

CATANTM

ESCENARIOS

Un escenario de
Erik Assadourian
y Ty Hansen

Para CatanTM
de Klaus Teuber

Yacimientos de petróleo

LA HISTORIA

¡Eureka! Se ha descubierto petróleo en la isla de Catán. Los mejores ingenieros de Catán han desarrollado formas de incrementar la producción con la ayuda esta nueva valiosa materia prima, tanto por su intercambio por otras materias primas, como porque permite el crecimiento de las ciudades a grandes metrópolis. Pero el petróleo es un bien escaso y su uso no está exento de costes. Además, el empleo del petróleo genera contaminación y favorece el cambio climático, que trae consigo amenazas de inundaciones costeras y desastres totales. Con el descubrimiento del petróleo en Catán, sus habitantes se enfrentarán a nuevos retos: decidir si por el bien común vale la pena limitar el uso de petróleo, o si, por el contrario, valdrá la pena asumir los riesgos para lograr la victoria.

NUEVOS COMPONENTES

Se requerirán todos los componentes incluidos en la caja básica de Catan. Catán: Yacimiento de petróleo, contiene los siguientes componentes, pero no todos serán empleados en las partidas de 3-4 jugadores:

- 21 fichas de petróleo.....(se usan 15 para 3-4 jugadores)
- (21 fichas de petróleo tachadas irán en el reverso de las fichas de petróleo anteriores)
- 6 fichas de metrópolis.....(se usan 4 para 3-4 jugadores)
- 4 casillas de yacimiento de petróleo(se usan 3 para 3-4 jugadores)
- 1 ficha de Campeón del Medio Ambiente
- 7 fichas de puntos de victoria
- 1 marcador de rumbo al desastre



Ficha de
petróleo



Ficha de
metrópolis



Marcador
de rumbo
al desastre



Ficha de Campeón
del Medio Ambiente

Casillas de yacimiento de petróleo



Ficha de punto
de victoria



MONTAJE

- Monta el tablero como se muestra a continuación. Coloca las casillas de yacimiento de petróleo en el hexágono del desierto, en el bosque con el número 9 y en el pasto del noreste con el número 10. (El ladrón comienza fuera del tablero)
- Para montar una variable ver la página 3. Sin embargo, montar esta variable puede dar lugar a una partida muy sencilla.
- Sitúa el marcador de rumbo al desastre en el 0 del tablero de rumbo al desastre.



REGLAS ESPECIALES

Excepto donde aquí se indique, se usarán las reglas normales del juego básico de Catán.

Producción de materias primas

Edificios sobre los yacimientos de petróleo:
1 de petróleo por poblado, 2 por ciudad, y 3 por metrópolis. A diferencia de las cartas de materia prima, las fichas de petróleo se dan a cada jugador de una en una empezando por el jugador del turno actual, y luego se procede a repartir hacia su derecha, hasta que todos los jugadores reciban lo que han producido o se agota la reserva.

El ladrón se puede colocar en un yacimiento de petróleo. El petróleo siempre se mantiene a la vista de todos los jugadores. Cuando un jugador roba una materia prima a otro, este puede optar por robarle una ficha de petróleo en lugar de una carta de materia prima. Si se saca un 7 en los dados, cuente cada ficha de petróleo como una carta de recursos más. Si se tiene que descartar debido al 7, se puede optar por desechar el petróleo y devolverlo a la reserva.

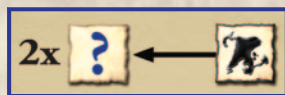
Nota: Solo se puede mantener un máximo de 4 de petróleo. Cuando se produce petróleo después de una tirada de dados, y este petróleo incrementa el suministro del jugador a más de cuatro, no se repartirá más petróleo a dicho jugador. Del mismo modo, un jugador no podrá robar petróleo, ni comprarlo a otros jugadores, ni usar cartas de desarrollo para su obtención, si diera lugar a tener más de 4 fichas de petróleo este jugador.



Empleo del petróleo

Hay dos maneras de **usar** el petróleo:

1. Durante tu turno puedes, convertir 1 de petróleo en 2 materias primas de tu elección. *No podrás utilizar el comercio 4:1 o con puertos para obtener petróleo (es decir, con el comercio normal de 4:1 con la banca o con un puerto no será posible conseguir petróleo). Sin embargo, las cartas de progreso de Descubrimiento y Monopolio sí que se pueden emplear para conseguir petróleo.*
2. Se puede ampliar una ciudad a metrópolis con **1 arcilla, 1 cereales, 1 mineral y 2 de petróleo**. Representado por la colocación de una ficha de metrópolis debajo de la ciudad a ampliar. Una metrópolis produce 3 materias primas en lugar de 2, y vale 3 puntos de victoria, *y es inmune a las inundaciones costeras.*
El petróleo se puede utilizar varias veces por turno. El petróleo utilizado se devuelve a la reserva. Sin embargo, el uso del petróleo provoca contaminación. Después de utilizar 5 fichas de petróleo se desencadena un desastre. Se realizará el seguimiento de esta progresión en el tablero de rumbo al desastre con el marcador de rumbo al desastre; que se desplazará de casilla en casilla desde la 0 por cada ficha de petróleo consumido, hasta la 5.



Embargo de petróleo

Durante el turno de un jugador, este puede optar por renunciar a usar petróleo, sacrificando algo de crecimiento y ganar prestigio como líder de



¿Sabías que...

... el cambio climático y otros desastres ambientales podrían generar hasta mil millones de refugiados en 2050?

la sostenibilidad. En este caso, en el turno de este jugador, podrá dar la vuelta a una de las fichas de petróleo (máximo 1 ficha por turno). Este jugador “embarga” petróleo para eliminarlo permanentemente de la

partida. Por cada 3 de petróleo que se embarguen se gana 1 punto de victoria. El primer jugador que embargue 3 fichas de petróleo consigue la ficha de “Campeón del Medio Ambiente” (que tiene el valor de 1 punto de victoria). Si otro jugador embarga más fichas de petróleo que el actual campeón, recibirá inmediatamente la ficha de “Campeón del Medio ambiente”.

Efectos ambientales por el consumo de petróleo

Por cada 5 fichas de petróleo usado (sin contar los que son embargados o devueltos al banco por el ladrón), se produce un desastre ecológico. Esta “fase de desastre” se resuelve

Ejemplo: Al comienzo del turno de Patricia, el marcador del tablero de desastres se encuentra en la casilla 2. Decide usar 1 ficha de petróleo para conseguir 2 cartas de materia prima de cereales, y otra ficha de petróleo para conseguir 2 minerales. El marcador de desastres se desplazará hasta la casilla 4. Durante este turno Patricia no podrá construir una metrópoli, ya que se pasaría del límite de 5. Sin embargo, aún podría canjear 1 de petróleo por otros 2 recursos. Desde que ella comenzó a usar petróleo, ya no podrá embargar petróleo durante este turno.



inmediatamente después de que acabe el turno del jugador actual pero antes de que los dados pasen al siguiente jugador.

Nota importante: Solo se puede utilizar petróleo durante el turno hasta que el desastre se desencadene. Si el marcador del tablero de desastres está en la casilla 4, entonces solo se podrá usar 1 ficha de petróleo durante ese turno (el petróleo embargado no cuenta como uso para esto). Si el marcador está en la casilla 1 del tablero de desastres, se podrían utilizar 4 fichas de petróleo durante ese turno. Al final de ese turno y en caso de que el desastre se haya desatado, se resolverá el desastre, y luego se reiniciará el marcador del tablero de desastres a 0.

Fase de desastre

Cada vez que el marcador de rumbo al desastre llegue a la casilla “5” (es decir, después de haber usado 5, 10, 15 fichas de petróleo, o cualquier otro múltiplo de 5), se lanzarán los dos dados para determinar dónde se producirá el desastre.

Si toca un “7”

Si tocase un siete en la tirada de los dados, se provocarán inundaciones costeras, un desastre natural debido al cambio climático. Cualquier poblado que se encuentre en el borde de un hexágono de mar se retirará del tablero (y volverá a la mano del jugador afectado), y las ciudades se reducirán a poblados. Las carreteras no se verán afectadas. Una metrópolis (debido al avanzado diseño de los muros de contención y otras obras de previsión) tampoco se verá afectada. **Nota:** Los poblados destruidos podrán ser reconstruidos, ya sea en la misma ubicación de la que se han retirado o en otro lugar diferente. Hay que tener en cuenta que otros jugadores podrán construir en el lugar donde se retiró el asentamiento (si es posible).

Si no toca un “7”

Si toca cualquier otro número diferente a 7, significará un duro golpe por contaminación industrial y un hexágono con ese número se verá afectado (ver cuadro de la derecha). Si sólo existe un hexágono con el número que ha salido, ese hexágono se verá afectado. En caso de que más de un hexágono contenga el número, elige al azar uno de los dos. Y si el número que ha salido ya no se encuentra en ningún hexágono (por causa de desastres anteriores), no ocurre nada.

- Si el hexágono no contiene un yacimiento de petróleo, retira el número del hexágono, pues este ya no producirá materias primas. Luego coloca la ficha numerada retirada en uno de los círculos grandes del tablero de desastres. Si todos los círculos grandes del tablero de desastres estuvieran con fichas numeradas, entonces la partida termina.

¿Sabías que...

... en los últimos 50 años, más de 10 millones de barriles de petróleo se han derramado en el delta del Níger por fugas en tuberías y accidentes? Que es el doble de la cantidad derramada en el Golfo de México en 2010.

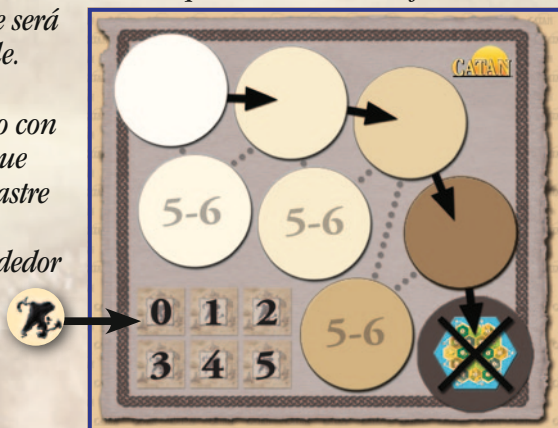
Cómo elegir un hexágono al azar

En este manual, a menudo se indica a los jugadores “elegir al azar” un hexágono. Para hacer esto entre dos hexágonos, asignar el rango de valores 1-3 a uno de los hexágonos y 4-6 al otro. Tira un dado y el resultado será el que determine que hexágono retirar. Del mismo modo, para 3 hexágonos, asignar a cada uno los valores de 1-2, 3-4 y 5-6. Para 4 hexágonos, asignar a cada uno 1, 2, 3 y 4, si tocara 5 o 6 se vuelve a tirar el dado.

- Si el hexágono afectado tiene encima una ficha de yacimiento de petróleo, entonces se retirarán 3 fichas de petróleo del suministro general de petróleo del juego. Estas fichas retiradas forman parte del petróleo irrecuperable, y por tanto ya no es accesible para los jugadores.

Nota: Si el suministro general está sin petróleo porque el petróleo está en la mano de los jugadores, entonces todos los jugadores tendrán que deshacerse de 1 ficha de petróleo, que será irrecuperable.

Esto se hará comenzando con el jugador que causó el desastre y en sentido horario alrededor del tablero.



FIN DE LA PARTIDA

Hay dos maneras de terminar este escenario:

- El primer jugador que alcance 12 o más puntos de victoria al final de su turno, lo que incluye resolver la fase de desastre, gana el juego.

- Si se retiran 5 fichas numeradas de los hexágonos, debido a que las inundaciones hubieran atestado a Catán y todos los habitantes hayan sido obligados a abandonar la isla, terminará la partida. Si ningún jugador ha ganado con 12 puntos, entonces el jugador que posea

Ejemplo: Alex ha construido una metrópolis y con ello consigue 12 puntos. Las dos fichas de petróleo para la construcción han provocado un desastre. Alex saca un 7 en la fase del desastre, provocando inundaciones costeras. El poblado costero de Alex se retira del tablero, y su ciudad costera se reduce a un poblado, con lo que le deja en 10 puntos. Por lo tanto, el juego continúa.

Victoria pírrica

Una "victoria pírrica" es una victoria que viene de tales pérdidas devastadoras que es mínimamente mejor que perder, y si se repite se traducirá en una derrota total. Incluso con la ayuda internacional para reubicarse en una nueva tierra, Catán nunca puede ver la inundación de la isla como una verdadera victoria.

la ficha de Campeón del Medio Ambiente logrará una "victoria pírrica". Este jugador será reconocido por la comunidad internacional por sus esfuerzos por intentar mitigar el cambio climático y le será concedida una tierra más atractiva de una isla vecina para reasentarse.

VARIACIÓN PARA 5-6 JUGADORES

Para jugar con 5-6 jugadores, se necesita una copia de la ampliación para 5-6 jugadores y todos los componentes de este escenario.

Excepto donde aquí se indique, se usarán las reglas para 5-6 jugadores y las reglas de este escenario (páginas 1-3).

- El petróleo máximo que se puede tener por jugador es de 6 en vez de 4 (ver página 1).



Montaje

Excepto donde aquí se indique, se emplearán las reglas para el montaje de la extensión de 5-6 jugadores, tal y como se muestra en el diagrama de la página siguiente. Tenga en cuenta:

- El segundo desierto también será considerado como un hexágono con yacimiento de petróleo.
- Intercambia el hexágono de la izquierda del "10" por un hexágono de bosque. De la misma manera, intercambia el hexágono de la derecha con el "4" por un hexágono de pasto.

Para una configuración variable consultar la página 4. Sin embargo, una configuración variable puede dar lugar a una partida dispar.

Fase de Construcción Especial

La Fase de Construcción Especial sigue siendo inmediatamente después de que el jugador termine su turno, o después de una fase de desastre, si esta se llevó a cabo. La Fase de Construcción Especial se resolverá tal y como se describe en la extensión para 5-6 jugadores. **Nota:** El jugador que acaba de terminar no podrá construir en la Fase de Construcción Especial. Además, se aplica lo siguiente:

- El petróleo no se puede convertir en otros recursos.
- El petróleo no puede ser embargado.
- Durante la Fase de Construcción Adicional, el petróleo se puede utilizar, pero únicamente para la construcción de alguna Metrópolis, y solo si esta acción no hace que el marcador de rumbo al desastre pase más allá de cinco.
- Si se produce un desastre durante la Fase de Construcción Adicional, se deberá resolver inmediatamente después de completar la fase.

Fin de la partida

La partida terminará cuando algún jugador alcance 12 puntos de victoria, o cuando se retiren 8 fichas numeradas (no 5 como en la versión para 3-4 jugadores).

PARTIDA ABIERTA

Para hacer este escenario más complicado y polémico se puede considerar variar algunas reglas para futuras partidas:

- Montar el tablero de manera variable.
- Permitir a los jugadores usar petróleo y el embargo (1 como máximo) en un mismo turno.
- Que no haya límite de fichas de petróleo en la reserva del jugador.

Estas reglas hacen que el escenario sea más parecido a la realidad, también lo hacen menos equilibrado, con lo que puede ser menos divertido.

Montaje variable (3-4 jugadores)

- Monta el tablero usando el montaje variable que se describe en las normas básicas de Catán. (El ladrón comienza fuera del tablero).
- Coloca la ficha numerada de yacimiento de petróleo en el desierto. Si es posible, coloca los números de manera que no estén adyacentes los que sean iguales.

- Coloca una ficha sin numerar de yacimiento de petróleo (la que tiene de fondo un pasto) sobre un hexágono de pasto que tenga la segunda ficha numerada con la más alta probabilidad (el hexágono mantendrá la ficha numerada). Si hubiera que seleccionar entre 2 o más hexágonos con fichas numeradas de la misma probabilidad, sitúa la ficha en el hexágono en duda más lejano a otro yacimiento de petróleo. Si fuera necesario, intercambia las fichas numeradas para que los yacimientos de petróleo no sean adyacentes.
- De igual manera, sitúa el otro yacimiento de petróleo sin numerar (el del fondo de bosque) sobre el hexágono de bosque que sea el segundo con menor probabilidad.

Nota: De menor a mayor las probabilidades de las fichas numeradas son: 2 y 12 (1:36), 3 y 11 (2:36), 4 y 10 (3:36), 5 y 9 (4:36), 6 y 8 (5:36).



Montaje variable (5-6 jugadores)

- Monta el tablero usando el montaje variable descrita en la ampliación de *Catán* para 5-6 jugadores.
- Sigue los pasos descritos en el montaje variable para 3-4 jugadores. La única excepción es que el segundo desierto también recibe una ficha de yacimiento.

NOTAS ADICIONALES

Esta sección recomendará algunas pautas adicionales para aclarar algunas situaciones que puedan surgir durante la partida.

- “Año de abundancia” permite coger petróleo directamente del banco.
- Si un jugador usa la carta de desarrollo de Monopolio para monopolizar el petróleo, tampoco podrá sobrepasar el límite de petróleo impuesto para los jugadores. Para determinar qué petróleo robará (cuando no se pueda mantener todo el petróleo): se comenzará robando al jugador siguiente al que le toque el turno, y en sentido horario se robará a cada jugador una ficha de petróleo hasta alcanzar el límite.



- No se podrá situar al ladrón en un hexágono sin ficha numerada.



CRÉDITOS

Un Escenario de: Erik Assadourian & Ty Hansen

Basado en Catán de: Klaus Teuber

Producción y Desarrollo de las reglas:

Mayfair crew & Catan GmbH

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

Una traducción al castellano y maquetación no oficial de:

Anónimo (Contacto en innova.ramarto@gmail.com)

NOTAS SOBRE EL DISEÑO

Este escenario ha sido un esfuerzo para llamar la atención sobre los importantes desafíos a los que se enfrenta la humanidad, con los recursos de los que depende la sociedad actual. Además, se quiere fomentar una toma de conciencia respecto a los problemas de contaminación y del cambio climático. Me gustaría subrayar que no vemos esto como un esfuerzo de polarización política, sino como una manera de llamar la atención sobre las ventajas e inconvenientes intrínsecas al empleo de algunos recursos naturales tal como el petróleo. El uso del petróleo ha traído consigo grandes beneficios,

¿Sabías que...

... los niveles del mar ascenderán de 1 a 2 metros para el año 2100. Esto, en gran medida amenaza varias islas y naciones costeras. Algunas islas como Tuvalu y Vanuatu, están en riesgo de inundarse por completo. Otras, como las Maldivas y las Marshall corren el riesgo de que el agua salada contamine las reservas de agua potable, o que fenómenos meteorológicos extremos tengan efectos devastadores sobre poblaciones humanas.

por lo que no es nuestra intención condenar su empleo en sentido general. Sin embargo, la ciencia ha demostrado que su uso excesivo está teniendo un efecto desestabilizador sobre el clima, y el uso responsable ahora es más importante que nunca. Nuestra intención, con este escenario, es llamar la atención a los problemas generados de una manera informativa y entretenida.

Catán: Yacimientos de petróleo es un escenario escrito por Erik Assadourian y Ty Hansen, para el juego de mesa *Catán* de Klaus Teuber. Fue desarrollado por Transforming Cultures Project of the Worldwatch Institute (El Proyecto para la Transformación de las Culturas del Instituto Worldwatch) con el fin de crear conciencia sobre los efectos del petróleo sobre el medio ambiente. El escenario se ha desarrollado como una iniciativa sin ánimo de lucro, con el apoyo de Catan GmbH y Mayfair Games, que tiene los derechos del diseño gráfico y publicará el escenario en el mercado inglés, así como Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, que lo publicarán en el mercado internacional.

Catán: Yacimientos de petróleo puede ser descargado gratis desde www.oilsprings.catan.com en varios lenguajes. Los ingresos por ventas de la versión en cartón de este escenario se destinarán a cubrir los gastos de gráficos y de impresión. El resto de beneficios se destinará a Transforming Cultures Project (www.transformingcultures.org).

Más información disponible en: www.worldwatch.org, www.kosmos.de, www.catan.com, www.transformingcultures.org, y 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





