

# VELBLOUDÍ DOSTIHY na cesty

Karetní hra Steffena Bogena  
pro 2 až 6 hráčů od 8 let věku



V tomto zbrusu novém závodě se velbloudi nosí vzájemně na zádech, zatímco vy sážíte na šampióna svého srdce.

Znáte-li deskovou hru Velbloudí dostihy, mnoho aspektů této hry vám bude povědomých, přesto však bude zážitek jiný a my doufáme, že se nebudete bavit o nic méně.

Pokud jste se s Velbloudími dostihy dosud nesetkali, uveďte vás tato hra do světa bláznivých závodů, kde se soutěží vpravdě hlava nehlava.

## Herní materiál

### 5 figurek velbloudů

1 v každé barvě



### 1 figurka fenka



### 1 karta fenka



### 1 figurka palmy



### 1 karta palmy



### 30 závodních karet

6 pro každého velblouda:

- 5 s hodnotou +1
- 1 s hodnotou +2



### 5 karet přípravy etapy

1 pro každý jednotlivý počet hráčů (2 až 6)



### 12 karet dráhy

Líc každé karty představuje 2 pole dráhy s pořadovými čísly (1 a 2, 3 a 4 atd.)

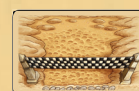
Rub (strana písečná bouře) představuje jediné pole dráhy.



### 1 karta „start“



### 1 karta „cíl“



### 6 základních karet peněz

(egyptské libry, EL)

líc s hodnotami 1 až 4 EL

rub s hodnotami 5 až 8 EL



### 18 karet velkých peněz

líc s hodnotou 9 EL

rub s hodnotou 10 EL



### 20 karet etapových sázek „vítěz etapy“

4 pro každého velblouda:

- 2 s hodnotou 2 EL
- 1 s hodnotou 3 EL
- 1 s hodnotou 5 EL



### 5 karet etapových sázek „uprostřed závodního pole“

1 pro každého velblouda



### 5 karet sázek na celkového vítěze

1 pro každého velblouda



### 5 karet sázek na saláta

1 pro každého velblouda



## Úvod

Stejně jako v deskové verzi hry jde o dostihy velbloudů skládající se z několika etap. Velbloudi nepatří jednotlivým hráčům. Cílem hráčů je vydělat co nejvíce peněz sázkami na umístění jednotlivých velbloudů v závodě.

Můžete sázet na vítěze každé etapy, na velblouda, který se v etapě umístí uprostřed závodního

pole, na celkového vítěze i na velblouda, který skončí v závodě na posledním místě (tzv. „salát“). Na rozdíl od deskové hry určují pohyb velbloudů karty postupně otáčené ze závodního balíčku. Ten je vytvořen všemi hráči na začátku každé etapy, a jakmile závodní balíček dojde, příslušná etapa končí.

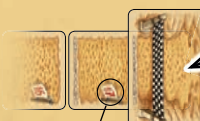
Následuje výplata etapových sázek, kdy hráči získají nebo ztratí peníze podle toho, jak jim jejich tipy vyšly. Závod obvykle trvá 2, 3 nebo 4 etapy, než první velbloud protne cílovou pásku. Poté následuje závěrečné vyhodnocení tipů na celkového vítěze a saláta. Hráč s celkově nejvyšším výdělkem je vítězem hry.

## Příprava hry

1. Vyberte **kartu přípravy etapy** odpovídající počtu hráčů (ostatní karty přípravy etapy nechte v krabici).

2. Uprostřed stolu vytvořte **závodní dráhu**.

Na začátek vyložte kartu „start“, za ní vyložte karty dráhy podle číslovaných polí od 1 vzestupně dále, dokud na stole neleží karta s polem odpovídajícím číslu uvedenému v levém dolním rohu karty přípravy etapy.



3. Přesně za toto pole položte kartu „cíl“ (v případě potřeby zakryjte přebytečné pole na poslední kartě). Zbývající karty dráhy můžete nechat v krabici.

Tip: Chcete-li ušetřit místo na stole, může mít dráha klikatý tvar.



4. Nad závodní dráhu vyložíte **5 karet sázek na celkového vítěze** a **5 karet sázek na saláta**.

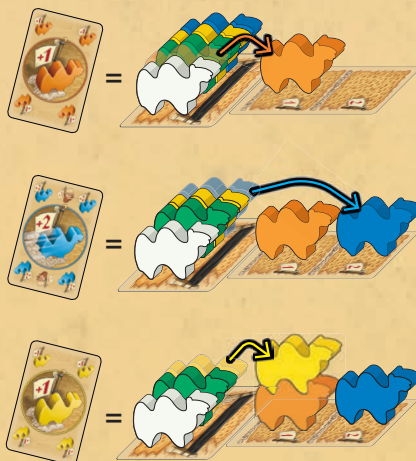
5. Velbloudy umístíte na start jednoho vedle druhého.

6. **Karty velkých peněz** připravte jako obecný bank vedle závodní dráhy.

7. Každému hráči rozdejte po **jedné základní kartě peněz**, kterou si každý vyloží před sebe hodnotou 3 nahoru (každý začíná s majetkem 3 EL). Přebytečné základní karty peněz můžete vrátit do krabice.

8. Zamíchejte **30 závodních karet** a určete startovní pozici velbloudů takto:

Otočte první závodní kartu a posuňte příslušného velblouda o udaný počet polí vpřed (o 1 nebo o 2). Otočte druhou kartu a postupujte stejně. Tak postupujte tak dlouho, až otočíte **právě 5 karet** (někteří velbloudi tak mohou zůstat stát na startu).



#### Velmi důležité upozornění:

Velbloudi na téměř poli závodní dráhy (s jedinou výjimkou karty „start“) vždy stojí na sobě. Přesná pravidla pro pohyb velbloudů a jejich hromadění na jednom poli viz bílý rámeček vpravo. Po určení startovní pozice velbloudů pokračujte přípravou první etapy podle odstavce níže.

#### Pravidla pro pohyb velbloudů

**Skončí-li pohyb velblouda** na poli, kde se již nějaký velbloud nachází, postavte přesunovaného velblouda na něj (více velbloudů na sobě = věž).

Stojí-li na cílovém poli věž velbloudů, postavte přesunovaného velblouda navrch.

Má-li se posunout velbloud tvořící součást věže, posunou se s ním i všichni velbloudi, co stojí **na něm** (velbloudi pod ním zůstanou na původním poli), a zůstanou na něm stát i po ukončení přesunu bez ohledu na to, kde pohyb skončil (zda na prázdném poli či na jiné věži velbloudů).



## Příprava etapy

1. **Dvacet karet etapových sázek „vítěz etapy“** rozřídíte podle barev velbloudů a pro každého velblouda vytvoříte balíček lícem nahoru tak, aby navrchu ležela karta s hodnotou 5 EL, pod ní karta s hodnotou 3 EL a pod ní obě karty s hodnotou 2 EL. Všechny takto vytvořené balíčky vyložíte pod závodní dráhu.

2. Pod tyto balíčky vyložíte **po kartě etapové sázky „uprostřed závodního pole“** v odpovídající barvě.

3. Vedle dráhy položte **karty fenka a palmy** a **na ně postavte odpovídající figurky**.

4. Pečlivě zamíchejte všech **30 závodních karet**. Poté podle instrukcí na **kartě přípravy etapy** vytvoříte **závodní balíček**. Bude mít **10 nebo 12 karet**.

- a) Každému hráči rozdejte lícem dolů karty v počtu odpovídajícím fialovému číslu (zbylé karty odložte na odkládací balíček lícem dolů). Z obdržených karet každý hráč odloží šedým číslem uvedený počet karet na zmíněný odkládací balíček.
- b) Z karet zbylých v ruce (červené číslo) každý hráč zvolí zeleným číslem uvedený počet karet a umístí je lícem dolů do vznikajícího **závodního balíčku**.
- c) V partiích 3 a více hráčů zbudou každému hráči v ruce 2 karty (oranžové číslo). Z těchto dvou karet si každý zvolí jednu **veřejnou kartu** (modré číslo) a položí ji před sebe na stůl **lícem dolů**. Jakmile si veřejné karty připraví všichni, otočte je **lícem nahoru** tak, aby je všichni mohli vidět. Pokuste se viděné karty zapamatovat a po vhodné chvíli je rovněž přidejte do závodního balíčku. Nyní závodní balíček pečlivě zamíchejte a připravte ho lícem dolů vedle závodní dráhy.

Každému hráči zbyla nakonec v ruce **1 tajná karta**, kterou nikomu neukazuje.

**Důležité upozornění:** Před zahájením každé etapy zkontrolujte, zda na dráze nejsou mezi vedoucím velbloudem a velbloudem (či velbloudy) na posledním místě **zcela prázdné karty dráhy**. Pokud ano, vypukne **písečná bouře**. Všechny tyto prázdné karty otočte rubovou stranou navrch, čímž zmenšíte počet polí na nich z 2 na 1 (toto pole funguje úplně stejně jako jakékoli jiné pole závodní dráhy). Žádné karty mezi vedoucím velbloudem a cílem neotáčejte! Karty dráhy rubem nahoru se už nikdy neotáčejí zpátky.



## Průběh etapy

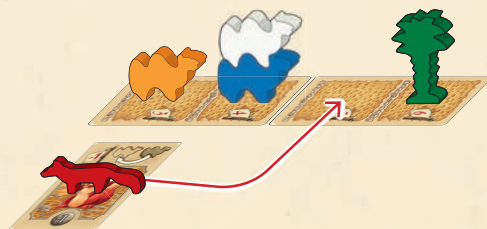
- a) Etapu začíná vždy hráč s aktuálně nejmenším množstvím peněz. V případě shody je to mladší hráč. V prvním kole je tak začínajícím hráčem nejmladší, protože všichni začínají s kapitálem 3 EL.
- b) Etapu začíná svým tahem začínající hráč. Poté se hráči **střídají na tazích** po směru hodinových ručiček.
- c) Ve svém tahu musíte provést právě **jednu závodní akci**. Kromě toho můžete provést navíc **jednu sázkovou akci**. Tu můžete provést před závodní akcí nebo po ní.

### Závodní akce

#### A. Umístění fenka nebo palmy na závodní dráhu

Přemístěte **fenka** nebo **palmy** z příslušné karty na volné pole závodní dráhy. **Příslušnou kartu** (fenka nebo palmy) si vezměte a položte ji před sebe na stůl.

- Tuto akci můžete provést, jen pokud je příslušná figurka na své kartě vedle závodní dráhy (akci provést nemůžete, je-li figurka již na dráze).
- Žádnou figurku nemůžete postavit na kartu „cíl“ nebo na jakékoli pole závodní dráhy mezi kartou „start“ a velbloudem na posledním místě.



#### B. Otočení vrchní karty ze závodního balíčku

Otočte vrchní kartu ze závodního balíčku a položte ji lícem nahoru vedle postupně vznikajícího balíčku otočených závodních karet (neplést s odkládacím balíčkem). Poté posuňte odpovídajícího velblouda o uvedený počet polí dráhy vpřed (o 1 nebo o 2 pole). Pravidla pro pohyb a hromadění velbloudů viz bílý rámeček na str. 2. Dále platí následující pravidla:

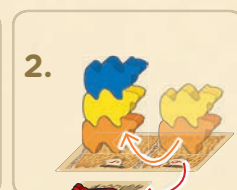
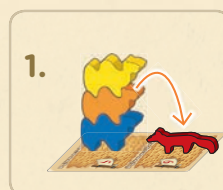
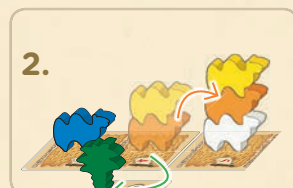
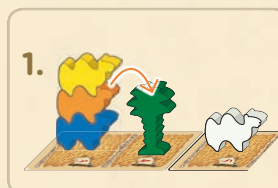


- Skončí-li pohyb velblouda či věže velbloudů na **poli s palmou**, musí se velbloud či věž posunout o **1 další pole vpřed**. Skončí-li na poli s dalším velbloudem či věží, postavte je jako obvykle **na ně**. Bezprostředně poté odstraňte palmu ze závodní dráhy, vraťte ji na její kartu a obojí opět položte vedle závodní dráhy k dalšímu použití.



- Skončí-li pohyb velblouda či věže velbloudů na **poli s fenkem**, musí se velbloud či věž posunout o **1 pole vzad**. Skončí-li na poli s dalším velbloudem či věží, postavte je **pod ně**, nikoliv nahoru jako obvykle. Bezprostředně poté odstraňte fenka ze závodní dráhy, vraťte jej na jeho kartu a obojí opět položte vedle závodní dráhy k dalšímu použití.

Fenka i palmu rovněž odstraňte ze závodní dráhy a připravte i s kartou k dalšímu použití, pokud je překročí poslední velbloud.



#### C. Zahrajte tajnou kartu z ruky

Místo otočení vrchní karty z balíčku můžete zahrát kartu z ruky a provést odpovídající přesun velblouda. Svoji kartu odhodte na **odkládací balíček**.

**Pozor:** Zahrajete-li z ruky kartu s hodnotou +2, smíte velblouda přesto posunout jen o 1 pole vpřed. Pokud chcete, aby se příslušný velbloud posunul o 2 pole vpřed, nesmíte si před zahájením etapy tuto kartu nechat v ruce, ale musíte ji přiložit do závodního balíčku.



### Sázkové akce

#### A. Výběr karty etapových sázek

Vyberte si **jednu** z karet etapových sázek („vítěz etapy“ nebo „uprostřed závodního pole“), které jsou dosud k dispozici pod závodní dráhou, a položte ji před sebe na stůl. Berete-li si kartu „vítěz etapy“, vezměte si vrchní z balíčku. Tímto způsobem sázíte na příslušné umístění daného velblouda v probíhající etapě. Počet karet velblouda jedné barvy, které smíte držet, není nijak omezen.



#### B. Výběr karty na celkového vítěze nebo saláta

Vyberte si jednu z karet na výsledek celého závodu, které jsou dosud k dispozici nad závodní dráhou. Tím sázíte na celkové konečné umístění daného velblouda v závodě.



**Pozor:** Každý hráč smí v jednom časovém okamžiku držet maximálně **jednu kartu sázky** na celkového vítěze a **jednu na saláta**. Chcete-li si vzít kartu jinou, musíte odpovídající předchozí kartu vrátit do obecné nabídky.

## Konec etapy

Jakmile je otočena poslední karta ze závodního balíčku, posune se příslušný velbloud jako obvykle. Poté etapa **okamžitě končí**. Pokud příslušný hráč dosud neprovedl svou sázkovou akci v daném tahu, má smůlu. Dosud nepoužité tajné karty odhodte bez efektu. Nyní si hráči spočítají, kolik dostanou (či ztratí) peněz. Sečtete odměny na všech svých **kartách etapových sázek** – na karty sázek na celkového vítěze a saláta se v tomto okamžiku nebere ohled.

### Karty etapových sázek „vítěz etapy“

- Je-li velbloud uvedený na kartě v čele závodu, získáte obnos uvedený na kartě (5, 3 nebo 2 EL).
- Je-li daný velbloud průběžně na druhém místě, získáte 1 EL.
- Je-li třetí, čtvrtý nebo pátý, 1 EL ztrácíte.



### Příklad vyhodnocení etapy:

V závodě průběžně vede žlutý velbloud, bílý je na druhém místě, modrý na třetím atd.



### Karty etapových sázek „uprostřed závodního pole“

- Je-li daný velbloud průběžně na třetím místě, získáte 2 EL.
- Je-li druhý nebo čtvrtý, získáte 1 EL.
- Je-li na prvním nebo pátém místě, 1 EL ztrácíte.



### Karty fenka a palmy

- Držíte-li na konci etapy jakoukoli z těchto karet, za každou z nich ztrácíte 1 EL.



Jeden z hráčů má následující karty etapových sázek a získá celkem 7 EL:



Zaznamenejte si získaný (či ztracený) celkový obnos tak, že odpovídajícím způsobem natočíte svou základní kartu peněz (platí vždy hodnota čitelná z pohledu příslušného hráče), případně použijte též kartu či karty velkých peněz.

Několik příkladů:



**Pozor:** Vaše hotovost nemůže nikdy poklesnout pod 1 EL. Máte-li dále platit, je vám to odpuštěno.

Po zaznamenání stavu jmění každého hráče vraťte všechny karty etapových sázek zpět (**karty sázek na celkového vítěze a saláta si hráči ponechají nadále**) a začíná další etapa – připravte ji dle pokynů na str. 2.

**Důležité upozornění:** Zbývají-li před začátkem etapy mezi kartou „cíl“ a vedoucím velbloudem na dráze pouze 2 pole nebo méně, musíte nejprve dráhu prodloužit tak, aby vedoucímu velbloudovi chyběla do cíle **přávě 3 pole**. V případě potřeby použijte přebytečné karty dráhy z krabice.

## Konec hry

V okamžiku, kdy první velbloud nebo věž velbloudů protne cílovou pásku (překročí cílovou čáru), je závod u konce. Žádné další sázkové akce nejsou přípustné.

Provedte ještě jedno vyhodnocení etapy podle předchozího odstavce, nezapomeňte ani na karty fenka a palmy.

Na závěr proběhne **vyhodnocení sázek** na celkového vítěze a na saláta.

### Sázka na celkového vítěze

- Je-li velbloud uvedený na kartě vítězem závodu, získáte 7 EL.
- Skončil-li druhý, získáte 3 EL.
- Je-li třetí, čtvrtý nebo pátý, 1 EL ztrácíte.



### Sázka na saláta

- Skončil-li velbloud uvedený na kartě poslední, získáte 7 EL.
- Skončil-li čtvrtý, získáte 3 EL.
- Je-li první, druhý nebo třetí, 1 EL ztrácíte.



Po tomto vyhodnocení je hra u konce. Kdo má peněz nejvíce, stává se vítězem hry. V případě shody je vítězů více.

### Všeobecné poznámky

- Zásoba peněz je neomezená. Pokud vám karty dojdou, použijte vhodnou náhradu.
- Můžete si brát karty sázek pouze z obecné nabídky nad a pod závodní dráhou, nikdy karty patřící jednotlivým hráčům.
- Do balíčku otočených závodních karet smíte kdykoli nahlížet, ale do odkládacího balíčku nebo do závodního balíčku nikoliv.
- Fenek i palma mohou být na sousedících polích. Jakmile totiž na některém z polí skončí velbloud nebo věž svůj pohyb, je figurka odstraněna, takže k vytvoření nekonečné smyčky nemůže dojít.
- Pokud do konce etapy zůstali někteří velbloudi stát na kartě „start“, jsou všichni na průběžně **pátém místě**. Může se tak stát, že některé místo v pořadí bude neobsazeno.