



HOT

STREAK

ВІДЕО-ПРАВИЛА



Дивіться тут



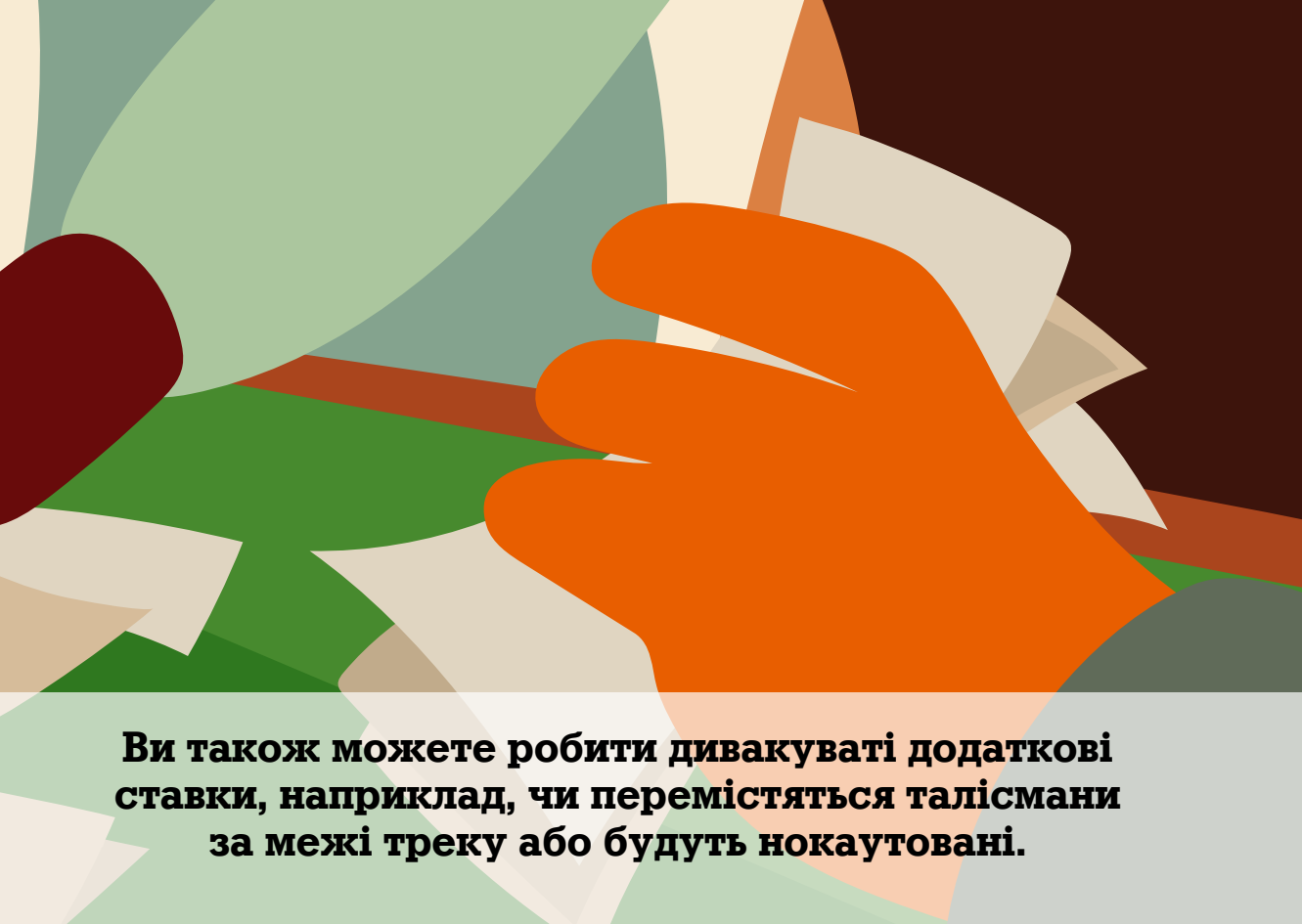
**«Hot Streak. Щаслива смуга» —
це гра про ставки, перегони й ОВАЦІЇ!**



Ви — гравці — невдахи, які протягом 3 забігів роблять ставки на найнедолугіших талісманів світу.



**Перед кожним забігом гравці по черзі беруть
квитки для ставок на талісмани, які, на їхню
думку, покажуть найкращі результати.**



Ви також можете робити дивакуваті додаткові ставки, наприклад, чи перемістяться талісмани за межі треку або будуть нокаutowані.



**У гри «Hot Streak. Щаслива смуга» талісмани
не завжди біжать уперед... Або навіть залишаються
на треку... Чи навіть втримуються на ногах...**



**Якщо талісмани переміщуються за межі треку
або їх нокаутовано — це дискваліфікація!**



**Один з гравців буде дилером. Він братиме
й розкриватиме з верху колоди карти,
на яких указано, як переміщуються талісмани.**



Інший буде розпорядником. Він переміщуватиме талісманів по треку. Решта гравців можуть відкинутися на спинки стільців і вболівати за своїх фаворитів (або освистувати суперників).



**Усі гравці знають, які карти є в колоді перегонів.
АЛЕ на руці кожного гравця також є *таємні* карти.**



Протягом кожного забігу ви додаватимете одну карту в колоду, щоб ваша ставка зіграла.



**Після кожного забігу кожен гравець отримує
(або ні) гроші завдяки своїм квиткам для ставок.**



Відеоправила
дивіться тут

**Після трьох забігів порахуйте свій виграш
і прочитайте, як склалося ваше подальше життя!**

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть, хто буде букмекером (найчесніший), дилером (найкращий тасувальник) і розпорядником (найпалкіший прихильник гри).
2. Розпорядник витягає з коробки килимок з треком перегонів до зони за фінішем. Однією рукою потягнуть за ручку, а іншою притримуйте коробку.
3. Розпорядник ставить 4 талісманів — Жеруна, Сосисона, Вудика й Мамцю — на стартові позиції, розвернувши їхні фігурки так, щоб вони дивилися в бік фінішу.
4. Букмекер розкладає квитки для ставок за кольорами надійною стороною горілиць, створюючи 6 стосів. Квитки меншого розміру кладуть на верх стосів.
5. Букмекер дає кожному гравцю по 10 \$.
6. Дилер кладе перетасовані карти додаткових ставок колодою горілиць між квитками для ставок «ТАК» і «НІ».

7. Дилер створює колоду перегонів. Візьміть 4 початкові карти — по 1 карті кожного талісмана з особливою рамкою (7.1) — і додайте відповідну кількість випадкових карт перегонів (7.2), що залежить від кількості гравців:

Гравці	3	4	5	6	7	8
Кarti	11	10	9	8	7	6

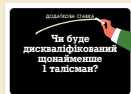
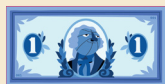
Викладіть усі ці карти горілиць, щоб усі гравці могли їх бачити. Радимо викладати карти рядком біля відповідних талісманів. Так ви бачитимете, що може робити кожен талісман.

Ці карти лежать горілиць до початку першого забігу.

8. Також дилер роздає кожному гравцю по 3 карти перегонів долілиць. Позосталі карти не використовують протягом гри, їх можна повернути в коробку.
9. Найнещасливіший гравець починає першим.



2



6



8



4



5

ПЕРЕБІГ ГРИ

У грі «Hot Streak. Щаслива смуга» гравці-невдахи роблять безглузді ставки й спостерігають за забігами, поки ви кричите на чоловіка в костюмі гот-доґа.

Гра триває протягом 3 забігів, кожен з яких складається з таких послідовних фаз: СТАВКИ, ЗАБІГ, ВИПЛАТИ.

СТАВКИ

Під час кожного забігу кожен гравець братиме 2 квитки для ставок. Є два типи квитків: **ставки на талісмана** (виграш залежить від місця, яке посіде талісман) і **додаткові ставки** (виграш виплачують, якщо ви вгадаєте якісь дивні події).

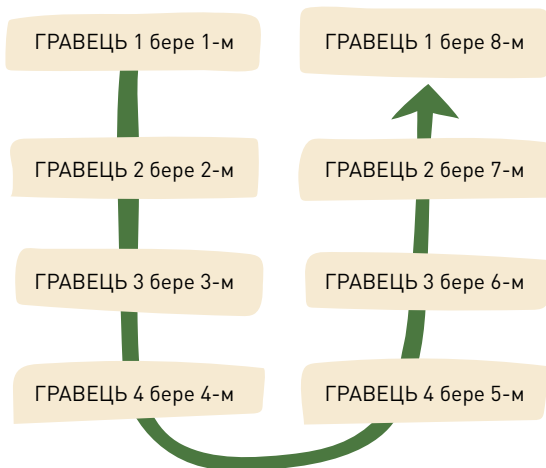
Починаючи з найнещасливішого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає один квиток для ставок з верху будь-якого стосу. Верхні ставки дають більший виграш, ніж середні та нижні.

Відразу після взяття гравець вибирає сторону квитка для ставок — надійну або ризиковану.

Ризикуйте, якщо ви впевнені, що вам пощастить, бо тоді винагорода вища. Однак ви можете й втратити гроші через деякі подібні ставки.

Коли останній гравець бере квиток для ставок, повторіть цей процес, але у зворотному порядку. Тепер останній гравець бере квиток першим, а інші беруть проти годинникової стрілки, доки всі гравці не матимуть по 2 квитки.

Так, це взяття змійкою!





Що вище місце посідає талісман за результатами забігу, то більше грошей принесе ставка.



Виграш за додаткові ставки виплачують тільки за умови, що ви вгадали відповідь на запитання.



Ризиковані ставки на талісманів можуть принести більші виграші, ніж надійні, але лише за умови, що талісман фінішує першим.



Ви цілком можете ВТРАТИТИ гроші на ризикованих додаткових ставках.

ЗАБІГ

Перед кожним забігом кожен гравець вибирає 1 карту зі своєї руки й додає її долілиць у колоду перегонів. Це єдина можливість вплинути на забіг, тому вибирайте зважено. Ніколи не показуйте карту іншим гравцям. Утім, ви можете обговорювати її, координувати дії або блефувати.

Коли всі гравці виберуть і додадуть по 1 карті, дилер перетасовує колоду перегонів, яка завжди повинна містити рівно 18 карт на початку забігу.

Власне, тепер починається забіг. Дилер розкриває карти й оголошує, що відбувається, а розпорядник переміщує талісманів. Протягом кожного забігу не треба ухвалювати ніяких рішень, тому всі інші гравці можуть просто насолоджуватися хаосом на треку.

Перетасувавши колоду, дилер скидає 3 верхні карти колоди долілиць, рахуючи «3, 2, 1... РУШ!». На слові «РУШ» він розкриває четверту карту й забіг починається.

Дилер продовжує розкривати по 1 карті за раз, а розпорядник переміщує відповідних талісманів.



3, 2, 1...

(скинути 3 карти)



1 **РУШ!** Вудик переміщується вперед на 2.



2 **Мамця** переміщується назад на 2.



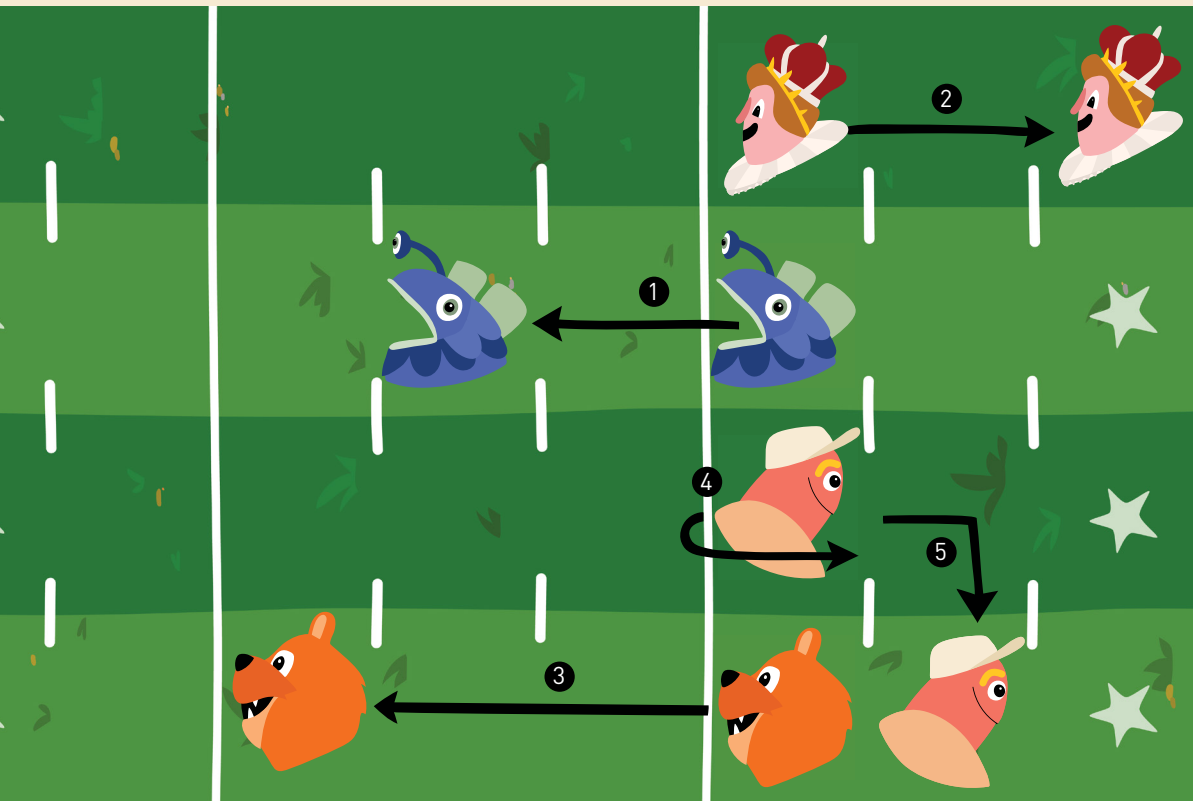
3 **Жерун** переміщується вперед на 3.



4 **Сосисон** розвертається!



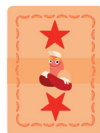
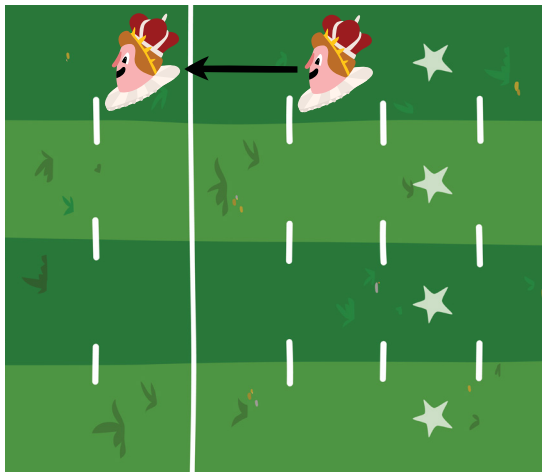
5 **Сосисон** переміщується на 1 (але в неправильному напрямку!) і зміщається праворуч.



КАРТИ ПЕРЕГОНІВ

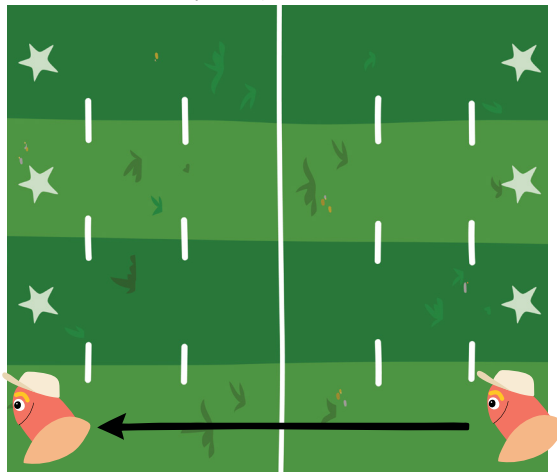


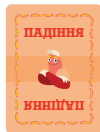
Число вказує, на скільки клітинок переміщується талісман у тому напрямку, куди він дивиться.



Зірка вказує перемістити талісман на наступну зірку в напрямку, куди дивиться талісман. Зверніть увагу, що завдяки зірці талісман може перетнути фініш.

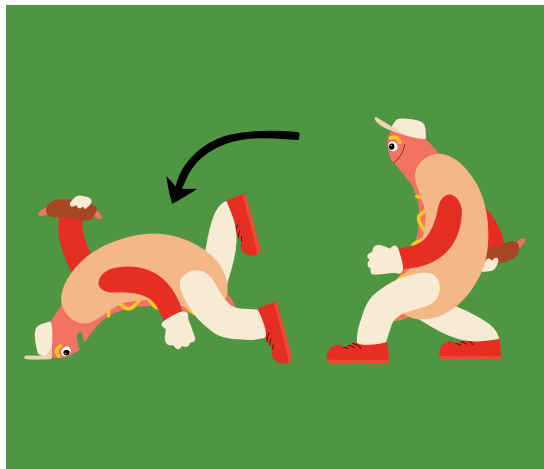
У рідкісних випадках перед талісманом може не бути зірки, на яку можна переміститися. У такому разі він не переміщується.



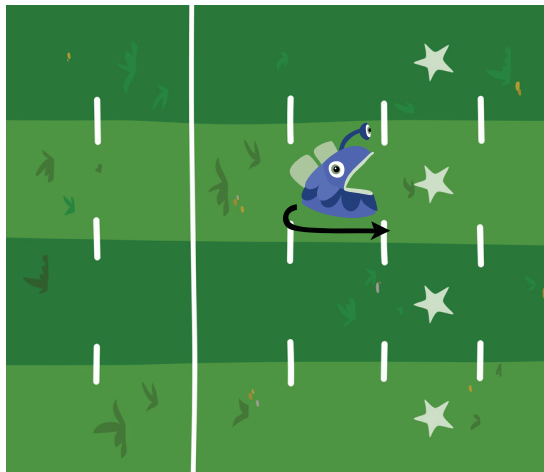


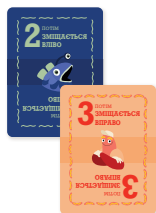
Падіння змушує талісмана впасти. Розпорядник кладе талісмана долілиць на його поточній клітинці.

Упавий талісман може тільки повзти, тому всі переміщення (уперед, назад, на зірку) виконує лише на 1 клітинку.



Розворот змушує талісмана розвернутися в протилежному напрямку. Тепер переміщення відбуваються в протилежному напрямку: додатні числа й зірки віддаляють від фінішу, а від'ємні числа наближають до нього. Розвернувшись удруге, талісман знову розвертається в напрямку фінішу.

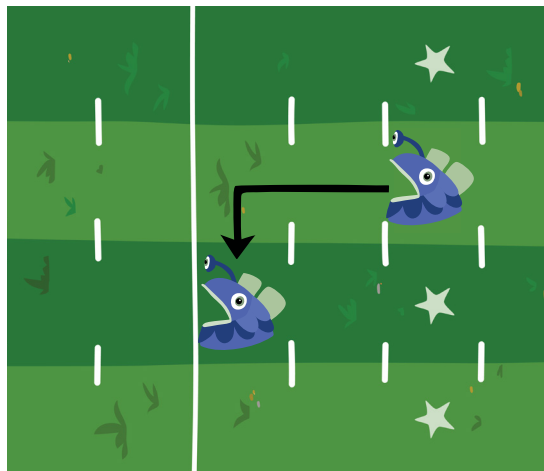




Карти **зміщення** змушують талісмана зміститися ліворуч або праворуч на сусідню смугу — або навіть за межі треку. Зміщення залежить від того, куди розвернутий талісман. Також внаслідок зміщення кілька талісманів

можуть опинитися на одній смузі, що збільшує імовірність зіткнень. Якщо талісман переміщується на клітинку або через клітинку з іншим талісманом, відбувається зіткнення. Нерухоми́й талісман падає.

З талісманом, що переміщувався, нічого не відбувається. Кілька талісманів можуть перебувати на одній клітинці. Талісмани, які впали, можуть не тільки повзти вперед або назад, але й зміщуватися.

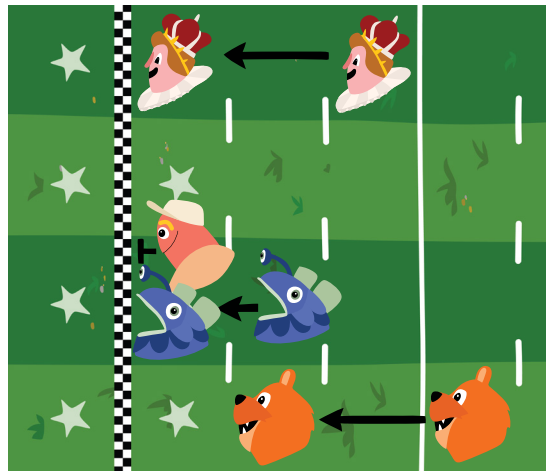
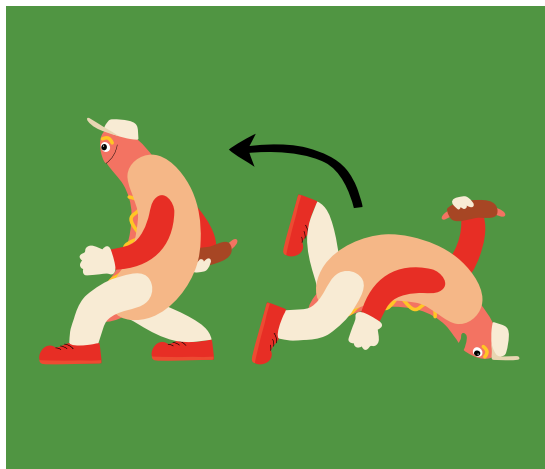




Завдяки **відновленню** упалий талісман встає або розвертається в напрямку фінішу. А якщо упалий талісман був розвернутий у протилежному від фінішу напрямку, то він і встає, і розвертається в напрямку фінішу. Відновлення завжди відбувається перед переміщенням.



Зелені мультикарти впливають на ВСІХ талісманів! Тому вони відновлюються і/або переміщуються одночасно. На відміну від звичайного переміщення, унаслідок розіграшу зеленої мультикарти талісмани не можуть зіткнутися й перетнути фініш. Однак, як-от Вудик на малюнку нижче, переміщуються якомога ближче до фінішу.



ПЕРЕТАСУВАННЯ КАРТ

Якщо колода вичерпалася, забіг призупиняється. Візьміть килимок за жовту ручку й згорніть до наступної суцільної білої лінії, скоротивши трек. Усіх талісманів, що опиняються під килимком, дискваліфікують із забігу (докладніше про це ми розповімо далі).

Дилер перетасовує колоду разом із 3 скинутими раніше картами та продовжує забіг — спершу скидає 3 верхні карти долілиць, а потім розкриває 4-ту карту горілиць. Забіг продовжується!

ПЕРЕТИН ФІНІШУ

Коли талісман перетинає фініш, розмістіть його на найвищому вільному місці на подіумі, зображеному на коробці гри. Пам'ятайте, що талісмани не можуть перетинати фініш завдяки зеленій мультикарті.

ДИСКВАЛІФАЦІЯ

У грі «Hot Streak. Щаслива смуга» не всі талісмани перетнуть фініш. Деякі талісмани **МОЖУТЬ** і **БУДУТЬ** дискваліфіковані!



Дискваліфікацію можуть спричинити:

1. **Нокаут.** Якщо впалий талісман повинен упасти знову внаслідок ефекту карти або зіткнення. Талісмани ніколи не стикаються внаслідок ефекту зеленої мультикарти.
2. **Сходження з треку.** Якщо талісман переміщується за межі треку, за бокові лінії треку внаслідок зміщення або опиняється під килимком після перетасовування карт.

Коли відбувається будь-яка з цих ситуацій, негайно розмістіть дискваліфікованого талісмана на найнижчому вільному місці на подіумі. Якщо талісман перетинає фініш, перш ніж зійти з треку, його не дискваліфікують.

У рідкісних випадках, коли двох талісманів дискваліфікують одночасно, розмістіть їх між двома найнижчими місцями на подіумі. Усі гравці, які зробили на них ставки, отримають меншу з двох виплат.

ЗАВЕРШЕННЯ ЗАБІГУ

Забіг завершується, коли щонайменше 3 талісмани перетнули фініш або були дискваліфіковані. Розмістіть четвертого талісмана на позostalому вільному місці на подіумі.



Якщо упалий талісман стикається з іншим талісманом, його дискваліфікують!

Якщо талісман переміщується за межі треку...
Угадайте, що буде? Правильно, ДИСКВАЛІФАКАЦІЯ!

ВИПЛАТИ

От і настав час забирати виграші! Усі гравці повертають свої квитки для ставок, а букмекер виплачує їм тяжко зароблені гроші.

На квитках для ставок на талісманів указані різні виплати, які залежать від місця, яке посів талісман — перше, друге або третє. За четверте місце ніхто нічого не отримує.

За додаткові квитки для ставок виграш виплачують лише за умови, що гравець правильно передбачив відповідь — ТАК / НІ. Вибираючи ризиковану сторону додаткових ставок, ви можете втратити гроші.

Якщо ви повинні втратити більше грошей, ніж маєте, утратьте всі свої гроші. Тепер у вас 0 \$.



Якщо талісмани фінішують у такому порядку...



*Виграш за цим квитком — 0 \$,
бо Мамця фінішувала четвертою.*



*Виграш за цим квитком — 11 \$,
бо Вудик фінішував першим.*

ДРУГИЙ ЗАБІГ

Перед наступним забігом...

Букмекер перевіряє, чи всі гравці повернули свої квитки для ставок, і розкладає їх у правильному порядку надійною стороною горілиць. Потім він кладе поточну додаткову ставку під низ колоди, розкриваючи нову додаткову ставку.

Дилер перетасовує колоду перегонів і роздає по 1 карті долілиць кожному гравцю. У кожного гравця знову повинно бути 3 карти на руці. Пам'ятайте, що гравцям роздають карти з поточної колоди перегонів, а не нові карти.

Розпорядник повертає килимок треку в початкове положення, якщо його згортали під час перетасовування. Потім, перед початком наступного забігу, розпорядник повертає талісманів на стартові позиції на треку. Радимо залишити їх на подіумі під час фази ставок, щоб гравці могли легко бачити результати попереднього забігу.

Тепер першим бере квиток для ставок наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Проведіть другий забіг так само, як і попередній.

ТРЕТІЙ ЗАБІГ

Третій, останній забіг відбувається, як і попередні, але з цікавим нововведенням. Коли гравець бере другий квиток для ставок, він вибирає один зі своїх квитків, який принесе подвійний виграш. Покладіть його зверху іншого як нагадування. Однак будьте обережні — втрати також подвоюються!



*У третьому забігу верхня ставка
приносить подвійний виграш*



*Виграш за нижню ставку
виплачують як завжди*

ФІНАЛЬНІ РЕЗУЛЬТАТИ

Після виплат за третій забіг гравці підсумовують свої зароблені гроші. Після цього прочитайте, як склалося ваше подальше життя, на с. 32!

Після закінчення гри використовуйте маленькі ручки збоку коробки, щоб згорнути трек перегонів у коробку.

ВАРІАНТ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Під час гри вдвох основні правила не змінюються, але...

Роздайте кожному гравцю по 4 карти замість 3. Створіть колоду перегонів з 10 випадкових карт і 4 початкових карт.

Перед кожним забігом кожен гравець вибирає 3 квитки для ставок замість 2. Ви все одно повинні вибирати ставки по черзі. Наприклад, для гравців А та Б порядок буде таким: АББААБ. Змінійте першого гравця перед наступним забігом, тобто порядок вибору тепер буде таким: БААББА. Перед кожним забігом кожен гравець додає в колоду перегонів 2 карти замість 1. Після першого й другого забігів кожен гравець також бере 2 карти з колоди перегонів замість 1. Нарешті, перед третім забігом, після взяття всіх квитків для ставок, гравці вибирають один зі своїх трьох квитків, який хочуть подвоїти.

ВАРІАНТ ДЛЯ 9+ ГРАВЦІВ

Ми рекомендуємо цей варіант для великої кількості гравців. Або для будь-якої кількості гравців, якщо ви хочете невимушеної гри.

ПРИГОТУВАННЯ

Роздайте кожному гравцю аркуш паперу та будь-який інструмент для записів. Не використовуйте гроші та квитки! Не роздавайте карти кожному гравцю. Приготуйте додаткові ставки й трек перегонів як завжди. Створіть колоду перегонів з 14 випадкових карт і 4 початкових карт.

СТАВКИ

Перед кожним забігом усі гравці одночасно роблять ставки, записуючи на своїх аркушах 2 ставки: (1) ім'я талісмана, на якого вони хочуть поставити, і (2) «ТАК» або «НІ» як відповідь на поточну додаткову ставку. Тільки перед третім забігом гравці обводять одну зі своїх двох ставок, виграш якої хочуть подвоїти.

ЗАБІГ

Перед другим і третім забігами вилучіть 3 випадкові карти з колоди перегонів і замініть їх 3 новими. Потім розкладіть усі карти оновленої колоди так, щоб гравці могли їх бачити.

ВИПЛАТИ

Гравці ділять між собою виграш, що залежить від результату забігу:

- 1-ше місце: 18 \$
- 2-ге місце: 12 \$
- 3-тє місце: 6 \$
- Додаткова ставка: 18 \$

Після кожного забігу букмекер визначає всіх гравців, які зробили ставку на талісмана, що посів 1-ше місце. Потім ці гравці ділять між собою виграш за 1-ше місце з округленням до меншого. Наприклад, якщо ставка п'ятьох гравців на 1-ше місце зіграла, кожен з них отримає по 3 \$. Букмекер відповідає за підрахунок й оголошує суму виплат. Потім кожен гравець записує свій особистий виграш.

Повторіть цей процес для решти результатів. Якщо гравців дуже багато, ви можете подвоювати або потроювати загальну суму виграшів за кожен результат.

Наприкінці гри букмекер повинен попросити всіх гравців підняти руки, кажучи: «Усі, хто виграв 5 \$ або більше, тримайте руку піднятою». Потім він збільшує суму, доки не залишиться тільки один переможець з піднятою рукою.

БІОГРАФІЯ ТАЛІСМАНІВ



Не дайте пошити себе в дурні. Сосисон — це не гот-доґ. У Боксфордї, маленькому містечку, де займаються переробкою свинини, ще в 1880-х роках винайшли власну м'ясну ковбаску в м'якій розрізаній булочці, назвавши її сосисочка в тісті. Ця дешева пікантна страва — гордість рідного міста, яке назвало на її честь свою бейсбольну команду й подало кілька судових позовів проти компаній Oscar Mayer, Sabrett і Vienna Beef (хоча жоден з них не мав успіху). Сосисочки в тісті досі із задоволенням їдять під час матчів бейсбольних команд і на міських ярмарках, посипаючи подрібненими волоськими горіхами й поливаючи сливовим джемом. А затяті вболівальники мають традицію — кидати сосисочки на поле, коли починаються додаткові періоди: нижньою подачею, коли вони задоволені, і верхньою подачею, коли розлючені.



До 1935 року талісманом Гленбрука був індик Тоні, улюбленець міста, який вільно бродив вулицями, брав участь у церемоніях перерізання стрічок і мав щорічний імунітет у День подяки. Усе змінилося, коли в місто приїхав цирк і Тоні зустрів Жеруна, дресированого ведмеда, який любив мандрувати та вправно відмикати замки. Звісно, після такої зустрічі мав залишитися тільки один. Продемонструвавши свою беззаперечну перевагу, Жерун був з ентузіазмом прийнятий містом як улюбленець і талісман. Сьогодні його опудало досі вивозять на поле для залякування команд гостей.



Вудик — талісман, що з'явився внаслідок катастрофи. У 1905 році вічні невдахи з Ешфорда пробилися в плейоф і відчайдушно билися в 7-му матчі. Але раптом водяний смерч із сусідньої затоки приніс на поле сотні раніше невідомих глибоководних істот... Це був жажливий желеподібний дощ. На щастя, майже ніхто не постраждав. Майже... Зіркового пітчера й секретну зброю команди, «Запобіжника» Бінгема, проковтнула

гігантська риба. Так почалося столітнє прокляття Ешфорда. Містяни саркастично перейменували свою команду на честь риби, що впала з неба, сподіваючись завдяки такій самоіронії змінити власну долю.



Через недбалість картографів і катастрофічну поштову помилку, Квевеленд фактично ніколи не виходив з-під британського правління разом з рештою колоніальної Америки. Місто мовчало про це півтора століття, доки гарячка не вщухла. Сьогодні Квевеленд з гордістю вивішує прапор Великої Британії, подає м'ясні пироги й чай на бейсбольних матчах. Вони насолоджуються роллю головного лиходія ліги й погрожують повернути будь-яке місто, яке переможуть, під владу британської корони. Їхній новий талісман, Мамця, нещодавно замінив Роббі, «Червоного жакета». Його вирішили позбутися після спалення американського прапора на виставковому матчі 4-го липня, бо це був жалюгідний прояв низького командного духу.

ТВОРЦІ

Автор гри: Джон Перрі

Керівник розробки: Алекс Гейґ

Дизайн та розроблення гри:

Алекс Гейґ, Джеймс Натан
Спенсер, Джастін Вікерс

Художниця: Сесіль Ґарієпі

Створення фігурок:

Джош Дівайн і Heavy Cream

Розробник: Раві Варма

Правила гри та графічний

дизайн: Крістен Ліч

Написання текстів:

Софі Абромовіч

Виробник: Strom MFG

Видавець: СМУК

ВМІСТ ГРИ

- 1 килимок треку перегонів
- 4 фігурки талісманів
- 53 карти колоди перегонів
- 12 карт додаткових ставок
- 12 квитків для ставок на талісманів
- 6 додаткових квитків для ставок
- Близько 100 фальшивих купюр

ПОДЯКИ

Фреду Бененсону, Джеймсу Фернґаберу, Філадельфійській гільдії розробників ігор, Gathering of Friends, Montana Graboyes, Horse Force, Metatopia, Unpub.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва:

Олександр Ручка

Керівник проєкту:

Володимир Рибаків

Випускова редакторка:

Олена Журба

Перекладач:

Філіпп Головнін

Редактор:

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка:

Артур Патрихалко

Українське видання

© 2026 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua
info@geekach.com.ua

ЯК СКЛАЛОСЯ ВАШЕ ЖИТТЯ

0 \$. Ви не виграли ніяких грошей і повертаєтеся до первісного життя. Так набагато краще.

1 \$. Вас упіймала мавпа.

2 \$. Ви подрібнюєте свої програвні квитки, щоб побудувати затишне гніздо для своїх ящірок.

3 \$. Ваш виграш невеликий, але цього достатньо, щоб підкласти під ніжку стола. Нарешті він не хитається. Чудово!

4 \$. Вашого виграшу вистачає на філіжанку кави. Однак її доводиться вилити на щура, який намагається з'їсти ваші шnurки, подумавши, що це спагеті.

5 \$. Тепер ви можете потішити себе «королівською» вечерею на стадіоні — безплатною цибулею і пляшкою води.

6 \$. Ви кладете виграш під двірник випадкової автівки на стоянці стадіону, щоб віддячити за паркування в правильному місці.

7 \$. Ви купуєте одну акцію «Все-світньої організації талісманів-бігунів». Ви завжди вкладаєте гроші тільки в надійні папери!

8 \$. У вас вистачає грошей на дешеву сітку, щоб піймати пуделя пані мера, а потім вимагати викуп... Ще залишився 1 долар на приманку.

9 \$. Ви продаєте свій виграш на OLX за 8 \$.

10 \$. Ви йдете з тією ж сумою, з якою прийшли. Лягаєте спати, а вранці прокидаєтеся, щоб знову прожити такий самий день. Знову по колу!

11 \$. Завдяки вашій залежності від ігор тепер ви можете купити свій родині кетчуп.

12 \$. Ви купуєте проклятий перстень. Однак не бійтеся: прокляття зовсім не страшне, усе буде добре.

13 \$. Випадково ви чхаєте на свій виграш. Купюри із соплями виглядають огидно. Нічого не поробиш, тепер тільки в смітник.

14 \$. Вам нестерпна ваша залежність від азартних ігор. Ви йдете в церкву й просите окропити вас святою водою.

15 \$. На стадіоні ви купуєте сину фігурку Сосисона, з якої можна вичавлювати сік. Малий просто обожнює м'ясний сік!

16 \$. Отримавши виграш, ви купуєте маску Франкенштайна, щоб розпочати власний бізнес із мережевого продажу цих масок.

17 \$. Ви просите поміняти виграні купюри на монети. Однак монети такі важкі, що ви на завжди застрягаєте в багнюці.

18 \$. Забираючи виграш, ви ріжетеся об купюри. Охоплені жагою помсти, ви змиваєте гроші в унітаз — ось так їм!

19 \$. Сума виграшу затьмарює вам розум. Ви стаєте достатньо сміливими, щоб звільнитися з роботи. Але згодом перераховуєте виграш ще раз. Ой-йой...

20 \$. Вас охоплює нестримне бажання з'їсти 20-доларову купюру, щоб стати одним цілим зі своїм виграшем. Добре, що решту життя ви проводите як звичайна людина.

21 \$. Ви ховаєте гроші за щогою. Через деякий час вони пліснявіють.

22 \$. Ви надсилаєте свій виграш племінниці поштою. На TEMU вона купляє гарний ніж-метелик.

23 \$. Нарешті ви маєте достатньо грошей, щоб здійснити свою

мрію. Ви купуєте піратську копію гри «Heavy Rain» для Xbox 360.

24 \$. Ви отримуєте виграш монетами. Це чудовий баласт, який допомагає зануритися на дно річки, де ви знаходите ще кілька монет.

25 \$. Ви купуєте книгу в твердій обкладинці — «Як найкраще витратити 25 \$». У ній написано, що ви зробили правильний вибір. Це неймовірно!

26 \$. Ви купуєте собі просту корону й доживаєте свої дні як шанований місцевий монарх.

27 \$. Ви витрачаєте гроші на послуги найманця, щоб він побив вашого дядька. Однак дядьку байдуже — жировий бронезирид надійно захищає його.

28 \$. Грабіжник на стоянці заганає вас у глухий кут. Так ви познайомилися зі своєю другою половинкою.

29 \$. Ви кидаєте свій виграш на арену, де, як ви думаєте, живуть талісмани. Сьогодні вони добре попрацювали.

30 \$. Мавпа намагалася піймати вас, але ви відкупилися крутими 30 \$ у новому дизайні.

31 \$. Ви стаєте залежним від виграшу саме 31 \$ — тепер ваше життя навряд чи поліпшиться.

32 \$. Ви передаєте свій виграш у благодійний фонд коледжу Жеруна.

33 \$. Ви купуєте веселий капелюх і відкриваєте в собі нову небезпечну особистість — Віллі Вонка.

34 \$. З виграних купюр ви складаєте маленькі коробки-орігами, щоб зробити комахиний зоопарк.

35 \$. Ви купуєте собі новий бумеранг. Колись ви навчитеся кидати його правильно.

36 \$. Нарешті ви можете повернути борг хлопчику, у якого позичили 5 \$ у шостому класі... разом з відсотками.

37 \$. Виграш наче непоганий, але й не такий, як ви сподівалися. Це злить вас.

38 \$. У темному провулку ви купуєте собі перуку, але її краде мартин.

39 \$. Ви купуєте лопату й завзято копаєте глибочennу яму. Десятки років у Minecraft не пройшли даремно.

40 \$. Ви купуєте шикарні штани. І вирішуєте влаштувати собі святкову вечерю з цього приводу. Однак, на жаль, проливаєте на штани олію. Немає в житті щастя...

41 \$. Ви витрачаєте весь виграш, намагаючись витягнути іграшку в кран-машині.

42 \$. Ви додаєте виграш до посагу, який плануєте віддати

Мамці, щоб переконати її вийти за вас заміж. Королева заслуговує тільки на найкраще!

43 \$. Ви виграли достатньо, щоб частково повернути борг дівчині, яка продає арахіс. Щоб відсвяткувати це, ви позичаєте ще трохи арахісу.

44 \$. Ви жертвуєте свій виграш NASA. Ви вірите в те, що колись вони знайдуть нову планету для життя.

45 \$. У вас вистачає грошей, щоб купити одну рукавичку талісмана. Колись і ви станете талісманом.

46 \$. Ви інвестуєте виграш у свинячі ф'ючерси й потроюєте прибуток завдяки спалаху вірусу НЗДС (найкраще захворювання для свиней).

47 \$. Насправді мати 47 \$ незаконно. Тому вас відправляють у заслання.

48 \$. Футболка з гармати для футболок влучає вам прямо в рот. Тепер на вас накладено жорстоке прокляття — ненаситний голод до футболок, що летять з великою швидкістю.

49 \$. Ви бронюєте студію, щоб записати свій майбутній супергіт «Вовчиця».

50 \$. Насправді 50 \$ — це найкрутіша сума грошей. Ви стаєте надзвичайно популярним і зустрічаєтеся із великою кількістю дівчат і/або хлоп'ят.

51 \$. Вас ловлять за допомогою сітки й піднімають у небо. Більше вас ніхто не побачить.

52 \$. У сувенірній крамниці ви купуєте монету, яка виконує бажання, і проводите чарівне літо, перш ніж випадково загадати стати харківським бабаком Тимком.

53 \$. Ви обтираєте все тіло купюрами, щоб відчуті той жаданий запах грошей. Хто б міг подумати, що він приваблює вовків.

54 \$. Ви підкидаєте всі виграні гроші в повітря, щоб вразити свого сина. Вдячний вітер уносить їх за обрій.

55 \$. Ви витрачаєте весь виграш на миттєві лотереї — і виграєте 53 \$.

56 \$. Виходячи зі стадіону, ви залишаєте такі великі чайові продавчині арахісу, що вона стає першою членкинею вашого культу.

57 \$. Ви приносите свій виграш старій ткалі, яка робить з нього прекрасний плащ удачі всім на заздрість. Він так пасує вам!

58 \$. Ви реінвестуєте свій виграш і підкупаєте Жеруна, щоб той програв у перегонах на-

ступного тижня. На жаль, Жерун занадто чесний: він повідомляє про це Раду талісманів. Тепер вас переслідують.

59 \$. Ви купуєте мотузку. Мотузок багато не буває!

60 \$. Тепер ви можете накупити смаколиків з фастфуду на цілий тиждень. Ах, який це буде тиждень!

61 \$. Ви змушені заплатити адвокатам, щоб вас не засудили за те, що ви виголили слово «СРАКА» на сидниці пуделя пані мера.

62 \$. Сім'я дроздів влаштувала гніздо у купі ваших грошей. Тепер вони ваші супутники на все життя.

63 \$. На жаль, ваш виграш конфіскує комісія з азартних ігор. Виявляється, що всі талісмани носили величезні черевики, і це вплинуло на їхні результати.

64 \$. Ви купуєте один сеанс психотерапії. Зі сльозами на очах ви нарешті визнаєте, що всі ваші проблеми почалися ще в дитинстві.

65 \$. Завдяки такому великому виграшу ви нарешті можете оплатити п'ятимісячний рахунок за паркування і покинути стадіон.

66 \$. Чпок! Чудово!

67 \$. Ви жертвуєте гроші на кампанію з переобрання пані мера, щоб знову повернути її прихильність. Однак пудель пані мера ніколи не пробачить вас за те, що ви назвали його «щуроподібною істотою».

68 \$. Ви балуєте себе елітним попкорном у кінотеатрі.

69 \$. Нарешті ви можете купити собі ту індійську книжку з веселими картинками, яку знайшли в спальні батьків, коли були дитиною.

70 \$. Ви ведете свою сім'ю на святкову вечерю. У темному провулку ви бачите підозрілого чоловіка. Ой-йой, тільки б сталося так, як з батьками Бетмена.

71 \$. Згодом ви стаєте банкрутом, бо вклали все своє багатство в магазин «Циліндри для багатіїв».

72 \$. Що може бути смачнішим, ніж домашня вермішелька з котлеткою :)

73 \$. Щоб довести, що ви не невдаха, наступні п'ять років ви проводите в спортзалі — ви хочете стати справжнім стероїдним качком і закинути Вудика в океан.

74 \$. Нарешті ви можете купити своєму собаці шовкову краватку-метелик. Усі на роботі тепер поважатимуть стильного пса.

75 \$. Ви запихаєте свій виграш під двері зачиненого назавжди ресторану «Ракова шийка».

Щоранку до кінця життя ви знаходитиме булочку з начинкою із купюр на порозі свого будинку.

76 \$. Ви надсилаєте свій виграш Павлу Зіброву. Він заслужив це!

77 \$. Ви продовжуєте насолоджуватися життям.

78 \$. Дорогою додому ваш виграш випадає на землю. Дуже сильний жук швидко затягує його у свою нору. Ну що ж, Бог дав, Бог і взяв.

79 \$. Ви замовляєте свій портрет. Однак він подобається іншим людям набагато більше, ніж вам.

80 \$. Тепер ви можете влаштувати справжню вечірку, замовивши піци економ-класу.

81 \$. Тепер ви можете влаштувати справжню вечірку, замовивши піци преміум-класу.

82 \$. Гроші змінюють вас. Колись ви були білим.

83 \$. Гроші змінюють вас. Тепер ви виглядаєте, як дядько на купюрі.

84 \$. Ваш виграш лише підживлює вашу руйнівну залежність від київської перепічки.

85 \$. З небес спускається ангел і пропонує вам одноразову миттєву знижку на 86 \$ за місце в раю. На жаль, вам не вистачає одного долара. А може, це такий прикол? Ви ніколи не дізнаєтеся!

86 \$. Ангел обдурює вас, продавши місце в раю лише за 86 \$. Тільки після смерті ви усвідомите, що це був демон.

87 \$. Ви віддаєте свій виграш охоронцям, щоб вони дозволили вам влаштувати вечірку з талісманами. На жаль, виявляється, що талісмани — це лише люди в костюмах.

88 \$. Ви знайшли власну лігу талісманів. Звісно, грошей вистачить лише на один талісман, але він демонструє неймовірну серію перемог.

89 \$. Ви купуєте контрольний пакет акцій «Всесвітньої організації талісманів-бігунів» і змушуєте правління зробити вас талісманом.

90 \$. Ви витрачаєте весь свій виграш на одну годину навчання в КНУ ім. Тараса Шевченка, але так і не знаходите потрібну авдиторію.

91 \$. Тепер ви можете поставити достатню суму на аукціоні, щоб виграти побачення з Мамцею. Однак, якщо чесно, ви обоє повинні визнати, що між вами немає хімії.

92 \$. Ви робите достатній грошовий внесок, щоб встановити табличку з вашим ім'ям на животі Сосисона.

93 \$. Усі на стадіоні шаленіють від того, як багато ви виграли. Натовп піднімає вас на руки й несе на поле, але там вас відразу хапає охорона й викидає на вулицю, назавжди забороняючи відвідувати стадіон.

94 \$. Ви даєте по 1 долару кожній з дев'яноста чотирьох фей, які благословили вас на удачу, щоб вони нарешті залишили вас у спокої і перестали роїтися навколо голови.

95 \$. Ви платите підрядникам, щоб вони прокопали підземний тунель від стадіону до вашого будинку. Тепер ви можете приходити на стадіон і робити ставки на перегони талісманів у будь-яку погоду.

96 \$. Нарешті в кіоску із сувенірами ви можете купити кашкет з написом: «Я ВИГРАВ 96 \$, ЗРОБИВШИ СТАВКУ НА ПЕРЕГОНИ

ТАЛІСМАНІВ. УСЕ, ЩО Я ОТРИМАВ — ЦЕЙ КАШКЕТ, ЯКИЙ КОШТУЄ 96 \$, БО ВИГОТОВЛЕНИЙ ТІЛЬКИ З ЯКІСНИХ МАТЕРІАЛІВ».

97 \$. За межами стадіону, на алеї славетних переможців, ставлять нову статую, яка зображує вас у момент підкидання грошей у повітря. Хтось розписує її напрочуд вишуканими словами з трьох і п'яти літер.

98 \$. Ви замовляєте рідкісну мавпу й випускаєте її на волю посеред багатолюдного міста, щоб подивитися, що з цього вийде.

99 \$. Ви боїтеся, що вичерпали всю свою удачу за один раз. Після цього ви до кінця життя ховаєтеся в шафі.

100+ \$. Ви виграли забагато грошей. Ви йдете жити в ліс і стаєте дикуном.

ШВИДКИЙ ПОЧАТОК

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець починає з 3 картами на руці та 10 \$. Позосталі карти колоди перегонів кладуть на стіл горілиць — 4 початкові карти плюс стільки випадкових карт:

Гравці	3	4	5	6	7	8
Кarti	11	10	9	8	7	6

СТАВКИ

Кожен гравець бере 2 квитки для ставок, використовуючи правило змійки (див. с. 16). Після взяття квитка виберіть сторону — надійну або ризиковану. У третьому забігу, після взяття свого другого квитка, виберіть один, виграш (або програш) якого хочете подвоїти, і покладіть його зверху.

ЗАБІГ

Кожен гравець таємно додає 1 карту долілиць у колоду перегонів. Після цього в колоді перегонів буде рівно 18 карт. Вилучіть з колоди 3 карти долілиць, щоб розпочати забіг.

Якщо колода вичерпалася, перетасуйте карти, загорніть край килимка до наступної суцільної лінії, вилучіть із колоди 3 верхні карти долілиць і продовжуйте забіг.

Коли талісман переміщується на клітинку з нерухомим талісманом або через неї, відбувається зіткнення! Нерухомий талісман падає.

Талісмани можуть бути дискваліфіковані внаслідок **нокауту**. Це відбувається, коли впалий талісман стикається з іншим талісманом або взято карту падіння, а талісман уже впав.

Талісманів також дискваліфікують, якщо вони **сходять з треку**, переміщуючись за межі треку, або якщо їх накриває килимок під час перетасовування карт. Коли 3 із 4 талісманів досягли фінішу або були дискваліфіковані, забіг закінчується.

Пам'ятайте! Талісмани не можуть зіткнутися або перетнути фініш завдяки зеленій мультикарті.

ВИПЛАТИ

Гравці отримують виграші, указані на їхніх квитках для ставок.

ПІСЛЯ ЗАБІГУ

Перетасуйте колоду перегонів і роздайте по 1 карті долілиць кожному гравцю. У кожного гравця повинно бути по 3 карти на руці. Після 3 забігів гра закінчується, і ви дізнаєтеся, як склалося ваше подальше життя!