



# 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 svěřené prostředky. Každý hráč představuje zástupce dostihového týmu, který pohybem po herním plánu obchází aukce dostihových koní. Volně 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 dostihů

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 vylopujte 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 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 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 vypsaná 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 vypsaná 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 svojí 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, sejme 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 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 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“**

To 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 **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 hráč 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), 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 „NARCUS“ postavený do čtyř dostihů získá majiteli částku 26 000 DK. Tuto částku zaplatí majiteli koně „NARCUS“ každý hráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.

### **HLAVNÍ DOSTIH SEZÓNY**

Pokud hráč dokončí svůj tah 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 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 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 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 může obchod odmítnout, pokud mu nepříjde 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**. Sázky 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 banku peněžitou pokutu. Výši této pokuty si stanoví sami hráči.

### **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 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 hra 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.