DOBBLE CATAN

Règles du jeu

DOBBLE® Catan, c'est quoi ?

DOBBLE® CATAN, c'est 76 cartes, 73 symboles, 9 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le découvrir ! Affrontez-vous seul ou en équipe sur 5 mini-jeux et tentez de marquer 10 points avant les autres !

Matériel

- 19 cartes Île de couleur sable
- 48 cartes Équipe (16 bleues, 16 orange et 16 rouges)
- 6 cartes Port
- 3 cartes Score (1 bleue, 1 orange et 1 rouge)

Avant de commencer…

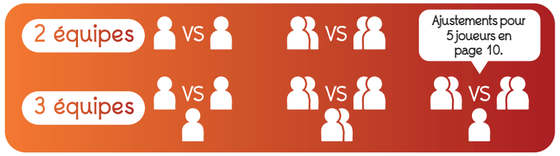
Afin de vous entraîner à repérer le symbole identique entre deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente), piochez deux cartes au hasard et placez-les au centre de la table. Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme : il a réussi avant les autres ! Répétez l'opération avec de nouvelles cartes jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer !

But du jeu

Faites mieux que vos adversaires sur les mini-jeux pour gagner des points.
À chaque fois, trouvez et nommez à voix haute le symbole identique entre votre carte et celle que vous examinez. Pour vous donner davantage de chances de l'emporter, jouez le plus rapidement possible !

Déroulement de la partie

Formez 2 ou 3 équipes composées de 1 ou 2 joueurs. Privilégiez des équipes composées du même nombre de joueurs.



Chaque équipe choisit sa couleur et prend :
- Les 16 cartes Équipe de cette couleur :
- La carte Score correspondante. Orientez-la pour que le 0 pointe vers le centre de la table.



Avant de commencer, déterminez le mode de jeu.
Pour les premières parties, il est conseillé de jouer en mode Découverte afin de vous familiariser avec les différents mini-jeux. Quand vous vous sentirez à l'aise avec l'ensemble des règles, passez au mode Aventure.

En mode Découverte, choisissez un seul mini-jeu, puis jouez-y plusieurs fois.
En mode Aventure, jouez aux 5 mini-jeux dans l'ordre.

La partie se termine lorsqu'une équipe atteint ou dépasse 10 points. L'équipe ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, partagez la victoire.

Gestion des cartes en main

Avant de commencer un mini-jeu, mélangez toutes vos cartes Équipe.



Pour les mini-jeux nécessitant toutes les cartes Équipe, tenez toujours votre pile face cachée en main, et ne retournez jamais plus d'une carte à la fois. Vous ne pouvez pas passer à la suivante sans jouer la première. Si votre équipe est composée de deux joueurs, prenez chacun 8 cartes pour constituer votre propre pile.

En équipe de deux, dès qu'un joueur a vidé sa pile, il peut aider son coéquipier en lui indiquant des solutions (sans toucher à ses cartes).

Les mini-jeux

Mini-jeu 1 : Bienvenue à Catan

But du jeu
Avoir le plus de cartes de sa couleur visibles sur l'île.

Mise en place
Placez aléatoirement les cartes Île, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Chaque équipe prend l'ensemble de ses cartes Équipe en main.



Règles
Tous les joueurs jouent en même temps.
Retournez votre première carte. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte sur l'île (peu importe sa couleur ou son propriétaire), nommez-le et recouvrez cette dernière avec la vôtre. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'une équipe aient été posées, ce qui met immédiatement fin au mini-jeu.

Points à marquer
L'équipe qui pose en premier toutes ses cartes marque **1 point**.
Comptez les cartes visibles de chacune des équipes. Celle qui en a le plus marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

Exemple



Bleu a posé toutes ses cartes en premier, ce qui met fin au mini-jeu. Il marque 1 point.
Orange dispose de plus de cartes visibles que les autres. Il marque les 2 points.

Mini-jeu 2 : Les ports

But du jeu
Avoir le plus de ports adjacents à des cartes de sa couleur.



Mise en place
Placez aléatoirement les cartes Îles et les cartes Port, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Chaque équipe prend l'ensemble de ses cartes en main.

Règles
Tous les joueurs jouent en même temps.
Retournez votre première carte. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte (peu importe sa couleur ou son propriétaire) **au centre de l'île** (voir schéma ci-contre), nommez-le et recouvrez cette dernière avec la vôtre.



Dès que vous avez placé une carte au centre de l'île, vous pouvez jouer **adjacent** à carte ou par-dessus (il est interdit de poser ailleurs). Si toutes vos cartes ont été recouvertes par les cartes des autres équipes, votre prochaine carte ne peut être jouée qu'au centre de l'île. Le but est de rejoindre les ports, sans les recouvrir. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'une équipe aient été posées, ce qui met immédiatement fin au mini-jeu.

Points à marquer
L'équipe qui pose en premier toutes ses cartes marque **1 point**.
Comptez le nombre de ports **différents** adjacents à une ou deux de vos cartes visibles. L'équipe qui borde le plus de ports marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

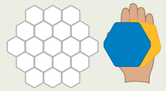
Exemple



Rouge a joué toutes ses cartes en premier, ce qui met fin au mini-jeu. Il marque 1 point.
Bleu borde plus de ports que les autres. Il marque les 2 points.

Mini-jeu 3 : La route la plus longue

But du jeu
Constituer la route la plus longue.



Mise en place
Placez aléatoirement les cartes Îles, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Prenez 6 cartes de votre équipe et distribuez-les équitablement entre les autres équipes. Ensuite, mélangez les cartes reçues aux vôtres pour constituer votre pile, qui contient donc désormais des cartes adverses !
Exemple : à 2 équipes, le paquet de départ du joueur Orange est composé de X 10 et X 6, et le joueur Bleu est composé de X 10 et X 6.

Règles
Tous les joueurs jouent en même temps.
Retournez votre première carte. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte sur l'île (peu importe sa couleur ou son propriétaire), nommez-le et recouvrez cette dernière avec la vôtre. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'une équipe aient été posées, ce qui met immédiatement fin au mini-jeu.

Attention à l'endroit où vous posez les cartes des couleurs adverses !

Points à marquer
L'équipe qui pose en premier toutes ses cartes marque **1 point**.
Comptez le plus grand groupe de cartes **adjacentes** de chacune des équipes,

visibles sur l'île : c'est leur route la plus longue. L'équipe qui a la route la plus longue marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

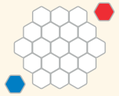
Exemple



Orange a joué toutes ses cartes en premier, ce qui met fin au mini-jeu. Il marque 1 point.
Orange a formé une route plus longue que les autres. Il marque les 2 points.

Mini-jeu 4 : Les barbares

But du jeu
Récupérer le plus de cartes Île.



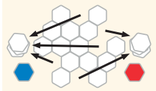
Mise en place
Placez aléatoirement les cartes Îles, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Pour toute la durée du mini-jeu, chaque équipe n'utilise qu'**une seule carte à sa couleur**, qu'elle place sur la table face cachée.

Règles
Tous les joueurs jouent en même temps.
Retournez votre carte Équipe. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte constituant l'île, nommez-le, puis récupérez cette carte et mettez-la de côté (sans cacher la vôtre !). Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de l'île aient été récupérées, ce qui met immédiatement fin au mini-jeu.

Points à marquer

Comptez le nombre de cartes récupérées par chaque équipe. Celle qui en a le plus marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

Exemple 1



Au cours du mini-jeu, les joueurs prennent des cartes sur l'île.

Exemple 2

11 8

À la fin du mini-jeu, Bleu a pris 11 cartes et Rouge 8. Bleu marque 2 points.

Mini-jeu 5 : Les chevaliers

But du jeu

Récupérer un maximum de cartes de ses adversaires.

Mise en place

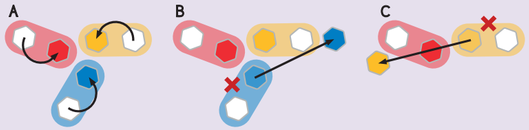
Chaque équipe empile l'ensemble de ses cartes et les place devant soi, faces cachées.

Règles

Tous les joueurs jouent en même temps.

Chaque équipe retourne simultanément sa première carte et la place au centre de la table **(A)**. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte adverse, nommez-le, puis, **récupérez** cette carte et placez-la près de vous **(B)**.

Lorsque la carte d'une équipe est récupérée, l'équipe est éliminée de la manche (✖). Les équipes sont éliminées une à une jusqu'à ce qu'une seule d'entre elles ne reste en jeu. Ainsi, à 3 équipes, la manche se poursuit jusqu'à l'élimination d'une deuxième équipe **(C)** À la fin de la manche, chaque équipe marque **1 point** par carte récupérée.



Continuez de jouer ce mini-jeu jusqu'à ce qu'une des équipes ait atteint ou dépassé 10 points.

Comment marquer ses points ?

Pivotez votre carte Score d'un cran pour chaque point gagné. À partir de 6 points, retournez la carte.



Partie à 5 joueurs



Pour jouer à 5 joueurs, les ajustements suivants sont nécessaires :

Mini-jeu 1 : Bienvenue à Catan

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main.
Points à marquer : lors du décompte, **doublez** le nombre de cartes visibles du joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Mini-jeu 2 : Les ports

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main.
Points à marquer : lors du décompte, **doublez** le nombre de ports bordés par les cartes du joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Mini-jeu 3 : La route la plus longue

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main. Il ne donne qu'une de ses cartes à chaque équipe adverse, et n'en reçoit qu'une seule de chacune, qu'il mélange aux siennes.
Note : les autres équipes n'échangent que 3 cartes entre elles.
Points à marquer : lors du décompte, **doublez** le nombre de cartes du plus grand groupe du joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Mini-jeu 4 : Les barbares

Points à marquer : lors du décompte, doublez le nombre de cartes récupérées par le joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Mini-jeu 5 : Les chevaliers

Aucun ajustement n'est nécessaire.

Liste des symboles

Ressource Laine	Tuile Mer	Pion Ville	Soleil	Épée	Bœuf	Corde
Ressource Bois	Tuile Rivière d'or	Pion Voleur	Coucher de soleil	Dés	Fenêtre	Charriot
Ressource Argile	Tuile Montagne	Pion Chevalier	Tissu	Ancre	Harpe	Compas
Ressource Blé	Tuile Champ	Pion Barbare	Papier	Perroquet	Plume	Longue-vue
Ressource Minerai	Tuile Pré	Balance	Pièce	Chèvre	Fourche	Corne à boire
Ressource Or	Pion Route	Pion Marchand	Tour	Baril	Pelle	Château
Tuile Forêt	Pion Bateau	Pion Poisson	Mains	Sabre	Bouclier	Livre
Tuile Colline	Pion Colonie	Pion Sac d'épices	Boussole	Cheval	Scie	Charrue
Marmite	Panier	Feu de camp	Carrosse	Pioche	Tente	Faux
Lanterne	Filet de pêche	Encre	Flacon	Mouette	Bannière	Gant
Quai	Phare	Sceau				

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottereau et Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory, dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et 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. All rights reserved.

Publié par Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com
Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

À propos de Catan

Créé par Klaus Teuber et sorti à l'origine en Allemagne en 1995, CATAN est un classique contemporain et est aujourd'hui disponible dans plus de 40 langues. Il s'est vendu à plus de 45 millions d'exemplaires dans le monde et son univers de jeux se compose de nombreuses extensions, de scénarios, de jeux autonomes et d'adaptations numériques. De plus amples informations sur CATAN sont disponibles sur le site www.catan.com.



Un petit peu d'histoire autour de la création du Dobble/Spot it! : Spot it!, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionnet-il ? Spot it! est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottereau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? ». À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ».

À partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». M. Jacques Cottereau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de DOBBLE© était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottereau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de symboles (6) ; il faut passer à 57 cartes à 8 symboles pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, Spot it!, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !