



DOSTIHY & SÁZKY

Každý jednou v životě chtěl mít svého koníka nebo se na něm chtěl alespoň povozit. V Dostizích a sázkách JUNIOR zažiješ obojí. Pořiď si svého poníka, starej se o něj a svez na něm své kamarády. Když o něj budeš dobře pečovat, pomůže ti na oplátku vyhrát hru. Přejeme všem hodně herního štěstí a veselou projížďku.

DVA DRUHÝ PRAVIDEL - PRO DĚTI OD 6,5 ROKU A ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA OD 5 LET

Hra pro: 2-4 hráče
věk: 5-99
délka hry: 30 min.

Hra obsahuje:

- 1 herní plán
- 12 karet koní
- 12 vyseknutých poníků z kartónu
- 12 plastových podstavců
- 17 karet náhody
- 162 dostihových peněz
- 12 žetonů s ohlávkou
- 12 žetonů se sedlem
- 4 figurky ve 4 barvách
- 1 bodovou hrací kostku
- 1 návod ke hře



Zbylé peníze rovněž umístí do banku. Hru si můžete zpestřit tím, že si do banku připravíte pytlík bonbonů. Jak je využijete, je popsáno v pravidlech. O bank se v průběhu hry stará nejzkušenější hráč nebo nehrající kapitán. Funkce bankéře nepřináší tomuto hráči žádnou další výhodu. Svůj majetek a peníze drží odděleně od banku.

Zahájení hry :

Každý hráč si vybere jednu barevnou figurku, kterou postaví na políčko START. Pohyb figurek se řídí podle počtu bodů, které padnou na bodové kostce. Hru zahajuje nejmladší hráč. Ostatní hráči pak hrají postupně v pořadí po směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA PRO HRÁČE OD 6,5 ROKU :

Cíl hry :

Cílem hry je vlastnit dva různé poníky a oba mít vybavené ohlávkou a sedlem.

Příprava hry :

Rozlož herní plán doprostřed mezi hráče. Karty rozděl na karty koní a náhody označené otazníkem. Karty náhody polož do středu herního plánu otazníkem nahoru. Všechny karty koní zatím odlož do krabice – BANKU. Před první hrou opatrně vyjmi předseknuté poníky a žetony z kartónové tabulky. Vyseknuté poníky vlož do plastových stojánků a odlož do banku.

Každý hráč obdrží na začátku hry 110 dostihových korun (Dk) jako kapesné, a to následovně:



Pravidla hry :

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí svojí figurkou o tolik polí vpřed, kolik padlo bodů na kostce. Směr postupu určuje šipka na políčku start. Padne-li na kostce 6 bodů, hází hráč ještě jednou. Hody se sčítají a figurka postupuje vpřed o součet hozených bodů. Po provedení tahu hráč ihned vykoná akci, která vyplývá z políčka, na kterém ukončil svůj tah.

Pokud hráč dokončil svůj tah na poli, které je již obsazené figurkou soupeře, vrátí tuto figurku zpět na políčko start. Zároveň od soupeře dostane jeden z jeho žetonů (ohlávkou nebo sedlo) podle svého výběru. Pokud soupeř zatím žádný žeton nemá, hráč nedostane nic.

Získaný žeton si hráč ihned položí na svého poníka. Pokud poníka nemá nebo získal žeton, který nemůže použít, odevzdá jej do banku.

Hráč, který byl vyhozen na start, nemá nárok na kapesné.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ:**START****Pole START**

Z tohoto pole hra začíná. Směr postupu je určen šipkou. Po každém dokončení okruhu a po překročení tohoto pole obdrží hráč nové kapesné 30 Dk.

Skončí-li tvůj tah na jednom z uvedených polí, následuje:

**NEUTRÁLNÍ pole**

Je označené hvězdou. Pokud skončí tvůj tah na tomto poli, předáš kostku a na řadě je další hráč.

**Pole se JMÉNEM PONÍKA**

Na herním plánu je 12 polí poníků v šesti barvách.

Barvy představují jednotlivé stáje. Do

jedné stáje patří vždy dva poníci stejné barvy.

Pokud skončí tvůj tah na jednom z těchto polí a poníka ještě nikdo nevládní, můžeš si ho koupit za 20 Dk. Nyní patří poník tobě. Aby sis pamatoval, který z poníků je tvůj, obdržíš z banku kartu shodného poníka a tu si položíš před sebe. Zároveň z banku dostaneš stejného vyseknutého poníka. Toho postav na příslušné pole na herním plánu. Takto všichni vědí, že poník je už prodán.

Pokud některý z hráčů ukončí svůj tah na poníkovi, kterého již někdo vlastní, musí majiteli zaplatit 5 Dk. Za to se může na poníkovi povezít. Je-li poník již vybaven ohlávku, musí zaplatit 10 Dk. Je-li poník vybaven ohlávku a sedlem, musí hráč majiteli poníka zaplatit za svezení 15 Dk.

**Pole TRENÉR**

Účastníš se tréninku. Za trénink musíš zaplatit 5 Dk.

**Pole PŘEPRAVA**

Potřebuješ přepravit svého poníka na závody. Za dopravu musíš zaplatit 10 Dk.

**Pole VETERINÁŘ**

Každého poníka musí pravidelně prohlížet veterinář. Za jeho návštěvu zaplat 10 Dk.

**Pole AUTOBUS**

Skončí-li tvůj tah na tomto poličku, autobus tě převezí na kterékoli pole na herním plánu podle tvého výběru. Pokud při pohybu figurkou projdeš přes poličko start, nemáš nárok na kapesné. Peníze získáš pouze, pokud svoji figurku na toto poličko postavíš.

**Pole ZMRZLINA**

Zdržíš se na mlsání a jedno kolo nehraješ. Za to si můžeš z banku vzít jeden bonbon.

**Pole s kostkou aneb „SUDÁ NEBO LICHÁ“**

Skončí-li tvůj tah na tomto poličku, můžeš se rozhodnout, zda si vsadíš nebo ne. Pokud se rozhodneš nesázet, tvůj tah končí a ve hře pokračuje další hráč. Pokud se rozhodneš riskovat, vsad do banku 5 Dk. Hned řekni nahlas svůj typ, zda padne sudý nebo lichý počet bodů, a hoď kostkou. Pokud padne na kostce počet bodů odpovídající tvé hláске (sudý nebo lichý), získáváš dvojnásobek vsazené částky – 10 Dk z banku. Sázka propadne do banku, pokud počet bodů neuhodneš.

**Pole NÁHODY**

Pokud skončí tvůj tah na poli označeném otazníkem (?), vezmi si vrchní kartu z hromádky karet NÁHODA ležících uprostřed herního plánu a řiď se symbolem vyobrazeným na kartě. Pak kartu vrať do spodu balíčku, otazníkem nahoru.

VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH SYMBOLŮ KARET:**narozeninový dort**

od každého hráče dostaneš 5 Dk

**výherní los**

vyhrál jsi v loterii, z banku obdržíš 10 Dk

**brigáda, úklid stáje**

za odvedenou práci dostaneš z banku 5 Dk

**Vánoce**

babička ti poslala příspěvek k Vánocům, z banku obdržíš 10 Dk

**veterinární prohlídka**

musel jsi nečekaně zavolat zvěrolékaře, zaplat do banku 10 Dk

**doktor**

musíš k doktorovi, jedno kolo neházíš

**píšeš úkoly**

musíš se připravit na píseknou, jedno kolo neházíš

**kniha**

máš špatné výsledky ve škole, musíš se učit a dvě kola nehraješ

**poník**

dobře se staráš o svého poníka, házíš ještě jednou

**autobus**

autobus tě převezve na kterékoli pole na herním plánu podle tvého výběru

**karty s číslicemi +3 nebo -2 a podobně**

hráč postoupí o daný počet polí. Při znaménku plus (+) dopředu, při znaménku mínus (-) dozadu.

**Žetony a jejich využití**

Ve hře jsou 2 druhy žetonů - sedlo a ohlávka. Cílem hry je vybavit své poníky sedlem i ohlávkou. Pokud skončí tvůj tah na poníkovi, kterého už jsi v předchozím kole zakoupil, můžeš mu něco z výbavy koupit. Jako první potřebuješ ohlávku. Cena ohlávky je 10 Dk. Ty zaplatíš do banku a obdržíš příslušný žeton. Ten položíš na políčko poníka, pro kterého jsi ohlávku koupil. Pokud už poník ohlávku má, můžeš mu dokoupit sedlo. Cena sedla je 10 Dk, ty opět zaplatíš do banku a získáš žeton přiložíš na políčko daného poníka k ohlávce. Za vybaveného poníka získáváš od protihráčů, kteří na něj vstoupí, více peněz za svezení, viz. pravidla výše.

Závěr hry :

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů vybavil své dva poníky ohlávkou i sedlem. Tento hráč se stává vítězem hry.

Další herní poznámky a varianty :

Pokud ti dojdou peníze a musíš zaplatit poplatek, můžeš odprodat výbavu nebo poníka. Odprodáš je zpět do banku, ze kterého obdržíš to, co jsi za výbavu nebo poníka zaplatil. Když nemáš co prodat, vypadáš ze hry.

Zkušenější hráči, je-li to pro ně výhodné, můžou poníky i výbavu prodávat mezi sebou, zde platí dojednaná cena. Pokud máte na hru omezený čas, je potřeba se o délce herní doby dohodnout na začátku hry. Ve chvíli, kdy hra skončí, sečtou hráči svůj majetek. Započítávají se koně, žetony i peníze. Koně a žetony se započítávají ve své nákupní hodnotě. Ten hráč, který získal největší majetek, vyhrává.

VARIANTA PRAVIDEL PRO HRÁČE OD 5 LET BEZ POUŽITÍ PENĚZ :

Cíl hry :

Cílem hry je vlastnit dva koně z jedné stáje nebo 3 koně z různých stájí a mít alespoň jednoho poníka vybaveného ohlávkou a sedlem.

Příprava hry :

V této variantě hry se nepoužívají peníze a karty náhody. Peníze i karty náhody odlož mimo hru. Rozlož herní plán doprostřed mezi hráče. Karty koní se zbylými žetony si připrav do banku. Hru si můžete zpestřit tím, že si do banku připravíte pytlík bonbonů. Jak je využijete, je popsáno v pravidlech.

Zahájení hry :

Každý hráč si vybere jednu barevnou figurku, kterou postaví na políčko start. Pohyb figurek se řídí podle počtu bodů, které padnou na bodové kostce. Hru zahajuje nejstarší hráč. Ostatní hráči pak hrají v pořadí po směru hodinových ručiček.

V této variantě hry jsou aktivní jen některá políčka (viz. obrázek herního plánu na další straně). Označená pole z obrázku jsou brána jako pole neutrální, pokud skončí tah na některém z těchto polí, pokračuje ve hře další hráč.

Pravidla hry :

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí svojí figurkou o tolik polí vpřed, kolik padlo bodů na kostce. Směr postupu určuje šipka na políčku start.

Po provedení tahu hráč ihned vykoná akci, která vyplývá z políčka, na kterém ukončil svůj tah.

Pokud hráč dokončil svůj tah na poli, které je již obsazené figurkou soupeře, vrátí tuto figurku zpět na políčko start. Zároveň od soupeře dostane jeden z jeho žetonů (ohlávku nebo sedlo) podle svého výběru. Pokud soupeř zatím žádný žeton nemá, hráč nedostane nic.

Získaný žeton si hráč ihned položí na svého poníka. Pokud poníka nemá nebo získal žeton, který nemůže použít, odevzdá jej do banku.



POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ :**START****Pole START**

Z tohoto pole hra začíná. Směr postupu je určen šipkou.

**NEUTRÁLNÍ pole**

Je označené hvězdou. Pokud skončí tvůj tah na tomto poli, pokračuje ve hře další hráč. Mezi neutrální pole rovněž patří všechna označená pole (viz. obrázek níže).

Jsou to: **Trenér, Přeprava, Veterinář, Náhoda.**

**Pole se JMÉNEM PONÍKA**

Na herním plánu je 12 polí poníků v šesti

barvách. Barvy představují jednotlivé stáje. Do jedné stáje patří vždy dva poníci stejné barvy.

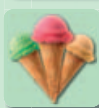
Pokud skončí tvůj tah na jednom z těchto polí a poník ještě nikdo nevlastní, může si ho vzít. Nyní patří poník tobě. Aby sis pamatoval, který z poníků je tvůj, obdržíš z banky kartu shodného poníka a tu si položíš před sebe. S kartou zároveň dostaneš stejného poníka vyseknutého z kartónu, kterého postavíš na příslušné pole na herním plánu. Takto všichni vědí, že poník je už zadany.

**Pole AUTOBUS**

Skončí-li tvůj tah na tomto políčku, autobus tě odveze za libovolným poníkem, kterého chceš navštívit.

**Pole s KOSTKOU**

Skončí-li tvůj tah na tomto poli, házíš ještě jednou.

**Pole ZMRZLINA**

Pokud skončí tvůj tah na tomto políčku, zdržíš se na mlsání a jedno kolo nehraješ. Za to si můžeš z banky vzít jeden bonbon.

**Žetony a jejich využití**

Ve hře jsou dva druhy žetonů poníkovy výstroje, sedlo a ohlávka.

Cílem hry je vybavit poníka oběma součástmi výstroje. Skončí-li tvůj tah na poníkovi, kterého si již v předchozím kole získal, obdržíš z banky jeden žeton s ohlávkou nebo sedlem podle tvého výběru. Ten položíš na toto políčko. Další žeton můžeš přidat ve chvíli, kdy se opět na poníkovi zastavíš.

Žetony lze také získat v průběhu hry, viz. odstavec „Pravidla hry“.

Závěr hry :

Vítězem hry se stává hráč, který vlastní dva poníky jedné stáje nebo tři poníky z různých stájí a alespoň jednoho z nich vybavit sedlem i ohlávkou.

Doporučení :

Jako vhodnou cukrovinku pro hru doporučujeme lipo nebo bonbonky s hroznovým cukrem.

PŘEJEME VÁM HODNĚ ZÁBAVY A RADOSTI ZE HRY !



DOSTIHY & STÁVKY

Každý chcel mať raz v živote svojho koníka alebo sa na ňom chcel aspoň pozviť. V Dostihoch a stávkach JUNIOR zažiješ oboje. Zaoštaraj si svojho poníka, staraj sa o neho a zvez na ňom svojich kamarátov. Keď sa o neho budeš dobre starať, pomôže ti na oplátku vyhrať hru. Prajeme všetkým veľa hráčskeho šťastia a veselú prechádzku.

DVA DRUHÝ PRAVIDIEL - PRE DETI OD 6,5 ROKU A ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA OD 5 ROKOV

Hra pre: 2-4 hráčov	Hra obsahuje:
vek: 5-99	1 herný plán
dĺžka hry: 30 min.	12 kariet koní
	12 vyseknutých poníkov z kartónu
	12 plastových podstavcov
	17 kariet náhody
	162 dostihových peňazí
	12 žetónov s ohlávkou
	12 žetónov so sedlom
	4 figúrky v 4 farbách
	1 bodovú hraciu kocku
	1 návod na hru



PRAVIDLÁ PRE HRÁČOV OD 6,5 ROKA :

Cieľ hry :

Cieľom hry je vlastniť dvoch rôznych poníkov a oboch mať vybavených ohlávkou a sedlom.

Príprava hry:

Rozlož herný plán do stredu medzi hráčov. Karty rozdeľ na karty koní a náhody označené otáznikom. Karty náhody polož do stredu herného plánu otáznikom nahor. Všetky karty koní zatiaľ odlož do krabice – BANKU. Pred prvou hrou opatrne vyber predseknuté poníky a žetóny z kartónovej tabuľky. Vyseknuté poníky vlož do plastových stojančekov a odlož do banku.

Každý hráč dostane na začiatku hry 110 dostihových korún (Dk) ako vreckové, a to nasledovne:



6 x 10,- Dk

10 x 5,- Dk

Zvyšné peniaze taktiež umiestni do banku. Hru si môžete spestriť tým, že si do banku pripravíte vrecko cukríkov. Ako ich využijete, je popísané v pravidlách. O bank sa v priebehu hry stará najskúsenejší hráč alebo nehrajúci kapitán. Funkcia bankára neprináša tomuto hráčovi žiadnu ďalšiu výhodu. Svoj majetok a peniaze drží oddelene od banku.

Začiatok hry:

Každý hráč si vyberie jednu farebnú figúrku, ktorú postaví na políčko ŠTART. Pohyb figúrok sa riadi podľa počtu bodov, ktoré padnú na bodovej kocke. Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči potom hrajú postupne v poradí v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry:

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi svojou figúrkou o toľko polí vpred, koľko padlo bodov na kocke. Smer postupu určuje šípka na políčku štart. Ak padne na kocke 6 bodov, hádže hráč ešte raz. Hody sa sčítajú a figúrka postupuje vpred o súčet hodených bodov. Po uskutočnení ťahu hráč ihneď vykoná akciu, ktorá vyplýva z políčka, na ktorom ukončil svoj ťah.

Pokiaľ hráč dokončil svoj ťah na poli, ktoré je už obsadené figúrkou súpera, vráti túto figúrku späť na políčko štart. Zároveň od súpera dostane jeden z jeho žetónov (ohlávkou alebo sedlo) podľa svojho výberu. Pokiaľ súper zatiaľ žiadny žetón nemá, hráč nedostane nič.

Získaný žetón si hráč ihneď položí na svojho poníka. Pokiaľ poníka nemá alebo získal žetón, ktorý nemôže použiť, odovzdá ho do banku.

Hráč, ktorý bol vyhodnený na štart, nemá nárok na vreckové.

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ :**START****Pole ŠTART**

Z tohto pola hra začína. Smer postupu je určený šípku. Po každom dokončení okruhu a po prekročení tohto pola dostane hráč nové vreckové 30 Dk.

Ak skončí tvoj ťah na jednom z uvedených polí, nasleduje:

**NEUTRÁLNE pole**

Je označené hviezdou. Pokiaľ skončí tvoj ťah na tomto poli, odovzdáš kocku a na rade je ďalší hráč.

**Pole s MENOM PONÍKA**

Na hernom pláne je 12 polí poníkov v šiestich farbách. Farby predstavujú jednotlivé stajbách. Farby predstavujú jednotlivé stajbách. Do jednej stajne patria vždy dva poníky rovnakej farby. Pokiaľ skončí tvoj ťah na jednom z týchto polí a ponika ešte nikto nevlastní, môžeš si ho kúpiť za 20 Dk. Teraz patrí poník tebe. Aby si si pamätal, ktorý z poníkov je tvoj, dostaneš z banku kartu zhodného poníka a tú si položíš pred seba. Zároveň z banku dostaneš rovnakého vyseknutého poníka. Toho postav na príslušné pole na hernom pláne. Takto všetci vedia, že je poník už predaný.

Pokiaľ niektorý z hráčov ukončí svoj ťah na poníkovi, ktorého už niekto vlastní, musí majiteľovi zaplatiť 5 Dk. Za to sa môže na poníkovi povoziť. Ak je poník už vybavený ohlávku, musí zaplatiť 10 Dk. Ak je poník vybavený ohlávku a sedlom, musí hráč majiteľovi poníka zaplatiť za zvezenie 15 Dk.

**Pole TRÉNER**

Zúčastníš sa tréningu. Za tréning musíš zaplatiť 5 Dk.

**Pole PREPRAVA**

Potrebuješ prepraviť svojho poníka na preteky. Za dopravu musíš zaplatiť 10 Dk.

**Pole VETERINÁR**

Každého poníka musí pravidelne prehliadať veterinár. Za jeho návštevu zaplatiť 10 Dk.

**Pole AUTOBUS**

Ak skončí tvoj ťah na tomto poličku, autobus ťa prevezie na ktorékoľvek pole na hernom pláne podľa tvojho výberu. Pokiaľ pri pohybe figúrkou prejdeš cez poličko štart, nemáš nárok na vreckové. Peniaze získaš, iba ak svoju figúrkou na toto poličko postavíš.

**Pole ZMRZLINA**

Zdržíš sa na maškrtení a jedno kolo nehráš. Za to si môžeš z banku vziať jeden cukrík.

**Pole s kockou alebo „PÁRNE ALEBO NEPÁRNE“**

Ak skončí tvoj ťah na tomto poličku, môžeš sa rozhodnúť, či staviš alebo nie. Pokiaľ sa rozhodneš nestaviť, tvoj ťah končí a v hre pokračuje ďalší hráč. Pokiaľ sa rozhodneš riskovať, stav do banku 5 Dk. Hneď povedz nahlas svoj tip, či padne páry alebo nepáry počet bodov, a hod' kockou. Pokiaľ padne na kocke počet bodov zodpovedajúci tvojmu tipu (páry alebo nepáry), získavaš dvojnásobok stavenej sumy - 10 Dk z banku. Stavka prepadne do banku, pokiaľ počet bodov neuhádneš.

**Pole NÁHODY**

Pokiaľ skončí tvoj ťah na poli označenom otáznikom (?), vezmi si vrchnú kartu z kôpkky kariet NÁHODA ležiacich v strede herného plánu a riaď sa symbolom vyobrazeným na karte. Potom kartu vráť naspodok balíčka, otáznikom hore.

VÝZNAM JEDNOTLIVÝCH SYMBOLOV KARIET :**narodeninová torta**

od každého hráča dostaneš 5 Dk

**výherný žreb**

vyhrál si v lotérii, z banku dostaneš 10 Dk

**brigáda, upratanie stajne**

za odvedenú prácu dostaneš z banku 5 Dk

**Vianoce**

babička ti poslala príspevok na Vianoce, z banku dostaneš 10 Dk

**veterinárna prehliadka**

musel si nečakane zavolať zverolekára, zaplatiť do banku 10 Dk

**doktor**

musíš k doktorovi, jedno kolo neháďžeš

**píšeš úlohy**

musíš sa pripraviť na písomku, jedno kolo neháďžeš

**knih**

máš zlé výsledky v škole, musíš sa učiť a dve kolá nehráš

**poník**

dobře sa staráš o svojho poníka, hádžeš ešte raz

**autobus**

autobus ťa prevezie na ktorékoľvek pole na hernom pláne podľa tvojho výberu

**karty s číslicami +3 alebo -2 a podobne**

hráč postúpi o daný počet polí. Pri znamienku plus (+) dopredu, pri znamienku mínus (-) dozadu.

**Žetóny a ich využitie**

V hre sú 2 druhy žetónov – sedlo a ohlávka. Cieľom hry je vybaviť svojich poníkov sedlom i ohlávku. Pokiaľ skončí tvoj ťah na poníkovi, ktorého si už v predchádzajúcom kole zakúpil, môžeš mu niečo z výbavy kúpiť. Ako prvú potrebuješ ohlávku. Cena ohlávky je 10 Dk. Tie zaplatíš do banku a dostaneš príslušný žetón. Ten položí na políčko poníka, pre ktorého si ohlávku kúpil. Pokiaľ už poník ohlávku má, môžeš mu dokúpiť sedlo. Cena sedla je 10 Dk, tie opäť zaplať do banku a získaný žetón priloží na políčko daného poníka k ohlávke. Za vybaveného poníka získavaš od protihráčov, ktorí na neho vstúpia, viac peňazí za zvezenie, pozri pravidlá vyššie.

Záver hry :

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov vybavil svoje dva poníky ohlávku i sedlom. Tento hráč sa stáva víťazom hry.

Ďalšie herné poznámky a varianty :

Pokiaľ ti dôjdu peniaze a musíš zaplatiť poplatok, môžeš odpredať výbavu alebo poníka. Odpredáš ich späť do banku, z ktorého dostaneš to, čo si za výbavu alebo poníka zaplatil. Keď nemáš čo predávať, vypadávaš z hry.

Skúsenejší hráči, ak je to pre nich výhodné, môžu poníky i výbavu predávať medzi sebou, tu platí dohodnutá cena. Pokiaľ máte na hru obmedzený čas, je potrebné sa o dĺžke hracieho času dohodnúť na začiatku hry. Vo chvíli, keď hra skončí, zráťajú hráči svoj majetok. Započítavajú sa kone, žetóny i peniaze. Kone a žetóny sa započítavajú vo svojej nákupnej hodnote. Ten hráč, ktorý získal najväčší majetok, vyhráva.

VARIANT PRAVIDIEL PRE HRÁČOV OD 5 ROKOV BEZ POUŽITIA PEŇAZÍ :

Cieľ hry :

Cieľom hry je vlastniť dva kone z jednej stajne alebo 3 kone z rôznych stajní a mať aspoň jedného poníka vybaveného ohlávku a sedlom.

Príprava hry :

V tomto variante hry sa nepoužívajú peniaze a karty náhody. Peniaze i karty náhody odlož mimo hry. Rozlož herný plán do stredu medzi hráčov. Karty koní so zvyšnými žetónmi si priprav do banku. Hru si môžete spestriť tým, že si do banku pripravíte vrečko cukríkov. Ako ich využijete, je popísané v pravidlách.

Začiatok hry :

Každý hráč si vyberie jednu farebnú figúrku, ktorú postaví na políčko štart. Pohyb figúrok sa riadi podľa počtu bodov, ktoré padnú na bodovej kocke. Hru začína najstarší hráč. Ostatní hráči potom hrajú v poradí v smere hodinových ručičiek.

V tomto variante hry sú aktívne len niektoré políčka (viď obrázok herného plánu na ďalšej strane). Označené polia z obrázka sú brané ako polia neutrálne, pokiaľ skončí ťah na niektorom z týchto polí, pokračuje v hre ďalší hráč.

Pravidlá hry :

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi svojou figúrkou o toľko polí vpred, koľko padlo bodov na kocke. Smer postupu určuje šípka na políčku štart. Po uskutočnení ťahu hráč ihneď vykoná akciu, ktorá vyplýva z políčka, na ktorom ukončil svoj ťah. Pokiaľ hráč dokončil svoj ťah na poli, ktoré je už obsadené figúrkou súpera, vráti túto figúrku späť na políčko štart. Zároveň od súpera dostane jeden z jeho žetónov (ohlávku alebo sedlo) podľa svojho výberu. Pokiaľ súper zatiaľ žiadny žetón nemá, hráč nedostane nič. Získaný žetón si hráč ihneď položí na svojho poníka. Pokiaľ poníka nemá alebo získal žetón, ktorý nemôže použiť, odovzdá ho do banku.



POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ :

START**Pole ŠTART**

Z tohto pola hra začína. Smer postupu je určený šípkou.

**NEUTRÁLNE pole**

Je označené hviezdou. Pokiaľ skončí tvoj ťah na tomto poli, pokračuje v hre ďalší hráč. Medzi neutrálne polia patria taktiež všetky označené polia (vid. obrázok nižšie).

Sú to: **Tréner, Preprava, Veterinár, Náhoda.**

**Pole s MENOM PONÍKA**

Na hernom pláne je 12 polí poníkov v šiestich

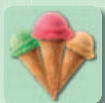
farbách. Farby predstavujú jednotlivé stajne. Do jednej stajne patria vždy dva poníky rovnakej farby. Pokiaľ skončí tvoj ťah na jednom z týchto polí a poníka ešte nikto nevlastní, môžeš si ho vziať. Teraz patrí poník tebe. Aby si si pamätal, ktorý z poníkov je tvoj, dostaneš z banku kartu zhodného poníka a tú si položíš pred seba. S kartou zároveň dostaneš rovnakého poníka vyseknutého z kartónu, ktorého postavíš na príslušné pole na hernom pláne. Takto všetci vedia, že poník je už zadaný.

**Pole AUTOBUS**

Ak skončí tvoj ťah na tomto poličku, autobus ťa odvezie za ľubovoľným poníkom, ktorého chceš navštíviť.

**Pole s KOCKOU**

Ak skončí tvoj ťah na tomto poli, hádžeš ešte raz.

**Pole ZMRZLINA**

Pokiaľ skončí tvoj ťah na tomto poličku, zdržiš sa na maškrtení a jedno kolo nehráš. Za to si môžeš z banku vziať jeden cukrík.

**Žetóny a ich využitie**

V hre sú dva druhy žetónov poníkovho výstroja, sedlo a ohlávka.

Cieľom hry je vybaviť poníka oboma súčasťami výstroja. Ak skončí tvoj ťah na poníkovi, ktorého si už v predchádzajúcom kole získal, dostaneš z banku jeden žetón s ohlávku alebo sedlo podľa tvojho výberu. Ten polož na toto poličko. Ďalší žetón môžeš pridať vo chvíli, keď sa opäť na poníkovi zastavíš. Žetóny je možné tiež získať v priebehu hry, pozri odsek „Pravidlá hry“.

Záver hry :

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý vlastní dva poníky jednej stajne alebo troch poníkov z rôznych stajní a aspoň jedného z nich vybavil sedlom i ohlávku.

Odporúčanie :

Ako vhodnú cukrovinku pre hru odporúčame lipo alebo cukríky s hrozňovým cukrom.

**PRAJEME VÁM VEĽA
ZÁBAVY A RADOSTI Z HRY !**

Dino