



DOSTIHY & SÁZKY



Hra Dostihy & Stávky
je určená pre 2 – 6 hráčov
od 10 rokov.

Vitajte vo svete koní, dostihov a stávkovania!

Hra Dostihy & Stávky sa úspešne predáva už od roku 1984. Odvtedy sa z tejto hry predalo viac než 2 000 000 kusov a patrí k jednej z najobľúbenejších stolových hier na českom a slovenskom trhu.

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý dokáže odhadnúť situáciu, najlepšie zváži riziká a správne investuje zverené prostriedky.

Každý hráč predstavuje zástupcu dostihového tímu, ktorý pohybom po hernom pláne obchádza aukcie dostihových koní. Voľne kone podľa svojej úvahy a svojho záujmu kupuje, aby ich neskôr postavil do dostihov a pre svoju stajňu získal čo najväčší počet výhier. Každý hráč môže tiež kúpiť alebo získať služby spojené s dostihovým športom a ich prenájaním zvyšovať svoj zisk.

Hra obsahuje

- 1 herný plán
- 22 kariet koní
- 14 kariet „NÁHODA“
- 14 kariet „FINANCIE“
- 4 karty „TRÉNER“
- 1 kartu „PREPRAVA“
- 1 kartu „STAJNE“

Dostihové peniaze

5 ks v hodnote	10 000 DK
50 ks v hodnote	2 000 DK
20 ks v hodnote	1 000 DK
20 ks v hodnote	400 DK
80 ks v hodnote	200 DK
50 ks v hodnote	100 DK
35 ks v hodnote	20 DK

72 žltých žetónov pre označenie dostihu

18 červených žetónov pre označenie HLAVNÉHO dostihu

6 hracích figur v 6 farbách

1 hraciu kocku

1 vložku z umelej hmoty na ukladanie hracích prvkov

1 návod na hru

Príprava hry

Rozložte herný plán. Do jeho stredu položte textom dole dve samostatné kôpky zamiešaných kariet „NÁHODA“ a „FINANCIE“. Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na **políčko označené „ŠTART“**. Pred začatím hry si hráči medzi sebou zvolia bankára, ktorý sa tiež zúčastňuje hry ako jeden z hráčov. Funkciu bankára vykonáva tento hráč navyše a nemá vplyv na jeho vlastnú hru. Bankár používa peniaze a majetok banky oddelene od svojich vlastných prostriedkov. Každý hráč dostane od banky ako základný vklad pre hru 30 000 dostihových korún (ďalej DK) v tomto zložení:

10 000 DK – 1 ks, 2 000 DK – 6 ks, 1 000 DK – 4 ks, 400 DK – 3 ks, 200 DK – 10 ks, 100 DK – 7 ks, 20 DK – 5 ks. V prípade plného počtu hráčov (6), môžu byť chýbajúce bankovky nahradené bankovkami iných hodnôt.

Žetóny opatrne vylúpte z predseknutého kartónu a zatiaľ odložte do plastovej vložky.

Hru začína bankár. Po ňom pokračujú v hre ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi svojou figúrkou v smere šípky o toľko polí vpred, koľko padlo bodov na kocke. Ak padne na kocke 6 bodov, hádže hráč ešte raz. Hody sa sčítajú a figúrka postupuje vpred o súčet oboch hodov. Po vykonaní ťahu hráč ihneď vykoná akciu, ktorá vyplýva z políčka, na ktorom ukončil svoj ťah. Na jednom políčku môže stáť aj viac figúrok.

Príklad 1: Hráč hodí kockou 1 bod a postúpi o jedno políčko od štartu, t. j. zastaví na políčku kôň „FANTOME“. Ak je tento kôň voľný a hráč má záujem o kúpu tohto koňa, zaplatí bankárovi predpísanú čiastku. Čiastka je vypísaná ako **obstarávacía cena koňa** na hernom pláne aj na karte koňa. Po zaplatení dostane hráč od bankára kartu s menom koňa „FANTOME“. Túto kartu položí pred seba textom nahor. Ak na toto políčko následne vstúpi ktorýkoľvek iný hráč, zaplatí majiteľovi koňa „FANTOME“ čiastku, ktorú určuje „**prehliadka stajne**“. Táto čiastka je opäť vypísaná na karte koňa aj na hernom pláne.

Príklad 2: Hráčovi, ktorý stojí na ŠTARTE, padnú na kocke 2 body. Postúpi na políčko označené „FINANCIE“. Hráč obráti vrchnú kartu z balíčka „FINANCIE“ a vykoná akciu podľa pokynov na karte. Kartu zasunie naspäť na spodok balíčka opäť textom dole.

Pozor!

Ak hodí hráč kockou 6 bodov, hádže vždy ešte raz a postupuje o súčet oboch hodov. Ak mu padne pri druhom hode tiež 6, premiestni okamžite svoju figúrku na políčko „DIŠTANC“.

VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH POLÍ

Políčko „ŠTART“

Z tohto políčka hra začína. Po každom dokončení okruhu a po prekročení políčka „ŠTART“, dostane hráč od banky dotáciu 4 000 DK. Výnimku tvoria iba inštrukcie na kartách „NÁHODA“.

Políčka s názvami koní

Políčka rovnakej farby tvoria jednu stajňu.

Obstarávacía cena koňa je uvedená na hernom pláne aj na karte, ktorú hráč dostane pri nákupe od banky alebo pôvodného majiteľa. **Poplatok za prehliadku stajne** platí majiteľovi koňa ten hráč, ktorý po svojom hode postúpi na políčko so zodpovedajúcim menom koňa. **Náklady na prepravu koňa na dostihy sú uvedené na karte a majiteľ koňa ich pri zakúpení**

dostihu zaplatí banke. Koňa môže naraz postaviť do 1 až 4 dostihov. **Náklady na prepravu koňa do hlavného dostihu sezóny** platí majiteľ tiež banke podľa sadzby uvedenej na karte. Hlavný dostih si môže hráč zakúpiť iba vtedy, ak postavil koňa do 4 dostihov. Dostihy si hráč na políčku koňa označuje žltým žetónom, „HLAVNÝ DOSTIH SEZÓNY“ žetónom červeným. **Pri zakúpení hlavného dostihu sezóny odovzdá hráč banke žlté žetóny, ktorými bol kôň dosiaľ označený.** Zisk z dostihov platí majiteľovi ten hráč, ktorý vstúpi na takto označeného koňa. Výška platby sa riadi počtom dostihov a podľa sadzieb uvedených na karte koňa.

Políčka „TRÉNER“

Ak vlastní hráč jednu alebo viac trénerských licencií, patrí mu odmena, pokiaľ niektorý zo súperov skončí svoj ťah na takomto poli. Čiastky platené majiteľovi licencií za trénerske služby sa zvyšujú podľa počtu trénerských licencií, ktoré hráč vlastní. Ak vstúpi súper na políčko „TRÉNER“ platí majiteľovi nasledujúce sadzby: Ak vlastní hráč 1 trénersku licenciu, dostane 1 000 DK, ak vlastní 2, dostane 2 000 DK, ak vlastní 3, dostane 3 000 DK, a ak vlastní 4 trénerske licencie, dostane 4 000 dostihových korún.

Políčko „STAJNE“ a „PREPRAVA“

Cena za kartu „STAJNE“ alebo „PREPRAVA“ je označená na karte aj na hernom pláne. Vlastník jednej karty dostane od hráča, ktorý vstúpil na takto označené políčko, 80 násobok hodu kockou. Ak je hráč vlastníkom oboch kariet, dostane od spoluhráča, ktorý na jedno z nich vstúpil, 200 násobok hodu kockou.

Políčka „NÁHODA“ a „FINANCIE“

Ak skončí ťah hráča na jednom z takto označených políček, vezme vrchnú kartu zo zodpovedajúcej kôpky a riadi sa pokynmi na tejto karte. Po vykonaní pokynov vráti použitú kartu na spodok balíčka. Toto neplatí pre kartu „NÁHODA“, ktorá umožňuje jednorazové zrušenie dištancu kedykoľvek v priebehu hry. Tu hráč vráti na spodok balíčka až po jej využití.

Políčko „DIŠTANC“

Hráč, ktorý tu **zastavil** alebo sa na políčko dostal použitím karty „NÁHODA“ alebo ak hodil v priebehu hry **dvakrát po sebe 6 bodov**, sa počas dištancu nemôže zúčastňovať dostihov. To znamená, že nikto zo spoluhráčov mu počas jeho dištancu neplatí žiadne poplatky za dostihy, iba za prehliadku stajni.

Dištancovaný hráč sa zúčastňuje hádzania kockou vo svojom poradí. Na políčku „DIŠTANC“ zotrvať tak dlho, až mu na kocke padne 6. V tej chvíli jeho dištanc končí a hráč hádže ešte raz. Až v druhom hode postupuje na ďalšie políčka. Ak mu v druhom a treťom hode opäť padnú dve 6, zostáva stať na políčku „DIŠTANC“.

Políčka „VETERINÁRNA SLUŽBA“

Na tomto políčku sa platí banke poplatok vytlačený na hernom pláne. Žiadne iné obmedzenie pre hráča týmto nevzniká.

Políčko „PARKOVISKO“

Toto je neutrálne pole. Hráč tu neplatí žiadne poplatky.

Políčko „PODOZRENIE Z DOPINGU“

Hráč, ktorý tu zastavil, 1x nehádže.

ODPORÚČANIE

Ak v priebehu hry zistíte, že niektoré pravidlo je príliš prísne, je možné toto pravidlo dohodou všetkých hráčov zmierniť. Napríklad význam políčka „DIŠTANC“, na ktorom postihnutý hráč čaká na hodenie 6, je možné zameniť tým, že sa tu takto postihnutý hráč zdrží 2 kolá alebo môže miesto jedného hodu hodiť kockou trikrát za sebou.

Hráči v priebehu hry, podľa svojho uváženia, kupujú jednotlivé karty. Voľné karty od banky za obstarávaciu cenu, od spoluhráčov za cenu dohodnutú. Voľnú kartu od banky môže kúpiť len ten hráč, ktorého ťah skončil na takto neobsadenom políčku. V priebehu hry je možné získať tieto karty: kone, trénersku licenciu, služby (stajne + prepravu). Kone sú usporiadané do jednotlivých farebne odlíšených stajní. Každý hráč, ktorý kúpil nejakého koňa, sa snaží získať všetky kone jednej stajne (farby), pretože až keď vlastní všetky kone jednej stajne, smie tieto kone stavať do DOSTIHOV.

DOSTIH a výhody koňa postaveného do DOSTIHU

Ak vlastní hráč všetky kone od jednej stajne a ak skončí v priebehu hry jeho ťah na ktoromkoľvek z koní takto kompletnej stajne, môže si kúpiť od banky 1 – 4 žlté žetóny, podľa svojich finančných možností. Tieto žetóny predstavujú **DOSTIH**. Cena za postavenie koňa do dostihu je vyznačená na karte každého koňa ako „Náklady na prepravu koňa na každý nový dostih“. Hráč zaplatí túto čiastku za každý žetón, ktorý si kúpi.

Príklad: Za 3 žlté žetóny zaplatí hráč trojnásobok udanej hodnoty.

Zakúpené dostihy (žetóny) položí hráč na políčko koňa, pre ktorého DOSTIH – DOSTIHÝ kúpil. Je tak výhodné mať čo najviac kompletných stajní, aby bolo možné do týchto dostihov postaviť čo najviac koní.

Zisk z dostihu

Ak skončí ťah súpera na koňovi, ktorý je postavený do dostihu (kôň označený žltými žetónmi), musí majiteľovi koňa **ihneď zaplatiť ZISK Z DOSTIHU**. Výšku tejto platby určujú čiastky, ktoré sú napísané na jednotlivých kartách koní ako „Zisk z dostihu“.

Príklad: Kôň „NARCIS“ postavený do štyroch dostihov získa majiteľovi čiastku 26 000 DK. Túto čiastku zaplatí majiteľovi koňa „NARCIS“ každý hráč, ktorý na tomto políčku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.

HLAVNÝ DOSTIH SEZÓNY

Ak hráč dokončí svoj ťah na niektorom zo svojich koní, ktorého už predtým postavil do 4 dostihov, môže tohto koňa postaviť do Hlavného DOSTIHU SEZÓNY. Pozor, hráč nemôže postaviť koňa do hlavného dostihu sezóny, ak nebol pred tým kôň postavený do všetkých 4 dostihov.

Hráč zaplatí čiastku spojenú s nákladmi na prepravu koňa do hlavného dostihu sezóny. Za to z banku dostane červený žetón. Ten opäť položí na koňa, pre ktorého tento hlavný dostih kúpil. 4 žlté žetóny vráti do banku.

Zisk z hlavného dostihu sezóny

Ak skončí ťah súpera na koňovi, ktorý je postavený do hlavného dostihu (kôň označený červeným žetónom), musí majiteľovi koňa **ihneď zaplatiť ZISK Z HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY**. Výšku tejto platby určuje čiastka, ktorá je napísaná na karte daného koňa ako „Zisk z hlavného dostihu sezóny“.

Príklad: Kôň „GRIFEL“ postavený do hlavného dostihu sezóny získa majiteľovi čiastku 21 000 DK. Túto čiastku zaplatí majiteľovi koňa „GRIFEL“ každý hráč, ktorý na tomto políčku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.

NÁKUP A OBCHODOVANIE

Na začiatku hry prebieha nákup a obchodovanie najmä medzi hráčom a bankou za stanovené ceny. V priebehu hry však podobné obchody môžu vykonávať aj hráči medzi sebou. Rozhoduje iba dopyt a ponuka. Hráči môžu medzi sebou obchodovať so všetkými skôr získanými kartami koní, trénerov

a služieb. Predmetom obchodu sa môže stať aj celá stajňa. Oslovený hráč však môže obchod odmietnuť, ak mu nepripadá zaujímavý.

Je bežné, že na začiatku hry vlastní karty koní od jednej stajne viacerí hráči. Ak chce však hráč postaviť koňa do dostihu, musí vlastniť celú stajňu. Hráč sa tak musí dohodnúť so súperom, ktorý sa stal majiteľom daného koňa, na predaji. Výšku a podobu platby si musia hráči dohodnúť medzi sebou.

Obchodné rokovanie medzi bankou alebo spoluhráčmi uzatvára hráč po hode kockou a po postúpení o zodpovedajúci počet políčok. Ostatní hráči čakajú a pokračujú v hre až po uzatvorení obchodu.

Pozor!

Pretože stavať kone do dostihov smie hráč vlastniaci iba celú stajňu (t. j. jednu farbu), nesmie nikdy pri manipuláciách s kartami a dostihmi dôjsť k situácii, že existujú **rôzni** majitelia kariet koní jednej stajne **s obsadenými dostihmi**.

STÁVKOVANIE na súperove kone

Riziko, ktoré pre hráča vyplýva zo súperových koní postavených do dostihov alebo do hlavného dostihu sezóny, je možné znížiť stávkovaním. Ak hráč stojí na políčku, z ktorého by mohol vo svojom ťahu vstúpiť na koňa postaveného do dostihu, môže si na tohto koňa stavať.

Postup pri stávkovaní

Pred hodom položí hráč ľubovoľné množstvo peňazí na jedného alebo viac súperových koní, avšak iba na tie políčka, ktoré sú obsadené **minimálne 3 dostihmi alebo hlavným dostihom**. Stávky platia len pre jeden hod, je možné teda stávkovať iba v rozsahu jedného hodu kockou. V prípade, že po tomto hode hráč skutočne zastaví na niektorom z koní, na ktorého stavil, vypláti mu majiteľ koňa **desaťnásobok stavenej čiastky**. Ak nevstúpi na takto stávkou označené pole, prepadá stávka majiteľovi koňa. **Stávok na koňa sa smie zúčastniť iba hráč, ktorý sám vlastní aspoň 1 koňa s minimálne 3 dostihmi**. Každý hráč je povinný po svojom hode ihneď vyrovnať všetky z toho plynúce požiadavky súperov alebo banky. T. j. aj hráč, ktorý stavil na koňa a vyhral, musí samozrejme majiteľovi koňa vyplatiť zisk z počtu dostihov, do ktorých je kôň postavený.

Ak nemá hráč pri plnení finančných záväzkov dostatok finančných prostriedkov, je povinný odpredať časť svojho majetku na ich uhradenie.

Pozor!

Každý vlastník koňa alebo služieb je povinný sám sa prihlásiť o svoje nároky voči ostatným hráčom aj voči banke. V prípade, že tak neurobí, ďalším nasledujúcim hodom iného hráča jeho nároky zanikajú.

Patrí k pravidlám hry, **že sa hráči navzájom**

neupozorňujú na tieto zabudnutia. Na začiatku hry sa je možné aj dohodnúť, že ak niekto poruší toto pravidlo, zaplatí do banku peňažitú pokutu. Výšku tejto pokuty si stanovia sami hráči.

PREDAJ služieb a trénerskej licencie

Služby a trénersku licenciu môže hráč podľa svojej úvahy odpredať buď banke za obstarávaciu cenu alebo ostatným hráčom za dohodnutú cenu.

PREDAJ koní a dostihov

Predaj koní a dostihov sa riadi nasledujúcimi pravidlami:

1. Ak hráč vlastní celú stajňu aspoň s **jedným obsadeným dostihom**, môže jednému súperovi predat iba celú stajňu za ľubovoľnú cenu. **Stajňu vrátane dostihov je možné tak predat iba jedinému hráčovi**. Nie je možné tak predat napríklad len časť stajne, ak je obsadená dostihom.
2. Hráč vráti banke ľubovoľný počet dostihov. Banka vypláti hráčovi za vrátené **dostihy polovičnú hodnotu**.
3. Hráč rozpredá viacerým súperom karty koní za cenu dohodnutú alebo **karty koní vráti banke za pôvodnú hodnotu**.

Hráč sa sám rozhodne, ktorú z možností alebo ich kombináciu zvolí.

Hra pre hráča končí, ak nemá ďalšie prostriedky na vyrovnanie dlhov. Ak končí hru s dlhom aj po odpredaní všetkého majetku, **dorovná jeho dlh banka** a hráč odstupuje z hry.

KONIEC HRY a určenie víťaza

Víťazom sa stáva ten, kto zostane ako posledný v hre. Je možné sa aj dohodnúť na časovom limite. Víťazom sa potom stáva ten hráč, ktorý počas určeného času získal najväčší majetok. Výška majetku je daná súčtom peňazí a obstarávacej hodnoty jednotlivých kariet a dostihov.

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz

