

CATANTM

SCENARIO'S

DE OLIEBRONNEN

Een scenario van
**Erik Assadourian &
Ty Hansen**

voor
Klaus Teuber's
*De Kolonisten van
CatanTM*

HET VERHAAL

Eureka! Op het eiland Catan is olie gevonden. De grote ingenieurs van Catan hebben mogelijkheden gevonden om met behulp van deze waardevolle nieuwe grondstof de productie te verbeteren. Olie kan omgezet worden in andere grondstoffen of gebruikt worden om steden op te waarden tot metropolen. Echter, olie is schaars en het gebruik ervan heeft zijn prijs. Wie olie gebruikt, veroorzaakt milieuvervuiling en klimaat veranderende emissies, die het risico van kustoverstromingen met zich meebrengen – *een absolute ramp*.

De ontdekking van olie op Catan stelt de inwoners voor een nieuwe uitdaging: Ze moeten beslissen of het in het algemeen belang is om het gebruik van olie te beperken, of dat het streven naar de overwinning belangrijk genoeg is om de ondergang te riskeren.

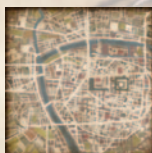
NIEUW SPELMATERIAAL

Je hebt al het spelmateriaal van *De Kolonisten van CatanTM* nodig. *Catan: De oliebronnenTM* bevat de volgende onderdelen (bij een spel voor 3-4 personen zijn ze niet allemaal nodig):

- 21 oliefiches (15 bij een spel voor 3-4 spelers)
- (21 afgezonderde oliefiches op de achterzijde van de oliefiches)
- 6 metropool fiches (4 bij een spel voor 3-4 spelers)
- 4 oliebron tegels (3 bij een spel voor 3-4 spelers)
- 1 milieuactivist fiche
- 7 overwinningspuntenfiches
- 1 rampspoor (met markeerfiche)



oliefiches



metropool
fiches



rampspoor



milieuactivist
fiche

oliebron tegels



overwinnings-
puntenfiches



OPBOUW VAN HET SPELBORD

- Bouw het spelbord op zoals in onderstaande afbeelding. Plaats een oliebrontegel op het woestijnlandschap, op het boslandschap met het getal 9 en het noordoostelijk gelegen weidelandschap met het getal 10. *De struikrover wordt naast het spelbord geplaatst.*
- Zie pagina 3 voor een variabele spelopbouw. Een variabele spelopbouw kan echter tot een onevenwichtig spel leiden.
- Plaats het markeerfiche op de "0" op het rampspoor.



SPECIALE SPELREGELS

Tenzij anders vermeld, zijn alle spelregels van *De Kolonisten van Catan* van toepassing.

Grondstofproductie

Gebouwen aan een olieveld produceren olie. Een dorp produceert één olie, een stad twee olie en een metropool 3 olie. In tegenstelling tot grondstofkaarten wordt olie één voor één uitgedeeld aan de spelers. Te beginnen bij de speler die de dobbelstenen geworpen heeft en vervolgens met de klok mee totdat alle spelers de door hen geproduceerde olie ontvangen hebben of totdat de olievoorraad uitgeput is.

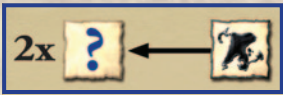
De struikrover mag op een oliebron geplaatst worden. De spelers leggen hun oliefiches voor zich neer (ze zijn altijd voor alle spelers zichtbaar). Als je een grondstof mag stelen van een andere speler, mag je zelf kiezen of je een willekeurige grondstofkaart trekt, of dat je een oliefiche neemt. Wanneer een "7" gegooit wordt, telt elke olie als een grondstofkaart. Als je bij het gooien van een "7" grondstoffen moet inleveren, mag je er ook voor kiezen olie terug te leggen in de voorraad.

NB: Je mag te allen tijde maximaal 4 olie bezitten. Als je door het dobbelen olie produceert en je hierdoor meer dan 4 olie zou bezitten, mag je het teveel aan olie niet in je voorraad nemen. Ook mag je geen olie stelen, ruilen of door middel van ontwikkelingskaarten verkrijgen als dit ertoe zou leiden dat je meer dan 4 olie zou krijgen.



Het gebruik van olie

Olie kan op twee manieren gebruikt worden:

1. Gedurende je beurt kun je 1 olie omzetten in 2 andere (niet olie) grondstoffen van dezelfde soort.  Het is niet mogelijk om olie via zeehandel te verkrijgen (een 4:1 ruil of een haven kan je geen olie opleveren).
2. Na het betalen van 1 baksteen, 1 graan, 1 erts en 2 olie kun je een stad opwaarderen naar een metropool door er een metropool fiche onder te plaatsen. Een metropool produceert 3 grondstoffen (in plaats van 2), is 3 overwinningpunten waard en is immuun voor een kustoverstroming. 

Tijdens een beurt mag meer dan 1 olie gebruikt worden op bovenstaande manieren. Gebruikte olie wordt teruggegeven aan de bank. Het gebruik van olie leidt echter tot vervuiling. Iedere keer dat een olie gebruikt wordt, schuift het markeerfiche op het rampspoor 1 plek op richting de 5. Iedere keer nadat er 5 olie gebruikt is, vindt er een ramp plaats..

Het afzonderen van olie

Als alternatief heb je de mogelijkheid om van het gebruik van olie (en daarmee in zekere mate van snellere groei) af te zien, ten gunste van hogere milieuveiligheid en om prestige te verwerven als voorloper in duurzaamheid. Om dit te doen kun



Wist je dat?

Klimaatveranderingen en andere natuurrampen kunnen tot 2050 zo'n 1 miljard vluchtelingen voortbrengen.

je maximaal 1 keer per beurt een voor je liggend olie-fiche omdraaien en het hiermee af te zonderen en definitief uit het spel te verwijderen. Per 3 olie die je afzondert, ontvang je 1 overwinningpunt. Diegene

die als eerste 3 olie afgezonderd heeft, ontvangt het milieuactivist fiche (waarde: 1 overwinningpunt). Als een andere speler meer olie afzondert dan de huidige milieuactivist, ontvangt hij/zij onmiddellijk het milieuactivist fiche.

Milieueffecten van het gebruik van olie

Elke keer dat 5 olie gebruikt is (olie die afgezonderd is of die na een overval van de struikrover teruggeven is aan de bank valt hier niet onder), vindt er een milieuramp plaats. Deze "rampfase" wordt uitgevoerd na het beëindigen van de spelbeurt, voordat de dobbelstenen worden doorgegeven aan de volgende speler.

Voorbeeld: In het begin van Patricia's beurt ligt het markeerfiche op de 2 van het rampspoor. Ze gebruikt 1 olie om twee graan te krijgen en 1 olie om twee erts te krijgen. Het markeerfiche ligt nu op 4. Gedurende deze beurt kan Patricia geen metropool meer bouwen, omdat dit de limiet van 5 zou overschrijden. Ze zou wel nog 1 olie om kunnen zetten in andere grondstoffen. Omdat ze al olie gebruikt heeft, kan ze deze beurt geen olie meer afzonderen.

Belangrijk: Je kunt tijdens een beurt alleen olie gebruiken tot een milieuramp geactiveerd wordt. Als het markeerfiche op het rampspoor op de 4 ligt, kan er

gedurende de beurt maar 1 olie gebruikt worden. Als het markeerfiche op de 1 ligt, kan die beurt maximaal 4 olie gebruikt worden. Olie afzonderen is geen "gebruik" en telt hiervoor dus niet mee. Als een ramp geactiveerd wordt, vindt deze plaats na het beëindigen van de beurt. Het markeerfiche wordt daarna weer op de "0" geplaatst.

De rampfase

Elke keer dat het markeerfiche de 5 op het rampspoor bereikt (dus nadat de 5e, 10e, 15e enz. olie gebruikt is), moeten de twee getallendobbelstenen gegooid worden om te bepalen waar de milieuramp plaatsvindt

Er wordt een "7" gegooid

Als er een "7" gegooid wordt, vindt er door de klimaatveranderingen een kustoverstroming plaats. Dorpen die grenzen aan een zeetegel worden van het spelbord genomen (en teruggelegd in de voorraad van de getroffen speler). Steden worden gereduceerd tot dorpen. Straten worden niet getroffen. Een metropool wordt ook niet getroffen (vanwege zijn dijken en andere geavanceerde bouwtechnieken).

NB: Vernietigde dorpen kunnen later herbouwd worden, op dezelfde of een andere locatie. Andere spelers kunnen (indien mogelijk) echter ook een dorp bouwen op de plek waar eerst een dorp stond.

Er wordt geen "7" gegooid

Als een ander getal dan "7" gegooid wordt, treft milieuvervuiling een landtegel met dat getal. Als er slechts één landtegel is met het geworpen getal, wordt dat landschap getroffen. Als er meerdere landtegels zijn met het geworpen getal, wordt een willekeurig landschap getroffen (zie de toelichting in het tekstvak rechts).

Als er vanwege eerdere milieurampen geen landtegel meer is met het geworpen getal, gebeurt er niets.

- Als de getroffen landtegel geen oliebron bevat, dient het getallenfiche van het landschap verwijderd te worden. Dit landschap produceert vanaf nu geen grondstoffen meer. Het verwijderde getallenfiche wordt op een open plek op het rampspoor geplaatst. Als alle plekken op het rampspoor bezet zijn, is het spel afgelopen.
- Als de getroffen landtegel een oliebron bevat, dient 3 olie uit de algemene voorraad verwijderd te worden. Deze olie wordt nu onderdeel van de niet-winbare olievoorraad en is niet meer toegankelijk voor de spelers.

In tegenstelling tot landtegels kunnen oliebronnen vaker door vervuiling getroffen worden.

Wist je dat?

In de afgelopen 50 jaar zijn meer dan 10 miljoen olievaten in de Nigerdelta gelekt als gevolg van lekkende pijpleidingen en ongelukken. Dat is twee keer zoveel als de hoeveelheid die in 2010 in de Golf van Mexico terecht kwam.

Hoe willekeurig een landschap te kiezen

In deze spelregels geven we de spelers de opdracht om "willekeurig" een landschap te kiezen. Doe dit als volgt: Bij 2 landschappen wijs je het ene landschap de getallen 1-3 toe en het andere landschap de getallen 4-6. Gooi vervolgens met een dobbelsteen. De dobbelsteen "kiest" op deze manier een landschap. Bij 3 landschappen wijs je de getallen 1-2, 3-4 en 5-6 toe. Bij 4 landschappen wijs je de getallen 1, 2, 3 en 4 toe. Als er dan een 5 of 6 gegooid wordt, dobbel je nog een keer.



The diagram shows a game board with a path of circles and squares. The path starts at a white circle, goes to a yellow circle, then to a brown circle, then to a dark brown circle, and finally to a blue circle with a red X. The path is marked by solid arrows. A small yellow circle with a black arrow points to the start of the path. The board also features a 'CAPTAIN' label, a '5-6' label, and a grid of numbers 0-5.

 In plaats van 4 olie (zie pagina 1) mag je maximaal 6 olie bezitten.

Gebruik de opbouw zoals beschreven in de spelregels van de uitbreiding voor 5-6 personen en zoals aangegeven in de afbeelding rechts. De volgende aanpassingen gelden:

- Het tweede woestijnlandschap wordt ook een oliebron door er een oliebron tegel op te plaatsen
- Vervang het linker landschap met de “10” (welk landschap dit ook is) door een boslandschap met oliebron. Vervang op dezelfde manier ook het rechter landschap met de “4” door een weidelandschap met oliebron.

Buitengewone bouwfase

De buitengewone bouwfase vindt direct plaats nadat een speler zijn/haar beurt beëindigt of na een rampfase (indien deze plaatsvindt). De buitengewone bouwfase wordt uitgevoerd volgens de regels van *De Kolonisten van Catan uitbreiding voor 5-6 spelers*.

NB: De speler wiens beurt zojuist beëindigd is, mag niet bouwen tijdens de buitengewone bouwfase. Bovendien geldt het volgende:

-  *Olie kan niet in andere grondstoffen omgezet worden.*
-  *Olie kan niet afgezonderd worden.*
-  *Olie kan gedurende de buitengewone bouwfase alleen gebruikt worden voor de bouw van metropolen. En alleen zolang het markeerfiche op het rampspoor niet verder dan de "5" gaat.*
-  *Als tijdens de buitengewone bouwfase een ramp geactiveerd wordt, wordt deze direct na beëindiging van de buitengewone bouwfase uitgevoerd.*

Het spel is afgelopen zodra een speler 12 overwinningpunten behaalt, of zodra 8 getallenfiches van het spelbord verwijderd zijn en op het rampspoor geplaatst zijn (en dus niet na 5 getallenfiches zoals bij het spel voor 3-4 spelers).

Om dit scenario uitdagender en confronterender te maken, kun je overwegen om bij toekomstige spellen de volgende regels te veranderen:

- Gebruik een variabele spelopbouw.
- Sta het toe om per beurt zowel olie te gebruiken als af te zonderen (maximaal 1).
- Hef de limiet voor de maximaal te bezitten hoeveelheid olie op.

Deze regels maken het scenario realistischer, maar ook minder uitgebalanceerd, waardoor het in sommige gevallen minder leuk zou kunnen zijn.

Er zijn twee manieren waarop dit scenario kan eindigen:

-  De eerste speler die na het beëindigen van zijn/haar beurt (inclusief het uitvoeren van de milieuramp, indien van toepassing) 12 of meer overwinningpunten heeft, wint het spel.
-  Als het vijfde getallenfiche van een van de landschappen verwijderd is, is Catan zodanig door milieurampen geteisterd, dat alle inwoners gedwongen zijn het eiland te verlaten. Het spel is hiermee ook beëindigd. Er is in dit geval geen echte winnaar.

Voorbeeld: Alan heeft een metropool gebouwd en bereikt hierdoor 12 overwinningspunten. De 2 olie die hiervoor gebruikt zijn hebben een ramp geactiveerd. Gedurende de rampfase gooit Alan een 7, waardoor de kust overstroomt. Alan's kustdorp wordt van het spelbord genomen en Alan's kuststad wordt gereduceerd tot een dorp. Hierdoor heeft Alan nog maar 10 overwinningspunten. Het spel gaat daarom door.

Een Pyrrusoverwinning is een overwinning die zodanige verliezen met zich meebrengt dat het nauwelijks beter is dan verliezen. Bij een herhaling zou het resulteren in een nederlaag. Zelfs met internationale hulp om zich op een nieuw eiland te vestigen kan geen enkele Cataniër de overstroming van het eiland zien als een echte overwinning.

De speler die het milieuactivist
fiche bezit, behaalt een
“Pyrrusoverwinning”.
Deze speler wordt door de
internationale gemeenschap
erkend voor zijn/haar pogingen
om te klimaatveranderingen te
beperken en wordt beloond met
het meest aantrekkelijke land
op het naburige eiland om zich
daar te vestigen.

Om met 5-6 spelers te spelen heb je het basisspel van *De Kolonisten van Catan*, *De Kolonisten van Catan uitbreiding voor 5-6 spelers* en al het spelmateriaal van dit scenario nodig.

Indien niet anders vermeld zijn de spelregels van *De Kolonisten van Catan*, *De Kolonisten van Catan uitbreiding voor*



Variabele opbouw (3-4 spelers)

- Bouw het spelbord op volgens de regels voor variabele opbouw zoals beschreven in het spel *De Kolonisten van Catan*. De struikrover start naast het spelbord.
- Plaats een genummerde oliebron op het woestijnlandschap. Kies indien mogelijk een getal dat niet voorkomt op een naastgelegen landschap.
- Neem een ongenummerde oliebron tegel (met daarop weide) en plaats deze op het weidelandschap met de op één na hoogste waarschijnlijkheid om gegooid te worden. Het getallenfiche dat op dit landschap ligt wordt behouden. Als er keuze is tussen 2 of meer landschappen met dezelfde waarschijnlijkheid om gegooid te worden, plaats het olieveld dan op een landschap dat niet grenst aan een andere oliebron. Indien nodig verwissel je getallenfiches zodat er geen twee oliebronnen aan elkaar grenzen.
- Plaats op dezelfde manier een ongenummerde oliebron tegel (met daarop bos) en plaats deze op het boslandschap met de op één na laagste waarschijnlijkheid om gegooid te worden.

NB: De waarschijnlijkheid waarmee een getal gegooid wordt is als volgt, van laag naar hoog: 2&12 (1:36), 3&11 (2:36), 4&10 (3:36), 5&9 (4:46), 6&8 (5:36).



Variabele opbouw (5-6 spelers)

- Bouw het spelbord op volgens de regels voor variabele opbouw zoals beschreven in *De Kolonisten van Catan uitbreiding voor 5-6 spelers*.
- Volg de hierboven beschreven regels voor de variabele opbouw voor 3-4 spelers op. Het enige verschil is dat het tweede woestijnlandschap ook een oliebron tegel met getal krijgt.

EXTRA OPMERKINGEN

- De ontwikkelingskaart "Uitvinding" kan gebruikt worden om olie van de bank te krijgen.
- Bij het spelen van de ontwikkelingskaart "Monopolie" mag je de maximum hoeveelheid olie in je voorraad niet overschrijden. Indien je niet alle olie af kunt pakken, neem je om de beurt één olie af van je medespelers (te beginnen bij de speler die na jou aan de beurt is en vervolgens met de klok mee), totdat je limiet bereikt is.
- Je mag de struikrover niet plaatsen op een landschap dat door een ramp getroffen is (en waar dus geen getallenfiche meer op ligt).



COLOFON

Een scenario van: Erik Assadourian & Ty Hansen

Gebaseerd op *De Kolonisten van Catan* door: Klaus Teuber

Productie en spelregels: Mayfair crew & Catan GmbH

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

Nederlandse vertaling: Erik Geiss



OPMERKINGEN OVER HET SPELONTWERP

Dit scenario is een poging om aandacht te vragen voor belangrijke uitdagingen waarmee de mensheid te maken krijgt met betrekking tot de grondstoffen waarvan de moderne maatschappij afhankelijk is. Hoewel het gaat over zaken als milieuvervuiling en klimaatverandering, willen we benadrukken dat we dit niet zien als een polariserende politieke inspanning, maar simpelweg als een manier om aandacht te vragen voor de voor- en nadelen die kleven aan het gebruik van natuurlijke grondstoffen zoals olie. Het gebruik van olie heeft ons veel voordelen gebracht. Het is niet onze bedoeling het gebruik ervan in het algemeen te veroordelen. De wetenschap heeft echter aangetoond dat overmatig gebruik van olie een destabiliserend effect heeft op ons klimaat en dat verantwoordelijk gebruik nu belangrijker is dan ooit tevoren. Het is onze bedoeling om met dit scenario op informatieve en gemakkelijke wijze aandacht te vragen voor deze uitdagingen.

Catan: De oliebronnen is een scenario geschreven door Erik Assadourian en Ty Hansen, voor het bordspel *De Kolonisten van Catan* van Klaus Teuber. Het is ontwikkeld door het 'Transforming Cultures Project' van het Worldwatch Instituut met het doel om bewustzijn te creëren over de effecten die het gebruik van olie heeft op het milieu. Het scenario is met ondersteuning van Catan GmbH, Mayfair Games en Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG verder ontwikkeld als non-profit project. Mayfair Games zorgde voor de grafische vormgeving en publicatie op de Engelstalige markt, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG voor publicatie op de internationale markt.

Catan: De oliebronnen kan op www.oilsprings.catan.com gratis in verschillende talen worden gedownload. Opbrengsten uit de verkoop van de kartonnen versie worden gebruikt om de kosten van de grafische vormgeving en het drukwerk te dekken. Verdere winst zal ten goede komen aan het 'Transforming Cultures Project' van het Worldwatch Instituut (www.transformingcultures.org). Meer informatie is te vinden op: www.catan.com, www.mayfairgames.com, www.kosmos.de, www.transformingcultures.org en www.worldwatch.org.



Copyright © 2011 Catan GmbH. Zie www.catan.com. Gepubliceerd door Mayfair Games, Inc. onder licentie van Catan GmbH. Catan, de Kolonisten van Catan, Catan Scenario's, Catan: De Oliebronnen zijn handelsmerken van Catan GmbH. Alle rechten gereserveerd.





