

## Dino Dostihy a sázky RETRO (DI631953)

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 a 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.

### Obsah hry:

- dostihové peníze v hodnotách od 20 DK až do 10.000 DK (dostihových korun)
- 22 karet koní
- 14 karet *Náhoda* (označeno N)
- 14 karet *Finance* (označeno F)
- 4 karty *Trenér*
- 1 karta *Přeprava*
- 1 karta *Stáje*
- žluté žetony pro označení dostihů
- červené žetony pro označení hlavních dostihů
- 6 figurek v rozdílných barvách
- 1 hrací kostka
- vložka z umělé hmoty pro uložení hracích prvků
- hrací plán rozdělený křížovým výsekem do 4 částí

### Příprava hry:

Rozdělený hrací plán se složí a spojí v jeden celek pomocí vyseknutých zámků. Díly k sobě patřící určuje středový obraz. Do středu hracího plánu na označená místa se textem dolů položí dvě samostatné hromádky zamíchaných karet *Náhod*, označených jako N a *Financí*, označených jako F.

Hry se může zúčastnit 2 až 6 hráčů. Každý si vybere jednu z různobarevných figurek a postaví ji 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 ks,
- 2.000 – 6 ks,
- 1.000 – 4 ks,
- 400 – 3 ks,
- 200 – 10 ks,
- 100 – 7 ks,
- 20 – 5 ks.

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

## **Pravidla hry:**

Začínající hráč, který postavil svou figurku na políčko *Start*, po hození hrací kostkou postoupí ve žlutém pruhu hracího plánu o počet políček, dle hodnoty hozené na kostce. Pozor, pokud na kostce padne 6, hází hráč ještě jednou a hody se sčítají. Každé políčko hracího plánu má nějaký význam. Hráč ihned provede to, co z jeho umístění na hracím plánu vyplývá. Pro názornost popíšeme funkci několika prvních políček.

### **Příklad herních situací:**

Na začátku hry hráči na kostce padla 1, postoupí o jedno políčko od startu, to jej zastaví na políčku koně *Fantome*. Pokud má zájem o koupi tohoto koně, zaplatí bankéři předepsanou částku.

Částka je vypsána jako **pořizovací cena koně** na hracím 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 kterýkoliv 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 na kostce padla 2, hráč postoupí na políčko označené *Finance*. Obrátí svrchní kartu z balíčku *Finance* (ten je označen písmenem F) a provede příkaz podle pokynů. Kartu poté zasune zpět vespod balíčku, textem dolů.

Na políčko *veterinární vyšetření* se dostal hráč, kterému na kostce padla 4. Na tomto políčku podle příkazu, který je uveden na hracím plánu, zaplatí ihned bance (bankéři) stanovenou částku.

Pátým políčkem od startu je 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, od bankéře po zaplacení obdrží kartu *Trenér 1*. Tuto kartu (licenci) opět sám opatruje, neboť jestliže zastaví jiný hráč na tomto poli, zaplatí vlastníkovvi 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 svrchní kartu z balíčku *Náhoda* (ten je označen písmenem N) a provede příkaz stanovený kartou. Kartu opět zasune zpět vespod balíčku, textem dolů.

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

Po tahu prvního hráče se na řadě střídají 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 a přeprava), 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 kterémkoliv koni této získané stáje, smí si koupit od banky podle své finanční situace 1 až 4 **žluté žetony**. Tyto žetony představují *Dostihy*. Zakoupené žetony položí na políčko koně, pro kterého *Dostihy* koupil. Je velmi výhodné mít co nejvíce stáží, 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 *Narcisus* postavený do čtyř dostihů získává majiteli částku 26.000 DK. Je to částka, kterou majiteli koně *Narcisus* 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 4 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** (4 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 probíhají **pouze mezi hráči a bankou**. Tato jednání o prodeji a nákupu služeb (trenéři, stáje, přeprava, atd.), ale i koní a celých stáží 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 stáží 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, hodí hráč na řadě 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 zanikají. 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. 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, získává sázku majitel koně. **Sázek na koně se smí zúčastnit pouze ten hráč, který sám vlastní alespoň 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 alespoň jedním obsazeným dostihem, prodá soupeři **tuto celou stáj** za cenu libovolnou. Tuto **celou stáj včetně dostihů smí prodat pouze jedinému hráči**. Nelze prodávat třeba část stáje, pokud je obsazen alespoň 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 vlastnící **celou stáj** (tj. jednu barvu), nesmí nikdy při manipulaci s kartami a dostihy dojít k situaci, že existují **různí majitelé karet koní jedné stáje s obsazenými dostihy**.

### **Konec hry:**

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. Vítězí hráč, který 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, vyjma některých instrukcí na kartách *Náhoda*.

#### **Políčka s názvy koní:**

**Políčka stejné barvy tvoří jednu stáj. Pořizovací cena koně** je uvedena na hracím 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.

### **Políčko *Trenér*:**

Pokud hráč vstoupil na políčko *Trenér* a je-li volné, může toto políčko od banky koupit. **Po zaplacení příslušné částky (4.000 DK) 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 hracím 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 (kartu) obdrží 1.000 DK,

vlastní-li 2, obdrží 2.000 DK,

vlastní-li 3, obdrží 3.000 DK

a vlastní-li všechny 4 trenérské licence, obdrží 4.000 DK.

### **Políčka *Stáje a Přeprava*:**

Cena na zakoupení *Stáje* a *Přepravy* je označena na kartě a na hracím 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 jednu z nich vstoupí, **200násobek** hodu 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 odpovídajícího balíčku a řídí se pokyny na této kartě. Po provedení vrátí použitou kartu vespod balíčku. Kromě jedné karty *Náhoda*, která umožňuje jednorázové zrušení *distancu* kdykoliv v průběhu hry. Po použití se i tato karta vrátí do balíčku.

### **Políčko *Distanc*:**

Hráč, který zde zastaví nebo se na políčko dostal buď použitím karty *Náhoda*, nebo hodem 6 dvakrát po sobě, se po dobu *distancu* nezúčastňuje dostihů, tzn., že nikdo ze spoluhráčů mu po dobu *distancu* 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.

### **Políčko *Veterinární služba*:**

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

### **Políčko *Parkoviště*:**

Na tomto políčku se neplatí žádné poplatky.

### **Políčko *Podezření z dopingu:***

Hráč, který zde zastaví, 1× nehází a v tomto jednom vynechaném 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, musí se z kteréhokoliv místa na hracím 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 je některé pravidlo příliš přísné, lze jej samozřejmě dohodou hráčů zmírnit. Např. 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.