

SÁZKY, PROSÍM!

• JOHN D CLAIR •



45-60



2-9



10+

PRAVIDLA

TLAM
games

SÁZKY, PROSÍM!

Dostih začíná! Sázky, prosím!

Vsadíte na koně brzy, když je kurz nejvýhodnější, nebo nebudete pokoušet štěstí a počkáte, jak se dostih bude vyvíjet? V této rychlé hře hrané v reálném čase jsou všechna rozhodnutí jen na vás!

ÚVOD

Sázky, prosím! se hraje na 4 kola. Každé kolo představuje jeden dostih, na který budou hráči sázet v reálném čase během závodu. Po dostihu hráči získají nebo ztratí peníze v závislosti na tom, zda byly jejich sázky úspěšné. K okořenění dostihu mohou také hráči získat bonusy VIP a sázet na mimořádné finiše dostihu. Po 4 dostizích vítězí hráč, který má nejvíce peněz!

HERNÍ MATERIÁL

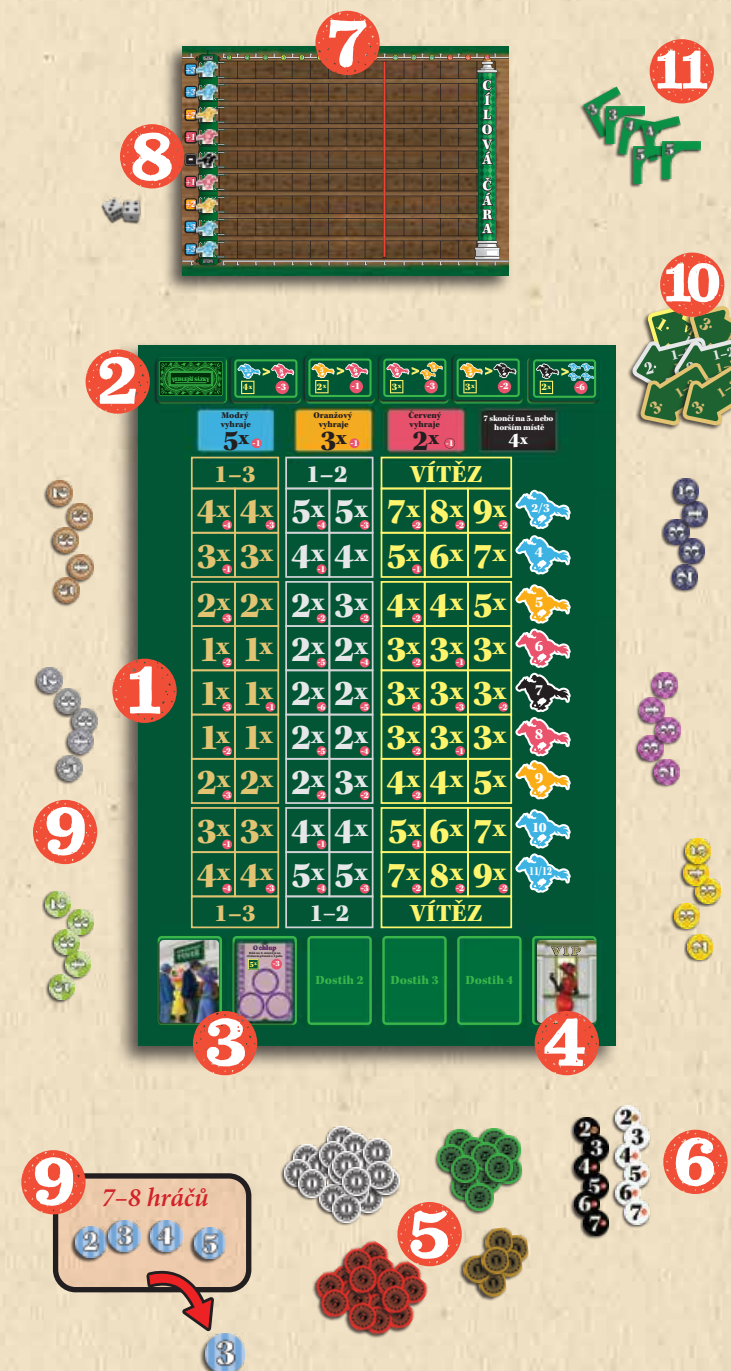


Aplikace Sázky, prosím!:
www.tlamagames.com/sazkyprosím

Vše, co potřebujete k hraní hry Sázky, prosím!, najdete v krabici. Namísto házení kostkami můžete ale využít aplikaci, která dostih vyhodnotí za vás a nebude potřeba, aby jeden hráč zastával roli komentátora. Navštivte odkaz výše a dozvíte se víc!

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Desku sázek umístěte doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte karty vedlejších sázek a vzniklý balíček umístěte lícem dolů na pole vedlejších sázek u horního okraje desky sázek. Poté otočte pět vrchních karet vedlejších sázek z balíčku a umístěte je lícem vzhůru na volná pole napravo od balíčku.
- 3 Zamíchejte karty mimořádných finišů a vzniklý balíček umístěte lícem dolů na pole mimořádných finišů v levém dolním rohu desky sázek. Otočte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji lícem vzhůru na pole „Dostih 1“ napravo od balíčku.
- 4 Zamíchejte karty VIP a vzniklý balíček umístěte lícem dolů na pole VIP v pravém dolním rohu desky sázek.
- 5 Z žetonů peněz vytvořte společnou zásobu poblíž desky sázek.
- 6 Z černých a bílých extra žetonů sázek utvořte společnou zásobu poblíž desky sázek.
- 7 Určete, kdo bude mít na starost průběh dostihu, a umístěte před tohoto hráče desku dráhy. Tento hráč se nazývá „komentátor“. Pokud nepoužijete některou z variant popsaných na konci pravidel, komentátor se sázení neúčastní a nesoupeří s ostatními hráči, kteří se nazývají „sázkaři“. Komentátor pouze zajišťuje průběh dostihů a oznamuje jejich průběhy a výsledky.
- 8 Dejte komentátorovi 2 kostky a 9 figurek koní. Komentátor vyskládá koně podle čísel do odpovídajících startovních boxů na levém konci dráhy.
- 9 Každý sázkař (tzn. hráč, který není komentátor) si vybere barvu a vezme si 5 žetonů sázek v této barvě. **Pokud hraje 7 nebo 8 sázkařů, každý sázkař vrátí do krabice jeden žeton sázek hodnoty 3.**
- 10 Všechny šipky Vítěz, 1-2, 1-3 umístěte poblíž desky sázek.
- 11 Pokud se chce komentátor účastnit hry i jinak než pouhým házením kostek, dejte mu v tuto chvíli 6 žetonů sázek komentátora (viz varianty na str. 8).



Pokud si chcete hru trochu usnadnit, smíte hrát bez karet vedlejších sázek, karet mimořádných finišů anebo karet VIP.

Průběh kola

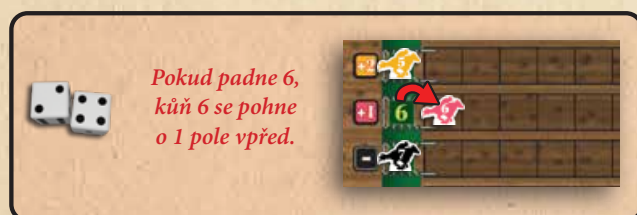
- **Průběh dostihu:** Komentátor odstartuje dostih.
- **Sázení:** Sázkáři v průběhu dostihu sází.
- **Vyhodnocení sázek:** Na konci dostihu sázkaři vyhodnotí sázky.
- **Úklid:** Rozdáte karty a připravíte nový dostih.

Průběh dostihu

Hráč zastávající roli **komentátora** může jednoduše obstarávat průběh dostihu a komentovat jej, nebo se může také účastnit sázek pomocí **žetonů sázek komentátora**, které rozmístí na desku sázek ještě před startem (viz varianty na str. 8). Pokud používáte mobilní aplikaci, nebude komentátor potřeba.

Komentátor odstartuje závod tím, že prohlásí: „**A je odstartováno!**“

Od té chvíle komentátor hází oběma kostkami. Po každém hodu oznámí součet hodnot obou kostek (*všichni sázkaři by měli komentátora slyšet*) a posune odpovídajícího koně o 1 pole na dráze vpřed (tj. doprava). Pokud je to potřeba, posune koně ještě o tolik polí, kolik činí **bonus** tohoto koně (viz dále). Komentátor takto hází opakovaně, dokud dostih neskončí. Měl by házet, oznamovat a posouvat koně rychle, zatímco sázkaři pod tlakem dostihu sází. Komentátor může rychlostí svých hodů **zvýšit napětí**.



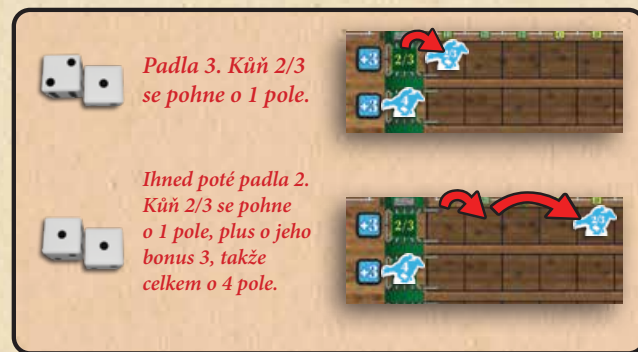
Bonusy koní

Nalevo od startovního boxu většiny koní je vyznačen **bonus k pohybu**. Výjimkou je kůň 7, který je bez bonusů.

Bonus každého koně se aktivuje tehdy, pokud dané číslo padne dvakrát za sebou. Červení **koně 6 a 8** se pohybují o 1 pole navíc, oranžoví **koně 5 a 9** se pohybují o 2 pole navíc a modří **koně 2/3, 4, 10 a 11/12** se pohybují o 3 pole navíc.

Bonus koní, kteří se pohybují při dvou různých číslech, tj. **2/3 a 11/12**, se aktivuje, pokud padne dvakrát za sebou libovolná z těchto čísel či obě čísla v kombinaci. Například, řekněme, že padla 3. Bonus **koně 2/3** by se aktivoval, pokud by v příštím hodu padla 2 nebo 3.

Bonus koně se **neaktivuje**, pokud padne stejné číslo třikrát za sebou. Pokud bychom pokračovali v příkladu použitým výše: řekněme, že padla 3 a pak 2. Bonus se aktivoval. Ihned poté padla opět 2 nebo 3. Bonus **koně 2/3** se v tomto případě neaktivuje a pohne se pouze o 1 pole.



Pokud by ovšem i napočtvrté padla 2 nebo 3, bonus se znovu aktivuje, protože třetí a čtvrtý hod tvoří oddělenou dvojici hodů týkajících se stejného koně.

KOMENTÁTOR

Kromě házení kostek, oznámení výsledku a pohybu koní, může **komentátor** oživit svoji roli jakýmkoli druhem svižného a zapáleného sportovního komentáře. Může komentovat nečekaný vývoj závodu, změny ve vedení, bonusové pohyby koní, či koně, kteří míří k jasnému vítězství nebo beznadějně zaostávají!

Komentátor má navíc tyto povinnosti:

- Pokud padnou dvě jedničky či dvě šestky, musí tento výsledek zdůraznit (např.: „**Dvě jedničky!**“; nebo „**Pozor, dvě šestky!**“), protože některé **karty VIP** poskytují sázkařům bonusy za tyto výsledky hodů. I ostatní čísla musí hlásit zřetelně, protože na ně mohou odkazovat jiné VIP karty.
- Komentátor by měl mít na vědomí, kdy nastane „**konec sázek**“, a měl by sázkařům vždy oznámit, když některý kůň překročí **ČERVENOU ČÁRU** na dráze. Jakmile **TŘETÍ** kůň překročí **ČERVENOU ČÁRU**, komentátor musí nahlas oznámit: „**Ukončete sázky!**“ Od této chvíle již sázkaři nesmí umístit žádné žetony sázek.

KONEC DOSTIHU

Jakmile první kůň doběhne na cílovou čáru (15. pole dráhy), dostih **OKAMŽITĚ KONČÍ**. Pokud dosud nenastal konec sázek, nastane v tuto chvíli. Není již možno umístit žádné žetony sázek. Po celou dobu vyhodnocování sázek ponechte všechny koně na jejich polích na desce dráhy. Komentátor vyznačí **vítězného koně a koně na top pozicích pomocí šipek Vítěz, 1–2, 1–3** (viz str. 6).

Sázení

Každý sázkař má sadu žetonů sázek s čísly 2, 3, 3, 4 a 5, pomocí kterých bude sázet na výsledky dostihu (při hře 7 a 8 sázkařů má každý sázkař o jeden žeton s hodnotou 3 méně).

V průběhu celého dostihu – tedy od okamžiku, kdy je odstartováno, **AŽ DO CHVÍLE**, kdy komentátor oznámí „**Ukončete sázky!**“ – smějí sázkaři umístit své žetony na libovolná volná pole sázek. Hra neprobíhá v žádném pevně daném pořadí. Všichni sázkaři hrají naráz a nečekají na sebe.

Své žetony můžete rozmístit tak rychle či pomalu, jak uznáte za vhodné. Můžete je všechny rozmístit v prvních vteřinách závodu, postupně v jeho průběhu či na poslední chvíli. Ovšem pozor, nikdy nesmíte umístit svůj žeton sázky na pole, na kterém se nachází jiný žeton sázky. Zjednodušeně řečeno, kdo dřív přijde, ten dřív mele. Jakmile je žeton na poli, považuje se za uzavřenou sázku a nesmíte jej vzít zpět.

Pokud hrají pouze **2 sázkaři**, nesmí umístit žetony sázek na žádná pole vlevo ve sloupcích Vítěz, 1–2 a 1–3 (tzn. v každém z těchto sloupců jsou dostupná pouze pole uprostřed anebo vpravo).

Fialový sázkař **NESMÍ** umístit žeton na pole, kde leží žeton jiného sázkaře.



Fialový sázkař **NESMÍ** umístit více svých žetonů na stejné pole.



Fialový sázkař **SMÍ** umístit 3 své žetony na všechna 3 pole, která sází na vítězství koně 2/3. Tím by uzavřel tři různé sázky na vítězství toho samého koně.



Vyhodnocení sázek

Na konci dostihu sázkaři **získají** nebo **ztratí** peníze za každou **úspěšnou**, respektive **neúspěšnou** sázku.

Nejprve sázkaři vyhodnotí a sesbírají z polí žetony sázek, které byly **úspěšné**. Získají za ně odpovídající obnos peněz ze společné zásoby. Teprve poté vyhodnotí a sesbírají žetony sázek, které byly **neúspěšné**. Zaplatí za ně odpovídající obnos peněz zpět do společné zásoby. Vyhodnocení mohou provést všichni sázkaři současně.

Za každou svoji **úspěšnou sázku** získáte ze společné zásoby tolik peněz, kolik činí hodnota žetonu krát kurz (*číslo s X na poli, na kterém je žeton umístěn*).

Za každou svoji **neúspěšnou sázku** musíte zaplatit peníze zpět do společné zásoby. Vždy zaplatíte pouze tolik, kolik činí záporné červené číslo na poli, na kterém byl žeton umístěn. Hodnota žetonu ani kurz v tomto případě nehrají roli. Pokud nemáte dostatek peněz na zaplacení neúspěšných sázek, zaplatte tolik, kolik můžete, než klesnete na nulu. Nic nedlužíte a nemůžete klesnout pod nulu.

Fialový sázkař si vezme zpět svůj žeton 5.

Pokud kůň 2/3 vyhrál, získá \$45 (9 × 5), které si vezme ze zásoby.

Pokud kůň 2/3 nevyhrál, zaplatí \$2 zpět do zásoby, podle malého červeného čísla v rohu.



Tip pro nové sázkaře:

Ve sloupcích 1–3, 1–2 a Vítěz mají pole vpravo vždy lepší kurz (násobitel) a/nebo menší postih.

1-3	1-2	VÍTĚZ					
4x ₄	4x ₄	5x ₅	5x ₅	7x ₇	8x ₈	9x ₉	2/3
3x ₃	3x ₃	4x ₄	4x ₄	5x ₅	6x ₆	7x ₇	4
2x ₂	2x ₂	2x ₂	3x ₃	4x ₄	4x ₄	5x ₅	5

SÁZKY NA VÍTĚZE, 1-2 A 1-3

Hlavní část desky sázek představují sloupce Vítěz, 1-2 a 1-3, na jejichž polích mohou sázkaři sázet na umístění koně na prvním místě, v první dvojici nebo mezi třemi nejlepšími. Každý řádek patří určitému číslu koně, zatímco jednotlivá pole ve sloupcích představují různé kurzy:

- **VÍTĚZ:** V tomto **sloupci** sázíte na to, že kůň skončí na **prvním místě**. Každý kůň má v tomto sloupci 3 pole, přičemž jednotlivá pole mají různé kurzy a postihy.
- **1-2:** V tomto **sloupci** sázíte na to, že kůň skončí na **prvním nebo druhém místě**. Každý kůň má v tomto sloupci 2 pole, přičemž jednotlivá pole mají různé kurzy a postihy.
- **1-3:** V tomto **sloupci** sázíte na to, že kůň skončí na **prvním, druhém nebo třetím místě**. Každý kůň má v tomto sloupci 2 pole, přičemž jednotlivá pole mají různé kurzy a postihy.

To znamená, že kůň, který skončil na **1. místě**, se považuje za **VÍTĚZE**, ale zároveň je v **1-2** i **1-3**, takže všechny sázky na tohoto koně ve sloupcích Vítěz, 1-2 a 1-3 jsou úspěšné. Stejně tak platí, že kůň či koně na 2. místě jsou zároveň v **1-2** i **1-3**.

Pokud se o 2. místo dělí 2 nebo více koní, pak všichni tito koně obsadí zároveň 2. a 3. místo, což znamená, že kůň či koně za nimi už **nejsou** v **1-3**. Pokud se o třetí místo dělí více koní, jsou všichni zároveň na 3. místě a považují se za koně v **1-3**, takže sázky na tyto koně ve sloupci **1-3** budou úspěšné.



Aby bylo zcela jasné, kteří koně se umístili na prvních třech místech a jaké sázky jsou úspěšné, použijte 6 šipek **Vítěz, 1-2, 1-3**. Umístěte šipku vždy k řádku koně tak, aby nalevo od šipky byly všechny sázky, které se u tohoto koně považují za úspěšné.

Jasně 1., 2. i 3. místo (nikdo se nedělí o pozici):

Koně se dělí o 2. místo (a tím pádem i o 3. místo):

Nepoužijete ← 3. 1-3

Koně se dělí o 3. místo:

Sázky na barvu



Sázky na první 3 z těchto polí jsou úspěšné, pokud libovolný kůň dané barvy skončí na 1. místě.

Sázka na pole nejvíce vpravo je úspěšná, pokud **kůň s číslem 7** skončí na **5. nebo horším místě** (tzn. 4 či více koní skončilo před ním). Jako vždy platí, že na každém z těchto polí smí být pouze **1 žeton sázek**.

Vedlejší sázky

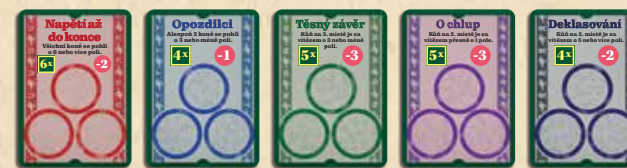


V každém dostihu bude k dispozici lícem vzhůru **5 různých karet vedlejších sázek**. Každá karta představuje samostatné pole sázek. Jako vždy platí, že na každém z těchto polí smí být pouze **1 žeton sázek**. Zde sázíte na to, že některý kůň skončí dostih před jiným konkrétním koněm či celou skupinou koní stejné barvy. Pokud se tito koně dělí o stejné místo, považuje se vedlejší sázka za neúspěšnou.

Na konci každého dostihu, po vyhodnocení sázek, odhodte všechny karty vedlejších sázek z desky a rozdejte na jejich místa lícem vzhůru 5 nových karet z balíčku.

Například, na ilustraci výše vidíte tyto sázky: U první karty sázíte na to, že **kůň 2/3** skončí před **koněm 8**. U druhé karty sázíte na to, že **kůň 7** skončí před všemi modrými koňmi (2/3, 4, 10 i 11/12).

Sázky na mimořádný finiš



Na každé **kartě mimořádného finiše** jsou 3 pole sázek, na která mohou sázkaři umísťovat své žetony. Každý sázkař smí na každou kartu mimořádného finiše umístit **maximálně 1** svůj žeton.

Během prvního dostihu bude na desce sázek pouze 1 karta mimořádného finiše. Na konci každého dostihu, po vyhodnocení sázek, přidejte na desku sázek lícem vzhůru další kartu mimořádného finiše. Novou kartu umístěte napravo od předchozích karet. V každém dalším dostihu se tedy nabídka těchto sázek rozšíří. Na začátku čtvrtého dostihu budou na desce celkem 4 karty mimořádných finišů.

- **Karta Těsný závěr:** Pamatuje, že koně dělící se o 2. místo jsou zároveň na 3. místě.

Úklid

Vždy po skončení prvního, druhého a třetího dostihu (tzn. po vyhodnocení sázek a navrácení všech žetonů sázek) proveďte následující kroky:

- Vyměňte **karty vedlejších sázek** (viz vedlejší sázky na str. 6).
- Odhalte novou **kartu mimořádného finiše** (viz sázky na mimořádný finiš nad touto sekci a přidejte ji vedle předchozí/předchozích.).
- Rozdejte každému sázkaři **2 karty VIP**, z nichž si 1 ponechá a druhou odhodí (viz karty VIP níže).
- Vraťte koně zpět do jejich **startovních boxů**.

VIP karty



Ve hře je **32 karet VIP**, které na začátku hry zamícháte a umístíte poblíž desky sázek. **Na konci prvního dostihu**, jakmile jsou vyhodnoceny všechny sázky, dejte každému sázkaři 2 karty VIP lícem dolů. Každý sázkař se podívá na své karty a vybere 1 z nich, kterou si ponechá. Druhou kartu odhodí na společnou odkládací hromádku.

Ponechanou kartu VIP umístí každý sázkař lícem vzhůru před sebe na stůl. Tato karta poskytuje sázkaři určitou výhodu až do konce hry.

Tento proces zopakujte po konci druhého i třetího dostihu. Na konci druhého dostihu bude mít tedy každý sázkař 2 karty VIP a na konci třetího dostihu 3 karty. Všechny výhody vašich karet VIP jsou platné, nová karta neruší předchozí karty. Pokud je balíček karet VIP prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte nový balíček karet VIP.

Některé karty VIP vám umožní porušit určitá pravidla hry, jako například umístit některý žeton sázek na žeton sázek jiného sázkaře, či sázet i poté, co 3 koně překročí červenou čáru. Pokud je karta VIP v rozporu s pravidly, řiďte se kartou VIP.

- Karta **Malá pozornost** vám po zahrání poskytne jednorázovou výplatu peněz, ale kartu necháte až do konce hry před sebou.
- Pomocí karty **Inspirace** smíte umístit i extra žeton stejné hodnoty.

Extra žetony sázek



Některé **karty VIP** vám poskytují černé a bílé **extra žetony sázek**. Takto získané žetony přidejte až do konce hry mezi své obvyklé žetony. Kartu VIP, která vám je poskytla, ponechte před sebou na stole, aby bylo jasné, který extra žeton je váš.

Velké číslo na žetonu funguje zcela stejně jako číslo na obyčejném žetonu sázek: při úspěšné sázce vynásobíte toto číslo kurzem sázky. Na většině extra žetonů je také červené číslo jako postih. Pokud umístíte žeton s tímto červeným číslem a tato sázka je neúspěšná, pak musíte zaplatit nejen postih na poli sázky, ale **také** postih vyobrazený přímo na žetonu.

Na extra žetonech s hodnotou 2 je speciální symbol . Tento symbol vám umožní ignorovat postih vyobrazený na poli sázek, pokud je sázka tímto žetonem neúspěšná. Jinými slovy, za sázku tímto žetonem nemůžete nikdy přijít o peníze.

Konec hry

Na konci čtvrtého dostihu, po vyhodnocení všech sázek, sečte každý sázkař své peníze. Sázkař s největším obnosem peněz se stává vítězem. Pokud nastane shoda, sázkaři se o vítězství dělí.

Varianta sázek komentátora

(2–9 hráčů)



Pokud se chce komentátor také účastnit hry, dejte mu před začátkem každého dostihu **6 žetonů sázek komentátora**. Komentátor je rozmístí libovolně k levým horním rohům 6 různých polí sázek (*včetně karet vedlejších sázek a mimořádných finišů*). Žetony sázek komentátora nesmí překrývat informace na žádné kartě ani poli.

Během dostihu jsou tato pole dostupná sázkařům, kteří na ně mohou sázet jako obvykle.

Na konci dostihu vyhodnotíte žetony sázek komentátora stejně jako ostatní žetony sázek.

Komentátor začíná s \$18 a nezískává žádné **karty VIP**.

Varianta s aplikací

(2–8 hráčů)

Pokud se rozhodnete, že dostihy bude vyhodnocovat aplikace, nebude ve hře **komentátor** (*viz str. 2*).

Varianta střídání komentátorů

(2–8 hráčů)

Při této variantě se hráči mohou vystřídat na pozici komentátora.

Náhodně určete, kdo bude komentátorem prvního dostihu. Dejte tomuto hráči 6 žetonů sázek komentátora, přesně jako ve **variantě sázek komentátora**. Na konci prvního dostihu, po vyhodnocení sázek, se komentátor rozhodne, zda chce jako komentátor pokračovat. Pokud nechce, postupně se zeptá všech sázkařů, zda chtějí být komentátorem. Začne u sázkaře po své levici a pokračuje po směru hodinových ručiček. Dotazovaný sázkař může přijmout nebo odmítnout.

Pokud nabídku nikdo nepřijme, sázkař sedící po levici komentátora **musí** nabídku přijmout a stát se komentátorem.

Během dostihu, kdy se sázkař stane komentátorem nesmí používat své **VIP karty**. Ale na konci dostihu si dobere kartu VIP, jako každý jiný sázkař, ovšem zahraje ji až ve chvíli, kdy se znovu stane sázkařem. Výjimkou je karta malá pozornost, kterou zahraje a vyhodnotí okamžitě.

Jako náhradu za to, že nemůže použít karty VIP, získá komentátor v druhém dostihu \$3, ve třetím dostihu \$6 a ve čtvrtém dostihu \$9. Tyto peníze získá ještě před začátkem dostihu.

Tvůrci

Autor hry – John D Clair

Vedoucí projektu – Nicolas Bongiu

Výroba – David Lepore, Adelheid Zimmerman

Vedoucí vývoje, pravidla – Kirk W Buckendorf

Grafická úprava – Kirk W Buckendorf

Korektury pravidel – Andre Chautard

Ilustrace – Athena Cagle & Kirk W Buckendorf

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce – Miroslav Tlamicha

Překlad – Ondřej Polák

Korektury – Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava – Michal Hubáček



©2022 Alderac Entertainment Group
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052
Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně.

