

NÁVOD NA HRU „DOSTIHY A STÁVKY“

Hra Dostihy a stávky je určená predovšetkým deťom od 10 rokov a dospelým hráčom. Víťazom sa stáva ten, kto najlepšie odhadne situáciu, najlepšie zváži riziko, najlepšie investuje zverené prostriedky. Každý hráč predstavuje zástupcu dostihovej stajne, ktorý pohybom po hracom pláne obchádza aukcie dostihových koní. Voľné kone podľa svojej úvahy a svojho záujmu skupuje, aby ich neskôr postavil do dostihov a pre svoju stajňu získal čo najväčší počet výhier. Pri svojom pohybe po hracom pláne každý hráč taktiež môže kúpiť alebo získať služby spojené s dostihovým športom a opäť ich prenajímaním pre svoju stajňu získať zisk.

Hra obsahuje:

Dostihové peniaze v hodnotách od 20 dostihových korún až do 10 000 dostihových korún (DK)

Karty koní: 22 kusov

Karty „Náhoda“ – označené na zadnej strane písmenom N: 14 kusov

Karty „Financie“ – označené na zadnej strane písmenom F: 14 kusov

Karty „Tréner“: 4 kusy

Karta „Preprava“: 1 kus

Karta „Stajňa“: 1 kus

Žetóny žltej farby na označenie dostihov

Žetóny červenej farby na označenie hlavných dostihov

Hracie figúrky v 6 farbách: 6 kusov

Hracia kocka: 1 kus

Vložka z umelej hmoty na uloženie hracích prvkov

Návod

Hrací plán rozdelený krížovým výsekom do 4 častí

Príprava hry:

Rozdelený hrací plán sa zloží a spojí do jedného celku pomocou vyseknutých zámkov. Diely k sebe patriace určuje stredový obraz. Do stredu hracieho plánu sa na označené miesta textom dole položia dve samostatné kôpky zamiešaných kariet „Náhod“, označených ako N, a „Financii“, označených ako F. Hry sa môže zúčastniť 2 – 6 hráčov. Každý si vyberie jednu z rôznofarebných figúrok a postaví sa s ňou na políčko označené „Štart“. Pred zahájením samotnej hry si hráči medzi sebou zvolia bankára, ktorý sa tiež môže zúčastniť hry ako jeden z hráčov. Funkciu bankára vykonáva tento hráč navyše a nemá vplyv na jeho vlastnú hru. Peniaze a majetok banky používa tento hráč oddelene od svojich vlastných prostriedkov.

Každý hráč dostane od banky ako základný vklad do hry 30 000 dostihových korún v týchto druhoch bankoviek: 10 000 – 1 kus, 2 000 – 6 ks, 1 000 – 4 ks, 400 – 3 ks, 200 – 10 ks, 100 – 7 ks, 20 – 5 kusov.

Hru zahajuje bankár. Po ňom v hre pokračujú hráči v smere hodinových ručičiek.

Zahájenie hry:

Začínajúci hráč, ktorý postavil svoju figúrku na políčko „Štart“, po hodení hracou kockou postúpi v žltom pruhu hracieho plánu o toľko políčok, koľko hodom určila kocka. (Pozor – po hodení čísla 6 hádže hráč ešte raz a hody sa sčítajú.) Každé políčko hracieho plánu má nejaký význam. Hráč ihneď vykoná to, čo z jeho umiestnenia na hracom pláne vyplýva. Pre názornosť popíšeme funkciu niekoľkých prvých políčok.

Príklad: Hráč hodí kockou č. 1 a postúpi o jedno políčko od štartu, t. j. zastaví na políčku kôň „FANTOME“. Pokiaľ má záujem o kúpu tohto koňa, zaplatí bankárovi predpísanú čiastku. Čiastka je vypísaná ako **obstarávacia cena koňa** na hracom pláne i na karte koňa. Po zaplatení dostane hráč od bankára kartu s menom koňa „FANTOME“. Túto kartu si sám opatruje, pretože pokiaľ na toto políčko vstúpi ktorýkoľvek iný hráč, zaplatí majiteľovi koňa „FANTOME“ čiastku určenú za **prehliadku stajne**. Táto čiastka je opäť vypísaná na karte koňa aj na hracom pláne. (O kartách koní je neskôr napísané podrobne.)

Pokiaľ hráč po štarte hodil kockou číslo 2, postúpil na políčko označené „Financie“. Obráti vrchnú kartu z balíčka „Financie“ (balíček je označený písmenom F). Hráč vykoná príkaz podľa pokynu karty a kartu zasunie naspäť naspodok balíčka opäť textom dole.

Na políčko „veterinárne vyšetrenie“ sa dostal hráč, ktorý po štarte hodil kockou číslo 4. Na tomto políčku podľa príkazu, ktorý je uvedený na hracom pláne, zaplatí ihneď banke (bankárovi) stanovenú čiastku.

Piatym políčkom od štartu je políčko označené „TRÉNER 1“. Hráč, ktorý na toto políčko postúpil, sa opäť tak ako pri políčkach s koňmi rozhoduje, či toto políčko, pokiaľ je voľné, od banky kúpi. Pokiaľ je voľné a rozhodol sa ho kúpiť, zaplatí bankárovi stanovenú čiastku a od bankára po zaplatení dostane kartu „TRÉNER 1“. Túto kartu (licenciu) opäť sám opatruje, lebo ak iný hráč zastaví na tomto poli, zaplatí vlastníkovi tejto karty (licencie) „TRÉNER 1“ ihneď predpísanú čiastku. (O kartách TRÉNER je neskôr napísané podrobne.)

Ak zastaví hráč na políčku „NÁHODA“, tak ako pri financiách ihneď obráti vrchnú kartu označenú ako N (NÁHODA) a vykoná príkaz stanovený kartou. Kartú opäť zasunie textom dole naspodok balíčka.

Toto boli príklady úvodných herných situácií. Následne sú potom všetky políčka hracieho plánu podrobne popísané v návode.

Po hode prvého hráča hádžu zaradom ďalší hráči a rovnako sa všetci riadia významom políčok podľa nasledujúcich vysvetliviek. **Zmysel ich jednaní je v tom, že podľa svojho uváženia kupujú od banky za obstarávaciu cenu, prípadne od spoluhráča za dohodnutú cenu, trénerské licencie, služby (stajne + preprava), ale hlavne kone, ktoré sú usporiadané do jednotlivých farebne odlíšených stajní. Hráč môže od banky kúpiť len toho koňa, na ktorého políčku sa zastavil. Každý hráč, ktorý kúpil nejakého koňa, sa snaží získať všetky kone jednej farby (stajne), pretože až keď vlastní všetky kone jednej farby (stajne), smie tieto kone postaviť do DOSTIHŮ.**

Čo je to v tejto hre DOSTIH:

Ak hráč vlastní všetky kone jednej stajne (tj. jednej farby) a ak zastaví pri opätovnom postupe po hracom pláne na ktoromkoľvek koni tejto získanej stajne, smie si kúpiť od banky podľa svojej finančnej situácie 1 – 4 žlté žetóny. Tieto žetóny predstavujú DOSTIH. Zakúpené žetóny položí na políčko koňa, pre ktorého DOSTIH – DOSTIH kúpil. Je veľmi výhodné mať čo najviac stajní, pretože tieto kone je možné postaviť do dostihov – kupovať od banky žlté žetóny. Ak zastaví cudzí hráč na políčku s položenými žetónmi, platí majiteľovi vysoké čiastky, ktoré sú vypísané na kartách koní. (Príklad: Kôň „NARCIUS“ postavený do štyroch dostihov získava majiteľovi čiastku 26 000 DK. Je to čiastka, ktorú majiteľovi koňa „NARCIUS“ zaplatí každý protihráč, ktorý na tomto políčku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.)

Hráč, ktorý v priebehu hry získal všetky kone jednej farby (stajne) a má postaveného niektorého z týchto koní už do 4 dostihov (kôň so štyrmi žltými žetónmi), smie, pokiaľ na tomto koni v priebehu hry znovu zastaví, postaviť tohto koňa do HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY (červený žetón). Postavenie koňa do HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY je teda podmienené tým, že kôň bol predtým postavený do štyroch dostihov (štyri žlté žetóny).

V predchádzajúcej časti návodu bolo povedané, že hráči kupujú od banky za stanovenú hodnotu služby, karty koní, dostihy a hlavné dostihy. Avšak pozor! Nákupy a obchodné rokovania neprebiehajú iba medzi hráčmi a bankou. Tieto rokovania o predaji a nákupe služieb (tréneri, stajne, preprava atď.), ale aj koní i celých stajní prebiehajú aj medzi hráčmi navzájom a pri týchto rokovaniach nie sú stanovené pevné ceny. Rozhoduje iba ponuka a dopyt. Je bežné, že zo začiatku hry vlastní karty koní jednej stajne viacerí hráči. (Hráči nakupujú voľné kone, ktoré má banka k dispozícii.) Keďže smú byť dostihy nakupované iba ak hráč vlastní celú stajňu (tj. kone jednej farby) a nie len časť tejto stajne, urobí jeden hráč druhému priamu ponuku, za koľko predá (uvoľní) či kúpi potrebnú kartu koňa. Takéto rokovania prebiehajú vlastne po celú hru a týkajú sa aj celých stajní vrátane dostihov a služieb. (Podrobnejšie spracovanie tejto časti je uvedené neskôr.)

Obchodné jednanie medzi bankou alebo spoluhráčmi uzatvára hráč po hode kockou a po postúpení o zodpovedajúci počet políčok. Do jeho skončenia žiadny ďalší hráč nehádza, aj keď nie je účastníkom rokovania. Hráč oznámi bankárovi, čo chce od banky odkúpiť, zaplatí stanovenú čiastku a až potom môže ďalší hráč pokračovať v hre. V prípade predaja medzi hráčmi, hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a po vykonaní ťahu navrhne hráčovi, s ktorým chce rokovať o predaji, prípadne nákupe, cenu podľa svojho uváženia. Ostatní hráči opäť, pokiaľ rokovanie prebieha, nehrajú a čakajú na jeho ukončenie. Každý vlastník koňa alebo služieb je povinný sa sám prihlásiť o svoje nároky voči ostatným hráčom aj voči banke. V prípade, že tak neurobí, ďalším nasledujúcim hodom iného hráča jeho nároky zanikajú. K pravidlám hry patrí, že sa hráči navzájom neupozorňujú na tieto opomenutia. Podľa dohody medzi hráčmi možno prípadne poveriť bankárov, aby dodržiavanie tohto pravidla sledoval a vyberal od previnilého hráča peňažnú pokutu vo výške, akú si hráči medzi sebou na začiatku hry určia.

Postup pri stávkovaní na súperove kone:

Riziko, ktoré pre hráčov vyplýva zo súperových koní postavených do dostihov alebo do hlavného dostihu, je možné znížiť stávkovaním. Pred hodom položí hráč ľubovoľné množstvo peňazí na

jedného alebo viacerých súperových koní, avšak iba na tie políčka, ktoré sú obsadené minimálne 3 dostihmi alebo hlavným dostihom. Stávky platia len pre jeden hod, je možné teda vsádzať iba v rozsahu jedného hodu kockou. V prípade, že po tomto hode hráč skutočne zastaví na niektorom z koní, na ktorého staval, vyplatí mu majiteľ koňa desaťnásobok vsadenej čiastky. Ak nevstúpi na stávkou označené pole, stávkou získa majiteľ koňa. **Stávok na koňa sa smie zúčastniť iba ten hráč, ktorý sám vlastní aspoň 1 koňa s minimálne 3 dostihmi.** Každý hráč je povinný po svojom hode vyrovnať všetky z toho plynúce požiadavky súperov či banky. Tj. aj hráč, ktorý staval na koňa a vyhral, musí samozrejme majiteľovi koňa vyplatiť zisk z počtu dostihov, do ktorých je kôň postavený.

Ak nemá ktorýkoľvek hráč pri plnení finančných záväzkov dostatok finančných prostriedkov, je povinný odpredať časť svojho majetku na ich uhradenie. Služby môže podľa svojej úvahy odpredať buď banke za obstarávaciu cenu alebo ostatným hráčom za cenu ľubovoľnú. Pokiaľ musí hráč z finančných dôvodov manipulovať s kartami koní alebo s dostihmi, postupuje nasledovne:

1. Ak vlastní **celú stajňu** s aspoň jedným obsadeným dostihom, predá súperovi **celú túto stajňu** za ľubovoľnú cenu. Túto **celú stajňu vrátane dostihov smie predať iba jednému hráčovi**. Nedá sa predávať napríklad časť stajne, ak je obsadený aspoň 1 dostih.
2. **Vráti banke** ľubovoľný počet dostihov. Banka vyplatí hráčovi za vrátené dostihy polovičnú obstarávaciu hodnotu.
3. Vráti banke všetky dostihy – získa polovičnú hodnotu za dostihy a rozpredá viacerým súperom karty koní za dohodnutú cenu, alebo vráti banke karty koní za pôvodnú hodnotu.

Pozor!

Keďže postaviť kone do dostihov smie hráč vlastiaci **celú** stajňu (tj. jednu farbu), nesmie nikdy pri manipuláciách s kartami a dostihmi dôjsť k situácii, že existujú **rôzni majitelia kariet koní jednej stajne s obsadenými dostihmi**.

Hra pre hráča končí, ak nemá ďalšie prostriedky na vyrovnanie dlhov. Ak končí hru s dlhom aj po odpredaní všetkého majetku, dorovná jeho dlh banka a hráč odstupuje z hry. Víťazom sa stáva ten, kto zostane v hre ako posledný.

Vysvetlivky k jednotlivým symbolom:

Políčko „Štart“:

Odtiaľ začína hra. Po každom dokončení okruhu a po prekročení políčka „Štart“, dostane hráč od banky dotáciu 4 000 DK (dostihových korún), okrem niektorých inštrukcií na kartách „Náhoda“.

Políčka s názvami koní:

Políčka rovnakej farby tvoria jednu stajňu. Obstarávacía cena koňa je uvedená na hracom pláne aj na karte, ktorú hráč dostane pri nákupe od banky alebo pôvodného majiteľa. **Poplatok za prehliadku stajne** platí majiteľovi koňa ten hráč, ktorý po svojom hode postúpi na políčko so zodpovedajúcim menom koňa. **Náklady na prípravu koňa do dostihov sú uvedené na karte a majiteľ koňa ich pri zakúpení dostihu platí banke.** Koňa môže naraz postaviť do 1 až 4 dostihov. **Náklady na prípravu koňa pre hlavný dostih sezóny platí majiteľ tiež banke** podľa sadzby uvedenej na karte. Hlavný dostih si môže hráč zakúpiť až vtedy, ak koňa postavil už do 4 dostihov. Dostihy si hráč na políčku koňa označuje žltými žetónmi, hlavný dostih červeným žetónom. **Pri zakúpení hlavného dostihu odovzdá hráč banke žlté žetóny.** Zisk z dostihov platí majiteľovi ten hráč, ktorý vstúpi na toto políčko, podľa počtu dostihov a podľa sadzieb uvedených na karte koňa.

Políčka „Tréner“:

Pokiaľ hráč vstúpil na políčko „**Tréner**“ a ak je voľné, môže toto políčko od banky kúpiť. Po zaplatení príslušnej čiastky (4 000 DK) dostane od bankára kartu (licenciu) „**Tréner**“. Týmto nákupom získal samozrejme iba 1 kartu (licenciu). Nie je možné od banky **naraz** kúpiť viac „**trénerov**“. Ostatné karty „**Tréner**“ (licencie) je možné od banky získať tak ako prvú kartu, to znamená zastavením na ďalšom voľnom poli „**Tréner**“. Karty (licencie) „**Trenér**“ možno ale tiež získať priamym konaním a nákupom od ostatných hráčov za cenu dohodnutú. Týmto spôsobom je možné naraz získať všetky karty. Cena za zakúpenie trénerskej licencie je označená na karte aj na hracom pláne. Sumy platené za trénerské služby majiteľovi licencie sa zvyšujú podľa počtu trénerských licencií, ktoré hráč vlastní. Ak hráč vstúpi na políčko „**Tréner**“, platí majiteľovi nasledujúce sadzby: Ak niekto vlastní 1 trénerskú licenciu (kartu), obdrží 1 000 DK, ak vlastní 2, obdrží 2 000 DK, ak vlastní 3, obdrží 3 000 DK a ak vlastní všetky 4 trénerské licencie, obdrží 4 000 DK.

Políčka „Stajne“ a „Preprava“:

Cena za zakúpenie „Stajní“ a „Prepravy“ je označená na karte a na hracom pláne. Vlastník jednej karty dostane od hráča, ktorý vstúpil na takto označené políčko, 80-násobok hodu kockou. Ak je hráč vlastníkom oboch kariet, dostane od spoluhráča, ktorý na jednu z nich vstúpi, 200-násobok hodu kockou.

Všetky karty, tj. karty koní, „Tréner“, „Stajne“, „Preprava“ sa v prvých kolách kupujú od banky za obstarávaciu cenu. Neskôr si môžu hráči tieto karty predávať medzi sebou za dohodnutú cenu. Pri predaji späť banke vypláca banka iba obstarávaciu cenu.

Políčka „Náhoda“ a „Financie“:

Ak zastaví hráč na jednom z takto označených políčok, potiahne si vrchnú kartu zo zodpovedajúcej kôpky a riadi sa pokynmi na tejto karte. Po vykonaní pokynov vráti použitú kartu naspodok balíčka, okrem jednej karty „Náhoda“, ktorá umožňuje jednorazové zrušenie dištancu kedykoľvek v priebehu hry. Po použití sa aj táto karta vráti do balíčka.

Políčko „Dištanc“:

Hráč, ktorý tu zastaví alebo sa na políčko dostal buď použitím karty „Náhoda“, alebo ak hodil v priebehu hry dvakrát po sebe 6, sa počas dištancu nezúčastňuje dostihov, tzn., že nikto zo spoluhráčov mu počas dištancu neplatí žiadne poplatky za dostihy, iba za prehliadku stajní. Dištancovaný hráč sa zúčastňuje hádzania kockou vo svojom poradí. Po hodení čísla 6 dištanc končí a hráč hádže ešte raz. Až po druhom hode postupuje na ďalšie políčka.

Políčka „Veterinárna služba“:

Na tomto políčku sa platí banke poplatok vytlačený na hracom pláne. Žiadne iné obmedzenie pre hráčov týmto nevzniká.

Políčko „Parkovisko“:

Na tomto políčku sa neplatia žiadne poplatky.

Políčko „Podozrenie z dopingu“:

Hráč, ktorý tu zastaví, 1× nehádže a v tomto jednom vynechanom hode sa nezúčastňuje žiadneho dostihu, tj. súper mu neplatia žiadne poplatky za dostihy, okrem poplatku za prehliadku stajne.

POZOR!!!

Ak hodí hráč kockou 6, hádže vždy ešte raz a postupuje o súčet oboch hodov. Ak mu pri druhom hode padne tiež 6, ide sa z ktoréhokoľvek miesta na hracom pláne postaviť na políčko „Dištanc“ a musí čakať na ďalší hod čísla 6, aby mohol pokračovať v hre.

Pred začatím hry Vám odporúčame dôkladné preštudovanie návodu. Hra má svoju logiku, ktorá nemusí byť zrejmá po letmom prečítaní a prípadné nezhody v priebehu hry by Vám pokazili dojem z tejto neobyčajne zaujímavej hry.

Pokiaľ napriek tomu v priebehu hry zistíte, že niektoré pravidlo je príliš prísne, je možné toto pravidlo samozrejme dohodou hráčov zmierniť. Napríklad význam políčka „Dištanc“, na ktorom postihnutý hráč čaká na hod čísla 6, je možné zameniť tým, že sa tu takto postihnutý hráč zdrží 2 kolá atď.

Rovnako pokiaľ v priebehu hry zistíte výhodnejší variant alebo kombináciu, povedzte nám Váš poznatok.

Prajeme Vám veľa zábavy aj poučenia a veríme, že Vás naša nová hra plne zaujme.