

# Dostíhy a sázky

Hansoft (c)1990

Atari verze hry Marek Černý 1990

PDF verze návodu Petr Svoboda as FLY 2007

<http://fly.atari.org>  
<http://atari.panprase.cz>  
[E-mail](#)

## Úvod

Hra dostihy a sázky je určena především dětem od 10 let a dospělým hráčům. Vítězem se stává ten, kdo nejlépe odhadne situaci, nejlépe zváží riziko, nejlépe investuje svěřené prostředky. Každý hráč vlastně představuje zástupce dostihové stáje, který pohybem po hracím plánu obchází aukce dostihových koní. Volné koně podle své úvahy a svého zájmu kupuje, aby je později postavil do dostihů a pro svou stáj získal co největší počet výher. Při svém pohybu po hracím plánu každý hráč rovněž může koupit nebo získat služby spojené s dostihovým sportem a opět jejich pronajímáním pro svou stáj získat zisk.

## Úvodní ovládání

Po spuštění programu sdělte počítači, kolik hráčů bude hrát stiskem příslušné číslice 2 až 6. Dále udejte kódy svých jmen, každý hráč stiskne tři písmena. V téhle hře se hází kostkou. Padání náhodných čísel počítač samozřejmě zvládne. Kdyby ale jeho poctivosti někdo nevěřil anebo by chtěl štěstí trochu ovlivňovat, odpoví na otázku, přejete si švindlovat A. Pokud ale chcete celou hru hrát poctivě, vaše odpověď bude znít N.

## Obrazovka

Obrazovka je v podstatě rozdělena na čtyři části. Nahoře je herní plán, pod ním tabulka, ještě níže je pět políček označující nebezpečí a úplně dole je místo pro texty. Je-li ale text moc dlouhý, na obrazovce pak zůstává pouze herní plán a tento text.

### Herní plán

S – start  
K – kůň  
T – trenér  
N – náhoda  
F – finance  
! – podezření z dopingu  
D – doping  
+ - veterinární vyšetření  
P – parkoviště

Na herním plánu jsou označeny stáje (skupiny koní vedle sebe) spojením koní čarami. Je zde celkem osm stájí. Dále jsou zde figurky. Hráči jsou označeni čísly. Tato čísla mají i jejich figurky. Figurka, která je právě na tahu, je označena inverzně.

Pod políčky s koňmi je zaznamenáno, do kolika dostihů jsou koně postaveny. Prázdné místo - žádný, malý čtvereček - jeden, dva malé čtverečky - dva, tři čtverečky - tři dostihy, čtyři čtverečky - čtyři a kolečko - hlavní dostih sezóny. Nejnižší je znázorněno, který hráč vlastní dané políčko (jen u koní a trenérů, ostatní se nekupují). Je-li zde číslo 0, nikdo ho ještě nevlastní. Např. číslo 3 znamená - tohoto koně (nebo trenéra) vlastní hráč 3.

## Tabulka

Přehledně zobrazuje údaje o jednotlivých hráčích:

- číslo hráče
- jméno hráče (jeho kód)
- počet celých stájí
- počet koňů (včetně těch ze stájí)
- celkový počet dostihů
- celkový počet hlavních dostihů sezóny
- peníze
- počet úvěrů u banky

Na konci tabulky ukazuje šipka na hráče, který právě hraje.

## Pět políček

Ukazuje pět políček před hráčem, který je na tahu. U každého z políček se zobrazuje pokuta, kterou zaplatí, vstoupí-li na toto políčko. Hodí-li šestku, figurka se posune, těchto pět polí se také o šest posune a hráč hází ještě jednou.

## Textová část

Zde se ukazují všechny doprovodné texty. Objeví se zde i výběr tlačítek, která můžete v dané chvíli stisknout.

## Okraj obrazovky

Mění barvu. Pokud je právě hráč vykonáván nějaký výpočet, má okraj růžovou barvu. Pokud je okraj tmavě modrý, počítač očekává stisk nějaké klávesy.

Není-li uvedeno, jakou klávesu máte stisknout, stiskněte pouze mezerník a tím budete pokračovat ve hře (počítač pouze čekal, až to dočtete).

# Ovládání

## Házení kostkou se ovládá

mezerník ..... hod kostkou (počítač vylosuje náhodné číslo sám)  
1,2,3,4,5,6 .... tyto tlačítka fungují pouze tehdy, přejete-li si švindlovat (padne číslo, které stisknete)

## Základní volba při hře je

mezerník - hod kostkou  
P - prodej (jste-li v úzkých, peníze získáte prodejem svého (jistě bohatého) majetku)  
U - úvěr. Také velice účelné pro rychlé získání peněz.  
V - vsadit si na koně, i toto můžete.  
Pokud švindlujete, fungují samozřejmě i číslice od 1 do 6.

## Hod kostkou

Počítač hodí, táhne a oznámí Vám, co se stalo, kolik jste dostal peněz, nebo kolik platil...

## Prodej

Dostanete velký výběr toho, co můžete prodat (celou stáj, koně, dostih ...). Vždy je zde i rada, jaké tlačítko zmáčknout. Prodáváte-li koně, je nutné zadat jeho číslo (koní je 22)

Když si vyberete, co prodáte:

- buď to prodáte bance za jí danou cenu
- nebo to dáte do dražby. Zvolíte si sám vyvolávací cenu a dostane to ten hráč, který dá nejvíce. (když už nikdo nechce dát víc, než bylo vydraženo, stiskněte 0.)

Pozor! Po prodeji jste opět na tahu, proto můžete dál prodávat, vsázet, půjčovat nebo konečně hrát.

## Úvěr

Vám poskytne banka. Půjčuje po 10000 a to maximálně třikrát. Žádá Vás, abyste tuto částku před koncem hry vrátil. (V - vrátit, P - půjčit) Pozor! Po volbě U jste opět na tahu.

## Vsadit

Vsázet můžete na koně, na které můžete jedním hodem kostkou vstoupit. Zadáte číslo 1 až 5, které si myslíte, že padne. Dále zadáte počet vsazených peněz. Pokud na tohoto koně opravdu vstoupíte, peníze dostanete zpět a ještě k tomu Vám majitel koně vyplatí pěti násobek vsazené částky. Když se ale netrefíte, peníze připadnou majiteli koně. Vsázet můžete i na víc koní zároveň, stačí pouze vícekrát použít V. Pozor! Po vsazení jste pořád na tahu až do hodu kostkou.

## Upozornění

Po hodu šestky, hází hráč ještě jednou.

Po hodu dvou šestek za sebou, je hráč přemístěn na pole Distanc a hraje další hráč.

# *Vlastní pravidla*

Po hodu prvního hráče hází po řadě další hráči a rovněž se všichni řídí významem políček podle následných vysvětlivek. Smysl jejich jednání je v tom, že podle svého uvážení kupují od banky za pořizovací cenu, případně od spoluhráče za dohodnutou cenu, trenérské licence, ale hlavně koně, kteří jsou uspořádáni do jednotlivých barevně odlišných stájí. Hráč může od banky koupit jen toho koně, na jehož políčku se zastavil. Každý hráč, který koupil nějakého koně, se snaží získat všechny koně jedné stáje, neboť teprve vlastní-li všechny koně jedné stáje, smí tyto koně stavět do dostihů.

## *Co je to v této hře Dostih*

Vlastní-li hráč všechny koně jedné stáje a zastaví-li při opětovném postupu po hracím plánu na kterémkoli koni této získané stáje, smí si koupit od banky podle své finanční situace 1-4 dostihy (malé čtverečky). Je velmi výhodné mít co nejvíce stájí, protože tyto koně lze stavět do dostihů - kupovat od banky dostihy. Protože zastaví-li cizí hráč na políčku s dostihy, platí majiteli vysoké částky, které jsou vypsány na kartách koní. (Příklad - Kůň NARCIUS postavený do čtyř dostihů získává majiteli částku 25000). Je to částka, kterou majiteli koně NARCIUS zaplatí každý protihráč, který na tomto políčku kdykoliv v průběhu hry zastaví.

Hráč, který v průběhu hry získal všechny koně jedné stáje a má postaveného některého z těchto koní již do 4 dostihů, smí, pokud na tomto koni v průběhu hry znovu zastaví, postavit tohoto koně do HLAVNÍHO DOSTIHU SEZÓNY je tedy podmíněno tím, že kůň byl předtím postaven do čtyř dostihů (malé čtverečky).

V předchozí části návodu bylo řečeno, že hráči kupují od banky za stanovenou hodnotu služby, karty koní, dostihy a hlavní dostihy. Avšak pozor! Nákupy a obchodní jednání neprobíhají jenom mezi hráči a bankou. Tato jednání o prodeji a nákupu služeb, koní anebo celých stájí probíhají i mezi hráči navzájem a při těchto jednáních nejsou stanoveny pevné ceny. Rozhoduje pouze nabídka a poptávka. Je běžné, že z počátku hry vlastní koně jedné stáje více hráčů. (Hráči nakupují volné koně, které má banka k dispozici). Protože však dostihy smí být nakupovány pouze vlastní-li hráč celou stáj (tj. koně jedné barvy) a ne jen část této stáje, učiní jeden hráč druhému přímou nabídku, za kolik prodá či koupí potřebného koně. Taková jednání probíhají vlastně celou hru a týkají se i celých stájí včetně dostihů a služeb. (Podrobnější zpracování této části je uvedeno později).

Obchodní jednání mezi bankou nebo spoluhráči ukončuje hráč hodem kostkou a postoupením o odpovídající počet políček. Všechny peněžní převody provádí a kontroluje počítač automaticky.

## *Sázení na soupeřovy koně*

Riziko, které pro hráče vyplývá ze soupeřových koní postavených do dostihů, nebo do hlavního dostihu, lze snížit sázením. Před hodem vsadí hráč libovolné množství peněz na jednoho či více soupeřových koní, ovšem pouze na ta políčka, která jsou obsazena minimálně třemi dostihy anebo hlavním dostihem. Sázkový 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 pětinasobek vsazené částky. Nevstoupí-li na toto pole, získává sázku majitel koně. Sázek na koně se smí zúčastnit pouze ten hráč, který sám vlastní aspoň jednoho koně s minimálně třemi dostihy. (Hráč, který vsadil na koně a vyhrál, musí samozřejmě majiteli koně vyplatit zisk z počtu dostihů, do kterých je kůň postaven).

Nemá-li kterýkoliv hráč při plnění finančních závazků dostatek finančních prostředků, je povinen odprodat část svého majetku na jejich uhrazení. Služby může podle své úvahy odprodat buď bance za pořizovací cenu, nebo ostatním hráčům za cenu libovolnou. Pokud hráč manipuluje s koňmi nebo dostihy, postupuje následovně:

1. Jestliže vlastní celou stáj s aspoň jedním obsazeným dostihem, prodá soupeřovi tuto stáj za cenu libovolnou. Tuto stáj včetně dostihů smí prodat pouze jedinému hráči. Nelze prodávat třeba část stáje, pokud je obsazen aspoň jeden dostih.

2. Vráť bance libovolný počet dostihů. Banka vyplatí hráči za vrácené dostihy poloviční pořizovací hodnotu.

3. Vráť bance všechny dostihy, získá poloviční hodnotu za dostihy a rozprodá více soupeřům koně za cenu dohodnutou, nebo bance za původní hodnotu.

Hra pro hráče končí, nemá-li další prostředky na vyrovnání dluhů. Končí-li hru s dluhem i po odprodání veškerého majetku, dorovná jeho dluh bance a hráč ze hry odstupuje. Vítězem se stává ten, kdo zůstane poslední ve hře.

## *Vysvětlivky k jednotlivým symbolům*

### *Políčko start*

Odtud hra začíná. Po každém dokončení okruhu a po překročení políčka START, obdrží hráč od banky dotaci 4000 dk (dostihových koní), vyjma některých instrukcí na kartách NÁHODA.

### *Políčko Kůň*

Políčka některých koní vedle sebe tvoří jednu stáj. Pořizovací cena koně je uvedena na kartě, kterou hráč uvidí při vstupu na toto políčko. Poplatek za prohlídku stáje platí majiteli koně ten hráč, který po svém hodu postoupí na políčko s odpovídajícím jménem koně. Náklady na přípravu koně do dostihů jsou uvedeny na kartě a majitel koně je při zakoupení dostihů platí bance. Kone může najednou postavit od 1 do 4 dostihů. Náklady na přípravu koně pro hlavní dostih sezóny platí majitel rovněž bance podle sazby uvedené na kartě. Hlavní dostih si může hráč zakoupit teprve tehdy, postaví-li koně již do 4 dostihů. Dostihy jsou políčka koně označeny čtverečky, hlavní dostih kolečkem. Při zakoupení hlavního dostihu sezóny zmizí čtyři čtverečky a objeví se zde kolečko. Zisk z dostihů platí majiteli hráč, který vstoupí na toto políčko, podle počtu dostihů a podle sazeb uvedených a kartě koně.

### *Políčka Trenér*

Pokud hráč vstoupil na políčko TRENÉR a je-li volné, může toto políčko od banky koupit. Po zaplacení příslušné částky (4000 dostihových korun) patří políčko Trenér, na kterém právě stojí, jemu - vlastní-li trenérskou licenci. Nelze od banky naráz koupit více Trenérů. Ostatní licence lze od banky získat tak, jako první kartu, to znamená zastavením na dalším volném poli Trenér. Licence lze ale rovněž získat přímým jednáním a nákupem od ostatních hráčů za dohodnutou cenu. Tímto způsobem lze naráz získat karty všechny. Cena za zakoupení trenérské licence je označena i na kartě Trenér. Částky placené za trenérské služby majiteli licence se zvyšují podle počtu trenérských licencí, které majitel vlastní. Vstoupí-li hráč na políčko Trenér, platí majiteli následující sazby - vlastní-li majitel 1 trenérskou licenci obdrží 1000 dk, vlastní-li 2 obdrží 2000 dk, vlastní-li 3 obdrží 3000 dk a vlastní-li všechny čtyři trenérské licence, obdrží 4000 dostihových korun.

Všechny karty, tj. karty koní a Trenér se v prvních kolech kupují od banky za pořizovací cenu. Později si mohou hráči tyto karty prodávat mezi sebou za dohodnutou cenu. Při prodeji zpět bance vyplácí banka pouze pořizovací cenu.

## *Políčka Náhoda a Finance*

Zastaví-li hráč na jednom z takto označených políček, objeví se na obrazovce jedna karta, kterou mu štěstí přidělilo, hráč se řídí pokyny na této kartě. Karta se pak vrátí zpět do hromádky výběru, kromě jedné karty Náhoda, která umožňuje jednorázové zrušení distance kdykoliv v průběhu hry. Tato karta automaticky zůstává u hráče až do použití, nebo do prodeje jinému hráči. Po použití se i ona vrátí do hromádky.

## *Políčko Distanc*

Hráč, který zde zastaví, nebo se na políčko dostal použitím karty Náhoda, nebo hodí-li v průběhu hry dvakrát po sobě šestku, se po dobu Distance nezúčastňuje dostihů, tzn., že nikdo ze spoluhráčů mu po dobu distance neplatí žádné poplatky za dostihy, pouze za prohlídku stájí. Distancovaný hráč se účastní házení kostkou ve svém pořadí. Po hození čísla 6 distanc končí a hráč hází ještě jednou. Teprve po druhém hodu postupuje na další políčka.

## *Políčka Veterinární služba*

Na tomto políčku se platí bance poplatek vytištění na obrazovce. Žádné jiné omezení pro hráče tímto nevzniká.

## *Políčko Parkoviště*

Na tomto políčku se neplatí žádné poplatky.

## *Políčko Podezření z dopingu*

Hráč, který zde zastaví, 1 krát nehází a v tomto jednom vynechaném hodu se nezúčastní žádného dostihu, tj. soupeři mu neplatí žádné poplatky za dostihy, vyjma poplatků za prohlídku stáje.

## *Pozor!!!*

Hodí-li hráč 6, hází ještě jednou a postupuje o součet obou hodů. Padne-li mu při druhém hodu opět 6, jde z kteréhokoli místa na herním plánu postavit na políčko distanc a musí čekat na další hození čísla 6, aby mohl pokračovat ve hře.

Doporučuji Vám před zahájením důkladné prostudování návodu. Hra má svou logiku, která nemusí být patrná po letmém přečtení, a případné neshody v průběhu hry by Vám pokazily dojem z této neobyčejně zajímavé hry.