



CATAN

Pravidla

Představení DOBBLE® CATAN

DOBBLE® CATAN obsahuje 76 karet a 73 symbolů, přičemž každá karta má 9 symbolů. Mezi kterýmikoli dvěma kartami vždy existuje jeden jediný shodný symbol. Přesvědčte se sami! Hrajte samostatně nebo v týmech, užijte si 5 miniher a pokuste se získat 10 bodů dříve než vaši soupeři!

Herní součásti

- 19 pískově zbarvených karet ostrova
- 48 týmových karet (16 modrých, 16 oranžových a 16 červených)
- 6 karet přístavů
- 3 bodovací karty (1 modrá, 1 oranžová a 1 červená)

Než začnete hrát...

Procvičte si hledání shodného symbolu na dvou kartách (symboly budou mít stejný tvar a barvu, ale mohou mít různou velikost): náhodně vytáhněte dvě karty a položte je doprostřed stolu. Kdo jako první najde shodný symbol, vysloví jeho název! Opakujte tento postup s novými kartami, dokud všichni nepochopí, že mezi kterýmikoli dvěma kartami je vždy jeden jediný shodný symbol. Je to tak jednoduché. Jste připraveni začít!

Cíl hry

Buďte v jednotlivých minihrách lepší než vaši soupeři a sbírejte body. Najděte a pojmenujte shodný symbol na své vlastní kartě a na kartě, kterou prohlížíte. Hrajte tak rychle, jak jen můžete, abyste měli větší šanci na vítězství!

1

Průběh hry

Vytvořte 2 nebo 3 týmy po 1 nebo 2 hráčích. Týmy by měly mít ideálně stejný počet hráčů.

2 týmy



Úpravy pro 5 hráčů na straně 10.

3 týmy



Každý tým si vybere barvu a vezme si:

- 16 týmových karet v této barvě:
- Odpovídající bodovací kartu. Otočte ji tak, aby 0 směřovala doprostřed stolu.



Než začnete, vyberte si herní variantu.

Pro vaše první hry doporučujeme variantu **Začátečníci**, abyste se seznámili s různými minihrami. Až si osvojíte všechna pravidla, přejděte na variantu **Dobrodruzi**.

Ve variantě **Začátečníci** si vyberete jednu minihru a hrajete ji opakovaně.

Ve variantě **Dobrodruzi** hrajete všech 5 miniher jednu po druhé od první až po pátou.

Hra končí, když jeden z týmů dosáhne alespoň 10 bodů. Vítězí tým s nejvyšším počtem bodů! V případě remízy se o vítězství podělí všechny týmy s nejvyšším počtem bodů.

2

Karty v ruce

Před zahájením minihry zamíchejte všechny karty svého týmu.



Pro minihery, které vyžadují všechny karty týmu, vždy držte svůj balíček lícem dolů v ruce a nikdy neotáčejte více než jednu kartu najednou. Každou takto odhalenou kartu musíte vyřešit, než přejdete k další. Žádnou kartu nesmíte přeskočit! V týmu o dvou hráčích si každý hráč vezme 8 karet a vytvoří si vlastní balíček.

Když jeden hráč v týmu o dvou hráčích dokončí svůj balíček, může svému spoluhráči radit (ale bez dotýkání se jeho karet).

Minihry

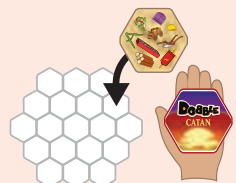
1. minihra Víťejte na Catanu!

Cíl minihry

Mít na ostrově nejvíce viditelných karet své barvy.

Příprava

Náhodně rozmístěte karty ostrova lícem nahoru a vytvořte z nich ostrov Catan, jak je znázorněno v příkladu vedle. Každý tým si vezme všechny své týmové karty do ruky.



3

Pravidla

Všichni hrají současně.

Otočte vrchní kartu ze svého balíčku. Jakmile spatříte společný symbol na své kartě a na kterékoli kartě na ostrově (bez ohledu na její barvu nebo vlastnictví), řekněte jeho název a překryjte danou kartu vlastní kartou. Pokračujte, dokud jeden z týmů nezahraje všechny své karty, čímž minihra okamžitě skončí.

Bodování

První tým, který zahraje všechny své karty, získá 1 bod.

Spočítejte viditelné karty všech týmů. Tým, který má nejvíce viditelných karet, získá 2 body. V případě remízy získá každý remizující tým 2 body.

Příklad



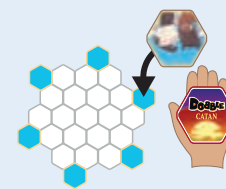
Modrý tým jako první zahrál všechny své karty a ukončil tak minihru. Získává 1 bod.

Oranžový tým má více viditelných karet než ostatní. Proto získává 2 body.

2. minihra Přístavy

Cíl minihry

Mít nejvíce přístavů sousedících s kartami své barvy.



Příprava hry

Náhodně rozmístěte karty ostrova a přístavů lícem nahoru a vytvořte z nich ostrov Catan, jak je znázorněno v příkladu vedle. Každý tým si vezme všechny své týmové karty do ruky.

4

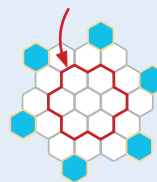
Pravidla

Všichni hrají současně.

Otočte vrchní kartu ze svého balíčku. Jakmile spatříte společný symbol na své kartě a kterékoli kartě (bez ohledu na její barvu nebo vlastnictví) **uprostřed ostrova** (viz obrázek), řekněte jeho název a překryjte danou kartu vlastní kartou.

Jakmile umístíte jednu kartu doprostřed ostrova, můžete hrát nadále s touto kartou uprostřed ostrova a zároveň i s kartami s ní **sousedícími** (hrát karty jinde není dovoleno). Tato pravidla umístování platí pro všechny vaše karty po zbytek minihry. Pokud byly všechny vaše karty překryty kartami jiných týmů, pak vaše další karta může být zahrána pouze doprostřed ostrova. Cílem je dostat se k přístavům, aniž byste je zakryli. Pokračujte, dokud jeden z týmů nezahraje všechny své karty, čímž minihra okamžitě skončí.

Střed ostrova



Bodování

První tým, který zahraje všechny své karty, získá 1 bod.

Spočítejte všechny **různé** přístavy sousedící s jednou nebo dvěma vašimi viditelnými kartami. Tým s nejvyšším počtem takovýchto přístavů získá 2 body. V případě remízy získá každý remizující tým 2 body.

Příklad



Červený tým jako první zahrál všechny své karty a ukončil tak minihru. Získává 1 bod.

Modrý tým sousedí s více přístavy než všechny ostatní týmy. Proto získává 2 body.

5

3. minihra Nejdelší cesta

Cíl minihry

Postavte nejdelší cestu.

Příprava hry

Náhodně rozmístěte karty ostrova lícem nahoru a vytvořte z nich ostrov Catan, jak je znázorněno v příkladu vedle. Vezměte 6 svých týmových karet a rovnoměrně je rozdejte ostatním týmům. Vezměte karty, které jste obdrželi, a zamíchejte je se svými vlastními kartami, abyste vytvořili svůj balíček, který nyní obsahuje i karty vašich soupeřů!

Příklad: Ve hře s 2 týmy se balíček **oranžového** týmu skládá z 10 a 6, a **modrého** týmu z 10 a 6.



Pravidla

Všichni hrají současně.

Otočte vrchní kartu ze svého balíčku. Jakmile spatříte společný symbol na své kartě a na kterékoli kartě na ostrově (bez ohledu na její barvu nebo vlastnictví), řekněte jeho název a překryjte danou kartu vlastní kartou. Pokračujte, dokud jeden z týmů nezahraje všechny své karty, čímž minihra okamžitě skončí.

Dávejte pozor, kam umísťujete karty soupeřů!

Bodování

První tým, který zahraje všechny své karty, získá 1 bod.

Spočítejte největší skupinu **sousedících** karet viditelných na ostrově každého týmu: to je jejich nejdelší cesta. Tým, který má nejdelší cestu, získá 2 body. V případě remízy získá každý remizující tým 2 body.

Příklad

Oranžový tým jako první zahrál všechny své karty a ukončil tak minihru. Získává 1 bod.
Oranžový tým vytvořil delší cestu než ostatní týmy. Proto získává 2 body.

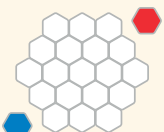
4. minihra Barbaři

Cíl minihry

Získejte co nejvíce karet ostrova.

Příprava hry

Náhodně rozmístěte karty ostrova lícem nahoru a vytvořte z nich ostrov Catan, jak je znázorněno v příkladu vedle. Během této minihry každý tým **použije pouze jednu kartu své barvy**, kterou položí lícem dolů na stůl.



Pravidla

Všichni hrají současně.

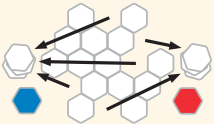
Otočte svou jedinou týmovou kartu. Jakmile spatříte společný symbol na své kartě a na kterékoli kartě na ostrově, řekněte jeho název a poté kartu vezměte a odložte stranou (aniž byste zakryli svou vlastní kartu!). Pokračujte, dokud nebudou sebrány všechny karty z ostrova, čímž minihra okamžitě skončí.

7

Bodování

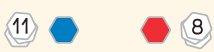
Spočítejte počet karet, které získal každý tým. Tým, který má nejvíce karet, získá **2 body**. V případě remízy získá každý remizující tým 2 body.

Příklad 1



Během hry hráči berou karty z ostrova.

Příklad 2



Na konci hry má **modrý** tým 11 karet a **červený** tým 8. **Modrý** tým získává 2 body.

5. minihra Rytíř

Cíl minihry

Získejte co nejvíce karet svých soupeřů.

Příprava hry

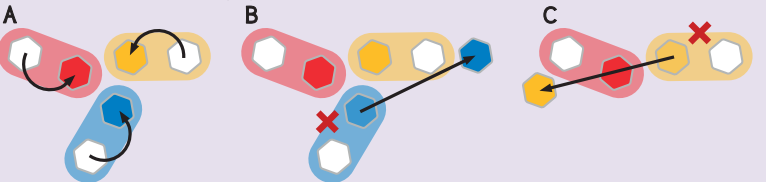
Každý tým vytvoří ze svých karet balíček, který položí před sebe lícem dolů.

Pravidla

Všichni hrají současně.

8

Týmy současně otočí svou první kartu a položí ji doprostřed stolu (A). Jakmile spatříte společný symbol na své kartě a na kterékoli kartě patřící jinému týmu, pojmenujte symbol a poté kartu **vezměte** a položte ji před sebe (B). Získání karty jiného týmu vyřazuje tento tým z kola (X). Týmy jsou vyřazovány jeden po druhém, dokud ve hře nezůstane pouze jeden. To znamená, že při hře se 3 týmy kolo pokračuje, dokud není vyřazen druhý tým (C). Na konci kola každý tým získá **1 bod** za každou získanou kartu.



Opakujte tuto minihru, dokud jeden z týmů nedosáhne alespoň 10 bodů.

Zaznamenávání bodů

Otočte svou bodovací kartu o jednu pozici za každý získaný bod. Při dosažení 6 bodů kartu obraťte, abyste mohli pokračovat v přidávání dalších bodů.



9

Pravidla pro 5 hráčů



Ve hře 5 hráčů proveďte následující úpravy:

1. minihra Vítejte na Catanu!

Příprava: Hráč, který hraje sám, si vezme do ruky pouze 8 karet.

Bodování: Pro účely bodování se každá viditelná karta, kterou zahraje hráč, jenž hraje sám, počítá **dvakrát**.

2. minihra Přístavy

Příprava: Hráč, který hraje sám, si vezme do ruky pouze 8 karet.

Bodování: Pro účely bodování se každý přístav hráče, který hraje sám, počítá dvakrát.

3. minihra Nejdelší cesta

Příprava: Hráč, který hraje sám, si vezme do ruky pouze 8 karet. Každému soupeřícímu týmu dá pouze jednu ze svých karet a na oplátku obdrží pouze jednu

kartu, kterou zamíchá do svého balíčku obvyklým způsobem. Poznámka: Ostatní týmy si navzájem vymění pouze 3 karty. **Bodování:** Pro účely bodování zdvojnásobte počet karet v největší skupině hráče, který hraje sám.

4. minihra Barbaři

Bodování: Pro účely bodování zdvojnásobte počet karet, které získal hráč, jenž hraje sám.

5. minihra Rytíř

Nejsou zapotřebí žádné úpravy.

10

Přehled symbolů

Vlna	Moře	Město	Slunce	Meč	Vlna	Lano
Dřevo	Zlatonosná řeka	Zloděj	Západ slunce	Kostky	Sklo/Okno	Nákladní vůz
Železo	Hory	Rytíř	Látka	Kotva	Harfa	Kružítko
Obilí	Pole	Barbar	Papír	Papoušek	Brko	Dalekohled
Ruda	Pastvina	Váhy	Zlatáky	Koza	Vidle	Roh na pití
Zlato	Silnice	Obchodník	Věž	Sud	Rýč	Hrad
Les	Loď	Ryba	Ruce	Šavle	Štít	Kniha
Vrchovina	Vesnice	Koření	Kompas	Kůň	Pila	Pluh
Kotlík	Koš	Táborák	Vůz	Krumpáč	Stan	Kosa
Lucerna	Rybářská síť	Inkoust	Láhev	Racek	Prapor	Rukavice
Molo	Maják	Pečeť				

Autorský tým:

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory, s pomocí týmu Play Factory, včetně: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.
© 2025 CATAN GmbH – CATAN, the “CATAN Sun,” the CATAN Brand Logo and the CATAN Hex Icon are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. Všechna práva vyhrazena.
Výrobce: Zygomatic – Asmodee Group – www.asmodee.com
Spot it!, Dobble a postavy z Dobble jsou obchodní značkou Asmodee Group – www.zygomatic-games.com

O hře CATAN

Vytvořená Klausem Teuberm a původně vydaná v Německu v roce 1995, je současnou klasikou a dnes je dostupná ve více než 40 jazycích. Celosvětově se jí prodalo více než 45 milionů kusů a její herní edice se skládají z mnoha rozšíření, dodatků, scénářů, samostatných her a digitálních adaptací. Další informace o hře CATAN naleznete na www.catan.com



kteří nekonvenčně „vyšperkoval“. První z těchto her, „Podivný retrivér“, byla publikována v časopisech „Le Petit Archimede“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pro vědu). Jacques Cottereau následně vytvořil druhou hru, založenou na přeneseném plánu se základnou 5, v němž čáry byly nahrazeny kartami a body obrázky hmyzu, a nazval ji „Hmyzí hra“. Jejím cílem bylo nalézt jeden stejný obrázek hmyzu na dvou různých kartách. Tak se zrodil předchůdce Dobble. Na jaře roku 2008 Denis Blanchot objevil několik karet z „Hmyzí hry“ vytvořené o několik desetiletí dříve. Geniálnost dané herní mechaniky ho nadchla a společně s Jacquesem Cottereauem ji uvedl do života ve formě „opravdové“ hry. Denis Blanchot věděl, že je třeba změnit systém „dobrých bodů“, který svou složitostí bránil tomu, aby to byla dobrá party hra stojící na reflexech. Použité obrázky musely být rychle identifikovatelné, zábavné a snadno pochopitelné. Navíc bylo třeba zajistit plynulost hry. Původní hra však měla málo karet (31) i málo symbolů (6), proto došlo

k navýšení na 55 karet obsahujících po 8 symbolech. Tím se zlepšil celkový pocit ze hry a počet kombinací vzrostl na sedmimístné číslo. Ještě nicméně zbývalo sepsat pravidla hry. A stejně tak doladit a dokončit celou hru. Denis Blanchot vytvořil celou řadu prototypů, uskutečnil spoustu herních testů, zejména s dětmi, a učinil další důležitý krok: oslovil potenciální vydavatele. Nakonec to byla firma Play Factory, která se rozhodla s Denisem Blanchotem spolupracovat a vydat konečnou podobu hry. Zkraje podzimu roku 2009 byl na trh uveden Dobble v podobě, v jaké ho známe dnes.