



CATAN

Žaidimo taisyklės

„Dobble CATAN“ aprašymas

Žaidimą „Dobble CATAN“ sudaro 76 kortelės ir 73 simboliai; kiekvienoje kortelėje pavaizduota po 9 simbolius. Bet kurios dvi kortelės visada turi vieną vienintelį sutampantį simbolį. Įsitikinkite tuo patys! Žaisdami pavieniui arba komandomis, mėgaukitės 5 mini žaidimais ir pasistenkite greičiau už priešininkus surinkti 10 taškų!

Žaidimo rinkinys

- 19 smėlio spalvos salos kortelių
- 48 komandų kortelės (16 mėlynų, 16 oranžinių ir 16 raudonų)
- 6 uostų kortelės
- 3 taškų kortelės (1 mėlyna, 1 oranžinė ir 1 raudona)

Prieš pradėdant žaisti...

Pasitreniruokite dviejose kortelėse pastebėti sutampantį simbolį (simbolių forma ir spalva bus vienoda, gali skirtis tik jų dydis) – paaimkite dvi atsitiktines korteles ir atversta padėkite stalo viduryje. Pirmasis vienodą simbolį pastebėjęs žaidėjas turi garsiai pasakyti šio simbolio pavadinimą! Kartokite šiuos veiksmus su naujomis kortelėmis tol, kol visi supras, kad bet kuriose dviejose kortelėse visada yra tik vienas sutampantis simbolis. Viskas labai paprasta. Jūs jau pasiruošę žaisti!

Žaidimo tikslas

Žaisdami mini žaidimus pergudraukite savo priešininkus ir pelnykite taškų. Tiesiog suraskite ir įvardykite atitinkamą simbolį, kuris sutampa jūsų ir kitoje kortelėje. Kad turėtumėte daugiau šansų laimėti, žaiskite kuo greičiau!

1

Žaidimo eiga

Suformuokite 2 arba 3 komandas, sudarytas iš 1 arba 2 žaidėjų. Pageidautina, kad komandose būtų po vienodą skaičių žaidėjų.

2 komandos



Taisyklės
5 žaidėjams –
10 puslapyje.

3 komandos



Kiekviena komanda pasirenka spalvą ir pasiima:

- po 16 tos spalvos komandos kortelių;
- po atitinkamos spalvos taškų kortelę. Pasidėkite ją taip, kad „0“ būtų nukreiptas į stalo vidurį.



Prieš pradėdami pasirinkite žaidimo režimą.

Pirmiesiems žaidimams, kol susipažinsite su įvairiais mini žaidimais, rekomenduojame naudoti pradedančiųjų režimą. Kai gerai žinosite visas taisykles, galėsite žaisti nuotykių režimu.

Pradedančiųjų režimas: pasirenkate vieną mini žaidimą ir žaidžiate jį kelis kartus iš eilės.

Nuotykių režimas: žaidžiate visus 5 mini žaidimus vieną po kito (nuo 1 iki 5).

Žaidimas baigiamas, kai komanda surenka 10 ar daugiau taškų. Laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda! Jei lygiosios, pergalę pasidalijama.

2

Kortelių rankos valdymas

Prieš pradėdami mini žaidimą, sumaišykite visas savo komandos korteles.

Tuose mini žaidimuose, kuriuose reikia naudoti visas komandos korteles, visada laikykite savo krūvelę užverstą rankoje ir vienu metu neatverskite daugiau nei vienos kortelės. Prieš imdami naują kortelę, privalote sužaisiti savo atverstą kortelę. Kortelių nepraleiskite! Jei komandą sudaro du žaidėjai, kiekvienas žaidėjas pasiima po 8 korteles ir suformuoja savo kortelių krūvelę.



Kai vienas žaidėjas dviejų žaidėjų komandoje sužaidžia savo kortelių krūvelę, jis gali padėti savo komandos draugui, parodydamas sprendimus (tačiau kortelių liesti jis negali).

Mini žaidimai

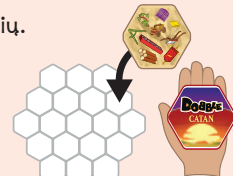
Mini žaidimas #1: „Sveiki atvykę į Kataną“

Mini žaidimo tikslas

Saloje turėti daugiausiai matomų savo spalvos kortelių.

Pasiruošimas mini žaidimui

Atsitiktine tvarka išdėliokite atverstas salos korteles, suformuodami Katano salą, kaip pavaizduota paveikslėlyje. Kiekviena komanda į rankas pasiima visas savo komandos korteles.



3

Mini žaidimo taisyklės

Visi žaidžia vienu metu.

Atverskite viršutinę savo krūvelės kortelę. Kai tik savo ir bet kurioje kitoje saloje esančioje kortelėje (nepriklausomai nuo jos spalvos ar priklausomybės) pastebite sutampantį simbolį, šį simbolį įvardykite ir ant tos salos kortelės padėkite savo kortelę. Taip žaidžiama tol, kol viena iš komandų sudeda visas savo korteles, ir mini žaidimas iš karto baigiamas.

Taškų skaičiavimas

Pirmoji visas savo korteles sudėjusi komanda pelno **1 tašką**. Suskaičiuokite kiekvienos komandos matomas korteles. Daugiausiai matomų kortelių turinti komanda pelno **2 taškus**. Jei lygiosios, kiekviena lygiosiomis susijusi komanda pelno po 2 taškus.

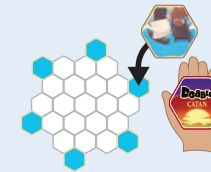
Pavyzdys

Mėlynoji komanda pirmoji sudėjo visas savo korteles, todėl ji užbaigia mini žaidimą. Ji pelno 1 tašką.
Oranžinė komanda turi daugiausiai matomų kortelių. Ji pelno 2 taškus.

Mini žaidimas #2: „Uostai“

Mini žaidimo tikslas

Šalia savo spalvos kortelių turėti daugiausiai uostų.



Pasiruošimas mini žaidimui

Atsitiktine tvarka išdėliokite atverstas salos ir uostų korteles, suformuodami Katano salą, kaip pavaizduota paveikslėlyje. Kiekviena komanda į rankas pasiima visas savo komandos korteles.

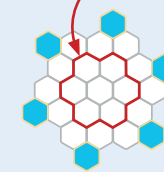
4

Mini žaidimo taisyklės

Visi žaidžia vienu metu.

Atverskite viršutinę savo krūvelės kortelę. Kai tik savo ir bet kurioje kitoje **salos centre** (žr. paveikslėlį) esančioje kortelėje (nepriklausomai nuo jos spalvos ar priklausomybės) pastebite sutampantį simbolį, šį simbolį įvardykite ir ant tos salos kortelės padėkite savo kortelę.

Salos
centras



Salos centre padėję vieną kortelę, kitą kortelę galite dėti tik **šalia** arba ant šios kortelės (kitur kortelių dėti negalima). Šios kortelių dėjimo taisyklės galioja visoms jūsų kortelėms iki šio mini žaidimo pabaigos. Jei visas jūsų korteles uždengė kitų komandų kortelės, kitą savo kortelę galite dėti tik salos centre. Tikslas – pasiekti uostus jų neuždengiant. Taip žaidžiama tol, kol viena iš komandų sudeda visas savo korteles, ir mini žaidimas iš karto baigiamas.

Taškų skaičiavimas

Pirmoji visas savo korteles sudėjusi komanda pelno **1 tašką**.

Suskaičiuokite, kiek **skirtingų** uostų yra šalia vienos ar dviejų jūsų matomų kortelių. Komanda, turinti daugiausiai gretimų uostų, pelno **2 taškus**. Jei lygiosios, kiekviena lygiosiomis susijusi komanda pelno po 2 taškus.

Pavyzdys

Raudonoji komanda pirmoji sudėjo visas savo korteles, todėl ji užbaigia mini žaidimą. Ji pelno 1 tašką.
Mėlynoji komanda ribojasi su daugiau uostų nei kitos. Ji pelno 2 taškus.

5

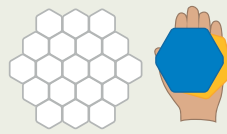
Mini žaidimas #3: „Ilgiausias kelias“

Mini žaidimo tikslas

Nutiesti ilgiausią kelią.

Pasiruošimas mini žaidimui

Atsitiktine tvarka išdėliokite atverstas salos korteles, suformuodami Katano salą, kaip pavaizduota paveikslėlyje. Paaimkite 6 savo komandos korteles ir padalykite jas po lygiai kitoms komandoms. Paaimkite iš jų gautas korteles ir sumaišykite su savo kortelėmis, kad suformuotumėte savo krūvelę, kurioje dabar yra ir kelios priešininkų kortelės!



Pavyzdys: jei žaidžia 2 komandos, **oranžinės** komandos pradinę kortelių krūvelę sudaro 10 ir 6, o **mėlynos** komandos – 10 ir 6.

Mini žaidimo taisyklės

Visi žaidžia vienu metu.

Atverskite viršutinę savo krūvelės kortelę. Kai tik savo ir bet kurioje kitoje saloje esančioje kortelėje (nepriklausomai nuo jos spalvos ar priklausomybės) pastebite sutampantį simbolį, šį simbolį įvardykite ir ant tos salos kortelės padėkite savo kortelę. Taip žaidžiama tol, kol viena iš komandų sudeda visas savo korteles, ir mini žaidimas iš karto baigiamas.

Atidžiai rinkitės, kur dedate priešininkų spalvų korteles!

Taškų skaičiavimas

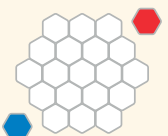
Pirmoji visas savo korteles sudėjusi komanda pelno **1 tašką**.

6

Kiekviena komanda suskaičiuoja savo didžiausią saloje matomą **gretimų** kortelių grupę – tai jos ilgiausias kelias. Ilgiausią kelią turinti komanda pelno **2 taškus**. Jei lygiosios, kiekviena lygiosiomis susijusi komanda pelno po 2 taškus.

Pavyzdys

Oranžinė komanda pirmoji sudėjo visas savo korteles, todėl ji užbaigia mini žaidimą. Ji pelno 1 tašką.
Oranžinė komanda nutiesė ilgesnį kelią nei kitos komandos. Jpelno 2 taškus.



Mini žaidimas #4: „Barbarai“

Mini žaidimo tikslas

Surinkti daugiausiai salos kortelių.

Pasiruošimas mini žaidimui

Atsitiktine tvarka išdėliokite atverstas salos korteles, suformuodami Katano salą, kaip pavaizduota paveikslėlyje. Šio mini žaidimo metu kiekviena komanda naudoja **tik vieną savo spalvos kortelę**, kurią pasideda ant stalo užverstą.

Mini žaidimo taisyklės

Visi žaidžia vienu metu.

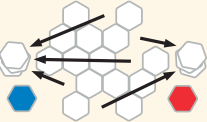
Atverskite vienintelę savo komandos kortelę. Kai tik savo ir bet kurioje kitoje saloje esančioje kortelėje pastebite sutampantį simbolį, šį simbolį įvardykite, **pasimkite** tą salos kortelę ir pasidėkite ją į šalį (savo kortelės neuždenkite!). Taip žaidžiama tol, kol surenkamos visos salos kortelės ir mini žaidimas iš karto baigiamas.

7

Taškų skaičiavimas

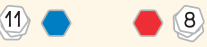
Suskaičiuokite kiekvienos komandos surinktų kortelių skaičių. Daugiausiai kortelių surinkusi komanda pelno **2 taškus**. Jei lygiosios, kiekviena lygiosiomis susijusi komanda pelno po 2 taškus.

1 pavyzdys



Žaidimo metu žaidėjai iš salos ima korteles.

2 pavyzdys



Iki mini žaidimo pabaigos mėlynoji komanda surinko 11 kortelių, o raudonoji – 8. Mėlynoji komanda pelno 2 taškus.

Mini žaidimas #5: „Riteriai“

Mini žaidimo tikslas

Surinkti kuo daugiau priešininkų kortelių.

Pasiruošimas mini žaidimui

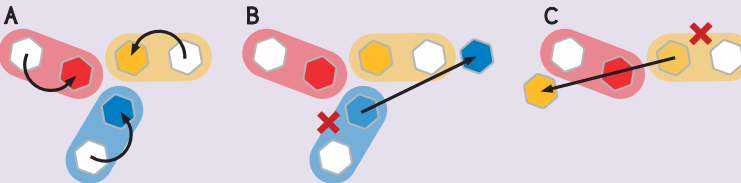
Kiekviena komanda sudeda visas savo korteles į krūvelę ir pasideda šią krūvelę užverstą priešais save.

Mini žaidimo taisyklės

Visi žaidžia vienu metu.

Komandos vienu metu atverčia savo pirmąją krūvelės kortelę ir padeda ją į stalo vidurį (A). Kai tik savo ir bet kurioje kitos komandos kortelėje pastebite sutampantį simbolį, šį simbolį įvardykite, **pasiminkite** tą kortelę ir pasidėkite priešais save (B).

Paėmus kitos komandos kortelę, ši komanda eliminuojama iš raundo (X). Komandos šalinamos viena po kitos, kol lieka tik viena. Vadinas, jeigu žaidžia 3 komandos, raundas tęsiasi tol, kol pašalinama antra komanda (C). Raundo pabaigoje kiekviena komanda už kiekvieną paimtą kortelę pelno po **1 tašką**.



Šį mini žaidimą kartokite tol, kol viena komanda surinks 10 arba daugiau taškų.

Taškų fiksavimas

Už kiekvieną pelnytą tašką pasukite taškų kortelę viena pozicija pirmyn. Pasiekę 6 taškus, kortelę apverskite ir taškus fiksuokite toliau.



Taisyklės 5 žaidėjams



Jei žaidžiate penkiese, atlikite šiuos pakeitimus:

Mini žaidimas #1: „Sveiki atvykę į Kataną“

Pasiruošimas: solo žaidėjas į ranką pasiima tik 8 korteles.

Taškai: skaičiuojant taškus kiekviena matoma kortelė, kurią padėjo solo žaidėjas, **skaičiuojama kaip dvi korteles**.

Mini žaidimas #2: „Uostai“

Pasiruošimas: solo žaidėjas į ranką pasiima tik 8 korteles.

Taškai: skaičiuojant taškus kiekvienas uostas, šalia kurio yra solo žaidėjo kortelės, **skaičiuojamas kaip du uostai**.

Mini žaidimas #3: „Ilgiausias kelias“

Pasiruošimas: solo žaidėjas į ranką pasiima tik 8 korteles. Kiekvienai priešininkų komandai jis duoda tik po vieną savo kortelę ir mainais iš jų gauna tik po vieną kortelę,

kurias įprastu būdu sumaišo į savo krūvelę. Pastaba: kitos komandos tarpusavyje apsieičia tik po 3 korteles.

Taškai: skaičiuojant taškus kiekviena kortelė, sudaranti didžiausią solo žaidėjo gretimų kortelių grupę, **skaičiuojama kaip dvi korteles**.

Mini žaidimas #4: „Barbarai“

Taškai: skaičiuojant taškus kiekviena solo žaidėjo surinkta kortelė **skaičiuojama kaip dvi korteles**.

Mini žaidimas #5: „Riteriai“

Taisyklių pakeitimai nereikalingi.

Simbolių sąrašas



Vilna



Jūros laukelis



Miesto figūrėlė



Saulė



Mediena



Aukso laukelis



Plėšiko figūrėlė



Saulėlydis



Plytos



Kalnų laukelis



Riterio figūrėlė



Audinys



Grūdai



Laukų laukelis



Barbaro figūrėlė



Popierius



Rūda



Ganyklų laukelis



Svarstyklės



Moneta



Auksas



Kelio figūrėlė



Pirklio figūrėlė



Bokštas



Miško laukelis



Laivo figūrėlė



Žuvies figūrėlė



Rankos



Molžemio laukelis



Gyvenvietės figūrėlė



Prieskonių maišo figūrėlė



Kompasas



Puodas



Krepšys



Laužas



Vežimas



Žibintas



Žvejybos tinklas



Rašalas



Gertuvė



Tiltas



Švyturys



Antspaudas

Kūrėjų sąrašas:

Žaidimą kūrė: Denis Blanchot, Jacques Cottereau ir „Play Factory“, padedant „Play Factory“ komandai, kurią sudarė: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves ir Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH – „CATAN“, „CATAN“ saulė, „CATAN“ prekės ženklo logotipas ir „CATAN“ šešiakampė piktograma yra registruotieji „CATAN GmbH“ (catan.com) prekių ženklai. Visos teisės saugomos.

Leidėjas: „Zygomatic“ – „Asmodee Group“ – www.asmodee.com
„Spot it!“, „Dobble“ ir „Dobble“ personažai yra „Asmodee Group“ prekių ženklai – www.zygomatic-games.com
Platiniojas: Brain Games SIA, Brivibas 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija

Apie žaidimą „CATAN“

Klauso Teuberio sukurtas ir 1995 m. Vokietijoje išleistas žaidimas „CATAN“ yra šiuolaikinė klasika, išversta į daugiau nei 40 kalbų. Visame pasaulyje parduota daugiau nei 45 milijonai šio žaidimo vienetų, o žaidimo visata sudaro daugybę plėtinių, papildymų, scenarijų, atskirų žaidimų ir skaitmeninių adaptacijų. Daugiau informacijos apie „CATAN“ galite rasti tinklapyje: www.catan.com.



ir optimizavimo principais), Jacquesas Cottereau sukūrė du žaidimus, kuriuos „aprengė“ netradiciškai. Pirmasis – „keistasis ieškotojas“ – buvo išspausdintas žurnaluose „Le Petit Archimède“ ir „Pour la Science“ (liet. „Jaunasis Archimėdas“ ir „Mokslui“). Tada Jacquesas Cottereau sukūrė antrąjį žaidimą, pagrįstą projektiniu planu su pagrindu 5, linijas pakeitė kortelėmis, o taškus – vabzdžių paveikslėliais. Žaidimą taip ir pavadino – „vabzdžių žaidimas“. Jo tikslas buvo dviejose kortelėse surasti vienodą vabzdžio atvaizdą. Taip gimė „Dobble“ protėvis! 2008 m. pavasarį Denisas Blanchot atrado kelias prieš kelis dešimtmečius sukurtą „vabzdžių žaidimo“ korteles. Jį sužavėjo Jacqueso Cottereau susikirtimo mechanikos genialumas, todėl jis ėmėsi veiksmų tai paversti „tikru“ žaidimu. Deniso Blanchot manymu, „gerų taškų“ stiliaus modelius reikia permąstyti, nes jie yra pernelyg sudėtingi ir netinka linksmam vakarėlio žaidimui. Paveikslėliai turi būti greitai

atpažįstami, žaismingesni ir lengvai suprantami. Reikalingas sklandumas. Taip pat padaugėjo kortelių ir paveikslėlių: nuo 31 (su 6 paveikslėliais) iki 57 kortelių (su 8 paveikslėliais), t. y. skirtingų galimų kombinacijų skaičius išaugo iki septynženklis, o žaidimas pradėjo panašėti į puikią pramogą. Kuriant naujus žaidimo sluoksnius nepamirštos ir jo taisyklės... Denisas Blanchot sukūrė daugybę prototipų ir atliko begalę bandomųjų žaidimų, kuriuose daugiausia dalyvavo vaikai. Jis pats ieškojo ir žaidimų leidėjų. Ankstyvą 2009 metų rudenį „Play Factory“ kompanija išleido pirmąjį „Dobble“ žaidimą – tokį, koks jis žinomas šiandien!