

KLAUS TEUBER

CATAN

SCENARIUSZ

ROPA Z CATANU

Scenariusz autorstwa
Erika Assadouriana
i **Ty Hansena**

do gry
Klausa Teubera
CATAN®: gra planszowa

PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy przygotować tak, jak to pokazano poniżej. Żetony pól naftowych należy umieścić na polu pustyni, polu lasu z „9” oraz północnym pastwisku z „10”. Złodziej zaczyna grę obok planszy.
- Opis otwartego przygotowania wyspy znajduje się na stronie 3. Jednak wariant ten może prowadzić do bardzo niestabilnej rozgrywki.
- Znacznik katastrofy należy umieścić na polu „0” toru katastrofy.



WSTĘP

Eureka! Na wyspie Catan odkryto złoża ropy naftowej. Najwspanialszy inżynierowie znaleźli sposoby na użycie tego cennego surowca do usprawnienia produkcji, wykorzystując go zarówno do produkcji innych zasobów, jak i do rozbudowy miast do metropolii. Zapasy ropy są jednak ograniczone, a jej użycie nie jest obojętne dla środowiska. Przetwarzanie ropy powoduje powstawanie zanieczyszczeń oraz emisję gazów cieplarnianych powodujących zmiany klimatyczne, z którymi wiąże się ryzyko zalania obszarów nadbrzeżnych i kolosalnej katastrofy. Po odkryciu ropy na wyspie, jej mieszkańcy stają przed trudnym wyborem – czy wspólne dobro jest na tyle istotne, aby ograniczyć użycie ropy, czy też wyścig do zwycięstwa jest na tyle ważny, aby zaryzykować zniszczenie wyspy? Zdecydujcie sami!

NOWE ELEMENTY

Do rozgrywki potrzebne będą wszystkie elementy z gry **CATAN**®. Scenariusz **Ropa z Catanu** zawiera następujące elementy (nie wszystkie z nich są używane w grze dla 3-4 graczy):

- 21 żetonów Ropy (podczas rozgrywki dla 3-4 graczy używa się tylko 15 z nich), po drugiej stronie przedstawiających sekwestrowaną ropę.
- 6 żetonów Metropolii (podczas rozgrywki dla 3-4 graczy używa się tylko 4 z nich)
- 4 żetony pól naftowych... (podczas rozgrywki dla 3-4 graczy używa się tylko 3 z nich)
- 1 znacznik Obrońcy środowiska
- 7 żetonów punktów zwycięstwa
- 1 tor katastrofy ze znacznikiem katastrofy



Żeton ropy



Żeton metropolii



Znacznik katastrofy



Znacznik obrońcy środowiska



Żeton punktów zwycięstwa

Żetony pól naftowych



ZASADY SPECJALNE

Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki obowiązują normalne zasady gry **CATAN**®.

Produkcja surowców

Budynki zlokalizowane obok pól naftowych produkują ropę naftową: osada – jeden żeton, miasto – dwa, a metropolia – trzy. W przeciwieństwie do kart surowców, żetony ropy rozdaje się po jednym na raz, zaczynając od gracza, który rzucił kośćmi, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i powtarzając ten cykl do czasu aż wszyscy gracze otrzymają to, co wyprodukowali lub do momentu wyczerpania się puli żetonów ropy.

Złodziej może zostać umieszczony na złożu ropy. Gracze trzymają żetony ropy odkryte przed sobą tak, aby były widoczne dla wszystkich. Kiedy graczowi kradzione są surowce, osoba, która go okrada, może zdecydować się zabrać mu żeton ropy zamiast losowej karty surowca. Jeśli na kościach wypadnie „7”, każdy żeton ropy liczy się jako 1 karta surowca. Jeśli w wyniku wyrzucenia „7” gracz musi odrzucić karty, może zdecydować się odrzucić żetony ropy i odłożyć je z powrotem do puli.

Uwaga: Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 4 żetony ropy. Jeśli po rzucie gracz miałby wyprodukować ropę i spowodowałoby to przekroczenie przez niego dopuszczalnej liczby 4 żetonów, wówczas nie wolno mu wziąć nadmiarowych żetonów. Analogicznie, gracz nie może ukraść ropy, wymienić się z innym graczem na ropę lub użyć karty rozwoju, jeśli sprawiłoby to, że posiadałby on więcej niż 4 żetony ropy.



Używanie ropy

Ropę można **wykorzystywać** na 2 sposoby:

1. Podczas swojej tury gracz może zamienić 1 żeton ropy na 2 identyczne, wybrane przez siebie surowce (ale nie na ropę). Gracz nie może zdobyć ropy przy pomocy handlu morskiego (port 3:1: nie może zapewnić graczowi ropy). Jednak karty rozwoju Wynalazek oraz Monopol mogą być użyte do pozyskania ropy.



2. Gracz może użyć 1 karty gliny, 1 karty zboża, 1 karty rudy oraz 2 żetonów ropy, aby rozbudować jedno ze swoich miast do metropolii.

Wówczas umieszcza pod takim miastem jeden z dostępnych żetonów metropolii. Metropolia produkuje 3 surowce, zamiast 2, jest warta 3 punkty zwycięstwa oraz jest odporna na zalanie wybrzeża.



Podczas kolejki ropa może być wykorzystywana wielokrotnie, na oba sposoby. Ropa użyta do budowy lub zamiany 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 przesuwają się od 0 do 5.

Sekwestracja ropy

Zamiast powyższych, gracz podczas swojej tury może zdecydować się zrezygnować z użycia 1 żetonu ropy, poświęcając w ten sposób rozwój na rzecz bezpieczeństwa środowiska i prestiżu bycia rozważnym liderem.

W takim wypadku, gracz podczas swojej tury odwraca na drugą stronę jeden z leżących przed nim żetonów ropy (maksymalnie 1 na turę). W ten sposób sekwestruje ropę, permanentnie usuwając z gry jej żeton. Za każde 3 sekwestrowane żetony ropy, gracz



otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Pierwszy gracz, który zasekwestruje 3 żetony ropy, otrzymuje żeton „Obrońca środowiska” (wart 1 punkt zwycięstwa). Jeżeli inny gracz zasekwestruje więcej żetonów ropy, natychmiast przejmuje żeton „Obrońcy środowiska”.

Czy wiesz, że...?

Zmiany klimatyczne i katastrofy środowiskowe mogą do roku 2050 zmusić 1 miliard ludzi do uchodźstwa?

Efekty środowiskowe użycia ropy

Użycie każdego pięciu żetonów ropy (ale nie ich sekwestracja ani zwrócenie do puli w wyniku aktywności złodzieja), doprowadza do katastrofy środowiskowej. Taka „faza katastrofy” rozgrywana jest po zakończeniu tury gracza, ale przed przekazaniem kości następnemu graczowi.

Przykład: Na początku tury Patrycji znacznik znajduje się na polu „2” toru katastrofy. Patrycja używa 1 żetonu ropy, aby zdobyć dwie karty zboża, oraz drugi, aby zdobyć dwie karty rudy. Znacznik katastrofy znajduje się teraz na polu „4”. Podczas obecnej tury Patrycja nie może już zbudować metropolii, ponieważ w ten sposób przekroczyłaby limit 5. Jednak nadal może zamienić 1 żeton ropy na surowce. W związku z tym, że podczas swojej tury użyła już żetonów ropy, nie wolno jej w tej turze sekwestrować żadnego żetonu.

Ważna uwaga: Podczas swojej tury gracz może używać ropy tylko do czasu wywołania katastrofy. Jeśli znacznik katastrofy znajduje się na polu „4” toru katastrofy, podczas swojej tury gracz może użyć tylko 1 żetonu ropy (sekwestrowanie ropy nie jest jej używaniem, dlatego nie powoduje postępu znacznika na torze). Jeśli znacznik katastrofy znajduje się na polu „1”, gracz może podczas swojej tury użyć maksymalnie 4 żetony ropy. Na koniec tury, w której wywołana została katastrofa, należy rozpatrzyć wynikłą katastrofę, a następnie przesunąć znacznik na pole „0”.



Faza katastrofy

Za każdym razem, kiedy znacznik dotrze na pole „5” toru katastrofy (czyli po 5, 10, 15 itd. użyciu ropy), w celu wyznaczenia, gdzie dochodzi do katastrofy, należy rzucić 2 kostkami.

Wypadło „7”

Jeśli wypadnie siedem, dochodzi do katastrofy naturalnej. W wyniku zmian klimatycznych zalane zostają wybrzeża. Osady graniczące z ramką z morzem zostają usunięte z planszy i zwrócone właścicielom. Natomiast znajdujące się tam miasta zostają zamienione z powrotem na osady. Z drogami nic się nie dzieje. Z metropoliami, m.in. dzięki budowie wałów, nic się nie dzieje.

Uwaga: Zniszczone osady mogą zostać później odbudowane – zarówno na swoich poprzednich pozycjach, jak i w innych lokalizacjach. Należy przy tym pamiętać, że na zwolnionych w ten sposób skrzyżowaniach mogą teraz budować także inni gracze (jeśli mają taką możliwość).

Wypadło coś innego niż „7”

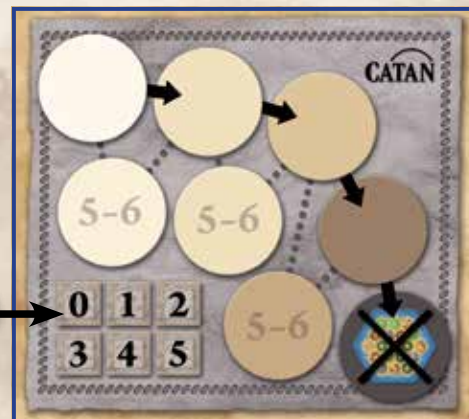
Jeśli wypadnie jakokolwiek inna wartość niż „7”, na sześciokątnym polu terenu z wyrzuconą wartością dochodzi do skażenia środowiska (patrz ramka po prawej). Jeśli jest tylko 1 pole z daną wartością, to właśnie na nim dochodzi do skażenia. Jeśli w grze jest więcej pól z daną wartością, należy wylosować to, na którym dochodzi do skażenia. Jeśli dana wartość nie jest już obecna na żadnym polu (w związku z wcześniejszymi katastrofami), nic się nie dzieje.

■ Jeśli na polu, na którym dochodzi do skażenia, **nie** ma żetonu pola naftowego, należy z niego usunąć żeton z liczbą – od teraz pole to nie produkuje żadnych surowców. Usunięty żeton z liczbą należy umieścić na jednym z okrągłych pól na planszy z torom katastrofy. Kiedy wszystkie okrągłe pola zostaną wypełnione, gra się kończy.

■ Jeśli na polu, na którym dochodzi do skażenia, znajduje się żeton pola naftowego, należy z puli usunąć 3 żetony ropy. Zostają one stracone i nie mogą być używane przez graczy.

W przeciwieństwie do normalnych pól terenu, na tym samym polu naftowym może podczas jednej gry dojść do kilku skażeń.

Uwaga: Jeśli w puli nie ma żadnych żetonów ropy, a wszystkie pozostałe w grze żetony ropy znajdują się w posiadaniu graczy, ci, począwszy od gracza, który wywołał katastrofę, i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, odrzucają po jednym żetonie ropy do czasu aż odrzucą wymaganą liczbę żetonów.



Czy wiesz, że...?

W ciągu ostatnich 50 lat, w wyniku wycieków z instalacji oraz wypadków do delty Nigru wydoszło się ponad 10 milionów baryłek ropy. To dwa razy więcej, niż w 2010 roku wyciekło do Zatoki Meksykańskiej.

KONIEC GRY

W niniejszym scenariuszu rozgrywka może się skończyć na dwa sposoby.

- Pierwszy gracz, który po zakończeniu swojej tury, po rozpatrzeniu ewentualnej fazy katastrof, będzie posiadał co najmniej 12 punktów zwycięstwa, wygrywa grę.
- Jeśli z pół terenu zostanie usuniętych pięć żetonów z liczbami, powódzie ogarnęły Catan, a wszyscy mieszkańcy wyspy są zmuszeni do jej opuszczenia, co doprowadza do końca gry. Choć tak naprawdę nikt nie wygrywa, gracz, który w danym momencie posiada żeton „Obrońcy środowiska” odnosi pyrrusowe zwycięstwo. Międzynarodowa społeczność docenia jego wkład w zminimalizowanie zmian klimatycznych i przekazuje mu do zasiedlenia najlepsze ziemie na sąsiedniej wyspie.

Przykład: Adrian wybudował metropolię, co zapewniło mu 12 punktów zwycięstwa. Jednak 2 żetony ropy zużyte do tego celu wywołały katastrofę. Adrian wyrzucił „7”, co doprowadza do zalania wybrzeża. Jedna z nadmorskich osad Adriana zostaje usunięta z planszy, a jedno z jego nadmorskich miast zamienia się z powrotem w osadę, co zmniejsza jego wynik do 10 punktów. Dlatego też rozgrywka jest kontynuowana.

Pyrrusowe Zwycięstwo

„Pyrrusowe zwycięstwo” to zwycięstwo powiązane z katastrofalnymi stratami. To zwycięstwo, które jest tylko minimalnie lepsze niż przegrana, a jego powtórzenie mogłoby doprowadzić do całkowitej porażki. Nawet z międzynarodową pomocą w zasiedleniu kolejnej wyspy catańczycy nie postrzegają zalania poprzedniej jako zwycięstwa.

WARIANT DLA 5-6 GRACZY

Do rozgrywki w 5 lub 6 graczy niezbędny będzie egzemplarz dodatku **CATAN 5-6** oraz wszystkie elementy z niniejszego scenariusza.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas gry obowiązują wszystkie zasady gry **CATAN**®, rozszerzenia dla 5-6 graczy oraz tego scenariusza dla 3-4 graczy (opisane na stronach 1-3).

- Maksymalna liczba żetonów ropy, które może posiadać jeden gracz, wynosi teraz 6 (a nie 4 – patrz strona 1).

Przygotowanie

Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas gry należy używać sugerowanego rozłożenia z instrukcji dodatku dla 5-6 graczy oraz przedstawionego na rysunku po prawej. Należy przy tym zauważyć, że:

- Druga pustynia także staje się polem naftowym.
- Pole terenu oznaczone żetonem „10” po lewej stronie planszy należy zamienić na pole lasu. Analogicznie, pole terenu oznaczone żetonem „4” po prawej stronie należy zamienić na pole pastwiska.

W przypadku otwartego przygotowania wyspy należy stosować zasady ze strony 4. Należy jednak pamiętać, że może ono prowadzić do bardzo nierównej rozgrywki.

Faza budowy poza kolejnością

Faza budowy poza kolejnością następuje natychmiast po zakończeniu tury gracza lub po zakończeniu fazy katastrofy (jeśli ta wystąpiła). Faza budowy poza kolejnością jest rozgrywana zgodnie z zasadami z dodatku dla 5-6 graczy.

Uwaga: Gracz, którego tura właśnie się zakończyła, nie może budować niczego w fazie budowy poza kolejnością. Dodatkowo, w trakcie jej trwania obowiązują następujące zasady:

- Ropa nie może być zamieniana na inne surowce.
- Ropa nie może być sekwestrowana.
- W czasie fazy budowy poza kolejnością ropy można używać tylko do budowy metropolii i tylko wtedy, gdy nie spowoduje to przesunięcia znacznika poza pole „5” na torze katastrofy.

- Jeśli podczas fazy budowy poza kolejnością zostanie wywołana katastrofa, należy ją rozpatrzyć zaraz po zakończeniu fazy budowy poza kolejnością.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zgromadzi 12 punktów zwycięstwa lub po zniszczeniu 8 żetonów z liczbami (a nie 5, jak ma to miejsce podczas rozgrywki dla 3-4 graczy).

GRA OTWARTA

Aby uczynić ten scenariusz jeszcze ciekawszym i bardziej konfrontacyjnym, gracze mogą podczas kolejnych rozgrywek:

- Skorzystać z zasad otwartego przygotowania wyspy.
- Pozwolić uczestnikom na używanie i sekwestrowanie (maksymalnie 1 żetonu) ropy w czasie tej samej tury.
- Znieść ograniczenie liczby żetonów ropy posiadanych przez graczy.
Zasady te czynią scenariusz bardziej życiowym, ale sprawiają, że jest mniej zrównoważony, co może sprawić, że dla niektórych będzie mniej zabawny.

Otwarte przygotowanie wyspy (3-4 graczy)

- Planszę należy przygotować zgodnie z zasadami otwartego zagospodarowania wyspy z gry **CATAN**® (*Złodziej zaczyna grę obok planszy*).
- Numerowany żeton pola naftowego należy umieścić na pustyni. Jeśli to możliwe, należy przy tym wybrać liczbę, która nie występuje w sąsiedztwie pustyni.
- Nienumerowany żeton pola naftowego z pastwiskiem należy umieścić na drugim *najbardziej prawdopodobnym* polu pastwiska (zachowując przy tym żeton z liczbą z danego pola). Jeśli gracze mogą wybrać 2 lub więcej pół terenu o takim samym prawdopodobieństwie, powinni umieścić żeton pola naftowego na terenie, który nie sąsiaduje z innym polem naftowym. Jeśli zajdzie taka potrzeba, powinni zamienić żetony z liczbami w taki sposób, aby pola naftowe ze sobą nie sąsiadowały.
- Na podobnej zasadzie nienumerowany żeton pola naftowego z lasem należy umieścić na drugim *najmniej prawdopodobnym* polu lasu.

Uwaga: Prawdopodobieństwo, od najniższego, do najwyższego, wygląda następująco: 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).



Otwarte przygotowanie wyspy (5-6 graczy)

- Planzę należy przygotować tak, jak to opisano w dodatku dla 5-6 graczy.
- Podczas rozkładania pól naftowych należy przestrzegać wskazówek dla otwartego zagospodarowania wyspy dla 3-4 graczy. Jedynym wyjątkiem jest to, że na drugim polu pustyni także należy umieścić żeton pola naftowego.

DODATKOWE UWAGI

W tej części opisano kilka dodatkowych wskazówek, odnośnie tego, jak należy rozpatrzyć pewne sytuacje, do których może dojść podczas rozgrywki.

- Przy pomocy Wynałazku można wziąć z banku żetony ropy.
- Jeśli gracz użyje karty „Monopol” do zdobycia ropy, to nadal nie może przy tym przekroczyć dopuszczalnego limitu żetonów ropy. W celu ustalenia, od kogo ma pobrać żetony ropy (kiedy nie można wziąć ich wszystkich), gracz pobiera po jednym żetonie od każdego przeciwnika, zaczynając od gracza po jego lewej i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki nie osiągnie swojego limitu.
- Żłodziej nie może zostać ustawiony na zniszczonym polu terenu.



TWÓRCY SCENARIUSZA

Autorzy scenariusza: Erik Assadourian i Ty Hansen

Na podstawie gry CATAN®, której autorem jest: Klaus Teuber

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

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Wersja polska: Galakta

OD AUTORÓW

Celem niniejszego scenariusza jest zwrócenie uwagi na ważne wyzwania, z którymi ludzkość mierzy się w odniesieniu do surowców, od których zależy współczesne społeczeństwo. Skupiając się na problemach związanych z zanieczyszczeniem i zmianami klimatycznymi, chcemy wyraźnie zaznaczyć, że nie powstał on z pobudek politycznych. Chcemy raczej wskazać na inne aspekty nierozzerwalnie związane z użyciem surowców naturalnych, takich jak ropa naftowa. Jej użycie przyniosło ludzkości ogromne korzyści i w żadnym wypadku nie chcemy umniejszać jej znaczenia. Jednak, jak pokazały badania naukowe, jej nadużycie ma obecnie destabilizujący wpływ na nasz klimat i jej odpowiedzialne wykorzystanie stało się ważniejsze niż kiedykolwiek przedtem. Naszą intencją jest zwrócenie uwagi - poprzez ten scenariusz - na wspomniane wyzwania, ale chcemy to zrobić w sposób przystępny i przyjemny.

W scenariuszu pojawia się termin „sekwestracja ropy”. Dużo częściej słyśmy się o sekwestracji w kontekście dwutlenku węgla, czyli wychwytywaniu go ze spalin w celu ograniczenia jego emisji do atmosfery. Cemu usuwać skutki, 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.

Scenariusz *Ropa z Catanu* został stworzony przez Erika Assadouriana i Ty Hansena do gry *CATAN®* autorstwa Klausa Teubera. Następnie został rozwinięty w ramach projektu Transforming Cultures działającego przy Worldwatch Institute na potrzeby rozwijania świadomości w zakresie wpływu użycia ropy naftowej na nasze środowisko. Scenariusz został następnie dopracowany w ramach inicjatywy non-profit przy udziale Catan GmbH i Mayfair Games, które nadało mu oprawę graficzną i wydało go w angielskiej wersji językowej, oraz Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, które wydało go na rynku międzynarodowym.

Scenariusz *Ropa z Catanu* można za darmo pobrać ze strony www.oilspings.catan.com w różnych wersjach językowych. Zyski ze sprzedaży fizycznej wersji scenariusza zostaną wykorzystane do pokrycia wydatków związanych z grafiką i drukiem. Pozostała część zysków zostanie przekazana na rzecz projektu Transforming Cultures prowadzonego przez Worldwatch Institute.

Więcej informacji na ich temat można znaleźć na www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org oraz www.mayfairgames.com.

Czy wiesz, że...?

Według prognoz, do roku 2100 poziomy mórz mają podnieść się o 1-2 metry. Stwarza to wielkie zagrożenie dla wysp oraz krajów nadmorskich. Niektóre wyspy, takie jak Tuvalu i Vacatu mogą wręcz zostać zatopione w całości. Na innych, takich jak Malediwy i Wyspy Marshalla, słona morska woda może zniszczyć źródła wody pitnej i ziemię, a ekstremalne zjawiska pogodowe mogą mieć niszczycielski wpływ na obszary zamieszkałe.



KOSMOS

