

DERBY



A Derby társasjáték
2 – 6, 10 évnél
idősebb játékos
részére.

Üdvözlünk a lovak, lóversenyek és sportfogadások világában.

A Derby társasjáték 1984-ben indult útjára, és az évek során több mint 2.000.000 darabot eladtak belőle.

Az a játékos győz, aki felismeri a lehetőségeket, a legjobban mérlegeli a kockázatokat és a rábízott eszközökkel helyesen gazdálkodik.

A játékosok versenystállók képviselői, a játéktáblán haladva sorra járják be a versenylovak aukcióit. Saját stratégiájuk szerint vásárolhatják meg a felkínált lovakat, amelyeket azután lóversenyeken indíthatnak, így istállójukat a lehető legtöbb győzelemhez segíthetik hozzá. A játékosok egyéb, a lósporttal kapcsolatos szolgáltatásokat vásárolhatnak vagy nyerhetnek, azok bérbeadásával növelhetik nyereségüket.

A játék tartalma:

- 1 játéktábla
- 22 versenyló kártya
- 14 Szerencse kártya
- 14 Pénzügy kártya
- 4 Edző kártya
- 1 Szállítási kártya
- 1 Istálló kártya
- Játékpénz (Derby Dollár)
 - 5 db 10.000 DD
 - 50 db 2.000 DD
 - 20 db 1.000 DD
 - 20 db 400 DD
 - 80 db 200 DD
 - 50 db 100 DD
 - 35 db 20 DD

72 db sárga színű lóverseny zseton

18 db piros színű Derby zseton

6 különböző színű játékgúla

Dobókocka

Műanyag dobozbetét a játékelemek tárolására

Játékleírás

A játék előkészítése

Hajtsátok szét a játéktáblát. Keverjétek össze a kék színű SZERENCSE kártyákat és a szürke színű PÉNZÜGY kártyákat, és a két paklit képpel lefelé fordítva tegyék a tábla közepére.

Minden játékos választ egy figurát és azt a **START mezőre** helyezi. A játék kezdete előtt a játékosok kiválasztanak maguk közül egy bankárt. A bankár szerepe nem befolyásolja a játékosnak játékban való részvételét. A bankár saját vagyonától elkülönítve tárolja a bank pénzét és tulajdonát.

Minden játékos 30.000 Derby Dollár (a továbbiakban DD) értékű indulótőkét kap a banktól, a következők szerint:

1 db 10.000 DD; 6 db 2.000 DD; 4 db 1.000 DD;
3 db 400 DD; 10 db 200 DD; 7 db 100 DD; 5 db 20 DD.

Ha a játékban 6 játékos vesz részt, a hiányzó névértékeket egyéb értékű bankjegyekkel lehet pótolni.

A játékot a bankár kezdi. Őt a többi játékos az óramutató járásával megkövető irányban követi.

Dino®

Játékszabályok

A soron következő játékos dob a dobókockával, majd figurájával a nyíl irányában annyit lép, ahányat a dobókocka mutat. Ha egy játékos 6-ot dob, akkor még egyszer dobhat. A bábu a dobások számértékeit összeadva a két dobás összértékével léphet előre. A lépések megtétele után a játékos az utolsó mezőn lévő feladatot teljesíti. Egy mezőn egyszerre több figura is állhat

1 példa: A játékos 1-et dobott így a Startról egy mezőt léphet, vagyis a Fantom nevű ló mezőjére érkezik. Ha ez a ló szabad és a játékos érdeklő a megvétele, kifizeti a vételárat a banknak. A **ló beszerzési ára** szerepel a játéktáblán, és a versenyló kártyáján is. A vételár megfizetése után a játékos, a bankártól megkapja Fantom kártyáját. A kártyát maga elé helyezi, szöveges oldalával felfelé fordítva. A későbbiekben, ha valamelyik játékos erre a mezőre lép, akkor a ló tulajdonosának **istálló látogatási** díjat kell fizetnie. Ez a költség is szerepel a ló kártyáján és a játéktáblán is.

2 példa: A START mezőn álló játékos 2-t dob. A Pénzügy mezőre lép. A játékos elveszi a Pénzügy pakli felső kártyáját és teljesíti a kártya utasításait. Ezután a kártyát a szöveges oldalával lefelé fordítva visszateszi a pakli aljára.

Megjegyzés:

Ha a játékos 6-ot dob, akkor újra dobhat és a pontok összegének megfelelően lép. Amennyiben sikerül neki ismét 6-ot dobnia, akkor figuráját a felfüggesztés mezőre kell tennie.

A MEZŐK JELENTÉSE START

A játék erről a mezőről indul. Minden megtett kör után, a Start mezőn való áthaladáskor a játékos 4.000 DD-t kap a banktól, kivéve, ha a Szerencse kártyán levő utasítás másképp rendelkezik.

Lovak nevével jelölt mezők

Az azonos színnek egy istálló jelölnek. A lovak vételára a játéktáblán és a ló kártyáján is megtalálható, ezt a játékos a banknak vagy a ló előző tulajdonosának vásárláskor fizeti ki. Az istálló-látogatási díjat az a játékos fizeti a ló tulajdonosának, aki dobása után a ló nevével megjelölt mezőre lép. A lovak versenyre történő szállításának költsége a kártyán található, ezt a ló tulajdonosa a lóversenyen való részvételi díj befizetésekor fizeti ki a banknak. A lovakat

egyszerre 1-4 futamra lehet benevezni. A Derbyre szállítás költségeit a ló tulajdonosa a bankba fizeti be a kártyán szereplő ár értékében. Azt, hogy az adott ló hány versenyen vett részt, a ló mezőjére helyezett sárga korongok jelzik a táblán. A Derbyn csak az a játékos vehet részt, aki lovát már 4 futamban elindította (vagyis megvett 4 sárga korongot). A Derbyn való részvételt a piros korong jelöli. A Derbyn való részvétel megvásárlásakor a játékos visszaadja a banknak a sárga zsetonokat (a piros zseton helyettesíti a négy sárgát). A versenyek nyereségét a tulajdonosnak az a játékos fizeti, aki a zsetonnal jelölt ló mezőjére lép. A befizetés összegét a versenyek száma szerint a ló kártyája tartalmazza.

EDZŐ

Ha a játékos egy vagy több edzői engedéllyel rendelkezik, akkor az edző mezőre érkező játékosársai fizetnek neki. Az engedély tulajdonosának az edzői szolgáltatásért kifizetett összeg a tulajdonában levő engedélyek száma szerint növekszik. Ha egy játékos az edző mezőre lép, akkor a tulajdonosnak az alábbi díjakat kell fizetnie az alábbiak szerint: 1 edzői-engedély = 1.000 DD, 2 edzői engedély = 2.000 DD, 3 edzői engedély = 3.000 DD, és 4 edzői engedély = 4.000 DD.

ISTÁLLÓ és SZÁLLÍTÁS

Az Istálló és a Szállítás kártyák árait megtaláljátok a kártyán és a játéktáblán is.

Akinek birtokában van az egyik kártya, az a mezőre lépő játékosársától, a kockával dobott számérték 80-szorosát kapja. Amennyiben mindkét kártya ugyanannak a játékosnak a tulajdonosa, akkor a mezők bármelyikére lépő társától a dobott pontérték 200-szorosát kapja.

SZERENCSE - és PÉNZÜGY-kártya

Amennyiben a játékos az így jelölt mezők egyikére lép, húz egy lapot a megfelelő pakli tetejéről és teljesíti annak utasításait. A feladat végrehajtása után a kártyát a pakli aljára teszi vissza. Kivételez a „Felfüggesztés törlése”nevű kártyára, ami lehetővé teszi a felfüggesztés egyszeri megszüntetését bármikor a játék folyamán. Ezt a kártyát a játékos annak felhasználása után teszi vissza a pakli aljára.

FELFÜGGESZTÉS

Nem vehet részt a versenyben az a játékos, aki dobását követően a felfüggesztés **mezőre érkezik**, a **SZERENCSE kártya** utasítására lép ide, vagy

kétszer egymás után 6-ot dobott. A felfüggesztés ideje alatt a többi játékos nem fizet neki versenyi illetékeket, de az istállók megtekintéséért továbbra is fizetnek neki.

A felfüggesztett játékos minden körben dob, amikor rá kerül a sor. Ha 6-ot dob, a felfüggesztés véget ér, és a játékos még egyszer dobhat, majd a pontértéknek megfelelően léphet. Amennyiben a második és a harmadik dobása is 6-os értékű lesz, akkor továbbra is a felfüggesztés mezőn kell maradnia.

ÁLLATKÓRHÁZ

Az orvosi vizsgálat költségét a banknak kell befizetni. A játékosnak más kötelezettsége nem keletkezik.

PARKOLÓ

Semleges mező. A játékos itt nem fizet illetéket.

DOPPING gyanú

A játékos 1 körből kimarad.

ÖTLETEK

Ha a játék során kiderül, hogy valamelyik szabály túl szigorú, akkor a játékosok megegyezése alapján ezt a szabályt enyhíteni lehet.

Például a felfüggesztés mező esetében, a játékosnak 6-ot kellene dobnia, hogy továbbmehessen.

Határozhattok úgy, hogy a játékos 2 körből kimarad, vagy minden körben egymás után háromszor próbálhat 6-ot dobni.

A játékosok a játék során eldönthetik, hogy megvásárolják-e az egyes kártyákat (lovak, edzők, szolgáltatások). A szabad kártyákat a banktól eladási áron lehet megvenni, a játékosok egymás között kialakított áron kereskedhetnek. Szabad kártyát a banktól csak az a játékos vásárolhat, aki dobásával még nem foglalt mezőre lép. A játék során az alábbi kártyák vásárolhatók meg: lovak, edzői engedélyek, szolgáltatások (istállók + szállítások).

A lovak különböző színnel jelölt istállóban találhatóak. Az a játékos, aki már megvásárolt egy lovat, törekedni fog azonos színű istálló valamennyi lovának megvásárlására, mert csak akkor nevezheti be a lovakat a versenyre, ha egy istálló összes lovát megvásárolta már.

A lóverseny és a nevezés előnye

Ha valamelyik játékos az egyik istálló valamennyi lovát megvette és a dobását követően a komplett istállója egyik lovának a mezőjén áll meg, akkor saját anyagi

lehetőségei figyelembe vételével 1 – 4 sárga zsetont vehet a banktól. Ezek a zsetonok jelentik a **versenyt**. A lovak versenyre nevezésének díja a lovak kártyáján található, a „Versenyre szállítási költsége” sorban. Ez a zseton megvásárlási díja.

Példa: 3 sárga zsetonért a játékos a versenyre szállítási költség háromszorosát fizeti.

A korongok megvásárlásával indul az igazi verseny. Nagy haszonra tehetsz szert, ezért célszerű a lehető legtöbb teljes istállót megvásárolni, mert így sok lovat tudsz versenyre nevezni.

A lóverseny nyeresége

Ha olyan mezőre lépsz, ahol versenyen szereplő (sárga koronggal jelölt) ló található, és a ló nem a tied, akkor a verseny nyereségét azonnal ki kell fizetned a tulajdonosnak. A nyereség mértékét a versenylő kártyák „Nyerésig a versenyen” sorai mutatják.

Példa: A Nárcisz nevű lovat négy versenyre nevezték be, így tulajdonosának 26.000 DD nyert. Ezt az összeget a ló tulajdonosának köteles minden játékos megfizetni, aki a játék során erre a mezőre lép.

DERBY

Ha a játékos olyan saját mezőre lép, amelyiken lóva, már indult 4 versenyen, akkor ezt a lovat benevezheti a Derbyre. A játékos nem indíthatja el lovát a Derbyben, ha a ló nem vett részt az előírt 4 versenyen.

A játékos befizeti a Derby költségeit. A banktól megkapja a piros zsetont, amit arra a lóra helyez, amelyiknek a Derby részvételt megvásárolta. 4 sárga zsetont visszaadja a banknak.

Derby nyereség

Ha egy játékos a Derbyre nevezett ló mezőjére lép (a piros zsetonnal megjelölt ló), akkor a ló tulajdonosának köteles a **Derby nyereségét megfizetni**. A befizetés összege a ló kártyáján Derby nyeresége rovatban található.

Példa: GLÓRIA, indul a Derbyben, tulajdonosának 21.000 DD díjat nyer. Ezt az összeget a Glória tulajdonosának köteles mindegyik játékos megfizetni, aki a játék során erre a mezőre lép.

VÁSÁRLÁS, KERESKEDÉS

A játék kezdetén a játékosok a banktól az előre rögzített árakon vásárolnak. A későbbiekben hasonló üzleteket a játékosok egymás között is köthetnek. Az egymás közti kereskedésben az ár alku tárgya. A játékosok egymás között kereskedhetnek a megszerzett versenylő kártyákkal, valamint az edzői és szolgáltatás kártyákkal. Az üzlet tárgyat teljes istálló is képezheti.

A játék első szakaszában gyakori, hogy egy istálló lovai különböző játékosok birtokába kerülnek. Ha azonban a játékos versenyre szeretné nevezni a lovát, akkor az egész istállót meg kell szereznie, vagyis meg kell vásárolnia ellenfelei lovait. A lovak vételára ebben az esetben a két tulajdonos közti alku eredménye.

A játékos bankkal vagy játékostársával folytatott alkuja a dobás és lépés után következik. A többi játékosnak ki kell várnia az alku végét. A játék az üzlet megkötése után folytatódik.

Megjegyzés

Mivel a versenyre csak egész istállóval (azaz egy szín összes lovával) rendelkező játékos nevezhet, így az alkuk során nem fordulhat elő, hogy különböző tulajdonosok ugyanannál az istállónál indítsák lovukat egy versenyen.

FOGADÁS az ellenfél lovára

Kisebb a kockázat, ha az ellenfeled lovára fogadsz egy versenyen, vagy a Derbyn.

A fogadás menete

A dobás előtt a játékos tetszőleges pénzüsszeget tehet egy vagy több ellenfél lovára, de csak olyanokra, amelyek **legalább 3 versenyen vagy a Derbyn indultak**. A fogadások csak egy dobás idejére érvényesek. Abban az esetben, ha a dobást követően a játékos a fogadás tárgyát képező mezőre lép, akkor a ló tulajdonosa **a fogadott összeg tízszeresét** fizeti vissza. Ha a játékos nem a fogadással jelölt mezőre lép, akkor a fogadási összeg a tulajdonost illeti.

A fogadásban csak az a játékos vehet részt, aki legalább 1 lóval, és legalább 3 verseny-részvétellel rendelkezik. A játékosoknak társaikkal szemben felmerült adósságaikat a kockadobás után azonnal teljesíteniük kell. Ennek értelmében, ha a játékos fogadott egy lóra és nyert, akkor is ki kell, hogy fizesse a ló tulajdonosának a versenyek nyereségét. Ha a játékosnak nincs elég pénze, hogy kifizesse tartozását, akkor el kell adnia valamelyik tulajdonát, mielőtt a következő játékos sorra kerülne.

Megjegyzés

A ló tulajdonosának a neki járó nyereséget vagy látogatási díjat addig kell kérnie, míg a soron következő játékos nem dob. Ha nem szól időben játékostársának, akkor elveszti a pénzt. A játékostársak **nem hívhatják fel egymás figyelmét** arra, hogy valakinek fizetnie kellene, mert mindenkinek a saját feladata a bevételei behajtása. A játék kezdete előtt eldönthetitek, hogy alkalmazzátok-e ezt a szabályt (a játékostárs fizetési kötelezettségére való figyelmeztetés), így az árulkodó játékosnak kell társa helyett fizetnie.

Szolgáltatások és edzői engedélyek adásvétele

A szolgáltatásokat és edzői engedélyeket a játékosok a banknak eladhatják beszerzési áron, vagy megalkudhatnak játékostársaikkal.

LOVAK és versenyek adásvétele

A lovak és a versenyek adásvétele az alábbi szabályok alapján történik:

1. Ha a játékos tulajdonában van a teljes istálló legalább **egy teljesített versennyel**, akkor csak teljes istállóra lehet alkudni. A lovak nem adhatóak el egyesével, ha az istálló valamelyik lóva már vett részt versenyen.

Az istállót, a verseny részvétellel együtt lehet eladni ugyanannak a játékosnak.

2. A játékos tetszőleges számú versenyt visszaadhat a banknak. A visszaadott **versenyekért a bank a beszerzési ár felét** téríti vissza.

3. A játékos megalkudhat társaival a versenylő kártyák áráról. A **bank a kártyákat azok eredeti vételáráért visszavásárolja.**

A játékos saját maga határozza meg, hogy melyik lehetőséget vagy a lehetőségek kombinációját választja.

Ha egy játékosnak nem tudja kifizetni tartozásait, akkor kiesik. Ha teljes vagyona eladása után is marad adóssága, akkor **tartozását a bank kifizeti.**

A JÁTÉK VÉGE és a győztes megállapítása

Az a győztes, aki utolsónak marad játékban. Megegyezhettek előre rögzített játékidőről is. Az a játékos nyer, aki meghatározott idő alatt a legnagyobb értékű vagyont gyűjti össze. A tulajdon értékét a pénzvagyon és az egyes kártyák és versenyek beszerzési értékének összege adja.

Jó szórakozást kívánunk.

