

# Giganten

3 à 4 joueurs

+ 10 ans

70-90 mn

CONTENU



1 plateau de jeu

4 camions (un par couleur)

20 derricks (cinq par couleur)

5 locomotives (une par couleur)

3 barils de pétrole marqueurs de prix

36 tuiles de site de forage

12 tuiles "1 derrick noir" valant 2, 3, ou 4 unités de pétrole brut (quatre de chaque)

12 tuiles "2 derricks rouges" valant 2 ou 5 unités de pétrole brut (six de chaque)

12 tuiles "3 derricks noirs" valant 4, 5, ou 6 unités de pétrole brut (quatre de chaque)

60 marqueurs noirs d'unités de pétrole brut

42 cartes action (30 beiges, 12 rouges)

78 licences avec des valeurs de 1 ou 2 (39 de chaque)

4 cartes "aide de jeu"

1 dé spécial

Des billets de 500, 1000, 2000, 10000, 50000 \$

Wilko Manz • 1999 • Kosmos

traduction "Dominique Vandaële" 1.0



*Un camion pour prospecter de nouveaux gisements, une loco pour transporter le pétrole vers les raffineries, des enchères pour vendre au meilleur prix votre production...  
L'or noir fera-t-il votre fortune ?*

## Préparation

1. Le plateau est placé au milieu de la table, il a trois secteurs d'action:

- Au milieu, le terrain où le pétrole est prospecté. C'est là que les camions se déplacent et les derricks sont construits.
- En dessous, les voies de chemin de fer sur lesquelles le pétrole extrait est transporté grâce aux locomotives.
- Sur le côté gauche, les réservoirs de stockage des trois compagnies de pétrole avec des barèmes de prix de vente.
- Au-dessus du terrain, des cases pour placer les différentes cartes jouées.

2. Placez maintenant sur la partie terrain du plateau les tuiles de site de forage avec le côté nombre face cachée.

- Mettre les tuiles de forage avec un derrick représenté sur les cases avec un derrick.
- Mettre les tuiles de forage avec deux derricks représentés sur les cases avec deux derricks.
- Mettre les tuiles de forage avec trois derricks représentés sur les cases avec trois derricks. A trois joueurs les cases numérotées d'un 3 ne sont pas employées. Six tuiles seront dans ce cas remises dans la boîte sans les regarder.

3. Les 3 barils pétroliers, qui marquent le prix de vente actuel du pétrole, sont placés sur les cases 5000\$ des trois échelles de barème des compagnies pétrolières.

4. Les 60 marqueurs d'unités de brut (les plaques noires) sont empilés à côté du plateau de jeu comme réserve.

5. Séparer les 3 sortes de cartes selon leur dos (rouge, beige et vert), mélangez-les et placez-les faces cachées sur leurs cases respectives du plateau.

6. Un joueur est désigné banquier. Il trie l'argent et donne à chaque joueur 15 000 \$. Le banquier doit tenir son argent séparé de la banque à tout moment.

7. Chaque joueur choisit maintenant une des 4 couleurs et reçoit :

- 1 camion
- 5 derricks
- 1 locomotive

Chaque joueur place son camion et ses derricks devant lui pour le moment.

Il place également sa locomotive sur une des cases de départ des voies indiquée par le symbole "triple train".

Le Clube

clube.free.fr

8. La locomotive noire est placée sur sa case de départ indiquée par le symbole de "simple train".
9. Chaque joueur reçoit aussi une carte "aide de jeu" représentant d'un côté un résumé des actions de jeu et de l'autre côté des informations sur les symboles et les coûts.
10. Choisissez un 1er joueur. Il reçoit le dé et débute le jeu. Le dé sert de marqueur "1er joueur".

## Déroulement du jeu

Exécutez les neuf actions en commençant par le 1er joueur.

### Action 1 - Changer le prix de vente

Le 1er joueur lance le dé pour déterminer le prix de vente actuel de chacune des trois compagnies de pétrole. Il commence par Hudson Oil Industries, ensuite Jet oil Inc. et enfin US Standart Oil Trust. Il lance une fois le dé pour chaque société et ajuste ensuite le baril (le marqueur de prix) sur le barème de la manière suivante:

- Si le baril pétrolier est dans la section blanche du barème (comme par exemple au début du jeu) un chiffre bleu du dé augmente le prix de vente de la société; un chiffre rouge diminue le prix de vente de la société.
- Si le baril pétrolier est dans la section bleue du barème, n'importe quel chiffre obtenu, indépendamment de la couleur, diminue le prix de vente de la société.
- Si le baril pétrolier est dans la section rouge du barème, n'importe quel chiffre obtenu, indépendamment de la couleur, augmente le prix de vente de la société.

(**note du traducteur** : le baril est bien sûr déplacé d'autant de cases que de points obtenus par le dé)

### Action 2 - Découverte et prise de cartes action

a) Le 1er joueur tire d'abord la carte supérieure de la pile de cartes action rouge. Il avance maintenant la locomotive noire du nombre de cases indiqué sur la carte à côté du symbole de locomotive noire (*voir page 5, les 2 illustrations du bas de cartes action par exemple*). La carte action est alors placée face visible à côté du plateau.

b) Ensuite le 1er joueur tire des cartes de la pile de cartes action beiges et les place faces visibles à côté de la carte rouge. Le nombre de cartes action beiges tirées est égal au nombre de joueurs. Par exemple s'il y a trois joueurs, on découvre trois cartes beiges. Si la pioche de cartes action est épuisée, mélangez la pile de défausse pour la réutiliser.

a) Le 1er joueur prend maintenant une des cartes action révélées, soit la rouge, soit une des beiges et la place face visible devant lui. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend également une des cartes action et la place devant lui. La carte action restante est alors placée sur sa pile de défausse.

(*Voir page 5 des règles allemandes : illustration des cartes action*)

L'image à la page 5 des règles allemandes montre quatre types de cartes action. Les deux cartes action du bas sont des cartes action rouge mais une seule carte action rouge sera jouée par tour (*voir l'action 2a-2c*). Il y a deux types d'actions, la standard et la spéciale.

#### Les actions standards sont :

- Avancer la locomotive noire du nombre de cases indiqué à côté du symbole de locomotive. Par exemple, la carte action en bas à gauche a un 3 blanc à côté du symbole de locomotive permettant le joueur d'avancer la locomotive noire de 3 cases. La carte action en bas à droite avancerait la locomotive noire de 2 cases. C'est l'action 2a.
- Le 1er joueur distribue des licences (*les cartes de licence vertes*) à chaque joueur comme indiqué par le nombre à côté du symbole de licence vert sur la carte action de chaque joueur. (*voir l'action 3*). Par exemple, le joueur avec la carte action en haut à gauche recevrait 3 licences tandis que le joueur avec la carte action en bas à droite recevrait 2 licences.
- Chaque joueur déplace sa locomotive et/ou son camion en répartissant les points de mouvement comme expliqué dans l'action 4a. Le nombre maximal des points de mouvement qui peut être employé est spécifié à côté du symbole de mouvement (*les doubles roues*). Le total du mouvement de la locomotive et/ou du camion ne doit pas excéder le maximum indiqué sur la carte action. Cependant, on peut se déplacer de moins de points de mouvement (*on peut même ne faire aucun mouvement*).

#### Les actions spéciales sont:

- Changer le prix de vente d'une société du nombre indiqué à côté du symbole de baril pétrolier (le baril noir). Par exemple, la carte action en haut à droite permettrait au joueur d'ajuster le prix d'une compagnie pétrolière soit de 2 cases vers le haut (*en augmentation*), soit vers le bas (*diminution*). Voir l'action 4 pour son utilisation.
- Prendre un marqueur de brut de la réserve gratuitement comme indiqué par le symbole de brut (*le symbole noir carré*). Voir l'action 4 pour son utilisation.
- Déplacer les locomotives de tous les joueurs adverses vers l'arrière du nombre de cases indiqué à côté du symbole de triple

train (avec la petite flèche rouge au-dessus). Par exemple, la carte action en bas à gauche déplacerait toutes les locomotives de vos adversaires de 5 cases en arrière. Voir l'action 4ème pour son utilisation.

### Action 3 - Distribution des licences

Le 1er joueur distribue des licences de la pioche verte de licence en commençant par lui et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit autant de licences qu'il est indiqué sur sa carte action par le nombre à côté du symbole de licence vert (*voir page 5 l'illustration de cartes action par exemple*). Si la pioche de licence est épuisée, mélangez et réutilisez la pile de défausse. Les licences ont des valeurs de "1" ou "2".

Les licences sont tenues cachées des autres joueurs.

### Action 4 - Déplacer camions et locomotives et exécuter les actions spéciales.

- Le 1er joueur répartit ses points de mouvement et déplace sa locomotive et/ou son camion de n'importe quel nombre de cases en excédant pas le maximum permis des points de mouvement spécifié sur sa carte action par le nombre à côté du symbole de mouvement (les roues doubles). (*Voir page 5, illustration de cartes action*).
- Le 1er joueur exécute alors n'importe quelle action spéciale à laquelle il a droit comme expliqué ci-dessous.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs exécute aussi ses mouvements et ses actions spéciales.

#### a) Placement et déplacement des camions

- Les camions sont placés au début sur n'importe quelle case choisie par le propriétaire dans la première rangée du plateau (c'est la rangée qui a le symbole de train noir; la plus proche des compagnies de pétrole).
- A partir de sa position de départ, (le placement initial ne coûtant pas un point de mouvement) le joueur déplace maintenant son camion dans n'importe quelle direction horizontalement ou verticalement, vers la gauche ou la droite, vers le haut ou le bas. Aucun mouvement en diagonal n'est permis.
- Déplacer le camion sur une plaine ( les cases brunâtres) coûte 1 point de déplacement.
- Déplacer le camion sur une colline ( les cases vertes) coûte 2 points de déplacement.
- Déplacer le camion sur une montagne ( les cases grises) coûte 3 points de déplacement.
- On ne peut pas s'arrêter sur un site (tuile) de forage ou un autre camion. Cependant, vous pouvez vous déplacer sur ceux-ci en dépensant le nombre normal de points de mouvement selon le type de case.
- Les cases avec des derricks ne peuvent pas être traversées.
- Le mouvement peut être interrompu pour chercher du pétrole. Cette procédure est décrite dans le paragraphe suivant.
- Un joueur peut vouloir ne pas déplacer son camion du tout ou renoncer aux points de mouvement restants pour le camion. Les points restants peuvent toujours être employés pour le déplacement de la locomotive.

#### b) Recherche de pétrole

- Si un camion est déplacé sur une case adjacente à une tuile de forage, le joueur peut y faire une pause pour regarder secrètement la face cachée de cette tuile. (on peut seulement regarder les tuiles noires, pas les tuiles rouges).
- Un joueur peut seulement regarder ces tuiles de forage à partir d'une case horizontalement ou verticalement adjacente au camion. La diagonale n'est pas valable.
- **-EXCEPTION** : Vous ne pouvez jamais regarder les tuiles rouges de site de forage. Les tuiles rouges ont un symbole double derricks. Les tuiles noires ont soit un, soit trois derricks. Quand un derrick est construit sur un site de forage, la tuile (rouge ou noire) est retournée exposant ainsi le nombre jusqu'alors caché. On explique la construction d'un derrick dans l'action 5.
- Chaque tuile doit être remise à sa place, montrant toujours le site de forage visible. (sauf en cas de construction de derrick)
- Ensuite, le joueur peut reprendre le déplacement de son camion.
- La fin du mouvement du camion d'un joueur sur une case adjacente à une tuile de site de forage permettra à celui-ci de forer du pétrole à cet endroit dans la suite du tour.

#### c) Déplacement des locomotives

Chaque joueur peut attribuer autant de points de mouvement qu'il le souhaite au déplacement de sa locomotive le long de la voie vers le port. Cela est nécessaire de transporter le pétrole vers les réservoirs de stockage. Des explications sont apportées dans l'action 6.

Si le joueur a déjà déplacé son camion, seuls les points de mouvement restants peuvent être employés pour déplacer la locomotive.

- Le nombre de points de mouvement dont une locomotive a besoin pour avancer d'une case est écrit sur le plateau à côté des voies (les chiffres 1, 2 et 3 blancs).
- Vous pouvez renoncer aux points de mouvement restants.

#### d) Actions spéciales

Si une action spéciale est indiquée sur la carte action, elle doit être traitée maintenant.

- Changement du prix de vente : le joueur déplace le baril pétrolier d'une société de son choix vers le haut ou le bas sur le barème de prix de vente, du nombre de points indiqué sur sa carte action.

- Obtenir gratuitement un marqueur de brut : le joueur prend une unité de brut de la pile de réserve et la place sur un des réservoirs de stockage de sa couleur.
  - Déplacement des locomotives (de joueurs adverses) : le joueur déplace toutes les locomotives des joueurs adverses vers l'arrière du nombre de cases indiqué sur la carte action. Le train noir n'est jamais déplacé vers l'arrière.
- ATTENTION** : *En déplaçant vers l'arrière les locomotives des autres joueurs, vous les déplacez du nombre de cases, et pas du nombre de points de mouvement qu'il en coûterait pour avancer à cette place. Par exemple, si la locomotive verte est sur la dernière case marquée d'un 3 et doit être reculée de trois cases, elle arriverait sur la dernière case marquée d'un 2. La prochaine fois que la locomotive sera avancée, cela demandera trois points de mouvement pour aller de cette case à la première case "3".*
- Défausse des cartes action : Une fois toutes les actions de la carte effectuée, celle-ci est placée sur la pile de défausse appropriée.

## Action 5 - Construction de derricks

Si le camion d'un joueur est adjacent (sauf en diagonal) à une ou plusieurs tuiles de forage, il peut construire un et un seul derrick par tour.

- Le 1er joueur construit son derrick d'abord. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs qui le souhaitent peuvent construire un derrick à leur tour.
- Construire sur un site de forage avec un symbole "1 derrick" coûte 4,000 \$. ( Ces tuiles ont des valeurs de 2, 3 ou 4 unités de brut ).
- Construire sur un site de forage avec un symbole "2 derricks" (rouges) coûte 6,000 \$. ( Ces tuiles ont des valeurs de 2 ou 5 unités de brut ).
- Construire sur un site de forage avec un symbole "3 derricks" coûte 8,000 \$. ( Ces tuiles ont des valeurs de 4, 5 ou 6 unités de brut ).

Le joueur paye le montant à la banque. Il retourne alors la tuile de site de forage pour révéler le nombre d'unités de brut à tous les joueurs. Maintenant, il reçoit autant de marqueurs de brut (les plaques noires) qu'indiqués par la tuile de site de forage. Emboîtez les marqueurs de brut l'un dans l'autre ainsi que le derrick au sommet et mettez les à la place de la tuile sur le site de forage. Défaussez la tuile de site de forage, car elle ne sera pas réutilisée durant le jeu.

**NOTEZ** : un joueur DOIT payer le montant approprié pour construire un derrick. AUCUN crédit n'est permis dans le jeu.

## Action 6 - Forage et transport du pétrole

En commençant par le 1er joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur produit maintenant du pétrole et le transporte aux réservoirs de stockage via les locomotives.

- À son tour, chaque joueur DOIT produire (en enlevant) UN marqueur de brut de CHAQUE derrick qu'il possède. Si le dernier marqueur de brut est enlevé d'un derrick, celui-ci est rendu à son propriétaire pour être réutilisé plus tard.
- Le pétrole produit DOIT être TRANSPORTÉ aux réservoirs de stockage ou défaussé (rendu à la réserve de marqueurs de brut inutilisés). Le transport de marqueurs de brut est dépendant de la disponibilité d'une locomotive pour l'utilisation (la position de la locomotive sur le plateau dans le rapport au derrick).
- Si le transport est possible, les marqueurs de brut sont placés dans les réservoirs de stockage du propriétaire. Chaque joueur a un réservoir de stockage dans chacun des trois secteurs de société (chaque réservoir de stockage est de la couleur correspondante à chaque joueur). Les marqueurs de brut peuvent être placés dans chacun des trois réservoirs de stockage, selon n'importe quelle combinaison que leur propriétaire choisit (*voir la limitation dans l'action 8*).
- Si sa locomotive est disponible (dans la position), le joueur transporte ses marqueurs de brut sans que cela implique une dépense quelconque.
- Une locomotive est disponible pour le transport si elle est au même niveau (dans la même colonne) ou plus avancée sur la voie que la colonne contenant le derrick. Déterminez la disponibilité de la locomotive pour CHAQUE derrick séparément.
- Si la locomotive d'un joueur est indisponible pour l'utilisation (en retard sur la voie par rapport à la colonne du derrick), il peut faire l'une des choses suivantes :
  - a) La locomotive NOIRE peut être employée pour le transport si elle est disponible pour l'utilisation. Le coût pour employer la locomotive noire est de 3,000 \$ pour CHAQUE marqueur de brut transporté. Ces honoraires sont payés à la banque.
  - b) Si la locomotive d'un joueur adverse est disponible pour le transport, elle peut être employée pour un coût de 3,000 \$ par marqueur. Le propriétaire de cette locomotive reçoit ces honoraires, qu'il NE PEUT PAS refuser. La locomotive employée est la locomotive qui est la plus avancée sur les voies. Si deux ou plusieurs locomotives sont à égalité, les honoraires sont également répartis aux propriétaires concernés.
  - c) Si aucune des locomotives n'est disponible c-à-d en retrait sur la voie par rapport à la colonne du/des derrick(s) considéré(s), le pétrole est perdu et le marqueur de brut est rendu à la réserve.
- Si un marqueur de brut n'est pas transporté (le joueur ne veut pas, n'a pas assez d'argent, etc), il est rendu à la réserve. Une fois placé dans un réservoir de stockage, un marqueur de brut ne peut plus être déplacé vers un autre réservoir de stockage.

## Action 7 - Vente du pétrole

Le DROIT de vendre le pétrole stocké par chaque joueur aux trois sociétés est déterminé aux enchères. Il y a une vente aux enchères pour CHAQUE société. Chaque vente aux enchères est remportée par le joueur offrant la plus grande valeur en licences (les valeurs des cartes vertes). Le gagnant d'une vente aux enchères peut (sans y être obligé) vendre n'importe quelle quantité de marqueurs de brut qui est dans son réservoir de stockage de cette société spécifique. Chaque marqueur de brut est vendu à la banque au taux déterminé par le barème de prix de vente pour cette société. Seul le gagnant de la vente aux enchères pour une société peut vendre du pétrole à cette société.

### a) Ventes aux enchères

- Les 3 ventes aux enchères se font dans l'ordre Hudson Oil Industries, Jet Oil Inc., et Standart Oil Trust.
- Le 1er joueur commence l'offre. Les offres s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Seuls les joueurs avec des marqueurs dans les réservoirs de stockage de la société peuvent participer à la vente aux enchères. Il est possible qu'un joueur commence l'offre parce que les joueurs précédents ne peuvent pas participer à l'offre.
- Chaque nouvelle offre doit être plus haute que l'offre précédente. L'offre représente la somme des valeurs des licences. L'offre doit être annoncée clairement. Si un joueur ne souhaite pas/plus participer à l'offre, il doit passer et ne peut plus revenir dans cette enchère.
- Quand tous les autres joueurs ont passé, le joueur avec l'offre la plus élevée gagne la vente aux enchères. Il paye en licences pour couvrir le montant de l'offre. On ne fait pas le change; donc une valeur de licence partiellement employée est perdue. Les autres soumissionnaires gardent leurs licences.
- Quand le montant de l'offre ne peut pas être payé, suite au bluff d'un joueur, celui-ci sera pénalisé. Il perd la moitié (arrondi vers le haut) de ses cartes de licence (pas des valeurs). C'est le joueur à sa gauche qui choisit aléatoirement les cartes et les défausse (il ne reçoit rien en retour). La vente aux enchères a de nouveau lieu.
- Si tous les joueurs passent sans faire d'offres pour une société, rien ne sera vendu à cette société (personne n'a gagné le droit de vendre) ce tour.
- Le gagnant d'une vente aux enchères vend ses marqueurs comme décrit ci-dessous. On passe alors à la vente aux enchères pour la société suivante.

### b) Vente

- Les gagnants des ventes aux enchères vendent maintenant autant de marqueurs de brut de leur réservoir de stockage qu'ils le souhaitent. Ils peuvent ne rien vendre. Pour chaque marqueur vendu, le propriétaire recevra le taux en vigueur de la banque. Les marqueurs vendus sont enlevés des réservoirs de stockage et rendus à la réserve.

## Action 8 - Limitations des réservoirs de stockage

A la fin de l'action 7 (enchères et vente), TOUS les réservoirs de stockage de TOUS les joueurs sont examinés pour limitation. Si un réservoir de stockage contient plus de deux marqueurs de brut, chaque marqueur excédentaire (au-dessus de 2) est vendu à la banque pour 1,000 \$ chacun. (Les marqueurs sont rendus à la réserve).

## Action 9 - Nouveau 1er joueur

Le 1er joueur passe le dé au joueur à sa gauche. Ce joueur devient le 1er joueur pour le tour suivant. Il commence maintenant les neuf actions (avec le jet de dé de l'action 1).

## Condition de fin du jeu

Aussitôt que la locomotive noire atteint la dernière case sur sa voie (la case avec l'étoile), le jeu prend fin immédiatement. Aucune nouvelle action n'est faite.

Les scores sont faits comme suit : chaque derrick et les marqueurs de brut toujours en jeu (sur le plateau ou dans un réservoir de stockage) vaudront de l'argent.

- La valeur de chaque derrick est déterminée selon l'ordre des locomotives des joueurs.
- Le joueur avec la locomotive en première place reçoit 5,000 \$ pour chaque derrick.
- Le joueur avec la locomotive en deuxième place reçoit 4,000 \$ pour chaque derrick.
- Le joueur avec la locomotive en troisième place reçoit 3,000 \$ pour chaque derrick.
- Le joueur avec la locomotive en quatrième place reçoit 2,000 \$ pour chaque derrick.

Si plusieurs locomotives sont dans la même colonne à la fin du jeu, on les départage comme suit:

- le joueur avec la plus haute valeur de licence est considéré comme étant devant les autres.
- S'il y a toujours égalité, c'est dans l'ordre du tour de table à partir du 1er joueur du tour.

Le propriétaire de chaque marqueur de brut toujours en jeu (sur le plateau ou dans les réservoirs de stockage) recevra 1,000 \$ par marqueur.

**Le gagnant est le joueur avec le plus d'argent.**

---

Adaptation de la traduction anglaise de H. Barthen, N. Ramsey, P. Spring et D. Morse  
par Dominique Vandaële  
pour KINKAJOU - Rue Longue 15 - B 1950 Kraainem  
Octobre 2001

---