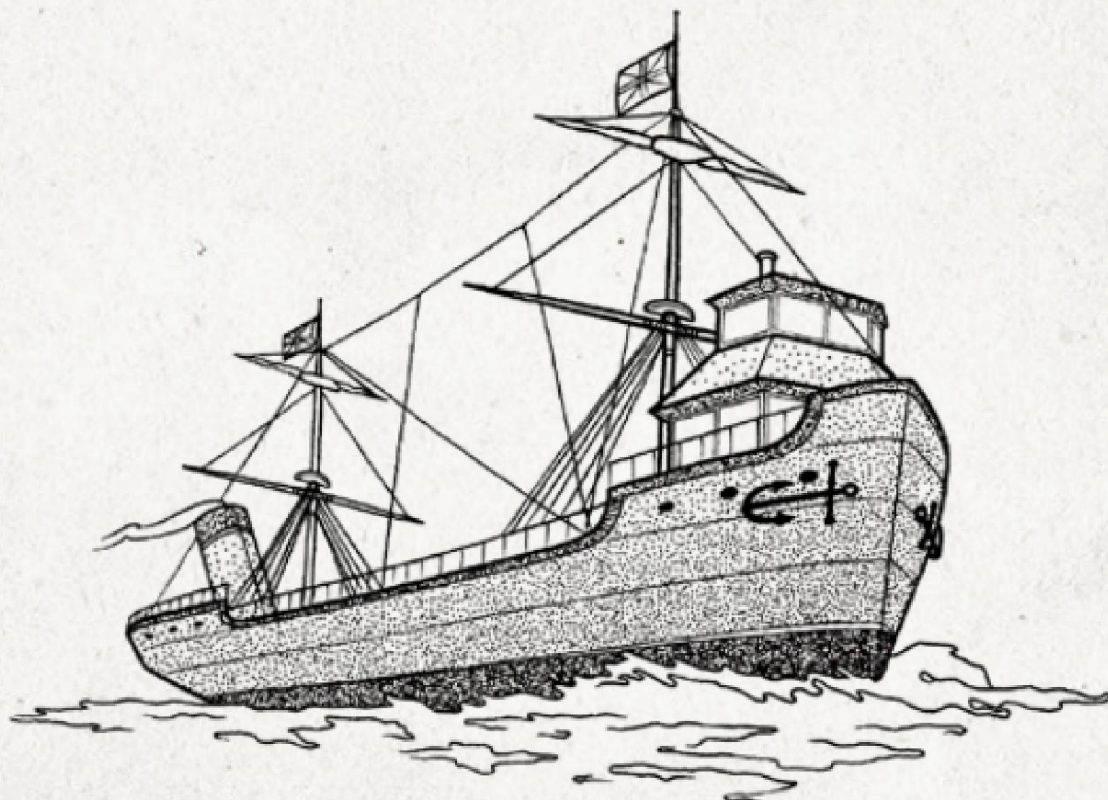
## ⊕ Компоненты Игры

### Состав

- ◆1x Игровое Поле
- ◆48x Карт Регионов
- ◆4x 60 Карт Акции номиналом в 1, в цветах каждого игрока
- ◆4x 20 Жетонов Акции номиналом в 4, в цветах каждого игрока
- ◆1x Маркер Раунда
- ◆16x Жетонов Дикого Бурильщика
- ◆60x Карт Рабочих номиналом в 1
- ◆20x Жетонов Рабочих номиналом в 5
- ◆4x Жетона очередности хода игроков (от 1 до 4)
- ◆4x Набора жетонов Консолидации
- ◆1x Наклейки на Буровые Установки и жетоны Диких Бурильщиков

### Компоненты цвета соответствующего игрока

- ◆1x Карта-подсказка
- ◆10x Буровых установок
- ◆11x Нефтекачалок
- ◆8x Поездов
- ◆4x Танкера
- ◆5x Перерабатывающих заводов
- ◆1x Маркер победных очков
- ◆36x Бочек с нефтью
- ◆1x Жетон переработки
- ◆1x Жетон D2 (Только при игре вдвоем)
- ◆1x Жетон D3 (Только при игре вдвоем)



---

Перед первой игрой необходимо поместить наклейки на соответствующие деревянные компоненты.

---



## ⊕ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добро пожаловать в игру про авантюристов, пытающихся найти славу и удачу в период зарождения нефтяной промышленности! Игроки добывают нефть в регионах по всему миру, используют своих конкурентов и свои навыки в качестве катализатора поиска нефти. В Диких Бурильщиках ваша цель - поставить нефть в более чем 7 разных регионах мира, опередив своих конкурентов в попытке заработать больше победных очков, чтобы выиграть игру!

В течение 7 раундов игры (8, если участвуют 2 или 3 игрока), игроки находят нефть и транспортируют ее на различные перерабатывающие заводы по всему миру. Для этого мы будем по очереди строить буровые установки, нефтекачалки (штанговые насосы), поезда, танкеры и перерабатывающие заводы, чтобы получать акции компаний. Собственными акциями вы платите другим игрокам за возможность выполнения важных действий, а также нанимаете и договариваетесь с различными Дикими Бурильщиками. Тем не менее, рабочие являются основой вашей компании и необходимы для строительства вашей империи

## ⊕ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следующие правила относятся к игре полным составом на 4 игроков. Изменения, необходимые при игре на 2 или 3 игроков описаны на стр. 21-23.

### ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

---

**1** Вместе с игровым полем в центре стола разместите все карты акций (разложенные по цветам) и карты рабочих в обозначенные ячейки игрового поля.



---

**2** Поместите жетоны акций и жетоны рабочих в запас рядом с игровым полем.

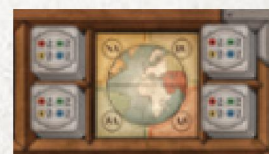
---

**3** Поместите маркер раунда на 1-е деление компаса раундов.



---

**4** Поместите каждый набор из 4 жетонов консолидации в соответствующие цветные секторы внутри ячейки жетонов консолидации в правом верхнем углу игрового поля. Поместите каждый набор победными очками вниз, так, чтобы наименьшее значение оказалось сверху, а наибольшее снизу.





5 Разделите 48 карт регионов на две колоды различающиеся цветом рубашки и перетасуйте по отдельности, а затем разместите их рядом с игровым полем.



#### ОБОЗНАЧЕНИЯ:

🔴 = Победные очки   🧑 = Рабочие   ⚙️ = Акции   ✨ = Победные очки в конце игры (см. Игровое поле)

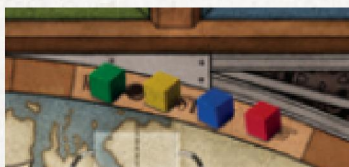
### 🧑 ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1 Каждый игрок получает все компоненты игры своего цвета и выкладывает их перед своим персональным запасом: буровые установки, нефтекачалки, поезда, танкеры, перерабатывающие заводы, нефтяные бочки, жетоны переработки и карту-подсказку.

2 Из банка игроки получают: по 20 акций своего цвета, 5 акций цвета игрока слева и 20 рабочих.

**Примечание:** Имеющиеся у игрока акции являются скрытой информацией и должны храниться на столе лицом вниз.

3 Затем каждый игрок помещает свой маркер победных очков в ячейку "10" шкалы победных очков.



4 Случайно выберите первого игрока. Этот игрок получает жетон первого игрока. По часовой стрелке от первого игрока остальные игроки получают жетоны 2-го, 3-го и 4-го игроков. Жетоны очередности хода остаются с игроками до последнего раунда.

5 Все игроки получают в персональный запас следующие компоненты: 3 буровые установки, 2 поезда, 1 танкер и 1 перерабатывающий завод. Эти компоненты размещаются на игровом поле в ход игрока следующим образом:



- Все игроки размещают свои танкеры в портах «Luanda» или «Dar es Salaam».
- Раздайте в закрытую по 8 карт регионов со светлой рубашкой каждому игроку. Игроки могут просматривать свои карты.
- Игрок в свой ход сбрасывает с руки 1 карту региона и помещает в соответствующий регион один из своих доступных игровых компонентов.
- Игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока игроки не разместят по 6 своих компонентов. Оставшиеся 2 карты игроки сбрасывают с руки.

### Особые правила размещения перерабатывающих заводов при подготовке:

- На любой континент можно выставить не более одного завода (ограничение учитывается только при подготовке игроков).
- Если перерабатывающий завод уже выставлен на континент, вы можете использовать карту этого региона, чтобы разместить свой перерабатывающий завод в Европе, Африке или Австралии.

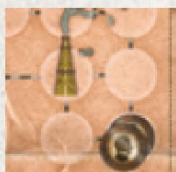
6 Затем все 32 карты регионов со светлой рубашкой снова перетасовываются и помещаются лицом вниз, поверх 16 карт регионов с темной рубашкой, формируя стопку раздачи.



7 Поместите по жетону Дикого Бурильщика на месторождение в каждом из 8 регионов.



8 Поместите дополнительный жетон Дикого Бурильщика в те месторождения, которые содержат менее 2 буровых установок. Любые оставшиеся жетоны Дикого Бурильщика удаляются из игры.



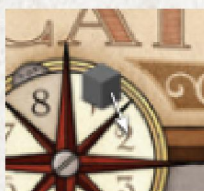
9 Выложите в открытую 8 верхних карт регионов рядом с стопкой раздачи, для выбора.



## ⊕ НАЧАЛО РАУНДА

Пропустите эту фазу в 1-м раунде.

- Все игроки получают по 10 рабочих из банка.
- Передвиньте маркер раунда в следующий сектор компаса раундов



- Сбросьте карту региона, ближайшую к стопке раздачи. Все оставшиеся открытые карты регионов сдвигаются к стопке раздачи. Если между ними есть пустые места, раздайте 2 карты из стопки раздачи и поместите их на свободные места, чтобы на столе было 8 открытых карт регионов.

**Примечание:** Если стопка раздачи пуста, перетасуйте карты из стопки сброса, чтобы сформировать новую стопку.

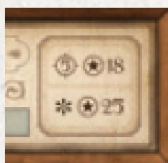


- Игроки получают из банка по 1 акции своего цвета за каждый жетон консолидации, который у них есть.



*Красный игрок  
получает 2 красные акции*

- Если это 5-й раунд, игроки могут погасить свои займы уплатив 18 акций (своего цвета) по займу.
- Определение очередности хода (если это последний раунд).



### Очередность хода в последний раунд.

В начале последнего раунда все игроки подсчитывают капли нефти (победные очки) на всех выбранных ими картах регионов. Игрок с наибольшей суммой капель нефти первым выбирает жетон очередности хода.



*Игрок имеет 7  
Победных очков*

Игрок со следующим большим результатом выбирает жетон следующим и т.д.

В случае равенства, приоритет будет у игрока, выплатившего все займы. Если такового нет, приоритет будет у игрока с наибольшим количеством акций своего цвета. Если и тут равенство, приоритет будет у игрока, имевшего в предыдущем раунде жетон с меньшей цифрой.

## ⊕ ФАЗЫ ОБЩИХ ДЕЙСТВИЙ

В порядке хода игроки выполняют все нижеуказанные действия в строгой последовательности:

- A** Выбирают карту региона
- B** Получают бонус карты региона
- C** Выполняют действия строительства
- D** Выполняют действия с нефтью
- E** Перемещают собственные неиспользуемые танкеры
- F** Опорожняют загруженные перерабатывающие заводы

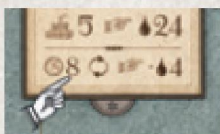
Действия выполняются только активным игроком

## А. ВЫБОР КАРТЫ РЕГИОНА

Активный игрок должен выбрать с 1 по 8 лежащую в открытую карту регионов и выкладывает её перед собой. Выбранные игроками карты держаться в открытую до конца игры. Единственным исключением из этого правила являются карты регионов с символом перерабатывающего завода (см. Раздел F).

- Игрок может потратить 4 победных очка, чтобы заменить выложенные карты регионов 8 новыми картами.
  - Игрок сбрасывает 4 победных очка на шкале победных очков. Игрок не может заменить карты регионов, если у нет 4 победных очков.
  - 8 карт регионов, выложенных в открытую, помещаются в стопку сброса и заменяются 8 новыми картами регионов.

**Примечание:** Если стопка раздачи опустела, перетасуйте карты в стопке сброса, чтобы сформировать новую стопку раздачи.



В выбранном регионе вы можете строить (действие С) и бурить нефть (действие D). Также можете построить 1 поезд и 1 перерабатывающий завод на 1 белом континенте по своему усмотрению (Европа, Африка или Австралия).



## В. ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСА КАРТЫ РЕГИОНА

На картах регионов есть специальный бонус, показанный в нижней части карты. Рабочие и акции выдаются из банка немедленно. Капли нефти (победные очки) начисляются в конце игры. Карту перерабатывающего завода можно использовать единожды в действие F Фазы Действий.

- Возьмите рабочего и акции соответствующего цвета из банка, как показано на выбранной карте региона.
- Капли нефти - это победные очки, которые будут начисляться в конце игры. Они также определяют порядок хода в последний раунд, см. **Порядок хода в Последний Раунд.**



- Карта с перерабатывающим заводом дает вам возможность опорожнить 1 частично загруженный перерабатывающий завод (в том числе принадлежащий сопернику). Это может быть сделано только во время действия F в ваш ход или в конце игры.

Карта, единожды использованная для опорожнения завода, удаляется из игры.



**Уточнение:** карта региона показывает количество акций, победных очков и рабочих предоставляемых регионом, либо вы можете использовать карту региона с перерабатывающим заводом во время действия F или в конце игры.

## С. ДЕЙСТВИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА



Активный игрок может использовать своих рабочих для постройки буровой установки, поезда, танкера или перерабатывающего завода. И использованные рабочие возвращаются в банк.

- Активный игрок может заплатить 3 акции (любой комбинации цветов) банку, чтобы нанять 1 рабочего.




- Активный игрок может строить только в регионе, указанном на выбранной карте региона и на одном белом континенте.
  - Буровая установка размещается в свободном круге месторождения.
  - Поезд располагается в прямоугольном пространстве в пределах региона или на границе между двумя регионами.
  - Танкер размещается в морскую зону у порта. Количество танкеров, размещаемых у порта не ограничено.
  - Перерабатывающий завод размещается на большом прямоугольнике.
- Игрок не может строить нефтекачалки, они входят в игру с использованием действий **D.1** и/или **D.2**.

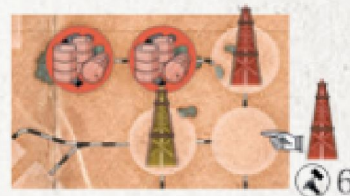



Каждый  представляет 1 рабочего; если вы хотите оплатить акциями, заплатите  3, чтобы нанять 1 рабочего.

### С.1 СТРОИТЕЛЬСТВО БУРОВОЙ УСТАНОВКИ

Следующие правила применяются для каждого региона:


- Каждый регион содержит 7 кругов месторождений, доступных для строительства буровых установок.
- На месторождении нельзя строить буровую установку в круге, занятом жетоном дикого бурильщика.
- Когда жетон дикого бурильщика удаляется (см. D.3.1), буровая установка может быть построена в этом ранее занятом месте.
- В каждом регионе общее количество буровых установок и нефтекачалок одного игрока не должно превышать 4. Таким образом, не может быть больше 4 жетонов одного цвета, занимающих нефтяное месторождение одного региона.
- Расходы на строительство вашей первой, второй и третьей буровой установки: 4
- Расходы на строительство вашей 4-й буровой установки  6



**Пример:** Для постройки 4 красной буровой установки, заплатите  6

### С.2 СТРОИТЕЛЬСТВО ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕГО ЗАВОДА

Активный игрок за раунд может построить только 1 ПЗ. Игроки могут построить перерабатывающий завод в регионе согласно выбранной карте региона или на белом континенте.



- Стоимость строительства перерабатывающего завода  12

В конце игры игроки получают победные очки по числу построенных заводов, в соответствии с информацией, указанной на игровом поле.



### С.3 СТРОИТЕЛЬСТВО ТРАНСПОРТА

Активный игрок может построить любое количество поездов и танкеров в регионе согласно выбранной карте региона. Активный игрок может также построить 1 поезд на 1 белом континенте.

- Стоимость строительства поезда  2
- Стоимость строительства танкера  2

---

### D. ДЕЙСТВИЯ С НЕФТЬЮ.

Эти действия позволяют активному игроку бурить нефть\*, разрабатывать месторождения и транспортировать свою нефть на перерабатывающие заводы.

#### D.1 БУРЕНИЕ НА НОВОМ МЕСТОРОЖДЕНИИ: 8

Это действие используется для обнаружения нефти в регионе согласно выбранной карте региона.

Когда в районе есть 4 буровые установки (в том числе принадлежащих другим игрокам), активный игрок может разработать месторождение, заплатив за это 8 рабочих в банк. Теперь активный игрок может заменить буровую установку на нефтекачалку и выложить на нее 3 бочки нефти.

- Требуется минимум 4 буровых установки в этом регионе. (Эти буровые установки могут принадлежать разным игрокам).
- Это действие может выполняться **только один раз для каждого региона**.

Как только активный игрок уплачивает в банк 8 рабочих, следующие действия выполняются по порядку:

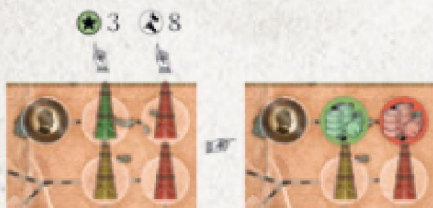
- Активный игрок заменяет 1 из своих буровых установок на нефтекачалку, и размещает на ней 3 бочки с нефтью.
- Все остальные игроки с буровой установкой в этом регионе могут получить выгоду от этого действия уплатив активному игроку по 3 акции своего цвета. Затем они также могут заменить одну буровую установку на нефтекачалку, также выложив на нее 3 бочки с нефтью.

---

**ВАЖНО:** ни один игрок не может заменять более 1 буровой установки во время этого действия!

---

Сразу же после, разработки нового месторождения все жетоны Диких Бурильщиков в этом регионе будут распроданы игрокам через аукцион (см. D.1.1).



**Пример:** Красный игрок уплачивает 8 рабочих и заменяет 1 собственную Буровую установку на нефтекачалку, размещая 3 бочки с нефтью. Зеленый насос уплачивает красному игроку 3 акции зеленого цвета и заменяет 1 из своих буровых установок на нефтекачалку выкладывая на нее 3 бочки с нефтью. Желтый игрок решает не заменять свою собственную буровую установку.

---

#### D.1.1 ДИКИЙ БУРИЛЬЩИК

Каждый регион содержит 1 или 2 жетона Дикого Бурильщика. Дикие Бурильщики являются независимыми нефтеразведчиками. Как только активный игрок добывает нефть, Дикие Бурильщики, в этом регионе, продают свои компании через аукцион. Каждый Дикий Бурильщик сразу производит 1 бочку с нефтью. В конце игры, жетоны Диких Бурильщиков приносят игрокам победные очки.

### Аукцион:

Жетон Дикого Бурильщика распродается через аукцион, по одному за раз, по самой высокой ставке игрока с нефтекачалкой в этом регионе. Игроки участвуют в аукционе только своими акциями.

- Активный игрок может сделать первую минимальную ставку в 4 акции своего цвета, либо может спасовать.
- Игрок, следующий за активным игроком и имеющий нефтекачалку в этом регионе, в порядке хода, может перебить ставку на Дикого Бурильщика используя акции своего цвета либо спасовать.
- Как только игрок спасовал, он больше не может делать ставки на этого Дикого Бурильщика.

Аукцион продолжается до тех пор, пока не останется 1 участник торгов. Самая высокая ставка выплачивается акциями в банк, а на жетон Дикого Бурильщика выкладывается бочка нефти цвета победителя аукциона.

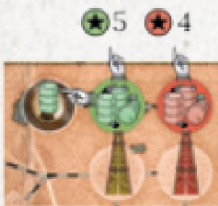
**Примечание:** Игрок может предлагать больше акций своего цвета, чем у него есть. В случае победы он возьмет кредит, чтобы уплатить победную ставку (см. «Кредиты»). Повторите этот процесс, если остался еще один жетон Дикого Бурильщика. Если все игроки спасуют в аукционе, Дикий Бурильщик удаляется из игры.

### Использование «Жетона переработки».

Во время этого действия игрок, выигравший аукцион может использовать «жетон переработки» чтобы опорожнить один из своих перерабатывающих заводов (см. «Доставка нефти на континент»).

- Этот перерабатывающий завод не должен быть полностью загружен бочками.
- Нефть не может быть отгружена на этот завод в этот ход. (Разместите «жетон переработки» на завод, как напоминание об этом. Удалите жетон **в конце хода игрока**. И уберите обратно в коробку).

«Жетон переработки» также можно использоваться во время действия F.



**Пример:** Красный игрок являясь активным игроком делает ставку в 4 акции. Зеленый игрок поднимает ставку до 5 акций. Желтый игрок не может участвовать в торгах, потому что у него нет нефтекачалки в этом регионе. Красный игрок не хочет перебивать ставку и пасует. Зеленый игрок выплачивает в банк 5 зеленых акций и размещает 1 зеленую бочку нефти на жетон Дикого Бурильщика.



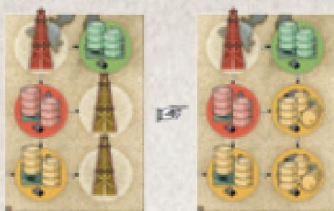
**Пример:** Желтый выиграл аукцион с 6 акциями, но у него есть только 4 собственных акции. Желтый должен взять кредит, чтобы уплатить оставшуюся часть ставки. Вместо того, чтобы брать кредит, он использует свой «жетон переработки» для опорожнения своего перерабатывающего завода в «Дар-эс-Саламе». 3 красных бочки с перерабатывающего завода выкладываются на континент. Он размещает свой «жетон переработки» на перерабатывающий завод и получает 12 желтых акций.

### D.2 Разработка месторождения: 3

Месторождения в регионе, имеющем нефть, могут быть разработаны без каких-либо последующих бурений. Буровые установки, существующие или новые, теперь могут быть заменены нефтекачалками.

Для тех регионов, где уже есть нефтекачалка (принадлежащая любому игроку), активный игрок может заменить одну или несколько своих буровых установок на нефтекачалки в регионе, согласно карте, выбранной игроком.

- За каждую построенную нефтекачалку верните 3 рабочих в банк.
- На каждую новую нефтекачалку поместите 3 бочки цвета игрока.



**Примечание:** Нефтекачалки остаются на игровом поле до конца игры, даже если бочек на них не осталось!

**Пример:** Желтый игрок заменяет 2 буровых установки двумя нефтекачалками и помещает на каждую из них по 3 бочки. Желтый игрок возвращает 6 рабочих в банк.

### D.3 ТРАНСПОРТИРОВКА НЕФТИ: 4

Транспортировка нефти позволяет бочкам перемещаться с нефтекачалок на перерабатывающие заводы. Как только перерабатывающие заводы будут загружены, бочки выгружаются на соответствующий континент для подсчета очков в конце игры. Это действие можно выполнить в регионе согласно выбранной игроком карты единожды за ход. Общие правила транспортировки нефти:

- Игроки могут транспортировать нефть с нефтекачалок только если на них есть как минимум 1 бочка с нефтью.
- При транспортировке нефти жетон Дикого Бурильщика учитывается как нефтекачалка.
- Активный игрок должен переместить по 1 бочке нефти с каждой нефтекачалки в этом регионе районе.
- Все остальные игроки могут выбрать для перемещения по 1 нефти с каждой своей нефтекачалки, в выбранном регионе без уплаты первоначальной стоимости в 4 рабочих.
- За каждую бочку нефти, перемещаемую на танкер или поезд, владелец этой бочки выплачивает 1 акцию своего цвета игроку кто переместил эту нефть на танкер или поезд.



**Уточнение:** С действием D.3 активный игрок переносит по 1 бочке с нефтью со всех своих нефтекачалок в регионе выбранном картой региона. Все остальные игроки в том же регионе могут выбрать для перемещения по одной бочке нефти со всех своих нефтекачалок. Все бочки должны перемещаться (начиная с активного игрока, и далее в порядке хода) до порта на поезде (A). Отсюда бочки отправляются на перерабатывающий завод или танкер в этом регионе или на перерабатывающий завод или танкер на другом континенте с использованием поездов (B). Последний шаг - перемещение этих танкеров на перерабатывающие заводы по всему миру (C). D.3. Если вы не можете переместить нефть на перерабатывающий завод, бочка с нефтью остается у порта выбранного региона, до тех пор, пока игрок не сделает новое действие D3. Для перевозки поездом или танкером вам придется заплатить его владельцу 1 акцию вашего цвета.

Транспортировка нефти осуществляется в следующем порядке:

#### D.3.1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕФТИ К ПОРТУ ВЫБРАННОГО РЕГИОНА.

Активный игрок и все чей транспорт выбран, берут по 1 бочке с нефтью с каждой своей нефтекачалки и перемещают их к порту выбранного региона.

- Игроки выбирают, чьим поездом они воспользуются для транспортировки своей нефти.
- За каждую бочку нефти, перемещенную таким образом ее владелец должен заплатить по 1 акции своего цвета (взять ссуду если необходимо) игроку, владельцу поезда.
- Игрок, который транспортирует нефть со своего жетона Дикого Бурильщика в соответствующей области, берет жетон с Диким Бурильщиком и помещает его личный запас для подсчета победных очков в конце игры.

**Пример:** Красный возвращает 4 рабочих в банк и транспортирует 3 бочки к порту при помощи красного поезда. Зеленый также выбирает перемещение и транспортирует 1 бочку с нефтекачалки и 1 с жетона Дикого Бурильщика. Он платит 2 зеленых акции красному игроку и берет Дикого Бурильщика в запас.





### D.3.2 ТРАНСПОРТИРОВКА НЕФТИ В ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЕ ЗАВОДЫ И ЗАГРУЗКА ТАНКЕРОВ

- В порядке хода, начиная с активного игрока, каждый игрок помещает свои бочки с нефтью на:
  - ◊ перерабатывающий завод в том же регионе; или
  - ◊ перерабатывающий завод в другом районе (с помощью железнодорожной системы); или
  - ◊ загружает танкер у порта того же региона;
  - ◊ или загружает танкер у порта другого региона (с помощью железнодорожной системы)
- Каждый игрок выбирает, какие поезда или танкеры он используют для транспортировки своей нефти, уплачивая их владельцам по 1 акции своего цвета за каждый использованный транспорт.
- За каждую бочку нефти доставленную на перерабатывающий завод, владелец перерабатывающего завода платит по 2 акции своего цвета.
- Если танкер не доступен или перерабатывающий завод загружен, бочки остаются у порта выбранного региона.



**Пример:** Красный отправляет 3 бочки на желтый перерабатывающий завод и получает 6 желтых акций от его владельца. Зеленый загружает 2 свои бочки на желтый танкер и платит его владельцу 2 зеленых акции.

### D.3.3 ТРАНСПОРТИРОВКА НЕФТИ ИЗ ТАНКЕРА НА ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЕ ЗАВОДЫ.

Для транспортировки нефти с танкеров применяются следующие правила:

#### Перемещение

- Железная дорога не может использоваться при этом перемещении.
  - Переместите танкеры в порядке хода начиная с активного игрока.
  - Игроки могут перемещать танкеры только в том случае, если в них загружена нефть.
  - Владелец танкера определяет пункт назначения, если он перевозит свою собственную нефть на этом танкере.
  - Если в танкер не загружена нефть его владельца, игрок первым загрузивший танкер (ближе к носу танкера), определяет пункт назначения, пока на танкере есть его нефть.
  - Каждый танкер может транспортировать нефть, пока в него загружена минимум одна бочка нефти.
- Максимальная вместимость танкера - 3 бочки нефти.

#### Разгрузка

- Вся нефть на танкере должна быть поставлена на 1 перерабатывающий завод.
- Владелец танкера всегда разгружает свою нефть первым.
- Любые оставшиеся бочки с нефтью должны выгружаться начиная с носа танкера к его корме.
- Только когда перерабатывающий завод загружен (5 бочек), оставшаяся нефть на танкере должна быть немедленно доставлена в другой пункт назначения.
- Если все перерабатывающие заводы загружены, танкер возвращается к порту выбранного региона. Уберите оставшиеся бочки с нефтью из танкера и поместите их обратно в порт. Бочки с нефтью могут быть снова загружены другим игроком в начале действия D3 в этом регионе после действия D3.2: (Транспортировка нефти на танкеры и перерабатывающие заводы).
- Танкер, использованный для транспортировки нефти, не может больше перемещаться в этот ход.

За каждую бочку, доставленную на перерабатывающий завод, владелец завода платит владельцу бочки 2 акции своего цвета.



**Пример:** Синий имеет на танкере 2 свои бочки и 1 бочку Желтого. Синий перемещает танкер в Австралию, где выгружает свои 2 бочки. Желтый должен выгрузить свою нефть на тот же перерабатывающий завод. Зеленый определяет, куда идет его танкер, и также отправляется в Австралию. Завод переполнен. Желтый решает отправить свою нефть в другой пункт назначения и выбирает Африку.

**Уточнение:** Когда доставка производится на один из ваших перерабатывающих заводов, вы должны заплатить 2 акции своего цвета за каждую доставленную нефть (за исключением собственной нефти). Вы платите их владельцам бочек с нефтью. Важно поддерживать хороший баланс ваших собственных акций.



## Е. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОБСТВЕННЫХ НЕЗАДЕЙСТВОВАННЫХ ТАНКЕРОВ (ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

- Все неиспользованные танкеры активного игрока на игровом поле могут быть перемещены в любой порт.
- Переместите 1 танкер бесплатно.
- За перемещение каждого последующего танкера верните 1 рабочего в банк.

## Ф. ОПОРОЖНЕНИЕ ЧАСТИЧНО ЗАГРУЖЕННОГО ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕГО ЗАВОДА.

Если активный игрок владеет картой региона с символом перерабатывающего завода, он может использовать ее для опорожнения 1 частично загруженного завода (включая завод, принадлежащий противнику).

- Карта региона, используемая для опорожнения завода, удаляется из игры.
- Во время этого действия вы можете использовать несколько карт.
- Активный игрок может использовать свой жетон переработки (см. «Использование жетона переработки»).
- Жетон переработки, использованный активным игроком для опорожнения собственного завода, удаляется из игры.



## ⊕ КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА

В течении этого хода, все перерабатывающие заводы с 5 бочками нефти будут опорожнены. Кроме того, игрок, который только что закончил свой ход, может купить 1 жетон консолидации этого континента.

### Очистите полностью загруженные перерабатывающие заводы

Как только на завод будут выставлены 5 бочек, эти бочки выкладываются на континент.

- На завод может быть поставлено не более 5 бочек.
- Бочки с нефтью, выставленные на континент, остаются на картинке континента, в котором расположен завод.

### Доставка нефти на континент

- За каждую бочку не своего цвета доставленную на континент владелец перерабатывающего завода получает из банка любые 4 акции по своему выбору.
- Если владелец перерабатывающего завода доставляет свою нефть с своего завода на континент, то у него есть два варианта действий:
- Выставить бочки нефти за победные очки в конце игры.
- Вернуть бочки в запас игрока и получить за каждую любые 4 акции по своему выбору из банка. Бочка возвращается в запас игрока.

### Покупка жетона консолидации

- Только самый верхний жетон консолидации региона, согласно ранее выбранной карты региона, доступен к покупке.
- Только активный игрок может купить 1 жетон консолидации.
- Уплатите в банк количество и тип акций указанное сверху жетона консолидации.
- Каждый жетон консолидации выдает владельцу 1 акцию его цвета в фазу «Начало раунда».
- Каждый жетон Консолидации дает победные очки в **конце игры** (2, 4, 7 или 10 победных очков).

### Восполнение карт регионов

Все оставшиеся открытые карты перемещаются в сторону стопки раздачи. Выложите 1 карту из стопки раздачи и поместите ее в свободное место, чтобы стало 8 открытых карт.

**Уточнение:** Когда 5 бочек с нефтью были поставлены на перерабатывающий завод, он считается загруженным, и нефть следует переместить на картинку соответствующего региона внизу игрового поля. Это происходит только в конце хода игрока. За каждую бочку цвета другого игрока цвета владельца перерабатывающего завода получает любые 4 акции на свой выбор. За каждую собственную бочку владелец перерабатывающего завода принимает решение о получении любых 4 акций с возвратом своих бочек в запас либо выкладывает бочки для получения победных очков в конце игры.



**Пример:** Зеленый только что закончил свой ход, в котором он сыграл карту региона Сан-Франциско. Теперь он может купить самый верхний жетон консолидации в Северной Америке. Он выплачивает требуемое количество акций банку и берет жетон консолидации. Отныне, в начале раунда, он получает от банка одну акцию своего цвета.

## ⊕ КОНЕЦ РАУНДА

После того, как все игроки отыграли свой ход, раунд заканчивается. Наступает фаза «Начало раунда». Если это был последний раунд, следует «Конец игры».

## ⊕ ЗАЙМЫ

Как только у игрока закончатся свои акции, он должен взять в банке заем в размере 10 акций своего цвета.

- Игрок может взять заем в любой момент во время игры.
- Выставьте бочку своего цвета в зоне банка на игровом поле.
- Игрок может брать несколько займов.

### Выплата займов

- В пятом раунде в фазе «Начало раунда» каждый игрок может выплатить банку по 18 акций своего цвета за каждый взятый заем.
- В конце игры каждый игрок должен заплатить по 25 своих акций за каждый заем. Игрок потеряет 1 победное очко за каждую акцию, которую он не сможет вернуть!

## ⊕ КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как все игроки сыграли 7 (8 при игре с 2 или 3 игроками) раундов. Для определения победителя игры подсчитайте победные очки по следующим показателям:

**1** В порядке хода, все игроки с перерабатывающими заводами на своих картах регионов могут опорожнить один и только один завод за каждую карту региона, по своему выбору (по обычным правилам).

**2** Победные очки за жетоны консолидации и жетоны переработки у себя на руках.

**3** Победные очки за карты регионов в руке.

**4** Победные очки за жетоны Диких Бурильщиков.

1 жетон	2 Vp
2 жетона	6 Vp
3 жетона	12 Vp
4 жетона	20 Vp
5 жетонов	30 Vp
6 жетонов	42 Vp

Жетоны Диких Бурильщиков на поле не дают победных очков.

**5** Победные очки за построенные перерабатывающие заводы.

1 завод	0 Vp
2 завода	0 Vp
3 завода	6 Vp
4 завода	14 Vp
5 заводов	24 Vp

**6** Все займы должны быть погашены (см. «Займы»).

**7** За каждые 3 акции, которыми владеет игрок, он получает 1 рабочего.

**8** Победные очки за Рабочих в руке.

Большинство рабочих:	8 Vp
2-е место:	4 Vp
3-е место:	2 Vp

В случае равенства сложите величину равных позиций и разделите результат между игроками (с округлением вниз).

**9** Победные очки за всю нефть, доставленную на континент. Каждый континент оценивается отдельно.

Большинство доставленной нефти:	16 Vp
2-е место:	8 Vp
3-е место:	4 Vp

В случае равенства сложите величину равных позиций и разделите результат между игроками (с округлением вниз).



**Победителем признается игрок, набравший большее число победных очков.**

Если в результате подсчета несколько игроков делят победу, игрок с большим числом рабочих выигрывает. Если и тут ничья, победителем признается игрок с наименьшим значением «жетона очередности хода» (от 1 до 4).

## ⊕ ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

**Правила на 4 игроков соблюдаются, за исключением случаев, отмеченных ниже:**

В игре Дикие Бурильщики с 3-мя игроками учитываются 8 раундов. При игре втроем все 4 компании по-прежнему в игре. Компания, не представленная игроком, теперь является корпорацией. Корпорация работает как обычная компания, за исключением того, что только активный игрок контролирует доставку нефти корпорации на перерабатывающие заводы и определяет где корпорация строит буровые установки и заменяет их на нефтекачалки.

### **ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ**

- Выберите из темных карт регионов 8 уникальных карт, перетасуйте и поместите их лицом вверх рядом с игровым полем. Эта стопка из 8 карт теперь является стопкой корпорации.
- Поместите 1 перерабатывающий завод, 8 буровых установок, 8 нефтекачалок и 24 бочки рядом со стопкой корпорации. Остальные компоненты корпорации возвращаются в коробку.

### **ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ**

Подготовка игроков выполняется по обычным правилам за исключением моментов, указанных ниже:

- 1 Определите первого игрока. Этот игрок получает жетон первого игрока.  
Далее по ходу часовой стрелки остальные игроки получают жетоны очередности хода второго и третьего игроков. Жетоны очередности хода остаются с игроками до последнего раунда.
- 2 Первый игрок получает из банка 15 рабочих. Второй игрок получает 16 рабочих, а третий игрок получает 18 рабочих. Все игроки также получают 20 акций своего цвета и по 5 акций цвета игрока слева от него, игнорируя корпорацию.
- 3 Затем каждый игрок помещает свой маркер победных очков в ячейку "10" шкалы победных очков.
- 4 Вытяните 3 верхние карты региона из стопки корпорации и разместите буровые установки корпорации в каждом из этих регионов. Использованные карты регионов сбросьте.
- 5 Поместите перерабатывающий завод корпорации в один из двух регионов Австралии.

### **НАЧАЛО РАУНДА**

Пропустите этот этап в 1-м раунде.

#### **Размещение новых буровых установок корпорации.**

- Возьмите две верхние карты регионов из стопки корпорации и разместите буровую установку корпорации в каждом из этих регионов. Использованные карты регионов сбросьте.
- Если нефть уже найдена в регионе соответствующем выбранной карте, буровая установка не размещается в этом раунде (карта убирается в стопку сброса).

**В четвертом раунде все игроки получают по 20 рабочих вместо 10 стандартных.**

### **ФАЗА ОБЩИХ ДЕЙСТВИЙ**

#### **Замена буровой установки на нефтекачалку**

Когда игрок выполняет действие D.1 в области, содержащей буровую установку корпорации, эта буровая установка **должна** быть заменена на нефтекачалку.

### **Транспортировка нефти корпорации.**

Когда активный игрок выбирает транспортировку нефти с месторождений региона, проверьте, есть ли на месторождении нефтекачалка с бочками корпорации. Активный игрок должен переместить 1 бочку с этой нефтекачалки. Активный игрок перемещает бочку корпорации на перерабатывающий завод по своему выбору. Корпорация (контролируемая активным игроком) всегда перемещает последней.

### **Переработка и нефть корпорации.**

Когда перерабатывающий завод опорожняется, бочки корпорации всегда переносятся на ячейку континента. Эта нефть учитывается при подсчете победных очков.

### **Платежи в/из корпорации**

Платежи производятся таким же образом, как и в игре с 4 игроками, за следующим исключением:

- Все платежи за корпорацию осуществляются в /из банка.
  - ◊ Когда корпорация меняет буровую установку на нефтекачалку время действия D1, активный игрок получает 3 акций корпорации из банка.
  - ◊ Когда корпорация использует ваш поезд или танкер, вы получаете платеж от банка.
  - ◊ Когда вы перемещаете нефть на завод корпорации, вы получаете платеж от банка.
  - ◊ Когда нефть корпорации доставляется на принадлежащий игроку завод, владелец перерабатывающего завода за каждую бочку платит 2 акции в банк.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игроки набирают очки победы как обычно. Бочки корпорации учитываются для определения победных очков за нефть, доставленную на континент в конце игры. Таким образом, корпорация может забрать победные очки у игроков, хотя корпорация не занимает позицию на шкале победных очков и ее победные очки фактически не учитываются.

## **⊕ ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ**

### **Следуйте стандартным правилам и учитывайте эти правила там, где это необходимо:**

В игре Дикие Бурильщики с двумя игроками учитываются 8 раундов. Каждый игрок контролирует одну компанию, как по обычным правилам. Каждый игрок также контролирует одну из двух компаний, не принадлежащих игрокам, которые называются **корпорациями**. Корпорация работает как обычная компания, за исключением того, что игроки контролируют перемещение нефти на перерабатывающие заводы и определяют какие из буровых установок заменяются нефтекачалками.

### **ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ**

- Разделите 16 темных карт регионов на две стопки по 8 уникальных карт регионов. Перетасуйте обе и поместите в 2 стопки лицом вверх рядом с игровым полем.

### **ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ**

- Каждый игрок выбирает цвет и получает все компоненты этого цвета (включая жетоны D2 и D3).
- Определите первого игрока. Этот игрок получает жетон первого игрока. Другой игрок получает жетон второго игрока. Жетоны очередности хода остаются с игроками до финального раунда.
- Первый и второй игроки получают из банка 18 и 20 рабочих соответственно. Оба игрока получают по 20 своих акций и 5 акций другого игрока.
- Затем каждый игрок ставит свой маркер победных очков на шкалу. (оба игрока начинают с 10 победными очками).

- Оба игрока выбирают по одной корпорации (из числа оставшихся) и размещают: 1 перерабатывающий завод, 8 буровых установок, 8 нефтекачалок и 24 бочки соответствующего цвета: перед одной из стопок темных карт регионов соответствующей корпорации. Оставшиеся компоненты возвращаются в коробку.
- 1 Оба игрока (в порядке хода) размещают 1 перерабатывающий завод своей корпорации в 1 цветной зоне (только 1 перерабатывающий завод на континент).
- 2 Выставьте в соответствующем регионе по одной буровой установке корпорации согласно выбранным из двух стопок картам регионов. Повторите это действие 3 раза. Используемые карты верните в стопку сброса.
- 3 Выложите во все месторождения регионов по 1 жетону Дикого Бурильщика. Верните оставшиеся жетоны Диких Бурильщиков обратно в коробку.
- 4 Следуйте стандартным правилам для «Подготовки игрока», не помещая никаких дополнительных жетонов Диких Бурильщиков.

## **НАЧАЛО РАУНДА**

Пропустите эту фазу в 1-м раунде.

### **Размещение новых буровых установок корпораций**

- Возьмите с обеих стопок темных карт регионов по 1 карте. Разместите буровую установку корпорации в регионе согласно выбранной карте региона. Повторяйте это действие один раз в раунд пока все 5 карт не будут использованы. Используемые карты возвращаются в стопку сброса.
- Если нефть уже была обнаружена в этом регионе (действие D.1), установка не размещается в этот раунд.

**В 4 раунде оба игрока получают по 20 рабочих вместо 10 стандартных.**

## **ФАЗА ОБЩИХ ДЕЙСТВИЙ**

### **Платежи в/из корпораций**

Платежи и победные очки такие же, как в игре с 4 игроками со следующими исключениями:

- Все платежи за 2 корпорации производятся из/в банк.
  - ◊ Когда буровая установка корпорации заменяется на нефтекачалку во время действия D1, активный игрок получает 3 акции этой корпорации из банка.
  - ◊ Когда корпорация использует ваш поезд или танкер, вы получаете акцию этой корпорации из банка.
  - ◊ Когда вы перемещаете нефть на перерабатывающий завод корпорации, вы получаете 2 акции этой корпорации из банка.
  - ◊ Когда бочка корпорации доставляется на принадлежащий игроку перерабатывающий завод, владелец завода платит 2 своих акции банка за каждую бочку в банк.

### **Порядок хода при перемещении**

Активный игрок, другой игрок, корпорация, контролируемая активным игроком, корпорация, контролируемая другим игроком.

### **Транспортировка нефти корпорации**

Когда активный игрок выбирает транспортировку нефти с месторождений, проверьте, содержит ли месторождение какое-либо нефтекачалки с бочками корпораций. Активный игрок должен транспортировать по 1 бочке с каждой нефтекачалки независимо от того, находится ли эта корпорация под его контролем. Игрок, который контролирует корпорацию, транспортирует нефть на завод по своему выбору.

### **Переработка и нефть корпорации**

Когда перерабатывающий завод опорожняется, бочки корпорации всегда доставляются в ячейку континента. Эта нефть учитывается при определении победных очков в конце игры.

### **Жетон D2**

может быть использован в ваш ход во время действия D2, чтобы заменить 1 из ваших буровых установок на нефтекачалку в регионе по вашему выбору без какой-либо оплаты.

### **Жетон D3**

Жетон может быть использован в ваш ход немедленно после действия D3, для перемещения из региона по вашему выбору, кроме региона выбранного картой региона, без оплаты этого действия.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игроки набирают победные очки как обычно. Бочки корпорации учитываются при подсчете победных очков в конце игры. Таким образом, корпорация может отобрать победные очки у игроков, хотя корпорация не занимает позицию на шкале победных очков и ее победные очки фактически не учитываются.

## **⊕ ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ**

### **Разработка месторождения**

Мэри (Зеленый) имеет 2 буровых установки в регионе Мурманск. Билл (синий) имеет 2 буровых установки в этом же регионе.

В свой ход Мэри берет карту региона с Мурманском (Действие А). Она получает 2 красные акции и 2 рабочих, которые указаны на карте региона (действие В).

В свое действие строительства (действие С), она размещает буровую установку в Мурманске. Для этого она платит 4 рабочих в банк.

Затем она начинает бурение месторождения и платит 8 рабочих. Нефть найдена, и она заменяет одну буровую на 1 нефтекачалку и помещает на неё 3 зеленых бочки. Билл платит Мэри 3 синие акции, заменяет одну из своих буровых установок нефтекачалкой и помещает на нее 3 бочки (Действие D.1).

Теперь Мэри может купить Дикого Бурильщика. Она предлагает 5 своих акций. Билл пасует, зная, что у нее нет 5 акций. Мэри вынуждена взять в банке займ в 10 акций и сразу возвращает 5 из них обратно в банк. Затем она помещает одну бочку на жетон Дикого Бурильщика (Действие D.1.1).

### **Перемещение нефти**

У Джона (Зеленый) есть 2 нефтекачалки с 2 бочками, 1 танкер и 1 поезд на границе между Монреалем и регионом Сан-Франциско. Эми (Синий) имеет 1 поезд, 2 нефтекачалки с 2 бочками, 1 буровую установку и 1 танкер в этом регионе. У Стива (красный) есть 1 поезд и 1 нефтекачалка с 2 бочками.

В свой ход Джон, берет карту региона с Сан-Франциско (Действие А). Из банка он получает 3 рабочих, которые указаны на карте региона (действие В).

В свое действие строительства Джон строит буровую установку. Для этого он платит 4 рабочих в банк (действие С).

После этого Джон решает развить месторождение. Он заменяет буровую установку нефтекачалкой и размещает на ней 3 бочки. Он должен заплатить 3 рабочих за это (действие D.2).



После Джон решает переместить бочки и тратит на это 4 рабочих. Аманда и Стив теперь также могут принять решение о перемещении. И также выбирают перемещение (Действие D.3) По одной бочке с каждой нефтекачалки в этом регионе, перемещаются в порт Сан-Франциско Джон платит Стиву 2 зеленые акции за использование его поезда и 1 Зеленую акцию Эми за использование ее поезда. Затем Эми использует свой поезд для перемещения двух своих бочек в порт. Стив также использует свой поезд для перемещения своей бочки (действие D.3.1).

После этого Джон решает использовать железнодорожную сеть (используя свой поезд на границе) для доставки бочки на Красный перерабатывающий завод в Монреале. Он получает 2 красные акции от Стива. Затем он помещает две других бочки на свой собственный танкер. Эми ставит свои 2 бочки на собственный танкер. Стив ставит свою бочку на зеленый танкер. Он платит 1 красную акцию Джону (Действие D.3.2).

Джон перемещает свой танкер в Мурманск и выставляет 2 свои бочки на перерабатывающий завод. Стив платит Джону 4 красных акции за нефть. Поскольку в начале хода там уже было 3 бочки, теперь завод загружен. Теперь Стив должен выбрать другое направление для своей нефтяной бочки. Он решает отправить её в Перт. Эми там владеет заводом и платит Стиву 2 синих акций.

Эми также решает отправить 2 свои бочки в Австралию и выставляет их на собственный перерабатывающий завод. Поскольку в начале хода там уже было 2 бочки, теперь ПЗ загружен (Действие D.3.3)

Все загруженные перерабатывающие заводы опорожняются, начиная с перерабатывающего завода, принадлежащего Эми. Она выставляет всю нефть на континент Австралия. Она решает выставить свои бочки на континент, в расчете на победные очки. Она не получает акции за свои 2 бочки, но получает 12 акций за остальные 3 бочки, принадлежащие Джону и Стиву. Она выбирает 6 зеленых, 4 красных и 2 синие акции.

Затем опорожняется перерабатывающий завод Стива. Он доставляет 2 красные и 2 зеленые бочки на континент России и решает продать свою третью бочку. За этого он получает 12 акций. Он выбирает 12 красных акций. (Конец хода игрока)

Джон решает купить самый верхний жетон консолидации в Северной Америке, значением 4. Он платит 12 акций банку, по 3 каждого цвета.

## ⊕ СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ

- Посмотрите, какие карты регионов доступны. Знания, о том какие карты регионов, требуются/нужны другим игрокам, будут очень полезны для выбора своих действий.
- Постройте систему железных дорог, которая обеспечит вам перемещение вашей нефти без оплаты другим игрокам. Постройте достаточное количество танкеров.
- Не строите буровые установки в слишком большом количестве регионов. Сосредоточьтесь на 3 - 4 регионах.
- Берите займы. Как правило, вы сможете легко вернуть их в конце игры, доставляя свою нефть на свой перерабатывающий завод. При этом вы все еще сможете выиграть игру.
- Платите 4 акции за Дикого Бурильщика - это выгодно.
- Не стройте второй нефтеперерабатывающий завод на цветном континенте. Доставка нефти должна быть частью стандартной доставки.
- Не начинайте со строительства второго перерабатывающего завода.
- Выбирайте карты регионов с победными очками потому что лучшая позиция в последнем раунде - это последняя позиция.

## ⊕ КАК...

### Получить свои собственные акции:

- С карт региона
- С жетонов консолидации
- Используйте жетон переработки, чтобы опорожнить ваш перерабатывающий завод
- Используйте карту региона с иконкой перерабатывающего завода, чтобы опорожнить ваш перерабатывающий завод
- Когда ваш перерабатывающий завод загружен (5 бочек)
- Взять займ.

### Потратить свои собственные акции:

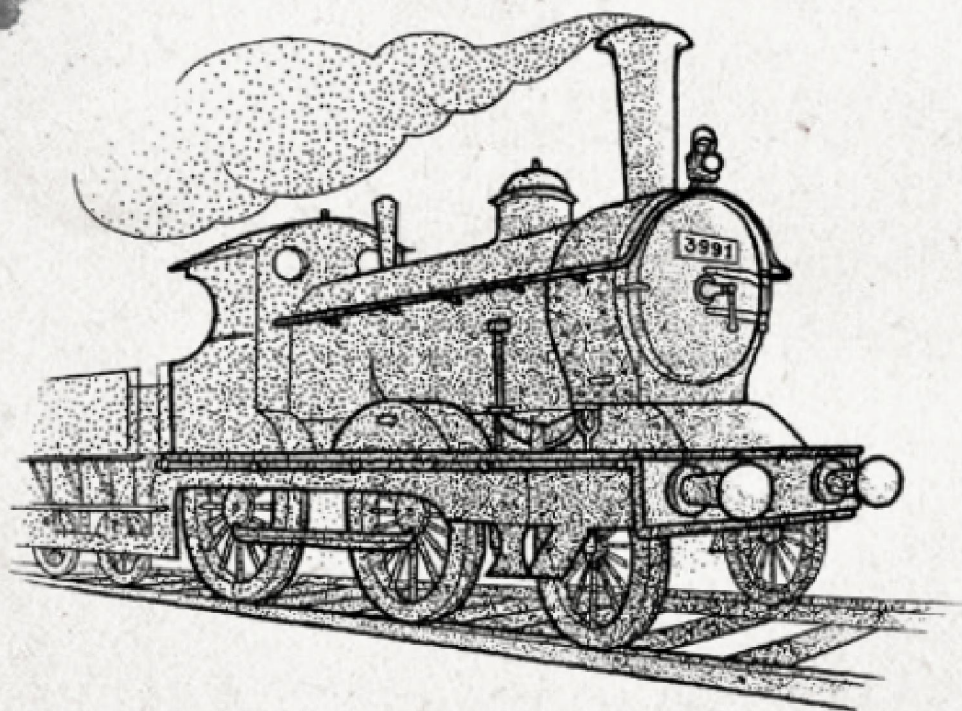
- Используйте поезда или танкеры других игроков.
- Во время действия D.1 хода другого игрока
- Выиграть аукцион за Дикого Бурильщика
- Оплачивать другим игрокам за поставки нефти на перерабатывающий завод
- Выплатить займ
- Купить жетон консолидации

### Получить другие акции:

- Во время действия D.1
- Когда другие игроки используют ваши поезда или танкеры
- Перемещайте свою нефть на перерабатывающие заводы других игроков

### Получить рабочих:

- В начале раунда
- С карт регионов
- Продайте любые три акции, чтобы нанять 1 рабочего.





Авантюристы и капиталисты являются основателями нефтяного бизнеса, теперь мы знаем их как Диких Бурильщиков. Их открытия и успехи характеризуются изобретательностью, решительностью и более чем удачей. В этой настольной игре мы чтим некоторых известных Диких Бурильщиков с 1850 по 1930 годы - период, наполненный основными вехами Дикими Бурильщиков.

Энтони Фрэнсис Лукас (9 сентября 1855 г - 2 сентября 1921 г) был Хорватским первооткрывателем нефти. В 1901 году совместно с Паттилло Хиггинсом Лукас открыл нефть на Шпиндлетто-Хилл в Бомонте, штат Техас. При открытии, скважина Лукаса фонтанировала, поднимая нефть на высоту более 150 футов и давала дебет около 100 000 баррелей в день. На тот момент это был самый большой фонтан в мире, открытый в Бомонте в период нефтяного бума. Это привело к широкомасштабной разработке нефти и старту нефтяной эры.

Каламбус Мэрион Джойнер, прозванный папой Джойнером (12 марта 1860 года - 27 марта 1947 года), был самоучкой американским Диким Бурильщиком. В 1930 году, в возрасте семидесяти лет, Джойнер пробурил разведочную скважину на знаменитом месторождении Восточного Техаса. Месторождение Восточного Техаса до нашего времени являлось самым крупным разведанным нефтяным месторождением, охватывает участки пяти округов. Джойнер сдал в аренду свою скважину за \$ 1 млн. Г.Л. Ханту, Техасскому нефтяному магнату, который стал известен как один из самых богатых нефтяных предпринимателей.

Наиболее известные дикие бурильщики

<b>Эдгар Байрам Дэвис</b>	<i>United North and South Oil Company (основ. 1921)</i>
<b>Томас Бакер Слик старший</b>	<i>Hi-Grade Oil Company (основ. 1912)</i>
<b>Джозеф С. Куллинан</b>	<i>The Texas Fuel Company (основ. 1901 г.)</i>
<b>Вальтер Фондерн старший</b>	<i>Humble Oil (основ. 1911)</i>
<b>Патилло Хиггинс</b>	<i>Gas &amp; Manufacturing Company (основ. 1892)</i>
<b>Ноблес Миллард Клинтон</b>	<i>Amarillo Oil Company (основ. 1917)</i>
<b>Томас Питер Ли</b>	<i>Yount-Lee Oil Company (основ. 1914)</i>
<b>Майкл Лэйт Бенедум</b>	<i>Benedum-Trees Oil Company (основ. 1911)</i>
<b>Гленн Маккарти</b>	<i>McCarthy Oil and Gas Company (основ. 1931)</i>
<b>Уильям Томас Кобле</b>	<i>Coble-Heywood Oil Company (основ. 1918)</i>
<b>Оливер Уинфилд Киллам</b>	<i>Mirando Oil Company (основ. 1919)</i>
<b>Шерман Д.Макилрой</b>	<i>Mcilroy Dixon Creek Oil Company (основ. 1919)</i>
<b>Лайн Таллиаферро Баррет</b>	<i>Melrose Petroleum Oil Company (основ. 1865)</i>
<b>Геймон Крупп</b>	<i>Texon Oil and Land Company (основ. 1919)</i>
<b>Джейкоб Райс Филипс</b>	<i>Paloma Oil and Gas Company (основ. 1912)</i>
<b>Брекерридж Стивенс Уокер</b>	<i>Walker-Caldwell Oil Company (основ. 1917)</i>
<b>Гарольд Дэвид Бирд</b>	<i>Byrd-Frost Incorporated (основ. 1931)</i>
<b>Г. Л. Хант</b>	<i>Hunt Oil Company (основ. 1934)</i>
<b>Френк Пикрелл</b>	<i>Texon Oil and Land Company (основ. 1919)</i>

## ОБЗОР КАРТ РЕГИОНОВ







# ИГРА

## АНДРЕ ШПИЛЯ И РОЛЬФА САГЕЛА

Рольф Сагел и Андре Шпиль встретились в 2004 году на игровом конвенте и решили разработать игру про нефтяную промышленность: игру с доминированием в областях, почти без элементов случайности, с большим количеством взаимодействия, комбинированными перемещениями и открытой стратегией. В 2008 году первый прототип был протестирован на голландском конвенте, а в 2012 году Дикие Бурильщики наконец были закончены. Первый экземпляр отправился на Spiel 2013. Это было прекрасное время для самостоятельных издателей Rass Games. Мы очень верим в интерактивные игры. Когда такие игры попадают на стол, каждый игрок балансирует на тонком канате, постоянно задавая себе вопрос: «Я сделал свой ход в нужное время и в нужный момент?» Мы надеемся, что вам понравятся Дикие Бурильщики так же сильно, как и нам. Спасибо!



**Авторы игры:** Андре Шпиль и Рольф Сагел

**Иллюстратор:** Даан ван Паридон • **Оформление Правил:** Тийс ван Паридон

---

### ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Clay Ross • Bas Jongkind • Evelien Spil • Jolanda Sagel • Hans Jonker  
Arno Quispel из Quined games • Edward Uhler из Heavy Cardboard  
Ben McJunkin из Opinionated Gamers • Erno Eekelschot из Vendetta

**Перевод для размещения на сайте Boardgamegeek.com**  
выполнил Nachzehr

**Размещение материала на сторонних ресурсах, без согласования запрещается.**

**Версия 1.00 Январь 2018 г.**



Capstone  
Games