

RYCHLÝ START

PŘÍPRAVA

Každý hráč začíná se 3 kartami v ruce a s 10 \$. Zbytek závodního balíčku položte lícem vzhůru na stůl – 4 startovní karty plus tolik náhodných karet:

Hráči	3	4	5	6	7	8
Karty	11	10	9	8	7	6

SÁZENÍ

Snake-draftujte (střídavě tam a zpět) 2 tikety na hráče. Když si vezmete tiket, zvolte stranu s jistotou, nebo s riskem.

Ve třetím závodě si po vytažení druhé sázky vyberte jednu, kterou zdvojnásobíte, a položte ji navrch.

ZÁVOD

Každý tajně odhodí 1 kartu. Poté by měl mít závodní balíček přesně 18 karet.

Na začátku závodu odhodte 3 karty lícem dolů.

Pokud balíček někdy dojde, zamíchejte všechny karty, přehněte závodní podložku na další plné čáře, odhodte horní 3 karty balíčku a závod znovu spusťte.

Když se maskot pohne na políčko nebo přes políčko, na kterém stojí jiný maskot, dojde ke kolizi! Maskot, který stál, upadne.

Maskoti mohou být vyřazeni (VEN!) **vystřčením** – to nastane, když do ležícího maskota někdo narazí nebo si vytáhne kartu PÁD, zatímco už leží. Vyřazení mohou být také

tím, že **opustí trať** stranou či zadem nebo když je při míchání překryje přehnutá podložka.

Jakmile 3 ze 4 maskotů závod dokončí nebo jsou vyřazeni, závod končí.

Pamatujte: Maskoti se nemohou srazit ani překročit cílovou čáru na zelené multikartě!

UYPLÁCENÍ

Hráči dostanou částky uvedené na jejich sázkových tiketech.

PO ZÁVODĚ

Zamíchejte závodní balíček a každému hráči rozdejte 1 kartu. Měli by mít 3 karty.

Po 3 závodech hra končí. Zjistěte, jaké to bude mít životní následky!



HOT

STREAK

**VIDEO
PRAVIDLA**



cmnyk.games/hotstreak



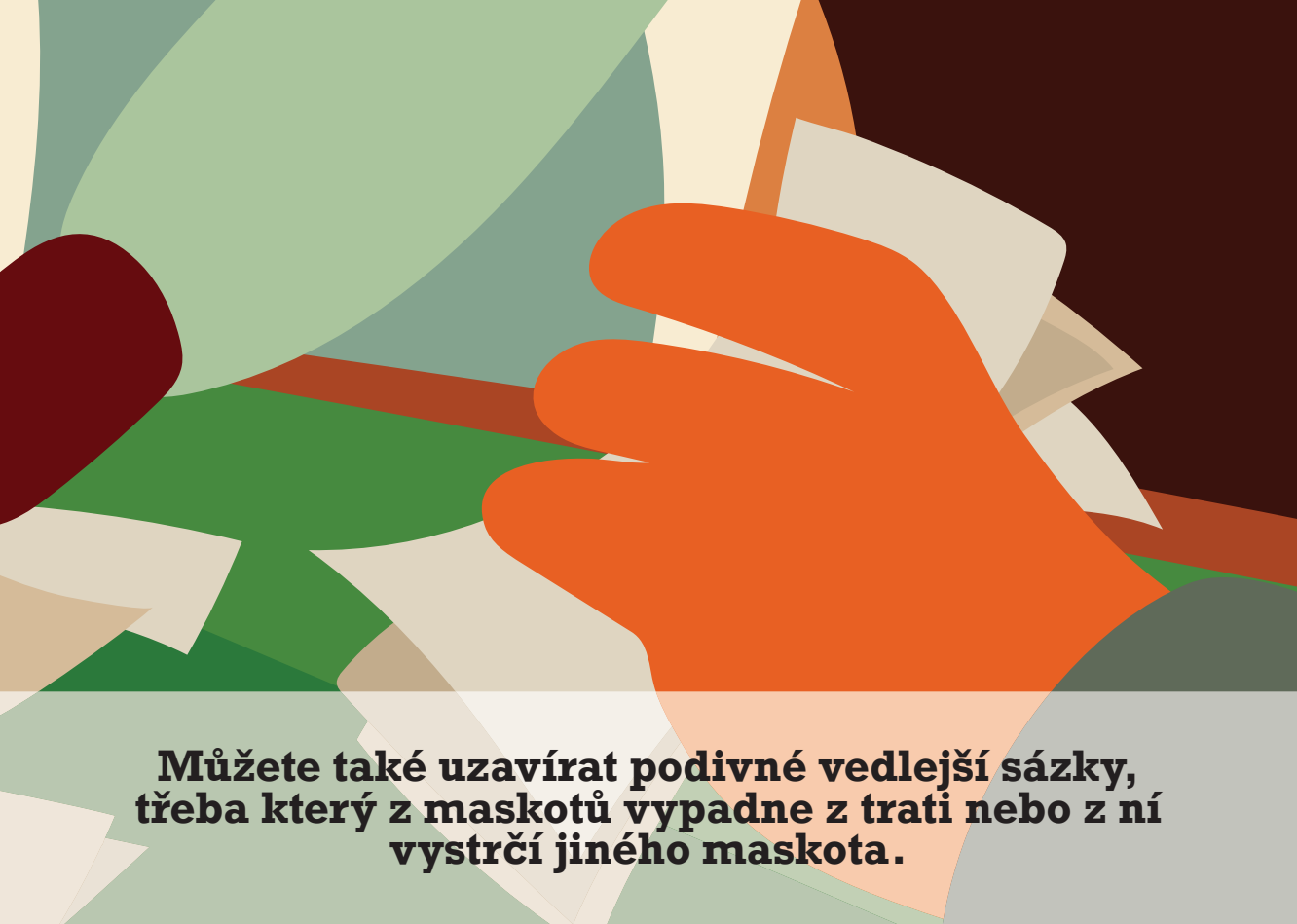
**Hra Hot Streak je úplně celá o sázení,
závodění a JEČENÍ!**



**Jste smolařští sázkaři, kteří sázejí na 3 závody
nejpodivnějších maskotů světa.**



**Před každým závodem se střídejte v dobírání
sázkových tiketů na maskoty, o kterých si
myslíte, že se jim povede nejlépe.**



**Můžete také uzavírat podivné vedlejší sázky,
třeba který z maskotů vypadne z trati nebo z ní
vystrčí jiného maskota.**



**Maskoti ve hře Hot Streak neběží vždy směrem
dopředu... ani nezůstávají na trati...
ani vždy nestojí...**



**A pokud z trati vypadnou nebo jsou
z ní vystrčeni, jsou vyřazeni!**



**Jeden z vás bude coby dealer rozdávat a obracet
karty z balíčku, který ukazuje,
jak se maskoti pohybují.**



**Další bude vodič a bude s maskoty pohybovat
po trati. Vy ostatní se můžete usadit a fandit!
(Nebo bučet.)**



Každý z vás ví, jaké karty jsou v závodním balíčku, ALE každý má v ruce také tajné karty.



**V každém závodě propašujete 1 kartu do
balíčku, abyste získali výhodu.**



Jakmile závod skončí, každý získá peníze na základě svých sázkových tiketů (nebo také ne).



Mrkněte, jak hrát, na
cnyk.games/hotstreak

**Po 3 závodech nahromadíte své výhry
a zjistíte, jak se váš život proměnil!**

PŘÍPRAVA

1. Rozhodněte, kdo bude bankéř (nejčestnější), kdo dealer (nejlépe míchá karty) a kdo vodič (nejvíc zapálený).
2. Vodič začne vytahovat závodní dráhu z krabice, dokud se nedostane za oblast cílové čáry. Tahejte dráhu jednou rukou, zatímco druhou rukou držíte krabici.
3. Vodič umístí maskoty – Žrouta, Hurvíka, Plandáka a Mámu – na jejich startovní pozice čelem k cíli.
4. Bankéř roztřídí sázkové tikety podle barev a rozdělí je do 6 hromádek stranou JISTOTA nahoru a s menšími tikety nahoře.
5. Bankéř každému rozdá 10 \$.
6. Dealer umístí zamíchané vedlejší sázky do hromádky lícem vzhůru mezi sázkové tikety ANO a NE.
7. Dealer vytvoří závodní balíček. Vezme 4 startovní karty – pro každého závodníka

jednu (každá má zvláštní okraj) – a poté přidá náhodný počet závodních karet podle počtu hráčů:

Hráči	3	4	5	6	7	8
Karty	11	10	9	8	7	6

Rozloží všechny tyto karty lícem nahoru, aby na ně všichni viděli. Doporučujeme je seřadit podle závodníků a zarovnat s jednotlivými dráhami maskotů, aby bylo snadno vidět, jak si který maskot může vést.

Nechte tyto karty lícem nahoru až do začátku prvního závodu!

8. Dealer také rozdá každému hráči 3 závodní karty lícem dolů. Zbývající karty se už v této hře nepoužijí a mohou se vrátit zpět do krabice.
9. Jako první začíná největší smolař.



2



7



6



8



4



5

JAK HRÁT?

Hot Streak je hra o sázkařích, kteří uzavírají šílené sázky a sledují závody, zatímco křičí na chlapa v kostýmu páрку v rohlíku.

Hra se hraje na 3 závody, kde každý sestává ze 3 fází: SÁZENÍ, ZÁVODU a VÝPLATY.

SÁZENÍ

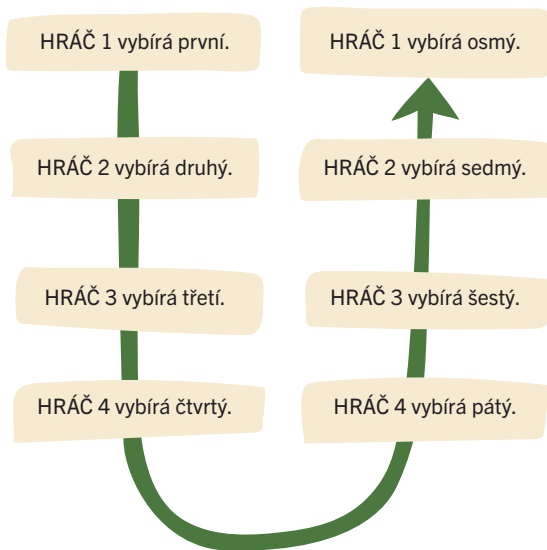
Každý hráč si v každém závodě draftuje 2 sázkové tikety. Jsou 2 druhy tiketů: **sázky na maskoty** – vyplácejí se podle toho, na jakém místě maskot skončí – a **vedlejší sázky** – vyplácejí se, pokud správně předpovíte výsledek nějaké zvláštní situace.

Začíná největší smolař a pokračuje se ve směru hodinových ručiček. Každý hráč si vezme 1 tiket svrchu kteréhokoli balíčku podle své volby – horní sázky mají vyšší hodnotu než ty ze středu nebo spodku.

Hráč si ihned po vybrání tiketu zvolí, zda hraje na jistotu, nebo si zariskuje. Riskantní varianta je pro ty, kdo si věří – přináší vyšší riziko i odměnu, ale u některých tiketů můžete dokonce peníze ztratit!

Když poslední hráč vybere první svůj tiket, celý proces se opakuje v opačném směru – nyní začíná poslední hráč a výběr probíhá proti směru hodinových ručiček, dokud každý nemá 2 tikety.

Přesně tak – to je snake-draft!





*Sázky na maskoty přinášejí více peněz
v závislosti na tom, jak se maskot umístí.*



*Vedlejší sázky se vyplácejí pouze tehdy,
pokud přesně odhadnete odpověď na otázku.*



*Riskantní sázky na maskoty jsou hodnotnější
než sázky na jistotu, ale pouze tehdy, když
závodník skončí první.*



*Na riskantních vedlejších sázkách můžete
dokonce peníze ZTRATIT!*

ZÁVODĚNÍ

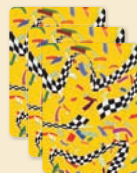
Před každým závodem zvolí všichni hráči 1 kartu ze své ruky a přidají ji lícem dolů na závodní balíček. Je to vaše jediná šance ovlivnit závod, volte tedy s rozvahou! Nikdy kartu neukazujte ostatním, ale neváhejte o ní mluvit, koordinovat se s ostatními nebo blafovat.

Jakmile všichni přidali svou kartu, dealer si vezme všechny karty v závodním balíčku, který by měl v okamžiku začátku závodu čítat přesně 18 karet.

Nyní začíná hlavní okamžik hry. Dealer začne obracet karty a oznamovat, co se děje, zatímco vodič pohybuje maskoty. Během samotných závodů neprobíhají žádná rozhodnutí, takže se všichni ostatní mohou prostě nechat unášet atmosférou.

Jakmile zamíchá balíček, odhodí dealer postupně 3 karty svrchu balíčku lícem dolů, zatímco odpočítává „3, 2, 1... start!“. Při „start!“ otočí čtvrtou kartu lícem vzhůru a závod začíná.

Dealer pokračuje v obracení 1 karty pokaždé, když vodič pohne maskotem.



3, 2, 1...

(Odhodí 3 karty.)



1 Start! Plandák se pohne o 2.



2 Máma couvne o 2.



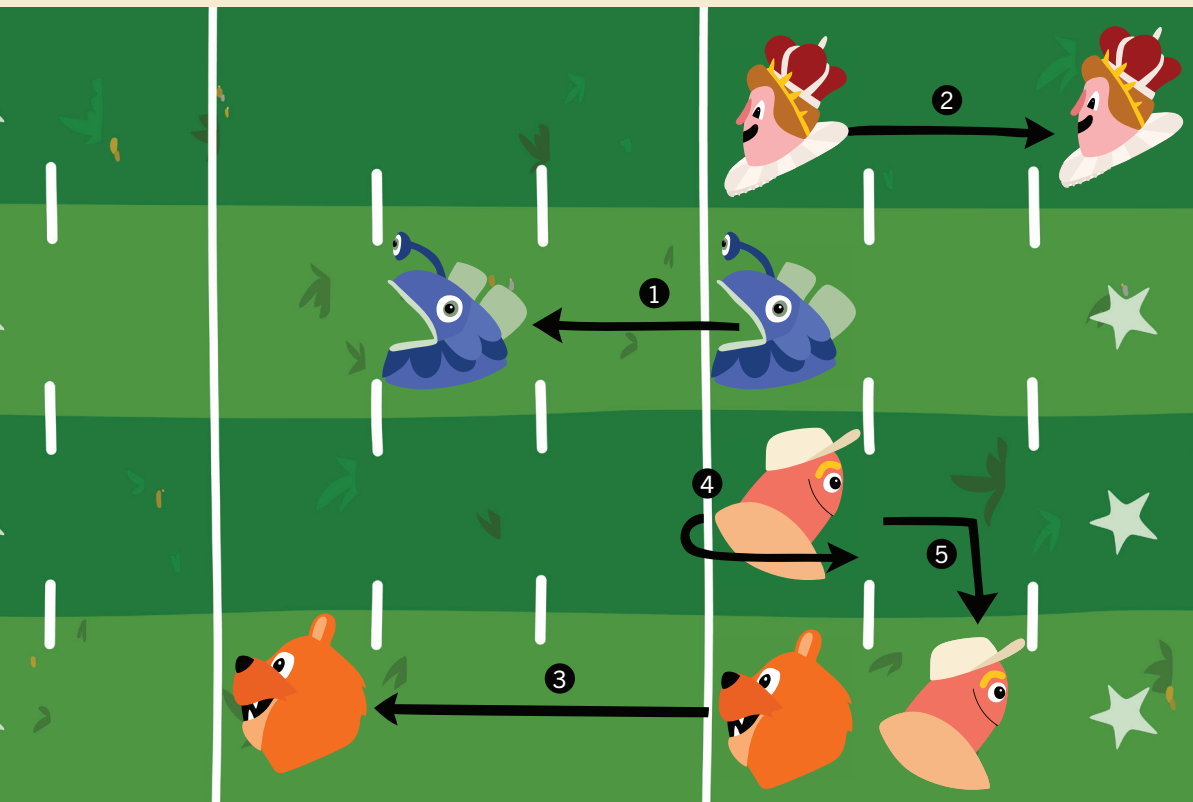
3 Žrout se pohne o 3.



4 Hurvík se otočí.



5 Hurvík se pohne o 1 (ale ve špatném směru) a odbočí doprava.



ZÁVODNÍ KARTY

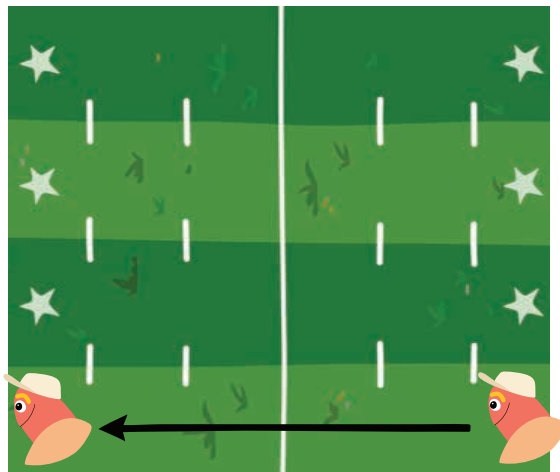
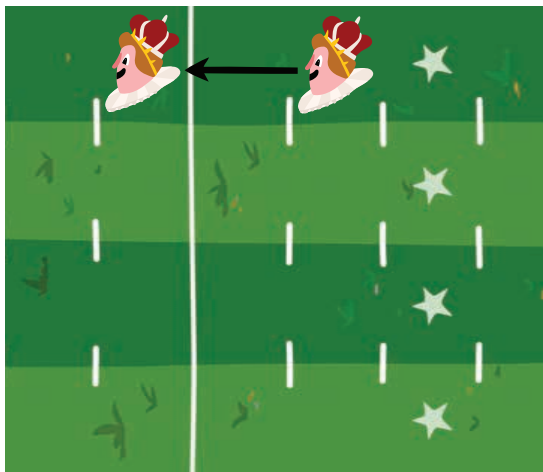


Číslo pohne maskotem o odpovídající počet polí ve směru, kterým se dívá.



Hvězda pohne maskotem na první hvězdu ve směru, kterým se maskot dívá. Pamatujte, že hvězda může pohnout maskotem za cílovou čáru.

Ve vzácných případech před sebou maskot nemá žádnou hvězdu. V tom případě se nepohybuje.



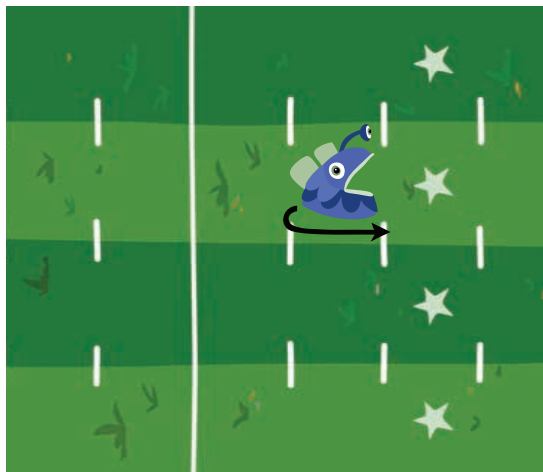
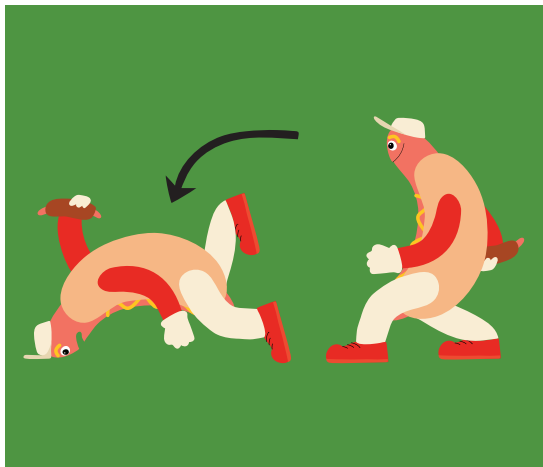


Pád způsobí, že maskot upadne. Vodič jej v takovém případě na aktuálním políčku umístí tváří dolů.

Padlý maskot se může pouze plazit, takže každý pohyb – ať už dopředu, nebo dozadu – je omezen na 1 políčko.



Otočka způsobí, že se maskot otočí opačným směrem. Každý pohyb odtěd směruje obráceně. Kladná čísla a hvězdy jím pohybují směrem od cílové čáry, zatímco záporná čísla jím pohybují směrem k ní. Další otočka může maskota otočit opět správným směrem.

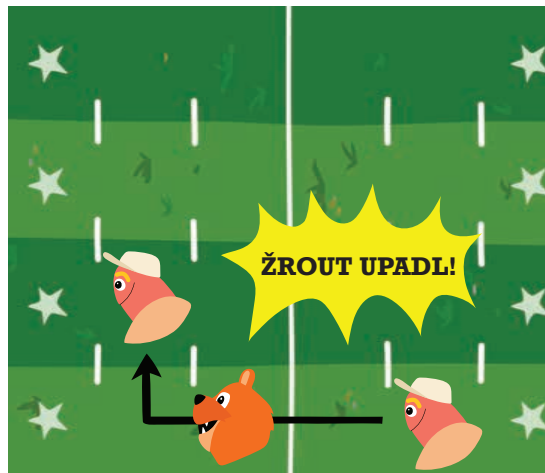
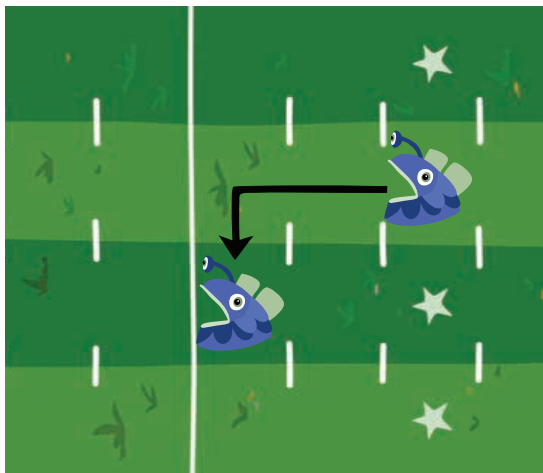




Zatáčka otočí maskota o 90 stupňů doprava nebo doleva vůči směru, kterým se aktuálně dívá – a to klidně i mimo trať! Zatáčky mohou také způsobit, že se více maskotů ocitne ve

stejně dráze, čímž se zvýší riziko kolize. Jestliže se maskot pohne na políčko s jiným maskotem nebo skrze něj, dojde ke srážce a stojící maskot upadne. Pohybujícímu se maskotovi

se nic zlého nestane. Na 1 políčku může být více závodníků. Závodníci, kteří upadli, mohou kromě plazení se dopředu také zatočit.

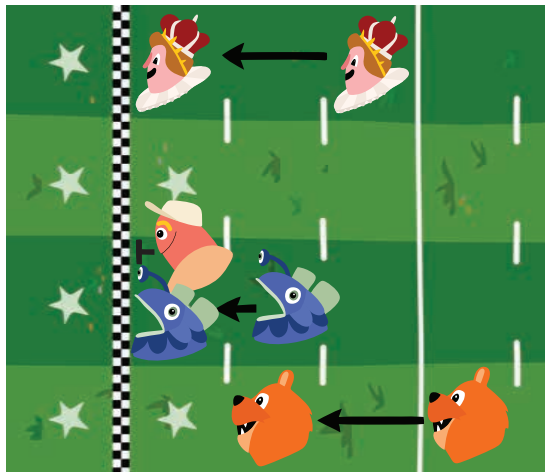
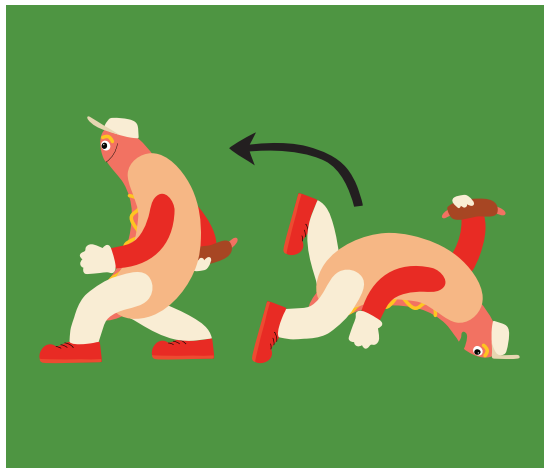




Obnovení postaví padlého maskota na nohy, otočeného maskota nasměruje zpět správným směrem a u padlého a otočeného maskota provede obojí. Obnovení se provádí vždy před pohybem.



Zelené multikarty ovlivňují všechny maskoty! Takže se obnoví a/nebo pohybují zároveň. Na rozdíl od normálního pohybu se maskoti nemohou srazit nebo přejít přes cílovou čáru. Ale jako Plandák níže se pohnou směrem k cíli o tolik polí, o kolik je to možné.



PŘEMÍCHÁNÍ

Pokud balíček dojde, závod se na chvíli zastaví. Zvedněte žlutý pruh na konci závodní dráhy a překlopte jej na další plnou bílou čáru, čímž dráhu zkrátíte. Všichni opozdilci pod podložkou jsou ze závodu vyřazeni (podrobnosti za chvíli!).

Dealer znovu zamíchá balíček včetně 3 odhozených karet a znovu zahájí závod tak, že opět odhodí 3 horní karty lícem dolů a čtvrtou kartu otočí lícem nahoru. Závod pokračuje!

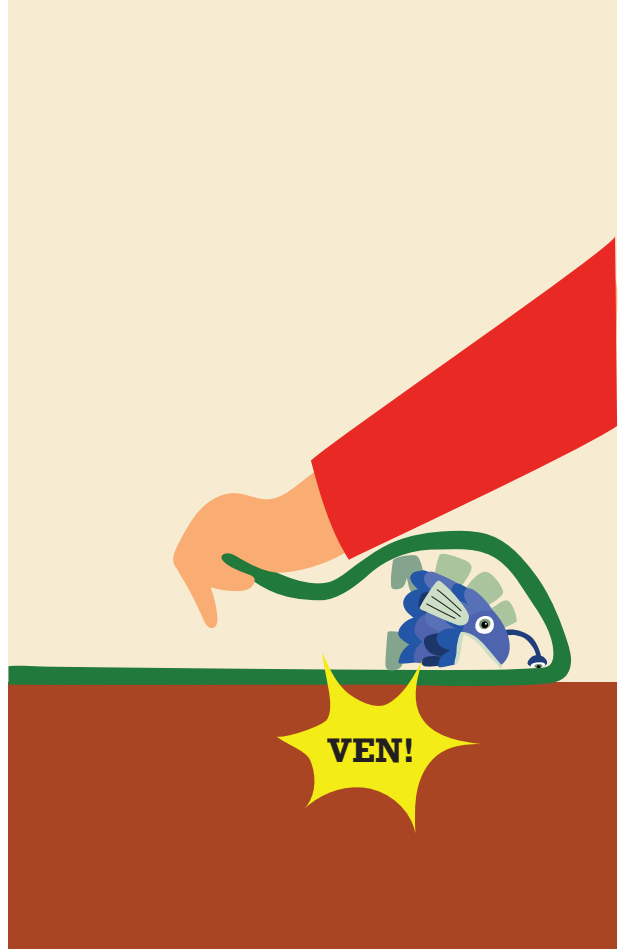
PŘEKROČENÍ CÍLOVÉ ČÁRY

Když maskot překročí cílovou čáru, umístěte jej na nejvyšší volné místo na pódiu v horní části krabice s hrou. (Jen nezapomeňte, že maskoti nemohou překročit cílovou čáru pomocí zelené multikarty.)

VYŘAZENÍ (VEN!)

Ve hře Hot Streak ne všichni závodníci projedou cílem. Maskoti MOHOU být a BUDOU vyřazeni!

To se může stát 2 způsoby:



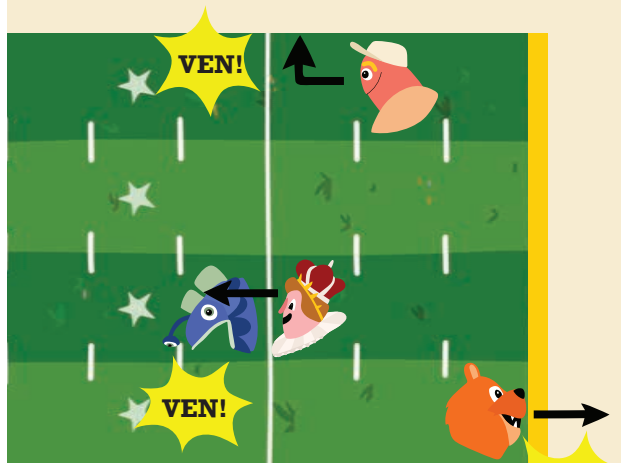
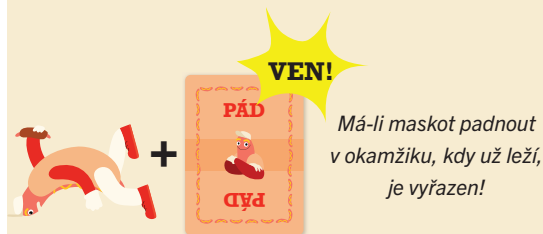
1. **Sejmutí:** Má-li padlý maskot padnout znovu, ať už pomocí karty, nebo srážkou. (Maskoti se nikdy nesrazí pomocí zelené multikarty.)
2. **Vyautování:** Když se maskot dostane mimo trať kvůli odbočení nebo je pod podložkou kvůli přemíchání.

Kdykoli se některá z těchto věcí stane, maskot, který byl vyřazen, je okamžitě umístěn na nejnižší volné místo na pódiu. Pokud maskot přejede cílovou čáru před vybočením z trati, není vyřazen.

Ve vzácném případě, kdy jsou vyřazeni 2 maskoti současně, umístíte oba mezi 2 nejnižší místa na stupních vítězů. Každý, kdo na ně vsadí, získá nižší z obou výher.

KONEC ZÁVODU

Závod končí, když alespoň 3 maskoti dokončí závod, a to buď protnutím cílové čáry, nebo vyřazením. Čtvrtého závodníka umístíte na zbývajícím volném místě na stupních vítězů.



VÝPLATY

Čas na peníze! Všichni hráči vrátí své sázkové tikety a bankéř jim vyplatí těžce vydělanou hotovost z hromádek peněz.

U sázek na maskoty se výplaty liší podle toho, zda se daný maskot umístil na prvním, druhém, nebo třetím místě. Za čtvrté místo je vždy 0 \$.

Vedlejší sázkové tikety se vyplácejí pouze v případě, že hráč správně předpověděl odpověď ANO/NE. V rizikových vedlejších sázkách můžete přijít o peníze.

Pokud někdy budete muset prohrát peníze, které nemáte, zaplaťte maximum, které můžete. Nyní máte 0 \$.



Jestliže závodníci skončí v tomto pořadí.



Za tento tiket se vyplatí 0 \$, protože Máma skončila čtvrtá.



Za tento tiket se vyplatí 11 \$, protože Plandák skončil první.

DRUHÝ ZÁVOD

Před dalším závodem...

Bankéř se ujistí, že všichni hráči vrátili své sázkové tikety a že jsou seřazeny ve správném pořadí stranou JISTOTA nahoru. Poté položí předchozí vedlejší sázku na spodek balíčku a odhalí novou vedlejší sázku.

Dealer zamíchá závodní balíček a rozdá z něj každému hráči 1 kartu lícem dolů, takže všichni mají v ruce opět 3 karty, ze kterých si mohou vybrat. Nezapomeňte, že hráči dostávají karty ze stávajícího závodního balíčku, nikoli nové karty!

Vodič vrátí dráhu do výchozí podoby, pokud byla při přemíchání složena. Poté těsně před začátkem dalšího závodu vrátí maskoty na jejich startovní pozice. Je užitečné nechat je během fáze sázení na stupních vítězů, aby se hráči mohli řídit výsledky předchozího závodu.

Střídejte se v tom, kdo dobírá jako první, přičemž se posouvají o 1 hráče ve směru hodinových ručiček.

Nyní zahajte druhý závod stejně jako předtím!

TŘETÍ ZÁVOD

Třetí a poslední závod probíhá stejně, ale s pikantním závěrečným zvratem: když si hráč vytáhne svůj druhý sázkový tiket, vybere si 1 ze svých 2 tiketů, který vyplatí dvojnásobek. Položte jej nad druhý tiket, abyste si pamatovali, který jste si vybrali. Jen pozor: zdvojnásobují se i záporné částky!



Nejvyšší sázka ve třetím závodě vyplácí dvojnásobek.



Nejnižší sázka se vyplácí normálně.

KONEČNÉ VÝSLEDKY

Po výplatě ve třetím závodě hráči sečtou své celkově vydělané peníze. Na straně 32 se dozvíte své životní následky!

Pokud jste s hraním skončili, použijte malé postranní knoflíky na krabici a srolujte závodní dráhu zpět.

HRA PRO 2 HRÁČE

Při hře 2 hráčů jsou všechna pravidla stejná, s výjimkou...

Každému hráči rozdejte místo 3 počátečních karet
4. Vytvořte závodní balíček z 10 náhodných karet
a 4 počátečních karet.

Všichni hráči si před každým závodem vylosují
3 tikety místo 2. Stále byste měli losovat snake-
-draftem, takže např. pro hráče A a B by pořadí bylo
následující: ABBAAB. Střídejte se, kdo draftuje jako
první, takže příště to bude BAABBA.

Před každým závodem si všichni hráči přidají do
balíčku 2 karty místo 1. Po prvním a druhém závodě
si oba hráči také doberou ze závodního balíčku
2 karty místo 1. Nakonec si hráči před třetím
závodem – po vylosování všech sázkových tiketů
– vyberou 1 ze svých 3 tiketů ke znásobení.

HRA PRO 9+ HRÁČŮ

Tuto variantu doporučujeme pro větší počty hráčů
nebo prostě pokud chcete hrát pohodověji.

PŘÍPRAVA

Každému hráči dejte list papíru a něco na psaní.
Peníze a lístky nebudou vůbec použity! Nerozdávejte
hráčům karty. Umístěte karty vedlejších sázek
a postavte závodní dráhu stejně jako při běžné hře.
Vytvořte závodní balíček ze 14 náhodných karet
a 4 startovních karet.

SÁZENÍ

Před každým závodem vsadí všichni hráči najednou
tak, že na svůj list papíru napíší 2 sázky: (1) jméno
maskota, na kterého chtějí vsadit, a (2) ANO, nebo
NE jako odpověď na aktuální vedlejší sázku.

Až před třetím závodem mohou hráči zakroužkovat
1 ze svých 2 sázek a zdvojnásobit tak výplatu.

ZÁVODĚNÍ

Před druhým a třetím závodem náhodně odstraňte
3 karty ze závodního balíčku a nahradte je 3 novými.
Poté rozložte celý obsah aktualizovaného balíčku,
aby si ho všichni mohli prohlédnout.

VÝPLATY

Hráči si rozdělí obsah 4 banků:

- první místo: 18 \$
- druhé místo: 12 \$
- třetí místo: 6 \$
- bank vedlejší sázky: 18 \$

Po každém závodě zkontroluje bankéř sázky všem hráčům, kteří vsadili na maskota na prvním místě. Tito hráči si pak rozdělí obsah banku za první místo, zaokrouhleno směrem dolů. Například pokud si na první místo vsadilo 5 hráčů, každý z nich obdrží 3 \$. Bankéř je zodpovědný za to, že provede výpočty a oznámí správnou výplatu. Poté si každý hráč zapíše svou osobní výplatu.

Postup opakujte i u ostatních banků. Při velmi vysokém počtu hráčů můžete velikost všech banků zdvojnásobit nebo ztrojnásobit.

Po skončení hry by měl bankéř všechny vyzvat, aby zvedli ruce, a říct: „Všichni, kdo mají 5 \$, nechají ruku nahoře.“ Částka se bude zvyšovat, dokud nezustane jen vítěz se zvednutou rukou.

O MASKOTECH



Nenechte se zmást – Hurvík není žádný hot dog. Město Boxford, skromné centrum zpracování vepřového masa, vynalezlo už v 80. letech 19. století svůj vlastní, s hot dogem zcela nesouvisející a masem plněný váleček v měkké housce, kterému říkali „bun banger“. Tahle levná a zábavná pochoutka se stala zdrojem místní hrdosti – pojmenovali po ní svůj baseballový tým a zahájili několik soudních sporů proti značkám Oscar Mayer, Sabrett a Vienna Beef – ani s jedním však neuspěli. Bun bangery jsou dodnes s chutí požírány na zápasech i městských slavnostech, podávané s nasekanými vlašskými ořechy a švestkovým džemem. A nejvěrnější fanoušci mají tradici: když zápas dojde do prodloužení, hází své bun bangery na hřiště – spodem, když mají radost, a vrchem, když jsou naštvaní.



Až do roku 1935 byl maskotem města Glenbrook krocan jménem Tony – milované městské zvíře, které se volně procházelo po okolí, účastnilo se přestřihávání pásek a každý rok mělo imunitu o Dni

díkůvzdání. Všechno se změnilo, když do města přijel cirkus a Tony potkal Žrouta – vycvičeného medvěda s toulavou duší a talentem na otvírání zámků. Z tohoto setkání odešel po svých jen Žrout. Poté, co prokázal svou jednoznačnou nadřazenost, přijalo město Žrouta s nadšením jako nového mazlíčka i maskota. Dodnes se jeho vycpané tělo občas vyváží na hřiště, aby zastrašilo hostující týmy.



Plandák je maskot zrozený z katastrofy. V roce 1905 se věční outsideři z města Ashford konečně probojovali do play-off a drželi se statečně v urputně vybojovaném sedmém zápase, když se nad nedalekou zátokou zničehonic utvořil vodní sloup a na hřiště v brutálním rosolovitém lijáku dopadly stovky dosud neznámých hlubokomořských tvorů. Téměř nikomu se nic nestalo – až na „Breakera“ Binghamu, hvězdného nadhazovače a tajnou zbraň týmu, kterého tragicky, zcela a přímo svisle spolkl obrovský rybí tvor. Tak začala stoletá kletba Ashfordu, jehož tým se ironicky přejmenoval podle padající ryby ve snaze obrátit své neštěstí ve štěstí – alespoň trochu s nadhledem.



Díky zvláštní chybě v mapování a katastrofálnímu poštovnímu nedorozumění se město Queveland nikdy formálně neodtrhlo od britské nadvlády spolu se zbytkem koloniální Ameriky. Samo město to pak 150 let tajilo, dokud celá záležitost nevyšuměla. Dnes nad Quevelandem hrdě vlaje Union Jack (britská vlajka), na zápasech město podává masové koláče a čaj Earl Grey a s nadšením přijímá roli ligového padoucha, který hrozí každému poraženému městu, že ho znovu přivede pod britskou korunu. Jejich současný maskot Máma je novou náhradou za Robbyho Redcoata, jenž byl penzionován poté, co během exhibičního zápasu ke Dni nezávislosti spálil americkou vlajku – v poněkud nešťastném projevu týmového ducha.

AUTOŘI

Návrh hry: Jon Perry

Ředitel: Alex Hague

Návrh a vývoj hry: Alex Hague,
James Nathan Spencer,
Justin Vickers

Ilustrace: Cécile Gariépy

Figurky: Josh Divine a Heavy
Cream

Vývoj: Ravi Varma

Grafika a pravidla: Kristen Leach

Hlavní textař: Sophie Abromowitz

Výrobce: Strom MFG

Vydavatel: CMYK

Dotazy a připomínky?
hello@cmvk.games

OBSAH BALENÍ

- 1 závodní podložka
- 4 figurky maskotů
- 53 karet závodního balíčku
- 12 karet vedlejších sázek
- 12 tiketů sázek na maskoty
- 6 tiketů vedlejších sázek
- 100 (plus minus) falešných peněz

PODĚKOVÁNÍ

Fred Benenson, James
Firnhaber, Game Makers Guild
Philadelphia, Gathering of
Friends, Montana Graboyes,
Horse Force, Metatopia, Unpub

PLAYTESTEŘI

Anthony Acampora, Andrew
Angus, William Angus, Dylan
Arroyo, Wintergail Ashton, Linda
Baldwin, Greg Biondo, Tom
Bogue, Francisco Calderon,

Dan Cassar, Noa Chazan, Albert
Clarke, Andy Connell, Brian
DeBaun, Tom DeBaun, Tom
Deioff, Bryan Doane, Michael
Doane, A. J. Echeverria, Emily
Fagerstrom, Chris Gabryszewski,
Elizabeth Goodspeed, Kevin
Greaves, Billy Grim, Cullen
Henry, Stephen Kamhi, Andrew
Kay, Tyler Kilgore, Alex Knight,
Niclas Larsson, Randall Li, Greg
Loring-Albright, Dan Loughed,
Steven Mack, Joe Madea, Colin
Mancini, David Mazzocco,
Megahan McDonagh, Daniel
Newman, Kelly Nicholson,
Sujeet Rao, Chris Register, Dan
Romig, Will Ruys, Eric Sayag,
Annie Schachar, Russ Steger,
Paul Strohecker, Aveline Taylor,
Linnea Tracy, Sarah Ullman, Jay
Vowles, Rory Webber, Thomas
Welker, Pat Whittle, Ryan Willhoit

ŽIVOTNÍ NÁSLEDKY

0 \$: Nevyhráli jste dost peněz.
Zešileli jste.

1 \$: Kiš, kiš!

2 \$: Ze skartovaných prohraných
tiketů postavíte útulné hnízdo pro
své gekony.

3 \$: Vaše výhra za moc nestojí,
tak s ní podložíte viklající se stůl.
Pěkně!

4 \$: Vaše výhra vám zaplatí kafe.
To vylijete na krysu, která se
snaží vcucnout vaši tkaničku jako
špagetu.

5 \$: Dopřejete si příjemnou
večeři na stadionu – třikrát cibuli
na kostičky a lahvičku vody.

\$6: Svou výhru zastrčíte pod
stěrač náhodného auta na

parkovišti, abyste své štěstí
matoucím způsobem předali dál.

7 \$: Koupíte si 1 akcii společnosti
Mascot Racing League Worldwide
Corp. Kupte si to, co znáte!

8 \$: Máte dost peněz na levnou síť,
do které chytíte starostova pudla
kvůli výkupnému, a 1 \$ vám zbude
na návnadu.

9 \$: Za 8 \$ prodáte svou výhru na
facebookovém tržišti.

10 \$: Odejdete s úplně stejnou
částkou, s jakou jste začínali,
jdete spát a ráno se probudíte
na začátku dne, který jste právě
prožili. A je to tu zase!

11 \$: Díky vašemu hazardu
můžete své rodině koupit kečup.

12 \$: Koupíte si prokletý prsten.
Ale je to pohodová kletba. Nic
hrozného.

13 \$: Kýchnete na všechny svoje
vyhrané peníze, takže jsou oslzlé
a letí do koše.

14 \$: Jste znechuceni sami
sebou, že hrajete hazardní hry.
Jdete do kostela a necháte se
polít svěcenou vodou.

15 \$: Na stadionu koupíte synovi
akční figurku Hurvíka s funkcí
„vytékající štáva“. Je z toho celý
vyšťavený!

16 \$: Výhru použijete na
masku Frankensteina, abyste
rozjeli svůj podomní obchod
s Frankensteinovými maskami.

17 \$: Požádáte o výhru
v mincích. Ty vás tíží a navždy vás
stáhnou do bahna.

18 \$: Papírové bankovky vás
pořezaly, tak je v rámci pomsty
spláchnete do záchodu.

19 \$: Vaše výhra vám dodá odvalu dát v práci výpověď. Pak si ji přepočítáte... Jeřda!

20 \$: Pohltí vás neodolatelná touha prožrat 20 \$ a strávit svou výhru. Zbytek vašeho života je normální.

21 \$: Schováte si peníze do pusy a ty pak zplesniví.

22 \$: Pošlete svou výhru neteri, která si za ni koupí nabroušeného motýlka na machrování.

23 \$: Konečně máte dost peněz, abyste si splnili dávný sen a pořídili si použitou kopii hry Tony Hawk's Downhill Jam na Xbox 360, takže přesně to uděláte.

24 \$: Svou výhru dostanete vyplacenou v drobných, které použijete jako závaží k prozkoumání dna řeky, kde najdete nějaké drobné.

25 \$: Koupíte si knihu o tom, co dělat s 25 \$. Píše se v ní, že jste udělali nejlepší možné rozhodnutí. Hustý!

26 \$: Koupíte si skromnou korunu a dožijete své dny jako vážený místní vládce.

27 \$: Najmete si žoldáka, aby zmlátil vašeho strýce, ale strýc se z toho oklepe jakoby nic.

28 \$: Na parkovišti vás přepadne lupič, a tak se seznámíte se svou manželkou/manželem.

29 \$: Svou výhru hodíte na hřiště, kde předpokládáte, že žijí maskoti, protože dnes odvedli dobrou práci.

30 \$: Chtěli se vám vysmát, ale uplatili jste je 30 \$ a jste v pohodě.

31 \$: Stali jste se závislým na vyhrávání přesně \$31 a od té doby váš život není úplně cajk.

32 \$: Vaše výhra jde rovnou na Žroutův vysokoškolský fond.

33 \$: Koupíte si žoviální klobouk a odemknete si tak novou nebezpečnou personu Ostrého Jonese.

34 \$: Poskládáte veškerou hotovost do malých origami krabiček pro broučí zoo.

35 \$: Koupíte si bumerang. Jednou se ho naučíte házet.

36 \$: Konečně můžete splatit svůj dluh 5 \$ tomu týpkovi z šesté třídy... i s úroky.

37 \$: Vyhráli jste příliš průměrné množství peněz. Zbláznili jste se.

38 \$: Pořídíte si zadní přičesek, ale ukradne vám ho racek.

39 \$: Koupíte si lopatu a začnete ujíždět na kopání hlubokých jam. Jednou vykopete fakt hlubokou jámu.

40 \$: Použijete svou výhru na pořízení hry Hot Streak od Jona Perryho a CMYK. Několik let si budete užívat její hraní s přáteli a rodinou.

41 \$: Ve snaze získat cigaretu prohrajete všechny vyhrané peníze na pákovém automatu.

42 \$: Svou výhru přidáte k věnu, které chcete dát Mámě, abyste ji přesvědčili, aby si vás vzala. Královna si zaslouží to nejlepší!

43 \$: Vyhráli jste dost, abyste vrátili burákový dluh holce s buráky. Na oslavu si půjčíte další buráky.

44 \$: Svou výhru věnujete NASA. Věřte v to, co dělají.

45 \$: Máte dost peněz, abyste si pořídil rukavici maskota. Jednou z vás bude maskot.

46 \$: Investujete svou výhru do mladých selátek a ztrojnásobíte je díky pokrokům ve vepřové vědě.

47 \$: Mít 47 \$ je vlastně nelegální. Jste posláni do vyhnanství.

48 \$: Tričko z děla na trička vám vletí přímo do úst a prokleje vás neukojitelným hladem po oblečení vystřeleném vysokou rychlostí.

49 \$: Zarezervujete si čas ve studiu, abyste nahráli svůj první megahit „Myslím, že jsem viděl hot dog běhat kolem“.

50 \$: Jelikož je 50 \$ objektivně nejhustější obnos, stanete se nebývale populárními mezi dívkami i chlapci.

51 \$: Jste chyceni do sítě a vtaženi do nebe. Nikdo vás od té doby neuvidí.

52 \$: V obchodě s kuriozitami si pořídíte minci splněných přání a prožijete jedno magické léto, než si omylem přejete být koalou a strávíte zbytek života v zoo.

53 \$: Vtíráte si svou výhru do kůže po celém těle, abyste načichli penězi. Přitahuje to vlky.

54 \$: Vyhodíte všechny vyhrané peníze do vzduchu, abyste ohromili svého syna, ale peníze už nikdy nespádnou.

55 \$: Vrazíte všechno do stíracích losů a vyhrajete 53 \$.

56 \$: Na cestě na stadion necháte holce s buráky takové dýško, že se stane první členkou vašeho kultu.

57 \$: Přinesete výhru staré švadleně, jež z ní vyrobí krásný plášť štěstí, který vám budou všichni závidět. A jak vám sluší!

58 \$: Svou výhru investujete do podplacení Žrouta, aby příští týden v závodě prohrál. Bohužel je Žrout příliš čestný a řekne to Radě maskotů. Od teď vás pronásledují.

59 \$: Koupíte si kus provazu. Provazu není nikdy dost!

60 \$: Konečně si můžete dovolit týdenní porci masových kuliček. A že to bude týden!

61 \$: Výhra jde přímo na právníky ve sporu kvůli nápisu „blbec“, který jste vyholili do starostova pudla.

\$62: Ve vaší výhře si udělá hnízdo rodinka rorýsů. Stanou se vašimi celoživotními společníky.

63 \$: Bohužel vaši výhru zabaví výherní komise, když se ukáže, že všichni maskoti měli na nohou bláznivé boty nadměrných rozměrů, které zvyšují výkonnost.

64 \$: Zaplatíte si jedno terapeutické sezení, kde konečně se slzami v očích uznáte, že vaši rodiče jsou otravní.

65 \$: Díky této velké výhře můžete po pěti měsících snažení konečně zaplatit účet za parkování a opustit stadion.

66 \$: Hustý!

67 \$: Přispějete na starostovu volební kampaň, abyste se opět dostali do jeho přízně. Ale jeho pudl vám nikdy neodpustí, že jste ho nazvali „blbcem“.

68 \$: Dopřejete si luxusní kukuřici.

69 \$: Konečně máte dost peněz na to, abyste si na příjezdové cestě postavili velkou rampu a mohli přeskočít autem přes dům.

70 \$: Vezmete rodinu na slavnostní večeři, věci se trochu zvrtnou – a najednou se rozjede ta věc s Batmanem.

71 \$: Zkrachujete poté, co své jmění investujete přes podvodníka.

72 \$: Výborné špagety k večeři!

73 \$: Abyste dokázal, že nejste lúžři, strávíte následujících pět let tvrdým tréninkem, abyste mohli hodit Plandáka zpět do oceánu.

74 \$: Konečně si můžete dovolit pořídit svému psovi hedvábného motýlka, aby ho na pracovišti brali vážně.

75 \$: Zastrčíte svou výhru pod dveře zkrachovalé restaurace Red Lobster a od té doby se každé ráno po zbytek vašeho života na vašem prahu objeví cedarová sušenka.

76 \$: Svou výhru pošlete Jonu Bon Jovimu. Zaslouží si ji!

77 \$: Dodneška válíte!

78 \$: Když cestou domů upustíte výhru na zem, vtáhne ji do díry velmi silný brouk. No, lehce nabyl, lehce pozbyl.

79 \$: Objednáte si svůj portrét, ale když je hotový, všem se líbí víc než vám.

80 \$: Pizza párty.

81 \$: Pizza party s extra přísadami.

82 \$: Peníze vás změní. Vyrostete o několik milimetrů.

83 \$: Peníze vás změní. Teď vypadáte jako ten týpek na tisícovce.

84 \$: Vaše výhra pohání vaši sebezničující závislost na bun bangerech a luxusním zboží.

85 \$: Z nebe sestoupí anděl a nabídne vám jednorázovou bleskovou slevu 86 \$ na místo v nebi. Ale chybí vám dolar. Byl to podvod? To se nikdy nedozvíte!

86 \$: Přijdete o výhru kvůli podvodu anděla, který vám slíbí místo v nebi za 86 \$. Až do smrti si neuvědomíte, že jste byli podvedeni.

87 \$: Podstrčíte svou výhru sekuriťákům, aby vás nechali promluvit si s maskoty. Bohužel se ukáže, že to byly jen sekuriťácké kostýmy.

88 \$: Založíte si vlastní konkurenční ligu závodu maskotů. Jasně, můžete si dovolit jen jednoho maskota, ale ten se pustí do neuvěřitelné vítězné série.

89 \$: Koupíte si většinový podíl akcií Mascot Racing League Worldwide Corp. a přinutíte představenstvo, aby vás přijalo jako maskota.

90 \$: Celou výhru utratíte za jednu hodinu výuky na vysoké škole a dozvíte se vše o skromném životě mloka.

91 \$: Jste schopni dostatečně přiřazovat na aukci o rande s Márou. Ale nakonec musíte oba připustit, že mezi vámi není chemie.

92 \$: Přispějete dost na to, abyste si zasloužili plaketu s vaším jménem umístěnou na Hurvíkově břiše.

93 \$: Všichni na stadionu šílí z toho, kolik jste vyhráli peněz. Na rukách vás odnesou dolů na hřiště a za to jste okamžitě doživotně vykázáni bezpečnostní službou.

94 \$: Dáte 1 \$ každé z 94 víl, které vás posvětily trochou štěstí, takže vás konečně mohou nechat na pokoji a přestat bzučet kolem vaší hlavy.

95 \$: Zaplatíte několika živnostníkům, aby vykopali tunel mezi vaším domem a stadionem, abyste mohli sázet na maskotí závody, i když je deštivo.

96 \$: Konečně si můžete na stánku s merchem koupit tu kšiltovku s nápisem
VYHRÁL JSEM 96 \$ V SÁZKÁCH
NA ZÁVODY MASKOTŮ
A VŠECHNO, CO ZA TO MÁM, JE
TAHLE KŠILTOVKA ZA
96 \$, PROTOŽE JE VYROBENA
Z KVALITNÍHO MATERIÁLU.

97 \$: Vaše socha rozhazující peníze byla umístěna do síně slávy na stadionu. Někdo ji znehodnotil překvapivě slušivým kresleným knírem.

98 \$: Dopřejete si koupi exotického lidoopa a vypustíte ho ve městě. Prostě pro drama.

99 \$: Vyděšení, že jste vyčerpali veškeré své životní štěstí, zůstanete do smrti ležet v posteli.

100+ \$: Vyhráli jste příliš mnoho peněz. Zbláznili jste se.



