

SPECIÁLNÍ EDICE

DOSTIHY & SÁZKY



RYCHLÁ DRÁHA ČESKÝ NÁVOD



Hra je určena pro 2-6 hráčů od 10 let.

Vítězem hry se stává hráč, který dokáže nejlépe odhadnout situaci, nejlépe zváží rizika a správně investuje svěřené prostředky.

Hra obsahuje

78 hracích karet, 72 žlutých žetonů,
20 červených kostiček, 18 červených žetonů,
6 hracích figurek, 2 bodové hrací kostky,
1 herní plán, 1 černá kostička, 1 návod ke hře,
1 balíček dostihových korun



**2-6
hráčů**



**10-99
let**

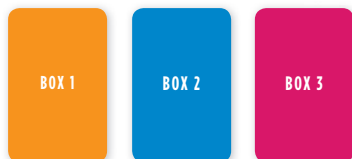


**60
minut**



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. Rovněž peníze a majetek banky používá tento hráč odděleně od svých vlastních prostředků.
- Každý hráč obdrží od banky, jako základní vklad pro hru, 31 500 dostihových korun v tomto složení: 1x 10 000 DK, 6x 2000 DK, 5x 1000 DK, 4x 400 DK, 10x 200 DK, 8x 100 DK, 5x 20 DK
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.
- Červené kostičky položte doprostřed herního plánu. Jejich počet určuje počet hráčů, 3 kostičky za každého hráče.
- Černou kostičku umístěte na políčko „START“ k nejvyšší hodnotě.



Boxy pro koně

Na začátku hry bankéř zamíchá karty boxů a rozdává je tak, aby každý hráč měl stejný počet těchto karet. Pokud nějaké karty zbydou, odloží se do banky k dalšímu prodeji. Cena boxu koupeného od banky je 1 000 DK. Hráči se na karty podívají a snaží se s ostatními hráči měnit karty tak, aby si vytvořili jednu či více stájí od jedné barvy. Je na rozhodnutí hráčů, zda hráči budou karty držet skrytě nebo je položí před sebe. Jen do kompletní stáje lze kupovat koně. Boxy jsou označeny čísly 1, 2, a 3. Stejně označení najdete i na kartách koní. Tato čísla určují jejich kvalitu. Do boxu označeného 1 tak smíte koupit jen koně z první kategorie. Do boxu 2 jen koně druhé kategorie a do boxu 3 koně třetí kategorie. Jednotlivé boxy si mohou hráči mezi sebou rovněž prodávat za dohodnutou cenu.

Hru zahajuje hráč, kterému padne na kostkách nejvyšší počet bodů. Po něm pokračují ve hře ostatní hráči po směru hodinových ručiček.





© Dino Toys

RYCHLÁ DRÁHA

SPECIÁLNÍ EDICE

N

F

START

1	2000
2	1000
3	4000
4	2000
5	1000
6	4000
7	2000

1. TRENER
Akce: 4 000

KLIWIKA
Přidání 500 do každého boxu

PREPRAVA
Akce: 1 000
Všechny peníze v držení hráčů se přeměňují na peníze v držení banky. Každá akce stojí 1000. Každý hráč může mít maximálně 10000 v držení banky.

DISTANC

BOX 3

BOX 2

UNĚČKA STAV

UNĚČKA STAV

FINISH




Políčko „TRENÉR“



Jedině trenér může vytrénovat vašeho koně pro dostih. Pokud některý ze soupeřů skončí svůj tah na tomto poli, vyplatí hráči, který tuto licenci vlastní, odměnu. Výše odměny za trenérské služby se zvyšuje podle počtu trenérských licencí, které hráč vlastní.

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 DK.

Políčko „STÁJE“ a „PŘEPRAVA“

Cena za kartu „Stáje“ nebo „Převazy“ je označena na kartě i na herním plánu. Vlastník těchto karet obdrží od protihráče, který vstoupil na toto políčko, odměnu za přepravu nebo ustájení koně (viz. herní plán).



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 pokynu vrátí použitou kartu dospodu balíčku.



Políčko „DISTANC“



Hráč, který zde **zastavil** nebo se na políčko dostal použitím **karty „NÁHODA“** nebo hodil-li v průběhu hry **12 bodů**, se ocitne v distanci. Po dobu distance se nemůže účastnit dostihů. To znamená, že nikdo ze soupeřů mu po dobu jeho

distance neplatí žádné poplatky za dostihy, pouze za prohlídku stájí. Hráč rovněž nemůže uplatňovat pravidlo „Šťastné sedmy“ (viz. dále).

Distancovaný hráč se účastní házení kostkou ve svém pořadí, zůstává však stát na políčku Distanc tak dlouho dokud:

- mu na kostkách nepadne 12. V tu chvíli jeho distanc končí a hráč hází ještě jednou. Teprve po tomto hoďu postupuje na další políčko. Pokud mu v dalším hoďu padne 12 bodů, zůstává stát na políčku Distanc,
- nebo použije kartu náhody, která ruší distanc,
- nebo se může z distance vyplatit. Na začátku svého tahu hráč zaplatí 1 000 DK do banky a hodí kostkami.



Tip!

Pokud v průběhu hry zjistíte, že některé pravidlo je příliš přísné, lze toto pravidlo dohodou všech hráčů zmírnit. Například význam políčka „DISTANC“, na kterém postižený hráč čeká na hození 12 bodů, lze zaměnit tím, že se zde takto postižený hráč zdrží 2 kola nebo **může místo jednoho hoďu hodit kostkami třikrát za sebou.**

Políčko „KLINIKA“

Skončí-li tah hráče na tomto políčku, zaplatí bance poplatek 500 DK za každého vlastněného koně.



Políčko „PARKOVIŠTĚ“

Toto je neutrální pole. Hráč zde neplatí žádné poplatky. V dalším tahu pokračuje dále.



Políčko „PODEZŘENÍ Z DOPINGU“



Hráč, který zde zastavil, 1x nehází. Dokud se opět nezúčastní hry, nemůže nárokovat žádné zisky ze svých dostihů.

Hráči v průběhu hry, podle svého uvážení, kupují jednotlivé karty. Volné karty od banky za pořizovací cenu, od soupeřů 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: box pro koně, trenérskou licenci, služby (stáje a přepravu).

ŠŤASTNÁ SEDMA

(využití červených kostiček)

Pokaždé, když některému z hráčů padne na kostkách v součtu 7 bodů, může si vzít jednu červenou kostičku až do vyčerpání jejich zásob. (Toto pravidlo neplatí, pokud je hráč v Distanci). Tuto kostičku pak může kdykoli strategicky využít při hře. Pro použití se rozhodujte až po hodu!

ZPŮSOB UŽITÍ:

Postup hráčů po herním plánu je určen součtem bodů dvou herních kostiček. Pokud vám po hodu budou vyhovovat jen body z jedné kostky, použijte červenou kostičku. Takto se snáze dostanete na pole, kam právě potřebujete. Kostičku po jejím použití odevzdejte bankéři. Použité kostičky se do hry již nevracejí.

Příklad 1: Hráč stojí na přepravě, hodí 10 bodů (6+4), jeho tah by tak skončil na políčku Náhoda. Hráč však vlastní zelenou stáj, ve které má již nakoupené koně a chtěl by jednoho z nich postavit do dostihu. Rozhodne se pro koně v boxu č. 1, ke kterému mu stačí 4 body hozené na jedné z kostek. Ohlásí použití červené kostičky, tu odevzdá bankéři a postoupí o 4 pole na zelený box č. 1.



Příklad 2: Hráč stojí na oranžovém boxu č. 3, hodí 8 bodů (4+4, jeho tah by tak skončil na políčku tmavě modrý box 1. V tomto boxu je však soupeřův kůň postavený do 4 dostihů. Hráč se rozhodne, že se pokusí platbě vyhnout a ohlásí použití červené kostičky. Postoupí tak jen o 4 pole na políčko finance.



Nezapomeň na sázení!

DOSTIH a výhody koně postaveného do DOSTIHU



Vlastní-li hráč kompletní stáj a do všech boxů nakoupil koně, může tyto koně postavit do dostihu. Stavění koně do dostihu provádí dvěma způsoby.

1. Hráč postaví do dostihu jednoho i více koní najednou ve chvíli, kdy vstoupí na políčko „TRENÉR“.
2. Hráč postaví do dostihu pouze koně své stáje, na kterém skončil svůj tah.

Stejná pravidla platí i pro Hlavní DOSTIH SEZÓNY.

Od banky koupí 1-4 žluté žetony. Tyto žetony představují DOSTIH Y. 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 kartu koně, pro kterého 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 SEZÓNY

Vlastní-li hráč stáj, kde všichni koně jsou již postavené do 4 dostihů, může tyto koně postavit do Hlavního Dostihu Sezóny výše uvedenými dvěma způsoby.

Pozor, hráč nemůže postavit koně do hlavního dostihu sezóny, pokud ostatní koně ve stáji nejsou postaveni do všech 4 dostihů.

Hráč zaplatí do banky 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 bance.

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 ob-

chodovat 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 boxů od jedné stáje více hráčů. Chce-li však hráč koupit koně a postavit ho do dostihu, musí vlastnit celou stáj. Hráč se tak musí domluvit se soupeřem, který vlastní daný box, 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.



Pravidlo!

Stavět koně do dostihů smí pouze hráč, vlastnící celou stáj (tj. jednu barvu). Nesmí tedy nikdy při obchodu s kartami dojít k situaci, že existují **různí majitelé karet koní jedné stáje s obsazenými dostihy**.

SÁZENÍ na soupeřovy koně

Riziko, které pro hráče vyplývá ze soupeřových koní postavených do dostihů nebo do hlavního dostihu sezóny, lze snížit sázením. Sázet lze pouze na ty koně, kteří jsou obsazeni **minimálně 3 dostihy nebo hlavním dostihem**. Kdykoli některý z hráčů 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. Sázkou platí jen pro jeden hod, lze tedy sázet pouze v rozsahu jednoho hodu kostkami. 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 hráč na sázkou označeného koně, propadá sázka jeho majiteli. Každý hráč je povinen po svém hodu ihned vyrovnat veškeré závazky soupeřům či bance. 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.

