

# CATAN

## SCENARIOS

### OIL SPRINGS

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

## A HISTÓRIA

Eureka! 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*™. Catan: Oil Springs™ 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 Metrópoles ..... (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 Metrópole



Marcador da Trilha de Desastre



Ficha de Campeão do Meio Ambiente



Fichas de PV



## 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 petróleo, 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.



## 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 inundação litorânea.

Vários petróleos podem ser usados por turno para qualquer uma das opções acima. O petróleo usado para construir é devolvido à reserva geral. Mas, o uso do petróleo gera poluição. Depois que cada 5 petróleos 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 Petróleo

De modo alternativo, durante seu turno, você pode escolher renunciar ao uso de 1 petróleo, sacrificando o crescimento em prol da melhoria na segurança do meio ambiente e pelo prestígio de ser



### Você sabia?

Mudanças climáticas e outros desastres ambientais podem gerar até 1 bilhão de desabrigados em 2050

um líder sustentável. Nesse caso, no seu turno vire uma ficha de petróleo para que mostre o verso (máximo de 1 por turno). Com essa ação, você "absorve" o petróleo permanentemente, removendo-o do jogo. Por cada 3 petróleos que você absorver, você ganha 1 Ponto de Vitória.

O primeiro jogador que absorver 3 petróleos ganha a ficha de "Campeão do Meio Ambiente" (vale 1 ponto de vitória). Se outro jogador absorver mais petróleo do que o Campeão atual, então ele imediatamente pega a ficha de "Campeão do Meio Ambiente".

## Efeitos no meio Ambiente pelo Uso do Petróleo

Por cada cinco petróleos usados (mas não aqueles que foram absorvidos ou devolvidos ao banco) pode causar de um roubo a um desastre ambiental. Essa "fase de desastre" é resolvida depois que o turno termine, mas antes que os dados sejam passados para o próximo jogador.

**Nota Importante:** Você só pode usar petróleo durante um turno até que um desastre aconteça. Se o marcador da Trilha de Desastre estiver no 4 da Trilha de Desastre, somente um petróleo pode ser usado durante esse turno (absorver petróleo não é "usar" petróleo e assim não conta nessa progressão). Se o marcador estiver no 1, então quatro petróleos 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 espaço zero.

**Exemplo:** No começo do turno de Patrícia, o marcador da Trilha de Desastre está no 2 da Trilha de Desastre. Ela usa 1 petróleo para obter dois trigos e 1 petróleo para obter 2 pedras. Agora a ficha está no 4. Durante esse turno, Patrícia não pode mais construir uma metrópole já que assim iria passar o limite de 5. Mas, ela ainda pode converter mais 1 petróleo em dois recursos. Já que ela já **usou** petróleo, ela **não** pode **absorver** petróleo nesse turno.



## A Fase de Desastre

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

### Um "7" é Rolado

Se um sete for rolado, um desastre natural acontece por causa das mudanças climáticas que inundam o litoral. As aldeias que estiverem à margem do mar são removidas do tabuleiro (e devolvidas à reserva dos jogadores afetados) e as cidades são reduzidas a aldeias. As estradas não são afetadas. Uma metrópole (por causa de suas barreiras e design avançado) também não é afetada. **Nota:** As aldeias destruídas podem ser reconstruídas mais tarde no mesmo local ou em qualquer outro lugar. Repare que os outros jogadores agora também podem construir uma aldeia no local afetado (se possível).

### Você sabia?

Durante os últimos 50 anos, mais do que 10 milhões de barris de petróleo foram derramados no Delta do Níger por causa de vazamentos nas tubulações e acidentes. Isso é duas vezes a quantidade derramada no Golfo do México em 2010

### Um "7" Não é Rolado

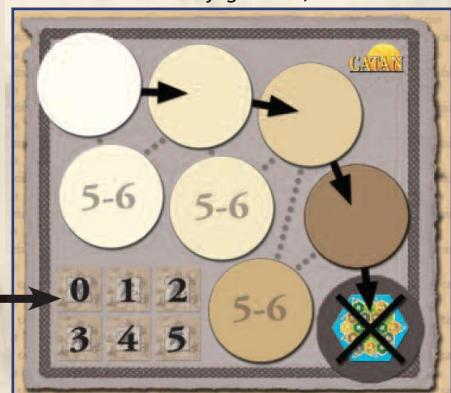
Se qualquer outro número que não seja o 7 for rolado, a poluição industrial ataca e o hexágono com o número rolado nos dados será afetado (veja a caixa de texto à direita). Se houver só 1 hexágono com o número rolado, esse hexágono é afetado. Se mais do que 1 hexágono dividirem o mesmo número, aleatoriamente escolha um para ser afetado. Se o número rolado não estiver mais em nenhum hexágono (por causa de desastres anteriores), nada acontece.

Se o hexágono afetado **não** contém uma reserva de petróleo, então remova a **ficha de número** de produção do hexágono – esse hexágono não produz mais nenhum recurso. Coloque a ficha de número removido em um dos círculos vazios na Trilha de Desastre. Se todos os espaços estiverem preenchidos, o jogo termina.

Se o hexágono afetado contém uma ficha de Reserva de Petróleo, remova 3 petróleos da reserva geral do jogo. Esses petróleos se tornam parte da reserva irrecuperável - e assim não estão mais disponíveis para os jogadores.

Ao contrário dos hexágonos, as fichas de Reserva de Petróleo podem continuar a sofrer os efeitos causados pela poluição durante o jogo.

**Nota:** Se a reserva geral não tiver mais nenhum petróleo e os únicos petróleos sobrando estiverem na mão dos jogadores, então eles descartam um petróleo de cada vez, começando pelo jogador que causou o desastre e seguindo no sentido horário ao redor da mesa.



## 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

### 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.

**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.

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 poder 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 move 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 começo 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 2<sup>a</sup> 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 2<sup>a</sup> 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 no *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

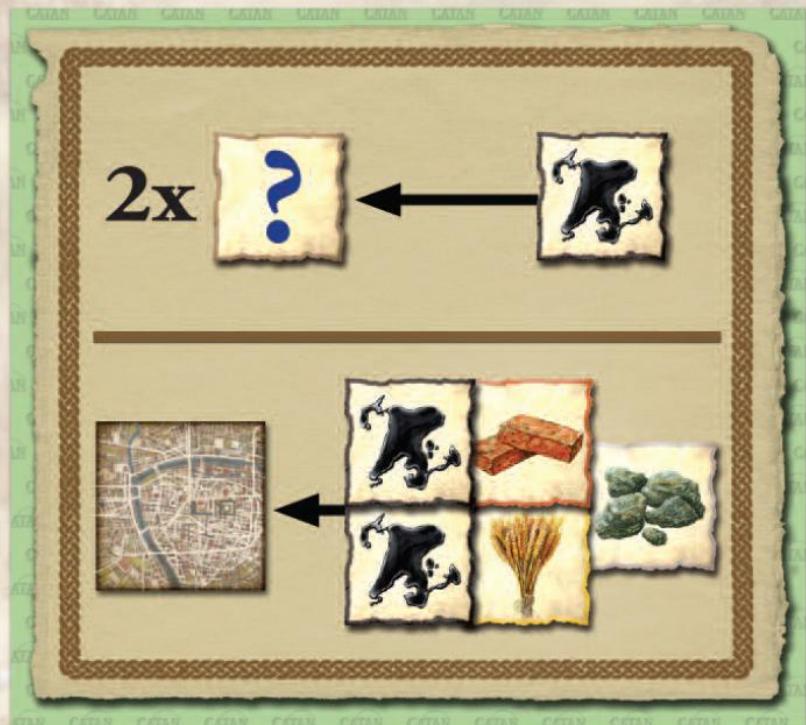
### Você sabia?

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

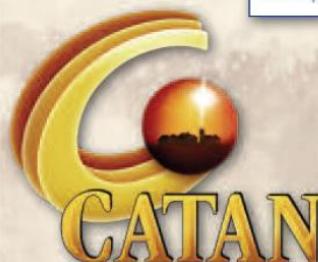


*Transforming Cultures Project* do *Worldwatch Institute* com o propósito de despertar sobre os efeitos do uso do petróleo no meio ambiente.

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](http://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](http://www.transformingcultures.org)).

Mais informações disponíveis em: [www.worldwatch.org](http://www.worldwatch.org), [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [www.catan.com](http://www.catan.com), [www.transformingcultures.org](http://www.transformingcultures.org) e [www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com).



Copyright©2011 Catan GmbH. Veja [www.catan.com](http://www.catan.com).  
Publicado por Mayfair Games, Inc. sob licença de Catan GmbH.  
*Catan*, *The Settlers of Catan*, *Catan Scenarios*, *Catan: Oil Springs* são marcas registradas de Catan GmbH. Todos direitos reservados