



CATAN

Játékszabály

A játékról

A DOBBLE® Catan 76 kártyát tartalmaz, amelyek mindegyikén a lehetséges 73 közül 9 szimbólum látható. Bármelyik két kártyán pontosan egy szimbólum azonos. Próbáljátok ki az 5 minijátékot egyénileg vagy csapatban, és gyűjtsetek össze 10 pontot, hogy ti legyetek a győztesek!

Tartozékok

- 19 homokszínű szigetkártya
- 48 csapatkártya (16 kék, 16 narancs és 16 piros)
- 6 kikötőkártya
- 3 pontjelölőkártya

Mielőtt belevágnátok...

Játsszatok néhány próbakört, hogy gyakoroljátok az azonos szimbólumok (ugyanolyan alakúak és színűek, de a méretük különbözhet) keresését. Ehhez tegyetek képpel felfelé az asztalra két kártyát, majd keressétek meg, melyik szimbólum látható mindkét kártyán. Aki a leggyorsabban megtalálja, mondja ki a szimbólum nevét. Ezt addig folytassátok újabb kártyákkal, amíg mindenkinek érthetővé válik az alapszabály: bármelyik két kártyán pontosan egy szimbólum azonos.

A játék célja

Járjatok túl az ellenfeleitek eszén a különböző minijátékokban, hogy pontokat szerezzetek. Keressétek meg az azonos szimbólumot a saját, illetve az éppen vizsgált kártyán. Minél gyorsabbak vagytok, annál nagyobb az esély a győzelemre.

1

Játékmenet

Alkossatok 2-3, lehetőleg azonos létszámú (1-2 fős) csapatot.

2 csapat



5 személyes játék a 10. oldalon

3 csapat



Válasszatok színt, majd vegyétek el a színhez tartozó:

- 16 csapatkártyát
- 1 pontjelölőkártyát (a 0 pontos sarka az asztal közepe felé mutasson).



A játék megkezdése előtt válasszatok játékváltozatot.

Az első pár játékhoz a kezdő játékváltozatot ajánljuk, hogy megismerkedjete a minijátékok eltérő szabályaival. Ha már ismeritek az összes minijátékot, próbáljátok ki a kaland játékváltozatot is.

A kezdő játékváltozatban 1 minijátékot fogtok egymás után többször játszani. A kaland játékváltozatban sorban fogtok játszani a különböző minijátékokkal.

Ha egy csapat összegyűjtött 10 vagy több pontot, a játék véget ér.

2

Pakli szabályok

Minden minijáték megkezdése előtt keverjétek meg a csapatkártyáitokat.



A legtöbb minijátékban képpel lefelé kell a kezetekben tartani ezeket a kártyákat. Mindig a legfelső kártyát fogjátok felfordítani, majd megpróbáljátok minél gyorsabban letenni. Nem hagyhattok ki kártyákat, először mindig az éppen felfordított kártyát kell letennetek.

2 fős csapatok esetében minden csapattagnál 8 kártya lesz.

Ha egy csapatban az egyik játékosnak elfogyott a paklija, segíthet a csapattársának, de nem érhet a kártyákhoz.

Minijátékok

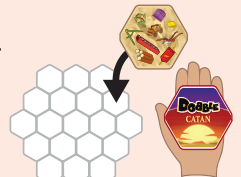
1. minijáték: Üdvözlünk Catanban!

Cél

Legyen tiétek a legtöbb látható csapatkártya a szigeten.

Előkészületek

Véletlenszerű elosztásban, az itt látható módon tegyétek az asztalra a 19 szigetkártyát. Minden csapat vegye kézbe a pakliját.



3

Szabályok

Mindenki egyidejűleg játszik.

Fordítsátok fel a paklitok legfelső kártyáját. Keressétek meg az azonos szimbólumot ezen és a sziget bármelyik kártyáján (színtől függetlenül). Mondjátok ki a szimbólum nevét, majd takarjátok le az adott kártyát a szigeten a felfordított kártyával. Ezt addig folytassátok, amíg az egyik csapatnak el nem fogy a paklija.

Pontozás

A csapat, amelynek elfogyott a paklija, 1 pontot kap.

Számoljátok meg, hány látható csapatkártyátok van a szigeten. A legtöbb látható kártyával rendelkező csapat 2 pontot kap. Döntetlen esetén minden érintett 2 pontot szerez.



Példa

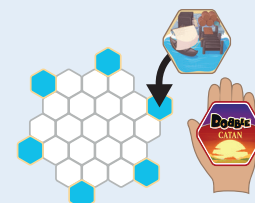
A kék csapat paklija fogyott el, így 1 pontot kapnak.

A narancs csapatnak van a legtöbb látható csapatkártyája a szigeten, így 2 pontot kapnak.

2. minijáték: Kikötők

Cél

Legyen nektek a legtöbb különböző kikötőkártyával szomszédos csapatkártyátok.



Előkészületek

Véletlenszerű elosztásban, az itt látható módon tegyétek az asztalra a 19 szigetkártyát és a 6 kikötőkártyát. Minden csapat vegye kézbe a pakliját.

4

Szabályok

Mindenki egyidejűleg játszik.

Fordítsátok fel a paklitok legfelső kártyáját. Keressétek meg az azonos szimbólumot azon és a sziget központi részén (jobb oldali ábra) lévő bármelyik kártyán (színtől függetlenül). Mondjátok ki a szimbólum nevét, majd takarjátok le az adott kártyát a szigeten a felfordított kártyával.

Ha már van kártya a sziget központi részén (bármelyik csapaté), onnantól csak mellé vagy rá tehetitek kártyákat. Ez a szabály érvényes a minijáték hátralévő részére. Ha egy csapat összes kártyáját lefedték, akkor a következő kártyájukat a sziget központi részére kell tenniük. A cél a kikötőkártyák elérése anélkül, hogy lefednétek azokat. Ezt addig folytassátok, amíg az egyik csapatnak el nem fogy a paklija.



Pontozás

A csapat, amelynek elfogyott a paklija, 1 pontot kap.

Számoljátok meg, hány különböző kikötőkártyával szomszédosak a látható csapatkártyáitok. A legtöbb különböző kikötővel szomszédos csapat 2 pontot kap. Döntetlen esetén minden érintett 2 pontot kap.



Példa

A piros csapat paklija fogyott el, így 1 pontot kapnak. A kék csapatnak van a legtöbb különböző kikötőkártyával szomszédos csapatkártyája a szigeten, így 2 pontot kapnak.

5

3. minijáték: Leghosszabb kereskedelmi út

Cél

Alkossátok meg a leghosszabb kereskedelmi utat.

Előkészületek

Véletlenszerű elosztásban, az itt látható módon tegyétek az asztalra a 19 szigetkártyát.

A 16 csapatkártyátok közül 6-ot véletlenszerűen vegyetek ki és adjátok oda (egyenlően elosztva) a többi csapatnak. A többiektől kapott kártyákat keverjétek a megmaradt 10 kártyátok közé.

Példa: két csapat esetén a narancs csapat kártyái között 10 és 6, míg a kék csapat kártyái között 10 és 6 lesz.



Szabályok

Mindenki egyidejűleg játszik.

Fordítsátok fel a paklitok legfelső kártyáját. Keressétek meg az azonos szimbólumot ezen és a sziget bármelyik kártyáján (színtől függetlenül). Mondjátok ki a szimbólum nevét, majd takarjátok le az adott kártyát a szigeten a felfordított kártyával. Ezt addig folytassátok, amíg az egyik csapatnak el nem fogy a paklija.

Figyeljete oda, hová teszitek az ellenfelek csapatkártyáit!

Pontozás

A csapat, amelynek elfogyott a paklija, 1 pontot kap.

6

Számoljátok meg, hány csapatkártyából áll a legnagyobb összefüggő látható kártyacsoportotok. Ez lesz a csapat leghosszabb kereskedelmi útja. A leghosszabb kereskedelmi úttal rendelkező csapat 2 pontot kap. Döntetlen esetén minden érintett 2 pontot kap.



Példa

A narancs csapat paklija fogyott el, így szerez 1 pontot.

Szintén a narancs csapaté a leghosszabb kereskedelmi út, így szerez még 2 pontot.

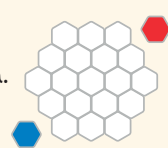
4. minijáték: Barbárok

Cél

Gyűjtsetek össze a legtöbb szigetkártyát.

Előkészületek

Véletlenszerű elosztásban, az itt látható módon tegyétek az asztalra a 19 szigetkártyát. Ebben a minijátékban minden csapat csak 1 véletlenszerűen húzott csapatkártyáját használja. Ezt tegyétek képpel lefelé az asztalra.



Szabályok

Mindenki egyidejűleg játszik.

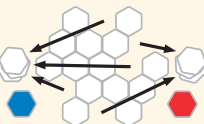
Fordítsátok fel a csapatkártyátokat. Keressétek meg az azonos szimbólumot azon és bármelyik szigetkártyán. Mondjátok ki a szimbólum nevét, és vegyétek el a szigetkártyát, amin a szimbólum látható (ne fedjétek le az elvett kártyával a csapatkártyátokat). Ezt addig folytassátok, amíg el nem fogynak a szigetkártyák.

7

Pontozás

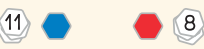
Számoljátok meg, hány szigetkártyát gyűjtöttetek össze. A legtöbb kártyát gyűjtő csapat **2 pontot** kap. Döntetlen esetén az érintettek 2 pontot kapnak.

1. példa



Ebben a minijátékban a játékosok szigetkártyákat vesznek el a szigetről.

2. példa



A minijáték végére a **kék** csapat 11 szigetkártyát, míg a **piros** csapat 8 szigetkártyát gyűjtött, így a **kék** csapat 2 pontot kap.

5. minijáték: Lovagok

Cél

Gyűjtsetek össze minél több csapatkártyát az ellenfelektől.

Előkészületek

Minden csapat tegye maga elé a csapatkártyáit egy pakliba, képpel lefelé.

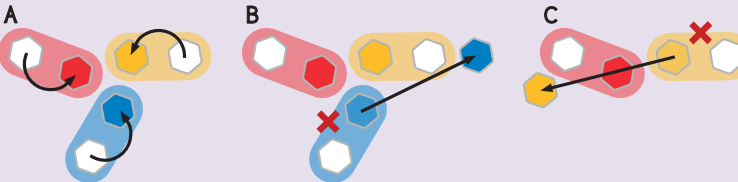
Szabályok

Mindenki egyidejűleg játszik.

8

A csapatok egyszerre fordítsák fel a paklijuk legfelső kártyáját, és tegyék az asztal közepére **(A)**. Keressétek meg az azonos szimbólumot a saját csapatkártyáton és egy másik csapat **kártyáján**. Mondjátok ki a szimbólum nevét, és vegyétek el az ellenfél csapatkártyáját **(B)**.

Az a csapat, amelyiknek begyűjtik a kártyáját, kiesik az adott fordulóból **(X)**. Egy forduló addig tart, amíg már csak egy csapat van versenyben. 3 csapat esetén a forduló a második csapat kieséséig tart **(C)**. A forduló végén a csapatok **1 pontot** kapnak minden kártya után, amit egy ellenféltől gyűjtöttek be.



Ezt addig folytassátok, amíg egy csapat el nem éri a 10 pontot.

Pontok nyilvántartása

Amikor pontot szereztek, forgassátok el a pontjelölőkártyákat. A 6. pont megszerzése után fordítsátok meg a kártyát és folytassátok a pontozást.



9

5 személyes játékszabályok



Hajtsátok végre az alábbi változtatásokat:

1. minijáték: Üdvözlünk Catanban!

Előkészületek: az egyedül játszó játékos 8 kártyát vegyen a kezébe.

Pontozás: számláláskor az egyedül játszó játékos látható csapatkártyái **duplán számítnak**.

2. minijáték: Kikötők

Előkészületek: az egyedül játszó játékos 8 kártyát vegyen a kezébe.

Pontozás: számláláskor az egyedül játszó játékos által elért minden **különböző** kikötőkártya duplán számít.

3. minijáték: Leghosszabb kereskedelmi út

Előkészületek: az egyedül játszó játékos 8 kártyát vegyen a kezébe. Minden

ellenfél csapatnak 1 kártyát adjon át és cserébe 1 kártyát kapjon.

Megjegyzés: a másik két csapat 3-3 kártyát adjon egymásnak.

Pontozás: számláláskor az egyedül játszó játékos leghosszabb kereskedelmi útjában minden kártya **duplán** számít.

4. minijáték: Barbárok

Pontozás: számláláskor az egyedül játszó játékos által begyűjtött szigetkártyák **duplán** számítnak.

5. minijáték:

Nem kell módosítani semmit.

10

Szimbólumok listája



Juh



Tengerlapka



Városfigura



Nap



Kard



Ökör



Kötél



Fatörzsek



Aranyfolyó-lapka



Rablófigura



Naplemente



Dobókockák



Rózsaablak



Utánfutó



Agyagtéglák



Hegységlapka



Lovagfigura



Kelme



Horgony



Hárfa



Körző



Búzakéve



Szántóföldlapka



Barbárfigura



Papír



Papagáj



Madártoll



Látcső



Vasérc



Legelőlapka



Mérleg



Érmék



Kecske



Vasvilla



Ivókupa



Aranyérc



Útfigura



Kereskedőfigura



Kilátó



Hordó



Ásó



Kastély



Erdőlapka



Hajófigura



Halfigura



Kézfogás



Kalózsablya



Pajzs



Könyv



Dombvidéklapka



Településfigura



Fűszercsomag-figura



Íránytű



Harci mén



Fűrész



Ekevas



Üst



Kosárka



Tábortűz



Szekér



Csákány



Sátor



Kasza



Lámpás



Halászháló



Tintás üvegcese



Kulacs



Sirály



Címerzászló



Kesztyű



Móló



Világítótorony



Viaszpecsét

Készítők

Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory játéka, amelynek elkészültében segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, a „CATAN Nap” a CATAN márkalogó és a CATAN hatszög ikonok a CATAN GmbH (catan.com) bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva!

Kiadta a Zygomatic – Asmodee Group – www.asmodee.com

A Dobble, a Dobble szimbólumok és a Spot itt! az Asmodee Group tulajdonai www.zygomatic-games.com

A Catan öröksége

Az első Catan játékot Klaus Teuber alkotta meg és Németországban adták ki 1995-ben. A társasjátékok kedvelőinek körében mára klasszikusnak számító játék több mint 40 nyelven jelent meg és világszerte több mint 45 millió példányban kelt el. A játék univerzuma azóta számos kiegészítővel, bővítménnyel, forgatókönyvvel, önálló játékkal és digitális adaptációval bővült. Bővebb információ megtalálható a www.catan.com honlapon.

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 szimbólum, 55 kártya, kártyánként 8 szimbólum, és mindig pontosan egy azonos szimbólum bármely két kártyán. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, hogyha két egyenes nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszik egymást. 1976-ban Jacques Cottereau általánosította a híres „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskoláslány egy héten kereszttül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egynél többször ugyanabba a sorba?” A hibajavító kódelméletből kölcsönzött teóriák segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéséről szóló axióma felhasználásával) Jacques Cottereau két játékot is alkotott. Ezek közül az első,

a „strange retriever” a „Le Petit Archimede” (A kis Arkhimédész) és a „Pour la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottereau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rovaros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovar. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogarás játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cotterauval azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhoz. A szimbólumoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett túl kevés kártya és azokon túl kevés szimbólum volt a játékban; a kártyák számát

57-re növelte, és minden kártyára 8 szimbólum került, így már közelebb került a játék a végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hét számjegyre emelkedett. A játék szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hiányzott még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadókkal is felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 kora őszén ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!

