



ZIRGU SKRIEŠANĀS

Galda spēle "Zirgu skriešanās"
ir paredzēta 2 – 6 spēlētājiem
10+ gadu vecumā.

LV

Laipni aicinām zirgu, zirgu skriešanās sacīkšu un derību pasaulē!

Kopš 1984. gada galda spēle "Zirgu skriešanās" ir ļoti pieprasīta – visā pasaulē pārdots vairāk nekā 2 000 000 eksemplāru.

Spēles uzvarētājs ir tas, kurš iegūst vislielāko bagātību, pērkot un pārdodot zirgus, piedaloties zirgu skriešanās sacīkstēs un veiksmīgi liekot likmes uz citiem zirgiem.

Katrs spēlētājs rīkojas kā sporta zirgu stallu pārstāvis un īpašnieks, kurš, virzoties pa spēles laukumu, pārvietojas pa hipodromu un pērk/pārdod zirgus un/vai stallus. Zirgus, kas ir pieejami, spēlētājam noderīgi un iepatikušies, var pīrkt, lai vēlāk spēles gaitā piedalītos pēc iespējas vairāk sacīkstēs. Var arī pīrkt vai saņemt pakalpojumus, kas saistīti ar zirgu skriešanās sacīkstēm, un savu peļņu var palielināt arī iznomājot zirgus.

Spēles sastāvdaļas

- 1 spēles laukums
- 22 zirgu kartītes
- 14 "IESPĒJAS" kartītes
- 14 "FINANŠU" kartītes
- 4 "TRENERU" kartītes
- 1 "TRANSPORTA" kartīte
- 1 "STAĻĻA" kartīte

Spēles nauda

- 5x 10 000 banknotes
- 50x 2 000 banknotes
- 20x 1 000 banknotes
- 20x 400 banknotes
- 80x 200 banknotes
- 50x 100 banknotes
- 35x 20 banknotes
- 72 dzelteni žetoni standarta sacīkšu marķēšanai
- 18 sarkani žetoni galveno sacīkšu marķēšanai
- 6 spēles kauliņi
- 1 metamais kauliņš
- 1 plastmasas kārba spēles piederumiem
- 1 noteikumi

Spēles izkārtošana

Atlokiel spēles laukumu. Tā vidū noliciel divas atsevišķas kartīšu – "IESPĒJA" un "FINANSES" – kaudzītes, vērstas uz leju. Katrs spēlētājs izvēlas vienu žetonu, kas viņu pārstāv, pārvietojoties pa laukumu, un novieto šo žetonu **lauciņā "SĀKUMS"**. Pirms sākal spēlēt, izvēlieties vienu spēlētāju, kurš būs bankas turētājs. Ši loma nekādā veidā neietekmē spēles gaitu, un bankas turētājs piedalās spēlē kā jebkurš cils dalībnieks. Bankas turētājs rīkojas ar bankas naudu un īpašumu atsevišķi no savas naudas/īpašuma. Katrs spēlētājs no bankas saņem 30 000 šādās banknotēs: 1 x 10 000; 6 x 2 000; 4 x 1 000; 3 x 400; 10 x 200; 7 x 100; 5 x 20. Ja spēlē piedalās 6 spēlētāji, trūkstošās banknotes var aizvietot ar citu nominālu banknotēm.

Spēli sāk bankas turētājs. Pēc tam tā turpinās pulksteņrādītāja kustības virzienā.



SPĒLES NOTEIKUMI

Nolieciet savu žetonu lauciņā "Sākums". Kad pienākusi jūsu kārta, metiet metamo kauliņu un pārvietojiet savu žetonu atbilstoši bultiņas rādījumam (pulkstenrādītāju kustības virzienā) par tādu skaitu lauciņu, kādu rāda metamais kauliņš. Ja uzkrīt sešinieks, metamo kauliņu var mest vēlreiz. Tādā gadījumā abus ciparus var summēt un attiecīgi pārvirzīt žetonu uz priekšu. Jāizpilda norādījumi, kas attiecas uz lauciņu, kurā nokļuvāt, un tikai pēc tam ir kārta nākamajam spēlētājam. Uz viena lauciņa vienlaikus var atrasties divi vai vairāki žetoni.

1. piemērs: stāvot lauciņā "Sākums", spēlētājs met metamo kauliņu un iegūst 1. Tas nozīmē, ka spēlētājs pārvieto savu žetonu par vienu lauciņu no sākuma un nonāk pie zirga "FANTOME". Ja šis zirgs ir pieejams un spēlētājs ir ieinteresēts to iegādāties, vajadzīgā summa ir jāiemaksā bankas turētājam. Summa ir norādīta kā **pirkuma cena** uz spēles laukuma, kā arī attiecīgajā zirga kartītē. Pēc norēķināšanās spēlētājs no bankas turētāja saņem zirga karti "FANTOME". Šo karti spēlētājs novieto sev priekšā, vērstu uz augšu. Ja šajā lauciņā nonāk kāds cits spēlētājs, pirmajam spēlētājam ir tiesības saņemt **"Stallja apmeklējuma"** maksu, kāda norādīta zirga kartītē, kā arī uz spēles laukuma.

2. piemērs: spēlētājs ir lauciņā "SĀKUMS" un uzmet ciparu 2, tātad var pāriet uz lauciņu "FINANSES". Tad spēlētājs paņem no "FINANŠU" kartīšu kaudzes augšējo kartīti un izpilda kartītē lasāmos norādījumus. Kolīdz tas ir izdarīts, kartīte jānoliek, vērstu uz leju, "FINANŠU" kartīšu kaudzes apakšā.

Ievērojiet: uzmetot sešinieku, metamo kauliņu var mest vēlreiz un paiet uz priekšu par tik lauciņiem, kāda ir šo divu uzkrītošo ciparu summa. Ja arī otrajā reizē uzkrīt sešinieks, žetons nekavējoties jāpārvieto uz lauciņu "AIZTURĒŠANA" (soda aprakstu skatiet turpmākā sadaļā "Aizturēšana").

DEFINĪCIJAS

"SĀKUMS"

"SĀKUMS" ir spēles sākuma lauciņš. Pēc katra pabeigta apla un/vai izešanas cauri lauciņam "SĀKUMS" spēlētājs no bankas saņem subsīdiju 4 000 spēles naudas apmērā, ja vien "IESPĒJAS" kartīšu norādījumos nav noteikts citādi.

Lauciņi ar zirgiem

Vienas krāsas lauciņi apzīmē stalli. Zirga iegādes cena ir norādīta uz spēles laukuma un kartītē, ko saņemam, kad iegādājamies zirgu no bankas vai cita īpašnieka/spēlētāja. Katrs spēlētājs, kur nokļūst šajā konkrētajā lauciņā/pie zirga, maksā zirga īpašniekam maksu par "Stallja apmeklējumu". Zirga transportēšanas izmaksas uz sacīkstēm ir norādītas zirga īpašnieka kartītē, un īpašnieks šo summu iemaksā bankā,

pērkot vienas vai vairākas sacīkstes. Vienlaikus zirgs var piedalīties 1 – 4 sacīkstēs. Zirga īpašnieks bankai maksā arī to cenu, kas saistīta ar transportu uz sezonas galvenajām sacīkstēm, atbilstoši maksai, kāda norādīta kartītē. Sacīkšu skaits, kurās zirgs piedalās, tiek norādīts ar dzelteno čipu skaitu, kāds likts uz jūsu zirga. Galvenajās sacīkstēs var piedalīties tikai pēc tam, kad zirgs ir skrējis 4 sacīkstēs (tas izmaksā četrus dzeltenos čipus). "Sezonas galvenās sacīkstes" tiek marķētas ar sarkanu čipu. Pērkot galvenās sacīkstes, dzeltenie čipi ir jāatdod atpakaļ bankai (sarkanais čips aizvieto visus dzeltenos čipus). Zirga īpašnieks saņem peļņu par sacīkstēm no katra spēlētāja, kurš sacīkstēs nonācis konkrētajā lauciņā/pie zirga (markētā ar dzelteniem čipiem vai sarkanu čipu).

"TRENERIS"

Ja jums pieder viena vai vairākas trenera licences, jūs saņemat maksu katru reizi, kad kāds no jūsu pretiniekiem nokļūst šajā lauciņā. Jūsu trenera pakalpojumu izmaksas tiek reinzinātas ar jums piederošo trenera licenču skaitu. Kolīdz jūsu pretinieks nokļūst jums piederošā "TRENERA" lauciņā, jūs iekasējat no viņa šādu maksu:

1 licence = 1 000; 2 licences = 2 000; 3 licences = 3 000

Ja jums pieder visas četras licences, jūs saņemat 4 000 katru reizi, kad kāds no jūsu pretiniekiem nonāk kādā no jūsu "TRENERA" lauciņiem.

"STALLJ" un "TRANSPORTS"

"STALLJ" un "TRANSPORTA" kartīšu izmaksas ir norādītas gan attiecīgajā kartītē, gan uz spēles laukuma. Šādu kartīšu īpašnieks no katra spēlētāja, kurš nonāk šajā lauciņā, saņem šādu maksu: uzkrītusi metamā kauliņa vērtība, reinzināta ar 80. Ja jums pieder abas šīs kartītes, jūs no spēlētāja, kurš nokļuvis vienā vai otrā šajā lauciņā, saņemat šādu maksu: uzkrītusi metamā kauliņa vērtība, reinzināta ar 200.

"IESPĒJA" un "FINANSES"

Nonākot kādā no šiem lauciņiem, jums jāņem vēršējā kartīte no attiecīgās kartīšu kaudzes, kas novietota spēles laukuma vidū, un jāizpilda šajā kartītē rakstītie norādījumi; pēc tam kartīte jānoliek, vērstu uz leju, kaudzītes apakšā. Tas neattiecas uz "IESPĒJAS" kartīti, kas sniedz iespēju jebkurā brīdī spēles laikā atcelt "Aizturēšanas" noteikumu. Kartīte ir derīga vienu reizi, kad tā ir vajadzīga, un pēc izmantošanas tā jāatliek atpakaļ kartīšu kaudzītes apakšā, vērstu uz leju.

"AIZTURĒŠANA"

Ja nokļūstat šajā lauciņā pēc "IESPĒJAS" kartītes izmantošanas, divas reizes pēc kārtas uzmetot sešinieku vai arī jūsu žetonam nokļūstot "AIZTURĒŠANAS" lauciņā, jūs šīs aizturēšanas laikā nevarat piedalīties nevienās sacīkstēs.

neviens neiemaksā nekādu maksu par jūsu sacīkstēm, kamēr jūs esat aizturēts. Jums ir atļauts saņemt tikai "Stallja apmeklējuma" maksas.

Ja esat aizturēts, pienākot jūsu kārtai, jūs metat metamo kauliņu, taču paliekat šajā lauciņā, kamēr jums neizdodas uzvest sešinieku. Tajā brīdī aizturēšana ir beigusies, un jūs varat mest metamo kauliņu vēlreiz, lai pārvietotu savu žetonu. Ja jums, metot kauliņu otro un trešo reizi, atkal gadās uzvest sešinieku, jūs paliekat "AIZTUREŠANAS" lauciņā līdz savai nākamajai kārtai.

"KLĪNIKA"

Nonākot šajā lauciņā, jums bankā jāiemaksā uz spēles laukuma norādītā maksa. Šis lauciņš neparedz nekādus citus ierobežojumus vai sodus.

"NOVIETOŠANA"

Tas ir neitrāls lauciņš. Nekādas maksas nav jāveic; kad pienāk jūsu nākamā kārta, no šī lauciņa var doties projām.

"AIZDOMAS PAR DOPINGU"

Nokļūstot šajā lauciņā, jums jāizlaiž viens gājiens, un jūsu zirgi nedrīkst piedalīties nevienās sacīkstēs.

IETEIKUMI

Ja kādā spēles posmā jums šie noteikumi šķiet pārāk ierobežojoši, jūs varat vienoties par tā noteikuma, kurš liekas grūts, mainīšanu. Piemēram, jūs varat atvieglot "AIZTUREŠANAS" ietekmi un tā vietā, lai paliktu šajā lauciņā līdz brīdim, kad uzmetat 6, paliekat tur tikai 2 aplus vai arī metat kauliņu 3 reizes, nevis vienu.

Pieejamās kartītes (piem., zirgi, pakalpojumi, treneri u. c.) var iegādāties no bankas par iegādes cenu, tomēr spēles laikā var no pretiniekiem pirt tiem piederošas kartītes, un par cenu jūs savstarpēji vienojaties. Jūs varat pirt kartīti, pie kuras nokļūstat, no bankas, ar nosacījumu, ka šī kartīte/pakalpojums joprojām ir pieejams iegādei un šajā lauciņā nav nokļuvis neviens cits spēlētājs. Var iegādāties šādas kartītes: zirgi, trenera licence, pakalpojumi (stallj + transports).

Zirgi ir sagrupēti stalljos, un tiem ir atšķirīga krāsa. Ja iegādājaties zirgu, tad ir ieteicams pirt citus zirgus no šī stallja (krāsas), jo sacīkstēs var piedalīties tikai tad, kad jums pieder visi zirgi no viena stallja.

SACĪKSTES UN ZIRGA PRIEKŠROCĪBAS SACĪKSTĒS

Ja jums pieder visi viena stallja zirgi un jūs nonākat pie jebkura no šī stallja zirgiem, jūs varat no bankas iegādāties 1 – 4 dzeltenos čipus – atbilstoši savam finansiālajam stāvoklim. Šie

čipi apzīmē **SACĪKSTES**. Cena par zirga iesaistišanu sacīkstēs ir norādīta katra zirga kartītē kā "Transporta izmaksas uz katrām jaunajām sacīkstēm". Tā ir katra jūsu iegādātā čipa cena.

Piemērs: *jūs par trim dzeltenajiem čipiem maksājat trīskāršu kartītē norādīto cenu.*

Uzliekot čipus uz zirga, jūs piedalāties sacīkstēs. Tādēļ ir labi un ļoti ieteicams, lai jums piederētu pēc iespējas vairāk stallju un lai jūs varētu piedalīties sacensībās ar pēc iespējas vairākiem zirgiem.

PEĻŅA NO SACĪKSTĒM

Ja nonākat pie zirga, kurš piedalās sacīkstēs (zirgs marķēts ar dzeltenu čipu), bet tas nav jūsu zirgs, **jums nekavējoties jāmaksā zirga īpašniekam PEĻŅA no sacīkstēm**. Summa ir norādīta attiecīgajā zirga kartītē kā "Peļņa no sacīkstēm".

Piemērs: "NARCIUS", piedaloties 4 sacīkstēs, savam īpašniekam nopelna 26 000. Katram spēlētājam, kurš spēles laikā nokļūst šajā lauciņā, īpašniekam ir jāsamaksā šāda summa.

SEZONAS GALVENĀS SACĪKSTES (galvenās sacīkstes)

Ja nonākat pie kāda no saviem zirgiem, kurš jau ir piedalījies četrās sacīkstēs (uz to norāda četri dzeltenie čipi), jūs varat ar šo konkrēto zirgu piedalīties "Sezonas galvenajās sacīkstēs". Ar zirgu nevar piedalīties galvenajās sacīkstēs, iekams tas vispirms nav piedalījies visās četrās standarta sacīkstēs.

Ar transportu uz galvenajām sacīkstēm ir saistītas papildu izmaksas. Pēc tam, kad šis maksājums ir izdarīts (summa norādīta kā "zirga transportēšanas izmaksas uz sezonas galvenajām sacīkstēm" katra zirga kartītē) un atdoti visi dzeltenie čipi, jūs no bankas pretim saņemat sarkanu čipu. (Sarkanais čips aizvieto četrus dzeltenos čipus.)

PEĻŅA NO SEZONAS GALVENAJĀM SACĪKSTĒM

Ja nonākat pie zirga, kas nav jūsu zirgs un kas piedalās galvenajās sacīkstēs (zirgs marķēts ar sarkano čipu), **jums nekavējoties jāsamaksā "Peļņa no sezonas galvenajām sacīkstēm"** zirga īpašniekam. Attiecīgā summa, ko sauc "Peļņa no sezonas galvenajām sacīkstēm", ir norādīta attiecīgā zirga kartītē.

Piemērs: "GRIFEL", piedaloties sezonas galvenajās sacīkstēs, savam īpašniekam nopelna 21 000. Šo summu īpašniekam maksā ikviens spēlētājs, kurš jebkurā brīdī spēles laikā nokļūst šajā lauciņā.

PIRKŠANA UN PĀRDOŠANA

Spēles sākumā spēlētājiem galvenokārt ir darījumi ar banku par fiksētām cenām. Tomēr spēles laikā darījumi var notikt arī spēlētāju starpā. Šajā stadijā par cenām var vienoties. Jūs varat tirgoties ar visām iegūtajām zirgu kartītēm, treneriem un pakalpojumiem. Jūs varat pārdot arī visus stallus.

Visai bieži spēles sākumā viens stallis pieder vairākiem spēlētājiem. Taču, ja spēlētājs vēlas ar savu zirgu piedalīties sacīkstēs, viņam jābūt visa stalla īpašniekam, tādēļ ir nepieciešams iegādāties pārējos zirgus no sava pretinieka (-iem) (konkrētā zirga īpašniekiem). Cik daudz naudas gala rezultātā jūs samaksājat par vajadzīgajiem zirgiem, ir atkarīgs no jums un jūsu darījumu sarunu prasmes.

Vienošanās starp banku vai spēlētājiem notiek pēc tam, kad izmests kauliņš un paiets uz priekšu par attiecīgo skaitu lauciņu. Pārējiem spēlētājiem ir jāgaida, kamēr darījums ir noslēgts, un tikai tad spēli var turpināt.

Ievērojiet: tā kā zirgs sacīkstēs var piedalīties tikai pēc tam, kad jums pieder viss stallis (t. i., visi vienas krāsu grupas zirgi), citu viena stalla zirgu īpašnieki nekad nevar ar šiem zirgiem piedalīties sacīkstēs.

DERĪBAS PAR PRETINIEKU ZIRGIEM

Iespējamais zaudējums var samazināt, liekot likmes uz sava pretinieka zirgiem, kuri piedalās sacīkstēs vai galvenajās sacīkstēs.

Kā var derēt

Pirms metamā kauliņa mešanas lieciet jebkādu naudas summu uz vienu vai vairākiem pretinieka (-u) zirgiem. Tas ir iespējams tikai ar tādiem zirgiem, kuri piedalījušies **vismaz trīs sacīkstēs vai galvenajās sacīkstēs**. Derības ir spēkā tikai uz vienu kauliņa metienu. Ja pēc likmju uzlikšanas uz pretinieka zirgu jūs nonākat pie šī zirga, īpašnieks jums maksā desmitkārtšu derību summu. Tomēr, ja nemonākat pie zirga, uz kuru likāt likmest, īpašnieks derību summu patur pilnībā. **Derībās drikst piedalīties tikai tādi spēlētāji, kuru zirgs ir piedalījies vismaz trīs sacīkstēs.** Visiem spēlētājiem savas saistības ir jānokārto tūlīt pēc kauliņa izmešanas. Pat ja esat līcis likmes uz zirgu un laimējis, jums zirga īpašniekam ir jāmaksā peļņa no sacīkstēm, kurās zirgs ir piedalījies.

Ja jums nav pietiekami daudz naudas, lai nokārtotu savas finansiālās saistības, jums jāpārdod daļa no saviem īpašumiem, lai samaksātu savu parādu, un tikai tad spēle nākamais spēlētājs.

Ievērojiet: īpašnieks nedrīkst iekasēt savu peļņu/laimestus, ja aizmirst tos pieprasīt, pirms sāk spēlēt nākamais spēlētājs. Ja prasība netiek izdarīta uzreiz, šī nauda tiek zaudēta.

Turklāt spēles noteikums ir tāds, ka pārējie spēlētāji **neliek konkrētajam īpašniekam pievērst uzmanību savām tiesībām**, jo tikai īpašnieks pats atbild par maksājumu pieprasīšanu. Pirms spēles sākuma jūs varat vienoties, ka gadījumā, ja šis noteikums tiek pārkāpts (proti, ja kāds spēlētājs izplāpājas par to, ka kāds nav maksājis), spēlētājs, kurš ir izplāpājis par kādu nemaksātāju, maksā bankai soda naudu, kā arī par to, kāds ir šīs soda naudas apmērs.

PAKALPOJUMU UN TRENERA LICENČU ATKĀRTOTA PĀRDOŠANA

Pakalpojumus un trenera licences var pārdot citiem spēlētājiem, par cenu vienojoties, vai arī atdot atpakaļ bankai par sākotnējo cenu (izņemot sacīkstes – tās bankai var pārdot atpakaļ tikai par puscenu).

ZIRGU UN SACĪKŠU PĀRDOŠANA

Pārdodot zirgus vai sacīkstes, ir jāievēro šādi noteikumi:

1. Ja jums pieder viss stallis ar vismaz **vienām aktīvām sacīkstēm**, jūs varat pārdot tikai visu stali vienam pretiniekam par jebkuru norunāto cenu. Nav atļauts pārdot tikai daļu stalla, ja kāds zirgs no šī stalla piedalās sacīkstēs. **Tādēļ visu stali ar vienām sacīkstēm/vairākām sacīkstēm var pārdot tikai vienam spēlētājam.**
2. Ikviens spēlētājs bankai var atdot atpakaļ jebkādu skaitu sacīkšu, taču par šīm sacīkstēm spēlētāji saņem tikai **pusi iegādes cenas**.
3. Ikviens spēlētājs var pārdot jebkādu skaitu zirgu kartīšu vienam vai vairākiem spēlētājiem par noligtu/norunātu cenu vai arī atdot atpakaļ **bankai par sākotnējo cenu**.

Spēlētāji paši var lemt par to, kuru iespēju vai iespēju kombināciju izvēlēsies.

Spēle ir beigusies, kad kādam spēlētājam ir beigušies līdzekļi, lai varētu atmaksāt parādu. Ja viņi beidz spēli ar parādu pat pēc tam, kad pārdevuši visus savus īpašumus, **banka sedz atlikušo parādu**, un spēlētājs no spēles izstājas.

SPĒLES BEIGAS UN UZVĀRĒTĀJA NOTEIKŠANA

Spēlētājs, kurš spēli pamet pēdējais, ir uzvarētājs. Ir iespējams arī vienoties par laika ierobežojumu. Tādā gadījumā uzvarētājs ir tas spēlētājs, kuram šajā norunātajā laikā izdevies savākt vislielāko summu. Vērtību nosaka, saskaitot naudas summu un atsevišķu kartīšu un sacīkšu iegādes cenas.

Liksmu spēlēšanu!

