



# CATAN

## Reglamento

### Presentamos DOBBLE® CATAN

DOBBLE® CATAN incluye 76 cartas con 9 símbolos en cada una y 73 símbolos en total. Solamente hay 1 símbolo idéntico entre cada 2 cartas. ¡Compruébalo! Disfruta de 5 minijuegos, ya sea por equipos o individualmente, ¡y gana 10 puntos antes que tus oponentes!

### Contenido

- 19 cartas de Isla de color amarillo
- 48 cartas de Equipo (16 azules, 16 naranjas y 16 rojas)
- 6 cartas de Puerto
- 3 cartas de Puntuación (1 azul, 1 naranja y 1 roja)

### Antes de empezar a jugar...

Familiarízate con el juego buscando el símbolo idéntico que comparten 2 cartas (la forma y el color deben ser iguales, aunque el tamaño puede variar): roba 2 cartas al azar y déjalas bocarriba en la mesa. ¡El primer participante que localice el símbolo idéntico debe nombrarlo en voz alta! Repite estos pasos hasta que todos los participantes hayan entendido que solamente hay 1 símbolo idéntico entre cada 2 cartas. Así de sencillo. ¡La partida ya puede comenzar!

### Objetivo del juego

Supera a tus oponentes en los minijuegos para ganar puntos. Encuentra y nombra en voz alta el símbolo idéntico entre tu carta y la carta que estás examinando. ¡Juega lo más deprisa posible para ganar!

1

### Secuencia de juego

Forma dos o tres equipos de uno o dos participantes cada uno. Es preferible que todos los equipos tengan el mismo número de participantes.

2 equipos

3 equipos

Reglas para cinco participantes en la página 10.

- Cada equipo elige un color y recibe:
- las 16 cartas de Equipo de ese color:
  - La carta de Puntuación de ese color. Colócala con el 0 orientado hacia el centro de la mesa.



Antes de empezar, elige un modo de juego. Se recomienda utilizar el modo Principiante en tus primeras partidas para familiarizarte con cada minijuego. Cuando domines todas las reglas, puedes pasar al modo Aventura.

En el modo Principiante, se elige un solo minijuego y se juega varias veces seguidas. En el modo Aventura, se juegan los 5 minijuegos sucesivamente, del 1 al 5.

La partida termina cuando un equipo obtenga 10 puntos o más. ¡El equipo con más puntos gana la partida! En caso de empate, se comparte la victoria.

2

### Mano de cartas

Antes de empezar un minijuego, baraja todas tus cartas de Equipo.

Si el minijuego requiere utilizar todas las cartas de Equipo, mantén siempre el mazo en la palma de la mano, bocabajo. Solo se le pueda dar la vuelta a 1 carta a la vez. Debes jugar cada carta revelada antes de pasar a la siguiente. ¡No puedes saltarte ninguna! Si el equipo tiene dos jugadores, cada jugador forma su propio mazo de 8 cartas.



- Cuando un miembro de un equipo de dos participantes haya agotado su mazo, puede ayudar a su compañero aportando soluciones (pero sin tocar sus cartas).

### Minijuegos

#### Minijuego 1: Bienvenidos a Catán

##### Objetivo del minijuego

Tener el mayor número de cartas de tu color visibles en la isla.

##### Preparación

Coloca aleatoriamente las cartas de Isla bocarriba para formar la isla de Catán como indica la imagen. Cada equipo toma todas sus cartas de Equipo y las deja en su mano.



3

### Reglas

Se juega de manera simultánea.

Dale la vuelta a la primera carta de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas de la isla (independientemente de su color o su propietario), nómbralo en voz alta y tápala con tu propia carta. El minijuego termina inmediatamente cuando algún equipo haya jugado todas sus cartas.

### Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Cuenta las cartas visibles de cada equipo. El equipo que tenga más cartas visibles gana 2 puntos. En caso de empate, todos los equipos empatados ganan 2 puntos.

### Ejemplo



El equipo azul juega todas sus cartas en primer lugar, pone fin al minijuego y gana 1 punto.

El equipo naranja tiene más cartas visibles que los demás. Por lo tanto, gana 2 puntos.

### Minijuego 2: Puertos

##### Objetivo del minijuego

Tener más Puertos adyacentes a cartas de tu color.

##### Preparación

Coloca aleatoriamente las cartas de Isla y de Puerto bocarriba para formar la isla de Catán como indica la imagen.



Cada equipo toma todas sus cartas de Equipo y las deja en su mano.

### Reglas

Se juega de manera simultánea.

Dale la vuelta a la primera carta de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas (independientemente de su color o su propietario) del centro de la isla (ver diagrama), nómbralo en voz alta y tapa esa carta con la tuya.

En cuanto coloques una carta en el centro de la isla, la siguiente debe colocarse adyacente a la primera o bien encima de esta (no se permite jugar cartas en otros lugares). Esta regla de colocación se aplica a todas tus cartas durante el resto del minijuego. Si todas tus cartas están tapadas con cartas de los demás equipos, tu próxima carta solo puede colocarse en el centro de la isla. El objetivo es llegar hasta los Puertos sin taparlos. El minijuego termina inmediatamente cuando algún equipo haya jugado todas sus cartas.



### Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Cuenta el número de Puertos distintos adyacentes a una o dos de tus cartas visibles. El equipo que tenga más Puertos adyacentes gana 2 puntos. En caso de empate, todos los equipos empatados ganan 2 puntos.



### Ejemplo

El equipo rojo juega todas sus cartas en primer lugar, pone fin al minijuego y gana 1 punto.

El equipo azul tiene más Puertos adyacentes a sus cartas. Por lo tanto, gana 2 puntos.

4

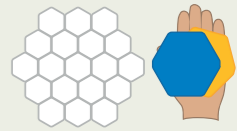
### Minijuego 3: Mayor ruta comercial

##### Objetivo del minijuego

Construir la ruta más larga.

##### Preparación

Coloca aleatoriamente las cartas de Isla bocarriba para formar la isla de Catán como indica la imagen. Cada equipo toma 6 de sus cartas de Equipo y las reparte equitativamente entre los demás equipos. Baraja tus cartas restantes con las cartas que te hayan entregado los demás equipos para formar tu mazo, ¡que en este caso incluye varias cartas de tus oponentes!



Ejemplo: con dos equipos, el mazo inicial del equipo naranja se compone de 10 cartas de naranja y 6 de azul, mientras que el del equipo azul se compone de 10 cartas de azul y 6 de naranja.

### Reglas

Se juega de manera simultánea.

Dale la vuelta a la primera carta de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas de la isla (independientemente de su color o su propietario), nómbralo en voz alta y tápala con tu propia carta. El minijuego termina inmediatamente cuando algún equipo haya jugado todas sus cartas.

¡Ten cuidado al jugar cartas del color de tus oponentes!

### Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Para cada equipo, cuenta el grupo más grande de cartas adyacentes visibles en la isla:

esa es su ruta más larga. El equipo que tenga la ruta más larga gana 2 puntos. En caso de empate, todos los equipos empatados ganan 2 puntos.

### Ejemplo



El equipo naranja juega todas sus cartas en primer lugar, pone fin al minijuego y gana 1 punto.

El equipo naranja ha formado una ruta más larga que los demás equipos. Por lo tanto, gana 2 puntos.

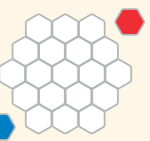
### Minijuego 4: Bárbaros

##### Objetivo del minijuego

Conseguir el mayor número de cartas de Isla.

##### Preparación

Coloca aleatoriamente las cartas de Isla bocarriba para formar la isla de Catán como indica la imagen. En este minijuego, cada equipo utilizará una única carta de su color; déjala bocabajo sobre la mesa.



### Reglas

Se juega de manera simultánea.

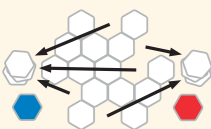
Dale la vuelta a tu carta de Equipo. En cuanto encuentres el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas de la isla, nómbralo en voz alta, retira la carta y déjala a un lado (¡sin tapar tu carta de Equipo!). El minijuego termina inmediatamente cuando se hayan retirado todas las cartas de Isla.

7

### Puntuación

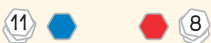
Cuenta el número de cartas de Isla que haya obtenido cada equipo. El equipo con más cartas de Isla gana **2 puntos**. En caso de empate, todos los equipos empatados ganan 2 puntos.

### Ejemplo 1



Durante la partida, los equipos van retirando cartas de la isla.

### Ejemplo 2



Al final del minijuego, el equipo azul ha obtenido 11 cartas y el equipo rojo, 8. El equipo azul gana 2 puntos.

### Minijuego 5: Caballeros

#### Objetivo del minijuego

Conseguir el mayor número de cartas de tus oponentes.

#### Preparación

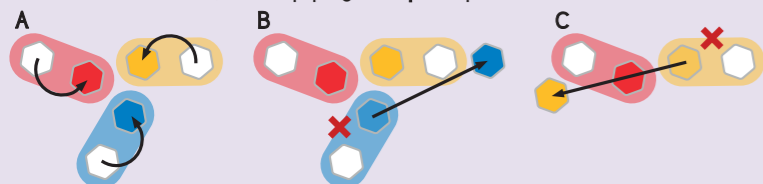
Cada equipo deja su mazo completo de cartas de Equipo en su zona de juego, boca abajo.

#### Reglas

Se juega de manera simultánea.

Los equipos le dan la vuelta simultáneamente a su primera carta y la dejan en el centro de la mesa (A). En cuanto encuentres el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas de otro equipo, nómbralo en voz alta, **retira** la carta y déjala en tu zona de juego (B).

Si retiras la carta de otro equipo, lo eliminas de esta ronda (X). Los equipos son eliminados de uno en uno hasta que solo quede un equipo en juego. Por ejemplo, si hay tres equipos, la ronda continúa hasta que hayan sido eliminados dos equipos (C) Al final de la ronda, cada equipo gana **1 punto** por cada carta obtenida.



Repite este minijuego hasta que un equipo consiga 10 puntos o más.

### Cartas de Puntuación

Gira tu carta de Puntuación una posición por cada punto conseguido. Si llegas a 6 puntos, dale la vuelta a la carta para continuar.



### Reglas para cinco participantes



En partidas de cinco participantes, aplica los siguientes cambios:

#### Minijuego 1: Bienvenidos a Catán

**Preparación:** el participante individual tiene solo 8 cartas en la mano.

**Puntuación:** a la hora de puntuar, cada carta visible del participante individual **vale el doble**.

#### Minijuego 2: Puertos

**Preparación:** el participante individual tiene solo 8 cartas en la mano.

**Puntuación:** a la hora de puntuar, cada Puerto del participante individual **vale el doble**.

#### Minijuego 3: Mayor ruta comercial

**Preparación:** el participante individual tiene solo 8 cartas en la mano. Únicamente le entrega 1 carta a cada equipo rival y recibe 1 carta de cada uno. Baraja las cartas recibidas

con su mazo de la manera habitual.

Nota: los demás equipos se intercambian solo 3 cartas entre sí.

**Puntuación:** a la hora de puntuar, el grupo más grande de cartas del participante individual **se multiplica por dos**.

#### Minijuego 4: Bárbaros

**Puntuación:** a la hora de puntuar, el número de cartas obtenidas por el jugador individual **se multiplica por dos**.

#### Minijuego 5: Caballeros

No hace falta aplicar ningún cambio.

### Lista de símbolos

Recurso de lana	Loseta de mar	Peón de ciudad	Sol	Espada	Buey	Cuerda
Recurso de madera	Loseta de oro	Peón de ladrón	Atardecer	Dados	Ventana	Camión antiguo
Recurso de arcilla	Loseta de montaña	Peón de caballero	Tela	Ancla	Arpa	Compás
Recurso de cereal	Loseta de pastos	Peón de bárbaro	Papel	Loro	Pluma	Catalejo
Recurso de mineral	Loseta de sembrados	Balanza	Moneda	Cabra	Horqueta	Cuerno para beber
Recurso de oro	Peón de carretera	Peón de mercader	Torre	Barril	Pala	Castillo
Bosque	Peón de barco	Peón de pez	Manos	Sable	Escudo	Libro
Cerros	Peón de Poblado	Peón de bolsa de especias	Brújula	Caballo	Sierra	Arado
Tetera	Canasto	Fogata	Carruaje	Pica	Carpa/Tienda de campaña	Guadaña
Farol	Red de pescar	Tinta	Petaca	Gaviota	Estandarte	Guante
Muelle	Faro	Sello				

### Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottereau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluidos: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Traducción: Carlos Loscertales. Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

© 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. All rights reserved.

Publicado por Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas comerciales de Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

### Acerca de CATAN

Creado por Klaus Teuber y publicado originalmente en Alemania en 1995, CATAN es un clásico contemporáneo que actualmente está disponible en más de 40 idiomas. Ha vendido más de 45 millones de unidades en todo el mundo y su universo lúdico contiene numerosas expansiones, ampliaciones, escenarios, juegos independientes y adaptaciones digitales. Para más información sobre CATAN, visita [www.catan.com](http://www.catan.com)

La historia de la creación de Dobble: DOBBLE contiene más de 50 símbolos, 55 cartas y 8 símbolos por carta; siempre hay un único símbolo idéntico entre cada dos cartas. Pero ¿cómo funciona? DOBBLE se basa en un principio de interacción según el cual dos líneas siempre tienen un único punto en común. En 1976, Jacques Cottereau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático llamado «el problema de las colegialas de Kirkman», el cual dice: «15 alumnas de un internado salen a pasear todos los días en filas de tres. ¿Cómo deben colocarse para que, al terminar la semana, ninguna haya coincidido con cada una de las otras más de una vez?». Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de las teorías de los códigos de corrección de errores, construyó varias estructuras con las que generalizar el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos con el nombre de «bloques equilibrados incompletos». En base a las propiedades especiales de estas estructuras

(los principios de intersección y optimización), Jacques Cottereau creó sucesivamente dos juegos, «disfrazándolos» de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, «strange retriever», se publicó en las revistas Le Petit Archimède y Pour la Science. El segundo, basado en un plano proyectado de base 5 (en el que las líneas se reemplazaron por cartas y los puntos por imágenes de insectos), se llamó «el juego de los insectos», y el objetivo era encontrar la imagen del insecto idéntico entre dos cartas. ¡El antepasado de DOBBLE había nacido! En la primavera de 2008, Denis Blanchot descubrió unas cuantas cartas del juego de los insectos, creado décadas antes. Le impresionó el ingenio de su mecánica de interacción y empezó a trabajar con Jacques Cottereau para convertirlo en un juego «real». Para Denis Blanchot, había que reconsiderar los «puntos fuertes» de los patrones de estilo, ya que eran demasiado complejos y no encajaban con el carácter de un juego de reflejos de tipo party. Los iconos debían identificarse rápidamente y ser más lúdicos y de

fácil comprensión. Hacía falta fluidez. Al mismo tiempo, había muy pocas cartas (31) y símbolos (6); el juego pasaba a tener 57 cartas con 8 símbolos, consiguiendo una sensación lúdica más auténtica, con un número de combinaciones proyectadas que aumentaba hasta los siete dígitos. Todavía faltaba diseñar las reglas del juego... En resumen, aún se necesitaba una capa creativa más. Después de muchos prototipos y pruebas de juego, especialmente con niños, Denis Blanchot decidió dar el paso de ponerse en contacto con las editoriales. Finalmente, el equipo de Play Factory decidió trabajar con Denis Blanchot en la versión final del juego. A principios de otoño de 2009 se lanzó el DOBBLE que conocemos hoy en día.

