

NÁVOD PRO HRU „DOSTIHY A SÁZKY“

Hra dostihy a sázky je určena především dětem od 10 let a dospělým hráčům. Vítězem se stává ten, kdo nejlépe odhadne situaci, nejlépe zváží riziko, nejlépe investuje svěřené prostředky. Každý hráč vlastně představuje zástupce dostihové stáje, který pohybem po hracím plánu obchází aukce dostihových koní. Volné koně podle své úvahy a svého zájmu skupuje, aby je později postavil do dostihů a pro svou stáj získal co největší počet výher. Při svém pohybu po hracím plánu každý hráč rovněž může koupit nebo získat služby spojené s dostihovým sportem a opět jejich pronajímáním pro svou stáj získat zisk.

Hra obsahuje:

Dostihové peníze v hodnotách od 20 dostihových korun až do 10 000 dostihových korun (DK).

Karty koní: 22 kusů

Karty „Náhoda“ — značené na zadní straně písmenem N: 14 kusů

Karty „Finance“ — značené na zadní straně písmenem F: 14 kusů

Karty „Trenér“: 4 kusy

Karta „Přeprava“: 1 kus

Karta „Stáje“: 1 kus

Žetony žluté barvy pro označení dostihů

Žetony červené barvy pro označení hlavních dostihů

Hrací figurky v 6 barvách: 6 kusů

Házecí kostka: 1 kus

Vložka z umělé hmoty pro uložení hracích prvků

Návod

Herní plán rozdělený křížovým výsekem do 4 částí

Příprava pro hru:

Rozdělený herní plán se složí a spojí v jeden celek pomocí vyseknutých zámků. Díly k sobě patřící určuje středový obraz. Do středu herního plánu na označená místa se textem dospod položí dvě samostatné hromádky zamíchaných karet „Náhod“, označených jako N a „Financí“, označených jako F. Hry se může zúčastnit 2—6 hráčů. Každý si vybere jednu z různobarevných figurek a postaví se s ní na políčko označené „Start“. Před zahájením vlastní hry si hráči mezi sebou zvolí bankéře, který se rovněž může účastnit hry jako jeden z hráčů. Funkci bankéře vykonává tento hráč navíc a nemá vliv na jeho vlastní hru. Rovněž peníze a majetek banky používá tento hráč odděleně od svých vlastních prostředků.

Každý hráč obdrží od banky jako základní vklad pro hru 30 000 dostihových korun v těchto druzích bankovek: 10 000 - 1 kus, 2000 - 6 ks, 1000 - 4 ks, 400 - 3 ks, 200 - 10 ks, 100 - 7 ks, 20 - 5 kusů.

Hru zahajuje bankéř. Po něm pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček.

Zahájení hry:

Začínající hráč, který postavil svou figurku na políčko „Start“, po hození hrací kostkou postoupí ve žlutém pruhu herního plánu o tolik políček, kolik hodem určila kostka. (Pozor - po hození čísla 6 hází hráč ještě jednou a hody se sčítají). Každé políčko herního plánu má nějaký význam. Hráč ihned provede to, co z jeho umístění na hracím plánu vyplývá. Pro názornost popíšeme funkci několika prvních políček.

Příklad: Hráč hodí kostkou č. 1 a postoupí o jedno políčko od startu, to jest zastaví na políčku kůň „FANTOME“. Pokud má zájem o koupi tohoto koně, zaplatí bankéři předepsanou částku. Částka je vypsána jako **pořizovací cena koně** na herním plánu i na kartě koně. Po zaplacení obdrží hráč od bankéře kartu se jménem koně „FANTOME“. Tuto kartu si sám opatruje, neboť pokud na toto políčko vstoupí kterýkoli jiný hráč, zaplatí majiteli koně „FANTOME“ částku určenou za **prohlídku stáje**. Tato částka je opět vypsána na kartě koně i na hracím plánu. (O kartách koní je později psáno podrobně).

Pokud hráč po startu hodil kostkou číslo 2, postoupil na políčko označené „Finance“. Obrátí vrchní kartu z balíčku „Finance“ (balíček je označen písmenem F). Hráč provede příkaz podle pokynu karty a kartu zasune zpět dospod balíčku opět textem dolu.

Na políčku „veterinární vyšetření“ se dostal hráč, který po startu hodil kostkou číslo 4. Na tomto políčku podle příkazu, který je uveden na herním plánu, zaplatí ihned bance (bankéři) stanovenou částku.

Pátým políčkem od startuje políčko označené „TRENÉR 1“. Hráč, který na toto políčko postoupil, se opět tak jako u políček s koňmi rozhoduje, zda toto políčko, pokud je volné, od banky koupí. Pokud je volné a rozhodl se ke koupi, zaplatí bankéři stanovenou částku a od bankéře po zaplacení obdrží kartu „TRENÉR 1“. Tuto kartu (licenci) opět sám opatruje, neboť jestliže zastaví jiný hráč na tomto poli, zaplatí vlastníkově této karty (licence) „TRENÉR 1“ ihned předepsanou částku. (O kartách TRENÉR je později psáno podrobně).

Zastaví-li hráč na políčku „NÁHODA“, tak jako u financí obrátí ihned vrchní kartu označenou jako N (NÁHODA) a provede příkaz stanovený kartou. Kartu opět zasune textem dolů dospod balíčku.

Toto byly příklady úvodních herních situací. Následně jsou pak všechna políčka herního plánu podrobně popsána v návodu.

Po hodu prvního hráče hází po řadě další hráči a rovněž se všichni řídí významem políček podle následných vysvětlivek. **Smysl jejich jednání je v tom, že podle svého uvážení kupují od banky za pořizovací cenu, případně od spoluhráče za dohodnutou cenu, trenérské licence, služby (stáje+preprava), ale hlavně koně, kteří jsou uspořádáni do jednotlivých barevně odlišených stájí. Hráč může od banky koupit jen toho koně, na jehož políčku se zastavil. Každý hráč, který koupil nějakého koně, se snaží získat všechny koně jedné barvy (stáje), neboť teprve vlastní-li všechny koně jedné barvy (stáje), smí tyto koně stavět do DOSTIHŮ.**

Co je to v této hře DOSTIH:

Vlastní-li hráč všechny koně jedné stáje (tj. jedné barvy) a zastaví-li při opětném postupu po hracím plánu na kterémkoli koni této získané stáje, smí si koupit od banky podle své finanční situace 1—4 žluté žetony. Tyto žetony představují DOSTIHY. Zakoupené žetony položí na políčko koně, pro kterého DOSTIH - DOSTIHY koupil. Je velmi výhodné mít co nejvíce stájí, protože tyto koně lze stavět do dostihů — kupovat od banky žluté žetony. Protože staví-li cizí hráč na políčku s položenými žetony, platí majiteli vysoké částky, které jsou vypsány na kartách koní. (Příklad: Kůň „NARCIUS“ postavený do čtyř dostihů získává majiteli částku 26 000). Je to částka, kterou majiteli koně „NARCIUS“ zaplatí každý protihráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.

Hráč, který v průběhu hry získal všechny koně jedné barvy (stáje) a má postaveného některého z těchto koní již do 4 dostihů (kůň se čtyřmi žlutými žetony), smí, pokud na tomto koni v průběhu hry znovu zastaví, postavit tohoto koně do HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY (červený žeton). Postavení koně do HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY je tedy podmíněno tím, že kůň byl předtím postaven do čtyř dostihů (čtyři žluté žetony).

V předchozí části návodu bylo řečeno, že hráči kupují od banky za stanovenou hodnotu služby, karty koní, dostihy a hlavní dostihy. Avšak pozor! Nákupy a obchodní jednání jenom mezi hráči a bankou. Tato jednání o prodeji a nákupu služeb (trenéři, stáje, přeprava atd.), ale i koní i celých stájí probíhají i mezi hráči navzájem a při těchto jednáních nejsou stanoveny pevné ceny. Rozhoduje pouze nabídka a poptávka. Je běžné, že z počátku hry vlastní karty koní jedné stáje více hráčů. (Hráči nakupují volné koně, které má banka k dispozici). Protože však dostihy smí být nakupovány pouze vlastní-li hráč celou stáj (tj. koně jedné barvy) a ne jen část této stáje, učiní jeden hráč druhému přímou nabídku, za kolik prodá (uvolní) či koupí potřebnou kartu koně. Takováto jednání probíhají vlastně po celou hru a týkají se i celých stájí včetně dostihů a služeb. (Podrobnější zpracování této části je uvedeno později).

Obchodní jednání mezi bankou nebo spoluhráči uzavírá hráč po hodu kostkou a po postoupení o odpovídající počet políček. Do jeho skončení žádný další hráč nehází, i když není účastníkem jednání. Hráč oznámí bankéři, co chce od banky odkoupit, zaplatí stanovenou částku a teprve potom může další hráč pokračovat ve hře. V případě prodeje mezi hráči, hráč, který je na řadě, hodí kostkou a po provedení tahu navrhne hráči, s kterým chce jednat o prodeji, případně nákupu, cenu podle svého uvážení. Ostatní hráči opět, pokud jednání probíhá, nehrají a čekají na jeho ukončení. Každý vlastník koně nebo služeb je povinen se sám přihlásit o své nároky vůči ostatním hráčům i vůči bance. V případě, že tak neučiní, dalším následujícím hodem jiného hráče jeho nároky zaničují. Patří k pravidlům hry, že se hráči navzájem neupozorňují na tato opomenutí. Dle dohody mezi hráči lze případně pověřit bankéře, aby dodržování tohoto pravidla sledoval a vybíral od provinilého hráče peněžitou pokutu ve výši, jakou si hráči mezi sebou na začátku hry určí.

Postup při sázení na soupeřovy koně:

Riziko, které pro hráče vyplývá ze soupeřových koní postavených do dostihů nebo do hlavního dostihu, lze snížit sázením. Před hodem položí hráč libovolné množství peněz na jednoho či více soupeřových koní, ovšem pouze na ta políčka, která jsou obsazena minimálně 3 dostihy nebo hlavním dostihem. Sázkový platí jen pro jeden hod, lze tedy sázet pouze v rozsahu jednoho hodu kostkou.

V případě, že po tomto hodu hráč skutečně zastaví na některém z koní, na něhož vsadil, vyplatí mu majitel koně desetinásobek vsazené částky. Nevstoupí-li na takto sázkou označené pole, získává sázku majitel koně. **Sázek na koně se smí zúčastnit pouze ten hráč, který sám vlastní aspoň 1 koně s minimálně 3 dostihy.** Každý hráč je povinen po svém hodu vyrovnat veškeré z toho plynoucí požadavky soupeřů či banky. Tj. i hráč, který vsadil na koně a vyhrál, musí samozřejmě majiteli koně zaplatit zisk z počtu dostihů, do kterého je kůň postaven.

Nemá-li kterýkoliv hráč při plnění finančních závazků dostatek finančních prostředků, je povinen odprodat část svého majetku na jejich uhrazení. Služby může podle své úvahy odprodat buď bance za pořizovací cenu nebo ostatním hráčům za cenu libovolnou. Pokud hráč z finančních důvodů musí manipulovat s kartami koní nebo dostihy postupuje následovně:

1. Jestliže vlastní **celou stáj** s aspoň jedním obsazeným dostihem, prodá soupeřovi **tuto celou stáj** za cenu libovolnou. **Tuto celou stáj včetně dostihů smí prodat pouze jedinému hráči.** Nelze prodávat třeba část stáje, pokud je obsazen aspoň 1 dostih.
2. **Vrátí bance** libovolný počet dostihů. Banka vyplatí hráči za vrácené dostihy poloviční pořizovací hodnotu.
3. Vrátí bance všechny dostihy — získá poloviční hodnotu za dostihy a rozprodá více soupeřům karty koní za cenu dohodnutou nebo vrátí bance karty koní za původní hodnotu.

Pozor!

Protože stavět koně do dostihů smí hráč vlastníci **celou** stáj (tj. jednu barvu), nesmí nikdy při manipulacích s kartami a dostihy dojít k situaci, že existují **různí majitelé karet koní jedné stáje s obsazenými dostihy.**

Hra pro hráče končí, nemá-li další prostředky na vyrovnání dluhů. Končí-li hru s dluhem i po odprodání veškerého majetku, dorovná jeho dluh banka a hráč odstupuje ze hry. Vítězem se stává ten, kdo zůstane jako poslední ve hře.

Vysvětlivky k jednotlivým symbolům:

Políčko „Start“:

Odtud hra začíná. Po každém dokončení okruhu a po překročení políčka „Start“, obdrží hráč od banky dotaci 4 000 dk (dostihových korun), vyjma některých instrukcí na kartách „Náhoda“.

Políčka s názvy koní:

Políčka stejné barvy tvoří jednu stáj. Pořizovací cena koně je uvedena na herním plánu i na kartě, kterou hráč obdrží při nákupu od banky nebo původního majitele. **Poplatek za prohlídku stáje** platí majiteli ten hráč, který po svém hodu postoupí na políčko s odpovídajícím jménem koně. **Náklady na přípravu koně do dostihů jsou uvedeny na kartě a majitel koně je při zakoupení dostihu platí bance.** Koně může najednou postavit do 1 až 4 dostihů. **Náklady na přípravu koně pro hlavní dostih sezóny platí majitel rovněž bance** podle sazby uvedené na kartě. Hlavní dostih si může hráč zakoupit teprve tehdy, postavil-li koně již do 4 dostihů. Dostihy si hráč na políčku koně označuje žlutými žetony, hlavní dostih žetonem červeným. **Při zakoupení hlavního dostihu odevzdá hráč bance žetony žluté.** Zisk z dostihů platí majiteli ten hráč, který vstoupí na toto políčko, podle počtu dostihů a sazeb uvedených na kartě koně.

Políčka „Trenér“:

Pokud hráč vstoupil na políčko „**TRENÉR**“ a je-li volné, může toto políčko od banky koupit. Po zaplacení příslušné částky (4000 dostihových korun) obdrží od bankéře kartu (licenci) „**TRENÉR**“. Tímto nákupem získal samozřejmě pouze 1 kartu (licenci). Nelze od banky **naráz** koupit více „**TRENÉRŮ**“. Ostatní karty „**TRENÉR**“ (licence) lze od banky získat tak jako první kartu, to znamená zastavením na dalším volném poli „**TRENÉR**“. Karty (licence) „**TRENÉR**“ lze ale rovněž získat přímým jednáním a nákupem od ostatních hráčů za cenu dohodnutou. Tímto způsobem lze **naráz** získat karty všechny. Cena za zakoupení trenérské licence je označena na kartě i na herním plánu. Částky placené za trenérské služby majiteli licence se zvyšují podle počtu trenérských licencí, které hráč vlastní. Vstoupí-li hráč na políčko „Trenér“ platí majiteli následující sazby: Vlastní-li někdo 1 trenérskou licenci (karty) obdrží 1000 dk, vlastní-li 2 obdrží 2000 dk, vlastní-li 3 obdrží 3000 dk a vlastní-li všechny 4 trenérské licence obdrží 4000 dostihových korun.

Políčka „Stáje“ a „Přeprava“:

Cena na zakoupení „Stájí“ a „Přepravy“ je označena na kartě a na herním plánu. Vlastník jedné karty obdrží od hráče, který vstoupil na takto označené políčko, 80tinásobek hodů kostkou. Pokud je hráč vlastníkem obou karet, obdrží od spoluhráče, který na jednu z nich vstoupí, 200násobek hodů kostkou.

Všechny karty, tj. karty koní, „Trenér“, „Stáje“, „Doprava“ se v prvních kolech kupují od banky za pořizovací cenu. Později si mohou hráči tyto karty prodávat mezi sebou za dohodnutou cenu. Při prodeji zpět bance vyplácí banka pouze pořizovací cenu.

Políčka „Náhoda“ a „Finance“:

Zastaví-li hráč na jednom z takto označených políček, sejme vrchní kartu z odpovídající hromádky a řídí se pokyny na této kartě. Po provedení vrátí použitou kartu dospod balíčku. Kromě jedné karty „Náhoda“, která umožňuje jednorázové zrušení distance kdykoliv v průběhu hry. Po použití se i tato karta vrátí do balíčku.

Políčko „Distance“:

Hráč, který zde zastaví nebo se na políčko dostal buď použitím karty „Náhoda“, nebo hodil-li v průběhu hry dvakrát po sobě 6, se po dobu distance nezúčastňuje dostihů, tzn., že nikdo ze spoluhráčů mu po dobu distance neplatí žádné poplatky za dostihy, pouze za prohlídku stájí. Distancovaný hráč se účastní házení kostkou ve svém pořadí. Po hození čísla 6 distanc končí a hráč hází ještě jednou. Teprve po druhém hodu postupuje na další políčka.

Políčka „Veterinární služba“:

Na tomto políčku se platí bance poplatek vytištěný na herním plánu. Žádné jiné omezení pro hráče tímto nevzniká.

Políčko „Parkoviště“:

Na tomto políčku se neplatí žádné poplatky.

Políčko „Podezření z dopingu“:

Hráč, který zastaví, 1 X nehází a v tomto jednom vynechané hodu se neúčastní žádného dostihu, tj. soupeři mu neplatí žádné poplatky za dostihy, vyjma poplatku za prohlídku stáje.

POZOR!!!

Hodí-li hráč kostkou 6, hází vždy ještě jednou a postupuje o součet obou hodů. Padne-li mu při druhém hodu rovněž 6, jde se z kteréhokoliv místa na herním plánu postavit na políčko „Distanc“ a musí čekat na další hození čísla 6, aby mohl pokračovat ve hře.

Doporučujeme Vám před zahájením hry důkladné prostudování návodu. Hra má svou logiku, která nemusí být patrná po letmém přečtení a případné neshody v průběhu hry by Vám pokazily dojem z této neobyčejně zajímavé hry.

Pokud přesto zjistíte v průběhu hry, že některé pravidlo je příliš přísné, lze toto pravidlo samozřejmě dohodou hráčů zmírnit. Například význam políčka „DISTANC“, na kterém postižený hráč čeká na hození čísla 6, lze zaměnit tím, že se zde takto postižený hráč zdrží 2 kola atd).

Rovněž pokud v průběhu hry zjistíte výhodnější variantu nebo kombinaci, sdělte nám Váš poznatek.

Přejeme Vám hodně zábavy i poučení a věříme, že Vás naše nová hra plně zaujme.

UPOZORNĚNÍ!

Přes veškerou snahu, kterou věnujeme zpracování této hry se při kompletaci mohou vyskytnout závady. V případě, že se závada týká nekvality herního plánu, odešlete tento na naše náklady na adresu:

JAVOZ, OPMaS

Koumarova 28

466 01 JABLONEC NAD NISOU

Závadu, týkající se nekompletnosti nebo špatné kvality herních prvků, karet apod., rovněž reklamujte přímo na naši adresu. V tomto případě uveďte, čeho se Vaše stížnost týká, ale hlavně uveďte datum kompletace. Toto datum je vytištěno uvnitř odnosné tašky pod otvorem držadla. Oprávněné reklamace obratem vyřídíme.