

CATANTM

SCENARIOS

OIL SPRINGS

Um cenário de
**Erik Assadourian
& Ty Hansen**
para *The Settlers of Catan* de **Klaus
Teuber**

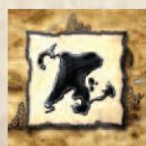
A HISTÓRIA

Eureca! Foi descoberto petróleo na ilha de Catan. Os grandes engenheiros de Catan aprenderam maneiras para melhorar a produção usando esse novo valioso recurso, tanto convertendo petróleo em outros recursos e possibilitando a transformação de cidades em metrópoles. Mas o petróleo é escasso e seu uso gera custos. O uso do petróleo gera poluição, bem como mudanças climáticas, que trazem a ameaça de uma inundação litorânea – um desastre absoluto. Com a descoberta do petróleo em Catan, seus habitantes enfrentam um novo desafio: decidir se pelo bem comum deve-se limitar o uso do petróleo ou se o caminho para a vitória vale o risco de por tudo a perder.

NOVOS COMPONENTES

Você precisará dos componentes incluídos no jogo *The Settlers of Catan*TM. Catan: Oil SpringsTM contém os componentes a seguir, mas nem todos são usados num jogo de 3 ou 4 jogadores:

- 21 fichas de petróleo (use 15 com 3 a 4 jogadores)
- (21 fichas de petróleo absorvido no verso das fichas de petróleo)
- 6 fichas de Metrôpoles (use 4 com 3 a 4 jogadores)
- 4 fichas de reserva de Petróleo (use 3 com 3 a 4 jogadores)
- 1 ficha de Campeão do Meio Ambiente
- 7 fichas de Ponto de Vitória
- 1 Trilha de Desastre (com o marcador da Trilha de Desastre)



Ficha de
Petróleo



Ficha de
Metrôpole

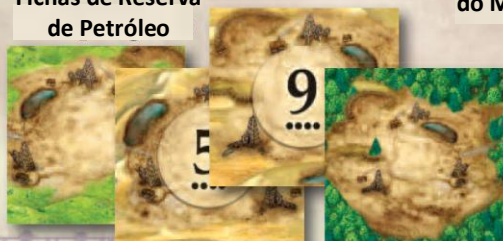


Marcador
da Trilha de
Desastre



Ficha de Campeão
do Meio Ambiente

Fichas de Reserva
de Petróleo



Fichas de PV



1

ORGANIZAÇÃO DO JOGO

- Monte o tabuleiro conforme mostrado abaixo. Coloque as Fichas de Reserva de Petróleo no hexágono do deserto, na floresta 9 e no pasto 10. (O Ladrão começa fora do tabuleiro).
- Para uma organização variável veja a página 3. Mas, uma organização variável pode levar a um jogo volátil.
- Coloque o marcador da Trilha de Desastre no "0" da Trilha de Desastre.



REGRAS ESPECIAIS

Use as regras de *The Settlers of Catan*, exceto quando especificado o contrário.

Produção de Recurso

Construções em reservas de petróleo produzem: um petróleo por uma aldeia, dois por uma cidade e três por uma metrópole. Diferente das cartas de recursos, o petróleo é distribuído um de cada vez começando pelo jogador que rolou os dados e seguindo no sentido horário ao redor da mesa, até que todos os jogadores recebam o que tiverem produzido, ou até que a reserva se acabe.

O ladrão pode ser colocado numa reserva de petróleo. O petróleo é mantido na frente dos jogadores (sempre visível para todos os jogadores). Quando um jogador é roubado, a pessoa que está roubando pode escolher pegar um petróleo em vez de pegar uma carta de recurso aleatoriamente. Se um 7 for rolado, conte cada petróleo como 1 carta. Se você tiver que descartar devido a um 7, você pode escolher descartar petróleo, colocando-o na reserva.

Nota: A qualquer momento do jogo, você só pode ter no máximo 4 petróleos. Se você produzir petróleo depois de uma rolagem de dados e esse petróleo aumentaria sua reserva de petróleo acima de 4 petróleos, então você não pode pegar o petróleo que está excedendo. De modo parecido, você não pode roubar petróleo, comerciar com outros jogadores por petróleo ou usar cartas de desenvolvimento se essa ação resultar em você ter mais do que 4 petróleos.



ISBN 1-56905-266-2

Usando Petróleo

Existem 2 modos de usar petróleo:

1. Durante seu turno, você pode converter 1 petróleo em 2 recursos iguais que não sejam petróleo a sua escolha. Você não pode usar o comércio marítimo para obter petróleo (ou seja, um comércio 4:1 ou um porto não pode dar petróleo para você). Mas, cartas de desenvolvimento como *Year of Plenty* ("Ano de Fartura") e *Monopoly* (Monopólio) podem ser usadas para petróleo.

2. Você pode usar 1 tijolo, 1 trigo, 1 pedra e 2 petróleos para transformar um de suas cidades em uma metrópole ao colocar uma ficha de Metrópole embaixo da sua cidade. Uma metrópole produz 3 recursos em vez de 2, vale 3 pontos de vitória e é imune à inundaç  o litor  nea.

V  rios petr  leos podem ser usados por turno para qualquer uma das op   es acima. O petr  leo usado para construir    devolvido    reserva geral. Mas, o uso do petr  leo gera polui   o. Depois que cada 5 petr  leos sejam usados, um desastre acontece. Mantenha em ordem esse progresso com o marcador da Trilha de Desastre no Trilha de Desastre – a ficha se move de 0 a 5.

Obsorvendo Petr  leo

De modo alternativo, durante seu turno, voc   pode escolher renunciar ao uso de 1 petr  leo, sacrificando o crescimento em prol da melhoria na seguran  a do meio ambiente e pelo prest  gio de ser

Voc   sabia?

Mudan  as clim  ticas e outros desastres ambientais podem gerar at   1 bilh  o de desabrigados em 2050

um l  der sustent  vel. Nesse caso, no seu turno vire uma ficha de petr  leo para que mostre o verso (m  ximo de 1 por turno).

Com essa a   , voc   "absorve" o petr  leo permanentemente, removendo-o do jogo. Por cada 3 petr  leos que voc   absorver, voc   ganha 1 Ponto de Vit  ria.

O primeiro jogador que absorver 3 petr  leos ganha a ficha de "Campe  o do Meio Ambiente" (vale 1 ponto de vit  ria). Se outro jogador absorver mais petr  leo do que o Campe  o atual, ent  o ele imediatamente pega a ficha de "Campe  o do Meio Ambiente".

Efeitos no meio Ambiente pelo Uso do Petr  leo

Por cada cinco petr  leos usados (mas n  o aqueles que foram absorvidos ou devolvidos ao banco pode causa de um roubo) acontece um desastre ambiental. Essa "fase de desastre"    resolvida depois que o turno termine, mas antes que os dados sejam passados para o pr  ximo jogador.

Nota Importante: Voc   s   pode usar petr  leo durante um turno at   que um desastre aconte  a. Se o marcador da Trilha de Desastre estiver no 4 da Trilha de Desastre, somente um petr  leo pode ser usado durante esse turno (absorver petr  leo n  o    "usar" petr  leo e assim n  o conta nessa progress  o). Se o marcador estiver no 1, ent  o quatro petr  leos podem ser usados durante esse turno. No final desse turno se um desastre for acontecer, resolva o desastre e depois volte o marcador para o espa  o zero.

Exemplo: No come  o do turno de Patr  cia, o marcador da Trilha de Desastre est   no 2 da Trilha de Desastre. Ela usa 1 petr  leo para obter dois trigos e 1 petr  leo para obter 2 pedras. Agora a ficha est   no 4. Durante esse turno, Patr  cia n  o pode mais construir uma metr  pole j   que assim iria passar o limite de 5. Mas, ela ainda pode converter mais 1 petr  leo em dois recursos. J   que ela j   usou petr  leo, ela n  o pode absorver petr  leo nesse turno.



A Fase de Desastre

Toda vez que o marcador na trilha de desastre alcan  ar o "5" (ou seja, depois que o 5 , 10 , 15 , etc petr  leo for usado) role os dois dados para determinar onde um desastre acontece.

Um "7"    Rolado

Se um sete for rolado, um desastre natural acontece por causa das mudan  as clim  ticas que inundam o litoral. As aldeias que estiverem    margem do mar s  o removidas do tabuleiro (e devolvidas    reserva dos jogadores afetados) e as cidades s  o reduzidas a aldeias. As estradas n  o s  o afetadas. Uma metr  pole (por causa de suas barreiras e design avan  ado) t  mb  m n  o    afetada. **Nota:** As aldeias destr   das podem ser reconstr   das mais tarde no mesmo local ou em qualquer outro lugar. Repare que os outros jogadores agora t  mb  m podem construir uma aldeia no local afetado (se poss  vel).

Um "7" N  o    Rolado

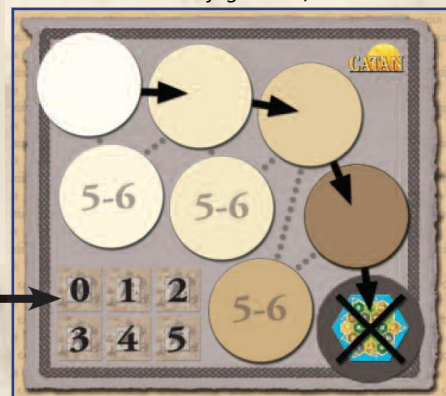
Se qualquer outro n  mero que n  o seja o 7 for rolado, a polui   o industrial ataca e o hex  gono com o n  mero rolado nos dados ser   afetado (veja a caixa de texto    direita). Se houver s   1 hex  gono com o n  mero rolado, esse hex  gono    afetado. Se mais do que 1 hex  gono dividirem o mesmo n  mero, aleatoriamente escolha um para ser afetado. Se o n  mero rolado n  o estiver mais em nenhum hex  gono (por causa de desastres anteriores), nada acontece.

Se o hex  gono afetado n  o cont  m uma reserva de petr  leo, ent  o remova a ficha de n  mero de produ   o do hex  gono – esse hex  gono n  o produz mais nenhum recurso. Coloque a ficha de n  mero removido em um dos c  rculos vazios na Trilha de Desastre. Se todos os espa  os estiverem preenchidos, o jogo termina.

Se o hex  gono afetado cont  m uma ficha de Reserva de Petr  leo, remova 3 petr  leos da reserva geral do jogo. Esses petr  leos se tornam parte da reserva irrecuper  vel - e assim n  o est  o mais dispon  veis para os jogadores.

Ao contr  rio dos hex  gonos, as fichas de Reserva de Petr  leo podem continuar a sofrer os efeitos causados pela polui   o durante o jogo.

Nota: Se a reserva geral n  o tiver mais nenhum petr  leo e os   nicos petr  leos sobrando estiverem na m  o dos jogadores, ent  o eles descartam um petr  leo de cada vez, come  ando pelo jogador que causou o desastre e seguindo no sentido hor  rio ao redor da mesa.



Voc   sabia?

Durante os   ltimos 50 anos, mais do que 10 milh  es de barris de petr  leo foram derramados no Delta do N  ger por causa de vazamentos nas tubula  es e acidentes. Isso    duas vezes a quantidade derramada no Golfo do M  xico em 2010

FIM DO JOGO

Existem duas maneiras de encerrar esse cenário:

❏ O primeiro jogador que alcançar 12 ou mais pontos de vitória depois que terminar o seu turno – o que inclui resolver a Fase de Desastre se aplicável – vence o jogo.

❏ Se a quinta ficha de número for removida de um dos hexágonos, a inundação devastou Catan e todos os habitantes foram forçados a abandonar a ilha, terminando assim o jogo. Já que nenhum jogador venceu realmente o jogo, o jogador que atualmente estiver com a ficha de Campeão do Meio Ambiente recebe uma “Vitória Pírrica”. Esse jogador é reconhecido pela

Exemplo: Alan construiu uma metrópole e com isso chegou a 12 pontos. Os 2 petróleo usados nessa construção causaram um desastre. Alan rola um 7 durante a Fase de Desastre resultando numa inundação litorânea. A aldeia litorânea de Alan é removida do tabuleiro, sua cidade litorânea é reduzida a aldeia, deixando-o com 10 pontos. Então o jogo continua.

Vitória Pírrica

Uma “vitória pírrica” é uma vitória que acontece com tal devastação que é um pouco melhor do que perder e se acontecer de novo resultaria numa derrota completa. Mesmo com assistência internacional para reorganizar uma nova terra, ninguém de Catan pode considerar que a inundação da ilha seja uma vitória verdadeira.

comunidade internacional pelos seus esforços para mitigar as mudanças climáticas e é recompensado com a terra mais atrativa numa ilha vizinha para recolonização.

VARIAÇÃO PARA 5-6 JOGADORES

Para jogar com 5 ou 6 jogadores, você precisará de uma cópia do *Settlers of Catan 5-6 Player Extension* e todos os componentes desse cenário. Use as regras do *The Settlers of Catan*, as regras do *SOC 5-6 Player Extension* e as regras de 3 a 4 jogadores desse cenário (páginas de 1 a 3), exceto quando especificado o contrário.

❏ O máximo de petróleo que se pode ter é 6 em vez de 4 (pag. 1).

Organização do Jogo

Exceto quando especificado o contrário, use as regras de organização do terreno do *SOC 5-6 Player Extension* conforme mostrado no diagrama ao lado. Por favor, repare:

❏ O segundo deserto também se torna uma ficha de Reserva de Petróleo.

❏ Troque qualquer ficha que estiver no espaço “10” por um hexágono de floresta. De modo parecido, troque o hexágono “4” por um hexágono de pasto.

Para uma organização variável veja a página 4. Mas, uma organização variável pode lavar a um jogo muito volátil.

Fase de Construção Especial

A Fase de Construção Especial acontece imediatamente depois que um jogador termina seu turno ou depois de uma Fase de Desastre se ela acontecer. A Fase de Construção Especial é resolvida conforme descrito no *SOC 5-6 Player Extension*. **Nota:** O jogador cujo turno acabou de terminar não pode construir na fase de Construção Especial. Além disso, as regras a seguir também se aplicam:

❏ Petróleo não pode ser convertido em outros recursos.

❏ Petróleo não pode ser absorvido.

❏ Durante a Fase de Construção Especial, o petróleo pode ser usado, mas somente para construir metrópoles e somente se essa ação não fizer com que o marcador da Trilha de Desastre se mova além do 5 na Trilha de Desastre.

❏ Se um desastre acontecer durante a Fase de Construção Especial, ele é resolvido imediatamente depois que a fase esteja completa.

Fim do Jogo

O jogo termina quando alguém consegue 12 pontos ou quando 8 fichas de número forem removidas (e não 5 da versão com 3 ou 4 jogadores).

JOGO ABERTO

Para deixar esse cenário mais desafiador e disputado, considere a possibilidade das mudanças a seguir nas suas próximas partidas.

❏ Use uma organização variável.

❏ Permita que os jogadores usem petróleo e também absorvam petróleo (no máximo de 1) a cada turno.

❏ Remova o limite de fichas de petróleo da reserva do jogador. Essas regras deixam o cenário mais realista, mas também o deixa menos balanceado, o que pode ser menos divertido.

Organização Variável (3 a 4 Jogadores)

❏ Organize o tabuleiro usando a organização variável conforme descrita no *The Settlers of Catan*™. (O ladrão começa fora do tabuleiro).

❏ Coloque uma ficha numerada de Reserva de Petróleo no deserto. Se possível, escolha um número que não esteja adjacente ao deserto.

❏ Coloque uma ficha não numerada de Reserva de Petróleo (descrevendo um pasto) no hexágono de pasto de 2ª maior probabilidade (mantenha a ficha de número de produção do hexágono). Se você tiver que escolher entre 2 ou mais hexágonos cujos números de produção tenham a mesma probabilidade, então coloque a ficha em um dos hexágonos que não esteja adjacente a outra reserva de petróleo. Se necessário, mude as fichas de número de produção para que as reservas de petróleo não fiquem adjacentes.

❏ De modo parecido, coloque uma ficha de Reserva de Petróleo não numerada (mostrando uma floresta) no hexágono de floresta de 2ª menor probabilidade.

Nota: Da mais baixa para a mais alta, as probabilidades são: 2&12 (1:36), 3&11 (2:36), 4&10 (3:36), 5&9 (4:36), 6&8 (5:36).



Organização Variável (5-6 Jogadores)

Coloque o tabuleiro usando a organização variável conforme descrita na *SOC 5-6 Player Extension*.

Siga as etapas mostradas na organização variável para 3-4 jogadores. A única exceção: o segundo deserto também recebe uma ficha de Reserva de Petróleo.

NOTAS ADICIONAIS

Essa seção fornece diretrizes adicionais a respeito de algumas situações que podem acontecer durante o jogo:

Year of Plenty pode ser usado para obter petróleo do banco

Se você usar uma carta Monopoly ("Monopólio") para monopolizar petróleo, mesmo assim você não pode passar o limite de petróleo da sua reserva. Para determinar qual petróleo você deve pegar (quando nem todos os petróleos puderem ser pegos), pegue um de cada jogador, começando pelo próximo jogador a jogar e seguindo no sentido horário até que o limite seja alcançado.

Você não pode colocar o ladrão num hexágono destruído.

CRÉDITOS

Um cenário de: Erik Assadourian & Ty Hansen
Baseado no *The Settlers of Catan* by: Klaus Teuber

Produção & Desenvolvimento das Regras:
Mayfair crew & Catan GmbH

Jogadores de teste: Kurt Fischer, Jan Friedrich, Alan Gates, Bruce Glassco, Kevin Green, Dallas Pitt, Dave Platnik, Marek Reuter, Marijan Reuter, Natalie Rott, David Ruiz, Alan Seutter.

NOTAS DE DESIGN

Esse cenário é um esforço para chamar a atenção para um importante desafio que a humanidade enfrenta, em relação aos recursos que a sociedade moderna depende. Enquanto tocamos no assunto da poluição e das mudanças climáticas, queremos enfatizar que não vemos isso como um esforço político, mas simplesmente uma forma de voltar à atenção para os assuntos intrinsecamente ligados

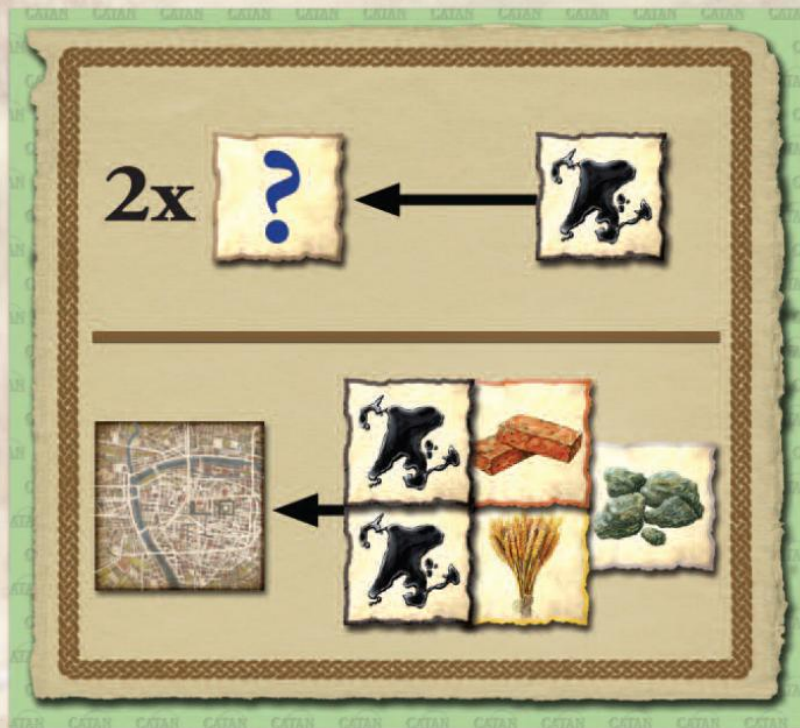
Você sabia?

Os níveis dos mares devem subir de 1 a 2 metros até 2100, ameaçando ilhas e nações litorâneas. Algumas ilhas, como Tuvalu e Vanatu correm o risco de ficarem submersas. Para outra, como as Maldivas e as ilhas Marshall, a água salgada contaminaria as reservas de água doce e solos dos países, ou eventos atmosféricos extremos teriam efeitos devastadores para os humanos.

ao uso dos recursos naturais, tal como petróleo. O uso do petróleo trouxe grandes benefícios e não é nossa intenção condenar seu uso. Mas, a ciência tem mostrado que seu uso abusivo

agora tem um efeito desestabilizante no nosso clima e o uso responsável se tornou mais importante do que nunca. Nossa intenção com esse cenário é tanto chamar a atenção a esses desafios gerando tanto informação como entretenimento.

Catan: Oil Springs é um cenário criado por Erik Assadourian e Ty Hansen, para o jogo "*The Settlers of Catan*" de Klaus Teuber. Ele foi desenvolvido pelo



Transforming Cultures Project do *Worldwatch Institute* com o propósito de despertar sobre os efeitos do uso do petróleo no meio ambiente.

O cenário foi desenvolvido como uma iniciativa não lucrativa com o apoio de *Catan GmbH* e *Mayfair Games*, que conduziram o design gráfico e publicaram o cenário no mercado de língua inglesa, bem como a *Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG*, que publicou no mercado internacional.

Catan: Oil Springs pode ser baixado de graça em www.oilsprings.catan.com em várias línguas. A renda da venda da versão em papelão desse cenário será usada para cobrir as despesas gráficas e de impressão. Outros lucros servirão para apoiar a *Worldwatch's Transforming Culture Project* (www.transformingcultures.org).

Mais informações disponíveis em: www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org e www.mayfairgames.com.



KOSMOS



Copyright©2011 Catan GmbH. Veja www.catan.com.
Publicado por Mayfair Games, Inc. sob licença de Catan GmbH.
Catan, The Settlers of Catan, Catan
Scenários, Catan: Oil Springs são marcas registradas de Catan GmbH. Todos direitos reservados