

# DOSTIHY & SÁZKY



Hra Dostihy & Sázky  
je určena pro 2 – 6 hráčů  
od 10 let.

*Vítejte ve světě koní, dostihů a sázení!*

*Hra Dostihy & Sázky se úspěšně prodává už od roku 1984. Od té doby se této hry prodalo více než 2 000 000 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 svěšené prostředky. Každý hráč představuje zástupce dostihového týmu, který pohybem po herním plánu obchází aukce dostihových koní. Volné koně podle své úvahy a svého zájmu kupuje, aby je později postavil do dostihů a pro svou stáj získal co největší počet výher. Každý hráč může rovněž koupit nebo získat 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“

## Dostihové peníze

- 5 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

## 72 žlutých žetonů pro označení dostihu

- 18 červených žetonů pro označení HLAVNÍHO dostihu
- 6 hracích figur v 6 barvách
- 1 hrací kostku
- 1 vložku z umělé hmoty pro ukládání hracích prvků
- 1 návod ke hře

## Příprava hry

Rozložte herní plán. Do jeho středu, položte textem dolů dvě samostatné hromádky zamíchaných karet „NÁHODA“ a „FINANCE“. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na **políčko označené „START“**. Před zahájením hry si hráči mezi sebou zvolí bankéře, který se rovněž účastní hry jako jeden z hráčů. Funkci bankéře vykonává tento hráč navíc a nemá vliv na jeho vlastní hru. Bankéř používá peníze a majetek banky odděleně od svých vlastních prostředků.

Každý hráč obdrží od banky jako základní vklad pro hru 30 000 dostihových korun (dále DK) v tomto složení: 10 000 DK – 1 ks, 2 000 DK – 6 ks, 1 000 DK – 4 ks, 400 DK – 3 ks, 200 DK – 10 ks, 100 DK – 7 ks, 20 DK – 5 ks. V případě plného počtu hráčů (6), mohou být chybějící bankovky nahrazeny bankovkami jiných hodnot.

Žetony opatrně vyloupejte z předseknutého kartónu 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 řadě, hodí kostkou a postoupí svoji 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 sčítají a figurka postupuje vpřed o součet obou hodů. Po provedení tahu, hráč ihned vykoná akci, která vyplývá z políčka, na kterém ukončil svůj tah. Na jednom políčku může stát i více figurek.

**Příklad 1:** Hráč hodí kostkou 1 bod a postoupí o jedno políčko od startu, tj. zastaví na políčku kůň „FANTOME“. Pokud je tento kůň volný a hráč 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 položí před sebe textem nahoru. Pokud na toto políčko následně vstoupí kterýkoliv jiný hráč, zaplatí majiteli koně „FANTOME“ částku, kterou určuje „**prohlídka stáje**“. Tato částka je opět vypsána na kartě koně i na herním plánu.

**Příklad 2:** Hráči, který stojí na STARTU, padnou na kostce 2 body. Postoupí na políčko označené „FINANCE“. Hráč obrátí vrchní kartu z balíčku „FINANCE“ a provede akci podle pokynů na kartě. Kartu zasune zpět do spodu balíčku opět textem 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 POLÍ

### Políčko „START“

Z tohoto políčka hra začíná. Po každém dokončení okruhu a po překročení políčka „START“, obdrží hráč od banky dotaci 4 000 DK. Výjimku tvoří pouze instrukce 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 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.** Koně

může najednou postavit 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 4 dostihů. Dostihy si hráč na políčku koně označuje žlutým žetonem „HLAVNÍ DOSTIH SEZÓNY“ žetonem červeným. **Při zakoupení hlavního dostihu sezóny odevzdá hráč bance 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.

### Políčko „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: Vlastní-li hráč 1 trenérskou licenci obdrží 1 000 DK, vlastní-li 2 obdrží 2 000 DK, vlastní-li 3 obdrží 3 000 DK a vlastní-li 4 trenérské licence obdrží 4 000 dostihových korun.

### Políčko „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, 80 násobek hodu kostkou. Pokud je hráč vlastníkem obou karet, obdrží od spoluhráče, který na jedno z nich vstoupil, 200 násobek hodu kostkou.

### Políčko „NÁHODA“ a „FINANCE“

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

### Políčko „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 stáje. Distancovaný hráč se účastní házení kostkou ve svém pořadí. Na políčko „DISTANC“ setrvá tak dlouho, až mu

na kostce padne 6. V tu chvíli jeho distanc končí a hráč hází ještě jednou. Teprve v druhém hodu postupuje na další políčka. Pokud mu v druhém a třetím hodu opět padnou dvě 6, zůstává stát na políčku „DISTANC“.

#### **Políčka „VETERINÁRNÍ SLUŽBA“**

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

#### **Políčko „PARKOVIŠTĚ“**

Toto je neutrální pole. Hráč zde neplatí žádné poplatky.

#### **Políčko „PODEZŘENÍ Z DOPINGU“**

Hráč, který zde zastavil, 1x nehází.

#### **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 v průběhu hry, podle svého uvážení, kupují jednotlivé karty. Volné karty od banky za pořizovací cenu, od spoluhráčů za cenu dohodnutou. Volnou kartu od banky může koupit jen ten hráč, jehož tah skončil na takto neobsazeném políčku. V průběhu hry lze získat tyto karty: koně, trenérskou licenci, služby (stáje + přepravu).**

**Koně jsou uspořádáni do jednotlivých 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 stavět 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 **DOSTIH**. 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 hráč trojnásobek udané hodnoty.

Zakoupené dostihy (žetony) položí hráč na políčko koně, pro kterého **DOSTIH – DOSTIH**Y 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), 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 „NARCIUS“ postavený do čtyř dostihů získá majiteli částku 26 000 DK. Tuto částku zaplatí majiteli koně „NARCIUS“ každý hráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.

#### **HLAVNÍ DOSTIH SEZÓN**

Pokud hráč dokončí svůj tah na některém ze svých koní, kterého již předtím postavil do 4 dostihů, může tohoto koně postavit do **HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓN**. 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 banky dostane červený žeton. Ten opět položí na koně, pro kterého tento hlavní dostih koupil. 4 žluté žetony vrátí do banky.

#### **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 SEZÓN**. 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 získá majiteli částku 21 000 DK. Tuto částku zaplatí majiteli koně „GRIFEL“ 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 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 vlastnicí 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 soupeřovi koně**

Riziko, které pro hráče vyplývá ze soupeřových koní postavených do dostihů nebo do hlavního dostihu sezóny, lze snížit sázením. Pokud hráč stojí na políčku, ze kterého by mohl ve svém tahu vstoupit na koně postaveného do dostihu, může si na tohoto koně 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**. Sázkou 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, 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. Tj. 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 nároky vůči ostatním hráčům i vůči bance. V případě, že tak neučiní, dalším následujícím hodem jiného hráče jeho nároky zanikají.

Patří k pravidlům hry, **že se hráči navzájem**

**neupozorňují** na tato opomenutí. Na začátku hry se lze i dohodnout, že pokud někdo poruší toto pravidlo, zaplatí do banky peněžitou pokutu. Výši této pokuty si stanoví sami hráči.

### **PRODEJ služeb a trenérské licence**

Služby a trenérskou licenci může hráč podle své uvahy 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 aspoň 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 i dohodnout na časovém limitu. 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 & SÁZKY



Hra Dostihy & Stávky  
je určená pre 2 – 6 hráčov  
od 10 rokov.

*Vitajte vo svete koní, dostihov a stávkovania!*

*Hra Dostihy & Stávky sa úspešne predáva už od roku 1984. Odvtedy sa z tejto hry predalo viac než 2 000 000 kusov a patrí k jednej z najobľúbenejších stolových hier na českom a slovenskom trhu.*

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý dokáže odhadnúť situáciu, najlepšie zváži riziká a správne investuje zverené prostriedky.

Každý hráč predstavuje zástupcu dostihového tímu, ktorý pohybom po hernom pláne obchádza aukcie dostihových koní. Volné kone podľa svojej úvahy a svojho záujmu kupuje, aby ich neskôr postavil do dostihov a pre svoju stajňu získal čo najväčší počet výhier. Každý hráč môže tiež kúpiť alebo získať služby spojené s dostihovým športom a ich prenájaním 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“

## Dostihové peniaze

5 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

72 žltých žetónov pre označenie dostihu

18 červených žetónov pre označenie HLAVNÉHO dostihu

6 hracích figúr v 6 farbách

1 hraciu kocku

1 vložku z umelej hmoty na ukladanie hracích prvkov

1 návod na hru

## Príprava hry

Rozložte herný plán. Do jeho stredu položte textom dole dve samostatné kôpky zamiešaných kariet „NÁHODA“ a „FINANCIE“. Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na **políčko označené „ŠTART“**. Pred začatím hry si hráči medzi sebou zvolia bankára, ktorý sa tiež zúčastňuje hry ako jeden z hráčov. Funkciu bankára vykonáva tento hráč navyše a nemá vplyv na jeho vlastnú hru. Bankár používa peniaze a majetok banky oddelene od svojich vlastných prostriedkov. Každý hráč dostane od banky ako základný vklad pre hru 30 000 dostihových korún (ďalej DK) v tomto zložení:

10 000 DK – 1 ks, 2 000 DK – 6 ks, 1 000 DK – 4 ks, 400 DK – 3 ks, 200 DK – 10 ks, 100 DK – 7 ks, 20 DK – 5 ks. V prípade plného počtu hráčov (6), môžu byť chýbajúce bankovky nahradené bankovkami iných hodnôt.

Žetóny opatrne vylúpte 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 šípy 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, ktorá vyplýva z políčka, na ktorom ukončil svoj ťah. Na jednom políčku môže stáť aj viac figúrok.

**Príklad 1:** Hráč hodí kockou 1 bod a postúpi o jedno políčko od štartu, t. j. zastaví na políčku kôň „FANTOME“. Ak je tento kôň voľný a hráč má záujem o kúpu tohto koňa, zaplatí bankárovi predpísanú čiastku. Čiastka je vypísaná ako **obstarávacía cena koňa** na hernom pláne aj na karte koňa. Po zaplatení dostane hráč od bankára kartu s menom koňa „FANTOME“. Túto kartu položí pred seba textom nahor. Ak na toto políčko následne vstúpi ktorýkoľvek iný hráč, zaplatí majiteľovi koňa „FANTOME“ čiastku, ktorú určuje „**prehliadka stajne**“. Táto čiastka je opäť vypísaná na karte koňa aj na hernom pláne.

**Príklad 2:** Hráčovi, ktorý stojí na ŠTARTE, padnú na kocke 2 body. Postúpi na políčko označené „FINANCIE“. Hráč obráti vrchnú kartu z balíčka „FINANCIE“ a vykoná akciu podľa pokynov na karte. Kartu zasunie naspäť na spodok balíčka opäť textom dole.

## Pozor!

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

## VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH POLÍ

### Políčko „ŠTART“

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

### Políčka s názvami koní

**Políčka rovnakej farby tvoria jednu stajňu.**

**Obstarávacía cena koňa** je uvedená na hernom 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 prepravu koňa na dostihy sú uvedené na karte a majiteľ koňa ich pri zakúpení**

**dostihu zaplatí banke.** Koňa 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 4 dostihov. Dostihy si hráč na políčku koňa označuje žltým žetónom, „HLAVNÝ DOSTIH SEZÓNY“ žetónom červeným. **Pri zakúpení hlavného dostihu sezóny odovzdá hráč banke 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.

### Políčka „TRÉNER“

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

Ak vlastní hráč 1 trénersku licenciu, dostane 1 000 DK, ak vlastní 2, dostane 2 000 DK, ak vlastní 3, dostane 3 000 DK, a ak vlastní 4 trénerske licencie, dostane 4 000 dostihových korún.

### Políčko „STAJNE“ a „PREPRAVA“

Cena za kartu „STAJNE“ alebo „PREPRAVA“ je označená na karte aj 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.

### Políčka „NÁHODA“ a „FINANCIE“

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

### Políčko „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 stajni.

Dištanovaný hráč sa zúčastňuje hádzania kockou vo svojom poradí. Na poličku „DIŠTANC“ zotrvať tak dlho, až mu na kocke padne 6. V tej chvíli jeho dištanc končí a hráč hádže ešte raz. Až v druhom hode postupuje na ďalšie polička. Ak mu v druhom a treťom hode opäť padnú dve 6, zostáva stáť na poličku „DIŠTANC“.

#### **Polička „VETERINÁRNA SLUŽBA“**

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

#### **Poličko „PARKOVISKO“**

Toto je neutrálne pole. Hráč tu neplatí žiadne poplatky.

#### **Poličko „PODOZRENIE Z DOPINGU“**

Hráč, ktorý tu zastavil, 1x nehádze.

#### **ODPORÚČANIE**

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

**Hráči v priebehu hry, podľa svojho uváženia, kupujú jednotlivé karty. Voľné karty od banky za obstarávaciu cenu, od spoluhráčov za cenu dohodnutú. Voľnú kartu od banky môže kúpiť len ten hráč, ktorého ťah skončil na takto neobsadenom poličku. V priebehu hry je možné získať tieto karty: kone, trénersku licenciu, služby (stajne + prepravu). Kone sú usporiadané do jednotlivých farebne odlišných stajní. Každý hráč, ktorý kúpil nejakého koňa, sa snaží získať všetky kone jednej stajne (farby), pretože až keď vlastní všetky kone jednej stajne, smie tieto kone stavať do DOSTIHOV.**

#### **DOSTIH A výhody koňa postaveného do DOSTIHU**

Ak vlastní hráč všetky kone od jednej stajne a ak skončí v priebehu hry 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 **DOSTIHU**. 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.

**Příklad:** Za 3 žlté žetóny zaplatí hráč trojnásobok udanej hodnoty.

Zakúpené dostihy (žetóny) položí hráč na poličko koňa, pre ktorého DOSTIH – DOSTIHU 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 (koň označený žltými žetónmi), musí majiteľovi koňa **ihneď zaplatiť ZISK Z DOSTIHU**. Výšku tejto platby určujú čiastky, ktoré sú napísané na jednotlivých kartách koní ako „Zisk z dostihu“.

**Příklad:** Koň „NARCIUS“ postavený do štyroch dostihov ziska majiteľovi čiastku 26 000 DK. Túto čiastku zaplatí majiteľovi koňa „NARCIUS“ každý hráč, ktorý na tomto poličku kedykoľvek v priebehu hry zastaví.

#### **HLAVNÝ DOSTIH SEZÓNY**

Ak hráč dokončí svoj ťah 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 nepad pred tým koň postavený do všetkých 4 dostihov.

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

#### **Zisk z hlavného dostihu sezóny**

Ak skončí ťah súpera na koňovi, ktorý je postavený do hlavného dostihu (koň 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“.

**Příklad:** Koň „GRIFEL“ postavený do hlavného dostihu sezóny ziska majiteľovi čiastku 21 000 DK. Túto čiastku zaplatí majiteľovi koňa „GRIFEL“ každý hráč, ktorý na tomto poličku 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 vlastní 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 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 (t. j. 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, ktoré pre hráča vyplýva zo súperových koní postavených do dostihov alebo do hlavného dostihu sezóny, je možné znížiť stávkovaním. Ak hráč stojí na políčku, z ktorého by mohol vo svojom ťahu vstúpiť na koňa postaveného do dostihu, môže si na tohto koňa stavať.

### **Postup pri stávkovaní**

Pred hodom položí hráč ľubovoľné množstvo peňazí na jedného alebo 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 stávil, vyplatí mu majiteľ koňa **desaťnásobok stavenej čiastky**. Ak nevstúpi na takto stávkou označené pole, prepadá stávka majiteľovi koňa. **Stávk 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 vyrovnáť všetky z toho plynúce požiadavky súperov alebo banky. T. j. aj hráč, ktorý stávil na koňa a vyhral, musí samozrejme majiteľovi koňa vyplatiť 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.

### **Pozor!**

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

Patrí k pravidlám hry, **že sa hráči navzájom**

**neupozorňujú** na tieto zabudnutia. Na začiatku hry sa je možné aj dohodnúť, že ak niekto poruší toto pravidlo, zaplatí do banku peňažitú pokutu. Výšku tejto pokuty si stanovia sami hráči.

### **PREDAJ služieb a trénerskej licencie**

Služby a trénersku 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 predať iba celú stajňu za ľubovoľnú cenu. **Stajňu vrátane dostihov je možné tak predať iba jedinému hráčovi**. Nie je možné tak predať 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 aj 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. 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.

**Dino Toys**

K Piskovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.mojedino.cz

