



Zasady gry

DOBBLE® CATAN – co to takiego?

Gra DOBBLE® CATAN składa się z 76 kart, na których znajduje się po 9 z 73 symboli. Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć! Czekaj na Ciebie 5 minigier, w których – indywidualnie albo zespołowo – zmierzysz się z przeciwnikami i spróbujesz jako pierwsza osoba zdobyć 10 punktów.

Zawartość

- 19 beżowych kart wyspy
- 48 kart drużyn – po 16 w każdym z 3 kolorów,
- 6 kart portów
- 3 karty punktacji – po 1 w każdym z 3 kolorów:
- instrukcja.

Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w DOBBLE, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je widzieli. Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może się różnić). Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne 2 karty. Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę!

Uwaga! Dwie karty zawsze łączą tylko 1 symbol.
Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w DOBBLE!

Cel gry

Zwyciężaj w minigrach, żeby zdobywać punkty. Niezależnie od wybranej minigry zawsze musisz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty i głośno go nazwie. Musisz działać szybko, jeśli chcesz zwiększyć swoje szanse na wygraną!

1

Jak grać?

Utwórzcie 2 albo 3 drużyny. Drużyna może się składać z 1–2 graczy. Drużyny powinny składać się z takiej samej liczby graczy.

2 drużyny



Zasady rozgrywki 5-osobowej znajdują się na stronie 10.

3 drużyny



Każda drużyna wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze:

- 16 kart drużyny:
- Kartę punktacji. Karta punktacji powinna być położona tak, żeby „0” było skierowane do środka stołu.



Zanim zaczniecie, wybierzcie tryb gry.

Podczas pierwszych kilku rozgrywek wybierajcie tryb dla początkujących, który pozwoli Wam zapoznać się z różnymi minigrami. Gdy poznacie już wszystkie zasady, przejdźcie do trybu przygodowego.

W trybie dla początkujących wybieracie 1 minigrę i rozgrywacie ją kilka razy.
W trybie przygodowym rozgrywacie po kolei wszystkie 5 minigier.

Gra się kończy, gdy dowolna drużyna zdobędzie co najmniej 10 punktów. Drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa! W przypadku remisu współdzielicie zwycięstwo.

2

Zarządzanie ręką

Przed rozpoczęciem minigry każda drużyna tasuje swoje karty.

W przypadku minigier wymagających użycia wszystkich kart drużyn zawsze trzymacie swoje stosy zakryte i odwracacie tylko 1 kartę naraz. Musicie rozegrać każdą odsłoniętą kartę, zanim przejdziecie do kolejnej. Bez oszukiwania! Jeśli gracze jako drużyna 2-osobowa, podzielcie stos drużyny na równe części. Każdy gracz bierze swój stos kart.



Kiedy 1 z graczy w drużynie zagra wszystkie swoje karty, może pomagać drugiej osobie, wskazując rozwiązania (ale nie może dotykać kart).

Minigry

Minigra 1. Witamy na Catanie

Cel gry

Mieć na wyspie jak najwięcej widocznych kart swojego koloru.

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie losowo odkryte karty wyspy, aby stworzyć wyspę Catan (zob. ilustracja obok). Każda drużyna bierze swoje karty drużyny.



3

Jak grać?

W DOBBLE® CATAN wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Na początku każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i szuka symbolu łączącego jego kartę z kartami na wyspie. Gdy gracz znajdzie symbol łączący jego kartę i dowolną kartę na wyspie (niezależnie od koloru tej karty), musi go głośno nazwać i przykryć tę kartę swoją kartą. Minigra się kończy, gdy dowolna drużyna zagra wszystkie swoje karty.

Punktacja

Drużyna, która jako pierwsza zagra wszystkie swoje karty, zdobywa 1 punkt.

Każda drużyna liczy swoje widoczne karty na wyspie. Drużyna z największą liczbą widocznych kart na wyspie zdobywa 2 punkty. W przypadku remisu każda remisująca drużyna zdobywa 2 punkty.



Przykład

Niebiescy zagrali wszystkie swoje karty jako pierwsi. Minigra się kończy. Zdobywają 1 punkt.

Pomarańczowi mają najwięcej widocznych kart na wyspie. Zdobywają zatem 2 punkty.

Minigra 2. Porty

Cel gry

Mieć jak najwięcej portów sąsiadujących z kartami swojego koloru.

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie losowo odkryte karty wyspy i karty portów, aby stworzyć wyspę Catan (zob. ilustracja obok). Każda drużyna bierze swoje karty drużyny.



4

Jak grać?

W DOBBLE® CATAN wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Na początku każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu.

Jeśli na całej wyspie nie ma żadnej karty w kolorze drużyny gracza (czyli na początku gry albo gdy wszystkie karty drużyny zostały zakryte kartami przeciwników), gracz szuka symbolu łączącego jego kartę z dowolną kartą w środku wyspy. Gdy go znajdzie, musi go głośno nazwać i przykryć tę kartę swoją kartą.

Jeśli na wyspie jest co najmniej 1 karta w kolorze drużyny gracza, gracz szuka symbolu łączącego jego kartę z dowolną kartą, która sąsiaduje z kartą jego drużyny (czyli np. gracz drużyny czerwonej szuka pasującego symbolu na dowolnej karcie, która sąsiaduje z czerwoną kartą – może to być nawet inna czerwona karta). Gdy go znajdzie, musi go głośno nazwać i przykryć tę kartę swoją kartą.

Minigra się kończy, gdy dowolna drużyna zagra wszystkie swoje karty.

Punktacja

Drużyna, która jako pierwsza zagra wszystkie swoje karty, zdobywa 1 punkt.

Każda drużyna liczy, ile różnych portów sąsiaduje z 1 lub 2 jej kartami. Drużyna z największą liczbą sąsiadujących z jej kartami portów zdobywa 2 punkty. W przypadku remisu każda remisująca drużyna zdobywa 2 punkty.



Przykład

Czerwoni zagrali wszystkie swoje karty jako pierwsi. Minigra się kończy. Zdobywają 1 punkt.

Karty niebieskich sąsiadują z największą liczbą portów. Zdobywają zatem 2 punkty.

5

Minigra 3. Najdłuższa droga

Cel gry

Stworzyć najdłuższą drogę.

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie losowo odkryte karty wyspy, aby stworzyć wyspę Catan (zob. ilustracja obok). Niech każda drużyna weźmie po 6 kart swojej drużyny i rozda je po równo pozostałym drużynom. Weźcie karty, które otrzymaliście, i przetasujcie je razem z własnymi kartami i utwórzcie z nich stos zawierający zarówno Wasze karty, jak i karty przeciwników.

Przykład. W przypadku rozgrywki, w której biorą udział 2 drużyny, stos pomarańczowych składa się z 10 i 6, a stos niebieskich składa się z 10 i 6.



Jak grać?

W DOBBLE® CATAN wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Na początku każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i szuka symbolu łączącego ją z kartami na wyspie. Gdy gracz znajdzie symbol łączący jego kartę i dowolną kartę na wyspie (niezależnie od koloru tej karty), musi go głośno nazwać i przykryć tę kartę swoją kartą. Minigra się kończy, gdy dowolna drużyna zagra wszystkie swoje karty.

Uważajcie, gdzie umieszczacie karty w kolorze przeciwnika.

Punktacja

Drużyna, która jako pierwsza zagra wszystkie swoje karty, zdobywa 1 punkt.

Każda drużyna liczy, ile kart jest w największej grupie sąsiadujących ze sobą widocznych kart w jej kolorze. Ta grupa kart to najdłuższa droga tej drużyny.

6

Drużyna z najdłuższą drogą zdobywa 2 punkty. W przypadku remisu każda remisująca drużyna zdobywa 2 punkty.



Przykład

Pomarańczowi zagrali wszystkie swoje karty jako pierwsi. Minigra się kończy. Zdobywają 1 punkt.

Pomarańczowi mają najdłuższą drogę. Zdobywają zatem 2 punkty.

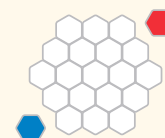
Minigra 4. Barbarzyńcy

Cel gry

Zebrać jak najwięcej kart wyspy.

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie losowo odkryte karty wyspy, aby stworzyć wyspę Catan (zob. ilustracja obok). W tej minigrze każda drużyna używa tylko 1 karty w swoim kolorze. Tę kartę należy położyć zakrytą na stole.



Jak grać?

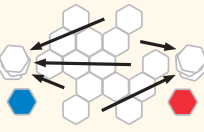
W DOBBLE® CATAN wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Na początku każda drużyna odkrywa swoją kartę drużyny. Gracz, który znajdzie symbol łączący kartę jego drużyny i dowolną kartę na wyspie, musi go głośno nazwać i zabrać tę kartę z wyspy (nie przykrywa jej swoją kartą!). Minigra się kończy, kiedy wyczerpią się karty wyspy.

7

Punktacja

Każda drużyna liczy, ile kart zebrała. Drużyna z największą liczbą zebranych kart zdobywa **2 punkty**. W przypadku remisu każda remisująca drużyna zdobywa 2 punkty.



Przykład rozgrywki

Podczas gry gracze zbierają karty wyspy.

11



8

Przykład punktacji

W trakcie minigry **niebiescy** zebrałi 11 kart, a **czerwoni** zebrałi 8 kart. **Niebiescy** zdobywają 2 punkty.

Minigra 5. Rycerze

Cel gry

Zebrać jak najwięcej kart przeciwników.

Przygotowanie do gry

Każda drużyna układa wszystkie swoje karty drużyny w zakryty stos przed sobą.

Jak grać?

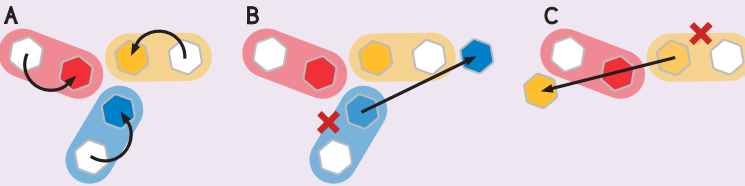
W DOBBLE® CATAN wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Drużyny równocześnie odwracają swoje wierzchnie karty, które następnie kładą na środku stołu (A). Gdy gracz znajdzie symbol łączący kartę drużyny i kartę dowolnego

8

przeciwnika, musi go głośno nazwać i **zabrać** tę kartę przeciwnika, a następnie umieścić ją przed sobą (B).

Drużyna zostaje wyeliminowana z rundy minigry, jeśli inna drużyna zabierze jej kartę (X). Runda kończy się, gdy wszystkie drużyny poza 1 zostaną wyeliminowane. To oznacza, że jeśli w grze biorą udział 3 drużyny, runda kończy się, gdy wyeliminowana zostanie 2. drużyna (C). Po zakończeniu rundy każda drużyna zdobywa **1 punkt** za każdą zebraną kartę.



Zakończcie rozgrywanie rund tej minigry, gdy dowolna drużyna zdobędzie co najmniej 10 punktów.

Śledzenie punktacji

Obracajcie swoją kartę punktacji o 1 pozycję po każdym zdobytym punkcie. Po zdobyciu 6 punktów odwróćcie kartę i kontynuujcie liczenie punktów.



9

Rozgrywka 5-osobowa



W rozgrywce 5-osobowej dokonajcie następujących zmian:

Minigra 1. Witamy na Catanie

Przygotowanie do gry. Pojedynczy gracz dobiera na rękę tylko 8 kart.

Punktacja. Każda widoczna karta zagrana przez pojedynczego gracza liczy się **podwójnie**.

Minigra 2. Porty

Przygotowanie do gry. Pojedynczy gracz dobiera na rękę tylko 8 kart.

Punktacja. Każdy port pojedynczego gracza liczy się **podwójnie**.

Minigra 3. Najdłuższa droga

Przygotowanie do gry. Pojedynczy gracz dobiera na rękę tylko 8 kart. Pojedynczy gracz rozdaje tylko po 1 swojej karcie drużynom przeciwnym i od każdej

drużyny otrzymuje tylko 1 kartę w zamian. Otrzymane karty tasuje ze swoimi kartami. **Ważne.** Pozostałe drużyny wymieniają między sobą jedynie po 3 karty.

Punktacja. Liczba kart w największej grupie sąsiadujących ze sobą widocznych kart w kolorze pojedynczego gracza liczy się **podwójnie**.

Minigra 4. Barbarzyńcy

Punktacja. Liczba kart zebranych przez pojedynczego gracza liczy się **podwójnie**.

Minigra 5. Rycerze

Wszystkie zasady pozostają bez zmian.

10

Kilka słów o tym, jak powstało „DOBBLE”. Gra składa się z ponad 50 symboli na 55 kartach. Na każdej z nich znajduje się 8 symboli, w tym wyłącznie jeden odpowiadający dowolnej innej karcie. Jak to w zasadzie działa? Mechanika gry opiera się na zasadzie, zgodnie z którą dwie linie zawsze mają 1 punkt przecięcia. W 1976 roku Jacques Cottureau postanowił uprościć słynną dowcipną zagadkę matematyczną nazwaną „Kirkmanowskim dylematem uczennic” lub „Dylematem dziewcząt”, który brzmi następująco: 15 uczennic szkoły z internatem codziennie wychodzi na spacer w trzysobowych zgrupach. Co należy zrobić, aby każda z nich zetknęła się z tą samą towarzyszką tylko raz? Za pomocą technik wyprowadzonych z teorii kodowania korygującego zbudował struktury, które pozwoliły mu uogólnić problem. Matematycy dobrze znają te struktury, zwane „niepełnymi, zbalansowanymi blokami”. Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottureau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odstonie. Pierwsza

Symbole



welna



morze



pionek miasta



słońce



drewno



rzeka złota



pionek złodzieja



zachód słońca



głina



góry



pionek rycerza



materiał



zboże



pola uprawne



pionek barbarzyńcy



papier



ruda żelaza



pastwisko



waga



moneta



złoto



pionek drogi



pionek kupca



wieża



las



pionek statku



pionek ryby



dłonie



wzgórze



pionek osady



pionek worka przypraw



kompas



kocioł



kosz



ognisko



powóz



lampion



sieć rybacka



atrament



bukłak



pomost



latarnia morska



pieczęć

Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottureau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, słońce CATANU, logo marki CATAN i ikona sześciokątnej płytki z gry CATAN są zastrzeżonymi znakami towarowymi CATAN GmbH (catan.com). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Producent: Zygomatix – Asmodee Group – www.asmodee.com
Spot iti, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group. www.zygomatix-games.com

O grze CATAN

Gra CATAN została stworzona przez Klausa Teubera i po raz pierwszy wydana w Niemczech w 1995 roku. Stała się jedną najpopularniejszych współczesnych gier i została przetłumaczona na ponad 40 języków. Na całym świecie sprzedano ponad 45 milionów kopii, a poza grą podstawową dostępnych jest wiele dodatków, rozszerzeń, scenariuszy, samodzielnych gier niezależnych od gry podstawowej oraz cyfrowych adaptacji. Więcej informacji o grze CATAN można znaleźć na www.catan.com

kart jest za mało (31), a gra zawiera mało różnorodnych symboli (6), grę rozwinęto więc do 57 kart zawierających po 8 znaków, co pozwoliło osiągnąć odpowiednią długość rozgrywki i niepowtarzalność partii (liczba rozkładów jest siedmiocyfrowa). Wciąż została do napisania instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostała przed nimi cała masa roboty. Denis Blanchot był odpowiedzialny za stworzenie wielu prototypów oraz przeprowadzenie próbnych rozgrywek – głównie z dziećmi. Na własne barki wziął ciężar kontaktu z potencjalnymi wydawcami. Zespół Play Factory był zaangażowany w finalny etap prac nad grą, a wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.

