DOSTIHY & SÁZKY

Junior

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 DRUHY 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*

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:

6 x 10,– Dk

10 x 5,– Dk

Zbylé peníze rovněž umísti 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 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 (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.

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

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ :

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 nevlastní, 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 prodaný.

Pokud některý z hráčů ukončí svůj tah na poníkovi, kterého již někdo vlastní, musí majiteli zaplatit 5 Dk. Za to se může na poníkovi povozit. Je-li poník již vybaven ohlávkou, musí zaplatit 10 Dk. Je-li poník vybaven ohlávkou 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 zaplať 10 Dk.

Pole AUTOBUS

Skončí-li tvůj tah na tomto políčku, autobus tě převeze na kterékoli pole na herním plánu podle tvého výběru. Pokud při pohybu figurkou projdeš přes políčko start, nemáš nárok na kapesné. Peníze získáš pouze, pokud svoji figurku na toto políčko 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 políčku, 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, vsaď 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 hlášce (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 dospodu 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, zaplať do banku 10 Dk

doktor
musíš k doktorovi, jedno kolo neházíš

píšeš úkoly
musíš se připravit na písemku, 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 převeze 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 polož na políčko poníka, pro kterého jsi ohlávku koupil. Pokud už poník ohlávku má, můžeš mu dokoupit sedlo. Cena sedla je 10 Dk, ty opět zaplať do banku a získaný žeton přilož 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, vypadáváš 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 :

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 poníka ještě nikdo nevlastní, můžeš si ho vzít. Nyní patří poník tobě. Aby sis pamatoval, který z poníků je tvůj, obdržíš z banku 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 zadaný.

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 banku 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 banku jeden žeton s ohlávkou nebo sedlem podle tvého výběru. Ten polož 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 vybavil 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

Junior

Každý chcel mať raz v živote svojho koníka alebo sa na ňom chcel aspoň povoziť. V Dostihoch a stávkach JUNIOR zažiješ oboje. Zaobstaraj 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 DRUHY PRAVIDIEL - PRE DETI OD 6,5 ROKU A ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA OD 5 ROKOV

Hra pre: *2-4 hráčov*
vek: *5-99*
dĺžka hry: *30 min.*

Hra obsahuje :

- *1 herný plán*
- *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 :

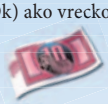
Cieľ hry :

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 (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.

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

POPIS JEDNOTLIVÝCH POLÍ :

Pole ŠTART

Z tohto poľa hra začína. Smer postupu je určený šípkou. Po každom dokončení okruhu a po prekročení tohto poľa 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 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 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 ohlávkou, musí zaplatiť 10 Dk. Ak je poník vybavený ohlávkou 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 zaplať 10 Dk.

Pole AUTOBUS

Ak skončí tvoj ťah na tomto políčku, autobus ťa prevezie na ktorékoľvek pole na hernom pláne podľa tvojho výberu. Pokiaľ pri pohybe figúrkou prejdeš cez políčko štart, nemáš nárok na vreckové. Peniaze získaš, iba ak svoju figúrku na toto políčko 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 políčku, môžeš sa rozhodnúť, či stavíš 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 párny alebo nepárny počet bodov, a hoď kockou. Pokiaľ padne na kocke počet bodov zodpovedajúci tvojmu tipu (párny alebo nepárny), získavaš dvojnásobok stavenej sumy - 10 Dk z banku. Stávka prepadne do banku, pokiaľ počet bodov neuhádneš.

Pole NÁHODY

Pokiaľ skončí tvoj ťah na poli označenom otáznikom (?), vezmi si vrchnú kartu z kôpky 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
vyhral 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, zaplať do banku 10 Dk

doktor
musíš k doktorovi, jedno kolo nehádžeš

píšeš úlohy
musíš sa pripraviť na písomku, jedno kolo nehádžeš

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

poník
dobre 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 ohlávkou. 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 polož 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 prilož 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 ohlávkou 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 predať, 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, zrátajú 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 ohlávkou 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 vrecko 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 :

Pole ŠTART

Z tohto poľa 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 *(viď. 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 políčku, 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 políčku, zdržíš 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 ohlávkou alebo sedlom podľa tvojho výberu. Ten polož na toto políčko. 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 ohlávkou.

Odporúčanie :

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

PRAJEME VÁM VEĽA ZÁBAVY A RADOSTI Z HRY !

Dino Toys, K Pískovně 108, 295 01 Mnichovo Hradiště, Czech Republic • **www.dinotoys.cz**