



CATAN

Spelregels

Wat is DOBBLE® CATAN?

DOBBLE® CATAN is een spel met 76 kaarten en 73 verschillende symbolen, waarbij op elke kaart 9 symbolen afgebeeld staan. Ga op zoek naar het identieke symbool tussen twee kaarten! Speel als teams of als individuele spelers, speel de 5 mini-spelletjes en scoor 10 punten voordat je tegenstanders dat doen!

Inhoud

- 19 zandkleurige eilandtegels
- 48 teamkaarten (16x blauw, 16x oranje en 16x rood)
- 6 havenkaarten
- 3 scorekaarten (1x blauw, 1 oranje en 1x rood)

Voordat je begint te spelen...

Als oefening om een identiek symbool te vinden op twee kaarten (symbolen hebben dezelfde vorm en kleur, alleen de grootte kan verschillen), raden we je aan om twee willekeurige kaarten te trekken en die met de afbeeldingen naar boven tussen de spelers te leggen. De eerste speler die het symbool ziet, roept de naam van het symbool! Herhaal dit met nieuwe kaarten totdat alle spelers begrijpen dat er steeds slechts één identiek symbool op twee willekeurige kaarten staat. Dat is alles... je kent nu de basis van het spel Dobble!

Doel van het spel

Versla jouw tegenstanders met de mini-spelletjes om punten te scoren. Zoek het identieke symbool tussen jouw eigen kaart en de kaart die je bekijkt. Speel zo snel mogelijk voor een betere kans op de overwinning!

Spelverloop

Vorm 2 of 3 teams met 1 of 2 spelers. Teams moeten bij voorkeur uit hetzelfde aantal spelers bestaan.

2 teams



Wijzigingen bij 5 spelers vind je op pagina 10.

3 teams



Elk team kiest een kleur en pakt:

- De 16 teamkaarten van de gekozen kleur:
- De scorekaart van de gekozen kleur. Leg deze zo neer dat de 0 naar het midden van de tafel wijst.



Voordat je begint, kies je een spelniveau.

We raden aan om te beginnen op het niveau voor beginners bij de eerste paar spellen, terwijl je jezelf vertrouwd maakt met de verschillende mini-spelletjes. Wanneer je vertrouwd bent met alle regels, ga je door naar het niveau voor avonturiers.

Niveau voor beginners: kies een mini-spelletje om te spelen en blijf dit herhalen.
Niveau voor avonturiers: speel alle 5 mini-spelletjes na elkaar van 1 tot 5.

Het spel eindigt als een team 10 of meer punten bereikt. Het team met de meeste punten wint het spel! Bij een gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.

Kaarten in je hand

Schud je stapel teamkaarten voordat je een mini-spelletje begint.

Voor mini-spelletjes waarbij alle teamkaarten nodig zijn, houd je je stapel altijd gedekt in je hand en draai je nooit meer dan één kaart tegelijk om. Je moet elke kaart (die op deze manier is onthuld) spelen voordat je doorgaat naar de volgende. Je mag een kaart niet overslaan! Voor een team van twee spelers neemt elke speler 8 teamkaarten om een eigen stapel te vormen.

! Bij een team van twee spelers mag de eerste speler die zijn stapel al voltooid heeft, zijn teamgenoot helpen door oplossingen aan te geven (maar zonder de kaarten aan te raken).



Mini-spelletjes

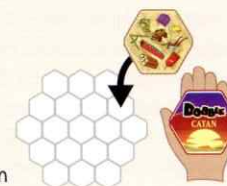
Mini-spelletje 1: Welkom op het eiland Catan

Doel van het mini-spelletje

Zorg dat de meeste kaarten van jouw kleur zichtbaar zijn op het eiland.

Voorbereiding

Leg de eilandkaarten willekeurig open neer om het eiland Catan te vormen, zoals in het voorbeeld hiernaast. Elk team neemt al hun teamkaarten in de hand.



Spelverloop

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Draai de bovenste kaart van jouw stapel om. Zodra je het identieke symbool tussen jouw kaart en een willekeurige kaart van het eiland ziet (ongeacht de kleur of eigenaar), roep je de naam van het symbool en bedek je de kaart met jouw kaart. Speel zo door totdat een van de teams al zijn kaarten heeft gespeeld, waarna het mini-spelletje onmiddellijk eindigt.

Scoren

Het eerste team dat al zijn kaarten heeft gespeeld, scoort **1 punt**.

Tel de zichtbare kaarten van elk team. Het team met de meeste zichtbare kaarten scoort **2 punten**. Bij een gelijkspel scoort elk van de gelijkstaande teams 2 punten.

Voorbeeld



Team blauw heeft als eerste al hun kaarten gespeeld, waardoor het mini-spelletje eindigt. Het team scoort 1 punt.

Team oranje heeft meer zichtbare kaarten dan de andere teams en scoort 2 punten.

Mini-spelletje 2: Havens

Doel van het mini-spelletje

Zorg dat de meeste havens grenzen aan kaarten van jouw kleur.



Voorbereiding

Leg de eiland- en havenkaarten willekeurig open neer om het eiland Catan te vormen, zoals in het voorbeeld hiernaast. Elk team neemt al hun teamkaarten in de hand.

4

Spelverloop

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Draai de bovenste kaart van jouw stapel om. Zodra je het identieke symbool tussen jouw kaart en een willekeurige kaart (ongeacht de kleur of eigenaar) **in het midden van het eiland** (zie het diagram hiernaast) ziet, roep je de naam van het symbool en bedek je de kaart met jouw kaart.

Zodra je een kaart in het midden van de tafel gespeeld hebt, moet de volgende kaart die je speelt **daaraan grenzen** of eroverheen gelegd worden (kaarten ergens anders spelen is niet toegestaan). Deze plaatsingsregels gelden voor al je kaarten voor de rest van het mini-spelletje. Zijn al je kaarten bedekt door kaarten van andere teams, dan mag jouw volgende kaart alleen in het midden van het eiland worden gespeeld. Het doel is om havens te bereiken, zonder deze te bedekken. Speel zo door totdat een van de teams al zijn kaarten heeft gespeeld, waarna het mini-spelletje onmiddellijk eindigt.

Midden van het eiland

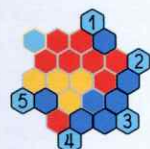


Scoren

Het eerste team dat al zijn kaarten heeft gespeeld, scoort **1 punt**.

Tel het aantal **verschillende** havens die grenzen aan een of twee van jouw zichtbare kaarten. Het team met de meeste aangrenzende havens scoort **2 punten**. Bij een gelijkspel scoort elk van de gelijkstaande teams 2 punten.

Voorbeeld



Team rood heeft als eerste al zijn kaarten gespeeld, waardoor het mini-spelletje eindigt. Het team scoort 1 punt.

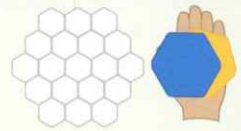
Team blauw grenst aan meer havens dan de andere teams en scoort 2 punten.

5

Mini-spelletje 3: Langste handelsroute

Doel van het mini-spelletje

Vorm de langste handelsroute.



Voorbereiding

Leg de eilandkaarten willekeurig open neer om het eiland Catan te vormen, zoals in het voorbeeld hiernaast. Neem 6 kaarten van jouw eigen team en verdeel ze gelijkmatig over de andere teams. Pak de kaarten die je ontvangt van de andere teams en schud ze samen met je eigen kaarten om een stapel te vormen, die nu dus ook kaarten van je tegenstanders bevat!

Voorbeeld: met 2 teams bestaat de startstapel van **team oranje** uit 3 X 10 en 3 X 6, en de stapel van **team blauw** uit 3 X 10 en 3 X 6.

Spelverloop

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Draai de bovenste kaart van jouw stapel om. Zodra je het identieke symbool tussen jouw kaart en een willekeurige kaart van het eiland ziet (ongeacht de kleur of eigenaar), roep je de naam van het symbool en bedek je de kaart met jouw kaart. Speel zo door totdat een van de teams al zijn kaarten heeft gespeeld, waarna het mini-spelletje onmiddellijk eindigt.



Let op waar je kaarten speelt met de kleur van je tegenstanders!

Scoren

Het eerste team dat al zijn kaarten heeft gespeeld, scoort **1 punt**.

Tel voor elk team de grootste groep van **aangrenzende** kaarten die zichtbaar zijn op

6

het eiland: dit is hun langste handelsroute. Het team met de langste handelsroute scoort **2 punten**. Bij een gelijkspel scoort elk van de gelijkstaande teams 2 punten.

Voorbeeld



Team oranje heeft als eerste al zijn kaarten gespeeld, waardoor het mini-spelletje eindigt. Het team scoort 1 punt.

Team oranje heeft een langere handelsroute gevormd dan de andere teams en scoort 2 punten.

Mini-spelletje 4: Barbaren

Doel van het mini-spelletje

Verzamel de meeste eilandkaarten.

Voorbereiding

Leg de eilandkaarten willekeurig open neer om het eiland Catan te vormen, zoals in het voorbeeld hiernaast. Tijdens dit mini-spelletje gebruikt elk team **slechts 1 kaart van zijn kleur** en legt deze gedekt op tafel.



Spelverloop

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

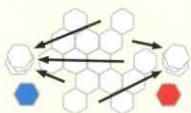
Draai jouw teamkaart om. Zodra je het identieke symbool tussen jouw kaart en een willekeurige kaart van het eiland ziet, roep je de naam van het symbool en pak je de kaart. Leg de kaart aan de kant (zonder jouw eigen kaart te bedekken!). Speel zo door totdat alle eilandkaarten verzameld zijn, waarna het mini-spelletje onmiddellijk eindigt.

7

Scoren

Tel het aantal kaarten dat elk team heeft verzameld. Het team met de meeste kaarten scoort **2 punten**. Bij een gelijkspel scoort elk van de gelijkstaande teams 2 punten.

Voorbeeld 1



Tijdens het spel pakken de spelers kaarten van het eiland.

Voorbeeld 2



Aan het einde van het mini-spelletje heeft **team blauw** 11 kaarten en **team rood** 8 kaarten. Team blauw scoort 2 punten.

Mini-spelletje 5: Ridders

Doel van het mini-spelletje

Verzamel zoveel mogelijk kaarten van je tegenstanders.

Vorbereiding

Elk team stapelt al hun kaarten en legt ze gedekt voor zich neer.

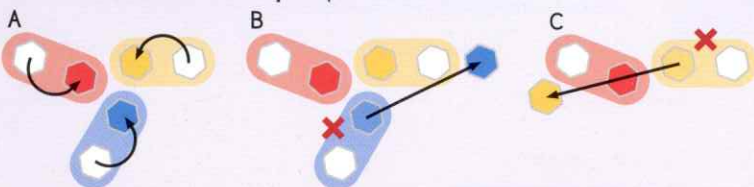
Spelverloop

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Teams draaien tegelijkertijd hun eerste kaart om en leggen deze in het

midden van de tafel (A). Zodra je het identieke symbool tussen jouw kaart en een willekeurige kaart van een ander team ziet, roep je de naam van het symbool en **pak** je de kaart. Leg deze voor je neer (B).

Als je de kaart van een ander team pakt, wordt dat team voor die ronde uitgeschakeld (X). Teams worden één voor één uitgeschakeld totdat er nog maar 1 team in het spel is. Dus als je met 3 teams speelt, gaat de ronde verder totdat een tweede team (C) wordt uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde scoort elk team **1 punt** per verzamelde kaart.



Herhaal dit mini-spelletje totdat een team 10 of meer punten behaalt.

Score bijhouden

Roteer je scorekaart met één positie per gescoord punt. Draai de kaart om bij het bereiken van 6 punten om verder te scoren.



Regels voor 5 spelers



Volg deze wijzigingen voor een spel met 5 spelers:

Mini-spelletje 1: Welkom op het eiland Catan

Vorbereiding: De solospeler neemt slechts 8 kaarten in de hand.

Scoren: Bij de puntentelling geldt dat elke zichtbare kaart die door de solospeler wordt gespeeld, **dubbel telt**.

Mini-spelletje 2: Havens

Vorbereiding: De solospeler neemt slechts 8 kaarten in de hand.

Scoren: Bij de puntentelling geldt dat elke haven van de solospeler **dubbel telt**.

Mini-spelletje 3: Langste handelsroute

Vorbereiding: De solospeler neemt slechts 8 kaarten in de hand en geeft maar 1 van zijn kaarten aan elk van de andere teams. Hij ontvangt ook maar 1 kaart van elk ander

team, die hij in zijn eigen stapel schudt op de normale wijze.

Let op: De andere teams ruilen slechts 3 kaarten met elkaar.

Scoren: Bij de puntentelling **verdubbel je** het aantal kaarten van de grootste groep die de solospeler heeft.

Mini-spelletje 4: Barbaren

Scoren: Bij de puntentelling **verdubbel je** het aantal kaarten dat de solospeler heeft verzameld.

Mini-spelletje 5: Ridders

Er zijn geen wijzigingen nodig.

Symbolen



Wol (grondstof)



Hout (grondstof)



Steen (grondstof)



Graan (grondstof)



Erts (grondstof)



Goud (grondstof)



Bostegel



Heuvelteg



Ketel



Lantaarn



Pier

Een stukje geschiedenis over het ontstaan van Dobble: DOBBLE bevat meer dan 50 symbolen, 55 kaarten met 8 symbolen per kaart en er is altijd slechts 1 identiek symbool op twee willekeurige kaarten te vinden. Hoe werkt het spel? DOBBLE is gebaseerd op een interactieprincipe: twee lijnen hebben altijd één gemeenschappelijk punt. In 1976 ging de heer Jacques Cottureau zich verdiepen in een beroemde «leuke wiskundige» puzzel, namelijk het schoolmeisjesprobleem van Kirkman. Deze puzzel bevat de volgende vraag: «15 meisjes van een kostschool gaan elke dag wandelen in rijen van drie. Hoe organiseren we dit zodanig dat elk meisje slechts één keer samen met elk van de andere meisjes wandelt?». Hij past technieken toe uit de theorieën over foutcorrectiecodes en bouwde op die manier enkele structuren om het probleem algemener te maken. Deze structuren staan bij wiskundigen bekend onder de naam «onvolledige gebalanceerde blokken». Op basis van de speciale eigenschappen van deze structuren (de principes van intersectie en optimalisatie) heeft Jacques Cottureau twee spellen

 Zeetegel	 Stad	 Zon	 Zwaard	 Os	 Touw
 Goudtegel	 Struikrover	 Zonsondergang	 Dobbelstenen	 Venster	 Vrachtwagen
 Bergtegel	 Ridder	 Doek	 Anker	 Harp	 Geometrisch kompas
 Akkertegel	 Barbaar	 Papier	 Papegaai	 Veer	 Verrekijker
 Weidetegel	 Weegschaal	 Munt	 Geit	 Hooivork	 Drinkhoorn
 Straat	 Koopman	 Toren	 Vat	 Schop	 Kasteel
 Schip	 Vis	 Handen	 Sabel	 Schild	 Boek
 Dorp	 Kruidenzak	 Kompas	 Paard	 Zaag	 Ploeg
 Mand	 Kampvuur	 Kar	 Pikhouweel	 Tent	 Zeis
 Visnet	 Inkt	 Flacon	 Meeuw	 Bannierflag	 Handschoen
 Vuurtoren	 Zegel				

Credits

Een spel van Denis Blanchot, Jacques Cottureau en Play Factory, met hulp van het Play Factory team, inclusief: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves en Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, de "CATAN Sun," het CATAN Brand Logo en het CATAN Hex Icon zijn geregistreerde handelsmerken van CATAN GmbH (catan.com) in verschillende gebieden van de wereld. Alle rechten voorbehouden.

Uitgegeven door Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot It!, Dobble, en de Dobble karakters zijn handelsmerken van Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

Over CATAN

CATAN is bedacht door Klaus Teuber en oorspronkelijk uitgebracht in Duitsland in 1995. Het spel is een hedendaagse klassieker en beschikbaar in meer dan 40 talen. Er zijn wereldwijd meer dan 45 miljoen exemplaren verkocht en het universum van spellen bestaat uit talloze uitbreidingen, extensies, scenario's, stand-alone spellen en digitale versies. Meer informatie over CATAN is te vinden op www.catan.com.

gecreëerd door ze op een onconventionele manier aan te passen. Het eerste spel, een «vreemde retriever» werd gepubliceerd in de tijdschriften «Le Petit Archimède» en «Pour la Science». Jacques Cottureau heeft vervolgens een tweede spel gecreëerd op basis van een geprojecteerd vlak met een basis van 5 waarin de lijnen werden vervangen door kaarten en de punten door afbeeldingen van insecten. Hij noemde dit het «insectenspel». Doel van dit spel was om hetzelfde insect op twee kaarten te vinden. De stamvader van DOBBLE was geboren! In het voorjaar van 2008 ontdekte Denis Blanchot een paar kaarten van het «insectenspel», dat decennia eerder was ontworpen. Hij werd getroffen door het genie achter het kruispuntmechanisme en werkte samen met Jacques Cottureau om dit om te zetten in een «echt» spel. Voor Denis Blanchot moeten de «goede punten»-patronen worden herzien omdat ze te complex zijn en een partyspel gebaseerd op snelle reflexen onmogelijk maken. De pictogrammen moeten een snel identificeerbaar zijn, speelser worden en gemakkelijker te begrijpen zijn. Het spel moet vloeiender gaan verlopen. Tegelijkertijd

zijn er te weinig kaarten (31) die te weinig figuren bevatten (6); het spel wordt aangepast naar 57 kaarten met 8 figuren om eindelijk het echte spelgevoel te krijgen, wat resulteert in een hoog aantal mogelijke combinaties (een getal met zeven cijfers). De regels van het spel moeten dan nog geschreven worden... Kortom, er stond hen nog heel wat creatief werk te wachten. Veel prototypes en playtests, met name met kinderen, zouden worden uitgevoerd door Denis Blanchot, die ook zelf de nodige stappen onderneemt om direct in contact te komen met uitgevers. Het Play Factory-team zou uiteindelijk samenwerken met Denis Blanchot om het spel in zijn finale vorm te publiceren. In het begin van de herfst van 2009 wordt DOBBLE in zijn huidige vorm gelanceerd!

