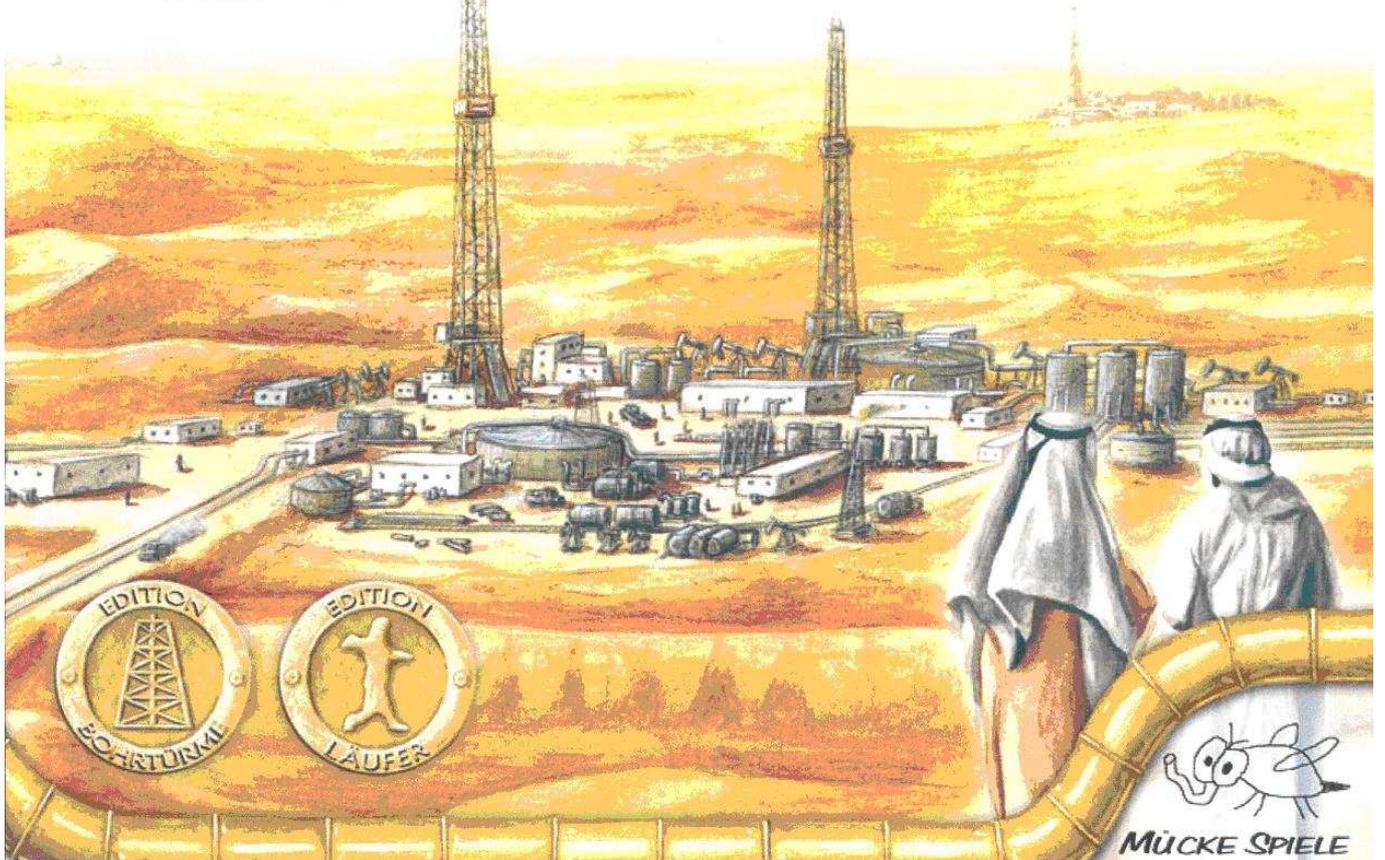


Johannes Malbig

Ghawar

Le plus grand gisement pétrolier du monde



Traduction en français **Didier Duchon**

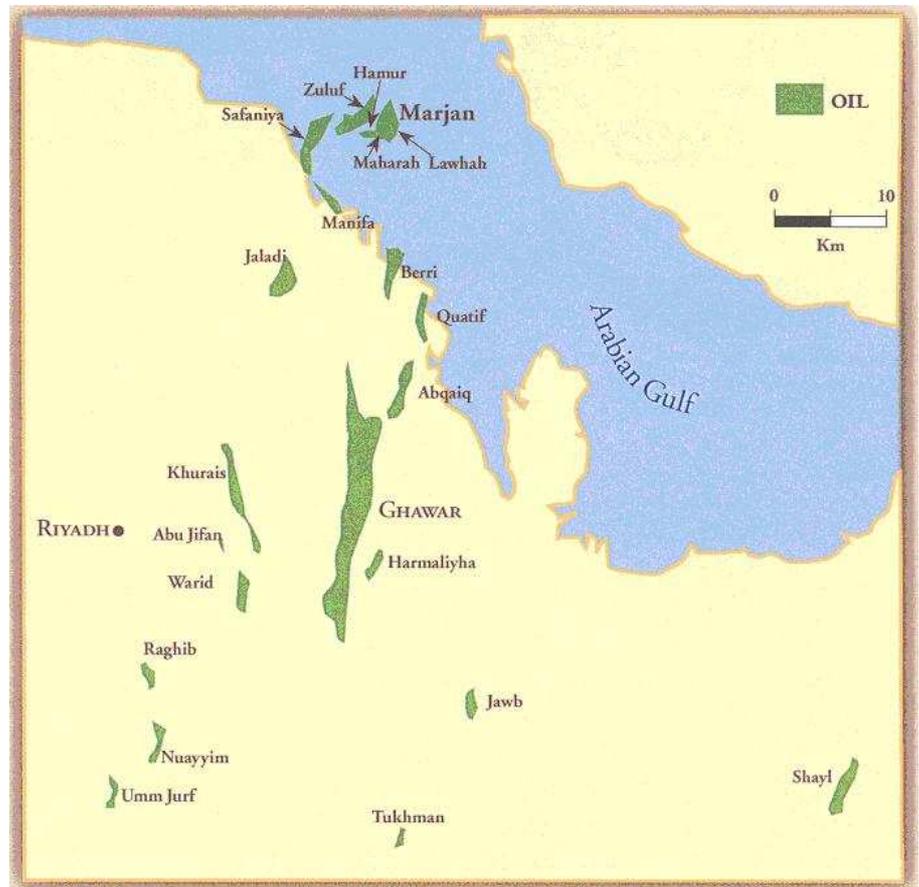
GHAWAR

(ARABIE SAOUDITE, داوغل , AL-GHAWAR) EST LE PLUS GRAND GISEMENT PETROLIER DU MONDE.

Ghawar est situé en Arabie Saoudite et a été découvert en 1948/49. Environ 60 à 65% de toute la production de pétrole de l'Arabie Saoudite de 1948 à 2000 provient de ce gisement de pétrole. On estime que la production actuelle est d'environ 5 Mbbls (millions de barils) par jour (1 baril = 159 litres) ce qui représente environ 6% de la production mondiale quotidienne (~84 Mbbls).

Les évaluations de la quantité récupérable de pétrole dans Ghawar varient entre 70 et 170 Gbbls (milliards de barils). Actuellement, 8 Mbbls d'eau de mer sont injectés quotidiennement dans le gisement de pétrole pour pousser le pétrole vers le haut. En 2005, des discussions ont annoncé que le gisement de pétrole de Ghawar avait atteint son pic. La page Internet "Energy and Capital [Energie et Capital]" a cité en 2006 un porte-parole de la compagnie pétrolière d'état Saoudienne Aramco qui a rapporté une diminution des gisements de pétrole les plus anciens (y compris Ghawar) de 8% par an.

Dans un livre publié en 2006, un banquier d'investissement américain dans le pétrole a décrit le déclin de Ghawar comme un signe que le pic de production globale s'était déjà produit et avait averti que de grandes tensions économiques, politiques et sociales allaient suivre. Le romancier Andreas Eschbach a utilisé cette théorie comme argument de son roman "Ausgebrannt [Calciné]".



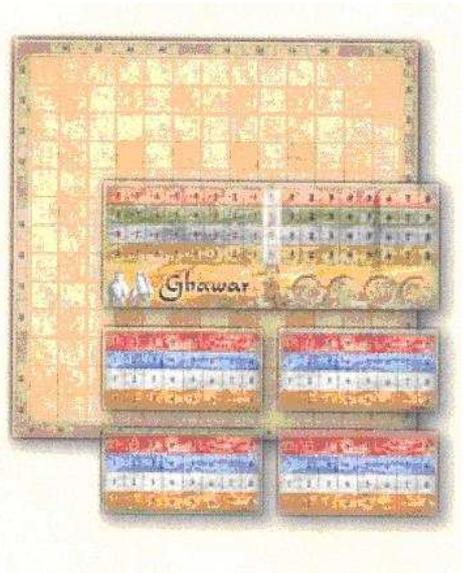
IDEE DU JEU

Son altesse royale, le Roi Saud, a vieilli. Déjà, les membres de la famille royale sont prêts pour sa succession, cependant, rien n'a encore été décidé. Qui est le successeur le plus capable pour le trône ? Qui doit mener le pays vers le futur à la lumière de la diminution des réserves de pétrole ?

Pour éviter les conflits, le Roi Saud veut prendre la décision tant qu'il est en vie. Ainsi, il décide d'imposer un défi à sa progéniture. Ils doivent assurer la gestion de Ghawar, le plus grand gisement pétrolier au monde. Cela indiquera sûrement qui doit être son successeur...

COMPOSANTS

- 20 derricks en 4 couleurs différentes
- 4 camions en 4 couleurs
- 5 trains en 5 couleurs
- 60 plateformes pétrolières
- 40 pierres de pétrole en 4 qualités



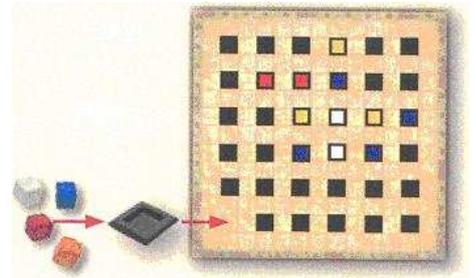
Le pétrole, suivant sa composition chimique, est disponible dans différentes qualités. En Arabie Saoudite, il y a des variétés de *Arabian Extra Light* [Arabe super-léger], *Arabian Light* [Arabe léger], *Arabian Medium* [Arabe moyen], *Arabian Heavy* [Arabe lourd]. Dans le jeu, ces différentes variétés sont représentées par les différentes couleurs de pierres de pétrole.

- 4 disques en 4 couleurs
- 4 pions en 4 couleurs
- 3 barils
- 1 plateau de jeu (double face)
- 1 plateau de décompte
- 2 dés



PREPARATION DE LA PARTIE

Dans la version de base, la partie est jouée du côté avec les cases de jeu carrées. Les 60 plates-formes de production sont placées sur le plateau sur chaque emplacement identifié par une dune de sable (la grande ouverture face visible). Chaque case au milieu du plateau reçoit une deuxième plateforme qui est (lâchement) placée sur la pile existante. Ces cases doublement occupées sont plus foncées que les autres. Les quatre cases du centre recevront deux plates-formes supplémentaires (c'est-à-dire un total de quatre), elles sont encore plus foncées.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces correspondantes. Les camps de base des joueurs sont les quatre côtés du plateau. C'est là qu'ils stockent leurs pièces et où ils doivent amener leurs pierres de pétrole.

Une pierre de pétrole par couleur est mise de côté pour le plateau de décompte, les 36 autres cubes sont **placés sur les 36 plates-formes** afin qu'il y ait une pierre sur chaque plate-forme. (En fonction du conditionnement, il peut y avoir des cubes en trop).

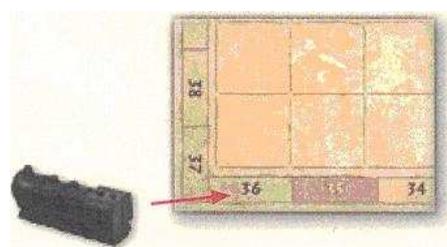
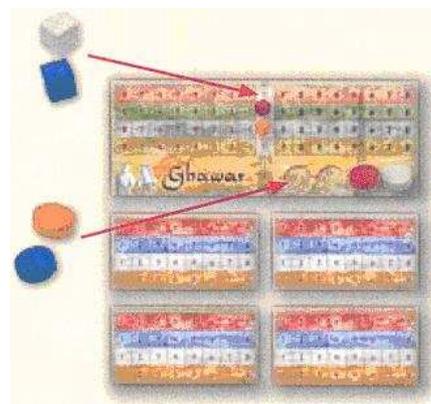
Chaque joueur reçoit une des quatre pierres de pétrole restantes, c'est-à-dire une certaine qualité de pétrole. Elle représente le **type de pétrole préférentiel** du joueur. Si un joueur collecte le plus de ces cubes, il obtient des points supplémentaires. Ça ne signifie pas qu'un type de pierres de pétrole n'appartient qu'à un joueur, chaque joueur peut (et doit) collecter du pétrole de n'importe quelle qualité.

Chaque pierre de pétrole assignée est placée sur le plateau de décompte, dans le tableau des ventes en position "0" (graphique du haut allant de -8 à +8) et dans la ligne appropriée. *Exemple : Au cas où le joueur vert aurait reçu la qualité de pétrole de couleur rouge, le cube rouge est placé sur la rangée verte du plateau de décompte.*

Pour une identification plus facile, chaque joueur reçoit le pion de la couleur correspondante. Le **train noir** est placé dans la position 36, **montrant combien des pierres de pétrole doivent encore être récupérées.**

Les quatre disques en bois sont placés au hasard sur la liste des prix (sous le tableau des ventes, les cercles entourés avec une valeur allant de 1 à 4).

Le joueur qui a été le plus récemment dans une station service commence la partie.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se compose de **deux phases** :

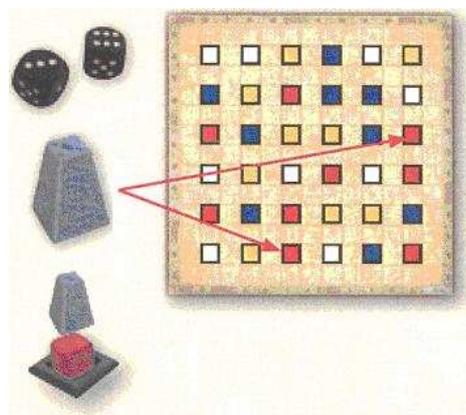
1. Dans la première phase les joueurs placent leurs derricks
2. Dans la deuxième phase le pétrole est livré

PHASE I – PLACEMENT DES DERRICKS

Le joueur actif lance les dés. Le **résultat indique les coordonnées** du point où le joueur peut placer un derrick, toujours vues de son camp (sa vision du plateau de jeu). La colonne à l'extrême gauche correspond à la colonne, "1", la rangée à côté du camp de base correspond à la ligne "1". Le joueur peut choisir quel dé il utilise pour la colonne et quel dé pour la ligne, il a ainsi généralement **deux possibilités**.

Sur le point choisi le joueur place un de ses derricks sur la plate-forme, afin que la pierre de pétrole soit recouverte par le derrick. Si les deux possibilités offertes par les dés correspondent à chacune à une plate-forme déjà occupée, le joueur relance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne les coordonnées d'une plate-forme libre.

Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les derricks aient été placés.



PHASE II – LIVRAISON DU PETROLE

Dans la deuxième phase, les camions et les trains sont déplacés sur le plateau pour accéder aux derricks afin d'expédier les pierres de pétrole et les transporter jusqu'à leurs camps. Les pierres de pétrole ne peuvent être expédiées que si un derrick a été érigé au-dessus d'elles.

Dans cette phase, chaque joueur peut choisir entre deux actions parmi lesquelles il peut en exécuter une par tour :

- Lancer un dé pour déplacer un véhicule
- Déplacer des derricks

DEPLACER DES VEHICULES

Comme décrit auparavant, les camps de base des joueurs sont situés des quatre côtés du plateau de jeu. De là, les véhicules peuvent se déplacer sur le plateau. Chaque joueur peut choisir à quel point du plateau il entrera. Le joueur actif jette le dé et déplace son camion ou son train en conséquence. Chaque case compte pour un point de dé. Chaque véhicule peut tourner à chaque intersection.

Cependant, un véhicule ne peut pas se déplacer vers l'arrière ou dans les deux sens. **Chaque joueur peut diviser le résultat du dé entre les deux véhicules.** Les camions et les trains se bloquent, c'est-à-dire qu'aucun dépassement n'est possible. Ainsi, on peut également bloquer les véhicules adverses.

CAMIONS

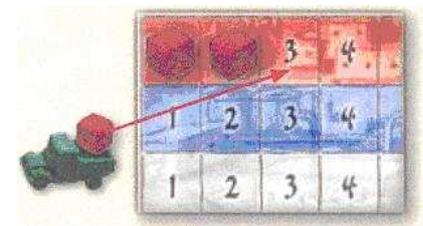
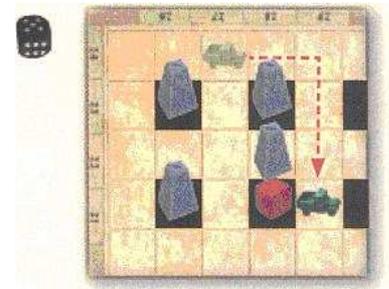


Au cas où un camion se trouve à côté d'une case avec un derrick au début ou à la fin de son tour, il peut livrer la pierre de pétrole qui y est cachée. S'il y a aucune pierre de pétrole sous le derrick, ce qui signifie que le joueur n'a pas observé d'assez près, pas de chance. **Une bonne mémoire est ici payante.**

La recherche des pierres de pétrole sous ses propres derricks est gratuite. Si, cependant, le joueur actif recherche sous des derricks des autres joueurs, il doit verser des honoraires au propriétaire du derrick. Le prix à payer fonction de la liste des prix sur le plateau de décompte (valeurs 1-4). Les pierres de pétrole des deux joueurs impliqués sont déplacées en conséquence : La pierre du joueur qui paye vers la gauche (moins) et celle du joueur qui est payé vers la droite (plus). Les joueurs recevront des points de victoire à la fin de la partie pour leurs positions sur le tableau des ventes.

Ensuite, la liste des prix est ajustée. Le disque du pétrole de la qualité la plus récemment utilisée pour du commerce est placée sur la position "4" sur la liste des prix, les autres disques sont déplacés dans l'ordre existant.

Un camion ne peut charger qu'une pierre de pétrole à la fois, ainsi le joueur doit la déplacer vers son camp pour la décharger. Dès qu'un camion quitte une des cases externes dans la direction de son camp, le joueur peut décharger la pierre de pétrole.



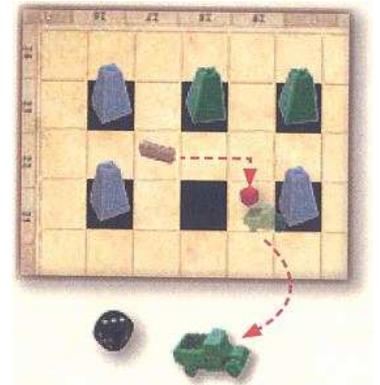
La pierre de pétrole est placée dans l'entrepôt (plateau de décompte; feuilles au-dessous de la table de **turnover**, positions 1-8) dans la rangée correspondante. L'entrepôt est rempli en commençant par la colonne 1. Après cela, le train noir est descendu d'une case, il indique combien de pierres de pétrole doivent encore être découvertes.

PARTICULARITE : FONDS RICHES EN PETROLE



Les trois premières fois qu'un joueur a collecté un ensemble complet de quatre pierres de pétrole différentes, un des trois barils est placé au milieu du plateau de jeu.

Une fois que le baril est placé là et jusqu'à ce qu'un joueur ait emmené le baril avec son camion dans son camp, transport pour lequel le joueur recevra les points de victoire, la règle suivante s'applique : Chaque véhicule peut éliminer un autre véhicule du plateau s'il termine précisément dans même la position que ce véhicule. Le véhicule éliminé est remis dans le camp de l'adversaire (et peut être réutilisé à partir de là). Si le véhicule éliminé était un camion avec une cargaison, cette cargaison reste sur la case où le camion a été éliminé. Si le véhicule éliminant est un camion, il peut prendre cette cargaison, sinon elle peut être ramassée par n'importe quel camion se déplaçant vers ou traversant cette case.

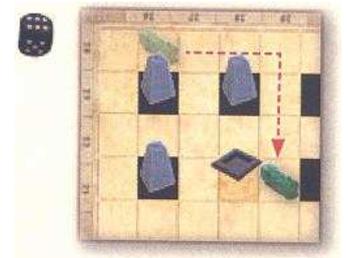


TRAINS



Avec son train, un joueur peut collecter gratuitement les plates-formes plus requises (pièces noires sans pierres de pétrole et sans derricks) et les transporter dans son camp, elles rapporteront des points de victoire à la fin de la partie.

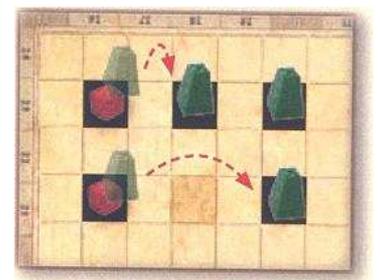
Pour collecter une plate-forme vide, le train doit finir son déplacement à côté d'elle. Le joueur peut alors récupérer une plate-forme (pas plusieurs). Il n'est pas nécessaire de ramener le train dans son camp, la plate-forme peut être mise directement dans le camp du joueur. Le train peut ainsi se déplacer plus loin à partir de sa position actuelle.



DEPLACER DES DERRICKS

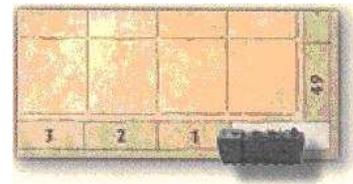
Au lieu de lancer le dé pour déplacer un véhicule, un joueur peut également déplacer un de ses derricks. Grâce à ça, il devient possible de livrer des pierres de pétrole non couvertes par des derricks au début. Un derrick peut être déplacé horizontalement ou verticalement, mais uniquement sur une case avec une plate-forme vide. On ne peut pas sauter les derricks existants. Qu'une plate-forme contienne une pierre de pétrole ou pas est sans importance.

Au fur et à mesure que la partie avance et que des plates-formes sont enlevées par les trains, des trous se créent entre les plates-formes. Un derrick peut être déplacé au-dessus de ces trous (horizontalement ou verticalement) jusqu'à la prochaine plate-forme existante.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les pierres de pétrole ont été livrées, c'est-à-dire que le train noir a atteint la position "0" de la piste et que toutes les pierres de pétrole sont dans les camps des joueurs. Maintenant, les joueurs reçoivent des points de victoire qui sont comptabilisés sur la piste de score autour du plateau. Les points de victoire sont identifiés par les trains des joueurs.



La distribution des points est indiquée au dos de ces règles. Pendant la partie, cette page devrait se trouver visible à côté du plateau de sorte que les joueurs voient pour quels critères ils peuvent gagner des points.

ATTRIBUTION DES POINTS DE VICTOIRE

Pour chaque pierre de pétrole extraite, chaque joueur reçoit un point.

Au cas où un joueur ne collecterait pas au moins une pierre de pétrole de chaque couleur, il ne peut plus gagner la partie. Pour les considérations futures du placement, les pierres de pétrole collectées sont sans importance.

Si un joueur a collecté plus de pierres de pétrole de son type préférentiel que n'importe quel autre joueur, il reçoit quatre points.

Pour chaque type, le joueur qui a collecté le plus de pierres de pétrole reçoit 2 points (en cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit les points).

Pour chaque type, le joueur qui a collecté le moins de pierres de pétrole reçoit 2 points négatifs (en cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit les points).

Pour chaque baril, chaque joueur reçoit 3 points.

Le joueur qui a atteint valeur la plus élevée sur le tableau des ventes reçoit 4 points.

Le joueur qui a atteint la deuxième valeur la plus élevée sur le tableau des ventes reçoit 2 points (seulement à 3 ou 4 joueurs).

Le joueur qui a atteint la troisième valeur la plus élevée sur le tableau des ventes reçoit 2 points négatifs (seulement à 4 joueurs).

Le joueur qui a atteint la valeur la plus basse sur le tableau des ventes reçoit 4 points négatifs.

En cas d'égalité, les points sont partagés par les joueurs.

Le joueur avec le plus de plates-formes n'obtiendra pas de points négatifs.

Les autres joueurs recevront des points de pénalité égaux à la différence entre leur nombre de plates-formes et le nombre de plates-formes du joueur qui en accumulé le plus.

Le joueur dont le type préférentiel a le prix le plus élevé à la fin de la partie reçoit 2 points.

