

Dostihy a sázky

**CS**

Vítejte ve světě koní, dostihů a sázení!

Hra Dostihy a sázky se úspěšně prodává už od roku 1984.

Od té doby se této hry prodalo více než 2 500 000 kusů a patří k jedné z nejoblíbenějších deskových her na českém a slovenském trhu.

Vítězem hry se stává hráč, který dokáže odhadnout situaci, nejlépe zváží rizika a správně investuje svěřené prostředky. Každý hráč představuje zástupce dostihového týmu, který pohybem po herním plánu obchází aukce dostihových koní. Hráč kupuje nabízené koně podle své úvahy a svého zájmu, aby je později postavil do dostihů a pro svou stáj získal co největší počet výher. Každý hráč může rovněž zakoupit služby spojené s dostihovým sportem a jejich pronajímáním zvyšovat svůj zisk.

HRA OBSAHUJE

- 1 herní plán
- 22 karet koní
- 14 karet **NÁHODA**
- 14 karet **FINANCE**
- 4 karty **TRENÉR**
- 1 kartu **PŘEPRAVA**
- 1 kartu **STÁJE**
- 72 žlutých žetonů pro označení dostihu
- 18 červených žetonů pro označení hlavního dostihu
- 6 hracích figurek v 6 barvách
- 1 hrací kostku
- 1 vložku z umělé hmoty pro ukládání herních prvků
- 261 dostihových korun (DK):
 - 6 ks v hodnotě **10 000 DK**
 - 50 ks v hodnotě **2 000 DK**
 - 20 ks v hodnotě **1 000 DK**
 - 20 ks v hodnotě **400 DK**
 - 80 ks v hodnotě **200 DK**
 - 50 ks v hodnotě **100 DK**
 - 35 ks v hodnotě **20 DK**

CÍL HRY

Cílem hry je stát se nejúspěšnějším majitelem dostihové stáje: nakupovat koně, investovat do nich, vybírat poplatky od soupeřů a dobře hospodařit s penězi. Vítězem se stává hráč, který jako poslední zůstane ve hře a nepřijde o všechny peníze.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán na stůl. Zamíchejte postupně karty **NÁHODA** a **FINANCE**. Karty položte na střed herního plánu na vyznačená pole. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na políčko označené **START**. Před začátkem hry si zvolte hráče, který se stane bankéřem. Funkci bankéře vykonává tento hráč navíc a nemá vliv na jeho vlastní hru. Bankéř spravuje peníze a majetek banky odděleně od svých vlastních prostředků.

Každý hráč obdrží	10 000 DK	1 ks
od banky jako základní	2 000 DK	6 ks
vklad pro hru 30 000	1 000 DK	4 ks
dostihových korun	400 DK	3 ks
(dále DK) v tomto složení:	200 DK	10 ks
	100 DK	7 ks
	20 DK	5 ks

Žetony opatrně vyloupejte z předseknutého kartonu a prozatím odložte do plastové vložky.

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

PRAVIDLA HRY

Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a postoupí svojí figurkou ve směru šipky o tolik polí vpřed, kolik padlo bodů na kostce. Padne-li na kostce 6 bodů, hází hráč ještě jednou. Hody se počítají a figurka postupuje vpřed o součet obou hodů. Po provedení tahu hráč ihned vykoná akci políčka, na kterém ukončil svůj tah. Na jednom políčku může stát i více figurek.

Příklad 1: *Kristýně padne na kostce 1 bod a postoupí o jedno políčko od startu, tj. zastaví na políčku koně FANTOME. Pokud je tento kůň volný a Kristýna má zájem a prostředky si ho koupit, zaplatí bankéři předepsanou částku. Částka je vypsaná jako pořizovací cena koně na herním plánu i na kartě koně. Po zaplacení obdrží Kristýna od bankéře kartu se jménem koně FANTOME. Tuto kartu položí před sebe lícem naboru. Pokud na toto políčko následně vstoupí kterýkoliv jiný hráč, zaplatí Kristýně částku, kterou určuje prohlídka stáje. Tato částka je opět vypsaná na kartě koně i na herním plánu.*

Příklad 2: *Johan stojí na STARTU a padnou mu na kostce 2 body. Postoupí tedy na políčko označené FINANCE. Otočí vrchní kartu z balíčku FINANCE a provede akci podle pokynů na kartě. Poté kartu zasune zpět dospodu balíčku opět lícem dolů.*

POZOR!

Hodí-li hráč kostkou 6 bodů, hází vždy ještě jednou a postupuje o součet obou hodů. Padne-li mu při druhém hodu rovněž 6, přemístí okamžitě svoji figurku na políčko **DISTANC**.

VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH POLÍČEK

START

Z tohoto políčka hra začíná. Po každém dokončení okruhu a po překročení políčka **START**, obdrží hráč od banky 4 000 DK. Výjimku z tohoto pravidla tvoří pouze instrukce na kartách **NÁHODA**.

JMÉNA 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 koně ten hráč, který po svém hodu postoupí na políčko s odpovídajícím jménem koně. **Náklady na přepravu koně na dostihy jsou uvedeny na kartě a majitel koně je při zakoupení dostihu zaplatí bance.** Pokud hráč vlastní všechny koně jedné stáje, tak poté je může postavit najednou do 1 až 4 dostihů. **Náklady na přepravu koně do hlavního dostihu sezóny** platí majitel rovněž bance podle sazby uvedené na kartě. Hlavní dostih si může hráč zakoupit pouze tehdy, postavil-li koně do všech 4 dostihů. Dostihy si hráč na políčku koně označuje žlutým žetonem, hlavní dostih sezóny žetonem červeným.

Při zakoupení hlavního dostihu sezóny odevzdá hráč bance 4 žluté žetony, kterými byl kůň dosud označen. Zisk z dostihů platí majiteli ten hráč, který vstoupí na takto označeného koně. Výše platby se řídí počtem dostihů a dle sazeb uvedených na kartě koně.

TRENÉR

Vlastní-li hráč jednu nebo více trenérských licencí náleží mu odměna, pokud některý ze soupeřů skončí svůj tah na takovémto poli. Částky placené majiteli licence za trenérské služby se zvyšují podle počtu trenérských licencí, které hráč vlastní. Vstoupí-li soupeř na políčko **TRENÉR** platí majiteli následující sazby:

Počet držených trenérských licencí	Sazba
1	1 000 DK
2	2 000 DK
3	3 000 DK
4	4 000 DK

STÁJE a PŘEPRAVA

Cena za kartu **STÁJE** nebo **PŘEPRAVA** je označena na kartě i na herním plánu. Vlastník jedné karty obdrží od hráče, který vstoupil na takto označené políčko, 80násobek hodu kostkou. Pokud je hráč vlastníkem obou karet, obdrží od spoluhráče, který na jedno z nich vstoupil, 200násobek hodu kostkou.

NÁHODA a FINANCE

Skončí-li tah hráče na jednom z takto označených políček, sejme vrchní kartu z odpovídající hromádky a řídí se pokyny na této kartě. Po provedení vrátí použitou kartu dospodu balíčku. Toto neplatí pro kartu **NÁHODA**, která umožňuje jednorázové zrušení distance kdykoliv v průběhu hry. Tu hráč vrátí dospodu balíčku až po jejím využití.

DISTANC

Hráč, který zde **zastavil** nebo se na políčko dostal **použitím karty NÁHODA** nebo hodil-li v průběhu hry **dvakrát po sobě 6 bodů**, se po dobu distance nemůže účastnit dostihů. To znamená, že nikdo ze spoluhráčů mu po dobu jeho distance neplatí žádné poplatky za dostihy, pouze za prohlídku stájí. Distancovaný hráč se účastní házení kostkou ve svém pořadí. Na políčku **DISTANC** setrvá tak dlouho, až mu na kostce padne 6. V tu chvíli jeho distance končí a hráč hází ještě jednou. Teprve v druhém hodu postupuje na další políčko. Pokud mu

v druhém a třetím hodu opět padnou dvě 6, zůstává stát na políčku **DISTANC**.

KLINIKA

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

PARKOVIŠTĚ

Toto je neutrální pole.

Hráč zde neplatí žádné poplatky.

PODEZŘENÍ Z DOPINGU

Hráč, který zde zastavil, 1 kolo nehraje.

DOPORUČENÍ

Pokud v průběhu hry zjistíte, že některé pravidlo je příliš přísné, lze jej dohodou všech hráčů zmírnit. Například význam políčka **DISTANC**, na kterém postižený hráč čeká na hození 6, lze zaměnit tím, že se zde takto postižený hráč zdrží 2 kola nebo může místo jednoho hodu hodit kostkou třikrát za sebou.

Hráči si v průběhu hry mohou kupovat jednotlivé karty. Ve hře jsou tyto druhy karet: koně, trenérská licence, služby (stáje + přeprava). Hráči kupují volné karty od banky za pořizovací cenu, od spoluhráčů pak za cenu spolu dohodnutou. Volnou kartu od banky může koupit jen ten hráč, jehož tah skončil na neobsazeném políčku.

Koně jsou uspořádáni do barevně odlišených stájí. Každý hráč, který koupil nějakého koně, se snaží získat všechny koně jedné stáje (barvy), neboť teprve vlastní-li všechny koně jedné stáje, smí tyto koně postavit do DOSTIHŮ.

DOSTIH A VÝHODY KONĚ POSTAVENÉHO DO DOSTIHU

Vlastní-li hráč všechny koně od jedné stáje a skončí-li v průběhu hry jeho tah na kterémkoliv z koní takto kompletní stáje, může si koupit od banky 1–4 žluté žetony, podle svých finančních možností. Tyto žetony představují DOSTIHY. Cena za postavení koně do dostihu je vyznačena na kartě každého koně jako Náklady na přepravu koně na každý nový dostih. Hráč zaplatí tuto částku za každý žeton, který si koupí.

Příklad: *Za 3 žluté žetony zaplatí Kristýna trojnásobek udané hodnoty.*

Zakoupené dostihy (žetony) položí hráč na políčko koně, pro kterého **DOSTIH/ DOSTIHY** koupil. Je tak výhodné mít co nejvíce kompletních stájí, aby bylo možné do těchto dostihů postavit co nejvíce koní.

ZISK Z DOSTIHU

Skončí-li tah soupeře na koni, který je postaven do dostihu (kůň označený žlutými žetony), tento soupeř musí majiteli koně ihned zaplatit ZISK Z DOSTIHU. Výše této platby určují částky, které jsou napsány na jednotlivých kartách koní jako Zisk z dostihu.

Příklad: *Kůň NARCIOUS postavený do čtyř dostihů umožňuje získat Kristýně částku 26 000 DK. Tuto částku zaplatí Kristýně každý hráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.*

HLAVNÍ DOSTIH SEZÓNY

Pokud hráč skončí svou figurkou na některém ze svých koní, kterého již předtím postavil do 4 dostihů, může tohoto koně postavit do HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY. Pozor, hráč nemůže postavit koně do hlavního dostihu sezóny, pokud nebyl před tím kůň postaven do všech 4 dostihů.

Hráč zaplatí částku spojenou s náklady na přepravu koně do hlavního dostihu sezóny. Za to z banku dostane červený žeton. Ten opět položí na koně, pro kterého tento hlavní dostih koupil a 4 žluté žetony se vrátí do banku.

ZISK Z HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY

Skončí-li tah soupeře na koni, který je postaven do hlavního dostihu (kůň označený červeným žetonem), musí majiteli koně ihned zaplatit ZISK Z HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY. Výši této platby určuje částka, která je napsána na kartě daného koně jako Zisk z hlavního dostihu sezóny.

Příklad: *Kůň GRIFEL, postavený do hlavního dostihu sezóny, umožňuje získat Johanovi částku 21 000 DK. Tuto částku zaplatí Johanovi každý hráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.*

NÁKUP A OBCHODOVÁNÍ

Na začátku hry probíhá nákup a obchodování zejména mezi hráčem a bankou za stanovené ceny. V průběhu hry však podobné obchody mohou provádět i hráči mezi sebou. Rozhoduje pouze poptávka a nabídka. Hráči mohou mezi sebou

obchodovat všechny dříve získané karty koní, trenérů a služeb. Předmětem obchodu se může stát i celá stáj. Oslovený hráč však může obchod odmítnout, pokud mu nepřijde zajímavý. Je běžné, že na počátku hry vlastní karty koní od jedné stáje více hráčů. Chce-li však hráč postavit koně do dostihu, musí vlastnit celou stáj. Hráč se tak musí domluvit se soupeřem, který se stal majitelem daného koně, na prodeji. Výši a podobu platby si musí hráči domluvit mezi sebou. Obchodní jednání mezi bankou nebo spoluhráči uzavírá hráč, který je na tahu ihned po hodu kostkou a po postoupení o odpovídající počet políček. Ostatní hráči čekají a pokračují ve hře až po uzavření obchodu.

POZOR!

Protože stavět koně do dostihů smí hráč vlastníci pouze 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**.

SÁZENÍ NA SOUPEŘOVY KONĚ

Riziko, že hráč vstoupí na soupeřova koně postaveného do dostihu nebo do hlavního dostihu sezóny, může snížit sázením. Pokud hráč stojí na políčku, odkud by v dalším tahu mohl vstoupit na takového koně, může si na něj vsadit.

POSTUP PŘI SÁZENÍ

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**. Sázký 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 něho vsadil, vyplátí mu majitel koně **desetinásobek vsazené částky**. Nevstoupí-li na takto sázkou označené pole, propadá sázka majiteli koně. **Sázek na koně se smí zúčastnit pouze hráč, který sám vlastní aspoň 1 koně s minimálně 3 dostihy**. Každý hráč je povinen po svém hodu ihned vyrovnat veškeré z toho plynoucí požadavky soupeřů či banky, tedy i hráč, který vsadil na koně a vyhrál, musí samozřejmě majiteli koně vyplatit zisk z počtu dostihů, do kterých je kůň postaven. Nemá-li hráč při plnění finančních závazků dostatek finančních prostředků, je povinen odprodat část svého majetku na jejich uhrazení.

POZOR!

Každý vlastník koně nebo služeb je povinen sám se přihlásit o své finanční nároky vůči ostatním hráčům i vůči bance. V případě, že tak neučiní, dalším následujícím hodem jiného hráče jeho nároky zanikají.

PRODEJ SLUŽEB A TRENÉRSKÉ LICENCE

Služby a trenérskou licenci může hráč podle své úvahy odprodat buď bance za pořizovací cenu, nebo ostatním hráčům za dohodnutou cenu.

PRODEJ KONÍ A DOSTIHŮ

Prodej koní a dostihů se řídí následujícími pravidly:

1. Jestliže hráč vlastní celou stáj alespoň s **jedním obsazeným dostihem**, může jednomu soupeři prodat pouze celou stáj za libovolnou cenu. **Stáj včetně dostihů lze tak prodat pouze jedinému hráči**. Nelze tak prodat třeba jen část stáje, pokud je obsazena dostihem.
 2. Hráč vrátí bance libovolný počet dostihů. Banka **vyplatí hráči za vrácené dostihy poloviční hodnotu**.
 3. Hráč rozprodá více soupeřům karty koní za cenu dohodnutou nebo karty koní vrátí bance za původní hodnotu.
- Hráč se sám rozhodne, kterou z možností nebo jejich kombinací zvolí.

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.

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Vítězem se stává ten, kdo zůstane jako poslední ve hře. Lze se také dohodnout na časovém limitu pro celou hru. Vítězem se pak stává ten hráč, který během určené doby získal největší majetek. Výše majetku je dána součtem peněz a pořizovací hodnoty jednotlivých karet a dostihů.

Dostihy a stávky

**SK**

Vitajte vo svete koní, dostihov a stávkovania!

Hra Dostihy a stávky sa úspešne predáva už od roku 1984.

Odvtedy sa tejto hry predalo viac než 2 500 000 kusov a patrí medzi najobľúbenejšie stolové hry na českom a slovenskom trhu.

Vít'azom hry sa stáva hráč, ktorý dokáže odhadnúť situáciu, najlepšie zväzi riziká a správne investuje zverenú prostriedky. Každý hráč predstavuje zástupcu dostihového tímu, ktorý pohybom po hernom pláne obchádza aukcie dostihových koní. Hráč kupuje ponúkané kone podľa svojej úvahy a svojho záujmu, aby ich neskôr postavil do dostihov a pre svoju stajňu získal čo najväčší počet výhier. Každý hráč môže tiež zakúpiť služby spojené s dostihovým športom a ich prenájimaním zvyšovať svoj zisk.

HRA OBSAHUJE

- 1 herný plán
- 22 kariet koní
- 14 kariet **NÁHODA**
- 14 kariet **FINANCIE**
- 4 karty **TRÉNER**
- 1 kartu **PREPRAVA**
- 1 kartu **STAJNE**
- 72 žltých žetónov na označenie dostihu
- 18 červených žetónov na označenie hlavného dostihu
- 6 hracích figúrok v 6 farbách
- 1 hraciu kocku
- 1 vložku z umelej hmoty na ukladanie herných prvkov
- 261 dostihových korún (DK):
 - 6 ks v hodnote **10 000 DK**
 - 50 ks v hodnote **2 000 DK**
 - 20 ks v hodnote **1 000 DK**
 - 20 ks v hodnote **400 DK**
 - 80 ks v hodnote **200 DK**
 - 50 ks v hodnote **100 DK**
 - 35 ks v hodnote **20 DK**

PRÍPRAVA HRY

Rozložte herný plán na stôl. Zamiešajte postupne karty **NÁHODA** a **FINANCIE**. Karty položte do stredu herného plánu na vyznačené polia. Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na políčko označené **START**. Pred začiatkom hry si zvolíte hráča, ktorý sa stane bankárom. Funkciu bankára vykonáva tento hráč navyše a nemá vplyv na jeho vlastnú hru. Bankár spravuje peniaze a majetok banky oddelene od svojich vlastných prostriedkov.

Každý hráč dostane od	10 000 DK	1 ks
banky ako základný	2 000 DK	6 ks
vklad pre hru 30 000	1 000 DK	4 ks
dostihových korún	400 DK	3 ks
(ďalej DK) v tomto zložení:	200 DK	10 ks
	100 DK	7 ks
	20 DK	5 ks

Žetóny opatrne vylúpnite z predseknutého kartónu a zatiaľ odložte do plastovej vložky.

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

PRAVIDLÁ HRY

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi svojou figúrkou v smere šípky o toľko polí vpred, koľko padlo bodov na kocke. Ak padne na kocke 6 bodov, hádže hráč ešte raz. Hody sa sčítajú a figúrka postupuje vpred o súčet oboch hodov. Po vykonaní ťahu hráč ihneď vykoná akciu políčka, na ktorom ukončil svoj ťah. Na jednom políčku môže stáť aj viac figúrok.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je stať sa najúspešnejším majiteľom dostihovej stajne: nakupovať kone, investovať do nich, vyberať poplatky od súperov a dobre hospodáriť s peniazmi. Vít'azom sa stáva hráč, ktorý zostane ako posledný v hre a nepríde o všetky peniaze.

Príklad 1: *Kristína padne na kocke 1 bod a postúpi o jedno políčko od štartu, t. j. zastaví na políčku koňa **FANTOME**. Ak je tento kôň voľný a Kristína má záujem a prostriedky si ho kúpiť, zaplatí bankárovi predpísanú čiastku. Čiastka je vypísaná ako obstarávacia cena koňa na hernom pláne i na karte koňa. Po zaplatení dostane Kristína od bankára kartu s menom koňa **FANTOME**. Túto kartu položí pred seba lícom nabor. Ak na toto políčko následne vstúpi ktorýkoľvek iný hráč, zaplatí Kristíne čiastku, ktorú určuje prehliadka stajne. Táto čiastka je opäť vypísaná na karte koňa i na hernom pláne.*

Príklad 2: *Johan stojí na ŠTARTE a padnú mu na kocke 2 body. Postúpi teda na políčko označené **FINANCIE**. Otočí vrchnú kartu z balíčka **FINANCIE** a vykoná akciu podľa pokynov na karte. Potom kartu zasunie naspäť dospodu balíčka opäť lícom nadol.*

POZOR!

Ak hodí hráč kockou 6 bodov, hádže vždy ešte raz a postupuje o súčet oboch hodov. Ak mu pri druhom hode padne tiež 6, premiestni okamžite svoju figúrku na políčko **DIŠTANC**.

VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH POLÍČOK

ŠTART

Z tohto políčka hra začína. Po každom dokončení okruhu a po prekročení políčka **ŠTART** dostane hráč od banky 4 000 DK. Výnimkou z tohto pravidla tvoria iba inštrukcie na kartách **NÁHODA**.

MENÁ KONÍ

Políčka rovnakej farby tvoria jednu stajnu. Obstarávacia cena koňa je uvedená na hernom pláne i 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 prepravu koňa na dostihy sú uvedené na karte a majiteľ koňa ich pri zakúpení dostihu zaplatí banke. Ak hráč vlastní všetky kone jednej stajne, potom ich môže naraz postaviť do 1 až 4 dostihov.

Náklady na prepravu koňa do hlavného dostihu sezóny platí majiteľ tiež banke podľa sadzby uvedenej na karte. Hlavný dostih si môže hráč zakúpiť iba vtedy, ak postavil koňa do všetkých 4 dostihov. Dostihy si hráč na políčku koňa označuje žltým žetónom, hlavný dostih

sezóny červeným žetónom. **Pri zakúpení hlavného dostihu sezóny odovzdá hráč banke 4 žlté žetóny, ktorými bol kôň dosiaľ označený.** Zisk z dostihov platí majiteľovi ten hráč, ktorý vstúpi na takto označeného koňa. Výška platby sa riadi počtom dostihov a podľa sadzieb uvedených na karte koňa.

TRÉNER

Ak vlastní hráč jednu alebo viac trénerských licencií, patrí mu odmena, ak niektorý zo súperov skončí svoj ťah na takomto poli. Čiastky platené majiteľovi licencie za trénerské služby sa zvyšujú podľa počtu trénerských licencií, ktoré hráč vlastní. Ak vstúpi súper na políčko **TRÉNER**, platí majiteľovi nasledujúce sadzby:

Počet držaných trénerských	Sadzba
1	1 000 DK
2	2 000 DK
3	3 000 DK
4	4 000 DK

STAJNE a PREPRAVA

Cena za kartu **STAJNE** alebo **PREPRAVA** je označená na karte i na hernom 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 jedno z nich vstúpil 200 násobok hodu kockou.

NÁHODA a FINANCIE

Ak skončí ťah hráča na jednom z takto označených políčov, vezme vrchnú kartu zo zodpovedajúcej kôpky a riadi sa pokynmi na tejto karte. Po vykonaní pokynov vráti použitú kartu dospodu balíčka. Toto neplatí pre kartu **NÁHODA**, ktorá umožňuje jednorazové zrušenie dištancu kedykoľvek v priebehu hry. Tú hráč vráti dospodu balíčka až po jej využití.

DIŠTANC

Hráč, ktorý tu **zastavil** alebo sa na políčko dostal **použitím karty NÁHODA** alebo ak hodil v priebehu hry **dvakrát po sebe 6 bodov**, sa počas dištancu nemôže zúčastňovať dostihov. To znamená, že nikto zo spoluhráčov mu počas jeho dištancu neplatí žiadne poplatky za dostihy, iba za prehliadku stajní. Dištancovaný hráč sa zúčastňuje hádzania kockou vo svojom poradí. Na políčku **DIŠTANC** zotrvať tak dlho, až kým mu

na kocke padne 6. V tej chvíli jeho dištanc končí a hráč hádže ešte raz. Až v druhom hode postupuje na ďalšie políčka. Ak mu v druhom a treťom hode opäť padnú dve 6, zostáva stáť na políčku **DIŠTANC**.

KLINIKA

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

PARKOVISKO

Toto je neutrálne pole.

Hráč tu neplatí žiadne poplatky.

PODOZRENIE Z DOPINGU

Hráč, ktorý tu zastavil, 1 kolo nehrá.

ODPORÚČANIE

Ak v priebehu hry zistíte, že niektoré pravidlo je príliš prísne, je možné ho dohodou všetkých hráčov zmierniť. Napríklad význam políčka **DIŠTANC**, na ktorom postihnutý hráč čaká na hodenie 6, je možné zameniť tým, že sa tu takto postihnutý hráč zdrží 2 kolá alebo môže namiesto jedného hodu hodiť kockou trikrát za sebou.

Hráči si v priebehu hry môžu kupovať jednotlivé karty. V hre sú tieto druhy kariet: kone, trénerská licencia, služby (stajne + preprava). Hráči kupujú voľné karty od banky za obstarávaciu cenu, od spoluhráčov potom za cenu spoločne dohodnutú. Voľnú kartu od banky môže kúpiť len ten hráč, ktorého ťah skončil na neobsadenom políčku. Kone sú usporiadané do farebne odlíšených stajní. Každý hráč, ktorý kúpi nejakého koňa, sa snaží získať všetky kone jednej stajne (farby), pretože až keď vlastní všetky kone jednej stajne, smie tieto kone postaviť do DOSTIHOV.

DOSTIH A VÝHODY KOŇA POSTAVENÉHO DO DOSTIHU

Ak vlastní hráč všetky kone od jednej stajne a ak v priebehu hry skončí jeho ťah na ktoromkoľvek z koní takto kompletnej stajne, môže si kúpiť od banky 1 – 4 žlté žetóny, podľa svojich finančných možností. Tieto žetóny predstavujú DOSTIH. Cena za postavenie koňa do dostihu je vyznačená na karte každého koňa ako Náklady na prepravu koňa na každý nový dostih. Hráč zaplatí túto čiastku za každý žetón, ktorý si kúpi.

Príklad: *Za 3 žlté žetóny zaplatí Kristína trojnásobok uvedenej hodnoty.*

Zakúpené dostihy (žetóny) položí hráč na políčko koňa, pre ktorého DOSTIH/DOSTIH Y kúpil. Je tak výhodné mať čo najviac kompletných stajní, aby bolo možné do týchto dostihov postaviť čo najviac koní.

ZISK Z DOSTIHU

Ak skončí ťah súpera na koňovi, ktorý je postavený do dostihu (kôň označený žltými žetónmi), tento súper musí majiteľovi koňa ihneď zaplatiť ZISK Z DOSTIHU. Výšku tejto platby určujú čiastky, ktoré sú napísané na jednotlivých kartách koní ako Zisk z dostihu.

Príklad: *Kôň NARCIS postavený do štyroch dostihov umožňuje získať Kristíne čiastku 26 000 DK. Túto čiastku zaplatí Kristíne každý hráč, ktorý na tomto políčku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.*

HLAVNÝ DOSTIH SEZÓNY

Ak hráč skončí svojou figúrkou na niektorom zo svojich koní, ktorého už predtým postavil do 4 dostihov, môže tohto koňa postaviť do HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY. Pozor, hráč nemôže postaviť koňa do hlavného dostihu sezóny, ak predtým nebol kôň postavený do všetkých 4 dostihov.

Hráč zaplatí čiastku spojenú s nákladmi na prepravu koňa do hlavného dostihu sezóny. Za to z banku dostane červený žetón. Ten opäť položí na koňa, pre ktorého tento hlavný dostih kúpil a 4 žlté žetóny sa vrátia do banku.

ZISK Z HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY

Ak skončí ťah súpera na koňovi, ktorý je postavený do hlavného dostihu (kôň označený červeným žetónom), musí majiteľovi koňa ihneď zaplatiť ZISK Z HLAVNÉHO DOSTIHU SEZÓNY. Výšku tejto platby určuje čiastka, ktorá je napísaná na karte daného koňa ako Zisk z hlavného dostihu sezóny.

Príklad: *Kôň GRIFEL, postavený do hlavného dostihu sezóny, umožňuje získať Johanovi čiastku 21 000 DK. Túto čiastku zaplatí Johanovi každý hráč, ktorý na tomto políčku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.*

NÁKUP A OBCHODOVANIE

Na začiatku hry prebieha nákup a obchodovanie najmä medzi hráčom a bankou za stanovené ceny. V priebehu hry však podobné obchody môžu vykonávať aj hráči medzi sebou. Rozhoduje iba dopyt a ponuka. Hráči môžu medzi sebou obchodovať so všetkými skôr získanými kartami koní, trénerov a služieb. Predmetom obchodu sa môže stať aj celá stajňa. Oslovený hráč však môže obchod odmietnuť, ak mu nepripadá zaujímavý. Je bežné, že na začiatku hry vlastnia karty koní od jednej stajne viacerí hráči. Ak chce však hráč postaviť koňa do dostihu, musí vlastniť celú stajňu. Hráč sa tak musí dohodnúť so súperom, ktorý sa stal majiteľom daného koňa, na predaji. Výšku a podobu platby si musia hráči dohodnúť medzi sebou. Obchodné rokovanie medzi bankou alebo spoluhráčmi uzatvára hráč, ktorý je na ťahu, ihneď po hode kockou a po postúpení o zodpovedajúci počet políčok. Ostatní hráči čakajú a pokračujú v hre až po uzatvorení obchodu.

POZOR!

Pretože stavať kone do dostihov smie hráč vlastniaci iba 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**.

STÁVKOVANIE NA SÚPEROVE KONE

Riziko, že hráč vstúpi na súperovho koňa postaveného do dostihu alebo do hlavného dostihu sezóny, môže znížiť stávkovaním. Ak hráč stojí na políčku, odkiaľ by v ďalšom ťahu mohol vstúpiť na takého koňa, môže si naňho staviť.

POSTUP PRI STÁVKOVANÍ

Pred hodom položí hráč ľubovoľné množstvo peňazí na jedného či viac 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 stávkovať 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 stavenej čiastky**. Ak nevstúpi na takto stávkou označené pole, prepadá stávka majiteľovi koňa. **Stávok na koňa sa smie zúčastniť iba hráč, ktorý sám vlastní aspoň 1 koňa s minimálne 3 dostihmi**. Každý hráč je povinný po svojom hode ihneď vyrovnat' všetky z toho plynúce požiadavky súperov či banky,

teda i hráč, ktorý staval na koňa a vyhral, musí samozrejme majiteľovi koňa vyplatit' zisk z počtu dostihov, do ktorých je kôň postavený. Ak nemá hráč pri plnení finančných záväzkov dostatok finančných prostriedkov, je povinný odpredať časť svojho majetku na ich uhradenie.

POZORI!

Každý vlastník koňa alebo služieb je povinný sám sa prihlásiť o svoje finančné nároky voči ostatným hráčom aj voči banke. V prípade, že tak neurobí, ďalším nasledujúcim hodom iného hráča jeho nároky zanikajú.

PREDAJ SLUŽIEB A TRÉNERSKEJ LICENCIE

Služby a trénerskú licenciu môže hráč podľa svojej úvahy odpredať buď banke za obstarávaciu cenu, alebo ostatným hráčom za dohodnutú cenu.

PREDAJ KONÍ A DOSTIHOV

Predaj koní a dostihov sa riadi nasledujúcimi pravidlami:

1. Ak hráč vlastní celú stajňu aspoň **s jedným obsadeným dostihom**, môže jednému súperovi predat' iba celú stajňu za ľubovoľnú cenu. **Stajňu vrátane dostihov je možné tak predat' iba jedinému hráčovi**. Nie je možné tak predat' napríklad len časť stajne, ak je obsadená dostihom.
2. Hráč vráti banke ľubovoľný počet dostihov. Banka **vyplatí hráčovi za vrátené dostihy polovičnú hodnotu**.
3. Hráč rozpredá viacerým súperom karty koní za cenu dohodnutú alebo karty koní vráti banke za pôvodnú hodnotu.

Hráč sa sám rozhodne, ktorú z možností alebo ich kombináciu zvolí.

Hra pre hráča končí, ak nemá ďalšie prostriedky na vyrovnanie dlhov. Ak končí hru s dlhom i po odpredaní všetkého majetku, dorovná jeho dlh banka a hráč odstupuje z hry.

KONIEC HRY A URČENIE VÍŤAZA

Víťazom sa stáva ten, kto zostane ako posledný v hre. Je možné sa aj dohodnúť na časovom limite pre celú hru. Víťazom sa potom stáva ten hráč, ktorý počas určeného času získal najväčší majetok. Výška majetku je daná súčtom peňazí a obstarávacej hodnoty jednotlivých kariet a dostihov.