

Dino Dostihy a stávky RETRO (DI631953)

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 a najlepšie investuje zverené prostriedky. Každý hráč vlastne 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.

Obsah hry:

- dostihové peniaze v hodnotách od 20 DK až do 10 000 DK (dostihových korún)
- 22 kariet koní
- 14 kariet Náhoda (označené N)
- 14 kariet Financie (označené F)
- 4 karty *Tréner*
- 1 karta *Preprava*
- 1 karta *Stajne*
- žlté žetóny na označenie dostihov
- červené žetóny na označenie hlavných dostihov
- 6 figúrok v rozdielnych farbách
- 1 hracia kocka
- vložka z umelej hmoty na uloženie hracích prvkov
- hrací plán rozdelený krížovým výsekom do 4 častí

Príprava hry:

Rozdelený hrací plán sa zloží a spojí v jeden celok pomocou vyseknutých zámkov. Diely k sebe patriace určuje stredový obraz. Do stredu hracieho plánu na označené miesta sa textom dole položia dve samostatné kôpky zamiešaných kariet *Náhod*, označených ako N a *Financí*, označených ako F.

Hry sa môže zúčastniť 2 až 6 hráčov. Každý si vyberie jednu z rôznych farebných figúrok a postaví ju na políčko označené *Štart*. Pred zahájením vlastnej hry si hráči medzi sebou zvolia **bankára**, ktorý sa taktiež môže zúčastniť hry ako jeden z hráčov. Funkciu bankára vykonáva tento hráč navyše a nemá vplyv na jeho vlastnú hru. Rovnako peniaze a **majetok banky používa tento hráč oddelene** od svojich vlastných prostriedkov.

Každý hráč dostane od banky ako **základný vklad** pre hru 30.000 dostihových korún v týchto druhoch bankoviek:

- 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 bankár. Po ňom pokračujú v hre hráči v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry:

Začínajúci hráč, ktorý postavil svoju figúrku na políčko *Štart*, po hodení hracou kockou postúpi v žltom pruhu hracieho plánu o počet políčok, podľa hodnoty hodené na kocke. Pozor, ak na kocke padne 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 herných situácií:

Na začiatku hry hráči na kocke padla 1, postúpi o jedno políčko od štartu, to ho zastaví na políčku koňa *Fantome*. Pokiaľ má záujem o kúpu tohto koňa, zaplatí bankárovi predpísanú čiastku.

Suma je vypísaná ako **obstarávacia cena koňa** na hracom pláne aj 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* sumu určenú za **prehliadku stajne**. Táto suma je opäť vypísaná na karte koňa aj na hracom pláne. (O kartách koní je neskôr napísané podrobne).

Pokiaľ na kocke padla 2, hráč postúpi na políčko označené *Financie*. Obráti vrchnú kartu z balíka *Financie* (ten je označený písmenom F) a vykoná príkaz podľa pokynov. Kartu potom zasunie späť naspodok balíčka, textom dole.

Na políčko *veterinárne vyšetrenie* sa dostal hráč, ktorému na kocke padla 4. Na tomto políčku podľa príkazu, ktorý je uvedený na hracom pláne, zaplatí ihneď banke (bankárovi) stanovenú sumu.

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

Ak zastaví hráč na políčku *Náhoda*, tak ako pri financiách obráti ihneď vrchnú kartu z balíka *Náhoda* (ten je označený písmenom N) a vykoná príkaz stanovený kartou. Kartu opäť zasunie späť naspodok balíčka, textom dole.

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

Po ťahu prvého hráča sa na rade striedajú ďalší hráči a tiež sa všetci riadia významom políčok podľa následných vysvetliviek.

Zmysel ich jednania je v tom, že podľa svojho uváženia kupujú od banky za obstarávaciu cenu, prípadne od spoluhráča za dohodnutú cenu, trénerské licencie, služby (stajne a preprava), ale hlavne kone, ktoré sú usporiadané do jednotlivých farebne odlišených 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), lebo až keď vlastní všetky kone jednej farby (stajne), smú tieto kone stavať do *Dostihov*.

Čo je to v tejto hre **DOSTIH**:

Ak hráč vlastní **všetky kone jednej stajne** (t. j. 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 až 4 **žlté žetóny**. Tieto žetóny predstavujú *Dostihy*. Zakúpené žetóny položí na políčko koňa, pre ktorého *Dostihy* kúpil. Je veľmi výhodné mať čo najviac stajní, pretože tieto kone je možné stavať do dostihov – kupovať od banky žlté žetóny. Pretože **ak stojí cudzí hráč na políčku** s položenými žetónmi, platí majiteľovi vysoké čiastky, ktoré sú vypísané na kartách koní.

Priklad: Kôň *Narcus* postavený do štyroch dostihov získava majiteľovi čiastku 26.000 DK. Je to čiastka, ktorú majiteľovi koňa *Narcus* 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 4 žltými žetónmi), smie, ak na tomto koni v priebehu hry znovu zastaví, postaviť tohto koňa do **Hlavného dostihu sezóny**. **Postavenie** koňa do *Hlavného dostihu* sezóny je teda **podmienené** tým, že kôň bol predtým postavený do **štyroch dostihov** (4 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 prebiehajú **iba medzi hráčmi a bankou**. Tieto rokovania o predaji a nákupe služieb (tréneri, stajne, preprava, atď.), ale aj koní a celých stajní prebiehajú aj **medzi hráčmi navzájom** a pri týchto rokovaniach **nie sú stanovené pevné ceny**. Rozhoduje iba ponuka a dopyt. Je bežné, že z počiatku hry vlastní karty koní jednej stajne viacerých hráčov. (Hráči nakupujú voľné kone, ktoré má banka k dispozícii). Pretože však **dostihy** smú byť nakupované **iba ak vlastní hráč celú stajňu** (t. j. kone jednej farby) a nie len časť tejto stajne, urobí jeden hráč druhému priamu ponuku, za koľko predá (uvolní) 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 rokovanie 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, hodí hráč na rade kockou a po vykonaní ťahu navrhne hráči, 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. Patrí k pravidlám hry, že sa hráči navzájom neupozorňujú na tieto opomenutia. Podľa dohody medzi hráčmi možno prípadne **poveriť bankára**, 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 stávil, vyplatí mu majiteľ koňa desaťnásobok vsadenej čiastky. Ak na takto stávkou nevstúpi označené pole, získa stávku majiteľ koňa. **Stávkou na koňa sa smie zúčastniť iba ten hráč, ktorý sám vlastní aspoň 1 kone s minimálne 3 dostihmi.** Každý hráč je povinný po svojom hode vyrovnať všetky z toho plynúce požiadavky súperov či banky. T. j. aj hráč, ktorý stávil na koňa a vyhral, musí samozrejme majiteľovi koňa zaplatiť zisk z počtu dostihov, do ktorého 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 hráč z finančných dôvodov musí manipulovať s kartami koní alebo dostihmi postupuje nasledovne:

1. Ak vlastní **celú stajňu** s aspoň jedným obsadeným dostihom, predá súperovi **túto celú stajňu** za ľubovoľnú cenu. Túto **celú stajňu vrátane dostihov smie predať iba jedinému 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 cenu dohodnutú, alebo vráti banke karty koní za pôvodnú hodnotu.

Pozor!

Pretože stavať kone do dostihov smie hráč vlastníaci **celú** stajňu (t.j. jednu farbu), nesmie nikdy pri manipulácii s kartami a dostihmi dôjsť k situácii, že existujú **rôzni majitelia kariet koní jednej stajne s obsadenými dostihmi.**

Koniec hry:

Hra pre hráča končí, ak nemá ďalšie prostriedky na vyrovnanie dlhov. Ak končí hra s dlhom aj po odpredaní všetkého majetku, dorovná jeho dlh banka a hráč odstupuje z hry. Víťazí hráč, ktorý zostane ako posledný v hre.

Vysvetlivky k jednotlivým symbolom:

Políčko *Štart*:

Odtiaľ hra začína. Po každom dokončení okruhu a po prekročení políčka *Štart* dostane hráč od banky dotáciu 4.000 DK, 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 ten hráč, ktorý po svojom hode postúpi na políčko s zodpovedajúcim menom koňa. **Náklady na prípravu koňa do dostihov sú uvedené na karte a majiteľ koňa ich pri zakúpení dostihu platí banke.** Kone 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 postavil koňa už do 4 dostihov. Dostihy si hráč na políčku

koňa označuje žltými žetónmi, hlavný dostih červeným žetónom. **Pri zakúpení hlavného dostihu odovzdá hráč banke žetóny žlté.** Zisk z dostihov platí majiteľovi ten hráč, ktorý vstúpi na toto políčko, podľa počtu dostihov a sadzieb uvedených na karte koňa.

Políčko 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). Nedá sa 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) *Tréner* je možno ale tiež získať priamym konaním a **nákupom od ostatných hráčov** za cenu dohodnutú. Týmto spôsobom je možné naraz získať karty všetky.

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 vstúpi hráč na políčko *Tréner* **platí majiteľovi nasledujúce sadzby:**

Ak niekto vlastní 1 trénerskú licenciu (kartu) dostane 1.000 DK,

ak vlastní 2, dostane 2.000 DK,

ak vlastní 3, dostane 3.000 DK

a ak vlastní všetky 4 trénerské licencie, dostane 4.000 DK.

Políčka Stajne a Preprava:

Cena na 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, t. j. karty koní, *Tréner*, *Stajne*, *Doprava* 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 hráč zastaví na jednom z takto označených políčok, sníme vrchnú kartu z zodpovedajúceho balíčka a riadi sa pokynmi na tejto karte. Po vykonaní vráti použitú kartu naspodok balíčka. Okrem jednej karty *Náhoda*, ktorá umožňuje jednorazové zrušenie *dištancie* kedykoľvek v priebehu hry. Po použití sa aj táto karta vráti do balíčka.

Políčko Dištancia:

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

Políčko 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× nehádza a v tomto jednom vynechanom hode sa nezúčastňuje žiadneho dostihu, t. j. 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, musí sa z ktoréhokolvek miesta na hracom pláne postaviť na políčko *Dištancia* a musí čakať na ďalšie hodenie čísla 6, aby mohol pokračovať v hre.

Odporúčame Vám pred začatím hry dôkladné preštudovanie návodu. Hra má svoju logiku, ktorá nemusí byť viditeľná po letmom prečítaní a prípadné nezhody v priebehu hry by Vám pokazili dojem z tejto neobyčajne zaujímavej hry. Pokiaľ napriek tomu zistíte v priebehu hry, že je niektoré pravidlo príliš prísne, možno ho samozrejme dohodou hráčov zmierniť. Napr. význam políčka *Dištancia*, na ktorom postihnutý hráč čaká na hodenie čísla 6, je možné zameniť tým, že sa tu takto postihnutý hráč zdrží 2 kolá, atď.