



CATAN

Pravila

Uvod u DOBBLE® CATAN

DOBBLE® CATAN ima 76 karata i 73 različita simbola. Na svakoj karti se nalazi devet simbola. Uvek postoji samo jedan par istih simbola između bilo koje dve karte. Uverite se i sami! Igrajući pojedinačno ili u timovima, uživajte u pet mini-igara i pokušajte da osvojite 10 poena pre svojih protivnika!

Komponente

- 19 karata ostrva boje peska
- 48 timskih karata (16 plavih, 16 narandžastih i 16 crvenih)
- 6 karata luka
- 3 karte bodovanja (1 plava, 1 narandžasta i 1 crvena)

Pre nego što počnete...

Nasumično povucite dve karte i stavite ih na sredinu stola. Pokušajte da pronađete simbol koji se nalazi na obe karte (simboli će biti istog oblika i boje, ali mogu biti različite veličine). Igrač koji prvi pronađe simbol mora naglas da kaže ime simbola! Ponavljajte ovaj proces sa novim kartama sve dok svi ne shvate da se na bilo koje dve karte uvek nalazi samo jedan isti simbol. Sada ste spremni za igru!

Cilj igre

Pobedite protivnike u mini-igrama kako biste osvojili poene. Uočite simbol koji se nalazi na vašoj karti i karti koju posmatrate i recite njegovo ime naglas. Potrudite se da budete što brži, jer ćete tako imati više šanse za pobedu!

1

Tok igre

Napravite dva ili tri tima od jednog ili dva igrača. Bilo bi dobro ako bi timovi imali isti broj igrača.

2 tima



Prilagođena pravila za pet igrača na strani 10.

3 tima



Svaki tim bira boju i uzima:

- 16 timskih karata u toj boji:
- Odgovarajuću kartu bodovanja koju postavlja tako da je 0 uperena prema sredini stola.



Pre nego što počnete, izaberite varijantu igre.

Preporučujemo vam da prvo odigrate Početničku varijantu kako biste se upoznali sa pravilima različitih mini-igara. Kada savladate sva pravila pređite na Naprednu varijantu.

U Početničkoj varijanti, birate jednu mini-igru i igrate samo nju.
U Naprednoj varijanti, igrate svih pet mini-igara, jednu za drugom, od prve do pete.

Igra se završava kada neki tim sakupi bar 10 poena. Tim sa najviše poena pobeđuje! U slučaju nerešenog rezultata, timovi dele pobedu.

2

Karte

Pre nego što započnete mini-igru, promešajte sve svoje timske karte.

Za mini-igre koje zahtevaju sve timske karte, uvek držite špil licem nadole u ruci i nikada ne okrećite više od jedne karte istovremeno. Morate odigrati svaku kartu otkrivenu na ovaj način pre nego što pređete na sledeću. Nema preskakanja! Ukoliko igrate u timu od dva igrača, svaki igrač uzima osam karata da formira svoj špil.



Kada jedan igrač u timu odigra sve svoje karte, on može pomoći svom saigraču tako što će mu ukazivati na rešenja (ali ne sme da dodiruje karte).

Mini-igre

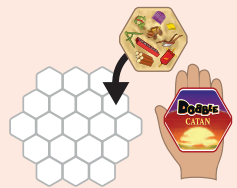
1. mini-igra: Dobrodošli na ostrvo Katan

Cilj mini-igre

Imati najviše vidljivih karata svoje boje na ostrvu.

Postavka

Nasumično postavite karte ostrva licem nagore kako biste formirali ostrvo Katan, kao što je prikazano u primeru. Svaki tim uzima sve svoje karte u ruku.



3

Pravila

Svi igraju istovremeno.

Okrenite kartu sa vrha špila. Čim uočite zajednički simbol vaše karte i bilo koje karte na ostrvu (bez obzira na njenu boju ili na to ko je njen vlasnik), recite naglas ime simbola, i prekrijte tu kartu ostrva svojom kartom. Nastavite dok neki tim ne odigra sve svoje karte, čime se završava mini-igra.

Bodovanje

Tim koji prvi odigra sve svoje karte dobija **jedan poen**.

Svaki tim broji svoje vidljive karte. Tim koji ima najviše vidljivih karata osvaja **dva poena**. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni timovi osvajaju po dva poena.

Primer



Plavi tim je prvi odigrao sve svoje karte, čime se završava mini-igra. **Plavi tim** osvaja jedan poen.

Narandžasti tim ima najviše vidljivih karata. Zbog toga **narandžasti tim** osvaja dva poena.

2. mini-igra: Luke

Cilj mini-igre

Imati najviše karata luka pored kojih ste postavili karte svoje boje.



Postavka

Nasumično postavite karte ostrva i luka licem nagore kako biste formirali ostrvo Katan, kao što je prikazano u primeru. Svaki tim uzima sve svoje karte u ruku.

4

Pravila

Svi igraju istovremeno.

Okrenite kartu sa vrha špila. Čim uočite zajednički simbol vaše karte i bilo koje karte **u sredini ostrva** (bez obzira na njenu boju ili na to ko je njen vlasnik), recite naglas ime simbola, i prekrijte tu kartu ostrva svojom kartom.

Čim stavite jednu kartu u sredinu ostrva, ostale karte morate igrati ili pored ili preko te karte (igranje karata na druga mesta nije dozvoljeno). Ova pravila postavljanja važe za sve vaše karte do kraja mini-igre. Ukoliko su sve vaše karte prekrivene kartama drugih timova, svoju sledeću kartu možete odigrati samo u sredinu ostrva. Cilj je da dođete do luka, a da ih ne pokrivete. Nastavite dok neki tim ne odigra sve svoje karte, čime se završava mini-igra.



Bodovanje

Tim koji prvi odigra sve svoje karte dobija **jedan poen**.

Izbrojte **različite** luke koje su susedne vašim vidljivim kartama. Tim koji ima najviše susednih luka osvaja **dva poena**. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni timovi osvajaju po dva poena.

Primer



Crveni tim je prvi odigrao sve svoje karte, čime se završava mini-igra. **Crveni tim** osvaja jedan poen.

Plavi tim ima najviše susednih luka. Zbog toga **plavi tim** osvaja dva poena.

5

3. mini-igra: Najduži put

Cilj mini-igre

Napraviti najduži put.

Postavka

Nasumično postavite karte ostrva licem nagore kako biste formirali ostrvo Katan, kao što je prikazano u primeru. Uzmite 6 karata svog tima i podelite ih ravnomerno među ostalim timovima. Uzmite karte koje dobijete zauzvrat i promešajte ih sa svojim kartama da biste formirali špil, u kojem se sada nalaze i neke karte protivnika!

Primer: U igri sa dva tima, špil **Narandžastog** tima sastoji se od 10 i 6, a špil **Plavog** tima od 10 i 6.



Pravila

Svi igraju istovremeno.

Okrenite kartu sa vrha špila. Čim uočite zajednički simbol vaše karte i bilo koje karte na ostrvu (bez obzira na njenu boju ili na to ko je njen vlasnik), recite naglas ime simbola, i prekrijte tu kartu ostrva svojom kartom. Nastavite dok neki tim ne odigra sve svoje karte, čime se završava mini-igra.

Vodite računa o tome gde postavljate karte protivnika!

Bodovanje

Tim koji prvi odigra sve karte iz svog špila dobija **jedan poen**.

Svaki tim broji karte u svojoj najvećoj grupi **povezanih** vidljivih karata na ostrvu:

6

to je njegov najduži put. Tim koji ima najduži put osvaja **dva poena**. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni timovi osvajaju po dva poena.

Primer



Narandžasti tim je prvi odigrao sve svoje karte, čime se završava mini-igra. **Narandžasti tim** osvaja jedan poen.

Narandžasti tim je napravio najduži put. Zbog toga **narandžasti tim** osvaja dva poena.

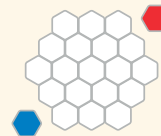
4. mini-igra: Varvari

Cilj mini-igre

Sakupiti najviše karata ostrva.

Postavka

Nasumično postavite karte ostrva licem nagore kako biste formirali ostrvo Katan, kao što je prikazano u primeru. Tokom ove mini-igre, svaki tim koristi **samo jednu kartu u svojoj boji**, koju će postaviti licem nadole na sto.



Pravila

Svi igraju istovremeno.

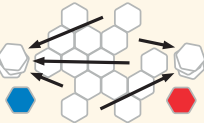
Okrenite svoju timsku kartu. Čim uočite zajednički simbol vaše karte i bilo koje karte na ostrvu, recite naglas ime simbola, uzmite tu kartu ostrva i odložite je sa strane (tako da ne prekrijete sopstvenu kartu!). Nastavite dok se ne uzmu sve karte ostrva, čime se završava mini-igra.

7

Bodovanje

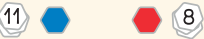
Prebrojte karte koje je sakupio svaki tim. Tim koji je sakupio najviše karata osvaja **dva poena**. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni timovi osvajaju po dva poena.

1. primer



Tokom igre igrači uzimaju karte sa ostrva.

2. primer



Na kraju mini-igre, **Plavi tim** je sakupio 11 karata, a **Crveni tim** 8. **Plavi tim** osvaja dva poena.

5. mini-igra: Vitezovi

Cilj mini-igre

Sakupiti što je više moguće karata protivničkih timova.

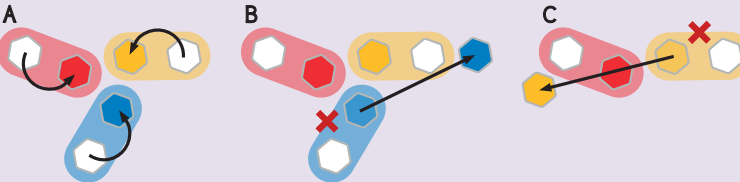
Postavka

Svaki tim postavlja sve svoje karte ispred sebe, na gomilu, okrenutu licem nadole.

Pravila

Svi igraju istovremeno.

Timovi istovremeno okreću svoju prvu kartu i stavljaju je na sredinu stola (A). Čim uočite zajednički simbol vaše karte i karte bilo kog protivničkog tima, recite naglas ime simbola, uzmite tu kartu protivničkog tima i stavite je ispred sebe (B). Kada uzmete kartu protivničkog tima izbacujete taj tim iz runde (X). Timovi se eliminišu jedan po jedan dok samo jedan ne ostane u igri. To znači da kada se igra sa tri tima, runda se nastavlja sve dok drugi tim (C) ne bude eliminisan. Na kraju runde, svaki tim osvaja po **jedan poen** za svaku sakupljenu kartu.



Ponavljajte ovu mini-igru sve dok neki tim ne sakupi bar 10 poena.

Praćenje rezultata

Rotirajte svoju kartu bodovanja za jednu poziciju za svaki osvojeni poen. Kada sakupite šest poena okrenite kartu na drugu stranu i nastavite da pratite rezultat.



Pravila za pet igrača



Ukoliko igrate u pet igrača primenite sledeće izmene:

1. mini-igra: Dobrodošli na ostrvo Katan

Postavka: Igrač koji sam igra dobija osam karata.

Bodovanje: U svrhu bodovanja, svaka vidljiva karta koju je odigrao igrač koji sam igra **računa se duplo**.

2. mini-igra: Luke

Postavka: Igrač koji sam igra dobija osam karata.

Bodovanje: U svrhu bodovanja, svaka karta luke igrača koji sam igra **računa se duplo**.

3. mini-igra: Najduži put

Postavka: Igrač koji sam igra dobija 8 karata. Igrač koji igra sam daje samo po jednu kartu svakom protivničkom timu,

i dobija samo jednu kartu zauzvrat, koju će umešati u svoj špil, kao i obično. Napomena: Timovi razmenjuju samo tri karte među sobom.

Bodovanje: U svrhu bodovanja, duplirate broj karta u najvećoj grupi igrača koji sam igra.

4. mini-igra: Varvari

Bodovanje: U svrhu bodovanja, **duplirate** broj karta koje je sakupio igrač koji sam igra.

5. mini-igra: Vitezovi

Nikakve izmene nisu potrebne.

Lista simbola



Vuna



More



Grad



Sunce



Drvo



Zlatna reka



Lopov



Zalazak sunca



Cigla



Planina



Vitez



Tkanina



Žito



Njiva



Varvarin



Papir



Ruda



Pašnjak



Vaga



Novac



Zlato



Put



Trgovac



Kula



Šuma



Brod



Ribar



Ruke



Brdo



Naselje



Vreća sa začinom



Kompas



Kazan



Korpa



Logorska vatra



Kočije



Fenjer



Ribarska mreža



Mastilo



Čutura



Pristanište



Svetionik



Pečat

Zasluge

Autori: Denis Blanchot, Jacques Cottureau i Play Factory, uz pomoć Play Factory tima, čiji su članovi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN logo, CATAN Sunce, CATAN brend logo i CATAN šestougaoni simbol su registrovani zaštitni znakovi kompanije CATAN GmbH (catan.com) u različitim oblastima širom sveta. Sva prava zadržana.

Izdavač: Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot iti, Dobble i Dobble likovi su zaštićeni znakovi kompanije Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

O igri CATAN

CATAN je prvi put objavljen u Nemačkoj 1995. godine, a njegov autor je čuveni Klaus Teuber. CATAN se smatra modernim klasikom i danas je dostupan na više od 40 jezika. Prodato je više od 45 miliona primeraka igre širom sveta, a CATAN univerzum igara sastoji se od brojnih ekspanzija, dodatka, scenarija, samostalnih igara i digitalnih adaptacija. Dodatne informacije o igri CATAN možete pronaći na www.catan.com

osam simbola da bi se konačno dobio pravi osećaj igre. Pravila igre svakako moraju da budu napisana... Ukratko, postoji čitav dodatni sloj stvaranja koji tek treba da se uradi. Denis Blanšo je uradio mnogobrojne prototipove i testove, posebno sa decom, nakon čega stupa u kontakt sa izdavačima. Kompanija Play Factory se prihvata posla i pomaže Denisu na objavljivanju konačnog oblika igre. Početkom jeseni 2009. godine izdata je igra DOBBLE, u obliku koji nam je danas svima poznat!



Mali deo istorije nastanka igre Dobble: DOBBLE ima preko 50 simbola, 55 karata, osam simbola na svakoj karti, i uvek postoji samo jedan simbol koji je zajednički za bilo koje dve karte. Ali kako to funkcioniše? DOBBLE se zasniva na principu interakcije prema kojem dve linije uvek imaju jednu zajedničku tačku. Godine 1976. gospodin Žak Koter je imao ideju da napravi generalizaciju poznate „zabavne matematičke“ zagonetke, nazvane Kirkmanov problem učenica, ili Problem dama, koji glasi: „15 mladih dama iz internata izlazi svaki dan u šetnju u grupama po tri. Kako da postupimo tako da svaka od njih samo jednom završi u društvu svake druge?“. Uz pomoć tehnika razvijenih iz teorija kodova za ispravljanje grešaka, izgradio je nekoliko struktura koje su generalizovale problem. Ove strukture su dobro poznate matematičarima pod nazivom „uravnoteženi nepotpuni blokovi“. Na osnovu posebnih svojstava ovih struktura (principi preseka i optimizacije),

Žak Koter je osmislio dve igre tako što ih je „obukao“ na nekonvencionalan način. Prva od ovih igara, „čudni retriver“ objavljena je u časopisima „Le Petit Archimede“ i „Pour la Science“. Žak Koter je zatim napravio drugu igru zasnovanu na projektovanom planu sa osnovom od pet u kojoj su linije zamenjene kartama, tačke slikama insekata, i nazvao ju je „igra insekata“, a cilj je bio da se pronađe zajednička slika insekta između dve karte. Rođen je predak igre DOBBLE! U proleće 2008. godine Denis Blanšo je otkrio nekoliko karata iz „igre insekata“, nastale decenijama ranije. On je bio zapanjen genijalnošću koja stoji iza mehanike raskrsnica i odlučio je da radi sa Žakom Koterom kako bi je pretvorili u „pravu“ igru. Za Denisa Blanšoa, stilski obrasci „dobrih poena“ moraju se preispitati jer su previše složeni i onemogućavaju dinamičnu igru zasnovanu na refleksima. Simboli moraju biti lako prepoznatljivi i razigraniji. Istovremeno, smatrao je da je premalo karata (31) i da sadrže premalo simbola (šest). Pravi novu verziju igre sa 57 karata, a na svakoj karti se nalazi