

Spiele-Magazin

- Spiele-News
- Artikel und Interviews
- Veranstaltungen
- ▷ Messevorschau
- Blogs
- Editorial
- Comics
- ▷ Fotoarchiv
- Spiele-Links
- Spiel-E-Zine-Archiv

Spiele im Test

- Spiele-Tipps
- ▽ Spiele von A-Z
 - Kinderspiele
 - Kartenspiele
 - Spiele für 2
 - Solospiele
 - Seniorenspiele
 - Spieleliteratur
 - PC-Spiele
- Fantasy-Eck
- Spiele-Varianten

Interaktiv

- T-Shirt-Shop
- Spieletipp-Shop
- Spielecharts
- Gewinnspiele
- Umfragen
- Leserbriefe
- Newsletter
- Forum

Unsere Newsfeeds

- 📰 Aktuelle Spieletipps
- 📰 Blogs, Interviews, Messen
- 📰 Aktuelle Rezensionen
- 📰 Szene-News

[Startseite](#) » [Spiele von A-Z](#)

Rezension erstellt am 28.07.2010 von [Bernhard Zaugg](#)

Schwarzes Gold

[Google-Anzeigen](#) [Spiele Spiel](#) [Skipo Spiele](#) [Risiko Spiel](#) [Öl Und Gas](#) [Brett Spiele](#)

Die Bohrtürme von Spindletop Hill



Schwarzes Gold
© Reich der Spiele

Spiele bildet. Oder hätte jemand auf Anhieb gewusst, wie das damals im Detail ablief, als zum ersten Mal Öl in zuvor nicht gekanntem Ausmaß gefunden wurde? Anfang des 20. Jahrhunderts war es. Auf dem Spindletop Hill, einem Hügel im Südosten Texas, der nach einem Baum benannt wurde, der wie ein umgekehrter Kegel gewachsen war. Eben. Nach dem Studium der Spielanleitung weiß man all das. Und auch noch anderes mehr. Für das Spiel selber sind solche Infos allerdings ohne direkten Belang. Aber sie sind durchaus interessant. Ausserdem helfen sie, die passende Ambiance zu schaffen für ein kleines, hübsches Strategiespiel in zwei Phasen. In der ersten werden die Ölfelder entdeckt und alles Nötige aufgebaut, das zur Förderung und zum Transport des Öls in Phase 2 benötigt wird.

Die Spieler agieren dabei als einflussreiche Ölbarone, die die neu entdeckten Felder in optimaler Weise nutzen wollen. Das doppelseitig bedruckte Spielbrett ist in neun Flächen eingeteilt. Auf der einen Seite sind sie gleichmäßig angeordnet, auf der anderen leicht versetzt und mit Zusatzsymbolen versehen, die für die Spielvarianten benötigt werden und zusätzliche Anforderungen und Handlungsspielräume schaffen. Dazu weiter unten mehr.

In Phase 1 wird gewürfelt, in welcher der Flächen des Bretts der jeweilige Spieler ein schwarzes Ölplättchen oder -fass oder aber einen von mehreren Bohrtürmen beziehungsweise seinen einzigen Lastwagen einsetzen darf. Bei einem Pasch können dabei Ölplättchen auf bereits ausliegende gesetzt werden, während Fässchen gar nicht anders eingesetzt werden dürfen.

Das Ganze dauert so lange, bis entweder alle Felder eines Gebietes belegt oder aber die Ölplättchen aufgebraucht sind. Wer als nächstes am Zug ist, erhält eine kleine schwarze Lok zur Markierung des Startspielers und beginnt mit dem Ölabbau in Phase 2. Er nimmt einen seiner Bohrtürme vom Spielplan zusammen mit je einem Ölplättchen (inklusive allenfalls platziertem Fass) der umliegenden Felder. Wählt er stattdessen den Lastwagen, darf er damit Ölplättchen in gerader Richtung vor und hinter dem Fahrzeug wegnehmen. Idealerweise werden dabei jene Türme und Lastwagen zuerst entfernt, die Zugriff verschaffen auf Plättchen, die auch durch die gegnerische Infrastruktur gefördert werden könnten. Ist der Abbau fertig, endet auch das Spiel. Die Ölplättchen und -fässer zählen je einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand jener, der in Phase 2 später ins Geschehen eingreifen durfte.

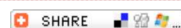
Etwas mehr Komplexität verschaffen diverse Regelvarianten, die wahlweise einzeln oder auch gemeinsam hinzugenommen werden können. Sie machen das Spiel etwas anspruchsvoller, ohne aber dessen Schwierigkeitsgrad maßlos zu steigern. Beispielsweise kann der einzelne Spieler entscheiden, ob er Phase 2 starten oder lieber eine eigene Lok als zusätzlichen Lastwagen auf dem Plan einsetzen will. Bei einer anderen Variante dürfen vorzeitig Ölplättchen abtransportiert werden, wenn eine durchgehende Verbindung mit Ölplättchen zwischen zwei Siedlungsfeldern besteht. Weiter stehen Spezialaktionen mit der eigenen oder der schwarzen Lok zur Verfügung, allenfalls verbunden mit zusätzlichen Spielzügen oder einem zumindest teilweisen Abbau bereits eingesetzter Plättchen, Bohrtürme oder Lastwagen.

Klar, dass bei diesem Spiel niemand von einem echten Schwergewicht ausgehen darf, dazu wird zuviel gewürfelt. Aber besonders mit den Varianten gibt es doch einiges im Auge zu behalten. Immerhin ist das Spiel 2008/09 zusammen mit einem anderen als Sieger eines Spielautorenwettbewerbs hervorgegangen. Wenn bloß die Ölproduktion auch in der realen Welt stets so sauber und elegant ablaufen würde ...!

Anzeige - Spiel kaufen bei unseren Werbepartnern:



[Google-Anzeigen](#) [Erdgas Öl](#) [Carrrom Spiel](#) [Kosmos Spiel](#) [Haba Spiel](#) [Noris Spiele](#)



[kommentieren](#) [drucken](#)

Bewertung

Deine Bewertung: Keines Durchschnitt:
4 (2 votes)

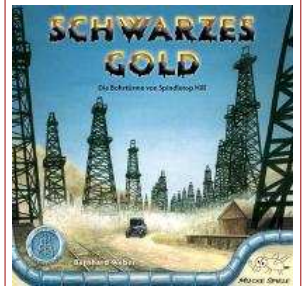
Herstellerangaben

Verlag
Mücke Spiele
Autor
Bernhard Weber
Grafik
Harald Lieske
Spieler
2 - 4
Alter
8 - Jahre
Dauer
20 - 30 Minuten
Jahr
2009

Kategorisierung

Spielefamilie
Thema
Wirtschaft
Industrie/Technik
Transport
Lastwagen
Spielgattung
An-/Legespiel
Optimierung

Weitere Fotos



Schwarzes Gold
© Mücke Spiele

Lesetipps

- Wadi
- Gigantisch viel Öl
- Kohle
- Illuminati - Bayrische Feuerlöschübung
- Key Harvest
- San Francisco Cable Car
- Funkschlag
- Perry Rhodan: Die kosmische Hanse
- Diamonds Club
- Atta Ants
- Cavum
- Illuminati
- Die Werft
- Steel Driver
- Pocket Rockets
- Assyria
- R-Öko
- Siesta
- Hamburgum
- Trax

Empfehlung

Hast du mal wieder Lust ein paar kleine **Spiele** zu spielen. Dann besuch www.spiele-umsonst.de und freu dich über zahlreiche kostenlose Spiele.