CATANE™ SCÉNARIO

Un scénario
d'**Erik Assadourian**
& **Ty Hansen**

pour *Catane* de
Klaus Teuber

PUITS DE PÉTROLE

LE CONTEXTE

Eurêka! On a découvert du pétrole sur Catane. Les ingénieurs avisés de l'île ont mis au point des moyens d'améliorer la production grâce à cette nouvelle et si précieuse ressource, à la fois en la convertissant en d'autres ressources, mais également en permettant aux villes de se transformer en métropoles. Toutefois, les ressources en pétrole sont limitées et leur exploitation n'est pas sans conséquences : elle est source de pollution et entraîne l'émission de gaz responsables du réchauffement climatique. Ces gaz sont synonymes de menaces d'inondations côtières et de catastrophe ultime. Avec la découverte de pétrole sur Catane, les habitants de l'île sont confrontés à un nouveau dilemme : ils doivent déterminer si la préservation du bien commun vaut la peine de réduire l'exploitation pétrolière ou si la quête de victoire est plus importante que de risquer de courir à leur perte.

LES NOUVEAUX ÉLÉMENTS

Vous aurez besoin de tous les éléments du jeu *Catane.* L'extension *Catane – Puits de pétrole* contient les éléments suivants, mais ils ne sont pas tous requis de 3 à 4 joueurs :

- 21 jetons *Pétrole*..... (n'en utiliser que 15 pour 3 à 4 joueurs) avec une face *Pétrole* et, au dos, une face *Pétrole séquestré*
- 6 jetons *Métropole*..... (n'en utiliser que 4 pour 3 à 4 joueurs)
- 4 tuiles *Puits de pétrole*..... (n'en utiliser que 4 pour 3 à 4 joueurs)
- 1 jeton *Champion de l'environnement*
- 7 jetons *PV* (point de victoire)
- 1 piste *Catastrophe environnementale* (avec un jeton du même nom)

Pétrole

Métropole

Catastrophe environnementale

Champion de l'environnement

Puits de pétrole

Point de victoire

MISE EN PLACE DU JEU

- Disposez le plateau comme indiqué ci-dessous. Placez les tuiles *Puits de pétrole* sur l'hexagone *Désert,* l'hexagone *Forêt* 9 et l'hexagone *Pré* 10 (au début de la partie, le pion *Voleurs* est laissé à l'extérieur du plateau).
- Pour une mise en place variable, voir en page 3. Sachez cependant qu'elle peut donner lieu à des parties très imprévisibles.
- Placez le jeton *Catastrophe environnementale* sur la case 0 de la piste du même nom.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Les règles de *Catane* sont inchangées, à l'exception des points suivants.

La production de ressources

Les constructions situées sur les puits de pétrole produisent du pétrole : un jeton *Pétrole* par colonie, deux par ville et trois par métropole. Contrairement aux cartes *Ressource,* les jetons *Pétrole* sont distribués un par un en commençant par le joueur qui a lancé les dés, puis en continuant en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu ce qu'ils ont produit ou que la pile soit épuisée.

Le pion *Voleurs* peut être placé sur un puits de pétrole. Les jetons *Pétrole* doivent être placés devant chaque joueur et rester bien visibles de tous. Lorsqu'un joueur est victime d'un vol, le joueur auteur de ce vol peut prendre, au choix, un jeton *Pétrole* face visible ou une carte *Ressource* piochée au hasard. Lorsque le jet de dés donne 7, chaque jeton *Pétrole* compte comme une carte. Si vous devez vous défausser de cartes après l'obtention d'un 7 aux dés, vous pouvez choisir de défausser un jeton *Pétrole* dans la pile.

Note: *Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 jetons Pétrole en main. Lorsque vous produisez du pétrole après un jet de dés et que cette production fait que vous dépassez les 4 jetons Pétrole, vous ne pouvez pas prendre de jeton Pétrole supplémentaire. De même, vous ne pouvez ni voler de jeton Pétrole, ni en échanger avec un autre joueur, ni utiliser une carte Développement, si, suite à cela, vous déteniez plus de 4 jetons Pétrole.*

Utiliser le pétrole

Il existe 2 façons d'***utiliser*** le pétrole :

1. Lors de votre tour, vous pouvez échanger un jeton *Pétrole* contre 2 cartes de la même ressource de votre choix.

   Vous ne pouvez pas utiliser le commerce maritime pour ***obtenir*** *un jeton Pétrole (autrement dit, un échange au taux de 4:1 ou un port ne peuvent vous servir à obtenir de jeton Pétrole). En revanche, les cartes Développement Invention ou Monopole peuvent être échangées contre des jetons Pétrole.*
2. Vous pouvez utiliser **une carte *Argile*, une carte *Blé*, une carte *Minerai*** et **2 jetons *Pétrole*** pour transformer l'une de vos villes en métropole; vous placez alors un jeton *Métropole* en dessous. Une métropole produit 3 ressources au lieu de 2, elle vaut 3 points de victoire *et elle est protégée contre toute inondation côtière.*

À son tour, un joueur peut utiliser plusieurs jetons *Pétrole* de l'une ou l'autre de ces deux façons. Les jetons *Pétrole* utilisés pour la construction sont remis dans la pile. Cependant, l'utilisation des jetons *Pétrole* engendre de la pollution. À chaque fois que 5 jetons *Pétrole* sont utilisés, une catastrophe survient. Marquez l'évolution de la situation en déplaçant le jeton *Catastrophe environnementale* sur les cases 0 à 5 de la piste du même nom.

Séquestrer le pétrole

À votre tour, vous pourriez plutôt choisir de **renoncer** à utiliser un jeton *Pétrole,* sacrifiant la croissance économique au profit de la sécurité environnementale, et devenir ainsi un exemple en matière de soutenabilité. Si vous optez pour cette solution, retournez l'un de vos jetons *Pétrole* face *Pétrole séquestré* devant vous (maximum un par tour). Le pétrole est ainsi « séquestré » et définitivement retiré du jeu. Trois jetons placés face *Pétrole séquestré* vous rapportent 1 point de victoire. Le 1er joueur qui y parvient reçoit le jeton *Champion de l'environnement* (qui rapporte un point de victoire supplémentaire). Si un autre joueur séquestre plus de jetons *Pétrole* que le joueur précédemment déclaré champion, il s'empare immédiatement du jeton *Champion de l'environnement.*

> ***Le saviez-vous?***
> Le changement climatique et les catastrophes environnementales pourraient faire jusqu'à 1 milliard de réfugiés d'ici 2050.

Les effets environnementaux de l'utilisation du pétrole

À chaque fois que 5 jetons *Pétrole* sont utilisés (à l'exception de ceux qui sont séquestrés ou qui ont été remis dans la pile après l'intervention des voleurs), une catastrophe environnementale survient. Cet « épisode catastrophique » s'achève après le tour d'un joueur et avant que les dés ne soient remis au joueur suivant.

> ***Exemple :*** *C'est à Patricia de jouer et le jeton Catastrophe environnementale est sur le chiffre 2 de la piste. Patricia utilise un jeton Pétrole pour obtenir 2 cartes Blé et un autre pour obtenir 2 cartes Minerai. Le jeton Catastrophe environnementale est alors déplacé sur le chiffre 4. Lors de ce tour, Patricia ne peut plus construire de métropole puisque cela placerait le jeton au-delà de la case 5 sur la piste Catastrophe environnementale. Mais elle pourrait convertir un autre jeton Pétrole en ressources. Puisqu'elle a déjà utilisé des jetons Pétrole, elle ne peut pas en séquestrer pendant ce tour de jeu.*

Important : *L'utilisation de jetons Pétrole est permise tant qu'une catastrophe n'est pas survenue. Si le jeton Catastrophe environnementale est sur la case 4 de la piste, un seul jeton Pétrole peut être utilisée lors du tour de jeu (séquestrer du pétrole n'est pas considéré comme en utiliser et ne fait donc pas avancer le jeton sur la piste). Si le jeton est sur le 1, 4 jetons Pétrole peuvent être utilisés pendant le tour de jeu. À la fin d'un tour où une catastrophe a été déclenchée, résolvez-la et puis replacez le jeton sur la case 0.*

L'épisode catastrophique

À chaque fois que le jeton *Catastrophe environnementale* atteint la case 5 (c'est-à-dire lorsque le 5e, le 10e, le 15e, etc. jeton *Pétrole* est utilisé), lancez les 2 dés pour déterminer où la catastrophe va frapper.

Sept aux dés

Si le résultat aux dés est de 7, une catastrophe naturelle due au changement climatique s'abat sur les côtes. Les colonies construites sur un hexagone maritime sont retirées du plateau (et rendues à leur propriétaire), et les villes sont rabaissées au rang de colonies. Les routes ne sont pas touchées. Les métropoles (grâce à leurs digues et autres ouvrages de pointe) ne sont pas touchées non plus. ***À noter :*** *Les colonies détruites pourront être rebâties par la suite, au même endroit ou ailleurs. Les autres joueurs peuvent désormais eux aussi y construire une colonie (le cas échéant).*

> ***Le saviez-vous?***
> Au cours des 50 dernières années, l'équivalent de plus de 10 millions de barils de pétrole ont été déversés dans le Delta du Niger, suite à des fuites dans les canalisations ou à des accidents. C'est deux fois plus que la quantité de pétrole qui s'est répandue dans le Golfe du Mexique en 2010.

Autres combinaisons aux dés

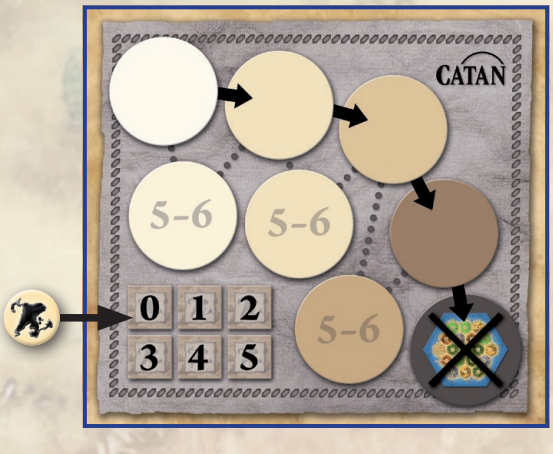
Si les dés donnent un autre résultat que 7, il y a présence de pollution industrielle, et l'hexagone qui porte le chiffre affiché par les dés est touché (voir l'encadré ci-contre). Si un seul hexagone porte ce chiffre, il est le seul à être touché. Si plusieurs sont dans ce cas, choisissez au hasard celui qui est touché. Si le chiffre affiché par les dés ne correspond plus à aucun hexagone (du fait des catastrophes précédentes), il ne se passe rien.

> ***Comment choisir un hexagone au hasard***
> Dans ces règles, les joueurs sont souvent appelés à « choisir au hasard » un hexagone. Lorsqu'il y a 2 hexagones, attribuez les chiffres 1 à 3 à l'un et 4 à 6 à l'autre. Puis, lancez un dé pour savoir lequel des deux hexagones est touché. De même, avec 3 hexagones, attribuez les chiffres 1-2, 3-4 et 5-6 à chacun. Avec 4 hexagones, attribuez-leur les chiffres 1 à 4, et si le dé tombe sur 5 ou 6, relancez-le.

- Si l'hexagone touché **ne contient pas** de puits de pétrole, retirez le jeton numéroté qui est dessus; cet hexagone ne produit plus de ressources. Placez ce jeton sur l'une des cases vides de la piste *Catastrophe environnementale.* Si toutes les cases sont occupées, la partie est terminée.
- Si, sur l'hexagone touché, figure une tuile *Puits de pétrole,* retirez 3 jetons Pétrole de la pile du jeu. Ceux-ci font désormais partie des réserves non récupérables et ne peuvent donc plus être utilisés par les joueurs.

Contrairement aux hexagones, les tuiles Puits de pétrole peuvent être affectées par la pollution tout au long du jeu.

À noter : *S'il n'y a plus de jetons Pétrole dans la pile et que les seuls qui restent sont entre les mains des joueurs, ces derniers s'en débarrassent, un à la fois, en commençant par le joueur qui a déclenché la catastrophe environnementale et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.*



FIN DE LA PARTIE

Il existe deux façons de terminer la partie :

- Le premier joueur à obtenir au moins 12 points de victoire à la fin de son tour – ce qui inclut la résolution d'un éventuel épisode catastrophique – remporte la partie.
- Si 5 jetons ont été retirés du plateau, l'inondation engloutit *Catane* et tous ses habitants sont contraints de quitter l'île, ce qui met fin à la partie. Aucun joueur ne gagne vraiment, mais celui qui détient le jeton *Champion de l'environnement* remporte une « victoire à la Pyrrhus ». Ses efforts pour atténuer le changement climatique sont reconnus par la communauté internationale et il se voit attribuer la meilleure terre sur une île voisine afin d'y établir une nouvelle colonie.

Exemple : *Alain a bâti une métropole et a 12 points de victoire. Les deux jetons Pétrole utilisés pour cela ont provoqué une catastrophe. Il lance les dés et obtient un 7 pour l'épisode catastrophique, ce qui déclenche une inondation côtière. Sa colonie côtière est donc retirée du plateau et sa ville côtière n'est plus qu'une colonie, ce qui le ramène à 10 points de victoire. La partie n'est donc pas terminée.*

Victoire à la Pyrrhus

Une « victoire à la Pyrrhus » est une victoire qui s'accompagne de pertes telles qu'elle est à peine préférable à une défaite, et qui, si elle se répétait, se solderait par un échec total. Même avec l'aide de la communauté internationale lors de l'établissement d'une colonie sur une nouvelle île, aucun habitant ne peut considérer l'inondation de Catane comme une véritable victoire.

VARIANTE POUR 5 À 6 JOUEURS

Pour jouer à 5 ou 6, vous aurez besoin de l'*Extension pour 5 à 6 joueurs* et de tous les éléments de cette extension-ci.

Suivez les règles du jeu de Catane, toutes celles de l'*Extension pour 5 à 6 joueurs* et celles de ce scénario pour 3 à 4 joueurs, sauf dans les cas indiqués ici (pages 1 à 3).

- Le maximum de jetons *Pétrole* que vous pouvez détenir est 6 au lieu de 4 (voir page 1).

Mise en place du jeu

Sauf dans les cas indiqués ici, utilisez la disposition du plateau de l'*Extension pour 5 à 6 joueurs,* comme le montre le dessin ci-contre. À noter :

- Le second hexagone *Désert* est lui aussi recouvert d'une tuile *Puits de pétrole.*
- Remplacez la tuile hexagonale qui se trouve sous le jeton 10 à gauche par un hexagone *Forêt.* De même, remplacez l'hexagone 4 à droite par un hexagone *Pré.*

Pour une mise en place variable, consultez la page 4. Sachez cependant qu'elle peut donner lieu à des parties très imprévisibles.

La phase Construction spéciale

Elle démarre immédiatement après qu'un joueur a fini son tour ou après un éventuel épisode catastrophique. La phase Construction spéciale s'achève comme indiqué dans l'*Extension pour 5 à 6 joueurs.* ***À noter :*** *Le joueur dont le tour vient de se terminer ne peut pas construire pendant la phase Construction spéciale. En outre, les règles suivantes s'appliquent :*

- Les jetons *Pétrole* ne peuvent pas être échangés contre d'autres ressources.
- Les jetons *Pétrole* ne peuvent pas être séquestrés.
- Pendant cette phase, les jetons *Pétroles* peuvent être utilisés, mais seulement pour bâtir des métropoles et uniquement si cela n'entraîne pas le déplacement du jeton *Catastrophe environnementale* au-delà de la case 5 sur la piste.
- Si un épisode catastrophique survient pendant la phase Construction spéciale, il s'achève immédiatement après que la phase est terminée.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsqu'un joueur possède 12 points de victoire ou lorsque 8 jetons numérotés sont détruits (contre 5 dans la version pour 3 à 4 joueurs).

PARTIE GRANDEUR NATURE

Pour corser cette extension et accentuer l'opposition entre les joueurs, vous pouvez adopter les règles suivantes :

- Utilisez une mise en place variable.
- Autorisez les joueurs à utiliser et à séquestrer leurs jetons *Pétrole* (1 maximum) à chaque tour.
- Autorisez les joueurs à posséder plus de 4 jetons *Pétrole.*

Ces règles rendent ce scénario plus conforme à la réalité, mais elles peuvent aussi créer des déséquilibres, ce qui peut nuire à l'attrait du jeu.

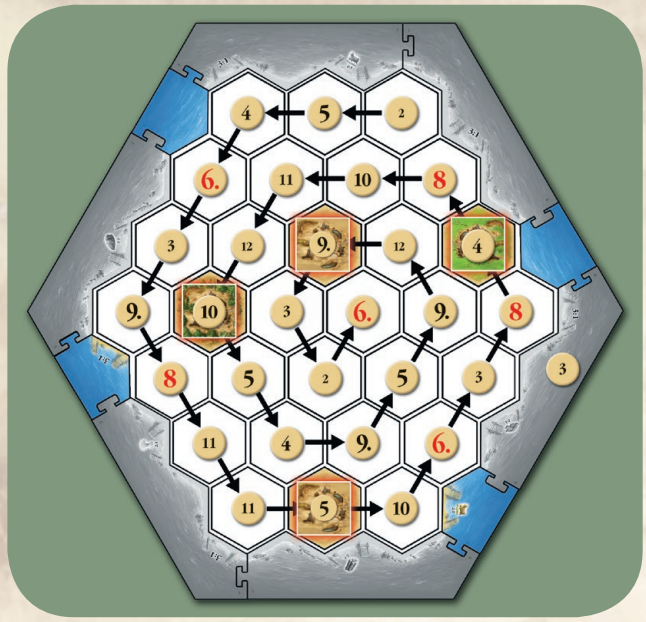
Mise en place variable (3 à 4 joueurs)

- Disposez le plateau selon la mise en place variable décrite dans *Catane (le pion Voleurs est positionné à l'extérieur du plateau).*
- Placez une tuile *Puits de pétrole* numérotée sur le désert. Choisissez si possible un chiffre différent de celui de l'hexagone situé immédiatement à côté.
- Placer une tuile *Puits de pétrole* non numérotée (représentant des prés) sur l'hexagone *Pré* possédant la deuxième probabilité la plus élevée d'apparition aux dés (conservez le jeton numéroté de l'hexagone). Si vous avez le choix entre 2 hexagones (ou plus) dont le

nombre de production possède la même probabilité d'apparition aux dés, placez la tuile sur un hexagone qui n'est pas en contact avec une autre tuile *Puits de pétrole*. Si besoin, échangez les jetons numérotés pour que deux puits de pétrole ne se touchent pas.

- De même, placez une tuile *Puits de pétrole* non numérotée (représentant une forêt) sur l'hexagone *Forêt* possédant la deuxième probabilité la plus basse d'apparition aux dés.

À noter : *Les probabilités de la plus basse à la plus élevée sont les suivantes : 2&12 (1:36), 3&11 (2:36), 4&10 (3:36), 5&9 (4:36); 6&8 (5:36).*



Mise en place variable (5 à 6 joueurs)

- Disposez le plateau selon la mise en place variable décrite dans *Catane* l'*Extension pour 5 à 6 joueurs.*
- Suivez le même déroulement que pour la mise en place variable pour 3 à 4 joueurs. Seule différence : le second hexagone *Désert* est lui aussi recouvert d'une tuile *Puits de pétrole.*

NOTES ADDITIONNELLES

Vous trouverez dans cette section des conseils pour gérer certaines situations qui peuvent se produire pendant la partie.

- Les cartes *Invention* peuvent servir à prendre du pétrole dans la pile.
- Lorsque vous utilisez une carte *Monopole* pour monopoliser le pétrole, vous ne pouvez toujours pas dépasser la limite autorisée de jetons *Pétrole.* Pour savoir à qui vous prenez du pétrole (lorsque vous ne pouvez pas prendre toutes les cartes), piochez une carte de la main de chaque joueur en commençant par le joueur suivant et en continuant en sens horaire jusqu'à ce que la limite soit atteinte.
- Vous ne pouvez pas placer le pion *Voleurs* sur un hexagone détruit.

CRÉDITS

Un scénario d'Erik Assadourian **&** Ty Hansen
D'après *Catane* de Klaus Teuber
Production et développement des règles :
Équipe Mayfair & Catan GmbH
Testeurs du jeu : Kurt Fischer, Jan Friedrich, Alan Gates, Bruce Glassco, Kevin Green, Dallas Pitt, Dave Platnik, Marek Reuter, Marijan Reuter, Natalie Rott, David Ruiz, Alan Seutter
French Translation : Agnès EL KAÏM
Révision française : Anh Tú Tran

NOTES SUR LA CONCEPTION DE CETTE EXTENSION

Cette extension a pour but d'attirer l'attention sur les grands défis auxquels l'humanité est aujourd'hui confrontée, notamment en ce qui concerne les ressources dont nos sociétés modernes dépendent. Si nous abordons des problèmes tels que la pollution et le changement climatique, nous souhaitons néanmoins souligner avec force que notre démarche n'est en aucun cas politique et vise simplement à mettre en lumière les compromis qui accompagnent inévitablement l'exploitation de ressources naturelles comme le pétrole. L'exploitation de celui-ci a produit de grandes avancées et notre intention n'est pas de la condamner dans les grandes lignes. Les scientifiques nous montrent néanmoins que sa surexploitation a désormais un effet déstabilisateur sur le climat, si bien qu'il devient de plus en plus important d'en faire un usage responsable. Notre intention, avec l'élaboration de ce scénario, est d'attirer l'attention sur ces problématiques de façon à la fois éducative et divertissante.

Le saviez-vous?

Le niveau des mers devrait s'élever de 1 à 2 mètres d'ici 2100, mettant en grand péril les pays insulaires et côtiers. Certaines îles telles que Tuvalu et Vanuatu pourraient entièrement disparaître sous les eaux. Sur d'autres, comme aux Maldives ou sur les Îles Marshall, la salinité de l'eau de mer pourrait contaminer les réserves d'eau douce et le sol, et des épisodes climatiques extrêmes pourraient avoir des effets dévastateurs sur les habitations humaines.

Le scénario *Puits de pétrole* pour Catane est l'œuvre d'Erik Assadourian et de Ty Hansen pour le jeu de plateau *Catane* de Klaus Teuber. Il a été élaboré par le Transforming Cultures Project du Worldwatch Institute à des fins de sensibilisation quant aux effets de l'exploitation du pétrole sur l'environnement. Ce scénario s'est par la suite transformé en un projet à but non lucratif avec le soutien de Catan GmbH et de Mayfair Games, qui en ont dirigé la conception graphique et le diffuse sur le marché anglophone, ainsi que celui de Franckh-Kosmos Verlags-Gmbh & Co. KG, qui le diffuse sur le marché international.

Catane – Puits de pétrole peut être téléchargé gratuitement sur www.oilsprings.catan.com dans plusieurs langues. Les recettes tirées de la vente des différentes versions papiers serviront à couvrir les coûts graphiques et d'impression. Les bénéfices additionnels seront versés au Transforming Cultures Project du Worldwatch Institut (www.transformingcultures.org).

Pour en savoir plus : www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org et www.mayfairgames.com.

Copyright © 2011 Catan GmbH. Voir www.catan.com. Publié par Mayfair Games, Inc. sous licence de Catan GmbH. Catane, Catan Scenarios et Catane – Puits de pétrole sont des marques déposées de Catan GmbH. Tous droits réservés.

5
9.
CATAN
5–6
5–6
5–6
0 1 2
3 4 5