HOT STREAK

Ставки. Гонки. Крик.

Правила игры

Неофициальный перевод на русский с адаптацией

Перевод подготовлен сайтом **kubigo.ru**

Оригинал: cmyk.games/hotstreak

О ЧЁМ ИГРА

Hot Streak — это игра про ставки, гонки и КРИК С ТРИБУН.

Ты — горе-игрок, который ставит на три заезда между самыми нелепыми маскотами в мире.

Перед каждым заездом игроки по очереди драфтят билеты ставок на тех маскотов, которые, по их мнению, выступят лучше всех.

А ещё можно делать странные побочные ставки — например, на то, выбежит ли кто-то за пределы трассы или вырубит ли других.

Маскоты Hot Streak не всегда бегут вперёд… не всегда остаются на трассе… и даже не всегда стоят на ногах.

А если маскот уехал с трассы или его вырубили — он **дисквалифицирован!**

Один из игроков будет **Дилером** и будет вскрывать карты из колоды, определяющей движение маскотов. Другой будет **Хэндлером** и будет двигать фигурки по трассе. Остальные могут спокойно сидеть и болеть! (Или освистывать.)

Все знают, какие карты в колоде заездов, НО у каждого игрока ещё есть *тайные* карты на руке. Перед каждым заездом каждый подсунет одну карту в колоду — чтобы получить преимущество в ставках.

Когда заезд заканчивается, каждый получает деньги по своим билетам (или не получает). После трёх заездов сложи свой выигрыш и узнай, как сложилась твоя жизнь!

Видео-инструкция: ***cmyk.games/hotstreak***

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Решите, кто будет **Букмекером** (самый честный), **Дилером** (лучше всех тасует) и **Хэндлером** (самый азартный).

2. Хэндлер вытягивает гоночный коврик из коробки до момента, пока не покажется зона за финишной линией. Тяните за планку одной рукой, придерживая коробку другой.

3. Хэндлер расставляет 4 маскота — **Гоблера, Хёрли, Дэнгла и Мам** — на стартовые позиции лицом к финишу.

4. Букмекер сортирует билеты ставок по цветам и складывает в 6 стопок «безопасной» (Safe) стороной вверх, причём билеты меньшего размера (меньшие выплаты) — сверху.

5. Букмекер выдаёт каждому игроку **$10**.

6. Дилер тасует карты побочных ставок и кладёт их одной стопкой лицом вверх между билетами YES и NO.

7. Дилер собирает гоночную колоду. Возьмите **4 стартовые карты** (по одной на каждого гонщика — у них особая рамка), затем добавьте случайные гоночные карты по количеству игроков:

Игроков:	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Карт:	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**

Разложите эти карты **лицом вверх**, чтобы все видели. Рекомендуем отсортировать их по гонщикам и выложить вдоль соответствующих дорожек — так удобнее оценить шансы каждого маскота. Карты лежат лицом вверх до

начала первого заезда.

8. Дилер также раздаёт каждому игроку по **3 гоночные карты** в закрытую. Оставшиеся карты в этой игре не используются — уберите их в коробку.

9. Первым ходит самый невезучий игрок.

КАК ИГРАТЬ

Hot Streak — это про то, как быть конченым игроманом, делать ставки и орать на мужика в костюме хот-дога, пока вокруг разворачивается заезд.

Игра длится **3 заезда**. В каждом: **СТАВКИ → ГОНКА → ВЫПЛАТЫ**.

СТАВКИ

В каждом заезде игроки драфтят по **2 билета**. Билеты бывают двух типов: **ставки на маскотов** (выплата зависит от итогового места) и **побочные ставки** (выплата, если правильно угадаешь ответ на странный вопрос).

Начиная с самого невезучего игрока и далее по часовой стрелке, каждый выбирает один билет с верха любой стопки на свой вкус. Верхние билеты дают больше, чем средние и нижние.

Сразу после того, как взял билет, игрок выбирает **безопасную** или **рискованную** сторону. Рискованная — для тех, кто уверен на 100%: выше потенциал, но можно даже уйти в минус!

Когда последний игрок взял свой первый билет, процесс разворачивается *в обратную сторону*. Последний теперь драфтит первым, и порядок идёт против часовой стрелки, пока у каждого не будет 2 билета. Да-да, это **«змейка»**!

Игрок 1	драфт 1-й	**Игрок 1**	драфт 8-й
Игрок 2	драфт 2-й	**Игрок 2**	драфт 7-й
Игрок 3	драфт 3-й	**Игрок 3**	драфт 6-й
Игрок 4	драфт 4-й	**Игрок 4**	драфт 5-й

Типы билетов

• **Ставка на маскота (Safe).** Чем выше место — тем больше выплата. 4-е место всегда даёт $0.

• **Ставка на маскота (Risky).** Стоит больше, чем безопасная, но только если гонщик придёт первым!

• **Побочная ставка (Safe).** Платит, только если правильно угадал ответ на вопрос (YES / NO).

• **Побочная ставка (Risky).** Можно даже **УЙТИ В МИНУС**, если ошибёшься!

ГОНКА

Перед каждой гонкой все игроки выбирают **1 карту** со своей руки и добавляют её в гоночную колоду *в закрытую*. Это твой единственный шанс повлиять на заезд — выбирай с умом! Карту никому не показывай, но можно обсуждать, договариваться и блефовать.

После того как все добавили карту, Дилер собирает колоду. В ней должно получиться **ровно 18 карт** к старту гонки.

А теперь — главное событие. Дилер вскрывает карты и объявляет, что происходит, а Хэндлер двигает маскотов. В самом заезде *никаких решений принимать не надо* — расслабься и наслаждайся хаосом!

Перетасовав колоду, Дилер **сжигает (сбрасывает в закрытую) 3 верхние карты**, считая «3, 2, 1… ПОШЛИ!». На «ПОШЛИ!» он вскрывает четвёртую карту — заезд начался!

Дилер вскрывает карты по одной, Хэндлер двигает маскотов соответственно.

> *Пример последовательности карт:*
> *«3, 2, 1…» — сжигаются 3 карты.*
> *① ПОШЛИ! Дэнгл движется на 2.*
> *② Мам движется назад на 2.*
> *③ Гоблер движется на 3.*
> *④ Хёрли разворачивается!*
> *⑤ Хёрли движется на 1 (но в неправильную сторону!) и сворачивает вправо.*

ГОНОЧНЫЕ КАРТЫ

Число

Двигает маскота на указанное число клеток в том направлении, куда он смотрит.

Звезда

Двигает маскота к следующей звезде в направлении, куда он смотрит. Звезда может перенести маскота через финишную линию. В редких случаях, если звёзд впереди нет, маскот не двигается.

Fall Down (Падение)

Маскот падает. Хэндлер кладёт его лицом вниз на текущей клетке.

Упавший маскот может только **ползти**: любое движение — вперёд, назад, к звезде — сокращается до **1 клетки**.

Turn Around (Разворот)

Маскот разворачивается на 180°. Теперь движение идёт в обратную сторону: положительные числа и звёзды уносят его *от* финиша, а отрицательные — *к* финишу. Второй разворот возвращает маскота лицом к финишу.

Swerve (Занос)

Маскот смещается влево или вправо в соседнюю дорожку — даже за пределы трассы! Сторона заноса определяется относительно того, куда он смотрит.

Заносы могут привести к тому, что несколько маскотов окажутся на одной дорожке — а значит, возможны

столкновения! Если маскот заходит *в* клетку другого или *сквозь* неё — это столкновение. **Неподвижный** маскот падает. С движущимся ничего не происходит.

Несколько гонщиков могут находиться на одной клетке. Упавший маскот может уйти в занос — заодно с ползком вперёд.

Recover (Восстановление)

Упавший маскот встаёт; развёрнутый — поворачивается лицом к финишу; упавший И развёрнутый — делает и то, и другое! **Восстановление всегда происходит ДО движения.**

Зелёные «общие» карты

Действуют на **ВСЕХ** маскотов одновременно — они восстанавливаются и/или движутся в одно и то же время. В отличие от обычного движения, маскоты **не сталкиваются** и **не пересекают финиш** на такой карте. Они используют столько движения, сколько возможно — вплоть до финишной линии.

ПЕРЕТАСОВКА

Если колода закончилась, заезд ненадолго ставится на паузу. Возьмись за жёлтую планку в конце трассы и сложи её до следующей сплошной белой линии — трасса укорачивается. **Любые отстающие, оказавшиеся под свёрнутой частью коврика, дисквалифицируются!**

Дилер перетасовывает всю колоду *вместе с тремя сожжёнными картами* и заново стартует: сжигает 3 верхние карты в закрытую и вскрывает 4-ю. Заезд продолжается!

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ФИНИША

Когда маскот пересекает финиш, поставь его на **самое высокое свободное место** подиума, расположенного на крышке коробки. (Напоминание: маскоты не могут пересекать финиш на зелёной общей карте.)

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ (DQ)

В Hot Streak до финиша добегают не все. Маскоты **могут и БУДУТ** дисквалифицированы. Это происходит двумя способами:

1. Нокаут. Упавший маскот должен снова упасть — либо по карте, либо от столкновения. (На зелёной общей карте столкновений не бывает.)

2. Аут (за пределами трассы). Маскот вылетел за заднюю границу трассы, за боковую границу из-за заноса — или оказался под свёрнутым ковриком при перетасовке.

В любом из этих случаев DQ-маскот **немедленно** ставится на **самое низкое свободное место** подиума. Если маскот пересёк финиш до того, как улетел за пределы — это *не* DQ.

Если два маскота DQ-ятся одновременно, поставь обоих между двумя нижними местами подиума. Те, кто на них ставил, получают *меньшую* из двух выплат.

ОКОНЧАНИЕ ЗАЕЗДА

Заезд заканчивается, когда **3 из 4 маскотов** закончили гонку — либо пересекли финиш, либо были дисквалифицированы. Четвёртый автоматом занимает оставшееся свободное место подиума.

ВЫПЛАТЫ

Время денег! Все игроки возвращают свои билеты, и Букмекер выдаёт им честно (или нечестно) заработанные деньги из общих стопок.

На билетах ставок на маскотов указаны **разные выплаты** в зависимости от того, пришёл маскот 1-м, 2-м или 3-м. **4-е место всегда $0.**

Побочные ставки платят только при правильном ответе. Рискованная сторона побочных ставок может увести в минус.

Если ты должен потерять больше денег, чем у тебя есть, плати по максимуму. У тебя теперь $0.

> *Пример: билет на Мам не платит ничего, потому что Мам пришла 4-й. Билет на Дэнгла даёт $11, потому что Дэнгл пришёл 1-м.*

2-Й ЗАЕЗД

Перед следующим заездом:

Букмекер проверяет, что все вернули билеты и они сложены правильно (безопасной стороной вверх). Затем кладёт предыдущую побочную ставку в низ колоды побочных ставок — открывается новая.

Дилер тасует гоночную колоду и раздаёт по 1 карте каждому игроку, чтобы у всех снова было по 3 карты в руке. **Важно:** карты раздаются из существующей колоды, новые не добавляются!

Хэндлер разворачивает трассу обратно в стартовое положение (если она была сложена при перетасовке). Прямо перед началом заезда возвращает маскотов на стартовые позиции. Удобно оставить их на подиуме во время фазы ставок — это напоминание о результатах предыдущего заезда.

Право первого драфта переходит к **следующему игроку по часовой стрелке**.

Дальше — играем второй заезд так же, как первый!

3-Й ЗАЕЗД

Третий, финальный заезд работает так же, но **с пикантной деталью**. Когда игрок берёт *второй* билет, он выбирает **один из двух своих билетов**, который заплатит **в двойном размере**. Положи его *поверх* второго, чтобы не забыть. Осторожно: **отрицательные суммы тоже удваиваются!**

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

После выплат за третий заезд игроки складывают свои общие выигрыши. Загляни в раздел **«КАК СЛОЖИЛАСЬ ТВОЯ ЖИЗНЬ»**, чтобы узнать свою судьбу!

Когда наигрался — с помощью маленьких ручек по бокам коробки сверни коврик обратно.

ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Все правила те же, но:

• Каждому игроку раздаётся **4 карты** в стартовую руку вместо 3. Гоночная колода — **10 случайных карт** + 4 стартовые.

• Каждый игрок драфтит по **3 билета** перед заездом вместо 2. Порядок «змейкой»: **1-2-2-1-1-2**. Каждый заезд — меняйтесь, кто драфтит первым.

• Перед каждым заездом каждый добавляет в колоду по **2 карты** вместо 1. После 1-го и 2-го заездов каждый получает по **2 карты** из колоды вместо 1.

ВАРИАНТ НА 9+ ИГРОКОВ

Рекомендуем при большом числе игроков — или в любом составе, если хочется поиграть совсем расслабленно.

Подготовка

Дайте каждому листок бумаги и ручку. **Деньги и билеты не используются!** Карты игрокам не раздаются. Подготовьте побочные ставки и трассу как обычно. Гоночная колода — **14 случайных карт** + 4 стартовые.

Ставки

Перед каждым заездом все игроки делают ставки **одновременно**, записывая на листочке: (1) имя маскота, на которого ставят, (2) YES или NO по текущей побочной ставке.

Только перед третьим заездом игроки **обводят** одну из своих двух ставок — её выплата удваивается.

Гонка

Перед вторым и третьим заездами случайным образом удалите из колоды **3 карты** и замените их 3 новыми. Затем разложите всю обновлённую колоду, чтобы все видели.

Выплаты

Игроки делят 4 призовых фонда:

• 1-е место — **$18**

• 2-е место — **$12**

• 3-е место — **$6**

• Побочная ставка — **$18**

После каждого заезда Букмекер собирает всех, кто ставил на маскота, занявшего 1-е место. Они делят фонд первого места поровну, **округляя вниз**. Например: если 5 игроков угадали — каждому по $3. Букмекер считает и объявляет суммы, игроки записывают свои выплаты. То же — для остальных фондов.

При очень большом числе игроков можно умножить размеры всех фондов в 2–3 раза.

Когда игра закончена, Букмекер просит всех поднять руки: «Те, у кого больше $5, не опускайте руки», — увеличивая сумму, пока в игре не останется единственный **победитель**.

О МАСКОТАХ

Хёрли (Boxford Bun Bangers)

Не обманывайся — **Хёрли — это не хот-дог**. Боксфорд, скромный городок мясопереработчиков, в 1880-х независимо изобрёл *свою собственную* тубу с мясом в булочке — и назвал её *bun banger*. Дешёвое и весёлое блюдо стало предметом местной гордости: в его честь назвали бейсбольную команду и трижды судились с Oscar Mayer, Sabrett и Vienna Beef — без особого успеха. «Бан-бэнгеры» до сих пор уписывают на матчах и фестивалях, подавая их с рублеными грецкими орехами и сливовым джемом. У ярых фанатов есть традиция: когда игра переходит в овертайм, они швыряют их на поле — снизу, если рады, и сверху, если в ярости.

Гоблер (Glenbrook Gobblers)

До 1935 года маскотом Гленбрука был *Тони-Индюк* — всеми любимый городской пет, который гулял на свободе, открывал ярмарки и каждый год получал День Благодарения «по неприкосновенности». Всё изменилось, когда в город приехал цирк, и Тони повстречал **Гоблера** — дрессированного медведя с тягой к странствиям и талантом ко взлому замков. С этой встречи Гоблер ушёл один. Продемонстрировав очевидное превосходство, он был с восторгом принят и как городской пет, и как маскот. Сегодня его таксидермированную тушу до сих пор вывозят, чтобы запугивать гостевые команды.

Дэнгл (Ashford Anglers)

Дэнгл — маскот, рождённый из катастрофы. В 1905 году вечные аутсайдеры из Эшфорда пробились в плей-офф и

достойно держались в седьмой игре, когда внезапный смерч с ближайшей бухты сбросил на поле *сотни ранее неизвестных глубоководных тварей* в виде липкого студенистого ливня. Никто почти не пострадал — кроме «Брейкера» Бингема, звёздного питчера и тайного оружия команды, которого трагически, целиком и вертикально проглотила гигантская рыба. Так на Эшфорд легло вековое проклятие, а команда саркастически переименовалась в честь упавших рыб — в надежде, что самоирония изменит судьбу.

Мам (Queveland Queens)

Из-за картографического недоразумения и катастрофического сбоя почты Куивлэнд *так и не вышел* из-под британской короны вместе с остальной колониальной Америкой — о чём в городе предпочитали помалкивать полтора столетия, пока не уляжется шумиха. Сегодня Куивлэнд гордо вывешивает Юнион Джек, подаёт на матчах mince pies и эрл-грей и с удовольствием играет роль главного злодея лиги, грозясь вернуть каждый поверженный город под пяту короны. Их маскот **Мам** — относительно свежая замена Робби-Красномундирнику, которого отправили на пенсию после того, как он в порыве патриотизма сжёг американский флаг на показательном матче 4 июля.

КАК СЛОЖИЛАСЬ ТВОЯ ЖИЗНЬ

После третьего заезда сложи всё, что выиграл, и найди свою сумму в списке. Так ты узнаешь, как сложилась твоя жизнь.

$0: Ты ничего не выиграл. Дичаешь и уходишь в лес.

$1: На тебя нападает обезьяна.

$2: Ты режешь проигравшие билеты на полоски и стелешь уютное гнёздышко для своих гекконов.

$3: Твой выигрыш не впечатляет, но ты складываешь его и подкладываешь под ножку шатающегося стола. Норм!

$4: Твоего выигрыша хватает на кофе. Ты разливаешь его на крысу, которая пыталась засосать твой шнурок, как спагетти.

$5: Ты балуешь себя шикарным стадионным ужином: бесплатный рубленый лук и бутылка воды.

$6: Ты подсовываешь выигрыш под дворник случайной машины на стадионной парковке — чтобы «передать добро дальше», но как-то странно.

$7: Ты покупаешь одну акцию ООО «Всемирная Лига Маскот-Рейсинга». Инвестируй в то, что знаешь!

$8: Хватает на дешёвую сеть, чтобы похитить мэрского пуделя ради выкупа, плюс доллар на наживку для пуделя.

$9: Ты выставляешь выигрыш на Авито и продаёшь за $8.

$10: Ты уходишь со стадиона ровно с теми же деньгами, с которыми пришёл. Ложишься спать — и просыпаешься в начале того же дня. Понеслась!

$11: Благодаря азартным играм ты можешь купить семье кетчуп.

$12: Ты покупаешь проклятое кольцо. Но проклятие не серьёзное. Норм.

$13: Ты чихаешь на свой выигрыш — он теперь грязный, так что в мусорку.

$14: Тебе противно от себя из-за азарта. Идёшь в церковь и просишь облить тебя святой водой из шланга.

$15: На стадионе ты покупаешь сыну фигурку Хёрли с функцией «выделение сока». Малой просто без ума от мясного сока!

$16: Ты тратишь выигрыш на маску Франкенштейна, чтобы запустить свой бизнес по обходу квартир в образе Франкенштейна.

$17: Ты просишь выдать выигрыш монетами. Они тянут тебя на дно, и ты навсегда утопаешь в грязной луже.

$18: Ты порезался об свой выигрыш. Из мести смываешь его в унитаз.

$19: Выигрыш придаёт тебе смелости уволиться с работы. Потом ты пересчитываешь. Ой.

$20: На тебя нападает неудержимое желание съесть купюру в $20 и сожрать весь свой выигрыш. Остальная жизнь идёт нормально.

$21: Ты прячешь деньги за щеку, и они там плесневеют.

$22: Ты отправляешь выигрыш племяннице, которая покупает на них классный нож-бабочку, чтобы крутить трюки.

$23: У тебя наконец-то хватает денег осуществить мечту — купить б/у диск Tony Hawk’s Downhill Jam для Xbox 360. Ты это делаешь.

$24: Ты берёшь выигрыш пятаками и используешь их вес, чтобы исследовать дно реки. Там ты находишь пятаки.

$25: Ты покупаешь книгу в твёрдом переплёте «Что делать с $25». В ней написано, что ты сделал лучший выбор. Ого!

$26: Ты покупаешь скромную корону и доживаешь свои дни в качестве уважаемого местного монарха.

$27: Ты нанимаешь наёмника, чтобы тот вмазал твоему дяде, но дядя отряхивается как ни в чём не бывало.

$28: В тёмной парковке тебя зажимает грабитель. Так ты знакомишься со своей будущей женой.

$29: Ты швыряешь выигрыш на поле — ты решил, что маскоты живут там, и они сегодня молодцы.

$30: На тебя пыталась напасть обезьяна, но ты откупился — ровно тридцатью баксами.

$31: Ты подсаживаешься на выигрыш именно в $31. Дальше жизнь идёт под откос.

$32: Весь выигрыш идёт в копилку на колледж для Гоблера.

$33: Ты покупаешь стильную шляпу и раскрываешь свою опасную альтер-эго — **Джекнайф Джонс**.

$34: Ты складываешь каждую купюру в оригами-коробочку, чтобы устроить из них зоопарк жуков.

$35: Ты покупаешь себе новый бумеранг. Когда-нибудь ты научишься их кидать правильно.

$36: Ты можешь наконец расплатиться по долгу перед тем пацаном, у которого занял $5 в шестом классе — с процентами.

$37: Ты выиграл слишком средненькую сумму. Дичаешь и уходишь в лес.

$38: Ты покупаешь себе парик в подворотне, но его крадёт чайка.

$39: Ты покупаешь лопату, серьёзно увлекаешься рытьём ям и роешь по-настоящему большую яму.

$40: Ты тратишь выигрыш на коробку игры Hot Streak от Джона Перри и CMYK. Долгие годы играешь с друзьями и семьёй. Кайф.

$41: Ты проигрываешь весь выигрыш в попытках выудить сигарету из аппарата с клешнёй.

$42: Ты добавляешь выигрыш к приданому, которое собираешься предложить Мам, чтобы она вышла за тебя. Королева достойна лучшего!

$43: Хватает, чтобы немного выплатить свой *арахисовый долг* перед арахисовой девочкой. Чтобы это отметить — занимаешь у неё ещё арахиса.

$44: Ты жертвуешь выигрыш в Роскосмос. Веришь в то, что они делают.

$45: Хватает только на одну маскот-перчатку. Скоро ты сам станешь маскотом.

$46: Ты вкладываешь выигрыш во фьючерсы на свиней и утраиваешь его — благодаря вспышке болезни «Хорошо-Свиньям».

$47: Иметь $47 на самом деле незаконно. Тебя отправляют в изгнание.

$48: Тебе прямо в рот выстреливает футболкой из пушки — теперь ты проклят неутолимым голодом по скоростным футболкам.

$49: Ты бронируешь время в студии, чтобы записать свой будущий хит — «Я Видел Кого-то Очень Похожего На Бегущий Хот-Дог».

$50: Поскольку $50 — это объективно самая крутая сумма денег, ты становишься дико популярным, у тебя куча девушек и/или парней.

$51: Тебя ловят сетью, утаскивают в небо, и больше тебя никто не видит.

$52: Ты покупаешь монету желаний в антикварной лавке и проводишь одно волшебное лето, прежде чем случайно загадать стать коалой в зоопарке.

$53: Ты натираешься выигрышем с ног до головы, чтобы пахнуть *Деньгами*. Привлекаешь волков.

$54: Ты подбрасываешь весь выигрыш в воздух, чтобы впечатлить сына, но он так и не падает обратно.

$55: Ты вкладываешь всё в моментальные лотереи и выигрываешь $53.

$56: На выходе со стадиона ты оставляешь арахисовой девочке такие чаевые, что она становится первым членом

твоего культа.

$57: Ты приносишь выигрыш старой ткачихе, и она шьёт тебе изысканный плащ удачи, которому будут завидовать все. И тебе он, кстати, очень к лицу!

$58: Ты вкладываешь выигрыш в подкуп Гоблера — пусть проиграет следующий заезд. К сожалению, у Гоблера слишком высокие моральные принципы, и он сдаёт тебя Совету Маскотов. Теперь за тобой охотятся.

$59: Покупаешь себе верёвки. Верёвок много не бывает!

$60: Хватает на недельный запас сэндвичей с тефтелями. И что это за неделя!

$61: Деньги уходят на твой адвокатский фонд — за то, что ты выбрил «ЖОПА» на бедре мэрского пуделя.

$62: В твоём выигрыше вьёт гнездо семейство малиновок. Они становятся твоими спутниками на всю жизнь.

$63: Увы, твой выигрыш изымает Игорная Комиссия — оказалось, маскоты бегали в допинговых нелепо-огромных туфлях.

$64: Ты покупаешь себе один сеанс терапии, на котором наконец, всхлипывая, признаёшь, что твои родители были занудами.

$65: С таким крупным выигрышем ты наконец оплачиваешь штраф за парковку и уезжаешь со стадиона — после пяти месяцев попыток.

$66: Кайф!

$67: Ты жертвуешь на предвыборную кампанию мэра, чтобы вернуть её расположение. Но её пудель никогда не простит тебя за то, что ты назвал его «жуком».

$68: Ты балуешь себя элитной кукурузой класса премиум.

$69: У тебя наконец-то достаточно денег, чтобы построить большой трамплин на подъезде к дому — для прыжка машины через крышу.

$70: Ты приглашаешь семью на праздничный ужин, одно цепляется за другое, и теперь у тебя **целая бэтменская**

движуха.

$71: Ты прогораешь, спустив все деньги на цилиндр в стиле «богач».

$72: Хороший ужин со спагетти :)

$73: Чтобы доказать, что ты не лузер, ты следующие пять лет качаешься, чтобы зашвырнуть Дэнгла в океан.

$74: Ты можешь наконец позволить себе шёлковую бабочку для своей собаки — чтобы её воспринимали всерьёз на работе.

$75: Ты подсовываешь выигрыш под дверь закрытого Red Lobster — и каждое утро до конца жизни на твоём пороге появляется фирменное чеддер-печенье.

$76: Ты отправляешь выигрыш по почте Джону Бон Джови. Он заслужил!

$77: Ты до сих пор зажигаешь.

$78: По дороге домой ты роняешь выигрыш, и его уволакивает в нору очень сильный жук. Ну, как пришло — так и ушло.

$79: Ты заказываешь свой портрет, но когда он готов — он всем нравится больше, чем ты сам.

$80: Пицца-пати.

$81: Пицца-пати с премиум-топпингом.

$82: Деньги меняют тебя. Ты вырастаешь на пару сантиметров.

$83: Деньги меняют тебя. Теперь ты выглядишь точь-в-точь как мужик с долларовой купюры.

$84: Выигрыш лишь подпитывает твою пагубную зависимость от бан-бэнгеров и элитных соусов.

$85: С небес спускается ангел и предлагает тебе разовую скидку: место в раю за $86. Но тебе не хватает одного доллара. Это был развод? Никогда не узнаешь!

$86: Ты теряешь выигрыш из-за развода ангела, который пообещал тебе место в раю за $86. Понимаешь, что тебя кинули, только когда умираешь.

$87: Ты подкупаешь охрану, чтобы потусить с маскотами. Оказывается, это были просто костюмы.

$88: Ты основываешь собственную конкурирующую лигу маскот-рейсинга. Маскота, правда, хватает только на одного — зато у него невероятная победная серия.

$89: Ты выкупаешь контрольный пакет ООО «Всемирная Лига Маскот-Рейсинга» и заставляешь совет директоров добавить тебя в качестве маскота.

$90: Ты сливаешь весь выигрыш на один час обучения в университете — и узнаёшь всё про скромного тритона.

$91: На благотворительном аукционе ты выигрываешь свидание с Мам. Но, честно говоря, оба понимаете: химии между вами нет.

$92: Ты жертвуешь столько, что на животе у Хёрли устанавливают табличку с твоим именем.

$93: Весь стадион в восторге от того, как ты крупно выиграл. Тебя катят на руках над толпой — прямо на поле, где тебя сразу же выводит охрана и пожизненно банит.

$94: Ты раздаёшь по доллару каждой из 94 фей, которые благословили тебя удачей — чтобы они наконец оставили тебя в покое и перестали жужжать вокруг головы.

$95: Ты нанимаешь подрядчиков, чтобы те прорыли тоннель между стадионом и твоим домом — чтобы ходить на маскот-гонки, даже когда на улице мокро.

$96: Ты можешь наконец купить в магазине мерча шапку с надписью «Я ВЫИГРАЛ $96 НА МАСКОТ-ГОНКАХ И ВСЁ, ЧТО МНЕ ДАЛИ, — ЭТО ШАПКА ЗА $96, ПОТОМУ ЧТО ОНА ИЗ ОЧЕНЬ КАЧЕСТВЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ».

$97: На «Аллее Больших Победителей» у стадиона тебе устанавливают статую: ты подбрасываешь деньги в воздух. Кто-то её вандалит, дорисовав на удивление со вкусом подобранные усы.

$98: В качестве награды себе ты заказываешь редкую импортную обезьяну и выпускаешь её в город — просто ради драмы.

$99: Тебя в ужас приводит мысль, что ты израсходовал всю удачу разом, и остаток жизни ты проводишь под кроватью.

$100+: Ты выиграл слишком много денег. Дичаешь и уходишь в лес.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Подготовка

У каждого 3 карты в руке и $10. Остальная часть гоночной колоды выложена лицом вверх: 4 стартовые карты + столько случайных:

Игроков:	3	4	5	6	7	8
Карт:	11	10	9	8	7	6

Ставки

Драфт «змейкой»: по 2 билета на игрока. После взятия билета сразу выбери **безопасную** или **рискованную** сторону. В третьем заезде после второго билета — выбери один, который заплатит в двойном размере, и положи его сверху.

Гонка

Каждый тайно подкладывает 1 карту. После этого в колоде должно быть ровно **18 карт**. Сожги 3 верхние в закрытую — заезд начался.

Если колода кончилась — перетасуй её, сложи коврик до следующей сплошной линии, сожги 3 верхние карты и продолжай.

Если маскот заходит *в* клетку неподвижного маскота или *сквозь* неё — **столкновение!** Неподвижный падает.

Маскот может быть **дисквалифицирован (DQ)** двумя способами:

• **Нокаут** — упавший маскот сталкивается ещё раз или получает карту Fall Down, будучи уже на земле.

• **Аут** — маскот уехал за боковую или заднюю границу трассы или оказался под свёрнутым ковриком при перетасовке.

Когда 3 из 4 маскотов закончили (финишировали или DQ-нулись) — заезд окончен.

Напоминание: на зелёной общей карте маскоты не сталкиваются и не пересекают финиш!

Выплаты

Игроки получают суммы, указанные на их билетах.

После заезда

Перетасуй гоночную колоду и раздай каждому по 1 карте. В руке должно снова быть 3 карты.

После 3 заездов игра окончена. Узнай свою судьбу в разделе **«Как сложилась твоя жизнь»**!

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 коврик гоночной трассы
- 4 фигурки маскотов
- 53 карты гоночной колоды
- 12 карт побочных ставок
- 12 билетов ставок на маскотов
- 6 билетов побочных ставок
- ≈100 банкнот игровой валюты

О ПЕРЕВОДЕ

Это **неофициальный фанатский перевод** правил настольной игры *Hot Streak*, разработанной Джоном Перри и изданной CMYK. Перевод сделан с адаптацией шуток и игровой терминологии под русский язык — без официального участия издателя.

Перевод подготовлен сайтом **kubigo.ru** — больше переводов правил, обзоров и материалов о настольных играх ждёт там.

Оригинальные правила, видео-инструкция и магазин: **cmyk.games/hotstreak**

KUBiGO.RU

Перевод подготовлен сайтом kubigo.ru

Больше переведённых правил, обзоров и подборок
настольных игр — **на kubigo.ru**

© Hot Streak — оригинальные правила и иллюстрации
принадлежат CMYK и Jon Perry.
© Русский перевод и адаптация — kubigo.ru

Игра — и крик — продолжаются.