

# GUÍA RÁPIDA

## PREPARACIÓN

Cada participante empieza con 3 cartas en la mano y 10 \$. El resto del mazo de Carrera se coloca bocarriba en la mesa; se compone de las 4 cartas iniciales y el siguiente número de cartas aleatorias:

Participantes	3	4	5	6	7	8
Cartas	11	10	9	8	7	6

## APUESTAS

Cada participante roba 2 Boletos de apuesta (el primero en sentido horario y el segundo en sentido antihorario). Al robar cada Boleto, debes elegir el lado seguro o el lado arriesgado.

En la tercera carrera, después de robar su segundo Boleto, cada participante elige cuál de ellos quiere duplicar y lo coloca por encima del otro.

## CARRERA

Todos los participantes entregan una carta en secreto. Después, el mazo de Carrera debe tener exactamente 18 cartas.

Descarta las primeras 3 cartas boca-bajo para empezar la carrera.

Si el mazo se agota en algún momento, vuelve a barajar las cartas, pliega el tapete hasta la siguiente línea continua, descarta las primeras 3 cartas y reanuda la carrera.

Cuando una mascota entre en la casilla de otra mascota inmóvil (tanto si se detiene en ella como si no), ¡hay un choque! La mascota inmóvil cae al suelo.

Las mascotas pueden quedar descalificadas por un **noqueo**. Se produce cuando una mascota que ya ha caído al suelo sufre un choque o roba una carta de Tropezón.

También pueden quedar descalificadas si se **salen de la pista** al cruzar los

bordes laterales o el borde trasero, o al quedar atrapadas bajo el tapete al plegarlo cuando haya que volver a bajar el mazo.

Cuando 3 de las 4 mascotas crucen la meta o queden descalificadas, la carrera termina.

**Recuerda:** ¡las mascotas no pueden chocar ni cruzar la meta cuando salga una carta verde!

## GANANCIAS

Los participantes ganan el dinero indicado en sus Boletos de apuesta.

## DESPUÉS DE CADA CARRERA

Baraja el mazo de Carrera y reparte 1 carta a cada participante. Todos deberían tener 3 cartas.

La partida termina después de la tercera carrera. ¡Descubre el desenlace de tu vida!



**CORRE**

**Y APUESTA**

**TUTORIAL  
EN VÍDEO**



[cmyk.games/hotstreak](https://cmyk.games/hotstreak)




**En *Corre y apuesta* hay que apostar,  
correr y... ¡GRITAR!**



**Sois apostadores empedernidos que hacen apuestas en 3 carreras entre mascotas deportivas de marca blanca.**



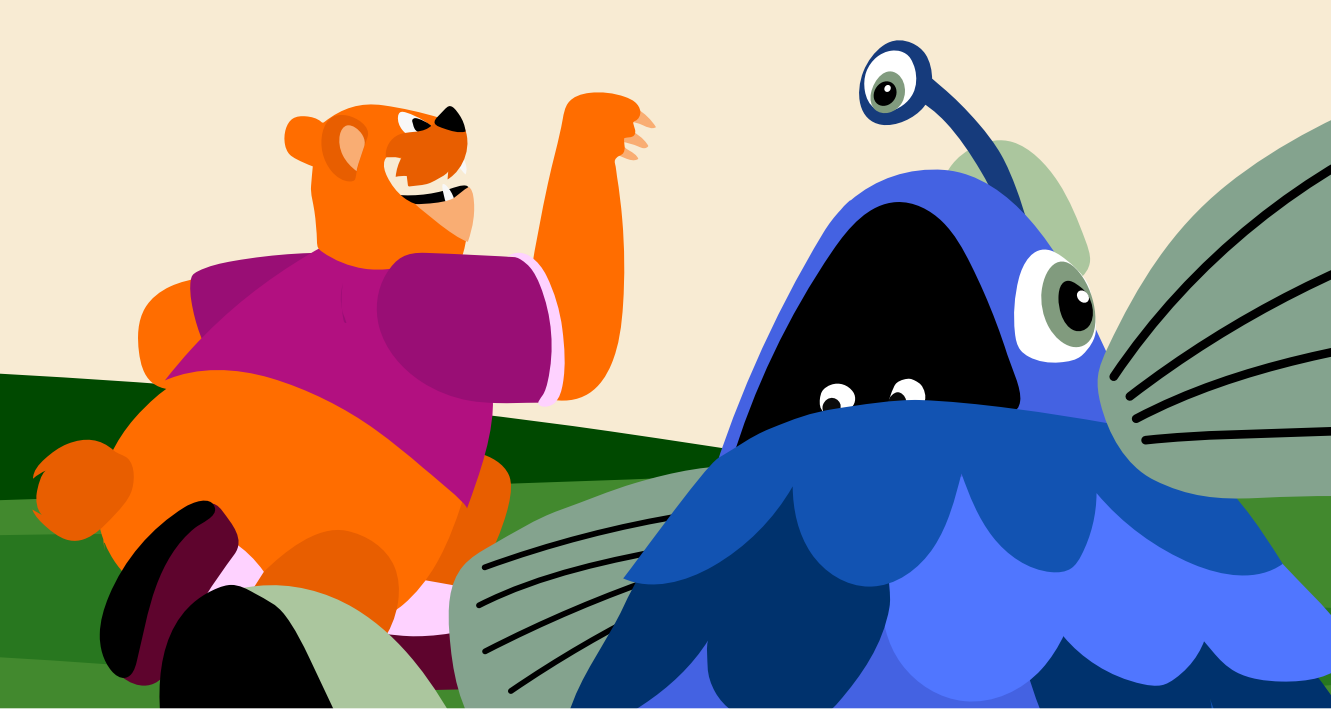
**Antes de cada carrera, os turnaréis para robar Boletos de apuesta de las mascotas que penséis que lo harán mejor.**



**También podréis hacer apuestas paralelas  
más raras, como que las mascotas se  
saldrán de la pista o chocarán entre sí.**



**Las mascotas de Corre y apuesta  
no siempre corren hacia delante...  
ni se quedan dentro de la pista...  
ni se mantienen en pie...**



**¡Y si en algún momento se salen de la pista  
o las noquean, quedan descalificadas!**



**Uno de vosotros será el Crupier e irá revelando cartas del mazo que determina cómo se mueven las mascotas.**



**Otro será el Marionetista y moverá a las mascotas por la pista de carreras. ¡Los demás podéis relajarnos y animarlas! (O abuchearlas).**



**Todos sabéis qué cartas componen el mazo de Carrera, PERO también disponéis de una mano de cartas *secretas*.**



**Antes de cada carrera, introduciréis una de vuestras cartas en el mazo para daros una ventaja a la hora de apostar.**



**Al final de cada carrera, ganaréis dinero (o no) con vuestros Boletos de apuesta.**



Aprende a jugar en  
[cmyk.games/hotstreak](https://cmyk.games/hotstreak)

**Después de la tercera carrera, ¡sumad vuestras ganancias y descubrid el desenlace de vuestra vida!**

# PREPARACIÓN

1. Decidid qué participantes serán el Contable (el más sincero), el Crupier (el que mejor baraje cartas) y el Marionetista (el más entusiasta).
2. El Marionetista saca de la caja el tapete de la pista de carreras y lo extiende hasta llegar a la zona posterior a la meta. Para ello, tira de la barra con una mano y sujeta la caja con la otra.
3. El Marionetista coloca las 4 mascotas (Glotoso, Pancho, Pezador y Mami) en sus posiciones iniciales, orientadas hacia la meta.
4. El Contable separa los Boletos de apuesta por colores y los coloca en 6 mazos, con el lado «Seguro» bocarriba y los Boletos de menor tamaño encima de los demás.
5. El Contable reparte 10 \$ a cada participante.
6. El Crupier baraja las cartas de Apuesta paralela y las deja en un solo mazo, bocarriba, entre los Boletos de apuesta de SÍ y NO.
7. El Crupier crea el mazo de Carrera. Toma las 4 cartas iniciales (1 carta de cada mascota tiene el borde

de otro color) y añade un número de cartas aleatorias correspondiente al número de participantes:

Participantes	3	4	5	6	7	8
Cartas	11	10	9	8	7	6

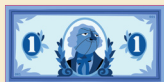
Todas estas cartas se dejan bocarriba para que todos los participantes puedan verlas. Recomendamos separarlas por mascota y alinearlas en el carril de cada mascota, para que resulte más fácil ver lo que podrá hacer cada una.

¡Deja estas cartas bocarriba hasta que empiece la primera carrera!

8. El Crupier también reparte a cada participante una mano de 3 cartas de Carrera bocabajo. Las cartas restantes no se utilizarán durante el resto de la partida y se pueden guardar en la caja del juego.
9. El participante que tenga menos suerte juega en primer lugar.



2



7



6



8



4



5

# CÓMO SE JUEGA

En *Corre y apuesta*, sois apostadores empedernidos que hacen apuestas absurdas y ven las carreras mientras le gritan a un fulano disfrazado de perrito caliente.

La partida dura 3 carreras, que se dividen en APUESTAS, CARRERA y GANANCIAS.

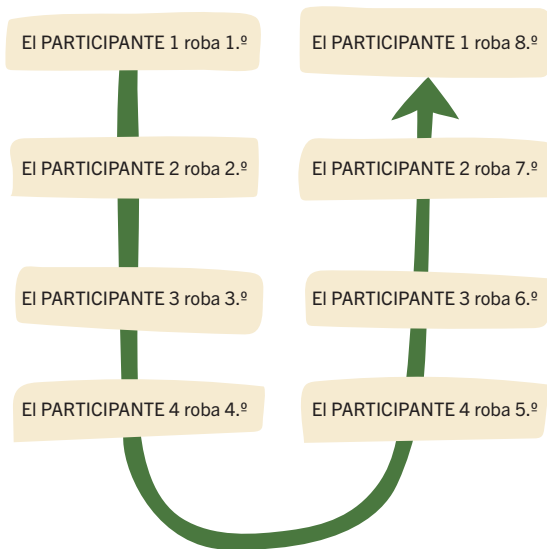
## APUESTAS

Cada participante robará 2 Boletos de apuesta en cada carrera. Hay dos tipos de Boletos: las **apuestas de mascota**, que dan ganancias en función del puesto en el que termine la mascota, y las **apuestas paralelas**, que dan ganancias si adivinas la respuesta a una situación estrafalaria.

Empezando por el participante con menos suerte y continuando en sentido horario, cada participante roba 1 Boleto de apuesta del mazo que quiera: las apuestas superiores valen más que las intermedias y las inferiores.

Inmediatamente después de robar el Boleto, el participante debe elegir entre el lado seguro y el lado arriesgado. Si eliges el lado arriesgado, más vale que tengas confianza en el resultado, porque el riesgo y la recompensa son mayores. ¡Hasta podrías llegar a perder dinero!

Cuando el último participante haya elegido su primer Boleto de apuesta, el proceso se repite, pero a la inversa. Es decir, el último participante en orden de turno ahora roba en primer lugar y el proceso continúa en sentido antihorario hasta que todos tengan 2 Boletos.





Las apuestas de mascota dan más dinero cuanto mejor sea el puesto en el que termine la mascota.



Las apuestas paralelas solo dan dinero si adivinas la respuesta a la pregunta.



Las apuestas de mascota arriesgadas valen más que las seguras, ¡pero solo si el corredor consigue el primer puesto!



Con las apuestas paralelas arriesgadas, incluso puedes PERDER dinero.

## CARRERA

Antes de cada carrera, cada participante elige 1 carta de su mano y la añade bocabajo al mazo de Carrera. Esta es tu única oportunidad para influir en la carrera, ¡así que elige con cuidado! Está prohibido enseñar tu carta a los demás participantes, pero sí que puedes hablar, hacer pactos o mentir.

Cuando todos los participantes hayan añadido su carta, el Crupier recoge todas las cartas del mazo de Carrera, que siempre debe tener exactamente 18 cartas al principio de cada carrera.

Ahora empieza la fase principal de la partida. No hace falta tomar ninguna decisión durante las carreras; el Crupier y el Marionetista se ocuparán de todo, ¡así que los demás podéis disfrutar del momento!

Después de barajar el mazo, el Crupier descarta bocabajo las 3 primeras cartas del mazo mientras cuenta en voz alta: «Tres, dos, uno... ¡YA!». A la de «YA», le da la vuelta a la cuarta carta y empieza la carrera!

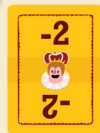
El Crupier continúa revelando cartas de una en una y anunciando sus efectos mientras el Marionetista mueve las mascotas.



Tres, dos, uno...  
(Descarta 3 cartas).



1 ¡YA! Pezcador avanza 2 casillas.



2 Mami retrocede 2 casillas.



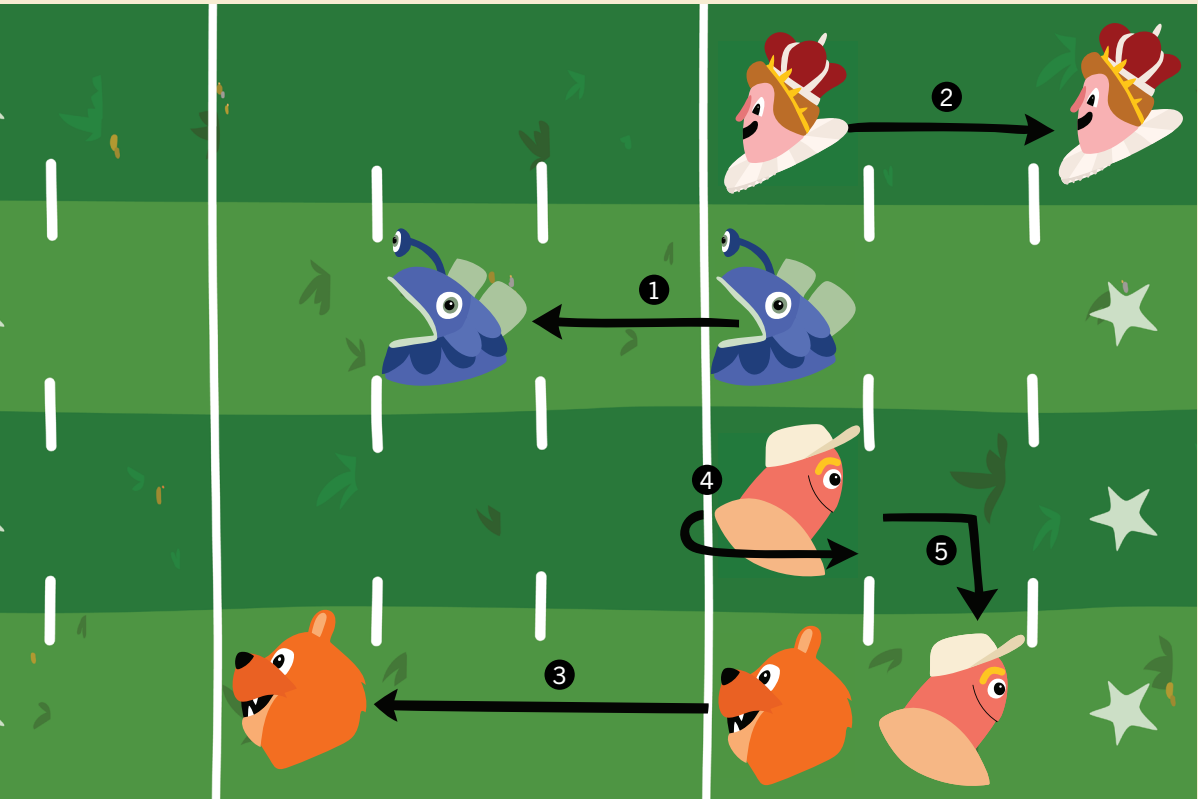
3 Glotoso avanza 3 casillas.



4 ¡Pancho se da media vuelta!



5 Pancho avanza 1 casilla (¡pero en sentido contrario!) y luego se desvía a la derecha.



## CARTAS DE CARRERA

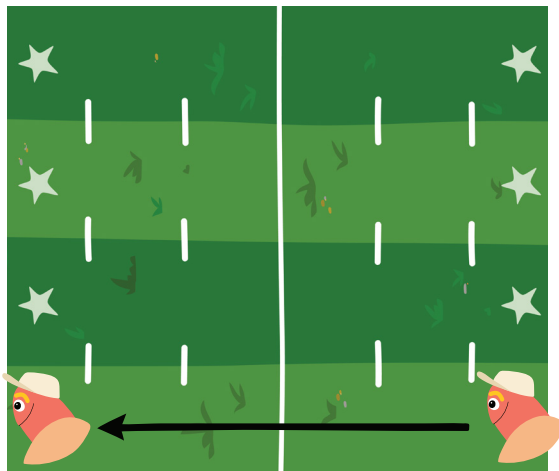
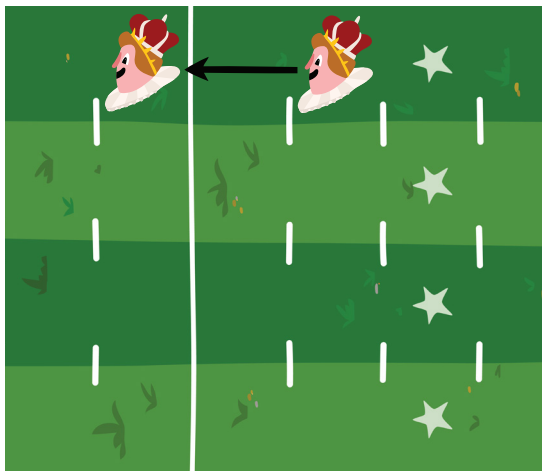


Los **números** hacen avanzar a la mascota ese mismo número de casillas en la dirección en la que esté orientada.



La **estrella** hace avanzar a la mascota hasta la siguiente estrella en la dirección en la que esté orientada. Ten en cuenta que una estrella puede hacer que la mascota cruce la meta.

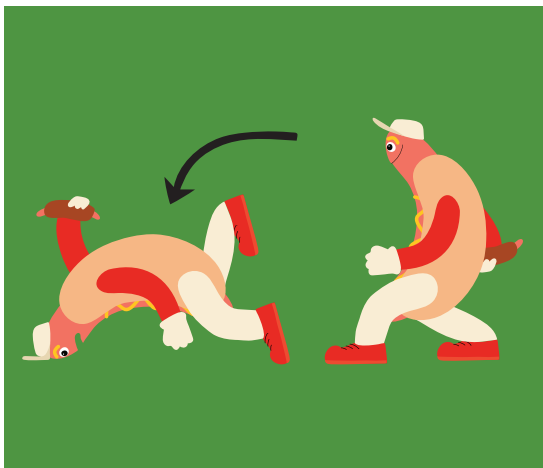
En el improbable caso de que una mascota no tenga ninguna estrella a la que moverse, la mascota no se mueve.



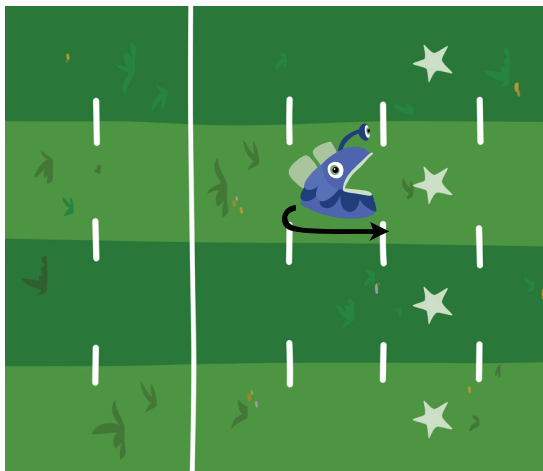


**Tropezón** provoca que una mascota se caiga al suelo. El Marionetista tumba a la mascota bocabajo en su casilla actual.

Las mascotas en el suelo solo pueden gatear, así que todos sus movimientos, ya sean hacia delante, hacia atrás o hasta una estrella, se reducen a moverse 1 casilla.



**Media vuelta** provoca que una mascota se oriente en la dirección contraria. A partir de ahora, sus movimientos se realizan en la dirección contraria: los números positivos y las estrellas la alejan de la meta y los números negativos la acercan. Si la Mascota vuelve a dar media vuelta, puede volver a orientarse en la dirección correcta.

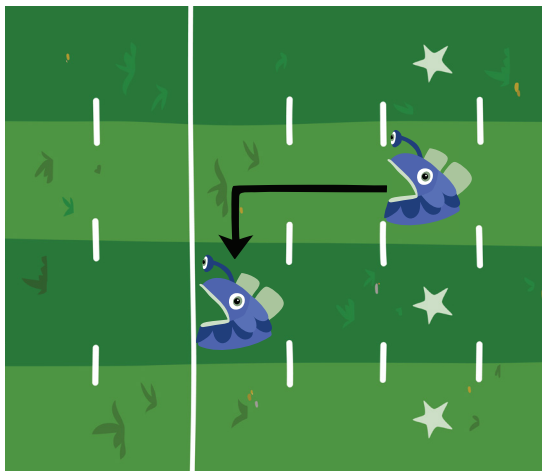




Las cartas de **Desvío** provocan que la mascota se mueva a la izquierda o a la derecha hasta un carril contiguo... ¡o incluso hasta salirse de la pista! Para el desvío se toma como referencia la dirección en la que está orientada la mascota. Los desvíos también

pueden provocar que haya más de una mascota en el mismo carril, lo cual crea la posibilidad de que se produzcan choques. Si una mascota entra en la casilla de otra mascota (tanto si se detiene en ella como si no), ¡hay un choque! La mascota inmóvil cae

al suelo. A la mascota en movimiento no le ocurre nada negativo. Varios corredores pueden compartir la misma casilla. Los corredores que estén en el suelo todavía pueden desviarse, además de gatear hacia delante.

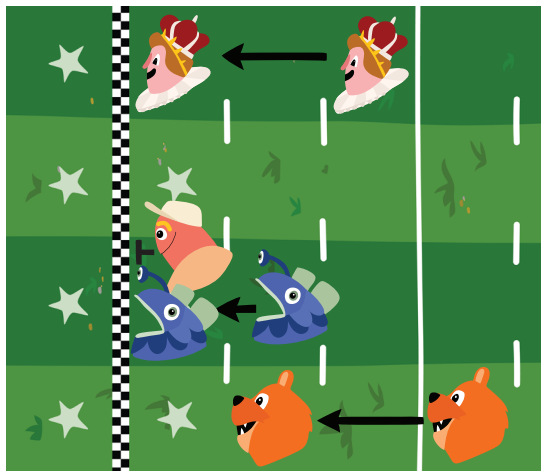
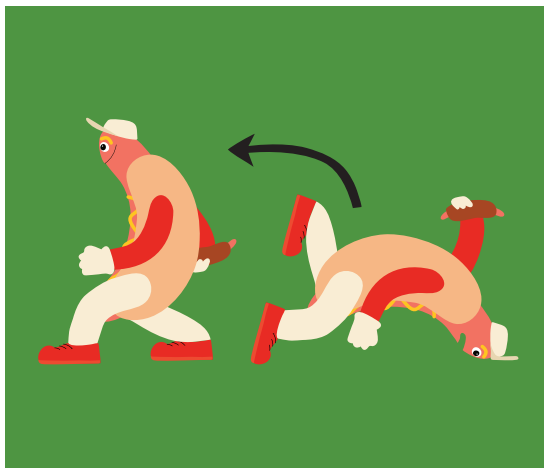




**Recuperación** provoca que una mascota en el suelo se levante, que una mascota orientada hacia atrás vuelva a mirar hacia delante, ¡o que una mascota en el suelo Y mal orientada haga ambas cosas! La recuperación siempre se aplica antes del movimiento.



¡Las **cartas multimascota verdes** afectan a **TODAS** las mascotas! Todas se recuperan y se mueven de manera simultánea. A diferencia del movimiento normal, con estas cartas las mascotas no pueden chocar ni cruzar la meta. Como le ocurre a Pezador en el ejemplo inferior, aplican el máximo movimiento posible sin llegar a cruzar la meta.



## BARAJAR EL MAZO

Si el mazo se agota, la carrera se interrumpe momentáneamente. El Marionetista levanta la barra amarilla del extremo de la pista y pliega el tapete hasta la siguiente línea continua blanca, para acortar la pista. Cualquier mascota rezagada que quede atrapada debajo del tapete queda descalificada (¡enseguida te explicamos lo que significa!).

El Crupier vuelve a barajar el mazo, incluidas las 3 cartas que se descartaron al principio, y reanuda la carrera descartando las 3 primeras cartas antes de revelar la cuarta. ¡Que continúe la carrera!

## CRUZAR LA META

Cuando una mascota cruce la meta, colócala en el podio que hay en el lado superior de la caja, en el puesto libre más alto posible. Pero recuerda que las mascotas no pueden cruzar la meta con una carta multimascota verde.

## DESCALIFICACIÓN

En *Corre y apuesta*, no todos los corredores cruzarán la meta. ¡¡Las mascotas PUEDEN y VAN a ser descalificadas!!

Esto puede suceder de dos maneras:



1. **Noqueo:** si una mascota que ya está en el suelo debe volver a caerse, ya sea por una carta o un choque. (Las mascotas nunca chocan con una carta multi-mascota verde).
2. **Fuera de la pista:** si una mascota cruza el borde trasero de la pista, los bordes laterales (debido a un desvío), o si queda atrapada bajo el tapete cuando haya que barajar el mazo.

Cuando se dé alguno de estos casos, la mascota descalificada se coloca inmediatamente en el puesto libre más bajo del podio. Si una mascota cruza la meta y luego se sale de la pista por un desvío, no queda descalificada.

En el improbable caso de que 2 mascotas queden descalificadas al mismo tiempo, colócalas entre los dos puestos más bajos del podio. Cualquier participante que haya apostado por ellas obtiene el premio más bajo de los dos.

## TERMINAR UNA CARRERA

La carrera acaba cuando al menos 3 mascotas la hayan terminado, ya sea por haber cruzado la meta o por haber quedado descalificadas. Coloca al cuarto corredor en el puesto libre restante del podio.



# GANANCIAS

¡Hora de cobrar! Todos los participantes devuelven sus Boletos de apuesta y el Contable les entrega, tomándolos de la reserva, la pasta que tanto les ha costado ganar.

Las apuestas de mascota indican diferentes ganancias en función de si la mascota ha terminado en primer, segundo o tercer puesto. El cuarto puesto siempre vale 0 \$.

Los Boletos de apuestas paralelas solo otorgan dinero si el participante ha adivinado la respuesta de SÍ/NO. El lado arriesgado de las apuestas paralelas puede hacerte perder dinero.

En caso de que debas pagar un dinero que no tienes, pagas todo lo que puedas y te quedas con 0 \$.



*Si los corredores terminan en este orden...*



*Este Boleto vale 0 \$, ya que Mami ha terminado en cuarto puesto.*



*Este Boleto vale 11 \$, ya que Pezcador ha terminado en primer puesto.*

## LA 2.<sup>a</sup> CARRERA

Antes de la siguiente carrera...

**El Contable** se asegura de que todos los participantes hayan devuelto sus Boletos y de que estos estén apilados en el orden correcto, con el lado seguro bocarriba. A continuación, coloca la apuesta paralela actual debajo del mazo, para revelar una nueva.

**El Crupier** baraja el mazo de Carrera y reparte 1 carta bocabajo a cada participante, de forma que todos vuelvan a tener 3 cartas en la mano para elegir. Recuerda que los participantes reciben cartas del mazo de Carrera actual, ¡no cartas nuevas!

**El Marionetista** vuelve a colocar la pista en la posición inicial, en caso de que haya tenido que plegar el tapete al barajar el mazo. Después, justo antes de que empiece la siguiente carrera, vuelve a situar a las mascotas en sus posiciones iniciales. Es conveniente dejar las mascotas en el podio durante la fase de apuestas, para que los participantes puedan consultar fácilmente los resultados de la carrera anterior.

A la hora de robar Boletos, el turno inicial pasa al siguiente participante en sentido horario.

¡Ya puede dar comienzo la segunda carrera, de forma idéntica a la primera!

## LA 3.<sup>a</sup> CARRERA

La tercera y última carrera es igual, pero con un emocionante giro final. Después de robar su segundo Boleto de apuesta, cada participante elige 1 de sus 2 Boletos para duplicar su recompensa. Para recordar cuál has elegido, déjalo por encima del otro Boleto. Pero ten cuidado: ¡las cantidades negativas también se duplican!



*La apuesta superior en la tercera carrera otorga el doble de dinero.*



*La apuesta inferior otorga la cantidad habitual.*

## RESULTADOS FINALES

Después de repartir las ganancias de la tercera carrera, cada participante suma todo el dinero que ha ganado. ¡Consultad la página 32 para descubrir el desenlace de vuestra vida!

Si habéis terminado de jugar, girad las ruedecillas laterales de la caja para enrollar el tapete.

## **VARIANTE PARA 2 PARTICIPANTES**

Al jugar con 2 participantes, las reglas son las mismas, pero con las siguientes diferencias:

Reparte a cada participante una mano inicial de 4 cartas, en lugar de 3. El mazo de Carrera se compone de 10 cartas aleatorias más las 4 cartas iniciales.

Cada participante roba 3 Boletos antes de cada carrera, en lugar de 2. El orden también se invierte. Por ejemplo, para los participantes A y B, el orden sería: ABBAAB. En la siguiente carrera, el orden se invierte: BAABBA.

Antes de cada carrera, cada participante añade 2 cartas al mazo de Carrera, en lugar de 1. Después de la primera y la segunda carrera, cada participante también roba 2 cartas del mazo de Carrera, en lugar de 1. Finalmente, antes de la tercera carrera, después de robar todos sus Boletos de apuesta, los participantes eligen 1 de sus 3 Boletos para duplicarlo.

## **VARIANTE PARA 9+ PARTICIPANTES**

Esta variante se recomienda para jugar con muchos participantes o si simplemente os apetece jugar de forma todavía más relajada.

## **PREPARACIÓN**

Dale a cada participante una hoja de papel y algo para escribir. ¡No hacen falta los Boletos de apuesta ni el dinero! Tampoco le entregues una mano de cartas a cada participante. Prepara las cartas de apuesta paralela y la pista de carreras igual que en una partida normal. Crea un mazo de Carrera con 14 cartas aleatorias y las 4 cartas iniciales.

## **APUESTAS**

Antes de cada carrera, todos los participantes apuestan de manera simultánea anotando 2 apuestas en su hoja de papel: (1) el nombre de una mascota por la que quieren apostar y (2) SÍ o NO como respuesta a la apuesta paralela actual.

Únicamente antes de la tercera carrera, los participantes rodean con un círculo 1 de sus 2 apuestas para duplicar sus ganancias.

## **CARRERA**

Antes de la segunda y la tercera carrera, retira al azar 3 cartas del mazo de Carrera y sustítuyelas por 3 cartas totalmente nuevas. A continuación, despliega las cartas del mazo actualizado para que todos las vean.

## GANANCIAS

Los participantes se dividen el contenido de 4 botes diferentes:

- Bote del primer puesto: 18 \$
- Bote del segundo puesto: 12 \$
- Bote del tercer puesto: 6 \$
- Bote de la apuesta paralela: 18 \$

Después de cada carrera, el Contable comprueba qué participantes han apostado por la mascota que ha terminado en primer puesto. Dichos participantes se reparten el bote del primer puesto a partes iguales, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si 5 participantes han apostado por la mascota del primer puesto, cada uno recibiría 3 \$. El Contable se encarga de hacer los cálculos y anunciar el pago. A continuación, cada participante anota sus ganancias personales.

Repite el proceso con los demás botes. Si hay muchos participantes, puede ser conveniente duplicar o triplicar el premio de todos los botes.

Cuando termine la partida, el Contable les pide a todos los participantes que levanten la mano y les dice: «Quienes tengan menos de 5 \$, que bajen la mano», y va aumentando la cantidad hasta que solo quede una persona con la mano en alto. Esa persona gana la partida.

## CONOCE A LAS MASCOTAS



No te confundas: Pancho no es un perrito caliente. Saltford, una humilde ciudad de tradición porcina, inventó de manera independiente, en la década de 1880, su propio cilindro relleno de carne y metido en un panecillo blando, que se bautizó como «salchibollo». Este producto barato y divertido es motivo de orgullo para la ciudad, le dio su nombre al equipo de fútbol y provocó numerosas demandas contra Oscar Mayer, Campofrío y ElPozo, ninguna de las cuales se admitió a trámite. Los salchibollos se siguen engullendo con fruición en partidos y festivales locales, aderezados con nueces picadas y mermelada de ciruela. Y los hinchas más acérrimos tienen la tradición de arrojarlos al campo al llegar a la prórroga; se lanzan de arriba abajo si están contentos y de arriba abajo cuando se cabrean.



Hasta 1935, la mascota deportiva de Plembrook fue Perry el Pavo, un ave local muy querida por todos que deambulaba a su aire, presidía las inauguraciones y todos los años disfrutaba de inmunidad en Acción de Gracias. Pero todo eso cambió cuando un circo ambulante llegó al pueblo y Perry se cruzó en el camino de Glotoso, un oso adiestrado con espíritu aventurero y talento para forzar cerraduras; un encuentro del que solo Glotoso salió ileso. Tras haber demostrado su evidente superioridad, Plembrook acogió con entusiasmo a Glotoso como nueva mascota del pueblo y de su equipo deportivo. Hoy en día, su cuerpo disecado todavía se saca en carretilla para intimidar al equipo visitante.



El nacimiento de Pezador como mascota estuvo envuelto en la tragedia. En 1905, el equipo de Rashville, los eternos perdedores, había luchado con uñas y dientes para llegar a las eliminatorias y se jugaba el tipo en una reñidísima final cuando un tifón monstruoso, procedente de la bahía cercana, provocó que centenares de criaturas abisales previamente desconocidas se precipitaran sobre el campo de juego, en una brutal lluvia gelatinosa. Casi nadie resultó

herido, a excepción de «Destructor» Denholm, lanzador estrella y arma secreta del equipo, que terminó trágica, completa y verticalmente engullido por un pez descomunal. Así comenzó la maldición centenaria de Rashville, que rebautizó a su equipo en homenaje a la lluvia de peces, una sarcástica y autocrítica intentona de cambiar de una vez su mala suerte.



Gracias a una anomalía cartográfica y a un catastrófico error postal, Reveland jamás dejó de estar bajo el dominio británico, a diferencia del resto de la América colonial, hecho que el pueblo mantuvo en secreto durante un siglo y medio, hasta que las cosas se calmaron. Hoy en día, en Reveland se ondea con orgullo la bandera británica, se sirven tartaletas de fruta y té negro en los partidos y se asume su papel como gran villano de la liga, que amenaza con volver a poner bajo el yugo de la corona a todos los pueblos derrotados. Mami, su mascota, sustituye desde hace poco tiempo a Casey el Casaca Roja, que se vio obligado a retirarse después de que quemara una bandera estadounidense en un partido de exhibición del 4 de julio, en una lamentable demostración de espíritu de equipo.

# CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Jon Perry

**Dirección del juego:** Alex Hague

**Diseño y desarrollo:** Alex Hague,  
James Nathan Spencer, Justin Vickers

**Ilustraciones:** Cécile Gariépy

**Miniaturas:** Josh Divine @ Heavy  
Cream

**Diseño mecánico:** Ravi Varma

**Reglamento y diseño gráfico:**  
Kristen Leach

**Redacción de textos:**  
Sophie Abromowitz

**Traducción:** Carlos Loscertales  
Martínez

**Revisión:** Natalia Delgado Mendoza

**Maquetación en español:**  
Daniel Bueno Guerra

**Fabricante:** Strom MFG

**Editorial:** CMYK

¿Te faltan componentes  
o tienes alguna duda?  
Escríbenos a [hello@cmyk.games](mailto:hello@cmyk.games)

## CONTENIDO

- 1 tapete de pista de carreras
- 4 miniaturas de mascota
- 53 cartas del mazo de Carrera
- 12 cartas de Apuesta paralela
- 12 Boleto de apuesta de mascota
- 6 Boleto de apuesta paralela
- Unos 100 billetes falsos

## AGRADECIMIENTOS

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

## PRUEBAS DE JUEGO

Anthony Acampora, Andrew Angus,  
William Angus, Dylan Arroyo,  
Wintergail Ashton, Linda Baldwin,  
Greg Biondo, Tom Bogue, Francisco  
Calderón, Dan Cassar, Noa Chazan,  
Albert Clarke, Andy Connell, Brian

DeBaun, Tom DeBaun, Tom Deioff,  
Bryan Doane, Michael Doane, AJ  
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 Lougheed,  
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 y  
Ryan Willhoit.

# DESENLACES VITALES

**0 \$:** No has ganado suficiente dinero. Pierdes la razón.

**1 \$:** Te pilla el simio.

**2 \$:** Trituras tus boletos no premiados y construyes con ellos un nido blandito para tus geckos.

**3 \$:** Tus ganancias no dan para mucho, pero las doblas varias veces y las usas para calzar una mesa. ¡Genial!

**4 \$:** Tus ganancias te llegan para comprarte un café. Se lo echas por encima a una rata que intentaba sorberte los cordones de los zapatos como si fueran espaguetis.

**5 \$:** Te das el capricho de una espléndida cena en el estadio: cebolla picada gratis y una botella de agua.

**6 \$:** Dejas tus ganancias enganchadas en el limpiaparabrisas del primer coche que ves en el aparcamiento del estadio, para iniciar una cadena de favores un poco confusa.

**7 \$:** Compras una acción en bolsa de la Corporación Mundial de Carreras de Mascotas. ¡Es mejor invertir en lo que conoces!

**8 \$:** Has conseguido lo justo para comprar una red barata con la que capturar al caniche de la alcaldesa para pedir rescate por él, y te sobra un dólar para usarlo como cebo para caniches.

**9 \$:** Vendes tus ganancias en Facebook Marketplace por 8 \$.

**10 \$:** Te marchas con el mismo dinero con el que llegaste, te vas a dormir y, al despertar, descubres que has regresado al principio del día que acabas de vivir. ¡¡Otra oportunidad!!

**11 \$:** Gracias a tu ludopatía, has podido comprarle un bote de ketchup a tu familia.

**12 \$:** Te compras un anillo maldito. Pero no es una maldición de las chungas. Te da igual.

**13 \$:** Estornudas encima de tus ganancias, se llenan de mocos y las tiras a la basura.

**14 \$:** Tu ludopatía hace que te des asco. Vas a la iglesia y pides que te laven con la manguera de agua bendita.

**15 \$:** En el estadio, le compras a tu hijo una figura de acción de Pancho que rezuma cuando la aprietas. ¡Al peque le flipa el jugo de carne!

**16 \$:** Utilizas tus ganancias para comprarte una careta de Frankenstein y empezar a trabajar como Frankenstein a domicilio.

**17 \$:** Pides que te den tus ganancias en monedas. Pesan tanto que te hundes en un charco de barro y desapareces para siempre.

**18 \$:** Te haces un cortecito en el dedo con tus ganancias, así que las lavas para vengarte.

**19 \$:** Tus ganancias te animan a dar el paso de dejar tu empleo. Luego las vuelves a contar. Ups.

**20 \$:** Te embarga el impulso irrefrenable de comerte un billete de 20 \$ y, con ello, devorar tus ganancias. El resto de tu vida es normal.

**21 \$:** Te guardas el dinero en el carrillo y termina enmoheciéndose.

**22 \$:** Le envías tus ganancias por correo postal a tu sobrina, que se las gasta en una navaja de mariposa muy chula para hacer trucos.

**23 \$:** Por fin dispones de suficiente dinero para cumplir tu sueño de comprar una copia de segunda mano de *Tony Hawk's Downhill Jam* para la Xbox 360, así que lo haces.

**24 \$:** Te entregan tus ganancias en centavos y aprovechas el lastre para explorar el lecho del río; encuentras unos centavos.

**25 \$:** Compras un libro de tapa dura que explica qué hacer con 25 \$. Te dice que has tomado la mejor decisión posible. ¡Toma ya!

**26 \$:** Te compras una discreta corona y vives el resto de tus días siendo el respetado monarca de tu pueblo.

**27 \$:** Utilizas el dinero para contratar a un mercenario que le dé un puñetazo a tu tío, pero no le hace ni cosquillas.

**28 \$:** Te atracan en el aparcamiento y así es como conoces a tu futura esposa.

**29 \$:** Arrojas tus ganancias al terreno de juego, donde supones que viven las mascotas deportivas, porque hoy lo han hecho genial.

**30 \$:** El simio intenta pillarte, pero consigues sobornarlo con la friolera de 30 \$.

**31 \$:** Te vuelves adicto a ganar 31 \$ exactamente y tu vida ya no va mucho más allá.

**32 \$:** Tus ganancias van directas al fondo universitario de Glotoso.

**33 \$:** Te compras un sombrero elegante y desbloqueas a tu nuevo y peligroso *alter ego*: «Navajas» Jones.

**34 \$:** Pliegas todo el dinero que has ganado para hacer cajitas de origami con las que montas un zoo de insectos.

**35 \$:** Te compras un bumerán nuevo. Algún día aprenderás a lanzarlo como es debido.

**36 \$:** Por fin puedes saldar tu deuda con aquel chaval al que le pediste 5 \$ en sexto de primaria, con intereses.

**37 \$:** Has ganado una cantidad de dinero demasiado anodina. Pierdes la razón.

**38 \$:** Te compras un peluquín cutre, pero te lo roba una gaviota.

**39 \$:** Compras una pala, te aficionas a cavar hoyos grandes y cavas uno MUY grande.

**40 \$:** Utilizas tus ganancias para comprar una copia del juego de mesa *Corre y apuesta*, de Jon Perry y CMYK. Lo disfrutas durante años con tus parientes y amigos.

**41 \$:** Pierdes todas tus ganancias mientras intentas sacar un cigarrillo de una máquina de gancho.

**42 \$:** Añades tus ganancias a la dote que planeas darle a Mami para convencerla de que se case contigo. ¡Una reina se merece lo mejor!

**43 \$:** Ganas lo suficiente para pagar parte de lo que le debes a la chica de los cacahuets. Para celebrarlo, le pides otro puñado de cacahuets.

**44 \$:** Donas tus ganancias a la NASA. Crees firmemente en su misión.

**45 \$:** Has conseguido lo suficiente para comprarte un solo guante de mascota. Muy pronto la mascota serás tú.

**46 \$:** Inviertes tus ganancias en acciones porcinas y las triplicas gracias a un brote de gripe porcina.

**47 \$:** Descubres que es ilegal poseer 47 \$. Te envían al exilio.

**48 \$:** Un cañón de camisetas te dispara una camiseta directamente en la boca, lo que te condena a tener un apetito insaciable por las camisetas de alta velocidad.

**49 \$:** Reservas un estudio de grabación para grabar tu próximo gran éxito: *Estoy casi seguro de que he visto un perrito caliente andante*.

**50 \$:** Como 50 \$ son, objetivamente, la cantidad de dinero más molona que existe, te vuelves increíblemente popular y te echas un montón de novias y/o novios.

**51 \$:** Te atrapan con una red, te elevan por los aires y nadie te vuelve a ver jamás.

**52 \$:** Compras una moneda de los deseos en una tienda de recuerdos y disfrutas de un verano mágico hasta que, sin querer, pides convertirte en un koala del zoo.

**53 \$:** Te frota tus ganancias por todo el cuerpo para adquirir ese codiciado olor a dinero. Resulta que atrae a los lobos.

**54 \$:** Lanzas todas tus ganancias al aire para impresionar a tu hijo, pero no vuelven a caer al suelo.

**55 \$:** Te lo gastas todo en tarjetas de rasca y gana; ganas 53 \$.

**56 \$:** Mientras sales del estadio, le das una propina tan generosa a la chica de los cacahuets que se convierte en el primer miembro de tu secta.

**57 \$:** Le llevas tus ganancias a una vieja tejedora, que teje con ellas una bonita capa de la buena suerte que va a ser la envidia de todo el mundo. ¡Y qué bien te queda!

**58 \$:** Reinviertes tus ganancias para sobornar a Glotoso y que pierda a propósito en la carrera de la semana que viene. Por desgracia, Glotoso es demasiado honrado y te delata al Consejo de las Mascotas. Ahora te dan caza.

**59 \$:** Te compras una cuerda. ¡Nunca se tienen suficientes cuerdas!

**60 \$:** Puedes comprarte bocadillos de albóndigas para una semana entera. ¡Y menuda semana!

**61 \$:** El dinero va directo a tu fondo de defensa legal por haber afeitado al caniche de la alcaldesa para dibujarle la palabra «CULO» en la pata trasera.

**62 \$:** Una familia de petirrojos anida en tus ganancias. Te hacen compañía de por vida.

**63 \$:** Por desgracia, la Comisión de Juego incauta tus ganancias cuando se descubre que todas las mascotas llevaban zapatones de payaso que mejoraban su rendimiento.

**64 \$:** Lo inviertes en una sesión de terapia donde, por fin y entre lágrimas, aceptas que tus padres eran muy pesados.

**65 \$:** Con este dineral, por fin puedes pagar tu factura del aparcamiento y marcharte del estadio, después de cinco meses intentándolo.

**66 \$:** ¡Ostras!

**67 \$:** Haces una donación a la campaña de reelección de la alcaldesa para volver a congraciarte con ella. Sin embargo, su caniche jamás te perdonará por haberlo llamado «criatura de tipo bicho».

**68 \$:** Te das el capricho de comprarle un puñado de maíz *gourmet*.

**69 \$:** Por fin dispones de fondos suficientes para construir una rampa gigante y poder lanzarte por encima de tu casa con el coche.

**70 \$:** Invitas a tu familia a cenar para celebrarlo, una cosa lleva a la otra y resulta que ahora te has convertido en Batman.

**71 \$:** Te quedas en quiebra después de meter tu recién adquirida fortuna en la chistera de un ricachón.

**72 \$:** Unos buenos espaguetis para cenar :)

**73 \$:** Para demostrar que no eres un mequetrefe, te pasas los próximos cinco años poniéndote cachas para poder lanzar a Pezcador al océano.

**74 \$:** Por fin te puedes permitir comprarle una pajarita de seda a tu perro para que se lo tomen en serio en el curro.

**75 \$:** Metes tus ganancias por debajo de la puerta de un restaurante de marisco clausurado y tu recompensa es encontrarte una galleta de queso cheddar cada vez que abres la puerta por la mañana, durante el resto de tu vida.

**76 \$:** Envías tus ganancias por correo postal a Jon Bon Jovi. ¡Se las merece!

**77 \$:** Te relajas hasta el día de hoy.

**78 \$:** Se te caen tus ganancias de camino a casa y un escarabajo forachón las arrastra hasta un agujero. En fin, lo que fácil llega fácil se va.

**79 \$:** Encargas un retrato de ti mismo, pero, cuando está terminado, a todo el mundo le gusta más que a ti.

**80 \$:** Fiesta de la pizza.

**81 \$:** Fiesta de la pizza con un ingrediente extra.

**82 \$:** El dinero te cambia. Creces unos centímetros.

**83 \$:** El dinero te cambia. Ahora eres idéntico al tío que sale en el billete de 1 dólar.

**84 \$:** Tus ganancias solo sirven para fomentar tu abrumadora adicción a los salchibollos y los aderezos *gourmet*.

**85 \$:** Un ángel desciende de los cielos y te hace una oferta relámpago: 86 \$ por una plaza en el Paraíso. Pero te falta un dólar. ¿Era una estafa? ¡Nunca lo sabrás!

**86 \$:** Pierdes tus ganancias por culpa de un ángel estafador que te promete una plaza en el Paraíso por 86 \$. No te das cuenta de que te han timado hasta que te mueres.

**87 \$:** Sobornas a los seguratas con tus ganancias para que te dejen salir de fiesta con las mascotas. Por desgracia, descubres que solo son disfraces.

**88 \$:** Fundas tu propia carrera de mascotas. Es verdad que solo puedes permitirte una mascota, pero su racha de victorias es impresionante.

**89 \$:** Compras la mayoría de las acciones de la Corporación Mundial de Carreras de Mascotas y obligas a la junta de accionistas a dejarte participar como mascota.

**90 \$:** Te fundes todas tus ganancias en una hora de clases universitarias y aprendes todo lo que se puede saber sobre el humilde tritón.

**91 \$:** Consigues pujar lo suficiente en una subasta muda para ganar una cita con Mami, pero, sinceramente, no os queda otra que reconocer que no ha habido química.

**92 \$:** Donas lo suficiente para que cuelguen una placa con tu nombre en la tripa de Pancho.

**93 \$:** El público del estadio se vuelve loco por todo lo que has ganado. Te van pasando en volandas hasta el terreno de juego y, de inmediato, los seguratas te echan y te vetan de por vida.

**94 \$:** Le das un dólar a cada una de las noventa y cuatro hadas que te han otorgado una pizca de suerte, para que te dejen en paz de una vez y paren de revolotear alrededor de tu cabeza.

**95 \$:** Pagas a unos obreros para que excaven un túnel entre el estadio y tu casa y poder venir a apostar en las carreras de mascotas aunque chispee.

**96 \$:** Por fin puedes comprar esa gorra del puesto de regalos que dice: «GANÉ 96 \$ APOSTANDO EN LAS CARRERAS DE MASCOTAS Y LO ÚNICO QUE ME DIERON FUE ESTA GORRA QUE CUESTA 96 \$ PORQUE ESTÁ HECHA CON MATERIALES DE GRAN CALIDAD».

**97 \$:** Una estatua de ti mismo lanzando billetes al aire se instala en la calle de los Triunfadores, delante del estadio. Alguien la vandaliza pintándole un bigote sorprendentemente elegante.

**98 \$:** Te das el gusto de importar un simio exótico y soltarlo por el pueblo para que cunda el pánico.

**99 \$:** Te da mucho miedo haber gastado toda tu suerte de una vez, así que te pasas el resto de tu vida escondido debajo de la cama.

**100+ \$:** Has ganado demasiado dinero. Pierdes la razón.



