

카탄의 개척자TM CATAN

A Scenario by
**Erik Assadourian
& Ty Hansen**

For
Klaus Teuber's
*The Settlers of Catan*TM

시나리오: 석유의 발견

배경 이야기

유레카! 카탄의 섬에서 석유가 발견됐습니다. 카탄의 위대한 기술자들은 이 값진 자원을 이용해 도시를 대도시로 승격시키거나 다른 자원들로 교환하는 방법을 터득했습니다. 하지만 석유는 매우 희귀한 자원이고 석유를 사용하는데도 기회비용이 들기 마련입니다.

석유를 사용할 때는 기후를 변화시키는 오염물질도 배출됩니다. 이 기후 변화는 해안 지역이 침수당하는 재앙을 일으키기도 합니다. 석유의 발견으로 인해 이제 카탄 섬의 거주민들은 선택의 기로에 있습니다.

모두의 이익을 위해 석유의 사용을 제한할 것인지,
자신의 승리를 위해 파멸의 위험을 감수할 것인지...

내용물

먼저 카탄의 개척자(The Settlers of CatanTM(SOC))에 포함된 모든 내용이 필요합니다.

카탄 : 석유의 발견TM의 내용은 다음과 같습니다. 3~4인 게임에서는 내용의 일부만 사용합니다.

- 21 석유 토큰 (3~4인용은 15개만 사용)
- (21 격리된 석유 토큰을 뒷면에 접착)
- 6 대도시 토큰..... (3~4인용은 4개만 사용)
- 4 석유갱 타일..... (3~4인용은 3개만 사용)
- 1 최고의 환경운동가 토큰
- 7 승점 토큰
- 1 재앙 트랙(트랙 마커 포함)



석유 토큰



대도시 토큰



재앙 트랙 마커



최고의 환경운동가 토큰



석유갱 타일



승점 토큰



준비하기

- 아래와 같이 게임판을 놓습니다. 석유갱 타일을 사막 타일, 9 숲 타일, 10 초원 타일 위에 놓습니다. (도둑은 게임 판 밖에서 시작합니다.)
- 더 다양한 초기 배치는 3쪽을 참고하세요. 하지만 이 경우 매우 예측하기 힘든 게임이 될 겁니다.
- 트랙 마커를 재앙트랙의 "0"에 놓습니다.

특별규칙

여기 언급되지 않은 규칙은 카탄의 개척자 규칙을 참조하세요.

자원 생산

석유갱 타일에 지어진 건물은 석유를 생산합니다. 마을은 1개, 도시는 2개, 대都市는 3개의 석유 토큰을 생산합니다. 석유는 자원 카드와는 다르게 주사위를 굴린 사람부터 시계방향으로 각 사람이 받을 수 있는 양 만큼 받습니다. 단, 공동창고의 석유가 모두 소진되면 더는 누구도 받을 수 없습니다.



도둑은 유전에 놓일 수 있습니다. 석유는 모든 사람이 볼 수 있게 자신의 앞에 둡니다. 도둑을 이용해 다른 사람의 자원을 하나 훔치는 경우에는 무작위로 자원 카드를 뽑는 대신, 석유 토큰을 하나 가져올 수 있습니다. 주사위를 굴려 7이 나올 경우에는 석유 토큰을 자원 카드처럼 세야 합니다. 이 때문에 자원을 버려야 할 경우에는 석유를 버릴지 선택할 수 있습니다.

알림 : 한번에 석유를 소지할 수 있는 최대수량은 4개입니다. 주사위를 굴려 석유를 생산하였고, 이 결과 보유한 석유가 4개를 초과하게 되면 초과분의 석유는 가질 수 없습니다. 또한 다른 사람의 석유를 훔치거나, 다른 사람과 거래의 결과로 보유한 석유가 최대치를 넘기게 된다면 이 행동을 할 수 없습니다. 전진 카드를 사용한 결과가 보유한 석유의 최대치를 초과하는 경우에도 카드를 사용할 수 없습니다.

카탄 : 석유의 발견 SNS 계정

twitter

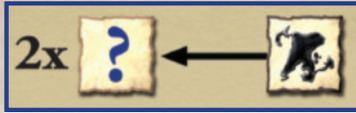
@catanoilspings



www.oilspings.catan.com

석유 사용하기

석유를 사용하는 데는 2가지 방법이 있습니다.



1. 자신의 차례 동안, 석유 1개로 석유가 아닌 원하는 한 가지 자원 2장과 바꿀 수 있습니다. **해상 거래로는 석유를 얻을 수 없습니다(예를 들어 4:1 교환이나 항구 거래로는 석유를 얻지 못합니다).** 하지만 전진 카드 중에서 발견 카드와 독점 카드로는 석유를 얻을 수 있습니다.
2. 벽돌 1장, 밀 1장, 철 1장, 석유 2장을 내고 도시 하나를 대도시로 승격시킬 수 있습니다. 이때, 대도시 토큰을 도시의 아래에 깔아 둡니다. 대도시는 자원을 2개가 아닌 3개씩 생산하며, 승점은 3점입니다. 또한 해안 침수에 영향을 받지 않습니다.

이 두 가지 방법으로 석유를 몇 번이든 사용 할 수 있습니다. 사용된 석유는 공동 창고로 되돌아 갑니다. 한편 석유의 사용은 오염을 유발합니다. 석유를 5개 사용할 때 마다 재앙이 발생합니다. 이 진행 상황을 재앙 트랙에 마커로 표시합니다. 마커는 0에서 5까지 이동하게 됩니다.



석유 격리하기

석유를 사용하는 대신 플레이어는 대두되고 있는 환경문제의 해결을 위해 성장을 포기하고 고귀한 희생 정신을 선택할 수 있습니다. 이 경우 자신이 가지고 있는 석유 토큰을 하나 뒤집어 자신의 앞에 놓습니다(차례마다 최대



알고 계셨나요?
기후 변화와 다른 환경 재앙들로 2050년까지 10억명의 피난민이 생겨날 수 있습니다.

1회). 이 “격리된”석유는 게임에서 완전히 제거 됩니다. 격리된 석유 토큰 3개 마다 승점을 1점 받습니다. 최초로 격리된 석유 토큰 3개를 모은 사람은 “최고의 환경운동가” 토큰을 받습니다(1승점). 만약 누군가 현재 최고의 환경운동가 보다 더 많이 격리된 석유 토큰을 모은다면, 즉시 그 사람이 “최고의 환경운동가” 토큰을 가져 갑니다.

석유 사용이 환경에 미치는 영향

석유를 5개 사용할 때 마다(격리시키거나 도둑 때문에 공동 창고에 반납하는 게 아닌), 환경 재앙이 발생합니다. 이 “재앙 단계”는 차례가 끝나고 다음 사람에게 주사위를 넘기기 전에 해결 해야합니다.

중요 : 재앙이 일어날 때 까지만 석유를 사용할 수 있습니다. 만약 마커가 재앙 트랙의 4단계에 있다면, 그 차례에는 1개의 석유만 사용할 수 있습니다. 석유를 격리시키는 것은 석유 사용이 아니며, 재앙 단계를 진행시키지 않습니다. 만약 마커가 재앙 트랙의 1단계에 있다면, 그 차례에는 석유를 4개 까지 사용할 수 있습니다. 차례가 끝나면 재앙이 발생하게 되고 재앙을 해결 한 후에 마커를 재앙 트랙의 0에 위치 시킵니다.

예시 : 은영이의 차례가 시작될 때, 재앙 트랙은 2단계였습니다. 은영이는 1개의 석유를 사용하여 밀 카드를 2장 얻고, 다시 1개의 석유로 철광석 2 장을 얻었습니다. 이로써 재앙 트랙이 4단계가 됐습니다. 은영이가 이번 차례에 대도시를 짓는다면 재앙 트랙이 5단계를 넘기 때문에 이렇게는 할 수 없습니다. 하지만 여전히 석유를 1개 더 사용할 수는 있습니다. 이미 석유를 사용했기 때문에 이번 차례동안 석유를 격리할 수는 없습니다.

재앙 단계

재앙 트랙의 마커가 “5단계”에 이를 때 마다(예를 들어 5번째, 10번째, 15 번째 후) 6번째 주사위 2개를 굴려 재앙이 닥칠 곳을 결정합니다.

“7”이 나왔을 때

만약 주사위를 굴려 7이 나왔다면, 기후 변화로 인한 해안 침수 재앙이 일어납니다. 바닷가와 맞닿은 교차점에 건설된 마을은 게임판에서 제거하여 원래 소유자에게 돌려줍니다. 도시는 마을로 규모가 축소됩니다. 도로는 아무 영향을 받지 않습니다. 대도시도 (방파제와 다른 진보된 기술 덕분에) 아무 영향을 받지 않습니다.

알림 : 부서진 마을은 나중에 원래 위치나 다른 위치에 다시 지을 수 있고, 다른 사람도 (가능하다면) 그 위치에 자신의 마을을 지을 수 있습니다.

“7”이 안 나왔을 때

주사위를 굴려 7이 아닌 다른 숫자가 나오면, 산업 공해가 발생하여 그 숫자에 해당하는 타일에 영향을 미칩니다(우측 상자 안의 글 참고). 만약 해당 되는 숫자의 타일이 1개라면 그 타일에 영향을 미칩니다. 만약 주사위 숫자에 해당 되는 타일이 2개 이상이라면, 무작위로 한 타일을 선택하여 그 곳에 영향을 끼치게 됩니다. 만약 (이전의 재앙 때문에) 이번에 굴린 숫자가 가리키는 곳이 더는 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

만약 영향을 받는 타일에 석유갱이 없다면, 그 타일에 있는 숫자 토큰을 제거합니다. 이 토큰은 재앙 트랙의 윗행으로 된 빈 공간에 놓습니다. 이 공간이 모두 차면 게임이 끝납니다.

만약 영향을 받는 타일에 석유갱이 있다면, 공동창고에 있는 석유 3개를 게임에서 제거합니다. 이 석유는 발견할 수 없는 매장량이 되어 플레이어들이 더는 얻을 수 없게 됩니다.

지형 타일과는 다르게 석유갱 타일은 계속해서 게임내내 산업 공해의 영향을 받습니다.

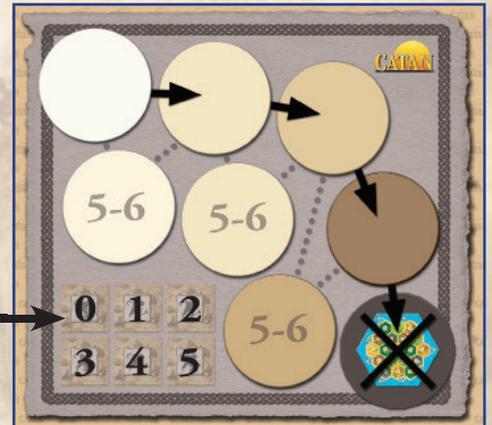
알림 : 만약 공동창고에 더는 석유가 없고 플레이어들만 석유를 가지고 있을 때 재앙이 발생하면, 재앙을 일으킨 플레이어부터 시계방향으로 돌며 모두 석유 토큰을 1개씩 버려야 합니다

알고 계셨나요?

지난 50년간, 니제르 델타 지역에서 송유관 유출과 사고로 천만 배럴 이상의 석유가 흘러나와 환경을 오염시켰습니다. 이는 2010년 멕시코 만에 유출된 양의 2배가 넘는 양입니다.

지형 타일을 무작위로 고르는 법

이 방법은 우리가 지형 타일을 “무작위로 선택”하는 방법으로 사람들에게 자주 알려주는 것입니다. 2개의 타일중 하나를 무작위 선택 한다면, 한 타일은 숫자 1~3, 다른 타일은 4~6을 부여합니다. 주사위를 1개 굴려 나온 결과로 타일을 선택합니다. 마찬가지로 3개의 타일이라면 1~2, 3~4, 5~6을 사용합니다. 4개의 타일이라면 1~4 를 사용하고 5,6이 나오면 다시 굴립니다.



게임의 종료

다음 2가지 경우에 시나리오가 끝납니다.

- 누군가 자신의 차례 끝에 -재앙 단계까지 모두 해결한 후- 12점 이상이면 그 사람이 승리합니다.

- 만약 지형 타일에서 다섯 번째 숫자 토큰이 제거되면, 카탄의 섬에 해일이 닥쳐서 모든 거주민은 섬을 버리고 떠나야 합니다. 이 경우 사실상 승자는 없지만, 현재 “최고의 환경운동가”인 사람이 “상처뿐인 승리”를 달성합니다. 이 사람은 기후 변화를 경감 시키기 위한 노력이 국제 사회에 널리 알려져, 이웃 섬에 재정착하면서 가장 좋은 땅을 받게 됩니다.

예시 : 현주는 대도시를 지으며 12점을 얻었습니다. 이러면서 사용된 2개의 석유는 재앙을 일으키게 됩니다. 현주는 재앙 단계에 주사위를 굴렀고 7이 나왔습니다. 이 결과 해안 침수가 일어나서 현주가 해안가에 지어둔 마을 하나가 사라졌고 한 도시는 마을로 축소되었습니다. 이로써 현주의 점수는 10점으로 줄어들었고 게임은 끝나지 않고 계속 됩니다.

상처뿐인 승리

“상처뿐인 승리”는 모든 게 폐허가 되버린 가운데, 최소한 패배보다는 조금 나은 승리를 의미합니다. 하지만 이런 일이 반복된다면 결국 완전히 패배하게 됩니다. 카탄 섬의 거주민들은 국제적인 도움으로 새로운 섬에 재정착하게 되었고 이들에게 진정한 의미의 승리는 더 이상 섬이 침수 피해를 당하는 걸 보지 않는다는 겁니다.

5~6인용 변형 규칙

5~6명이 게임할 때는, 카탄의 개척자 5~6인용 확장판과 이 시나리오의 모든 내용물이 필요합니다.

여기 알림으로 표시한 것을 제외하고는 카탄의 개척자, 카탄의 개척자 5~6인 확장판과 이 시나리오의 3~4인 규칙을 따릅니다(1~3쪽 참조).

- 한 사람이 가질 수 있는 석유의 최대량은 4개가 아닌 6개입니다(1쪽 참조).

준비하기

여기 알림으로 표시한 것을 제외하고는, 카탄의 개척자 5~6인 확장판 규칙과 우측 하단에 보이는 그림을 따릅니다.

알림 :

- 두번째 사막 타일도 석유갱 타일이 됩니다.
- 왼쪽에 보이는 “10”번 지형 타일이 어떤 종류의 타일이건 숲 타일과 맞바꿉니다. 이렇게 우측에 보이는 “4”번 지형 타일은 초원 타일과 맞바꿉니다.

더 다양한 준비하기는 4쪽을 보십시오. 이러한 초기 배치는 게임을 더 어렵게 만들 수도 있습니다.

별도의 건설 단계

누군가의 차례를 마치거나 혹은 재앙이 일어나 재앙 단계를 마친 후 즉시 별도의 건설 단계를 진행합니다. 별도의 건설 단계는 카탄의 개척자 5~6인 확장판의 규칙과 동일하게 진행됩니다.

알림 : 방금 막 차례가 끝난 사람은 별도의 건설 단계 동안 건물을 지을 수 없습니다. 추가로 다음을 적용합니다.

- 석유를 다른 자원으로 교환할 수 없습니다.
- 석유를 격리할 수 없습니다.
- 별도의 건설 단계 동안, 석유의 사용은 재앙 트랙의

5 단계를 초과하지 않는 한 대도시를 짓는 데만 사용 가능합니다. 만약 별도의 건설 단계 동안 재앙이 발생했다면, 별도의 건설 단계를 마치고 즉시 재앙 단계를 해결합니다.

게임의 종료

누군가 12점을 모으거나 숫자 토큰 8개(3~4인용은 5개)가 파괴되면 게임이 끝납니다.

예측불가 게임

이 시나리오를 더 경쟁적이고 성취감이 있게 만들려면, 다음과 같이 규칙을 바꾸는 것을 고려해 보십시오.

- 초기 게임 준비를 다양하게 바꿔보십시오.
- 플레이어는 자신의 차례에 석유를 사용고도 격리(최대 1개)시킬 수 있습니다.
- 플레이어가 지닐 수 있는 석유의 제한을 제거하세요. 이 규칙들은 시나리오를 훨씬 현실적으로 만들지만, 게임의 균형이 무너져 더 재미없게 될 수도 있습니다.

초기 게임 준비의 변형 : 3~4인용

- 카탄의 개척자 규칙에 나와 있는 것처럼 게임판을 준비하십시오(도둑은 게임판 밖에서 시작).
- 숫자가 적힌 석유갱 타일을 사막에 놓습니다. 가능한 사막과 인접한 곳에 없는 숫자를 하나 고릅니다.
- 숫자가 적히지 않은, 초원이 그려진 석유갱 타일을 두번째로 확률이 높은 숫자가 적힌 초원 타일에 놓고 그 숫자토큰을 석유갱 타일 위에 놓습니다. 두번째 확률의 지형 타일이 2개 이상이면, 다른 석유갱 타일과 인접하지 않은 타일을 선택해서 그 위에 석유갱 타일을 놓습니다. 필요하다면 숫자 토큰을 바꿔서 석유갱 타일이 인접하지 않도록 만듭니다.
- 같은 방법으로 숫자가 적히지 않은, 숲이 그려진 석유갱 타일을 두번째로 확률이 낮은 숲 타일에 놓습니다.

알림 : 각 숫자가 나올 확률은(오름차순으로) : 2와12(1/36), 3과11(2/36), 4와10(3/36), 5와9(4/36), 6과8(5/36)입니다.



초기 게임 준비의 변형 : 5~6인용

- 카탄의 개척자 5~6인용 확장판의 배치의 변형을 참고하여 게임판을 놓습니다.
- 나머지 규칙은 3~4인용 배치의 변형을 따르며, 두번째 사막 타일에 석유갱 타일을 놓는 점만 다릅니다.

추가적인 알림

이 부분은 게임을 하는 중 발생할 수 있는 문제들에 대한 추가적인 지침입니다.

- 발견 카드를 사용해 공동 창고에 있는 석유를 얻을 수 있습니다.
- 독점 카드를 사용하여 석유를 독점할 경우에도 개인이 소지할 수 있는 5개 제한을 넘길 수 없습니다. 이 경우 자신의 왼쪽 사람부터 시작하여 시계방향으로 돌며 토큰 수 제한이 잘 때까지 석유가 있는 사람에게 석유를 하나씩 받습니다.
- 파괴된 지형 타일에는 도둑을 놓을 수 없습니다.

만든이들

시나리오 : Erik Assadourian & Ty Hansen

카탄의 개척자 : Klaus Teuber

생산 & 규칙 : Mayfair & Catan GmbH

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

한글화 : 코리아보드게임즈 개발팀

디자인 노트

이 시나리오는 인류가 직면한, 현대 사회가 의존하고 있는 자원과 관련된 중요한 문제들에 대해 경각심을 불러일으키기 위한 노력으로 만들어졌습니다. 우리는 환경오염과 기후변화의 문제가 사람들에게 편향된 정치적 행동의 일환으로 받아들여지길 원하는 게 아닙니다. 우리가 이 문제들에 대해 정말 강조하고 싶은 바는 석유 같은 천연 자원의 사용과 부작용에 주의를 가져야 한다는 점입니다. 상식적으로도 석유는 엄청난 편리함을 가져다

알고 계셨나요?

2100년에는 해수면이 섬과 해안 국가들에 큰 위협이 될 정도로 1~2미터 더 높아질 것으로 보입니다. 투발루나 바나투 같은 몇몇 섬들은 해수면 아래로 가라앉을 위험이 있습니다. 몰디브나 마셜 군도 같은 경우는 해수에 의해 담수와 토양이 오염될 것이고, 극단적인 기후 현상들이 인류의 정착지를 초토화 시킬 수도 있습니다.

유용한 정보와 즐거움을 동시에 드리는 것입니다.

카탄 : 석유의 발견은 Erik Assadourian과 Ty Hansen이 Klaus Teuber가 만든 "카탄의 개척자"에 맞게 시나리오를 썼습니다. 이 시나리오는 월드워치 연구소(Worldwatch Institute)의 '문화 바꾸기 프로젝트(Transforming Cultures Project)'에 의해 석유의 사용이 환경에 끼치는 영향에 대해 경각심을 불러



일으키고자 개발되었습니다. 이 시나리오는 영어권 시장의 출판을 맡아 그래픽 디자인을 했던 Catan GmbH와 Mayfair Games로부터 비영리로 지원받아 더 개발되었습니다. 전 세계 시장의 출판은 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG에서 맡고 있습니다.

카탄 : 유전은 www.oilspings.catan.com에서 다양한 언어로 무료 다운로드 받을 수 있습니다. 이 시나리오의 판매용 버전을 통한 수익금은 게임의 디자인과 인쇄에 쓰이고, 그 외에는 월드워치 연구소의 문화 바꾸기 프로젝트(www.transformingcultures.org)에 후원 됩니다.

더 많은 정보는 www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org, www.mayfairgames.com 에서 알아보실 수 있습니다.

한글판과 관련된 문의는 faq@koreaboardgames.com으로 하시기 바랍니다.



코리아보드게임즈



KOSMOS



