

GIGANTEN

van Wilko Manz
voor 3-4 oliezoekers vanaf 10 jaar



Olie in Texas! Het grote avontuur wenkt. Je bent erbij en maakt u klaar voor de jacht op het zwarte goud.

Er wordt in ronden gespeeld. In iedere ronde krijgt iedere speler een actiekaart, waarop aangeduid staat wat je in deze ronde kan ondernemen. De eigen vrachtwagen heeft bewegingspunten nodig om uit te rijden en te onderzoeken hoe productief de oliebronnen langs de weg zijn. Als de vrachtwagen naast een oliebron (een veld met een ontginningskaartje) blijft staan, kan een speler daar later voor heel wat dollars een boortoren bouwen. Bewegingspunten heb je echter ook nodig voor je eigen locomotief, die je kan gebruiken om de gevonden olie te transporteren. Als de locomotief te traag vooruit geraakt, dan gaat de olie die in verderop gelegen bronnen opborrelt, verloren. Ontgonnen olie wordt opgeslagen en verkocht op een veiling. Maar, alleen degene die de meeste verkoopslicenties biedt mag ook effectief verkopen. Hoeveel verkoopslicenties je per beurt krijgt, staat ook al op je actiekaarten. Op tal van actiekaarten vind je nog bijzondere acties, die jou het leven lichter maken en het de anderen bemoeilijken. Het spel eindigt wanneer de neutrale zwarte locomotief de oliehaven bereikt.

SPELMATERIAAL

- 1 spelbord
- 4 vrachtwagens (1 in elke spelkleur)
- 20 boortorens (5 in elke spelkleur)
- 5 locomotieven (1 in elke spelkleur en een zwarte)
- 3 zwarte olievaten als aanduiding van de koers
- 36 ontginningskaarten
 - 12 met 1 boortoren (hoeveelheid olie 2,3 of 4, telkens 4x aanwezig)
 - 12 met 2 rode boortorens (hoeveelheid olie 2 of 5, telkens 6x aanwezig)
 - 12 met 3 boortorens (hoeveelheid olie 4,5 of 6, telkens 4x aanwezig)
- 60 oliestenen (zwart)
- 42 actiekaarten
 - 30 met beige rugkant
 - 12 met rode rugkant
- 78 kaarten 'verkoopslicentie' (groene rugkant)
 - telkens 39 met waarden 1 en 2
- 4 info-kaarten met een speloverzicht op de rugkant
- 1 dobbelsteen om de koers te bepalen
- Speelgeld in \$ (500, 1000, 2000, 10.000 en 50.000)

Op het spelbord staan aangeduid :

Oliemaatschappij Hudson Oil met opslagplaatsen voor 4 spelers en een tabel koersbepaling

Velden voor de actiekaarten

Velden voor de verkoopslicenties

Startveld voor de vrachtwagens van de spelers

Op het terrein : velden waarop olie wordt aangetroffen

heuvelvelden, die 2 bewegingspunten kosten

gebergtevelden, die 3 bewegingspunten kosten

Startveld voor de zwarte locomotief

Startveld voor de spelerslocomotieven

Bewegingskosten voor de spelerslocomotieven

Baan voor de zwarte locomotief

Veld 'Einde van het spel'

Oliehaven

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Het **spelbord** komt in het midden van de tafel. Het bevat de mogelijkheid tot 3 soorten acties.

◦ In het midden bevindt zich het terrein, waarin olie kan worden gevonden. In dit deel bewegen zich de vrachtwagens en kunnen boortorens worden opgericht.

◦ Op de onderste rand van het spelbord bevinden zich de sporen, waarover met behulp van de locomotieven de geëxploiteerde olie kan getransporteerd worden.

◦ Op de linker rand van het spelbord bevinden zich de opslagplaatsen van 3 oliemaatschappijen, met de daarbij horende koerstabellen, waarop de actuele aankoopprijs van opgeslagen olie is aangeduid.

Bovenaan het spelbord bevinden zich nog de velden voor de verschillende soorten speelkaarten.

2. Voor het allereerste spel moet je de voorgestane delen uit het bord losmaken. Leg daarna de 36 **ontginningskaarten** op tafel open, met de boortorens op de bovenkant.

◦ Leg de kaartjes met 1 boortoren op de velden met 1 boortoren.;

◦ Leg de kaartjes met 2 boortorens op de velden met 2 boortorens; en

◦ Leg de kaartjes met 3 boortorens op de velden met 3 boortorens.;

◦ Wanneer je met 3 speelt worden op de velden met boortorens, die zijn gemerkt met een doorstreepte 3 geen kaartje gelegd. Er blijven in dat geval 6 kaartjes over. Die worden terug in de doos gelegd zonder ze te bekijken.

3. De **olievaten**, die de actuele aankoopprijs van de olie aanduiden, worden op de 3 koerstabellen gezet, telkens op het middelste veld '5.000\$'.

4. De 60 zwarte **oliestenen** (iedere steen staat voor 1 ontgonnen eenheid olie) vormen een voorraad naast het bord.

5. Alle **kaarten** worden per soort geordend. Er zijn 3 soorten :

◦ De **actiekaarten** worden gescheiden volgens de kleur van hun rugkant (12 rode en 30 beige); iedere stapel wordt verdekt geschud en als een blinde stapel op het daartoe voorziene veld op het spelbord gelegd.

◦ De 60 **verkoopslicenties** (groene rugkant) worden eveneens geschud en als een blinde stapel op het daartoe bestemde veld op het bord gelegd.

6. Eén speler wordt aangeduid als **bankhouder**. Hij ordent het speelgeld en geeft aan iedere speler 15.000\$. Vermits de bankier zelf ook meespeelt moet hij zijn eigen geld steeds gescheiden houden van de bank.

7. Iedere speler kiest een **kleur** en krijgt

◦ 1 vrachtwagen

◦ 5 boortorens

◦ 1 locomotief

Zijn boortorens en zijn vrachtwagen legt iedere speler voor zich neer.

Iedere speler plaatst zijn locomotief op 1 van de 4 startvelden op de sporen op de rand van het bord.

8. De **zwarte locomotief** wordt op het daarvoor aangeduide startveld op de sporenrand gezet.

9. Iedere speler krijgt nog een **info-tabel**. Daarop vind je een korte beschrijving van het spelverloop; op de keerzijde staat informatie over de symbolen en de kosten.

10. Nu wordt nog een **startspeler** aangeduid. Hij krijgt de dobbelsteen en begint het spel.

SPELVERLOOP

De startspeler hand samen met zijn medespelers 9 acties af. Als aanduiding heeft de actuele startspeler de dobbelsteen voor zich liggen. Daarna wordt zijn linker buur de nieuwe startspeler; ook hij handelt zijn 9 acties af, enz.

De acties moeten in de aangeduide volgorde van 1 tot 9 uitgevoerd worden.

De startspeler is altijd eerst aan de beurt; de andere spelers volgen in uurwijzerzin (bij de acties 2c, 4, 5, 6, 7).

Eerste actie : Marktprijs veranderen.

De startspeler bepaalt de actuele marktprijs voor elk van de 3 oliemaatschappijen door te dobbelen. Hij begint bij 'Hudson Oil Industries', dan volgt 'Jet Oil Inc.' en tenslotte 'US Standard Oil Trust'. Voor iedere maatschappij wordt éénmaal gedubbeld en daarna wordt het olievat (de koerssteen) op de tabel verplaatst.

° Als de koerssteen in het **witte gebied** staat (zoals in het begin van het spel) :

Als er een **blauw cijfer** geworpen wordt, wordt de koerssteen met de aangeduide waarde omhoog gezet.

Als er een **rood cijfer** geworpen wordt, dan gaat de koerssteen naar beneden.

° Als de koerssteen in het **blauwe gebied** op de tabel staat, dan wordt de steen met de aangeduide waarde naar beneden gezet. De kleur van het getal speelt geen rol.

° Als de koerssteen in het **rode gebied** op de tabel staat, dan wordt de steen met de aangeduide waarde naar boven gezet. De kleur van het getal speelt geen rol.

Tweede actie : Actiekaarten omdraaien en opnemen.

a) De startspeler draait eerst **een rode actiekaart** om. Hij zet de **zwarte locomotief** zoveel velden vooruit als de kaart aangeeft. Dan legt hij de actiekaart open naast het spelbord.

b) Nu draait de startspeler van de stapel beige actiekaarten zoveel kaarten om als er spelers zijn (3 kaarten voor 3 spelers, 4 kaarten voor 4 spelers). Die kaarten worden in een rij naast de rode actiekaart gelegd, zodat allen ze kunnen zien.

c) Aansluitend neemt elke speler één van de openliggende actiekaarten (dat kan ook de rode zijn) en legt die open voor zich neer. De startspeler begint, de anderen volgen in uurwijzerzin. De overgebleven actiekaart wordt op de juiste aflegstapel gelegd.

Op de actiekaarten bevinden zich symbolen met verschillende betekenissen. De speler die de kaart bezit mag de volgende standaardacties uitvoeren :

° Het genoemde aantal verkoopslicentie-kaarten nemen;

° Het genoemde aantal bewegingspunten kan gebruikt worden voor de eigen vrachtwagen en voor de eigen locomotief.

Daarbij komen bijzondere acties, die slechts af en toe op de kaarten staan aangeduid :

° Een willekeurige aankoopkoers wijzigen;

° Een oliesteen uit de voorraad nemen

° Alle locomotieven van tegenspelers terugzetten.

(Voor details zie 'Actie 4 - Bijzondere acties')

Derde actie : Verkoopslicenties verdelen

° De startspeler deelt de verkoopslicenties uit. Om beurt krijgt ieder zoveel kaarten 'Verkoopslicenties' van de blinde stapel, als aangeduid is op zijn actiekaart. Er zijn kaarten met de waarde '1' of '2'.

° Iedere speler houdt zijn verkoopslicenties verborgen voor de blikken van de tegenspelers. Hij kan ze bijvoorbeeld onder zijn geld leggen.

Vierde actie : Bewegingspunten verdelen over locomotief en vrachtwagen; deze verplaatsen en de bijzondere acties uitvoeren.

° Alle spelers verdelen nu de op de actiekaart aangegeven bewegingspunten over de eigen vrachtwagen en/of de eigen locomotief.

° De startspeler begint en hij voert onmiddellijk zijn bewegingen uit en de eventuele bijzondere acties.

° Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin : punten verdelen en zetten.

a) Vrachtwagens zetten.

- De vrachtwagens beginnen hun weg op de eerste rij velden.
- Als een speler de eerste maal aan de beurt is, plaatst hij zijn vrachtwagen op een willekeurig veld op de eerste rij van het terrein.
- Van op dit veld zet de speler dan zijn vrachtwagen horizontaal of verticaal over het bord. Afbuigen en terugkeren is toegestaan. Enkel diagonaal zetten kan niet.
- Het zetten op een gewoon, vlak veld kost 1 bewegingspunt, op een heuvelveld 2 bewegingspunten en op een bergveld 3 bewegingspunten. Dat geldt ook voor velden waarop een ontginningskaartje ligt.
- Men mag bewegen over velden met een vrachtwagen van een tegenspeler of met een ontginningskaartje. Men mag er echter niet halt houden.
- Velden waarop een boortoren staat mag men niet oversteken.
- Men mag een rit onderbreken om te onderzoeken of er olie te vinden is (zie punt b)
- Een speler mag ook het verplaatsen van zijn vrachtwagen overslaan, en eventueel bewegingspunten ongebruikt laten vallen.

b) Peilen naar olie.

Als de vrachtwagen van een speler tijdens zijn beweging voorbij één of meerdere verdekte ontginningskaartjes komt, dan mag hij stoppen en de verdekte kant van dit kaartje of deze kaartjes bekijken.

- De speler mag de ontginningskaartjes slechts bekijken als zijn vrachtwagen op een horizontaal of verticaal aangrenzend veld staat.
- Uitzondering : Dit geldt niet voor de rode ontginningskaartjes met 2 boortorens. Deze mogen niet in het voorbijrijden bekeken worden. De hoeveelheid olie kan men daar pas vaststellen, wanneer men er een boortoren opricht (actie 5).
- Ieder kaartje dat een speler bekijkt, moet hij verdekt op zijn plaats terugleggen.
- Aansluitend kan de speler de beweging van zijn vrachtwagen verder zetten.
- Als een speler zijn beweging beëindigt op een veld dat aan een ontginningskaartje grenst, dan kan hij later (bij actie (5), op het veld van het kaartje een boortoren oprichten.

c) De eigen locomotief verplaatsen.

Iedere speler kan een zelf te kiezen aantal bewegingspunten inzetten om zijn locomotief over het spoor in de richting van de oliehaven te verplaatsen. Dit is nodig om de ontgonnen olie te kunnen wegvoeren (actie 6). Als hij zijn vrachtwagen reeds verplaatst heeft, dan kan hij slechts de overgebleven bewegingspunten op zijn locomotief toepassen.

- De bewegingspunten, die een spelers-locomotief nodig heeft om naar het volgende veld op de rails verplaatst te worden, staan rechts van het spoor aangegeven.
- Op de eerste helft van het traject, kost ieder veld 1 bewegingspunt; later wordt dat 2 bewegingspunten en op het einde zelfs 3 bewegingspunten.
- Men mag bewegingspunten ongebruikt laten vallen.

d) Bijzondere acties.

Als op de actiekaart een bijzondere actie is aangeduid, voert de speler die nu uit.

- **Koers veranderen.** De speler verplaatst het olievat op een koerstabel naar keuze met maximaal het aangegeven aantal velden naar boven of beneden. De kleuren op de koerstabellen spelen daarbij geen rol.
- **Plus 1 oliesteen.** De speler neemt een oliesteen uit de voorraad en legt die in een willekeurige opslagplaats, op het veld van zijn kleur.
- **Locomotieven terugzetten.** De speler zet alle locomotieven van tegenspelers het aangeduide aantal velden achteruit. De zwarte locomotief wordt nooit teruggezet.

Opgelet : Bij het achteruit zetten van de locomotieven wordt enkel rekening gehouden met het aantal velden dat wordt teruggezet, onafhankelijk van het getal dat naast de sporen staat aangegeven. Om de locomotief achteraf weer vooruit te zetten heeft men wel het aangeduide aantal bewegingspunten nodig om een veld vooruit te gaan.

Zodra de acties die op de kaart zijn aangeduid zijn uitgevoerd, wordt ze open op de juiste aflegstapel gelegd. Als een stapel actiekaarten tijdens het spel opgebruikt geraakt, wordt de aflegstapel geschud en dient hij als nieuwe stapel actiekaarten.

Vijfde actie : Boortoren bouwen.

Als een vrachtwagen onmiddellijk naast een ontginningskaartje staat (horizontaal of verticaal), dan mag de speler één boortoren oprichten. Als er zich op aangrenzende vakjes 2 ontginningskaartjes bevinden, moet hij voor één van beide kiezen.

° De startspeler begint, dan volgen de anderen in uurwijzerzin.

Het oprichten van een boortoren kost :

op velden met **1** afgebeelde boortoren : **4000 \$** (olievoorraad 2, 3 of 4 eenheden)

op velden met **2** in het rood afgebeelde boortorens : **6000 \$** (olievoorraad 2 of 5 eenheden)

op velden met **3** afgebeelde boortoren : **8000 \$** (olievoorraad 4, 5 of 6 eenheden).

De speler betaalt dat bedrag aan de bank en draait vervolgens het kaartje om. Uit de voorraad ontvangt hij de daarop aangeduide hoeveelheid oliestenen. Hij neemt een van zijn boortorens en plaatst de oliestenen onder de boortoren. De stenen worden vastgeklemd. Dan wordt de boortoren op het veld gezet, waar voorheen het ontginningskaartje lag. Het kaartje wordt in de doos gelegd.

Terwijl men bij een kaartje met 1 of met 3 boortorens op voorhand kan weten hoeveel olie er aanwezig is, kan men dit bij een kaartje met 2 boortorens pas nu te weten komen. Vloeit de olie rijkelijk (5 eenheden), of raakt ze vlug opgedroogd (2 stenen)?

Belangrijk : *Als een speler niet voldoende geld heeft, mag hij geen boortoren bouwen. Er wordt geen krediet gegeven.*

Zesde actie : Olie ontginnen en vervoeren.

Nu moet de olie ontgonnen worden en vervolgens weggevoerd. De startspeler begint; de anderen volgen in uurwijzerzin.

° Wie aan beurt is, **moet** vanuit **iedere** boortoren die op het bord staat, 1 oliesteen oppompen. Hij neemt van iedere boortoren 1 oliesteen. Als van een boortoren zo de laatste steen wordt weggenomen, wordt de boortoren zelf weer bij de voorraad gelegd.

° Wat er met de oliesteen gebeurt, hangt ervan af hoe ver de eigen locomotief reeds gevorderd is in de richting van de oliehaven (zie verder).

° Kan de opgepompte olie (de weggenomen oliesteen) getransporteerd worden, dan wordt de oliesteen in een opslagplaats van de eigen kleur gelegd. Iedere speler heeft bij elk van de 3 oliemaatschappijen een opslagtank van de eigen kleur. De ontgonnen olie mag allemaal in dezelfde tank gelegd worden, of naar keuze verdeeld over meerdere tanks. Op dit moment mogen in de tanks nog onbepaald veel stenen liggen. (De beperking daarvan volgt in actie 8.)

° Als de eigen **locomotief op gelijke hoogte** staat (of nog verder naar voor) als de boortoren waaruit de oliesteen afkomstig is, dan vervoert de locomotief de oliesteen onmiddellijk en zonder kosten naar een opslagtank. De speler legt dus die oliesteen onmiddellijk in een tank.

° Staat de eigen **locomotief nog achter** de boortoren, dan doen zich de volgende mogelijkheden voor :

1. De **zwarte locomotief** staat in voor het transport. De speler betaalt dan per oliesteen **3000 \$** aan de bank. Dit is echter slechts mogelijk als de zwarte locomotief minstens op dezelfde hoogte staat als de boortoren.

2. Als de zwarte locomotief nog niet ver genoeg is gevorderd, maar is er wel een **locomotief van een medespeler** ver genoeg gevorderd, dan moet deze het transport van de olie verzekeren. De 3000 \$ per oliesteen worden dan aan die speler betaald. Als er meerdere locomotieven van medespelers in aanmerking komen, dan gaat het transport naar de locomotief die het verst is gevorderd. Als meerdere locomotieven even ver staan, dan worden de inkomsten voor het transport gedeeld.

3. Als de zwarte locomotief minstens even ver staat als de boortoren, dan mag de olie ook aan de zwarte locomotief worden toevertrouwd, zelfs al is de locomotief van een medespeler nog verder gevorderd.

4. Staan noch de zwarte locomotief, noch een locomotief van een medespeler ver genoeg, dan gaat de olie verloren en moet hij terug bij de voorraad gelegd worden.

5. Om kosten te besparen mag de eigenaar van een boortoren afzien van het transport door de zwarte locomotief of door een medespeler. Ook in dat geval gaat de olie verloren en wordt de steen weer bij de voorraad gelegd.

Het kan gebeuren, dat de eigen locomotief probleemloos de olie van sommige boortorens kan vervoeren, maar niet die van andere torens. Daarbij gelden de zojuist aangegeven mogelijkheden.

Zevende actie : Olie verkopen.

De opgeslagen olie wordt in 3 veilingen verkocht. In elke raffinaderij vindt 1 veiling plaats. Per veiling verkrijgt degene, die het meeste **verkoopslicenties** biedt, het recht zijn oliestenen in de betreffende opslagplaats te verkopen tegen de actuele koers. per raffinaderij en per ronde kan dus telkens slechts 1 speler zijn olie verkopen.

a) Veilen

- ° De eerste veiling gaat door bij 'Hudson Oil Industries', vervolgens bij 'Jet Oil Inc.' en tenslotte bij 'US Standard Oil Trust'.
- ° De startspeler begint. Hij doet zijn eerste bod. Vermits slechts die spelers aan de veiling mogen deelnemen, die bij de betreffende compagnie olie hebben opgeslagen, kan het eerste bod eventueel ook van een andere speler komen (de linker buur van de startspeler, enz.)
- ° Wie een bod doet, noemt luidop de totaalsom van de verkoopslicenties (dus de 1-en en 2-en opgeteld) die hij wil bieden.
- ° Om beurt volgen de andere spelers. Ieder volgend bod moet hoger zijn dan het vorige. Wie niet kan of wil bieden, pas en stapt uit de veiling.
- ° Zodra alle spelers behalve één gepast hebben, wordt de verkoop aan de meestbiedende toegewezen. Hij betaalt het door hem geboden aantal verkoopslicenties, dus de overeenkomstige waarde (niet het aantal kaarten). De andere spelers behouden hun verkoopslicenties.
- ° Wie de verkoop toegewezen krijgt, maar blijkt niet de nodige verkoopslicenties te bezitten, wordt bestraft. Hij moet **de helft** (af te ronden) **van zijn verkoopslicentie-kaarten** afgeven, en krijgt er niets voor in de plaats. Zijn linkerbuur trekt daarbij blind de helft van zijn kaarten en legt ze op de aflegstapel. Daarna wordt de veiling herhaald.
- ° Eventueel mogen alle spelers van bij het begin passen. Bij die maatschappij wordt dan gedurende die ronde niets verkocht.

b) Verkopen.

- ° Nu mag de winnaar van de veiling vanuit zijn opslagtank zoveel olie verkopen als hij wil. Wanneer het hem tactisch zinvol lijkt, mag hij eventueel ook niets verkopen. Voor iedere verkochte oliesteen krijgt hij de waarde, die aangegeven staat op de koerstabel, door de bank uitbetaald. De verkochte oliestenen gaan terug naar de voorraad.
- ° Wie enkel licenties met waarde 2 bezit en een oneven bod deed, krijgt geen wisselgeld terug. Hij betaalt dus iets te veel.
- ° Daarna vindt de volgende veiling plaats.

Alle afgegeven verkoopslicenties belanden op een open stapel. Als de stapel verkoopslicenties opgebruikt is, wordt deze open stapel geschud en dient hij als nieuwe, verdekte stapel bij het verdelen van de verkoopslicenties.

Achtste actie : Overvulling afhandelen.

Na de veilingen worden alle tanks gecontroleerd op overvulling. Als een speler in zijn tanks meer dan 2 oliestenen heeft opgeslagen, moet hij alle overtollige stenen terug bij de voorraad leggen. Voor iedere teruggelegde oliesteen krijgt hij een schadevergoeding van 1000 \$.

Negende actie : Dobbelsteen doorgeven.

De startspeler geeft de dobbelsteen door aan zijn linker buur. Deze begint een nieuwe ronde van 9 acties.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra de zwarte locomotief het laatste veld van zijn spoorbaan bereikt heeft, is de overzeese haven verbonden met de olievelden en eindigt het spel onmiddellijk. Er worden geen verdere acties meer uitgevoerd.

Nu volgt de eindafrekening. Iedere speler krijgt de waarde van de boortorens en oliestenen, die zich nog op het terrein bevinden, uitbetaald.

- ° De speler wiens locomotief de eerste plaats inneemt, krijgt 5000 \$ per boortoren.
- ° De speler wiens locomotief op de tweede plaats staat, krijgt 4000 \$ per boortoren.
- ° De speler wiens locomotief op de derde plaats staat, krijgt 3000 \$ per boortoren.
- ° De speler wiens locomotief het laatste staat, krijgt 2000 \$ per boortoren.

Als meerdere locomotieven op dezelfde plaats staan, wordt deze patstelling als volgt opgelost. De speler met het meeste verkoopslicenties krijgt de beste plaats toegewezen. Geeft ook dit een gelijke stand, dan is de speelvolgorde in de laatste ronde (die niet meer verder wordt gespeeld) bepalend.

- ° Iedere oliesteen, die nog onder een boortoren ligt of in een tank zit, brengt 1000 \$ op.

De spelers tellen hun geld; degene met de grootste som wint; hij is de 'Gigant' van dit spel.

TACTISCHE TIPS

1. Wie een voorkeur heeft voor risico, stevent recht naar de rode kaarten met 2 boortorens af. Deze mag men immers niet bekijken vooraleer men er een boortoren plaatst. De verrassing is dan altijd groot of men 2 of 5 oliestenen krijgt.

2. Wie liever op zekerheid speelt, concentreert zich op de ontginningskaartjes met 1 of 3 boortorens. Op zoek naar gepaste ontginningsplaatsen kan men voortdurend langs deze velden passeren, de kaartjes bekijken en dan verder rijden. Zo kan men ook een tweede kaartje gaan bekijken en eventueel terugkeren naar het eerste, als dat voordeliger is. De vrachtwagen blijft dan naast het beste kaartje staan om daar later een boortoren te bouwen.

3. Het vooruitzetten van de eigen locomotief is ontzettend belangrijk. Slechts wie zijn eigen locomotief op gelijke hoogte houdt met de verst vooruitgeschoven ontginningen, kan kosteloos olie naar de tanks vervoeren. De speciale actie 'terugzetten van de locomotieven van de medespelers' laat men dus best niet aan de anderen over!

4. Ook op het einde van het spel is de positie van de locomotief nog van het grootste belang. Dat is immers bepalend voor de grootte van de slotbonus die de boortorens op het speelbord nog opleveren.

5. Bij het verkopen van oliestenen moet men erop letten, hoe belangrijk de verkoop aan die oliemaatschappij is voor de medespelers. Wanneer de koers hoog staat of wanneer een speler zijn tanks overvol heeft zitten, zal het er immers hard aan toe gaan. In zulke situaties moet men de medespelers niet te goedkoop de veiling laten winnen. Let wel op met het bieden van een te hoge inzet. Wie het bod krijgt toegewezen, maar niet kan betalen, krijgt immers een aanzienlijke boete opgelegd.

6. Wie bij een hoge olieprijs heeft kunnen verkopen, bezit daarna meestal nog nauwelijks verkoopslicenties. Het duurt een paar ronden voor men weer licenties heeft bekomen. In die periode is het nuttig de olieprijs laag te houden. Met de juiste actiekaarten kan men de olieprijs drukken. Omgekeerd geldt echter ook dat, wie op basis van de verzamelde verkoopslicenties zeer waarschijnlijk zal kunnen verkopen, probeert om met de geschikte actiekaarten de koersen van de oliemaatschappijen op te drijven.

GIGANTEN		
Kosmos	Wilko Manz	1999
3-4 spelers	vanaf 10 jaar	70' - 90'

Johan Witters, Forum-Gent, 1999