

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Das große Unternehmen **erdgas**

*Un jeu de Wolfgang Kramer © 1982 Information Erdgas, Essen – Produit par Ravensburger
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans*

Le jeu donne une connaissance économique de la distribution du gaz sous forme simplifiée et idéalisée. Les réalités de l'approvisionnement en gaz naturel sont plus vastes et complexes. En particulier, toutes sur le plateau de jeu, toutes les villes déjà approvisionnées en République fédérale d'Allemagne ne pouvaient être représentées. Les tracés et les tailles des conduites de gaz sont également représentés de manière schématique.

1. Contenu

- 1 plateau de jeu
- 175 conduites de gaz, 35 par couleur
- 65 cartes de ville
- 5 pions
- 40 unités de gaz naturel, 8 par couleur
- 36 cartes d'événement
- 7 jetons (rouge)

Le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs et deux niveaux de difficulté sont proposés.

Il est préférable de faire quelques parties avec la première règle avant de jouer avec la règle avancée.

2. But du jeu

Chaque joueur représente une entreprise qui a pour tâche d'assurer l'alimentation en énergie par le gaz naturel. Au cours du jeu, un grand réseau de gazoduc se crée visant à l'approvisionnement des villes sur le plateau de jeu. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points d'approvisionnement, c'est-à-dire dont le pion se trouve le plus avancé.

3. Plateau

Le plateau de jeu représente approximativement une carte de l'Allemagne avec des régions limitrophes, et de nombreuses villes reliées par un réseau de gazoduc. Les lignes noires symbolisent les liaisons de gaz naturel qui peuvent être construites au cours du jeu, pour pouvoir approvisionner les villes. Les conduites plus épaisses représentent des liaisons importantes pour le réseau d'interconnexion de gaz naturel européen.

De plus, des gisements de gaz naturel sont représentés sur le plateau. Ces gisements de gaz naturel se composent de plusieurs champs de gaz naturel (centres jaunes), qui sont déjà exploités et des champs de gaz naturel (centres rouges) qui ne sont pas encore exploités et qui doivent d'abord être ouverts. Chacun de ces gisements de gaz naturel a plusieurs accès qui sont marqués d'un point rouge avec une bordure jaune. Ces accès sont les points de départ pour commencer la construction des conduites de gaz.

A l'extérieur du plateau, on trouve une piste. C'est sur cette piste que les pions vont avancer pour symboliser les points de victoire.

4. Cartes de villes

Sur chaque carte est indiquée une ville qu'il faut fournir au cours du jeu en gaz naturel. Les dos des cartes sont de trois couleurs différentes. Les villes sont réparties en trois secteurs

- le secteur nord (dos jaunes)
- le secteur centre (dos orange) et
- le secteur sud (dos rouge).

L'approvisionnement en gaz naturel se fait en coopération européenne. C'est pourquoi quelques villes étrangères limitrophes ont également été incluses.

Le point rouge sur la carte de ville indique sa situation approximative sur le plan.

5. Déroulement de la partie – règle de base

5.1. Préparatifs

- Chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur la case de départ du circuit de décompte extérieur.
Le pion indique les points actuellement gagnés par le joueur.
- Chaque joueur reçoit 35 conduites de gaz de sa couleur, qu'il met devant lui sur la table.
- Les cartes de ville sont triées par couleur en trois piles : cartes jaunes, cartes rouges et cartes oranges. Chaque pile est bien mélangée. Chaque joueur reçoit un total de neuf cartes de villes, trois de chaque paquet. Les cartes restantes sont mises de côté.
On peut modifier la durée du jeu en jouant sur le nombre de cartes distribuées au début de la partie. Il faut cependant veiller à ce que chacun reçoive le même nombre de cartes de chaque couleur. S'il n'y a que deux joueurs, il est recommandé d'augmenter le nombre des cartes à 12, avec donc 4 cartes de chaque secteur.
- Tous les autres éléments de jeu ne servent pas dans la règle de base.

5.2. Déroulement

Chaque joueur développe au cours du jeu un réseau performant avec ses conduites de gaz, pour fournir ses villes en gaz naturel. Le point de départ d'un réseau de distribution est un accès (point rouge avec une bordure jaune). Chaque joueur ne peut occuper qu'un seul accès. Sur la base de ses cartes de ville, chaque joueur considère quel accès est pour lui le plus favorable.

Le plus jeune joueur commence et raccorde une de ses conduites de gaz à un accès. Les autres joueurs raccordent à leur tour une de leurs conduites à un accès. Lors des tours suivants, chaque joueur raccorde d'autres conduites de gaz à ses précédentes.

Le choix de l'accès est très important. Si possible, essayez de le choisir assez central, de sorte que vous puissiez atteindre la plupart de vos villes par le chemin le plus court. Cette restriction à un accès par joueur ne correspond naturellement pas à la réalité. Cette restriction a été choisie pour donner des possibilités stratégiques au jeu.

Construction des conduites de gaz

A chaque tour, le joueur ajoute une de ses conduites de gaz et essaye d'atteindre ses villes. Les conduites ne peuvent être posées que sur les lignes marquées et sur chaque ligne, il ne peut y avoir qu'une seule conduite. Les conduites peuvent se croiser librement aux intersections.

Si un joueur a atteint une de ses villes – une conduite de sa couleur allant de son accès jusqu'à la ville – cela signifie que cette ville est raccordée au réseau de gaz naturel et que l'approvisionnement en gaz naturel de cette ville est assuré.

Le joueur dépose devant lui la carte correspondante et reçoit six points de victoire. Il avance son pion de six cases.

Un élément important du jeu est que l'on peut également utiliser des conduites étrangères raccordées à ses propres conduites de gaz, pour approvisionner ses villes en gaz naturel.

Après huit tours, le réseau de gaz naturel d'un joueur peut ressembler à ceci :

Le joueur a relié trois de ses objectifs : Koblenz, Rheine et Kassel. Il a donc marqué $3 \times 6 = 18$ points de victoire et avancé son pion de 18 cases.



Figure 1

Utilisation de conduites étrangères

Si un joueur ne peut pas approvisionner directement une ville qui lui est attribuée, mais qu'il est contraint d'utiliser pour cela une ou plusieurs conduites d'un ou de plusieurs adversaires, il doit rétribuer ces derniers en donnant tout ou partie de ses six points de victoire.

La figure 2, ci-contre, illustre deux situations de partage de conduite.

Coopération

Les entreprises de gaz naturel coopèrent et utilisent mutuellement leurs réseaux de distribution.

Dans l'exemple 1, Rouge conserve 5 des 6 points gagnés en atteignant Freiburg, puisque Bleu gagne 1 point grâce à lui.

Dans l'exemple 2, Rouge ne garde que 3 des 6 points gagnés en rejoignant Freiburg, puisqu'il en donne 2 à Vert et 1 à Bleu.

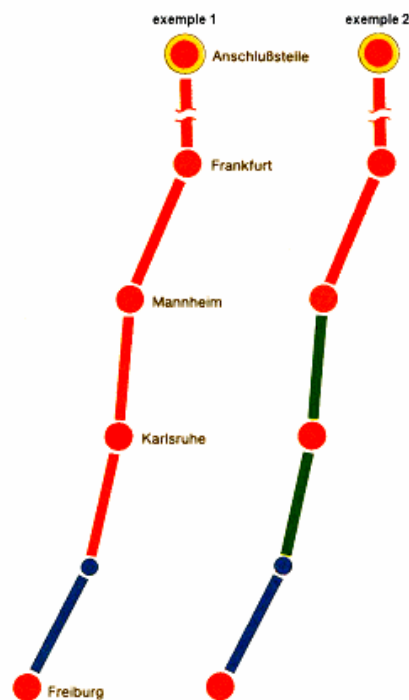


Figure 2

Raccordement à un autre réseau

Si un joueur décide de se raccorder à une conduite étrangère, pour atteindre plus facilement une de ses villes ou pour des raisons stratégiques, il doit payer un point de victoire au propriétaire de la conduite à laquelle il se raccorde. On déplace les pions des deux joueurs en conséquence sur le parcours.

Si en se raccordant, le joueur atteint maintenant une ville qui lui était allouée, il doit payer les droits comme décrit précédemment, selon le nombre de conduites étrangères qu'il utilise.

On déplace les pions des deux joueurs en conséquence sur le parcours. Un joueur ne peut pas refuser qu'un adversaire se raccorde à lui.

Dans la figure 3, Rouge s'est raccordé à Bleu à Karlsruhe. Rouge recule d'un point tandis que Bleu avance d'un point. Si maintenant, Rouge atteint Freiburg qu'il devait rejoindre, il reçoit 5 points et bleu 1 point.

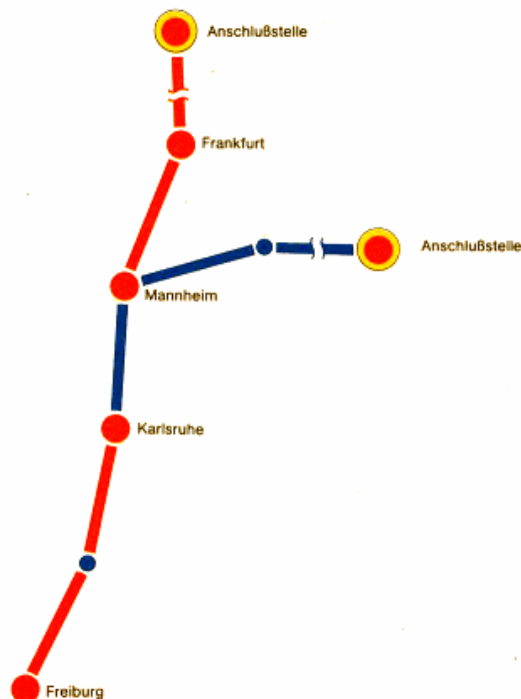


Figure 3

En résumé :

Construction : gratuite : on ne paye un point que si l'on se raccorde à un autre réseau.

Livraison : six points de victoire si la ville est reliée directement à son point d'accès. On avance le pion de six cases. Si on utilise des conduites étrangères, certains de ces six points d'approvisionnement, conformément au nombre et à la couleur, chaque Mitspieler d'une conduite utilisée, des points d'approvisionnement doivent être livrés. Autour des autres points d'approvisionnement le propre est remué en avant.

Liaison : construire une conduite qui relie à une conduite étrangère déjà posée. De cette façon, deux réseaux de distribution différents sont reliés ensemble. Dans la figure 3, en posant une conduite de Frankfurt à Mannheim, Rouge a relié les réseaux rouges et bleus. Il a payé pour cela 1 point à Bleu.

6. Fin de la partie – règle de base

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a pu déposer sa dernière carte de ville. Il reçoit un bonus de 4 points. Tous les autres joueurs jouent une dernière fois. S'ils parviennent lors du dernier tour à terminer leurs villes, ils reçoivent 2 points.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

Quelques précisions

Si à son tour un joueur ne peut poser qu'une conduite, il peut toutefois relier plusieurs villes et gagner des points pour chacune d'elles.

Si on a oublié de poser une carte ville, on peut le faire lors d'un prochain tour.

Si on doit utiliser des conduites étrangères, il est parfois favorable d'attendre avant de déposer la carte, ce qui peut réduire les frais payés aux autres joueurs.

7. Déroulement – règle avancée

La règle avancée utilise toutes les règles de base et y ajoute quelques nouvelles règles.

Dans la règle de base, on a considéré que de chacun pouvait livrer sans limite aux villes qu'il raccordait. La règle avancée intègre la gestion de la production et de la livraison de gaz.

Les joueurs doivent d'abord produire du gaz naturel, avant qu'il ne puisse être livré dans les villes atteintes.

7.1. Préparatifs

- Les préparations sont les mêmes que dans la règle de base. En plus, chaque joueur reçoit 8 unités de gaz naturel (cubes de sa couleur) qu'il place devant lui sur la table.
- Les cartes d'événement sont mélangées et placées face cachée sur l'emplacement prévu du plateau.
- Les sept jetons rouges sont placés sur les gisements à centre rouge.

Les champs rouges sont des champs de gaz naturel peuvent devenir exploitables au cours du jeu.

7.2. Déroulement

Dans les règles avancées, un joueur doit toujours commencer par construire une conduite depuis un accès et construit ensuite une conduite par tour de jeu. A son tour, un joueur réalise les actions de jeu suivantes dans l'ordre :

- 1 – Placer une conduite de gaz
- 2 – Obtenir le gaz naturel
- 3 – Livrer le gaz naturel
- 4 – Tirer une carte d'événement

7.2.1. Placer une conduite de gaz

Les conduites de gaz sont placées comme dans la règle de base.

On ne peut commencer que par un seul accès. Toutefois, à tout moment, on peut construire une conduite qui relie à un deuxième (ou troisième) accès. Cela présente des avantages pour l'obtention et la livraison de gaz naturel.

Exemple : On a d'abord choisi un accès aux Pays-Bas. De là-bas on peut construire un réseau qui rejoint les gisements de gaz naturel en République fédérale d'Allemagne et donc se relier à un deuxième point d'accès.

Remarque :

Acquérir un autre accès n'est possible que lorsqu'une suite continue de conduites de sa propre couleur relie l'accès de son champ de gaz naturel à l'accès d'un autre champ de gaz naturel. Il n'est pas possible de relier un accès supplémentaire en passant par un réseau étranger même en payant (voir aussi la figure 5).

7.2.2. Obtenir le gaz naturel

Avant qu'on ne puisse livrer du gaz naturel aux villes, on doit l'obtenir. Le gaz naturel vient des dépôts aux Pays-Bas, en République fédérale d'Allemagne, en Union soviétique, en Mer du Nord norvégienne ou arrive sous forme de gaz naturel liquide par navire. On se rattache à ces points par les accès.

A son tour, un joueur peut obtenir une unité de gaz naturel par gisement de gaz naturel auquel il accède. En clair, il prend un cube de sa couleur (depuis son stock sur la table) et le pose sur un cercle vide d'un gisement de gaz naturel. Si un joueur est relié à plusieurs gisements de gaz naturel, il peut mettre dans chacun d'eux une unité de gaz naturel, c'est-à-dire un cube de sa couleur, provenant de son stock.

Un joueur ne peut pas obtenir de gaz naturel :

- si son stock sur la table est épuisé
- si tous les champs du gisement de gaz naturel sont remplis ou occupés.

Remarque :

- On ne peut avoir qu'un seul accès à chaque gisement de gaz naturel. Toutefois, on peut toujours se raccorder à un autre réseau relié à ce même gisement.
- Tant qu'on n'est pas raccordé à un second gisement, on ne peut obtenir qu'une unité de gaz naturel.
- Si on est attaché à deux gisements de gaz naturel, on peut obtenir deux unités de gaz naturel, mais une seule par site.
- Si on est attaché à trois ou même quatre gisements de gaz naturel, on reçoit trois ou quatre unités de, mais une seule par site
- Un joueur peut renoncer à tout moment à tout ou partie de ses possibilités d'obtenir du gaz naturel.

7.2.3. Livrer le gaz naturel

On doit livrer dans chaque ville, dont on a la carte, quatre unités de gaz naturel (cubes). La livraison peut être complète ou partielle.

Une livraison complète ou partielle n'est possible que lorsque :

- son propre accès est relié à la ville par des conduites des propres ou étrangères existe,
- des unités de gaz naturel sont prêtes à la livraison, c'est-à-dire que lors des premiers tours de jeu, on ne peut pas procéder à des livraisons puisqu'on n'a pas encore produit suffisamment de gaz.

La livraison se passe comme suit :

On prend une ou plusieurs de ses propres unités de gaz naturel, et on les transporte depuis le champ du gisement de gaz naturel auquel on a accès, le long de ses propres conduites, jusqu'à la ville que l'on souhaite livrer. Lors d'une livraison partielle, on peut livrer 1, 2 ou 3 unités. Il faut 4 unités pour que la livraison soit complète. Lorsque la ville a reçu 4 unités, on peut déposer la carte d'objectif et on reçoit les six points d'approvisionnement pour cette livraison (si on n'a utilisé que ses propres conduites).

Bleu doit fournir la ville de Goslar. Il livre une unité lors d'une livraison partielle, mais il aurait pu en livrer trois. Ensuite, il obtiendra une nouvelle unité sur le champ devenu libre (pour autant qu'il en ait encore en stock). Puis, lors d'un prochain tour, il pourra placer trois autres unités de gaz naturel par une autre livraison partielle. Il aura alors livré totalement la ville et pourra déposer la carte de Goslar devant lui.

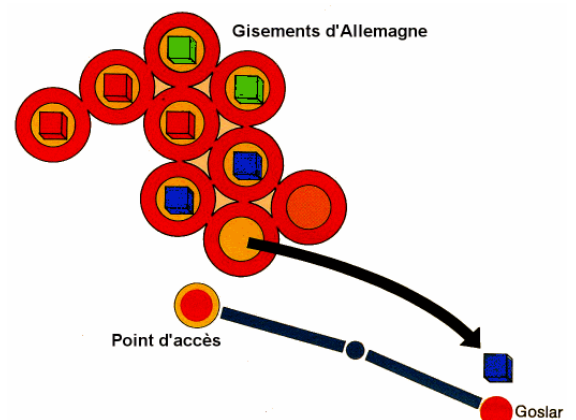


Figure 4

Si pour la livraison, on a utilisé des conduites étrangères, il faut payer 1 point par conduite étrangère (comme dans la règle de base). Après avoir déposé la carte d'objectif, les unités de gaz naturel retournent au stock du joueur. Les unités sont ainsi à nouveau disponibles pour de futures obtentions et livraisons.

Remarque :

Une livraison partielle est aussi possible en utilisant des conduites étrangères. Le "paiement" pour cette n'a toutefois lieu qu'une fois, lorsque la livraison est complète et la carte d'objectif abattue devant le joueur.

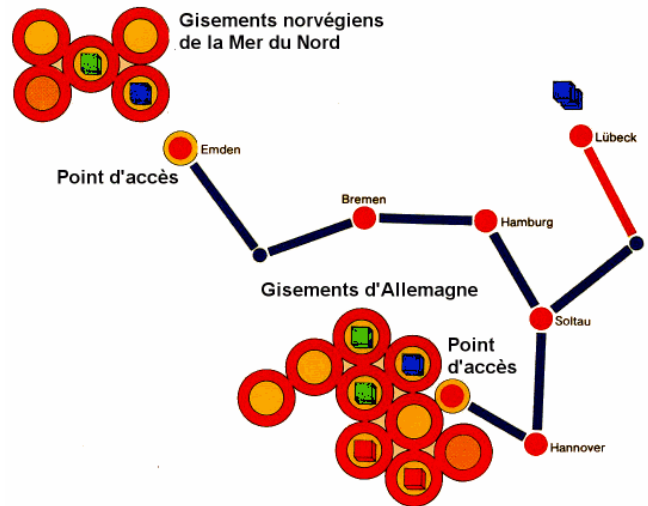


Figure 5

La figure 5 montre un exemple de livraison depuis deux points d'accès.

Ce cas n'est possible que lorsqu'un joueur a deux accès. Ceci présente l'avantage qu'une ville peut être fournie très rapidement avec ses quatre unités de gaz naturel. Bleu possède un accès tant à la Mer du Nord norvégienne qu'en République fédérale d'Allemagne. Il doit livrer Lübeck qui a déjà reçu deux livraisons. Il suffit maintenant de livrer une unité depuis la Norvège et une autre depuis l'Allemagne. Dans chacun de ces gisements, il reste une unité de gaz naturel bleu. Après avoir déposé sa carte d'objectif, il reçoit cinq points de victoire et Rouge en reçoit un. Les pions sont avancés en conséquence.

7.2.4. Cartes d'événement

Si le joueur a posé une carte d'objectif et après qu'il ait payé les éventuels points, il doit tirer une carte d'événement et appliquer les indications qu'elle comporte. Après quoi la carte est replacée sous la pile et le tour de jeu passe au joueur suivant.

Les cartes d'événement rendent compte de problèmes apparaissant dans la réalité. Pour ne pas compliquer le jeu, les événements sont volontairement très simples.

8. Fin de la partie – règle avancée

Comme dans la règle de base, celui dont le pion est le plus avancé est le gagnant.

Les éventuelles unités de gaz naturel encore sur le plateau n'ont pas de valeur.

Économie d'énergie

Les villes ont pris un décret qui contribué à promouvoir le gaz naturel.

Vous avancez d'une case.

Demande en gaz naturel

Le gaz naturel devient populaire. Industrie, commerces et ménages décident d'utiliser le gaz naturel.

Vous reprenez deux unités d'un gisement dans votre réserve et vous marquez deux points.

Fourniture de gaz naturel

Vous avez signé un nouveau contrat. Ceci fixe vos approvisionnements à long terme en gaz naturel.

Vous pouvez marquer un point et vous pouvez enlever un jeton rouge. Là où était le jeton, vous pouvez placer une unité de gaz naturel de votre réserve.

Économie d'énergie

Par l'utilisation de centrales thermiques à gaz pour la chaleur et l'eau chaude, beaucoup d'énergie peut être sauvée.

L'utilisation de gaz naturel provoque une nouvelle demande des consommateurs. Vous fournissez deux unités de gaz naturel.

Vous reprenez deux unités du plateau dans votre réserve et vous marquez deux points.

Demande en gaz naturel

Le gaz naturel devient populaire. Industrie, commerces et ménages décident d'utiliser le gaz naturel.

Vous reprenez deux unités d'un gisement dans votre réserve et vous marquez deux points.

Fourniture de gaz naturel

Vous avez signé un nouveau contrat. Ceci fixe vos approvisionnements à long terme en gaz naturel.

Vous pouvez marquer un point et vous pouvez enlever un jeton rouge. Là où était le jeton, vous pouvez placer une unité de gaz naturel de votre réserve.

Économie d'énergie

Par l'utilisation de nouvelles technologies de pompes à chaleur, beaucoup d'énergie peut être sauvé.

Vous pouvez donc couvrir d'autres besoins énergétiques des acheteurs en fournissant deux unités de gaz naturel.

Vous reprenez deux unités du plateau dans votre réserve et vous marquez deux points.

Fourniture de gaz naturel

Vous avez signé un nouveau contrat. Ceci fixe vos approvisionnements à long terme en gaz naturel.

Vous pouvez marquer un point et vous pouvez enlever un jeton rouge. Là où était le jeton, vous pouvez placer une unité de gaz naturel de votre réserve.

Transport de gaz naturel

"Vent de force 12". Votre bateau ne peut pas atteindre la plate-forme pétrolière.

Vous perdez un point.

Transport de gaz naturel

Vos campagnes de pose de conduites en gaz naturel sont accomplies avec succès ; le transport de gaz naturel fonctionne maintenant sans à-coup.

Vous pouvez placer deux unités de gaz naturel de votre réserve dans deux champs libres de n'importe quels gisements (carte valable uniquement si vous avez assez de réserve et qu'il y a deux emplacements libres)

Avantage du gaz naturel

Soudains frimas. La demande anormalement élevée peut être couverte par des réserves des magasins de gaz naturel. Vous devez compléter à nouveau le niveau de ce stockage.

Vous reprenez une unité d'un gisement dans votre réserve et vous marquez un point.

Transport de gaz naturel

Les hélicoptères découvrent un tracé idéal.

Vous pouvez construire une autre conduite.

Transport de gaz naturel

Vos campagnes de pose de conduites en gaz naturel sont accomplies avec succès ; le transport de gaz naturel fonctionne maintenant sans à-coup.

Vous pouvez placer deux unités de gaz naturel de votre réserve dans deux champs libres de n'importe quels gisements (carte valable uniquement si vous avez assez de réserve et qu'il y a deux emplacements libres)

Transport de gaz naturel

Des problèmes apparaissent pendant un transport.

Vous devez transférer une de vos conduites vers un autre itinéraire. La route nouvellement libérée peut être réutilisée à tout moment.

Transport de gaz naturel

Vous avez érigé une nouvelle station de compression, de sorte que la pression ne tombe pas dans la conduite de gaz.

Vous pouvez construire une autre conduite.

Avantage du gaz naturel

Soudains frimas. La demande anormalement élevée peut être couverte par des réserves des magasins de gaz naturel. Vous devez compléter à nouveau le niveau de ce stockage.

Vous reprenez une unité d'un gisement dans votre réserve et vous marquez un point.

Transport de gaz naturel

Des problèmes apparaissent pendant un transport.

Vous devez transférer une de vos conduites vers un autre itinéraire. La route nouvellement libérée peut être réutilisée à tout moment.

Transport de gaz naturel

Vous avez traversé un fleuve et vous pouvez maintenant construire plus facilement.

Vous pouvez construire une autre conduite.

Transport de gaz naturel

Vous obtenez du gaz naturel liquéfié supplémentaire. Ce gaz naturel liquéfié peut être envoyé par l'intermédiaire de transports maritimes spéciaux puis converti en forme gazeuse au port et distribué.

Vous marquez deux points.

Avantages du gaz naturel

Vous reliez une nouvelle zone au réseau de gaz naturel. Vos investissements élevés rapportent.

Vous marquez un point.

Recherche de gaz naturel

Seulement un percement sur dix permet de découvrir du gaz. Vous n'avez eu aucun succès et devez investir plus.

Soustrayez un point de vos points.

Transport de gaz naturel

Vos négociations avec un gouvernement étranger s'éternisent.

Vous devez démanteler l'une quelconque de vos conduites. Le chemin libéré pourra être utilisé par n'importe quel joueur, n'importe quand.

Avantages du gaz naturel

Plus de villes sont reliées au réseau de gaz. Ces villes doivent être prises en compte. Chaque joueur doit approvisionner une ville supplémentaire parmi celles restantes.

En commençant par le joueur qui a tiré la carte, chaque joueur choisit un secteur (dos de carte) où il tire une nouvelle carte d'objectif.

Recherche de gaz naturel

Seulement un percement sur dix permet de découvrir du gaz. Votre percement était réussi! Vous avez donc découvert du nouveau gaz naturel.

Vous faites avancer votre pion d'une case, vous enlevez n'importe quel jeton rouge et vous le remplacez par une unité de votre réserve.

Transport de gaz naturel

Tous les plans pour la nouvelle conduite de gaz étaient préparés soigneusement et consciencieusement. Votre construction avance à grands pas.

Vous pouvez développer une conduite depuis n'importe quel point de votre réseau jusqu'à la prochaine ville.

Avantages du gaz naturel

Votre gestion soigneuse vous donne un bon aperçu des besoins additionnels des villes.

Vous pouvez soit marquer un point, soit placer une conduite additionnelle.

Recherche de gaz naturel

Seulement un percement sur dix permet de découvrir du gaz. Votre percement était réussi!. Vous avez donc découvert du nouveau gaz naturel.

Vous faites avancer votre pion d'une case, vous enlevez n'importe quel jeton rouge et vous le remplacez par une unité de votre réserve.

Recherche de gaz naturel

Seulement un percement sur dix permet de découvrir du gaz. Votre percement était réussi !. Vous avez donc découvert du nouveau gaz naturel.

Vous faites avancer votre pion d'une case, vous enlevez n'importe quel jeton rouge et vous le remplacez par une unité de votre réserve.

Construction européenne

L'Union Européenne a réussi à promouvoir le gaz naturel dans tous les pays européens.

Si vous avez sur la ligne Emdem – Basel :

1 à 3 conduites : marquez 1 point

4 à 6 conduites : marquez 2 points

7 à 9 conduites : marquez 3 points

plus de 9 conduites : marquez 4 points.

Recherche

Vos tentatives de production de gaz de charbon ont été couronnées de succès. Vous construisez une installation de conversion.

Vous marquez un point.

Construction européenne

L'Union Européenne a réussi à promouvoir le gaz naturel dans tous les pays européens.

Si vous avez sur la ligne Waidhaus – Nancy :

1 à 3 conduites : marquez 1 point

4 à 6 conduites : marquez 2 points

plus de 6 conduites : marquez 3 points.

Construction européenne

L'Union Européenne a réussi à promouvoir le gaz naturel dans tous les pays européens.

Si vous avez sur la ligne Emdem – Basel :

1 à 3 conduites : marquez 1 point

4 à 6 conduites : marquez 2 points

7 à 9 conduites : marquez 3 points

plus de 9 conduites : marquez 4 points.

Recherche

Vous avez eu peu de succès dans vos recherches. De vos projets très coûteux, vous ne tirez aucun avantage.

Vous perdez un point.

Construction européenne

L'Union Européenne a réussi à promouvoir le gaz naturel dans tous les pays européens.

Si vous avez sur la ligne Waidhaus – Nancy :

1 à 3 conduites : marquez 1 point

4 à 6 conduites : marquez 2 points

plus de 6 conduites : marquez 3 points.

Recherche

Vos tentatives de production de gaz de charbon ont été couronnées de succès. Vous construisez une installation de conversion.

Vous marquez un point.

Recherche

Vous avez eu du succès avec votre recherche. La grande production de gaz naturel synthétique est maintenant possible.

Vous pouvez placer une unité de gaz naturel de votre réservation dans un champ de gisement vide (seulement si vous en avez en réserve).