

CATANTM

SZENARIEN

DIE ÖLQUELLEN

Ein Szenario von
**Erik Assadourian &
Ty Hansen**

für
Klaus Teubers
Die Siedler von CatanTM

SPIELAUFBAU

- Bauen Sie das Spielfeld wie unten gezeigt auf. Legen Sie Ölkärtchen auf die Wüstenlandschaft, die Waldlandschaft mit der Zahl 9 und die nordöstlich gelegene Weidelandschaft mit der Zahl 10. (*Der Räuber wird zu Spielbeginn außerhalb des Spielfeldes platziert.*)
- Auf Seite 3 finden Sie die Anleitung für den variablen Spielaufbau. Beachten Sie aber, dass ein variabler Aufbau zu einem sehr unausgewogenen Spiel führen kann.
- Legen Sie den Katastrophenfeld-Chip auf Position 0 des Katastrophenfelds.



DIE GESCHICHTE

Heureka! Auf der Insel Catan wurde Öl gefunden. Die großen Ingenieure Catans haben es geschafft, mit Hilfe dieses wertvollen neuen Rohstoffs die Produktion zu verbessern, was sowohl durch seine Umwandlung in andere Rohstoffe geschieht als auch dadurch, dass er die Aufwertung von Städten zu Metropolen ermöglicht. Öl ist jedoch selten, und die Verwendung dieses Rohstoffs hat seinen Preis. Wer Öl nutzt, verursacht Umweltverschmutzung und klimaverändernde Emissionen, was die Gefahr einer Küstenüberflutung mit sich bringt – *eine absolute Katastrophe*. Die Entdeckung von Öl auf Catan stellt seine Einwohner vor eine neue Herausforderung: Sie müssen sich entscheiden, ob das Gemeinwohl es wert ist, die Ölnutzung einzuschränken oder ob das Streben nach dem Sieg wichtig genug ist, den Untergang zu riskieren.

NEUES SPIELMATERIAL

Sie benötigen das gesamte Spielmaterial aus dem Spiel *Die Siedler von Catan* (SvC). *Catan: Die Ölquellen* enthält folgendes Material, wobei in Partien mit drei oder vier Spielern nicht das gesamte Spielmaterial benutzt wird:

- 21 Ölkärtchen (15 im Spiel für 3–4 Spieler)
(21 „abgesonderte“ Ölkärtchen auf den Rückseiten der Ölkärtchen)
- 6 Metropolenkärtchen (4 im Spiel für 3–4 Spieler)
- 4 Ölquellenkärtchen (3 im Spiel für 3–4 Spieler)
- 1 Umweltstreiter-Chip
- 7 Siegpunktchips
- 1 Katastrophenfeld (mit Katastrophenfeld-Chip)

Metropolenkärtchen



Ölkärtchen



Katastrophenfeld-Chip



Umweltstreiter-Chip

Ölquellenkärtchen



Siegpunktchip



BESONDERE REGELN

Soweit hier nicht anders vermerkt, haben alle Regeln aus *Die Siedler von Catan* ihre Gültigkeit.

Die Rohstoffträge

Auf Ölquellen errichtete Gebäude produzieren Öl: Eine Siedlung bringt 1 Öl, eine Stadt 2 Öl und eine Metropole 3 Öl. Im Unterschied zu Rohstoffkarten wird Öl einzeln an die Spieler verteilt. Zunächst bekommt der Spieler Öl, der gewürfelt hat, danach im Uhrzeigersinn die anderen Spieler, bis alle das von ihnen produzierte Öl erhalten haben oder aber der Vorrat erschöpft ist.

Der Räuber darf auf eine Ölquelle gesetzt werden. Die Spieler legen das Öl vor sich ab (es ist immer für alle Spieler sichtbar). Wenn ein Spieler einen anderen bestiehlt, steht es ihm frei, statt einer zufällig gezogenen Rohstoffkarte gezielt 1 Öl zu nehmen. Beim Wurf einer 7 zählt jedes Öl als eine Karte. Müssen Sie beim Wurf einer 7 Karten ablegen, dürfen Sie auch Öl ablegen und es zum Vorrat zurücklegen.

Bitte beachten: Sie dürfen zu jedem Zeitpunkt maximal 4 Öl besitzen. Wenn Sie durch einen Würfelwurf Öl produzieren und Sie durch dieses Öl in den Besitz von mehr als 4 Öl gelangen würden, dürfen Sie den Überschuss nicht in Ihren Vorrat nehmen. Genauso dürfen Sie kein Öl stehlen, von anderen Spielern einhandeln oder über Entwicklungskarten erhalten, wenn dies den Besitz von mehr als 4 Öl zur Folge hätte.



Die Nutzung von Öl

Es gibt 2 Arten Öl zu nutzen:

1. Während Ihres Zuges können Sie 1 Öl in 2 beliebige andere (Nicht-Öl-) Rohstoffe ein- und derselben Art umwandeln. Sie können Öl nicht per Seebandel bekommen (d. h., ein 4:1-Handel oder ein Hafen kann Ihnen kein Öl einbringen). Allerdings können die Entwicklungskarten „Erfindung“ und „Monopol“ zum Erwerb von Öl benutzt werden.
2. Bezahlen Sie 1 Lehm, 1 Getreide, 1 Erz und 2 Öl, können Sie eine Ihrer Städte zur Metropole aufwerten, indem Sie ein Metropolenkärtchen darunter legen. Eine Metropole produziert 3 Rohstoffe statt 2; sie zählt 3 Siegpunkte und ist immun gegen Küstenüberflutung.

Pro Zug können Sie mehrfach Öl für diese beiden Möglichkeiten verwenden. Zum Bauen genutztes Öl wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Die Nutzung von Öl führt allerdings auch zur Verschmutzung der Umwelt. Jedesmal nachdem 5 Öl genutzt wurden wird eine Katastrophe ausgelöst. Diese Entwicklung wird mit dem Katastrophenfeld-Chip markiert – der Chip bewegt sich schrittweise von 0 nach 5.

Das Absondern von Öl

Alternativ haben Sie in Ihrem Zug die Möglichkeit, zu Gunsten erhöhter Umweltsicherheit auf die

Wussten Sie's?
Klimawandel und andere Umweltkatastrophen könnten bis 2050 bis zu 1 Milliarde Flüchtlinge hervorbringen.

Nutzung von Öl und damit in gewissem Maße auch auf schnelleres Wachstum zu verzichten. So sichern Sie sich auch das Prestige, das man als Aktivist in Sachen Umweltverträglichkeit genießt. In diesem Fall drehen Sie während Ihres Zuges eines Ihrer vor Ihnen liegenden Ölkärtchen um

(maximal 1 Kärtchen pro Zug). Das Öl wird so „abgesondert“ und dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Für jeweils 3 Öl, die Sie absondern, erhalten Sie 1 Siegpunkt. Wer als erster 3 Öl abgesondert hat, erhält den Umweltstreiter-Chip (Wert: 1 Siegpunkt). Sondert ein Mitspieler mehr Öl als der aktuelle Umweltstreiter ab, übernimmt er sofort den Umweltstreiter-Chip.

Auswirkungen der Ölnutzung auf die Umwelt

Jedesmal wenn 5 Öl genutzt wurden (dazu zählt nicht das Öl, das abgesondert oder durch Räubereinwirkung an die Bank zurückgegeben wurde), tritt eine Umweltkatastrophe ein. Diese „Katastrophenphase“ wird nach Beendigung des Spielzugs vor der Weitergabe der Würfel an den nächsten Spieler ausgeführt.

Wichtiger Hinweis: Sie können in einem Zug solange Öl verwenden, bis eine Katastrophe ausgelöst wird. Liegt der Katastrophenfeld-Chip

Beispiel: Der Katastrophenfeld-Chip auf dem Katastrophenfeld liegt zu Beginn von Patricias Zug auf Position 2. Sie benutzt 1 Öl, um 2 Getreide zu bekommen und 1 Öl, um 2 Erz zu bekommen. Der Chip liegt nun auf Position 4. In diesem Zug kann Patricia keine Metropole mehr bauen, denn damit würde die Grenze von 5 überschritten. Sie könnte aber noch 1 weiteres Öl in Rohstoffe umwandeln. Da sie bereits Öl genutzt hat, kann sie in diesem Zug kein Öl mehr absondern.

auf Position 4 des Katastrophenfelds, kann in diesem Zug nur 1 Öl genutzt werden. (Die Absonderung von Öl ist keine „Nutzung“ und wird daher nicht auf diesen Verlauf angerechnet). Befindet sich der Chip auf Position 1, können



in diesem Zug 4 Öl verwendet werden. Am Ende des Zuges wird die Katastrophe (falls eine solche ausgelöst wurde) ausgeführt und der Chip danach wieder auf Position 0 gesetzt.

Die Katastrophenphase

Jedesmal wenn der Chip auf dem Katastrophenfeld Position 5 erreicht (d. h., nachdem das fünfte, zehnte, fünfzehnte usw. Öl genutzt wurde), wird mit den beiden sechsseitigen Würfeln ermittelt, wo die Katastrophe eintritt.

7 gewürfelt

Beim Wurf einer 7 wird durch Klimawandel eine Naturkatastrophe ausgelöst, die zur Überflutung der Küsten führt. Siedlungen an einem Meerfeld werden vom Spielfeld entfernt (und zum Vorrat des betroffenen Spielers zurückgelegt) und Städte werden zu Siedlungen abgewertet. Straßen werden davon nicht betroffen. Eine Metropole wird ebenfalls nicht betroffen (wegen ihrer Deiche und sonstiger hochentwickelter Baukonzepte). Zerstörte Siedlungen können später wieder an ihrem ursprünglichen Ort oder an anderer Stelle neu errichtet werden. Beachten Sie bitte, dass auch andere Spieler dort nun eine Siedlung errichten können (wenn möglich).

Keine 7 gewürfelt

Wird eine andere Zahl als 7 gewürfelt, tritt durch Industrie verursachte Umweltverschmutzung auf, und eine Landschaft, die die gewürfelte Zahl trägt, wird davon betroffen. Gibt es nur eine einzige Landschaft mit der gewürfelten Zahl, ist diese Landschaft betroffen. Trägt mehr als eine Landschaft die gewürfelte Zahl, wird nach dem Zufallsprinzip (siehe Infobox oben) bestimmt, welche Landschaft betroffen ist. Gibt es keine Landschaft mit der gewürfelten Zahl mehr (aufgrund vorheriger Katastrophen), geschieht nichts.

- Besitzt die betroffene Landschaft kein Ölquellenkärtchen, so entfernen Sie den Ertragszahl-Chip von der Landschaft – diese Landschaft produziert fortan keine Rohstoffe mehr. Legen Sie den entfernten Zahlenchip auf einen der offenen Kreise auf dem Katastrophenfeld. Wenn alle Kreise auf dem Katastrophenfeld gefüllt sind, ist das Spiel beendet.

- Besitzt die betroffene Landschaft ein Ölquellenkärtchen, entfernen Sie 3 Öl des allgemeinen Vorrats ganz aus dem Spiel. Diese Öl werden zu einem Teil der nicht förderbaren Reserven und sind daher den Spielern nicht mehr zugänglich.

Im Unterschied zu Landschaften können Ölquellenkärtchen während des Spiels also auch weiterhin von Umweltverschmutzung betroffen werden.

Wussten Sie's?

Im Laufe der letzten 50 Jahre flossen aufgrund undichter Leitungen und Unfälle mehr als 10 Millionen Barrel Öl ins Nigertdelta. Das ist zweimal soviel wie die Menge, die im Jahre 2010 in den Golf von Mexiko gelangte.

Wie man eine Landschaft nach dem Zufallsprinzip auswählt

In diesen Regeln werden die Spieler oftmals dazu angehalten, eine Landschaft „nach dem Zufallsprinzip“ zu bestimmen. Um dies bei 2 Landschaften zu tun, ordnen Sie einer der Landschaften die Werte 1–3 und der anderen die Werte 4–6 zu. Würfeln Sie mit einem der Würfel, „bestimmt“ das Würfelergebnis eine der beiden Landschaften.

In ähnlicher Weise ordnen Sie bei 3 Landschaften diesen jeweils die Werte 1–2, 3–4 bzw. 5–6 zu. Bei 4 Landschaften nehmen Sie die Werte 1, 2, 3 bzw. 4 und wiederholen den Wurf, wenn eine 5 oder 6 gewürfelt wird.



Bitte beachten: Befindet sich im allgemeinen Vorrat kein Öl mehr, sondern nur noch in den Händen der Spieler, legen die Spieler nacheinander je ein Öl ab. Es beginnt der Spieler, der die Katastrophe verursacht hat, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELENDENDE

Dieses Szenario kann auf zweierlei Weise beendet werden:

- Wer nach Beendigung seines Zugs – wobei ggf. auch die Katastrophenphase ausgeführt sein muss – als Erster 12 oder mehr Siegpunkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Wird der fünfte Zahlenchip von einer der Landschaften entfernt, kommt es zur vollständigen Überflutung Catans. Alle Bewohner sind

Beispiel: Alan hat eine Metropole gebaut, was ihm 12 Punkte einbringt. Die 2 Öl, die er für den Bau genutzt hat, haben eine Katastrophe ausgelöst. In der Katastrophenphase würfelt Alan eine 7, mit dem Ergebnis einer Küstenüberflutung. Alans Küstensiedlung wird vom Spielfeld entfernt und seine Küstenstadt zur Siedlung abgewertet; dies drückt seine Punktzahl auf 10. Das Spiel geht daher weiter.

Pyrrhussieg

Ein „Pyrrhussieg“ ist ein Sieg, der von so verheerenden Verlusten begleitet ist, dass er nur wenig besser als Verlieren ist und – sollte er sich wiederholen – eine totale Niederlage zur Folge hätte. Selbst mit internationaler Unterstützung bei der Besiedlung neuen Lands kann kein Catanier die Überflutung der Insel als einen echten Sieg ansehen.

gezwungen, die Insel zu verlassen, womit das Spiel endet. Es gibt zwar keinen eigentlichen Gewinner, aber der Spieler, der gegenwärtig den Umweltstreiter-Chip besitzt, trägt einen „Pyrrhussieg“ davon. Dieser Spieler wird von der internationalen Gemeinschaft wegen seiner Bemühungen, den

Klimawandel abzuschwächen, anerkannt und erhält Erlaubnis, das attraktivste Land auf einer benachbarten Insel neu zu besiedeln.

VARIANTE FÜR 5-6 SPIELER

Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie ein Exemplar der *SvC-Ergänzung für 5&6 Spieler* sowie das komplette Spielmaterial dieses Szenarios.

Soweit hier nicht anders vermerkt, spielen Sie nach den Regeln der *Siedler von Catan*, den Regeln der *SvC-Ergänzung für 5&6 Spieler* sowie den Regeln dieses Szenarios für 3-4 Spieler (Seite 1-3).

- Statt 4 Öl (s. Seite 1) können Sie maximal 6 Öl besitzen.

Spielaufbau

Soweit hier nicht anders vermerkt, verwenden Sie bitte den Spielfeldaufbau aus den Regeln der *SvC-Ergänzung für 5&6 Spieler* bzw. den in der Abbildung rechts gezeigten Aufbau. Bitte beachten Sie:

- Die zweite Wüstenlandschaft wird auch zur Ölquelle.
- Tauschen Sie die Landschaft auf dem Feld mit der 10 (egal was für eine Landschaft es ist) mit einer Waldlandschaft aus. In ähnlicher Weise tauschen Sie die Landschaft rechts auf dem Feld mit der 4 mit einer Weidelandschaft aus.
- In der linken Spalte der folgenden Seite finden Sie die Anleitung für den variablen Spielaufbau. Beachten Sie aber, dass ein variabler Aufbau zu einem sehr unausgewogenen Spiel führen kann.

Außerordentliche Bauphase

Die außerordentliche Bauphase folgt gleich nach der Beendigung des Zugs eines Spielers bzw. nach der Katastrophenphase, wenn eine solche stattgefunden hat.

Die außerordentliche Bauphase wird wie in der *SvC-Ergänzung für 5&6 Spieler* beschrieben durchgeführt. **Bitte beachten:** Der Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, kann nicht in der außerordentlichen Bauphase bauen.

Ansonsten gilt:

- Öl kann nicht in andere Rohstoffe umgewandelt werden.
- Öl kann nicht abgesondert werden.
- Öl kann während der außerordentlichen Bauphase verwendet werden, aber nur zum Bau von Metropolen und nur dann, wenn diese Aktion nicht dazu führt, dass der Katastrophenfeld-Chip auf dem Katastrophenfeld über Position 5 hinausgeht.
- Wird während der außerordentlichen Bauphase eine Katastrophe ausgelöst, wird letztere sofort nach Beendigung der Phase ausgeführt.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 12 Punkte erlangt oder wenn 8 Zahlenchips entfernt worden sind (nicht 5, wie es im Spiel zu dritt oder viert der Fall ist).

OFFENERES SPIEL

Um dieses Szenario anspruchsvoller und vermehrt auf Konfrontation ausgerichtet zu gestalten, können Sie für zukünftige Spiele folgende Regelvariationen einsetzen:

- Benutzen Sie einen variablen Aufbau.
- Die Spieler dürfen in jedem Zug sowohl Öl nutzen als auch absondern (nach wie vor maximal 1 Öl).
- Heben Sie die Limitierung der Ölkärtchen im Vorrat eines Spielers auf.

Diese Regeln machen das Szenario zwar realitätsgetreuer, aber auch weniger ausgewogen. Dies könnte den Spielspaß unter Umständen reduzieren.



Wussten Sie's?

Hochrechnungen haben ergeben, dass der Meeresspiegel bis zum Jahre 2100 um 1 bis 2 Meter ansteigen und dadurch Insel- und Küstennationen in große Gefahr bringen wird. Einige Inseln, wie beispielsweise Tuvalu und Vanatu, sind von totaler Überflutung bedroht. Auf anderen Inseln wie den Malediven und den Marshallinseln könnten die Trinkwasservorräte oder Böden durch Salzwasser verunreinigt werden, oder extreme Wetterereignisse könnten verheerende Auswirkungen auf menschliche Siedlungsgebiete haben.

Variabler Aufbau (3–4 Spieler)

- Bauen Sie das Spielfeld entsprechend den im Spiel „Die Siedler von Catan“ beschriebenen Regeln für den variablen Aufbau auf. (*Der Räuber wird zu Spielbeginn außerhalb des Spielfelds platziert.*)
- Legen Sie ein mit einer Zahl versehenes Ölquellenkärtchen auf die Wüstenlandschaft. Wenn möglich, wählen Sie dabei eine Zahl, die nicht neben der Wüstenlandschaft vorkommt.
- Legen Sie ein nicht mit einer Zahl versehenes Ölquellenkärtchen (mit Weidelandschafts-Hintergrund) auf die Weidelandschaft, deren Zahl mit **zweithöchster** Wahrscheinlichkeit gewürfelt wird (die Ertragszahl wird auf das Ölquellenkärtchen platziert). Haben 2 oder mehr der Weidelandschaften dieselbe Ertragswahrscheinlichkeit, legen Sie das Ölquellenkärtchen auf eine der Landschaften, die nicht an eine andere Ölquelle grenzt. Wenn nötig, tauschen Sie Zahlenchips aus, so dass keine Ölquellen angrenzen.
- In ähnlicher Weise legen Sie ein nicht mit einer Zahl versehenes Ölquellenkärtchen (mit Waldlandschafts-Hintergrund) auf die Waldlandschaft, deren Zahl mit **zweitniedrigster** Wahrscheinlichkeit gewürfelt wird.

Hinweis: Die Wahrscheinlichkeiten, mit denen die folgenden Zahlen gewürfelt werden, sind (von niedrig bis hoch): 2&12 (1:36), 3&11 (2:36), 4&10 (3:36), 5&9 (4:36), 6&8 (5:36).

Variabler Aufbau (5–6 Spieler)

- Bauen Sie das Spielfeld entsprechend den in der *SvC-Ergänzung für 5&6 Spieler* beschriebenen Regeln für den variablen Aufbau auf.
- Folgen Sie den im variablen Aufbau für 3–4 Spieler angegebenen Schritten. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass auch die zweite Wüstenlandschaft ein mit einer Zahl versehenes Ölquellenkärtchen erhält.

ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN

Dieser Abschnitt liefert ein paar zusätzliche Richtlinien zur Handhabung bestimmter Situationen, die im Spielverlauf auftreten können.

- Die Karte „Erfindung“ kann dazu benutzt werden, sich Öl von der Bank zu nehmen.
- Spielen Sie eine Karte „Monopol“, um das Ölmonopol zu erringen, können Sie dennoch nicht das zulässige Limit für Öl in Ihrem Vorrat überschreiten. Um zu bestimmen, welchem Mitspieler Sie das Öl abnehmen (wenn Sie nicht alles Öl nehmen können), nehmen Sie sich von jedem Mitspieler der Reihe nach Öl. Beginnen Sie dabei mit dem Spieler, der nach Ihnen am Zug ist, und ziehen Sie dann im Uhrzeigersinn von den anderen Mitspielern, bis Ihr Limit erreicht ist.
- Sie dürfen den Räuber nicht auf eine zerstörte Landschaft stellen.

IMPRESSUM

Ein Szenario von Erik Assadourian & Ty Hansen
für *Die Siedler von Catan* von Klaus Teuber

Produktion und Regelentwicklung:
Mayfair-Crew & Catan GmbH

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

Copyright © 2011 Catan GmbH. Siehe www.catan.com. Veröffentlicht von Mayfair Games, Inc. unter Lizenz der Catan GmbH. Catan, Die Siedler von Catan, Catan Szenarien, Catan: Die Ölquellen sind Handelsmarken der Catan GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Anmerkungen zum Spieldesign

Dieses Szenario ist ein Versuch, die Aufmerksamkeit auf wichtige Herausforderungen zu lenken, denen die Menschheit sich im Zusammenhang mit den Rohstoffen, von denen die moderne Gesellschaft abhängt, gegenübergestellt sieht. Obschon die Problematik von Umweltverschmutzung und Klimawandel aufgegriffen wird, möchten wir doch ausdrücklich hervorheben, dass wir dies nicht als ein polarisierendes, politisches Bestreben sehen, sondern einfach als einen Weg, um auf die Vor- und Nachteile aufmerksam zu machen, die mit der Nutzung natürlicher Ressourcen, wie z.B. Öl, einhergehen. Die Nutzung von Öl hat große Vorteile mit sich gebracht, und seinen Einsatz generell zu verdammen ist in keiner Weise unsere Absicht. Es ist jedoch wissenschaftlich erwiesen, dass die übermäßige Nutzung von Öl inzwischen eine destabilisierende Wirkung auf unser Klima hat, und eine verantwortungsbewusste Nutzung ist derzeit wichtiger als je zu zuvor. Wir beabsichtigen mit diesem Szenario, in gleichzeitig informativer und unterhaltsamer Weise auf diese Herausforderungen aufmerksam zu machen.

Catan: Die Ölquellen ist ein von Erik Assadourian und Ty Hansen verfasstes Szenario, für Klaus Teubers Brettspiel „Die Siedler von Catan.“ Das Szenario wurde vom „Transforming Cultures Project“ des Worldwatch Institute entwickelt, um die Auswirkungen der Nutzung von Öl auf die Umwelt ins Bewusstsein zu bringen. Das Szenario wurde mit Unterstützung durch die Catan GmbH, Mayfair Games und die Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG als gemeinnütziges Projekt weiterentwickelt. Mayfair Games sorgte für die grafische Gestaltung und veröffentlicht das Szenario auf dem englischsprachigen Markt, während die Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG es auf dem internationalen Markt veröffentlicht.

Catan: Die Ölquellen kann bei www.oilspings.catan.com kostenlos in verschiedenen Sprachen heruntergeladen werden. Einnahmen aus dem Verkauf der Stanztableauversion dieses Szenarios werden zur Deckung der Kosten für Grafik und Druck verwendet. Darüber hinausgehende Einnahmen dienen der Unterstützung des Transforming Cultures Project des Worldwatch Institute (www.transformingcultures.org).

Weitere Informationen finden Sie bei: www.catan.com, www.mayfairgames.com, www.kosmos.de, www.transformingcultures.org und www.worldwatch.org.





