

CATANTM

SCENARIUSZE

ROPA Z CATANU

Scenariusz autorstwa
Erika Assadouriana i
Ty'a Hansena

dla
gry **Klausa Teubera**
Osadnicy z Catanu™

POCZĄTKOWE USTAWIENIE

- Ułóż planszę tak, jak pokazano poniżej. Rozmieść Pola Naftowe na polu pustyni, na polu lasu z numerem 9 i na północno-wschodnim polu pastwiska z numerem 10 (*złodziej zaczyna poza planszą*).
- Jeśli chcesz spróbować innego ustawienia, przejdź na str. 3 instrukcji. Pamiętaj jednak, że inne ustawienie może spowodować zmiany w przebiegu gry.
- Połóż znacznik Toru Katastrofy na polu "0" na Torze Katastrofy.



HISTORIA

Eureka! Na wyspie Catan odkryto ropę naftową. Niezrównani inżynierowie z Catanu znaleźli sposoby na usprawnienie gospodarki za pomocą tego cennego surowca, wykorzystując go zarówno do produkcji innych surowców, jak i do rozbudowy miast w metropolie. Ilość ropy jest jednak ograniczona, a jej użytkowanie wiąże się z określonymi konsekwencjami: wytwarzaniem zanieczyszczeń i emisją gazów cieplarnianych prowadzących do zmian klimatu. Grozi to zalewaniem obszarów przybrzeżnych – oraz ostateczną katastrofą. Odkrycie ropy na Catanie rodzi nowe wyzwanie dla mieszkańców wyspy. Czy stwierdzą, że dla wspólnego dobra warto ograniczyć zużycie ropy? Czy wybiorą pościg za zwycięstwem, który niesie ze sobą ryzyko zniszczenia wyspy?

NOWE ELEMENTY

Oprócz scenariusza *Ropa z Catanu* będziesz potrzebować wszystkich elementów zawartych w grze *Osadnicy z Catanu*. Scenariusz *Ropa z Catanu* zawiera następujące elementy (nie wszystkie z nich są używane w grze dla 3-4 graczy):

- 21 żetonów Ropy (użyj 15 żetonów dla 3-4 graczy)
- (21 sekwestrowanych żetonów Ropy – na odwrocie żetonów)
- 6 żetonów Metropolii (użyj 4 żetonów dla 3-4 graczy)
- 4 Pola Naftowe (użyj 3 dla 3-4 graczy)
- 1 karta specjalna Czempion Środowiska
- 7 znaczników Punktów Zwycięstwa
- 1 Tor Katastrofy (ze znacznikiem Toru Katastrofy)



Żeton Ropy



Żeton Metropolii



Znacznik Toru Katastrofy



Karta specjalna Czempion Środowiska

Pola Naftowe



Znacznik Punktów Zwycięstwa



ZASADY SPECJALNE

W sytuacjach, których nie opisuje ta instrukcja, wykorzystaj zasady *Osadników z Catanu*.

Produkcja surowców

Budowle przy polu naftowym produkują ropę: 1 żeton ropy dla osady, 2 dla miasta i 3 dla metropolii. Inaczej niż w przypadku kart surowców, żetony ropy rozdaje się pojedynczo, idąc zgodnie ze wskazówkami zegara od gracza, który rzucił kośćmi – dopóki każdy z uprawnionych graczy nie otrzyma ropy lub jej zapas się wyczerpie.



Złodziej może zostać umieszczony na polu naftowym. Gracze trzymają żetony ropy tak, aby zawsze były widoczne dla innych graczy. Gracz, który okradła innego gracza, może wybrać zabranie 1 żetonu ropy zamiast losowej karty surowców. Jeśli zostanie wyrzucone 7, każdy żeton ropy liczymy jako 1 kartę. Jeśli musisz odłożyć karty i żetony z powodu wyrzucenia 7, możesz wybrać odłożenie ropy, odkładając ją z powrotem do zapasu.

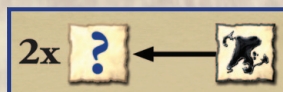
Uwaga: W jednym momencie możesz posiadać maksymalnie 4 żetony ropy. Kiedy po rzucie kośćmi wyprodukujesz ropę, a kolejny żeton ropy mógłby zwiększyć twój zapas do ponad 4 żetonów, musisz go odłożyć. Podobnie nie możesz ukraść ropy, wymienić się nią z innymi graczami lub użyć kart rozwoju, jeśli w rezultacie będziesz mieć więcej niż 4 żetony ropy.

Używanie ropy

Możesz wykorzystywać ropy na dwa sposoby:

1. Podczas swojej kolejki możesz zamienić 1 żeton ropy na 2 żetony dowolnego surowca (nie będącego ropą).

Nie możesz użyć handlu morskiego, aby nabyć ropy (np. wymiana 4:1 lub port nie może dać Ci ropy). Karty rozwoju: Monopol i Wynalazek mogą być jednak użyte do zdobycia ropy.



2. Możesz wykorzystać **1 cegłę, 1 kamień, 1 zboże oraz 2 żetony ropy**, aby przekształcić swoje miasto w metropolię. Aby zaznaczyć tę zmianę, umieść pod swoim miastem na planszy żeton metropolii. Metropolia produkuje 3 karty surowców zamiast 2, jest warta 3 punkty zwycięstwa i jest odporna na zalewanie obszarów przybrzeżnych.



Podczas kolejki ropa może być wykorzystywana wielokrotnie, na oba sposoby. Ropa użyta do budowy jest zwracana do głównych zasobów. Jednak każdorazowe użycie ropy powoduje zanieczyszczenie. Po zużyciu każdego 5 żetonów ropy następuje katastrofa. Zaznaczaj użycie każdego żetonu ropy na Torze Katastrofy – żeton przesuwany się od 0 do 5.

Sekwestracja ropy

Alternatywnie, podczas swojej kolejki możesz zrzec się użycia 1 żetonu ropy, zamiast wzrostu wybierając zwiększenie bezpieczeństwa środowiska i prestiż związany z tytułem lidera zrównoważonego rozwoju.



Jeśli chcesz tego dokonać, w czasie swojej kolejki odwróć jeden ze swoich żetonów ropy (maksymalnie 1 na kolejkę). Ta "sekwestracja" ropy usuwa ją z gry na stałe. Za każde 3 zasekwestrowane przez Ciebie żetony ropy dostajesz 1 Punkt Zwycięstwa. Pierwszy gracz, który zasekwestrował 3 żetony ropy uzyskuje kartę specjalną Czempion Środowiska (wartą 1 punkt zwycięstwa). Jeśli inny gracz zasekwestruje więcej ropy niż aktualny Czempion, niezwłocznie przejmując kartę Czempiona Środowiska.

Czy wiesz, że...?

Wskutek zmian klimatu oraz powiązanych katastrof środowiskowych do 2050 roku może pojawić się nawet miliard uchodźców.

Skutki dla środowiska wynikające z wykorzystania ropy

Każde 5 wykorzystanych żetonów ropy (ale nie tych, które zostały zasekwestrowane lub zwrócone do banku z powodu działania złodzieja), powoduje katastrofę środowiskową. Ta "faza katastrofy" jest rozgrywana po zakończonej kolejce, ale przed rzutem kolejnego gracza.

Przykład: Na początku kolejki Patrycji znacznik Toru Katastrofy wskazywał 2.

Wykorzystała jeden żeton ropy, zamieniając go na 2 zboża, a drugi żeton ropy zamieniła na 2 gliny. Znacznik wskazuje 4. Podczas kolejki Patrycja nie może już zbudować metropolii bez przekroczenia limitu 5. Jednak nadal może zamienić 1 żeton ropy na surowce. Ponieważ wykorzystała już ropy, nie może jej zasekwestrować podczas tej kolejki.

Ważna uwaga: Możesz używać ropy podczas kolejki, dopóki nie nastąpi katastrofa. Jeśli Znacznik na Torze Katastrofy wskazuje 4, tylko jeden żeton ropy może być wykorzystany podczas tej kolejki (sekwestracja ropy nie jest jej "wykorzystaniem" i nie powoduje przesunięcia znacznika toru katastrofy). Jeśli znacznik wskazuje 1, wtedy 4 żetony ropy mogą być użyte podczas danej kolejki. Na koniec kolejki, jeśli nastąpiła katastrofa, rozegrajcie fazę katastrofy i przestawcie znacznik na 0.



Faza Katastrofy

Za każdym razem, gdy znacznik toru katastrofy osiągnie 5 (np. po piątym, dziesiątym, piętnastym użyciu ropy), rzuć kośćmi, aby określić gdzie nastąpi katastrofa.

Została wyrzucona "7"

Jeśli została wyrzucona 7, zmiany klimatu spowodowały katastrofę – zalanie obszarów przybrzeżnych. Osady graniczące z morzem są usuwane z planszy (i wracają do zapasów gracza), natomiast miasta są redukowane do osad. Katastrofa nie wpływa na drogi i metropolie (dzięki falochronom i innym zaawansowanym konstrukcjom).

Uwaga: Zniszczone osady mogą być później odbudowane we wcześniejszej lokalizacji, bądź gdziekolwiek indziej. Zauważ, że inni gracze także mogą teraz zbudować w tym miejscu osadę (jeśli to możliwe).

"7" nie została wyrzucona

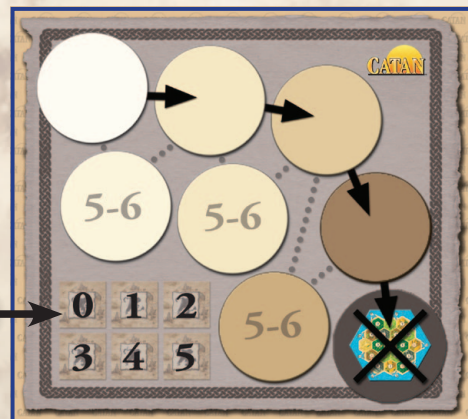
Jeśli została wyrzucona inna liczba niż "7", oznacza to skażenie Catanu zanieczyszczeniami przemysłowymi i pole z wyrzuconą liczbą zostanie dotknięte katastrofą (patrz ramka obok).

Jeśli na planszy jest tylko jedno pole z wyrzuconym numerem, wówczas to ono zostaje dotknięte katastrofą. Jeśli na planszy znajduje się więcej pól z danym numerem, losowo wybierz jedno z nich. Jeśli żadne z pól nie jest oznaczone wyrzuconą liczbą (z powodu wcześniejszych katastrof) – wtedy nic się nie dzieje.

- Jeśli dotknięte katastrofą pole **nie** posiada pola naftowego, usuń żeton z liczbą z pola. To pole nie może już więcej produkować surowców. Umieść usunięty żeton z liczbą na jednym z odkrytych kół na Torze Katastrofy. Jeśli wszystkie pola się zapełnią, gra się kończy.
- Jeśli na dotkniętym katastrofą polu znajduje się Pole Naftowe, usuń 3 żetony ropy z zasobów ogólnych gry. Ta ropa nie może być już używana przez graczy.

W przeciwieństwie do zwykłych pól, Pola Naftowe w trakcie gry mogą zostać ponownie skażone zanieczyszczeniami.

Uwaga: Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już więcej ropy, a jedyna pozostała ropa jest w rękach graczy, muszą oni odłożyć po jednym żetonie ropy, zaczynając od gracza, który wywołał katastrofę i kontynuując zgodnie ze wskazówkami zegara.



Czy wiesz, że...?

Przez ostatnie 50 lat do Deltę Nigru przedostało się ponad 10 milionów baryłek ropy pochodzącej z nieszczęśliwych rur i wypadków. Jest to dwukrotnie więcej niż ilość, która wyciekła w Zatoce Meksykańskiej podczas katastrofy w 2010 roku.

Jak losowo wybrać pole

Zalecamy, aby gracze wybierali pole w sposób losowy. Dla dwóch pól, przydziel wartości od 1-3 dla jednego pola i 4-6 dla drugiego. Teraz rzuć jedną kostką i to wynik "wskaże" jedno z pól. Podobnie dla trzech pól przydziel 1-2, 3-4 i 5-6. Dla czterech pól przydziel 1,2, 3 i 4, a kiedy wypadnie 5 lub 6, powtórz rzut.

KONIEC GRY

Istnieją dwa sposoby na zakończenie rozgrywki.

- Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 12 lub więcej punktów zwycięstwa po zakończeniu swojej kolejki (w którą wliczać się może również Faza Katastrofy).
- Jeśli piąty żeton z liczbą zostanie usunięty z jednego z pól, powódź zalewa Catan i wszyscy mieszkańcy są zmuszeni do opuszczenia wyspy, przez co gra się kończy. Chociaż żaden z graczy tak naprawdę nie wygrywa, gracz, który aktualnie posiada tytuł

Pyrrusowe Zwycięstwo

„Pyrrusowe zwycięstwo” to zwycięstwo, które przynosi straty tak duże, że jest tylko minimalnie lepsze od przegranej – zaś powtórzone może prowadzić do kompletnej porażki. Nawet z międzynarodową pomocą w zasiedleniu nowego lądu, żaden z osadników nie może uważać zalania wyspy za prawdziwe zwycięstwo.

Przykład: Alan zbudował metropolię, dzięki której jego ogólny wynik to 12 punktów zwycięstwa. 2 żetony ropy użyte do jej zbudowania przyniosły katastrofę. Alan wyrzucił 7 podczas Fazy Katastrofy, czyli powódź zalała nabrzeża wyspy. Nadbrzeżna osada Alana została usunięta z planszy, a jego nadbrzeżne miasto zostało zredukowane do osady, powodując, że jego ogólny wynik spadł do 10 punktów. Gra nadal się toczy.

Czempiona Środowiska, osiąga „Pyrrusowe Zwycięstwo”. Gracz ten zostaje doceniony przez społeczność międzynarodową za swoje próby złagodzenia zmian klimatu i po przesiedleniu może wybrać najbardziej atrakcyjne ziemie na sąsiadującej wyspie.

WARIANT DLA 5-6 GRACZY

Aby grać w 5-6 graczy, będziesz potrzebować dodatku *Osadnicy z Catanu: dodatek dla 5-6 graczy* i wszystkich elementów właściwej gry.

Oprócz uwag zapisanych tutaj, użyj instrukcji z *Osadników z Catanu*, instrukcji z *Dodatku dla 5-6 graczy* oraz instrukcji z tej gry dla 3-4 graczy (strony 1-3).

- Maksymalna liczba żetonów ropy, którą możesz posiadać na raz, wynosi 6 zamiast 4 (patrz str. 1)

Ustawienie początkowe

Oprócz wcześniejszych instrukcji, zastosuj ustawienie planszy z instrukcji z *Osadnicy z Catanu: dodatek dla 5-6 graczy* oraz ustawienie pokazane na diagramie po prawej stronie. Zauważ, że:

- Druga pustynia także staje się Polem Naftowym.
- Zamień jakiekolwiek pole po lewej stronie planszy na pole lasu z numerem „10”. Podobnie zamień pole po prawej stronie na pole pastwiska z numerem „4”.

Jeśli chcesz zróżnicować ustawienie, przeczytaj informacje na str. 4. Pamiętaj jednak, że zróżnicowane ustawienie może sprawić, że rozgrywka będzie bardzo nieprzewidywalna.

Specjalna Faza Budowy

Specjalna Faza Budowy następuje natychmiast po tym, jak gracz skończy swoją kolejkę lub po Fазie Katastrofy, jeśli ta ma miejsce. Specjalna Faza Budowy jest opisana w rozszerzeniu *Osadników z Catanu: dodatek dla 5-6 graczy*.

Uwaga: Gracz którego kolejka właśnie się skończyła nie może budować w Specjalnej Fazie Budowy. Ponadto obowiązują zasady:

- Ropa nie może być zmieniana w inne surowce.
- Ropa nie może być sekwestrowana.

- Podczas Specjalnej Fazy Budowy, ropa może być wykorzystana, ale tylko do zbudowania metropolii, i tylko jeśli ta akcja nie prowadzi do przesunięcia znacznika Toru Katastrofy na 5.
- Jeśli katastrofa nastąpi podczas Specjalnej Fazy Budowania, jest rozgrywana natychmiast po skończeniu tej fazy.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy któryś z graczy zdobędzie 12 punktów zwycięstwa lub kiedy 8 żetonów liczb zostanie zniszczonych (nie 5, jak w grze dla 3-4 graczy).

GRA OTWARTA

Aby sprawić, żeby scenariusz był bardziej wymagający i konfrontacyjny, rozważ zmianę zasad w przyszłych rozgrywkach:

- Użyj zróżnicowanego ustawienia początkowego.
- Zezwól zarówno na użycie ropy i sekwestrację ropy (maksymalnie 1) podczas każdej kolejki.
- Zrezygnuj z limitu żetonów ropy posiadanych przez każdego gracza.

Powyższe modyfikacje zasad gry sprawiają, że rozgrywka będzie bardziej realistyczna, ale również mniej zbalansowana, co może sprawiać też mniej satysfakcji.

Zróżnicowane ustawienie początkowe (3-4 graczy)

- Rozłóż planszę używając zróżnicowanego ustawienia początkowego opisanego w *Osadnikach z Catanu* (złodziej zaczyna poza planszą).
- Umieść Pole Naftowe z numerem na pustyni. Jeśli to możliwe, wybierz numer, który nie graniczy z pustynią.
- Umieść Pole Naftowe bez numeru (przedstawiające pastwisko) na drugim najbardziej prawdopodobnym polu pastwiska (pozostaw żeton z liczbą pola). Jeśli masz wybór między dwoma lub więcej polami, których numery mają takie same prawdopodobieństwo wyrzucenia, umieść Pole Naftowe na tym polu, które nie graniczy z innym źródłem ropy. Jeśli zajdzie potrzeba, zamień żetony z liczbami, tak aby Pola Naftowe nie graniczyły ze sobą.
- Podobnie umieść Pole Naftowe bez numeru (przedstawiające las) na drugim najmniej prawdopodobnym polu pastwiska.

Uwaga: Od najniższego do najwyższego prawdopodobieństwa: 2 i 12 (1:36), 3 i 11 (2:36), 4 i 10 (3:36), 5 i 9 (4:36), 6 i 8 (5:36).



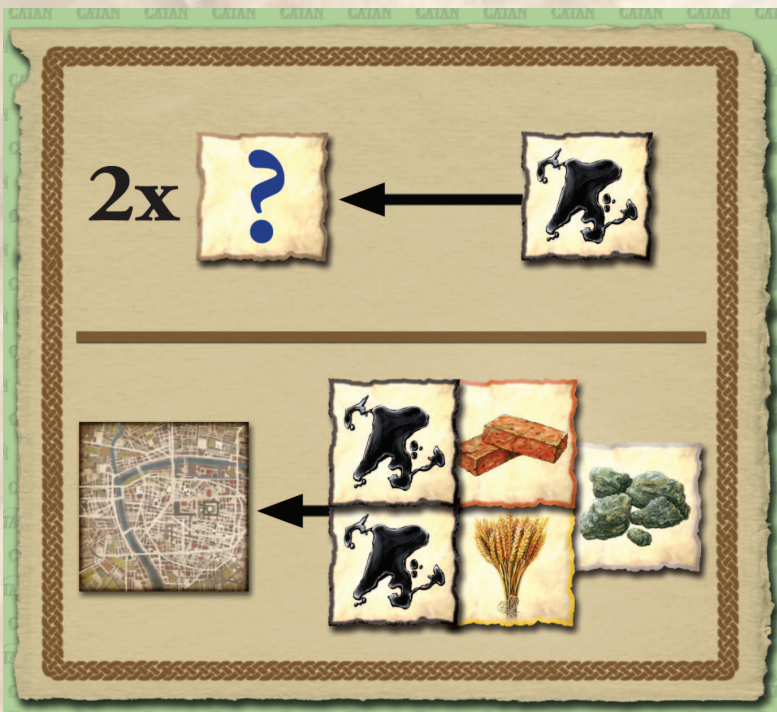
Zróznicowane ustawienie początkowe (5-6 graczy)

- Rozłóż planszę używając zróznicowanego ustawienia początkowego opisanego w *Osadnikach z Catanu: dodatku dla 5-6 graczy*.
- Postępuj zgodnie z krokami opisanymi w Zróznicowanym ustawieniu początkowym (3-4 graczy). Jedyny wyjątek: druga pustynia także zawiera Pole Naftowe.

DODATKOWE UWAGI

Ta część zawiera dodatkowe wytyczne, pomocne w rozwiązywaniu niektórych sytuacji, które mogą wystąpić w trakcie rozgrywki.

- Wynalazek może być użyty do wzięcia ropy z banku.
- Jeśli użyjesz karty Monopolu, aby pobrać ropę, nadal nie możesz przekroczyć limitu ilości żetonów ropy w twoich zasobach. Aby ustalić od kogo pobrać ropę (kiedy nie cała ropa może być pobrana), zabieraj po jednym żetonie, rozpoczynając od kolejnego gracza i poruszaj się zgodnie ze wskazówkami zegara, dopóki nie osiągniesz limitu.
- Nie możesz umieścić złodzieja na zniszczonym polu.



UWAGI KONCEPCYJNE

Ropa z Catanu to próba zwrócenia uwagi na wyzwania, które rodzi zależność współczesnego społeczeństwa od określonych zasobów. Pomimo że poruszamy temat zanieczyszczeń i zmian klimatu, chcemy podkreślić, że nasz scenariusz do *Osadników z Catanu* nie powstał z politycznych pobudek, lecz jako sposób na zwrócenie uwagi na kompromisy, które na stałe powiązane są z wykorzystywaniem naturalnych zasobów takich jak ropa naftowa. Nie chcemy umniejszać znaczenia korzyści, jakie niesie ze sobą zużycie ropy. Jednak, jak pokazały badania, jej nadmierne zużycie ma destabilizujący wpływ na nasz klimat, przez co jej odpowiedzialne wykorzystywanie stało się ważniejsze niż kiedykolwiek przedtem.

Czy wiesz, że...?

Przewiduje się, że do 2100 r. poziom wody w morzach wzrośnie od 1 do 2 metrów, tym samym tworząc znaczne zagrożenie dla mieszkańców wysp i wybrzeży. Niektóre wyspy, jak Tuvalu i Vanatu, są zagrożone całkowitym zalaniem. Innym, np. Malediwom czy wyspom Marshalla, grozi zanieczyszczenie słoną wodą zasobów słodkiej wody i gleby, a ekstremalne zjawiska pogodowe mogą mieć katastrofalne skutki dla obszarów zamieszkałych.

W grze pojawia się termin "sekwestracja ropy". Dużo częściej słyszy się o sekwestracji w kontekście dwutlenku węgla, czyli wychwytywaniu go ze spalin w celu ograniczenia jego emisji do atmosfery. Ale czemu usuwać skutki – czyli emisję, skoro można zająć się przyczynami – spalaniem paliw kopalnych? W *Ropie z Catanu* sekwestracja oznacza decyzję o trwałej rezygnacji z użytkowania danej części dostępnych zasobów ropy naftowej.

Ropa z Catanu to scenariusz stworzony przez Erika Assadouriana i Ty'a Hansena do gry planszowej *Osadnicy z Catanu*. Został wyprodukowany przez Transforming Cultures Project działający przy Worldwatch Institute w celu zwiększania świadomości na temat efektów, jakie użytkowanie ropy wywiera na środowisko. Scenariusz był później rozwijany jako inicjatywa non-profit z pomocą Catan GmbH i Mayfair Games. Tej ostatniej firmie scenariusz zawdzięcza oprawę graficzną, jest przez nią też dystrybuowany na rynku anglojęzycznym. Na rynku międzynarodowym dystrybucją zajmie się Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG.

Ropa z Catanu jest dostępna do darmowego pobrania na stronie: www.oilspings.catan.com. Dochód ze sprzedaży papierowych wersji tego scenariusza będzie użyty do pokrycia kosztów grafiki i druku. Dodatkowe zyski będą wspierać Transforming Cultures Project (www.transformingcultures.org).

Więcej informacji jest dostępnych na: www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org i www.mayfairgames.com.

AUTORZY

Scenariusz stworzony przez Erika Assadouriana i Ty'a Hansena

Na bazie gry *Osadnicy z Catanu* autorstwa Klaus Teubera

Produkcja i rozwinięcie zasad Mayfair i Catan GmbH

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

Polskie tłumaczenie: Marta Magnuszewska, Łukasz Jarząbek (Centrum Rozwiązań Systemowych)



