



HOBUSTE VÕIDUSÕIT

Lauamäng "Hobuste võidusõit"
on mõeldud 2 - 6 üle
10 aastasele mängijale.

EST

*Tere tulemast hobuste, võiduajamiste ja kihlvedude maailma.
Lauamängu on 1984. a. saadik müüdud üle kogu maailma 2 miljonit eksemplari.*

Võitja on see, kes saab hobuseid ostes ja müües, võiduajamistel osaledes ja edukaid kihlvedusid sõlmides kõige rikkamaks.

Mängijad on võidusõiduhobuste tallide esindajate ja omanike rollis, kes liiguvad võiduajamisterajal ning müüvad või ostavad hobuseid ja/või talle. Meeldima hakanud hobuse saab ära osta, et hiljem temaga võimalikult paljudel võiduajamistel osaleda. Samuti saab osta või saada võiduajamistega seotud teenuseid ja teenida hobuste väljarentimise pealt.

Mängukomplekt

- 1 mängulaud
- 22 hobusekaarti
- 14 õnekaarti
- 14 finantskaarti
- 4 treenerikaarti
- 1 transpordikaarti
- 1 tallikaarti

Mängurahay

- 5 x 10 000 rahatähte
- 50 x 2 000 rahatähte
- 20 x 1 000 rahatähte
- 20 x 400 rahatähte
- 80 x 200 rahatähte
- 50 x 100 rahatähte
- 35 x 20 rahatähte

72 kollast žetooni tavaliste võiduajamiste jaoks

18 punast žetooni põhivõiduajamise jaoks

6 mängunuppu

1 täring

1 plastmassist sahtel mängutarvikute jaoks

1 mängureeglid

Mängu ülesseadmine

Voldi mängulaud lahti. Pane kaks kaardipakki (õnne- ja finantskaardid) tagurpidi keset lauda. Iga mängija valib ühe žetooni, mis esindab teda laual liikudes, ja asetab selle algusväljale. Enne mängu valitakse pankur. See roll ei mõjuta kuidagi mängu kulgu, vaid pankur osaleb mängus samuti kui teised. Pankur kasutab panga raha ja omandit enda omast eraldi.

Iga mängija saab pangast 30 000 järgmiste tähtedena:

1 x 10 000; 6 x 2 000; 4 x 1 000; 3 x 400; 10 x 200; 7 x 100; 5 x 20.

6 mängija korral võib puudujäävad pangatähed asendada muudega.

Mängu avab pankur. Liigutakse päripäeva.



REEGLID

Mängija paneb oma žetoon algusväljale. Kui tuleb tema kord, veeretab ta taringut ja nihutab oma žetooni taringuga visatud arvu võrra päripäeva edasi. Kui kahel taringul on ühesugused silmad, siis saate uuesti taringuid veeretada. Sel puhul liidetakse mõlemad summad kokku ja nihutatakse žetooni vastavalt edasi. Toimitakse sellel väljal olevate juhiste kohaselt, kuhu liiguti. Seejärel on järgmise mängija kord. Ühel väljal võib olla korraga mitu žetooni.

Näidis 1: *Algusväljal olles veeretab mängija ühe. Ta nihutab oma žetooni ühe välja võrra edasi ja satub Fantoomi-nimelisele hobusele. Kui hobune on vaba ja mängija soovib teda ära osta, maksab ta pankurile nõutud summa. See summa on mängulaul ja hobuse kaardil kirjas **ostuhinnana**. Pärast maksmist annab pankur mängijale Fantoomi kaardi, mis pannakse pilt ülalpool mängija ette. Kui sellele väljale jõuab mõni teine mängija, saab mängija tallikülastustasu, mis on kirjas nii hobusega kaardil kui laual.*

Näidis 2: *Mängija veeretab algusväljal kahe ja liigub finants. Ta võtab finantspakist kaardi ja järgib sellel olevaid juhiseid. Seejärel paneb ta kaardi tagurpidi paki alla.*

Märkus: Kui tuleb kuus, saab uuesti veeretada, liikudes kahe veeretamise summa võrra edasi. Kui tuleb jälle kuus, viiakse žetoon kohe vahelejäamise väljale (vt vahelejäamise kohta karistuste kirjeldusest).

DEFINITSIOONID

"START"

"START" on mängu algusväli. Pärast iga lõpetatud ringi ja/või algusväljalt läbi minnes saab mängija pangast tagatisena 4000 mänguraha, kui õnnekaardil olevad juhised ei ütle teisiti.

Hobuseväljad

Ühte värvi väljad esindavad ühte talli. Hobuse ostuhind on kirjas mängulaul ning hobuse ostmise korral pangast ja/või teiselt mängijalt saadaval kaardil. Iga sellele väljale/hobusele sattuv mängija maksab hobuse omanikule tallikülastustasu. Hobuse võiduajamisele transportimise kulu on kirjas hobuseomaniku kaardil ja omanik maksab selle võiduajamist ostes pangale. Hobune võib osaleda üheaegselt 1 kuni 4 võiduajamisel. Ka hooaja põhivõiduajamisel osalemise kulu tasutakse vastavalt kaardil kirjasolevale

summale pangale. Võiduajamiste arv, milles mängija hobune osaleb, on kirjas tema hobusele pandud kollasel žetoonil. Põhivõiduajamisel saab osaleda pärast oma hobusega neljal tavalisel võiduajamisel osalemist (makstes nelja kollase žetooni eest). Hooaja põhivõiduajamist tähistab punane žetoon. Seda võiduajamist ostes tagastatakse kollane žetoon panka (punane žetoon asendab kõiki kollaseid). Hobuseomanik saab tulu iga mängija eest, kes satub võiduajamise käigus antud väljale/hobusele (mis on tähistatud kollaste žetoonidega või punase žetooniga).

TREENER

Kui mängijal on üks või rohkem treenerilitsentsi, saab ta tasu iga kord, kui mõni vastane satub sellele väljale. Treeneriteenuste tasu korrutatakse litsentside arvuga. Kui vastane satub mängijale kuuluvale treeneriväljale, võetakse temalt tasu järgnevate määrade järgi: 1 litsents = 1000; 2 litsentsi = 2000; 3 litsentsi = 3000. Kui mängijal on kõik neli litsentsi, saab ta iga kord, kui mõni teine mängija tema treeneriväljale satub, 4000 raha.

TALLID ja TRANSPORT

Talli- ja transpordikaartide väärtus on kirjas kaardil ja laual. Kaardiomanik saab iga kord, kui mõni mängija sellele väljale satub, 80-kordse taringuveeretamise summa. Kui mängijal on mõlemad kaardid, saab ta neist kahest väljast ühele sattunud mängijalt 200-kordse taringuveeretamise summa.

VÕIMALUS ja FINANTS

Neile väljadele sattudes võtab mängija vastavast laua keskel olevast kaardipakist ülemise kaardi, järgib sellel olevaid juhiseid ja paneb kaardi tagurpidi paki alla. See ei kehti õnnekaardi kohta, mis lubab vahelejäamisküsimise suvalisel mänguhetkel tühistada. Kaart kehtib ainult ühe mängija puhul ja pannakse seejärel tagurpidi kaardipaki alla.

KATKESTAMINE

Kui mängija satub pärast õnnekaardi kasutamist sellele väljale ja kui kaks korda järjest veeretatakse kuus või žetoon satub vahelejäamise väljale, ei saa võiduajamistel osaleda, kuni vahelejäamine kehtib. Vahelejäamise ajal mängijale võiduajamiste tasu ei maksta, ta saab ainult tallikülastustasu. Vahelejäamise korral veeretab mängija oma järjekorra saabumisel taringut ja jääb sellele väljale, kuni tal õnnestub kuus veeretada. Siis on vahelejäamine läbi

ning mängija võib uuesti täringut veeretada ja žetooni edasi liigutada. Kui ka teist ja kolmandat korda tuleb kuus, jääb mängija järgmise korra ni vahelejäamise väljale.

KLIINIK

Sellele väljale sattudes tuleb maksta pangale mängualaal olev summa. Muid piiranguid ega karistusi ei ole.

PARKIMINE

Tegemist on neutraalse väljaga. Siin ei maksta tasu ja mängija või järgmisel korral edasi minna.

DOPINGUKAHTLUS

Sellel väljal jääb mängija ühe korra vahele ja tema hobused ei saa ühelgi võiduajamisel osaleda.

SOOVITUSED

Kui reeglid tunduvad mõne mänguetapi puhul liiga ahistavad, võib kokku leppida nende muutmises. Nii saab näiteks leevendada vahelejäamise mõju, nii et väljalt saab edasi juba järgmisel korral, ootamata kuut või jäämata kaks korda vahele.

Vabu kaarte (näiteks hobused, teenused, treenerid jne) saab osta pangast ostuhinnaga, kuid samuti saab osta kokkuleppehinnaga ära teise mängija kaardi. Pangalt saab osta kaardi, millele mängija satub, kui see kaart/teenus on veel vaba ja väljal ei ole teist mängijat. Osta saab järgmisi kaarte: hobused, treenerilitsentsid, teenused (tallid+transport).

Hobused kuuluvad eri värvi tallidesse. Hobuse ostmise korral on soovitatav osta ka teised samast talli (värvi) hobused, kuna võiduajamisel saab osaleda ainult siis, kui kõik sama talli hobused on olemas.

VÕIDUAJAMISED JA HOBUSE EELISED VÕIDUAJAMISEL

Kui mängijal on kõik ühe talli hobused ja ta satub mõnele sellele tallile kuuluvale hobusele, võib ta vastavalt oma finantsolukorrale osta pangast 1 – 4 kollast žetooni, mis esindavad **VÕIDUAJAMISI**. Hobuse võiduajamisel osalemise hind on tema kaardil kirjas iga uue võiduajamise transpordikulu all. Tegemist on iga ostetava žetooni kuluga.

Näide: Mängija maksab kolme kollase žetooni eest kolmekordse kaardil näidatud hinna.

Žetooni hobusele pannes osaleb mängija võiduajamisel. Seetõttu on kasulik ja väga soovitatav omada

võimalikult palju täielikke talle, nii et võiduajamisel saaks osaleda nii palju hobuseid kui võimalik.

TULU VÕIDUAJAMISEST

Sattudes võiduajamisel osalevale (kollase žetooniga tähistatud) hobusele, kes ei kuulu mängijale, **makstakse võiduajamise tulu kohe omanikule**. Summa on kirjas hobuse kaardil võiduajamise tulu all.

Näide: 4 võiduajamisel osalev NARCISUS teenib omanikule 26 000. Iga sellele väljale sattuv mängija peab maksma omanikule selle summa.

HOOAJA PÕHIVÕIDUAJAMINE

Sattudes juba neljal võiduajamisel osalenud hobusele (keda tähistab neli kollast žetooni), saab selle hobuse viia hooaja põhivõiduajamisele. Seda saab teha alles pärast kõigil neljal tavalisel võiduajamisel osalemist. Põhivõiduajamisega on seotud ka spetsiaalne transpordikulu. Pärast selle kulu (mis on iga hobuse kaardil kirjas hobuse hooaja põhivõiduajamisele transportimise kuluna) tasumist ja kõigi kollaste žetoonide tagasiandmist saab mängija pangast punase žetooni (mis asendab nelja kollast).

TULU HOOAJA PÕHIVÕIDUAJAMISEST

Sattudes teise mängija põhivõiduajamisel osalevale hobusele (keda tähistab punane žetoon), **tuleb hooaja põhivõiduajamise tulu viivitamatult omanikule maksta**. Vastav summa (hooaja põhivõiduajamise tulu) on kirjas hobuse kaardil.

Näide: Põhivõiduajamisel osalev GRIFEL teenib omanikule 21 000. Iga mängija, kes mängu jooksul sellele väljale satub, tasub omanikule selle summa.

OSTMINE JA KAUPLEMINE

Mängu alguses kaubeldakse pangaga peamiselt fikseeritud hindadega, kuid mängu jooksul võivad mängijad ka omavahel kaubelda. Siis on hinnad läbirääkimiste küsimus. Kaubelda saab kõigi ostetud hobuse-, treeneri- ja teenusekaartidega ja isegi kogu talliga.

Üsna tavaline on, et mängu alguses kuulub üks tall mitmele mängijale. Kui aga tahetakse oma hobusega võiduajamisel osaleda, peab kogu tall mängijale kuuluma, seetõttu tuleb teised hobused ülejäänud mängijatelt (hobuse omanikelt) ära osta. Hobuse hind sõltub mängija läbirääkimisoskustest.

REEGLID

Mängija paneb oma žetoon algusväljale. Kui tuleb tema kord, veeretab ta taringut ja nihutab oma žetooni taringuga visatud arvu võrra päripäeva edasi. Kui kahel taringul on ühesugused silmad, siis saate uuesti taringuid veeretada. Sel puhul liidetakse mõlemad summad kokku ja nihutatakse žetooni vastavalt edasi. Toimitakse sellel väljal olevate juhiste kohaselt, kuhu liiguti. Seejärel on järgmise mängija kord. Ühel väljal võib olla korraga mitu žetooni.

Näidis 1: *Algusväljal olles veeretab mängija ühe. Ta nihutab oma žetooni ühe välja võrra edasi ja satub Fantoomi-nimelisele hobusele. Kui hobune on vaba ja mängija soovib teda ära osta, maksab ta pankurile nõutud summa. See summa on mängulaul ja hobuse kaardil kirjas **ostuhinnana**. Pärast maksmist annab pankur mängijale Fantoomi kaardi, mis pannakse pilt ülalpool mängija ette. Kui sellele väljale jõuab mõni teine mängija, saab mängija tallikülastustasu, mis on kirjas nii hobusega kaardil kui laual.*

Näidis 2: *Mängija veeretab algusväljal kahe ja liigub finants. Ta võtab finantspakist kaardi ja järgib sellel olevaid juhiseid. Seejärel paneb ta kaardi tagurpidi paki alla.*

Märkus: Kui tuleb kuus, saab uuesti veeretada, liikudes kahe veeretamise summa võrra edasi. Kui tuleb jälle kuus, viiakse žetoon kohe vahelejäämise väljale (vt vahelejäämise kohta karistuste kirjeldusest).

DEFINITSIOONID

"START"

"START" on mängu algusväli. Pärast iga lõpetatud ringi ja/või algusväljalt läbi minnes saab mängija pangast tagatisena 4000 mänguraha, kui õnnekaardil olevad juhised ei ütle teisiti.

Hobuseväljad

Ühte värvi väljad esindavad ühte talli. Hobuse ostuhind on kirjas mängulaul ning hobuse ostmise korral pangast ja/või teiselt mängijalt saadaval kaardil. Iga sellele väljale/hobusele sattuv mängija maksab hobuse omanikule tallikülastustasu. Hobuse võiduajamisele transportimise kulu on kirjas hobuseomaniku kaardil ja omanik maksab selle võiduajamist ostes pangale. Hobune võib osaleda üheaegselt 1 kuni 4 võiduajamisel. Ka hooaja põhivõiduajamisel osalemise kulu tasutakse vastavalt kaardil kirjasolevale

summale pangale. Võiduajamiste arv, milles mängija hobune osaleb, on kirjas tema hobusele pandud kollasel žetoonil. Põhivõiduajamisel saab osaleda pärast oma hobusega neljal tavalisel võiduajamisel osalemist (makstes nelja kollase žetooni eest). Hooaja põhivõiduajamist tähistab punane žetoon. Seda võiduajamist ostes tagastatakse kollane žetoon panka (punane žetoon asendab kõiki kollaseid). Hobuseomanik saab tulu iga mängija eest, kes satub võiduajamise käigus antud väljale/hobusele (mis on tähistatud kollaste žetoonidega või punase žetooniga).

TREENER

Kui mängijal on üks või rohkem treenerilitsentsi, saab ta tasu iga kord, kui mõni vastane satub sellele väljale. Treeneriteenuste tasu korrutatakse litsentside arvuga. Kui vastane satub mängijale kuuluvale treeneriväljale, võetakse temalt tasu järgnevate määrade järgi: 1 litsents = 1000; 2 litsentsi = 2000; 3 litsentsi = 3000. Kui mängijal on kõik neli litsentsi, saab ta iga kord, kui mõni teine mängija tema treeneriväljale satub, 4000 raha.

TALLID ja TRANSPORT

Talli- ja transpordikaartide väärtus on kirjas kaardil ja laual. Kaardiomanik saab iga kord, kui mõni mängija sellele väljale satub, 80-kordse taringuveeretamise summa. Kui mängijal on mõlemad kaardid, saab ta neist kahest väljast ühele sattunud mängijalt 200-kordse taringuveeretamise summa.

VÕIMALUS ja FINANTS

Neile väljadele sattudes võtab mängija vastavast laua keskel olevast kaardipakist ülemise kaardi, järgib sellel olevaid juhiseid ja paneb kaardi tagurpidi paki alla. See ei kehti õnnekaardi kohta, mis lubab vahelejäämisfunktsiooni suvalisel mänguhetkel tühistada. Kaart kehtib ainult ühe mängija puhul ja pannakse seejärel tagurpidi kaardipaki alla.

KATKESTAMINE

Kui mängija satub pärast õnnekaardi kasutamist sellele väljale ja kui kaks korda järjest veeretatakse kuus või žetoon satub vahelejäämise väljale, ei saa võiduajamistel osaleda, kuni vahelejäämine kehtib. Vahelejäämise ajal mängijale võiduajamiste tasu ei maksta, ta saab ainult tallikülastustasu. Vahelejäämise korral veeretab mängija oma järjekorra saabumisel taringut ja jääb sellele väljale, kuni tal õnnestub kuus veeretada. Siis on vahelejäämine läbi