

CATAN

SCENARIOS

OIL SPRINGS

Et scenario af
**Erik Assadourian
& Ty Hansen**

Til
Klaus Teubers
Settlers fra Catan™

STARTOPSTILLING

- Arranger spillepladen som nedenfor. Placer oliekildebrikkerne på ørkenen, skoven med 9-tallet og den nordøstlige eng med 10-tallet. (*Røveren starter uden for spillepladen*)
- Se side 3 ang. variation af spillet. Imidlertid kan en ændret startopstilling føre til et meget omskifteligt spil.
- Placer katastrofemarkøren på '0' på Vejen mod Katastrofe-pladen.



BAGGRUNDSHISTORIEN

Hereuka! Der er fundet olie på øen Catan. Catans dygtige ingeniører har lært at udvikle produktionen ved at bruge denne værdifulde nye ressource, både ved at omdanne den til andre ressourcer og ved at udvikle byer til metropoler. Men olien er en knap ressource og anvendelsen af den er ikke uden omkostninger. Brugen af olie leder til forurening og til drivhusgasudledninger, der giver risiko for oversvømmelser ved kysterne - og for altødelæggende katastrofe. Med opdagelsen af olie på Catan, står beboerne over for en ny udfordring: de må beslutte sig for, om det er til fælles bedste at begrænse brugen af olie eller om kapløbet om sejren retfærdiggør risikoen for total ødelæggelse.

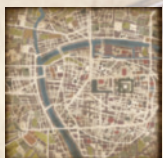
NYE SPILDELE

I får brug for alle spildeelene fra spillet Settlers fra Catan™ (SfC). Catan: Oil Springs, indeholder de følgende dele, men ikke alle er nødvendige i et spil for 3-4 spillere:

- 21 Oliepoletter (brug 15 til 3-4 spillere)
- (på bagsiden: 21 poletter med udskilt olie)
- 6 Metropolpoletter (brug 4 til 3-4 spillere)
- 4 Oliekildebrikker (brug 3 til 3-4 spillere)
- 1 Miljøforekæmperpolet
- 7 Sejrspointpoletter
- 1 Vejen mod Katastrofe-plade (Katastrofemarkør)



Oliepolet



Metropol-polet



Katastrofe-markør



Miljøforekæmperpolet



Oliekildebrikker



Sejrspointpolet



SÆRLIGE REGLER

Bortset fra reglerne nedenfor, skal reglerne fra Settlers fra Catan anvendes.

Råstofudbytte

Bygninger på oliekluder producerer olie: 1 olie fra et hus, 2 fra en by og 3 fra en metropol. I modsætning til ressourcekort, uddeles olie en ad gangen, begyndende med den spiller der slog med terningen. Derefter uddeles en ad gangen i urets retning, indtil alle spillere har modtaget deres produktion eller til olieforsyningen er udtømt.

Røveren kan placeres på en oliekilde. Olie opbevares foran spillerne (altid synligt for alle spillere). Når der stjæles fra en spiller, kan den person der stjæler vælge at tage en olie, i stedet for et vilkårligt ressourcekort. Hvis der slås 7, skal hver olie tælles som et kort. Hvis du tvinges til at kassere pga. en 7'er, kan du kassere olie ved at lægge det tilbage i olieforsyningen.

Bemærk: Du må på ethvert givent tidspunkt maksimalt have 4 olie. Hvis du efter et terningslag skal producere olie, og denne olie ville øge din oliebeholdning til mere end 4 olie, må du ikke tage denne olie. Ligeledes må du heller ikke stjele olie, handle dig til mere olie med andre spillere eller bruge udviklingskort hvis det vil resultere i at du har mere end 4 olie.



Følg Oil Springs På Nettet

twitter

@catanoilspings



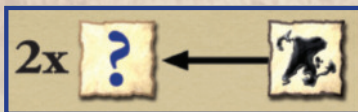
www.oilspings.catan.com

Brug af Olie

Olie kan bruges på to måder:

1. Under din tur kan du veksle 1 olie til 2 ens ikke-olie ressourcer, efter eget valg. Du kan ikke bruge søhandel til at skaffe olie (det vil sige, at en 4:1 handel eller havnene ikke kan give dig olie). Derimod kan udviklingskortene Fund og Monopol anvendes til olie.
2. Du kan bruge 1 mursten, 1 korn, 1 malm og 2 olie til at udvide en af dine byer til en metropol, ved at placere en Metropolpolet under byen. En metropol producerer 3 ressourcer i stedet for 2, tæller for 3 sejrpoint og kan modstå vandstandsstigninger.

Der kan bruges flere olie per tur, for begge disse muligheder. Olie der anvendes til at bygge, returneres til olieforsyningen. Imidlertid resulterer brugen af olie i forurening. Efter hver femte olie er brugt, udløses en katastrofe. Hold øje med denne udvikling vha. Katastrofemarkøren på Vejen mod Katastrofe-markøren flyttes fra 0 til 5.



Udskilning af Olie

Alternativt kan du i din tur undlade at bruge 1 olie, og dermed ofre en vis mængde vækst til fordel for øget miljømæssig sikkerhed samt prestigen i at



Vidste Du?

Klimaforandringer og andre miljøkatastrofer kan forårsage op mod en milliard flygtninge i 2050

blive en foregangsmand for bæredygtighed. For at gøre dette, skal du i din tur vende en af dine oliepoletter med den modsatte side opad (maksimalt 1 per tur). Dette 'udskiller' olien, og fjerner den permanent fra spillet. For hver 3 olie du udskiller, får du 1 sejrpoint. Den første spiller der har udskilt 3 olie får Miljøforekæmperpoletten (tæller for 1 sejrpoint). Hvis en anden spiller udskiller mere olie end den nuværende Miljøforekæmper, får vedkommende øjeblikkeligt Miljøforekæmperpoletten.

Miljømæssige Effekter af Olieforbrug

Hver gang 5 olie bruges (inkluderer ikke dem der udskilles eller returneres til banken pga. røveren), udløses en naturkatastrofe. Denne 'katastrofefase' gennemføres efter spillerens normale tur er slut, men inden næste spiller påbegynder sin tur.

Vigtigt: Du kan kun bruge olie i din tur, indtil en katastrofe er udløst. Hvis Katastrofemarkøren på Vejen Mod Katastrofe står på 4, kan 1 olie bruges denne tur (udskilning af olie er ikke 'brug' og tæller således ikke i denne udvikling). Hvis Katastrofemarkøren er på 1, kan 4 olie bruges i denne tur. Hvis en katastrofe er udløst i denne tur, skal katastrofefasen gennemføres ved turens slutning. Derefter sættes Katastrofemarkøren tilbage på 0.

Eksempel: Ved begyndelsen af Patricias tur er katastrofemarkøren på Vejen Mod Katastrofe-pladen på 2. Hun bruger 1 olie til at få 2 korn og 1 olie til at få 2 malm. Markøren er nu på 4. I denne tur kan Patricia ikke bygge en metropol, da dette ville overskride den maksimale grænse på 5. Derimod kan hun stadig veksle 1 olie til ressourcer. Eftersom hun allerede har brugt olie, kan hun ikke udskille olie i denne tur.

Katastrofefasen

Hver gang katastrofemarkøren når '5' (det vil sige efter 5., 10., 15. osv. gang olie bruges), slår du med de to 6-sidede terninger, for at afgøre hvor katastrofen indtræffer.

Der Slås 7

Hvis der slås 7, så udløses en naturkatastrofe af klimaforandringerne, hvorved kyststrækninger oversvømmes. Huse der grænser op til kystfelter fjernes fra spillebrættet (og returneres til den pågældende spiller). Veje påvirkes ikke. Metropol påvirkes (pga. diger og avanceret design) heller ikke. **Bemærk:** Ødelagte huse kan genopbygges, enten på deres oprindelige placering eller andre steder. Andre spillere kan nu bygge et hus på det pågældende sted (hvis muligt).

Der Slås Ikke 7

Et hvilket som helst andet tal end 7 resulterer i, at industriel forurening har ramt et felt med det pågældende nummer (se forklaring i kassen til højre). Hvis der kun er 1 enkelt felt med det pågældende nummer, så sker forureningen der. Hvis mere end 1 felt har det samme nummer, udvælges vilkårligt hvilket felt der rammes. Hvis tallet ikke findes på noget felt (pga. tidligere katastrofer), sker intet.

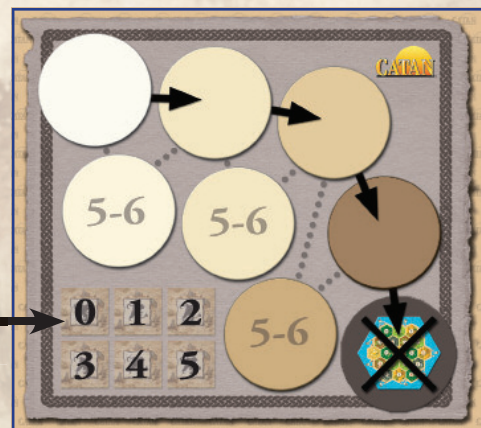
Hvordan et Vilkaarligt Felt Udvalges

Som reglerne siger, kan man blive bedt om at 'udvælge et vilkårligt' felt. For at gøre dette for to felter, gives tallene 1-3 til det ene felt og 4-6 til det andet. Derefter slås med en terning, og dette terningkast 'udvælger' det rette felt. Tilsvarende for 3 felter gives tallene 1-2, 3-4 og 5-6. For 4 felter gives tallene 1,2,3 og 4 til de 4 felter. Hvis der slås 5 eller 6 slår man igen.

- Hvis det ramte felt **ikke** indeholder en olie kilde, fjernes dennes talbrik. Dette felt kan ikke længere producere ressourcer. Placer produktionsnummeret på i en af cirklerne på Vejen Mod Katastrofe. Hvis alle cirklerne er fyldt ud, så stopper spillet.
- Hvis det ramte felt indeholder en olie kildebrik, fjernes 3 olie fra den generelle olieforbrug fra spillet. Denne olie bliver hermed en del af den utilgængelige oliereserve, og er dermed ikke længere tilgængelig for spillerne.

I modsætning til felter, kan olie kildebrikker rammes af forurening gentagne gange gennem hele spillet.

Bemærk: Hvis den generelle olieforbrug er udtømt, og den tilbageværende mængde olie er hos spillerne, kasserer spillerne 1 olie ad gangen, begyndende med den spiller der forårsagede katastrofen, og derefter i urets retning.



SPILLETS AFSLUTNING

Der er to måder at afslutte dette scenario:

- Den første spiller der opnår 12 eller flere sejrpoint efter vedkommendes tur - hvilket inkluderer en evt. gennemførelse af katastrofefasen - vinder spillet.
- Hvis den femte talbrik fjernes fra en af landfelterne, har oversvømmelser ramt hele Catan, og alle indbyggere er tvunget til at forlade øen hvorved spillet slutter. Der er således ingen rigtig vinder, men den spiller der har Miljøforekæmperpoletten opnår en 'pyrrrussejr'. Denne

Eksempel: Alan har bygget en metropol, hvilket bringer ham op på 12 sejrpoint. De 2 olie han brugte til at bygge for, har udløst en katastrofe. Alan slår 7 i Katastrofefasen, hvilket resulterer i kystoversvømmelser. Alans hus ved kysten fjernes fra spillepladen, og hans by ved kysten reduceres til et hus. Dette bringer ham ned på 10 point, og spillet fortsætter.

Pyrrrussejr

En pyrrrussejr er en sejr, der har krævet så omfattende tab, at den kun er lidt bedre end en fiasko. Og hvis den skulle gentages, ville dette lede til et totalt nederlag. Selv med international assistance til at blive genhuset på nyt land, vil ingen cataner opfatte en oversvømmelse af deres ø som en ægte sejr.

spiller anerkendes af det internationale samfund for vedkommendes indsats ift. reduktion af klimaforandringerne, og får derfor tildelt de mest attraktive landområder til genhusning på en nærliggende ø.

VARIATION: 5-6 SPILLERE

For at spille 5-6 spillere behøves SfC 5-6 spillere-udgaven og alle delene fra dette scenario.

Bortset fra hvor det nævnes her, skal SfC reglerne, alle SfC 5-6 reglerne og dette scenarios regler for 3-4 spillere anvendes (s. 1-3).

- Den maksimale mængde olie du må have, er 6 i stedet for 4 (se side 1).

Startopstilling

Bortset fra nedenstående, skal startopstillingen ske som i SfC 5-6 reglerne, og som vist på billedet til højre. Bemærk:

- Det andet ørkenfelt bliver også til et oliekildefelt.
- Udskift det landskabsfelt der ligger under den venstre 10-talsbrik med et skovfelt. Ligeledes udskiftes det højre 4-talsfelt med et engfelt.

Se side 4 ang. variation af spilopsætningen. Imidlertid kan en variation af opsætningen føre til et meget omskifteligt spil.

Særlig Byggefase

Den Særlige Byggefase følger umiddelbart efter en spiller afslutter sin tur eller efter en evt. Katastrofefase. Den Særlige Byggefase gennemføres som beskrevet i reglerne for SfC 5-6. Bemærk: Den spiller, hvis tur netop er slut, kan ikke bygge i Den Særlige Byggefase. Derudover gælder følgende: :

- Olie kan ikke konverteres til andre ressourcer.
- Olie kan ikke udskilles.
- I Den Særlige Byggefase kan olie bruges, men kun til at bygge metropoler, og kun hvis dette ikke leder til at katastrofemarkøren kommer over 5.
- Hvis en katastrofe udløses under Den Særlige Byggefase, gennemføres Katastrofefasen umiddelbart efter pågældende fase.

Spillets Afslutning

Spillet afsluttes enten når nogen får 12 sejrpoint eller når 8 talbrikker er ødelagte (ikke 5 som i 3-4 spiller udgaven).

FRIT SPIL

For at gøre dette scenario mere udfordrende og konfrontatorisk kan følgende regler ændres:

- Brug en anden spillepladeopstilling.
 - Tillad spillere både at bruge olie og at udskille (maksimalt 1) olie hver tur.
 - Fjern grænsen for antallet af oliepoletter en spiller kan have.
- Disse regler gør scenariet mere realistisk, men også mere ubalanceret, hvilket kan gøre det mindre sjovt.

Variabel Spilopstilling (3-4 spillere)

- Arranger spillepladen som foreslået i den variable opstilling i SfC (røveren starten uden for spillepladen).
- Placer et nummereret oliekildefelt på ørkenen. Om muligt, vælg så et nummer der ikke ligger op ad ørkenen.
- Placer et unummereret oliekildefelt (af engtypen) på det 2. højest nummererede engfelt (behold talbrikken). Hvis du kan vælge mellem to eller flere felter med samme sandsynlighed for terningslag, placer så olieilden på et felt der ikke ligger op ad en anden oliekilde. Om nødvendigt kan talbrikker byttes rundt, så olieilderne ikke ligger op ad hinanden.
- Ligeledes placeres en unummereret oliekilde (af skovtypen) på det 2. mindst sandsynlige skovfelt.

Bemærk: Fra lavest til højest sandsynlighed: 2&12 (1:36), 3&11 (2:36), 4&10 (3:36), 5&9 (4:36), 6&8 (5:36).



Variabel Spilopstilling (5-6 Spillere)

- Arranger spillepladen som foreslået i den variable opstilling i SfC 5-6.
- Følg vejledningen i den variable spilopstilling for 3-4 spillere. Eneste undtagelse: det andet ørkenfelt skal også have et oliekildefelt.

ØVRIGE NOTER

Denne sektion giver vejledning til situationer der kan opstå under spillet.

- Fund kan bruges til at hente olie fra banken.
- Hvis du bruger et Monopol kort til at monopolisere olie, kan du stadig ikke overskride grænsen for olie per spiller. For at afgøre hvem du tager olien fra (når der stadig er olie tilbage), skal du tage 1 olie fra hver spiller, begyndende med den spiller der har turen næste gang og derefter i urets retning, indtil din maksimale beholdning er nået.
- Du må ikke placere røveren på et ødelagt felt.

BAG SCENARIET

Et scenario af: Erik Assadourian og Ty Hansen

Baseret på *Settlers fra Catan* af: Klaus Teuber

Produktion og regler: Mayfairholdet og Catan GmbH

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

Dansk oversættelse: Bo Normander, Daniel Yeow og Daniel Møller

DESIGNNOTER

Scenariet her er et forsøg på at henlede opmærksomheden på de vigtige udfordringer, som menneskeheden står foran, i forbindelse med de ressourcer som samfundet er afhængigt af. Selvom vi diskuterer emner som forurening og klimaforandringer, er det vigtigt at understrege, at vi ikke ser dette som et forsøg på at polarisere, men snarere som et middel til at skabe opmærksomhed om den afvejning der må ske i forbindelse

Vidste Du?

Havene forventes at stige med 1-2 meter frem mod år 2100, hvilket vil være en voldsom trussel mod ø- og kystnationer. Visse øer, f.eks. Tuvalu og Vanatu, risikerer at blive totalt oversvømmet. Hos andre, såsom Maldiverne og Marshalløerne, kan saltvand trænge ind og forurene øernes ferskvandsreservoir eller agerjord. Derudover kan ekstreme vejrphenomener blive ødelæggende for byggeri og boliger.

ansvarligt forbrug er vigtigere end nogensinde før. Vores ønske med dette scenario er at skabe opmærksomhed om disse udfordringer på en måde, der er både lærerig og underholdende. *Catan: Oil Springs* er et scenario udviklet af Erik Assadourian og Ty Hansen til brætspillet 'Settlers fra Catan' af Klaus Teuber. Det blev udviklet i forbindelse med Worldwatch Institutes Transforming Cultures projekt, med



henblik på at skabe opmærksomhed omkring de effekter, som olie har på miljøet. Scenariet er derudover blevet udviklet som et nonprofit projekt med støtte fra Catan GmbH og Mayfair Games, der stod for grafisk design, og som har udgivet dette scenario på det engelsksprogede marked. Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG står for udgivelsen på det internationale marked.

Catan: Oil Springs kan hentes gratis på www.oilspings.catan.com på forskellige sprog. Indtægterne fra salget af papirudgaven dækker omkostninger i forbindelse med grafik og tryk. Øvrige indtægter går til at støtte Worldwatchs Transforming Cultures projekt (www.transformingcultures.org).

Mere information kan fås på: www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org, www.worldwatch-europe.org og www.mayfairgames.com.



Copyright © 2011 Catan GmbH. See www.catan.com. Published by Mayfair Games, Inc. under license from Catan GmbH. Catan, The Settlers of Catan, Catan Scenarios, Catan: Oil Springs are trademarks of Catan GmbH. All rights reserved

