



ŽIRGŲ LENKTYNĖS

Stalo žaidimas „Žirgų
lenktynės“ skirtas 2-6
vyresniems negu 10
metų amžiaus žaidėjams.



Sveiki atvykę į žirgų, lenktynių ir lažybų pasaulį!

Stalo žaidimas „Žirgų lenktynės“ žaidžiamas visame pasaulyje nuo 1984 metų: įvairiose šalyse jau parduota daugiau kaip 2 mln. žaidimo kopijų.

Žaidimo laimėtojas – žaidėjas, kuris tampa turtingiausiu pirkdamas ir parduodamas žirgus, dalyvaudamas žirgų lenktynėse ir lažybų metu statydamas pelningas sumas už kitus žirgus.

Atskiri žaidėjai yra lenktyninių žirgų atstovai ir savininkai, kurie, eidami žaidimo lenta, juda lenktynių trasa ir perka/parduoda žirgus ir/arba arklides. Žaidėjas gali pirkti niekieno neįsigytus žirgus, jeigu jie jam tinka ir patinka, kad vėliau žaidimo metu galėtų nupirkti kuo daugiau lenktynių. Taip pat žaidėjas gali pirkti arba gauti paslaugas, susijusias su žirgų lenktynėmis, ir gali padidinti savo pelną išnuomodamas savo žirgus kitiems.

Žaidimo reikmenys:

- 1 žaidimo lenta
- 22 žirgų kortelės
- 14 PROGINIŲ kortelių
- 14 FINANSŲ kortelių
- 4 TRENERIO kortelės
- 1 TRANSPORTO kortelė
- 1 ARKLIDŽIŲ kortelė

Žaidimo pinigai

- 5 x 10.000 vertės banknotų
- 50 x 2.000 vertės banknotų
- 20 x 1.000 vertės banknotų
- 20 x 400 vertės banknotų
- 80 x 200 vertės banknotų
- 50 x 100 vertės banknotų
- 35 x 20 vertės banknotų
- 72 geltoni loštukai, kuriais žymimos standartinės lenktynės
- 18 raudonų loštukų, kuriais žymimos svarbiausios lenktynės
- 6 figūrėlės
- 1 žaidimo kauliukas
- 1 plastikinis dėklas su skyriais žaidimo reikmenims susidėti
- 1 žaidimo taisyklių knygtė

Pasiruošimas žaidimui

Išskleiskite žaidimo lentą. Lentos viduryje padėkite dvi atskiras apverstų kortelių krūvas – PROGINES ir FINANSŲ. Kiekvienas žaidėjas pasirenka po vieną figūrėlę, kuris identifikuos žaidėją lentoje, ir padeda jį **STARTO laukelyje**. Prieš pradėdami žaisti, išsirinkite vieną žaidėją, kuris bus bankininku. Ši papildoma funkcija neturi jokios įtakos žaidimui, nes bankininkas žaidžia kaip ir visi kiti žaidėjai. Bankininkas naudoja banko pinigus ir nuosavybę atskirai nuo savo pinigų ir nuosavybės.

Kiekvienas žaidėjas gauna po 30.000 bendros vertės banknotų, kurių nominalios vertės paskirstytos taip: 1 x 10.000; 6 x 2.000; 4 x 1.000; 3 x 400; 10 x 200; 7 x 100; 5 x 20.

Jeigu žaidžia 6 žaidėjai, trūkstantis banknotus galima pakeisti įvairių nominalų banknotais. Žaidimą pradeda bankininkas. Žaidėjai žaidžia pagal laikrodžio rodyklę.



ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Padėkite savo figūrėlę Starto laukelyje. Atėjus jūsų eilei žaisti, meskite žaidimo kauliuką ir paeikite su savo figūrėle rodyklės kryptimi (pagal laikrodžio rodyklę) per tiek laukelių, kiek taškų iškrito ant kauliuko. Jei iškrito šeši taškai, galite mesti kauliuką dar kartą, tada sudėkite abiejų metimų taškus ir per tiek laukelių paeikite su figūrėle. Prieš tai, kol žaidimą tęs kitas žaidėjas, jūs turite atlikti užduotį, nurodytą tame laukelyje, kuriame atsidūrė jūsų figūrėlė. Vienu metu viename ir tame pačiame laukelyje gali būti du ar daugiau figūrėlių.

1 pavyzdys: Stovėdami Starto laukelyje, jūs metate kauliuką. Iškrenta 1. Jūs paeinate su savo figūrėle per vieną laukelį nuo Starto pozicijos ir atsiduriate laukelyje, kur pavaiduotas žirgas vardu FANTOMAS. Jeigu šis žirgas dar niekieno nenupirktas ir jūs susidomėjote galimybe jį įsigyti, tuomet sumokėkite bankininkui reikiamą pinigų sumą, kuri žaidimo lentoje bei atitinkamoje žirgo kortelėje nurodyta kaip **pirkimo kaina**. Sumokėję pinigus, jūs gausite iš bankininko žirgo FANTOMO kortelę. Pasidėkite šią kortelę prieš save. Jeigu kitas žaidėjas atsidurs šiame laukelyje, jūs turite teisę pareikalauti iš jo „**Apsilankymo arklidėje**“ mokesčio, kaip nurodyta žaidimo lentoje ir žirgo kortelėje.

2 pavyzdys: Jūs esate Starto laukelyje ir išmetate du taškus. Jūs paeinate su savo žetonu ir atsiduriate FINANSŲ laukelyje, o tai reiškia, kad turite paimti viršutinę kortelę iš FINANSŲ kortelių krūvos ir atlikti joje pateiktus nurodymus. Tada padėkite apverstą kortelę atgal į krūvos apačią.

Pastaba: Jeigu išmetėte šešis taškus ant žaidimo kauliuko, meskite jį dar kartą ir paeikite su žetonu per tiek laukelių, kokia buvo bendra dviejų metimų taškų suma. Jeigu ir antrą kartą iškrito šešiukė, iškart perkeltkite savo figūrėlę į laukelį „**LAIKINAS SUSTABDYMAS**“ (Žr. toliau baudos – Laikino sustabdymo laukelio – aprašymą).

PAAIŠKINIMAI STARTO laukelis

Iš STARTO laukelio pradėdama žaisti. Po kiekvieno užbaigto raundo ir/arba STARTO laukelio kirtimo žaidėjas gauna 4.000 banknotų dydžio premiją, jeigu PROGINĖSE kortelėse nenurodyta kitaip.

Laukeliai su žirgais

Tos pačios spalvos laukeliai reiškia vieną arklidę. Žirgo pirkimo kaina nurodyta žaidimo lentoje arba kortelėje, kurią jūs gaunate iš banko ar kito savininko/žaidėjo, pirkdami žirgą. Kiekvienas žaidėjas, kuris atsiduria konkreto žirgo laukelyje, šio žirgo savininkui sumoka „**Apsilankymo arklidėje**“ mokestį. Žirgo nuvežimo į lenktynes išlaidos nurodytos žirgo savininko kortelėje, ir savininkas turi sumokėti šią pinigų sumą bankininkui,

pirkdamas lenktynes. Žirgas vienu metu gali dalyvauti 1-4 lenktynėse. Žirgo savininkas taip pat sumoka bankui mokesčius, susijusius su žirgo nugabenimu į svarbiausias sezono lenktynes – šie mokesčiai yra nurodyti kortelėje. Ant jūsų žirgo esančių geltonų loštukų skaičius parodo, keliose lenktynėse dalyvauja jūsų žirgas. Kai žirgas sudalyvauja keturiose lenktynėse (sumokant už keturis geltonus loštukus), toliau jis gali dalyvauti tik svarbiausiose lenktynėse. „Svarbiausios sezono lenktynės“ žymimos raudonu loštuku. Pirkdami svarbiausias lenktynes, jūs turite grąžinti bankui geltonus loštukus (raudonas loštukas pakeičia visus geltonus loštukus). Kiekvienas žaidėjas, atsidūręs konkreto lenktyniaujančio žirgo (pažymėto geltonais loštukais arba raudonu loštuku) laukelyje, sumoka žirgo savininkui lenktynių pelną.

TRENERIO laukelis

Jeigu jūs turite vieną ar daugiau trenerio licencijų (-ų), kiekvienas jūsų varžovas, kaskart įžengęs į šį laukelį, sumokės jums atitinkamą mokestį. Jūsų trenerio paslaugų kaina dauginama iš jūsų turimų licencijų skaičiaus. Vos varžovas atsiduria TRENERIO laukelyje, kuris priklauso jums, jis privalo sumokėti šiuos mokesčius:

1 licencija = 1.000; 2 licencijos = 2.000; 3 licencijos = 3.000
Jeigu jūs turite visas keturias licencijas, jūs gausite po 4.000 vertės banknotų kiekvieną kartą, kai kiti žaidėjai įžengs į bet kurį jūsų TRENERIO laukelį.

ARKLIDŽIŲ ir TRANSPORTO laukeliai

ARKLIDŽIŲ ir TRANSPORTO kortelių kainos yra nurodytos atitinkamoje kortelėje ir žaidimų lentoje. Kai, atsidūręs šiame laukelyje, žaidėjas meta žaidimo kauliuką, šių kortelių savininkai gauna 80 kartų daugiau taškų, negu rodo kauliukas. Jeigu jums priklauso abi šios kortelės, jūs surinksite 200 kartų daugiau taškų iš žaidėjo, kuris meta žaidimo kauliuką, būdamas bet kuriame iš šių dviejų laukelių.

PROGINIAI ir FINANSŲ laukeliai

Jeigu įžengėte į kurį nors iš šių laukelių, paimkite iš lentos viduryje esančios atitinkamos krūvos viršutinę kortelę ir atlikite joje pateiktus nurodymus, tada padėkite apverstą kortelę atgal į krūvos apačią. Ši taisyklė negalioja PROGINĖI kortelėje, kurioje leidžiama bet kada žaidimo metu užbaigti LAIKINO SUSTABDYMO galiojimą. Ši kortelė galioja tik vieną kartą, pagal poreikį. Panaudojus ją reikia padėti apverstą atgal į krūvos apačią.

LAIKINO SUSTABDYMO laukelis

Jeigu jūs atsiduriate šiame laukelyje panaudoję **PROGINĖ kortelę**, du kartus iš eilės išmetę šešiukę arba perkėlę čia savo žetoną ėjimo metu, jūs negalite dalyvauti jokiose lenktynėse

tol, kol galioja laikinas sustabdymas. Jūs galite rinkti tik „Apsilankymo arklidėse“ mokesčius.

Jeigu jūsų atžvilgiu galioja laikinas sustabdymas, atėjus jūsų eilei žaisti, jūs metate žaidimo kauliuką ir būnate šiame laukelyje tol, kol neišmesite šešiukės. Dabar jūsų laikino sustabdymo terminas baigiasi, ir jūs metate kauliuką vėl, kad galėtumėte perkelti savo figūrėlę. Jeigu vėl nutiks taip, kad jūs išmesite šešis taškus antru arba trečiu metu, jūs liksite LAIKINO SUSTABDYMO laukelyje iki kito ėjimo.

KLINIKA

Įžengę į šį laukelį, jūs privalote sumokėti bankui mokesť, kuris nurodytas žaidimo lentoje. Daugiau jokių baudų ar apribojimų šis laukelis nenustato.

STOVĖJIMO VIETA

Tai yra neutralus laukelis. Jums nereikia mokėti jokių mokesčių, ir iš šio laukelio jūs galėsite atlikti kitą savo ėjimą.

ĮTARIMAS DAVUS ŽIRGUI DOPINGO

Jeigu atsiduriate šiame laukelyje, jūs praleidžiate vieną ėjimą, o jūsų žirgams draudžiama dalyvauti bet kokiose lenktynėse.

REKOMENDACIJOS

Jeigu jums atrodo, kad kurio nors žaidimo etapo taisyklės yra pernelyg griežtos, jūs galite tarpusavyje susitarti ir šias taisykles pakeisti. Pavyzdžiui, jūs galite sušvelninti LAIKINO SUSTABDYMO baudos poveikį ir, užuot laukę, kol išmesite 6, galite praleisti 2 raundus arba mesti kauliuką 3 kartus vietoj vieno.

Korteles (pvz., žirgų, paslaugų, trenerio ir kt.) galite įsigyti iš banko, sumokėdami už jas nustatytą pirkimo kainą, tačiau lygiai taip pat žaidimo metu jūs galite įsigyti korteles iš jų savininkų – savo varžovų, sumokėdamas jiems tarpusavyje sutartą kainą. Jūs galite nusipirkti iš banko kortelę, ant kurios atsidūrėte, jeigu tik šią kortelę/paslaugas galima pirkti ir jeigu ant jos nėra kito žaidėjo. Galite įsigyti šias korteles: žirgų, trenerio licencijos, paslaugų (arklidžių + transporto).

Žirgai skirstomi pagal arklides, kurios skiriasi pagal spalvas. Jeigu įsigyjate vieną žirgą, patartina įsigyti ir kitus tos pačios arklidės (t. y. tos pačios spalvos) žirgus, kadangi lenktynes jūs galėsite organizuoti tik su nuosavais žirgais iš vienos arklidės.

LENKTYNĖS IR ŽIRGŲ PELNAS LENKTYNĖSE

Jeigu jūs nusiperkate visus vienos arklidės žirgus ir atsiduriate laukelyje, kuris priklauso kuriam nors jūsų arklidės žirgui, jūs galite, atsižvelgdami į savo finansinę situaciją, nusipirkti iš banko 1-4 geltonus loštukus. Šie loštukai reiškia **LENKTYNES**. Jūsų žirgo pristatymo į lenktynes kainą nurodyta kiekvieno žirgo

kortelėje kaip „Žirgo nuvežimo į naujas lenktynes išlaidos“ – tai yra kainą už kiekvieną jūsų perkamą loštuką.

Pavyzdys: Už tris geltonus loštukus jūs tris kartus sumokate tą kainą, kuri nurodyta kortelėje.

Uždėdami loštukus ant savo žirgo, jūs pradėdote dalyvauti lenktynėse. Mes rekomenduojame susikomplektuoti kuo daugiau pilnų arklidžių, kad lenktynėse galėtumėte dalyvauti kuo daugiau jūsų žirgų – toks variantas yra pelningiausias.

LENKTYNIŲ PELNAS

Jeigu jūs atsiduriate ant laukelio su žirgu, kuris dalyvauja lenktynėse (t. y. pažymėtas geltonu loštuku), bet nėra jūsų, **jūs privalote nedelsiant sumokėti žirgo savininkui LENKTYNIŲ PELNĄ**. Suma yra nurodyta atitinkamo žirgo kortelėje kaip „Lenktynių pelnas“.

Pavyzdys: Žirgas, vardu NARCIJUS, dalyvauja 4 lenktynėse ir uždirba savo šeimininkui 26.000. Kiekvienas žaidėjas, kuris žaidimo metu atsiduria šiame laukelyje, turi sumokėti savininkui šią sumą.

SVARBIAUSIOS SEZONO LENKTYNĖS (Svarbiausios lenktynės)

Jeigu jūs įžengiate į bet kurį laukelį, kuriame yra jūsų žirgas, jau sudalyvavęs keturiose lenktynėse (jis pažymėtas keturiais geltonais loštukais), jūs galite sudalyvauti su šiuo žirgu Svarbiausiose sezono lenktynėse. Kitaip tariant, dalyvauti Svarbiausiose lenktynėse gali žirgas, kuris prieš tai sudalyvavo keturiose standartinėse lenktynėse.

Yra nustatytos papildomos išlaidos, susijusios su nuvežimu į Svarbiausias lenktynes. Sumokėję bankui šį mokesť (jis vadinamas „Žirgo nuvežimo į svarbiausias sezono lenktynes“ mokesčiu ir yra nurodytas kiekvieno žirgo kortelėje) ir atidavę visus keturis geltonus loštukus, jūs gausite iš banko raudoną loštuką (šis raudonas loštukas pakeičia keturis geltonus loštukus).

SVARBIAUSIŲ SEZONO RUNGTYNIŲ PELNAS

Jeigu jūs atsiduriate laukelyje, kuriame yra jums nepriklausantis žirgas, dalyvaujantis Svarbiausiose lenktynėse (jis pažymėtas raudonu loštuku), jūs privalote nedelsiant sumokėti žirgo savininkui „Svarbiausių sezono lenktynių pelną“. Atitinkama suma, vadinama „Svarbiausių sezono lenktynių pelnu“, yra nurodyta atitinkamo žirgo kortelėje.

Pavyzdys: Žirgas, vardu GRIFELIS, dalyvauja svarbiausiose sezono lenktynėse ir uždirba savo šeimininkui 21.000. Kiekvienas žaidėjas, kuris žaidimo metu atsiduria šiame laukelyje, turi sumokėti savininkui šią sumą.

PIRKIMAS IR PREKYBA

Žaidimo pradžioje žaidėjai iš esmės susitaria su banku dėl fiksuotų kainų. Tačiau žaidimo metu žaidėjai gali sudarinėti sandorius ir tarpusavyje. Šiuo atveju dėl kainų galima derėtis. Jūs galite prekiauti visomis turimomis žirgų, trenerio bei paslaugų kortelėmis ir netgi sukomplektuotomis arklidėmis su žirgais.

Visiškai suprantama, kad žaidimo pradžioje viena arklidė priklauso keliems žaidėjams. Jeigu žaidėjas nori dalyvauti su savo žirgu lenktynėse, jis turi tapti vienvaldžiu arklidės savininku, taigi jis turi supirkti iš varžovų kitus žirgus (t. y. vienos arklidės žirgus). Kiek jums prireiks pinigų už norimus žirgus, priklauso tik nuo jūsų ir jūsų derėjimosi įgūdžių.

Derybos tarp banko arba žaidėjų pradedamos išmetus žaidimo kauliuką ir paėjus lentoje per reikiamą laukelių skaičių. Kiti žaidėjai privalo laukti, kol baigsis derybos, ir tik tada žaisti.

Pastaba: Kadangi jūs galite dalyvauti lenktynėse su žirgu tik tokiu atveju, kai esate visos arklidės savininkas (t. y. turite įsigijęs visus tos pačios spalvos žirgus), **kitų** vienos arklidės žirgų šeimininkai su šiais žirgais lenktynėse **dalyvauti negali**.

LAŽYBOS DĖL JŪSŲ VARŽOVŲ ŽIRGŲ

Jūs galite sumažinti galimus nuostolius lažindamasis dėl jūsų varžovų žirgų, kurie dalyvauja lenktynėse arba Svarbiausiose lenktynėse.

Kaip lažintis

Prieš išmesdami žaidimo kauliuką, padėkite bet kokią pinigų sumą ant vieno ar kelių jūsų varžovo (-ų) žirgo laukelių. Lažintis galima tik dėl tokių žirgų, kurie dalyvavo **ne mažiau kaip trijose lenktynėse arba Svarbiausiose lenktynėse**. Lažybos galioja tik vienam žaidimo kauliuko metimui. Jeigu susilažinus jums pavyksta ir jūs įžengiate į šio žirgo laukelį, jo savininkas sumoka jums dešimt kartų didesnę sumą, negu ta, iš kurios lažinotės. Jeigu jūs nepatenkate į žirgo, dėl kurio lažinotės, laukelį, žirgo šeimininkui lieka visa jūsų susilažinta pinigų suma. **Lažintis dėl varžovo žirgo leidžiama tik tiems žaidėjams, kurių žirgai dalyvavo ne mažiau kaip trijose lenktynėse**. Visi žaidėjai iškart, vos išmetę žaidimo kauliuką, privalo susitarti dėl savo įsipareigojimų. Net jeigu jūs susilažinote dėl žirgo ir laimėjote, jūs vistiek privalote sumokėti žirgo šeimininkui pelną nuo lenktynių, kuriose šis žirgas dalyvavo, skaičiaus.

Jeigu jūs neturite pakankamai pinigų įvykdyti savo finansiniams įsipareigojimams, jums reikės parduoti dalį savo turto ir padengti turimas skolas iki tol, kol pradės žaisti kitas žaidėjas.

Pastaba

Žirgo savininkas gali negauti savo pelno/laimėjimo, jeigu jis nepareikalaus pinigų iki tol, kol nepradėjo žaisti kitas žaidėjas.

Nepadarius to nedelsiant, žaidėjas praras pinigus.

Taip pat galioja tokia žaidimo taisyklė: kiti žaidėjai nekreipia dėmesio į žaidėjo teisę gauti pinigus, kadangi reikalauji išmokų – tai išimtinė savininko pareiga. Prieš pradedant žaidimą, jūs galite sutarti, kad pažeidus šią taisyklę (t. y. žaidėjui „paskundus“ kitą žaidėją, kad pastarasis kažkam nesumoka pinigų), „skundikas“ sumokės bankui tam tikro dydžio baudą.

PAKARTOTINIS PASLAUGŲ IR TRENERIO LECENCIJŲ PARDAVIMAS

Paslaugas ir trenerio licencijas galima už sutartą kainą parduoti kitiems žaidėjams arba grąžinti bankui už pradinę jų pirkimo kainą (išskyrus lenktynes, kurias galima sugrąžinti bankui už pusę kainos).

ŽIRGŲ IR LENKTYNIŲ PARDAVIMAS

Parduodant žirgus arba lenktynes, turi būti laikomasi šių taisyklių:

1. Jeigu jums priklauso visa arklidė **su ne mažiau kaip vienomis organizuotomis lenktynėmis**, jūs galite parduoti už sutartą kainą visą arklidę vienam varžovui. Draudžiama parduoti tik dalį arklidės, jeigu kuris nors tos arklidės žirgas dalyvauja lenktynėse. **Vadinasi, jūs galite parduoti tik vienam žaidėjui ir būtinai visą arklidę su vieneriomis ar keliomis lenktynėmis.**
2. Bet kuris žaidėjas turi teisę grąžinti bankui norimą lenktynių skaičių, tačiau jis atgaus tik pusę sumos, sumokėtos už šias lenktynes jų pirkimo metu.
3. Bet kuris žaidėjas gali parduoti norimą skaičių žirgų kortelių: vienam ar keliems žaidėjams šios kortelės parduodamos už sutartą/suderėtą kainą, **o bankui – už pradinę pirkimo kainą.**

Žaidėjai patys pasirenka norimą variantą arba variantų derinį. Žaidimas yra baigtas, kai žaidėjas daugiau nebeturi priemonių, kuriomis gali padengti savo skolas. Jeigu jie baigia žaisti, turėdami skolų netgi po to, kai parduoda visą savo turą, **bankas užskaito likusią skolą**, o žaidėjas iškrenta iš žaidimo.

ŽAIDIMO PABAIGA IR LAIMĖTOJO IŠRINKIMAS

Paskutinis likęs žaidėjas yra laimėtojas. Galima sutarti dėl konkrečios žaidimo trukmės – tokiu atveju laimėtojas yra tas žaidėjas, kuris per sutartą laiką įgyja daugiausia turto. Turto vertė nustatoma suskaičiuojant pinigus ir atskirų kortelių bei lenktynių pirkimo kainas.

Linkime smagaus žaidimo!

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz

