

# ÁTTEKINTÉS

## ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki 3-3 kártyával a kezében és 10-10 \$-ral kezd. A többi verseny-pakli felfedve kerül az asztalra – a 4 kezdőkártya, valamint ennyi véletlenszerű kártya:

Játékosok	3	4	5	6	7	8
Kártyák	11	10	9	8	7	6

## FOGADÁS

Kígyódraftban (lásd később) mindenki húzzon fel 2-2 fogadószelvényt.

Mind egyik szelvény esetében válasszátok ki a biztonságos vagy a kockázatos oldalt.

A 3. futamban, a 2. szelvényetek kiválasztása után, döntsétek el, melyiket akarjátok megduplázni, és azt helyezzétek felülre.

## VERSENY

Mindenki titokban adjon be 1-1 kártyát. Ezután a versenypakliban pontosan 18 kártyának kell lennie.

Dobjatok el 3 kártyát lefordítva a pakli tetejéről a verseny indításához.

Ha a pakli valaha kifogy, keverjétek újra a kártyákat, hajsátok a versenytáblát a következő vastag vonalig, dobjátok el a pakli legfelső 3 kártyáját, majd indítsátok újra a versenyt.

Amikor egy kabala rálép vagy áthalad egy olyan mezőn, amin egy másik kabala áll, ütközés történik. Az álló kabala felbukik.

A kabalák kizárhatók **kiütéssel**. Ez akkor történik, amikor egy felbukott kabala Bukás kártyát húz, vagy ütközik.

Egy kabala akkor is kizárásra kerül, ha **elhagyja a tábla széleit** oldalt vagy hátul, vagy ha a táblát ráhajtják egy újrakeverés során.

A verseny akkor ér véget, amikor a 4 kabalából 3 már vagy befutott, vagy kizárásra került.

**Emlékeztető:** a kabalák a zöld tömegkártyával nem ütközhetnek és nem is léphetik át a célvonalat.

## KIFIZETÉSEK

Vegyétek el a fogadószelvényeiteken feltüntetett összegeket.

## EGY FUTAM UTÁN

Keverjétek meg a versenypaklit, és osszátok 1-1 kártyát mindenkinek. Mindenkinek 3-3 kártyával kell rendelkeznie.

3 futam után a játék véget ér. Olvassátok el a végkimenetelt.

**HOT**

**STREAK**

TANULD MEG  
VIDEÓRÓL!  
[reflexshop.hu/hot-streak](https://reflexshop.hu/hot-streak)





**A Hot Streak lényege a fogadás, a versenyzés  
és a HANGOSKODÁS.**



**Peches szerencsejátékosok vagytok, akik  
3 futamban a világ legfurább kabaláira  
fogadnak.**



**Minden futam előtt sorban választotok fogadószelvényeket azokhoz a kabalákhoz, akik szerintetek a legjobban fognak teljesíteni.**



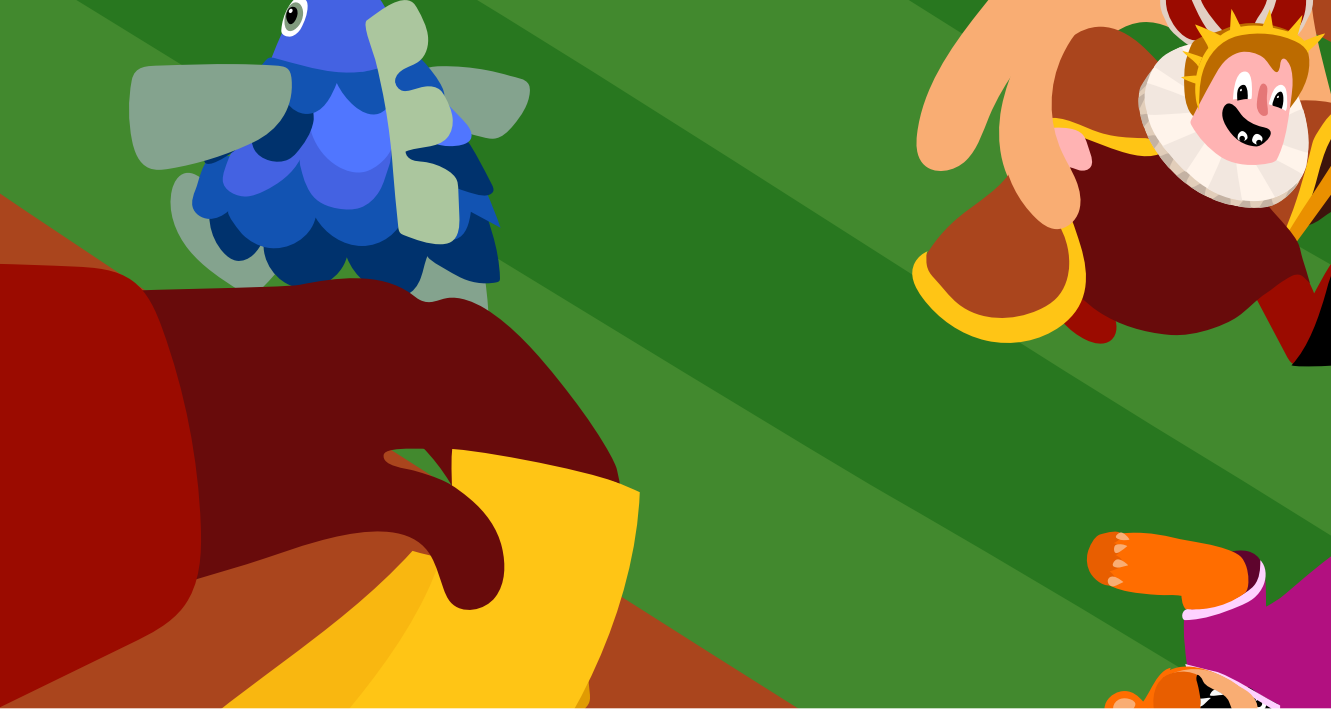
**Emellett furcsább mellékfogadásokat is tehettek, például arra, hogy a kabalák lefutnak-e a pályáról, vagy kiütik-e egymást.**



**A Hot Streak kabalái nem mindig előre futnak...  
nem mindig maradnak a pályán... vagy talpon...**



**És ha valaha lemennék a pályáról,  
vagy kiütik őket, akkor ki lesznek zárva.**



**Egyikőtök lesz az Osztó, aki egyesével felfordít kártyákat egy pakliból. A felfordított kártya mutatja meg, hogyan mozognak a kabalák.**



**Valaki más a Mozgató lesz, aki lépteti a kabalákat a pályán. A többiek pedig hátradőlhetnek és szurkolhatnak (vagy fújhatnak).**



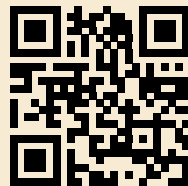
**Mindannyian tudjátok, milyen kártyák vannak a versenypakliban, DE mindenki kezében vannak *titkos* kártyák is.**



**Ezek közül minden futamban egyet  
becsempézhettek a pakliba, hogy előnyt  
szereztek a fogadásotokhoz.**



**Amikor egy futam véget ér, mindenki pénzt keres (vagy nem) a fogadószelvényei alapján.**



Nézd meg, hogyan  
kell játszani:  
[reflexshop.hu/  
hot-streak](https://reflexshop.hu/hot-streak)

**Három futam után számoljátok össze  
a nyereményeiteket, és olvassátok el,  
hogyan alakult az életetek!**

# ELŐKÉSZÜLETEK

1. Döntsétek el, ki lesz a Bukméker (a legőszintébb játékos), az Osztó (a legjobb keverő) és a Mozgató (a lelelkesebb).
2. A Mozgató húzza ki a versenytáblát a dobozból egészen addig, amíg el nem éri a célvonal mögötti részt. Az egyik kezével húzza a rudat, a másikkal tartsa a dobozt.
3. A Mozgató állítsa a 4 kabalát – Izombocs, Halbert, Virgonc Vili és Főmami – a kezdőpozíciójukba, a célvonal felé nézve.
4. A Bukméker válogassa szét 6 pakliba a fogadószelvényeket színek szerint, a „Biztonságos” oldallal felfelé fordítva, a kisebb méretű szelvényeket a tetejére téve.
5. A Bukméker adjon mindenkinek 10-10 \$-t.
6. Az Osztó helyezze a megkevert mellékfogadás-kártyákat egyetlen felfordított pakliba az IGEN és NEM fogadószelvények közé.
7. Az Osztó készítse elő a versenypaklit.

Vegye ki a 4 kezdőkártyát – minden versenyzőhöz tartozik 1-1 speciális szegélyű kártya –, majd adjon hozzá annyi véletlenszerű versenykártyát, ahányan vagytok:

Játékosok száma	3	4	5	6	7	8
Kártyák	11	10	9	8	7	6

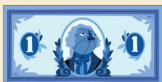
Terítse ki ezeket a kártyákat felfordítva, hogy mindenki láthassa őket. Javasoljuk versenyzőnként szétválogatni őket, és a kabalák sávja szerint egymás mellé helyezni, így könnyű követni, hogyan teljesíthet majd mindegyik kabala.

Tartsátok ezeket a kártyákat felfordítva egészen az első futam kezdetéig!

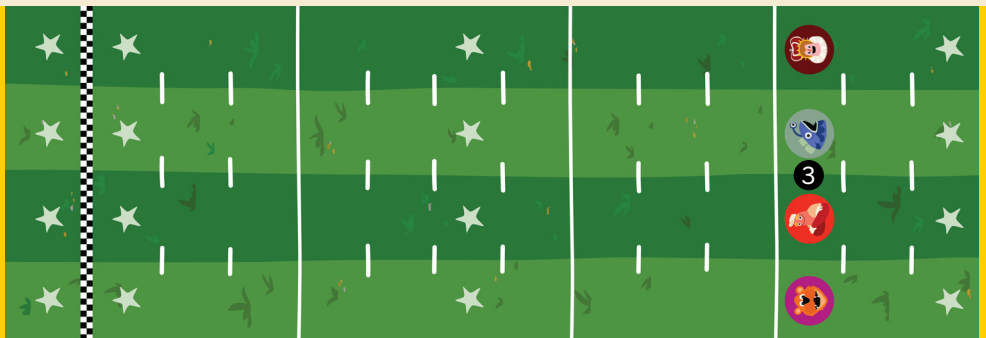
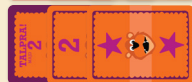
8. Az Osztó osszon mindenkinek 3-3 versenykártyát, képpel lefelé fordítva. A fennmaradó kártyákat helyezze vissza a játék dobozába, mert a továbbiakban nem kerülnek játékba.
9. A legpechesebb játékos kezd.



2



7



6



8



4



5

# A JÁTÉK MENETE

A Hot Streak lényege, hogy peches szerencsejátékosokként örült fogadásokat tesztel, és egy hot dog jelmezbe bújt emberre üvöltötök, miközben végignézik a futamokat.

A játék 3 futamból áll, amelyek mindegyike a következő szakaszokat tartalmazza: FOGADÁS, majd VERSENY, végül KIFIZETÉSEK.

## FOGADÁS

Mindenki 2-2 fogadószelvényt draftol minden futamban. A szelvények kétféle típusúak: **kabala fogadások**, amelyek a kabala helyezése alapján fizetnek, és **mellékfogadások**, amelyek egy-egy furcsább helyzet helyes megtippelése esetén fizetnek.

A legpechesebb játékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva mindenki húzzon fel egy-egy fogadószelvényt bármelyik pakli tetejéről – a felső szelvények többet érnek, mint a középső vagy alsó szelvények.

Közvetlenül a fogadás felhúzása után a játékos döntse el, hogy a biztonságos vagy a kockázatos oldalt választja.

A kockázatos oldalt akkor érdemes választani, ha a játékos

különösen magabiztos, ugyanis a jutalom növekedésével a kockázat is nő, és a játékos akár pénz is veszíthet.

Amikor mindenki felhúzta a fogadószelvényét, a folyamat fordított sorrendben megismétlődik: most az utolsó játékos választ elsőként, és a kártyahúzás az óramutató járásával ellentétes irányban halad, amíg mindenkinek 2-2 szelvénye van.

Ezt hívjuk kígyódraftnak.





A kabalafogadások annál több pénzt hoznak,  
minél jobb helyen végez a kabala.



A mellékfogadások csak akkor fizetnek, ha  
helyesen tippel meg a választ a kérdésre.



A kockázatos kabalafogadások többet érnek  
a biztonságosaknál, de csak akkor, ha  
a versenyző elsőként ér célba.



A kockázatos mellékfogadásokon  
akár PÉNZT IS VESZÍTHETSZ.

## VERSENY

Minden futam előtt válasszatok ki 1-1 kártyát a kezetekből, és tegyétek lefordítva a versenypakliba. Ez az egyetlen lehetőségetek a futam befolyásolására, úgyhogy fontoljátok meg a választásotokat. Soha ne mutassátok meg a kártyát másoknak, de nyugodtan beszéljetek róla, egyezkedjetek másokkal, vagy akár blöfföljetek.

Miután mindenki hozzáadta a kártyáját, az Osztó gyűjtsé össze a versenypakli összes kártyáját, amelynek mindig pontosan 18 kártyát kell tartalmaznia a futam kezdetekor.

Most következik a játék fő eseménye: az Osztó fel fogja fordítani a lapokat és a Mozgató ezek alapján léptetni fogja a kabalákat. A futam során nincs döntési lehetőség, így mindenki más csak merüljön el a pillanatban.

A pakli megkeverése után az Osztó egyesével dobjon el 3 kártyát lefordítva a pakli tetejéről, miközben számoljon: „3, 2, 1... RAJT!”. A RAJT-nál fordítsa fel a negyedik kártyát, és indítsa el a futamot!

Az Osztó a negyedik kártyával kezdve fordítson fel egyesével kártyákat, jelentse be hangosan, hogy mi történik, miközben a Mozgató mozgassa a kabalákat.

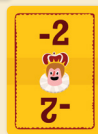


3, 2, 1...

(dobj el 3 kártyát)



1 RAJT! Halbert 2-t lép.



2 Főmami 2-t hátralép.



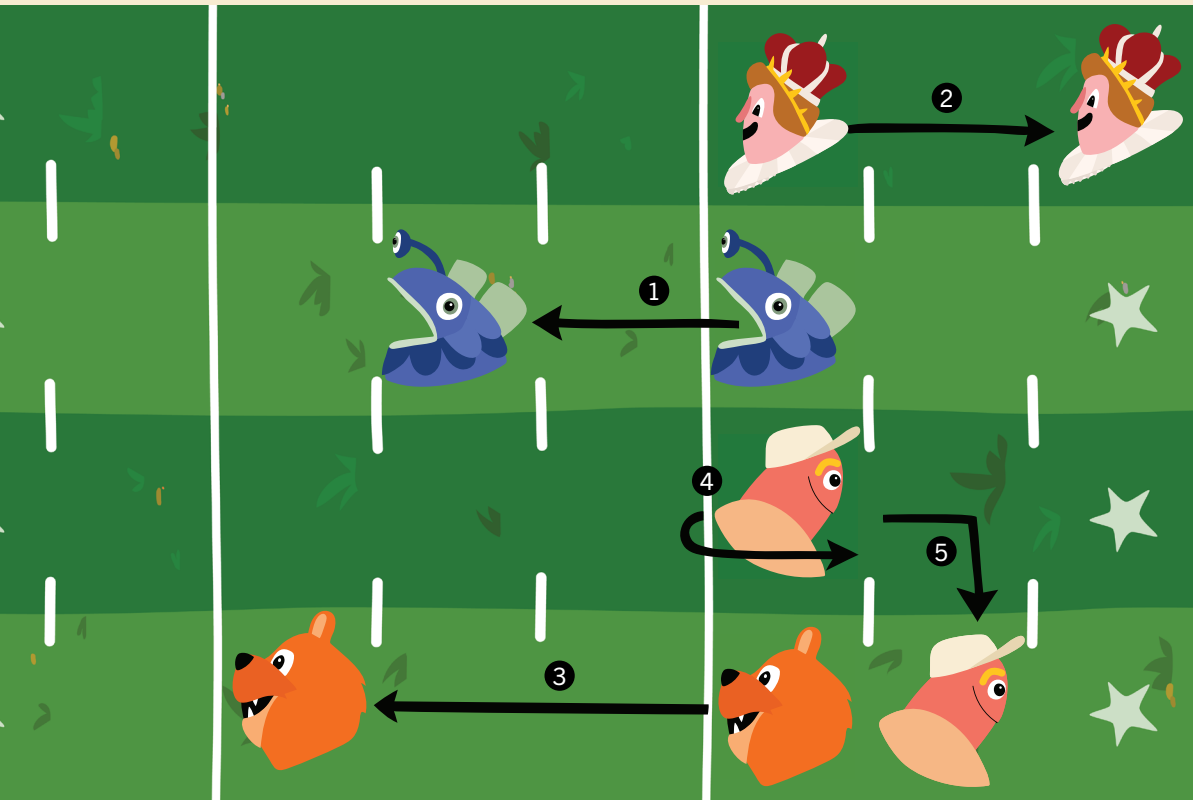
3 Izombocs 3-at lép.



4 Virgonc Vili megfordul.



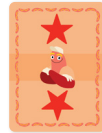
5 Virgonc Vili 1-et lép (a rossz irányba), és kitér jobbra.



## VERSENYKÁRTYÁK

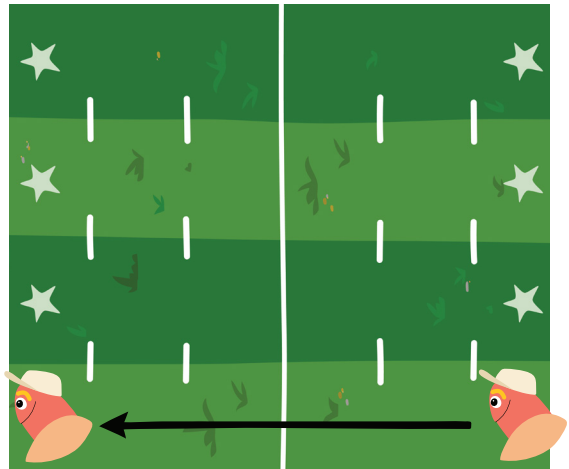
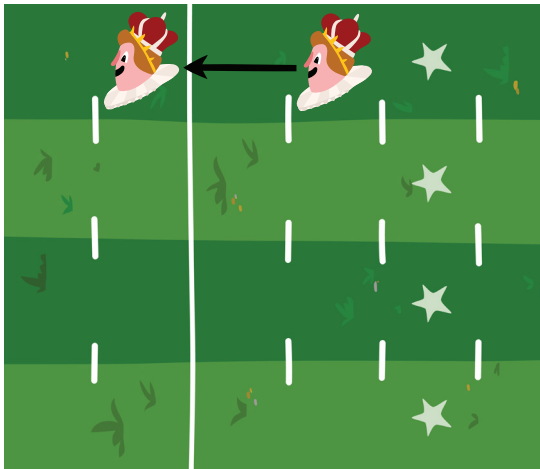


Egy **szám** esetén mozgasd a kabalát annyi mezőt abba az irányba, amerre néz.



Egy **csillag** esetén mozgasd a kabalát a következő csillagra abba az irányba, amerre néz. Ne feledd, hogy egy csillag átviheti a kabalát a célvonalon.

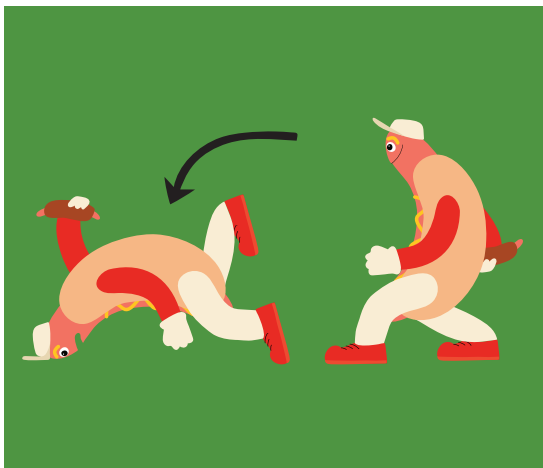
Ritka esetben előfordulhat, hogy nincs csillag, ahová a kabala léphetne. Ilyenkor nem lép.



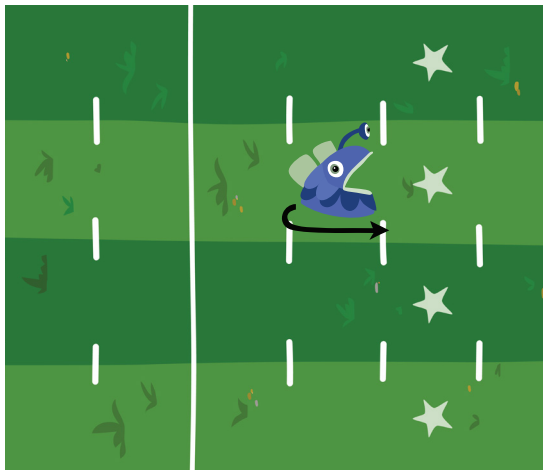


A **Bukás** kártya esetén a kabala felbukik. A Mozgató fektesse le a kabalát az aktuális mezőjében.

Egy földön fekvő kabala csak mászva tud mozogni, ezért minden mozgása (előre, hátra, csillaghoz) 1 mezőnyi mozgásra csökken.



A **Hátraarc** kártya esetén a kabala az ellenkező irányba fordul. A mozgás mostantól az ellenkező irányba történik: a pozitív számok és a csillagok a célvonaltól távolabb, a negatív számok pedig a célvonal felé moztatják. Ha a kabala másodszor is hátraarcot vág, ismét a helyes irányba fog nézni.



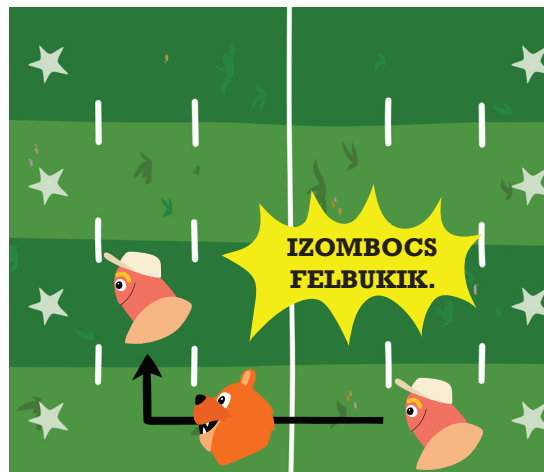
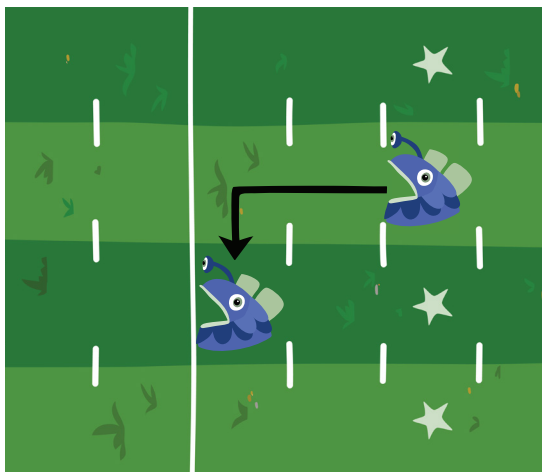


A **Kitérés** kártyák esetén a kabala egy bal vagy jobb oldali szomszédos sávba mozog, akár a pályáról is leléphet.

A kitérés iránya attól függ, merre néz a kabala. A kitérések több kabalát is ugyanabba

a sávba juttathatnak, így ütközés is történhet. Ha egy kabala egy másik kabala mezőjére lép vagy azon áthalad, ütköznek. Az álló kabala felbukik. A mozgásban lévő kabalával semmi rossz nem

történik. Lehetséges, hogy több versenyző is ugyanazon a mezőn álljon. A felbukott versenyzők is képesek kitérni, a mászás mellett.

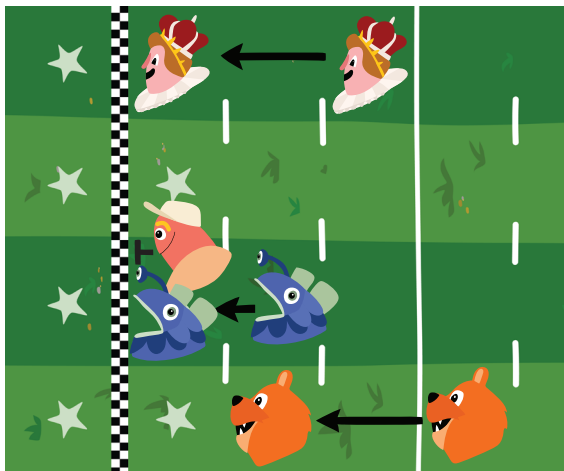
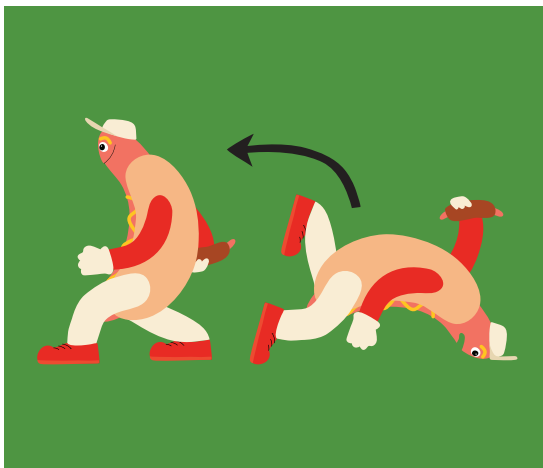




A **Talpra!** kártya esetén egy felbukott kabala lábra áll, egy hátrafelé néző kabala újból jó irányba fordul, egy felbukott **ÉS** hátrafelé néző kabala pedig mindkettőt megteszi. A helyreállítás mindig a mozgás előtt történjen.



A **zöld tömegkártyák** **MINDEGYIK** kabalára hatással vannak. Így mindannyian egyszerre helyreállnak és/vagy mozognak. A normál mozgással ellentétben ilyenkor a kabalák nem ütköznek és nem léphetik át a célvonalat. De Halberthez hasonlóan annyit mozognak, amennyit tudnak, egészen a célvonalig.



## ÚJRAKEVERÉS

Ha a pakli kifogy, tartsatok egy rövid szünetet a futamban. Emeld fel a versenytábla végén lévő sárga rudat, és hajtsátok rá a következő vastag fehér vonalig, ezzel csökkentve a pálya területét. Minden kabala, amely a versenytábla alatt marad, azonnal kiesik a versenyből (erről bővebben lent).

Az Osztó keverje újra a paklit, a 3 eldobott kártyával együtt, majd indítsa újra a futamot: dobjon el ismét 3 kártyát lefordítva a pakli tetejéről, mielőtt felfordítaná a következő kártyát. A futam folytatódik.

## A CÉLVONAL ÁTLÉPÉSE

Amikor egy kabala átlépi a célvonalat, helyezzétek a játékdoboz tetején lévő dobogóra, a legmagasabb szabad helyre (emlékeztető: a kabalák nem léphetik át a célvonalat zöld tömegkártyával).

## KIZÁRÁS

A Hot Streakben nem minden versenyző ér célba. Egyes kabalákat KIZÁRNAK.

Ez kétféleképpen történhet:





# KIFIZETÉSEK

Eljött a pénzosztás ideje! Mindenki adja vissza a fogadó-szelvényeit, és a Bukméker fizesse ki őket a pénzkupacokból.

A kabalafogadások különböző kifizetéseket mutatnak attól függően, hogy az adott kabala 1., 2. vagy 3. helyen végzett. A 4. hely mindig 0 \$-t ér.

A mellékfogadások szelvényei csak akkor érnek pénzt, ha a játékos helyesen tippelte meg az IGEN/NEM választ. A mellékfogadások kockázatos oldala akár pénzvésztést is okozhat.

Ha valaha több pénzt kell veszítened, mint amennyid van, fizess, amennyit tudsz. Utána 0 \$-od van.



*Ha ez az állás a futam végén...*



*Ez a szelvény 0 \$-t ér, mivel Főmami negyediként végzett.*



*Ez a szelvény 11 \$-t ér, mivel Halbert elsőként végzett.*

## A 2. FUTAM

A 2. futam előtt...

A **Bukméker** bizonyosodjon meg arról, hogy mindenki visszaadta a fogadószelvényeit, és hogy azok helyes sorrendben és a biztonságos oldallal felfelé vannak. Ezután helyezze az előző mellékfogadást a pakli aljára, és fordítson fel egy új mellékfogadást.

Az **Osztó** keverje meg a versenypaklit, és osszon belőle mindenkinek 1-1 lefordított kártyát, hogy ismét mindenkinek 3-3 kártyája legyen a kezében, amelyek közül választhat. Emlékeztető: a játékosok mindig a meglévő versenypakliból kapnak kártyát, nem új kártyákból.

A **Mozgató** állítsa vissza a versenytáblát a kezdőpozíciójába, ha korábban összehajtottátok egy újakeverésnél. Közvetlenül az új futam kezdete előtt helyezze vissza a kabalákat a kezdőpozíciójukba. Érdeemes a kabalákat a dobogón hagyni a fogadási fázis alatt, hogy könnyen ellenőrizni lehessen az előző futam eredményeit.

Az előző futam első játékosának a bal szomszédja lesz az új futam első játékosa. Vele kezdve draftoljatok.

Most játsszátok le a második futamot ugyanúgy, mint az előzőt!

## A 3. FUTAM

A 3. és egyben utolsó futam ugyanúgy zajlik, de egy izgalmas végső csavarral. Amikor valaki a 2. fogadószelvényét draftolja, válasszon a két szelvény közül egyet, amelynek a kifizetése megduplázódik. Tegye azt a másik szelvénye fölé emlékeztetőként. Csak óvatosan: a negatív összegek is duplázódnak.



*A 3. futamban a felső fogadásért dupla kifizetés jár.*



*Az alsó fogadásért normál módon jár a kifizetés.*

## VÉGSŐ EREDMÉNYEK

A 3. futam kifizetései után számoljátok össze a megszerzett pénzeteket. Az nyer, akinek a legtöbb pénze van. Lapozzatok a 32. oldalra, hogy megtudjátok, hogyan alakult az éleetek.

Ha befejeztétek a játékot, használjátok a doboz oldalán lévő kis tekerőgombokat, hogy visszagörgessétek a versenytáblát.

## 2 FŐS JÁTÉKMÓD

Ha ketten játszottok, minden szabály ugyanaz, kivéve...

Osszatok mindenkinek 4-4 kezdőkártyát 3-3 helyett. Állítsátok össze a versenypaklit 10 véletlenszerű kártyából, plusz a 4 kezdőkártyából.

A futamok előtt mindketten 3-3 szelvényt draftoljatok 2-2 helyett. Ugyanúgy kígyódraftot alkalmaztatok, tehát ha A és B játszik, a sorrend legyen ABBAAB, a következő draftnál pedig BAABBA.

Minden futam előtt mindketten 2-2 kártyát tegyetek a versenypakliba 1-1 helyett. Az 1. és a 2. futam után mindketten 2-2 kártyát húzzatok a versenypakliból 1-1 helyett. Végül, a 3. futam előtt, miután mindketten felhúztátok a fogadószelvényeiteket, a 3 közül válasszatok 1-1 szelvényt, amelynek kifizetése megduplázódik.

## 9+ FŐS JÁTÉKMÓD

Ezt a változatot nagyobb játékoszám esetében vagy lazább játékelményért javasoljuk.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Adjatok mindenkinek 1-1 papírlapot és írószert. A pénzt és a szelvényeket egyáltalán ne használjátok. Senkinek se osszatok kártyákat. Készítsétek elő a mellékfogadás-kártyákat és a versenytáblát ugyanúgy, mint egy normál játékban. Hozzatok létre egy versenypaklit 14 véletlenszerű kártyából, plusz a 4 kezdőkártyából.

## FOGADÁS

Minden futam előtt mindenki egyszerre tegye meg a fogadását, azaz írjon le 2 tippet a papírjára: (1) annak a kabalának a nevét, akire fogadni szeretne, és (2) IGEN vagy NEM választ az aktuális mellékfogadásra.

A 3. futam előtt mindenki karikázza be a két fogadása közül azt, amelyik duplán fizessen.

## VERSENY

A 2. és a 3. futam előtt távolítsatok el véletlenszerűen 3-3 kártyát a versenypakliból, és helyettesítsétek őket 3-3 teljesen új kártyával. Ezután fedjétek fel az új pakli tartalmát, hogy mindenki lássa.

## KIFIZETÉSEK

Osszátok szét a négy nyereményalap tartalmát:

- 1. hely alap: 18 \$
- 2. hely alap: 12 \$
- 3. hely alap: 6 \$
- Mellékfogadás alap: 18 \$

Minden futam után a Bukméker kérdezze meg, kik fogadtak az 1. helyezett kabalára. Ők osszák el az 1. hely alapját, lefelé kerekítve. Például ha 5 játékos fogadott az első helyre, mindegyikük 3-3 \$-t kap. A Bukméker felelős a számolásért és a helyes kifizetés bemondásáért. Jegyezzétek fel a saját nyereményeteket.

Ismételjétek meg ugyanezt a folyamatot a többi alappal is. Magas játékoszám esetén érdemes duplázni vagy triplázni az alapok méretét.

Amikor a játék véget ér, a Bukméker kérjen meg mindenkit, hogy emelje fel a kezét és mondja: „Akinek 5 \$-nál kevesebbje van, engedje le a kezét.” Ezután emelje az összeget fokozatosan, amíg végül csak a győztes marad fenntartott kézzel.

## A KABALÁKRÓL



Ne hagyj magad becsapni – Virgona Vili nem hot dog. Boxford, egy szerény sertésfeldolgozó város, önállóan találta fel a saját, teljesen független, húsos töltelékű kiflirúdját még az 1880-as években, és „bunyós bucinak” keresztelte. Ez az olcsó és játékos étel a város büszkesége lett: a baseballcsapatukat is erről nevezték el, és több pert is indítottak a hotdog-lobbi képviselői ellen, de egyik sem járt sikerrel. A bunyós bucikat ma is boldogan falják a meccseken és a városi fesztiválokon, dióval és szilvalekvárral tálalva. A legelkötelezettebb rajongóknak hagyományuk, hogy a pályára dobják a bucikat, ha a meccs hosszabbításba fordul – alulról lendítve dobják, ha örülnek, és felülről, ha dühösek.



1935-ig Glenbrook kabalája Pulyka Pali volt, egy szeretett városi kedvenc, aki szabadon sétált, megnyitókon vett részt, és minden évben megúszta a hálaadási vacsorát. Mindez megváltozott, amikor a cirkusz a városba érkezett, és Pali találkozott Izomboccsal: egy vándorlelkű, zárnyításban jártas, betanított medvével. A találkozási

csak Izombocs sétált el sértetlenül. Mivel bizonyította egyértelmű fölényét, a város lelkesen avatta Izombocsot új kedvencévé és kabalájává. Kitömött teste még mindig előkerül, hogy megfélemlítse a vendégcsapatokat.



Halbert egy katasztrófából született kabala. 1905-ben Ashford feltörekvő csapata végre kiharcolta a döntőbe jutást, és az utolsó, hetedik meccsen keményen tartotta magát, amikor egy furcsa víztölcsér a közeli öbölből eddig ismeretlen, mélytengeri lények százait zúdította a pályára egy brutális, kocsonyás esőben. Szinte senki sem sérült meg – kivéve a csapat titkos fegyverét, Baleyenes Binghammet, a sztárdobót, akít tragikus módon egy gigantikus hal teljes egészében, függőlegesen lenyelt. Ezzel kezdődött Ashford száz évig tartó átká. A város gúnyosan, önjónikusán nevezte el a csapatát a záporozó halakról, abban bízva, hogy így talán fordul a szerencsájük.



Egy térképészeti furcsaság és egy végzetes postai hiba miatt Grieveland sosem szakadt el a brit uralomtól a többi amerikai gyarmattal egy időben. A város maga másfél évszázadig tartotta titokban ezt a tényt, amíg a botrány le nem csillapodott. Ma Grieveland büszkén lengeti a brit lobogót, szolgál fel húsos pitét és Earl Grey teát a baseballmeccseken, és élvezi a szerepét a liga gonoszaként, azzal fenyegetve minden legyőzött várost, hogy visszaviszi őket a korona uralma alá. Most Főmami a kabalájuk, aki Rótkabátos Richárdot váltotta, miután az elődje egy sajnálatosan megválasztott, csapatlelkesítő mutatványként amerikai zászlót égetett egy július 4-i meccsen.

## IMPRESSZUM

**Játéktervező:** Jon Perry

**Játékigazgató:** Alex Hague

**Játéktervező és -fejlesztő:** Alex

Hague, James Nathan

Spencer, Justin Vickers

**Illusztrátor:** Cécile Gariépy

**Figuratervező:** Josh Divine

@ Heavy Cream

**Tervezőmérnök:** Ravi Varma

**Szerkesztő és grafikai tervező:**

Kristen Leach

**Vezető író:** Sophie Abromowitz

**Gyártó:** Strom MFG

**Kiadó:** CMYK

**Importálja és forgalmazza:**

Reflexshop Kft. 1044 Budapest,

Ezred u. 1–3. C1/8.

**Tel.:** +36 1 / 773 3600

**E-mail:**

[ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**Kérdésed van, vagy hiányzik egy játékelem?**

Vedd fel velünk a kapcsolatot:

[ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

## JÁTÉKELEMÉK

- 1 versenytábla (a doboz része)
- 4 kabalafigura
- 53 versenykártya
- 12 mellékfogadás-kártya
- 12 kabalafogadás-szelvény
- 6 mellékfogadás-szelvény
- ~100 játékpénz

## KÜLÖN KÖSZÖNET

Fred Benenson, James

Firnhaber, Game Makers Guild

Philadelphia, Gathering of Friends,

Montana Graboyes, Horse Force,

Metatopia, Unpub.

## JÁTÉKTESZTELŐK

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, 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, Meghan 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.

## VÉGKIMENETELEK

**0 \$:** Semmit nem nyertél. Egyszerűen elveszted tőle az eszed.

**1 \$:** Veszel egy gemkapcsot. Megpróbálsz elcserélni egy házra.

**2 \$:** Összetéped a vesztes fogadószelvényeidet. Gyűjtősként többet érnek.

**3 \$:** Összehajtogatod a nyereményedet és az asztal billegő lába alá teszed. Egész jó.

**4 \$:** A nyereményed fedezi egy kávé árát. Kár, hogy nem iszol kávé.

**5 \$:** Ingyenc vacsorával kényezteted magad: apróra szeletelt levegő, egy palack víz kíséretében.

**6 \$:** A nyereményedet egy parkoló autó ablaktörlője alá csúsztatod ezzel a cetlivel: „Légy nagylelkű valaki mással”.

**7 \$:** Egy részvényt vásárolsz a Kabala Versenyliga Világvállalatban. A cipész maradjon a kaptafánál, ugye?

**8 \$:** Pont elég pénzed van egy olcsó hálóra, amivel elfogod a polgármester uszkarját váltságdíjért.

**9 \$:** A nyereményedet eladod a Facebook Marketplace-en 8 \$-ért.

**10 \$:** Ugyanazzal az összeggel távozol, amivel kezdted, lefekszel, majd másnap reggel ugyanazon a napon ébredsz, amit épp most éltél át. És minden kezdődik elölről!

**11 \$:** A kedvenc számod! Győztesként állsz fel az asztaltól. Pezsgőt bontasz, és mindenkit lefröcskölsz vele.

**12 \$:** Vásárolsz egy gyűrűt. Kiderül, hogy átkozott. Az ujjadra szorul. Nem tudod levenni. Soha.

**13 \$:** Rátüsszentesz a nyereményedre. Pfüj! Kidobod a kukába.

**14 \$:** Undorodsz magadtól, amiért szerencsejátékoztál. Elmész templomba, és lelocsolnak szenteltvízzel.

**15 \$:** A stadionban veszel a fiadnak egy Virgonc Vili akciófigurát. Már a hazaúton elveszti mindkét kezét.

**16 \$:** A nyereményedet Frankenstein-maszkra költöd, és elindítod a hálázó Frankenstein-üzletedet.

**17 \$:** Apróban kéred a nyereményed. A súly lehúzza, és elsüllyedsz egy sárpocsolyában örökre.

**18 \$:** A stadion mosdójában számolod a nyereményedet. Valaki kopogtat. Megijedsz, és a WC-kagylóba ejted a pénzt.

**19 \$:** A nyereményed bátorságot ad, hogy felmondj a munkahelyeden. Utána újraszámolod.

**20 \$:** Engedsz a leküzdhetetlen késztetésnek, hogy megedd a 20 \$-ost. Az életed hátralévő része egész normális.

**21 \$:** A pénzt a hónaljadban rejtjed el, és bepenészedik.

**22 \$:** Pillangókést ajándékozol az unokahúgodnak. 3 éves. A szülei cseppet sem örülnek a döntésednek.

**23 \$:** Végre elég pénzed van ahhoz, hogy valóra váltsd a gyerekkori álmodat: vásárolsz egy pókemberes alsóneműt és a gatyádon hordod.

**24 \$:** A nyereményedet ötcentesekben kapod meg. Hajnalig tart az ellenőrzés, mert többször is belealszol a számolásba.

**25 \$:** Vásárolsz egy keménykötésű könyvet arról, hogy mitévő legyél 25 \$-ral. A könyv szerint a lehető legjobb döntést hoztad meg. Büszke vagy magadra.

**26 \$:** Veszel egy szerény koronát, és köztisztelőben álló helyi uralkodóként éled le az életed.

**27 \$:** Készítesz egy Wikipédia-oldalt magadról, és fizetett hirdetéssel reklámozod. Másnap paparazzik várnak rád a házad előtt.

**28 \$:** Egy rabló sarokba szorít a parkolóban. Ekkor ismered meg a jövődöbelidet.

**29 \$:** A nyereményedet hálás szívvel mind a kabaláknak adod, mert olyan kiváló munkát végeztek.

**30 \$:** Napijegyet veszel a vasútra, és addig vonatozol fel-le, amíg rád nem esteledik. A kalauz már furcsán néz rád.

**31 \$:** Függetlenül válsz attól, hogy mindig pontosan 31 \$-t nyerj. Az életed innentől kezdve elindul egy 31°-os lejtőn.

**32 \$:** A nyereményedet Izombocs egyetemi alapjába teszed.

**33 \$:** Vásárolsz magadnak egy jelmezt és felcsapsz indiánnak. Kopogó Pata az új neved.

**34 \$:** A pénzedből kis origami dobozokat hajtogatsz, és rovar-állatkeret készítesz belőlük.

**35 \$:** Veszel magadnak egy új bumerángot. Eldobod. Sosem repül vissza.

**36 \$:** Végre kamatostul visszafizeted az adósságodat annak a gyereknek, akitől hatodikban kértél kölcsön 5 \$-t.

**37 \$:** A nyereményed összege prímszám. Kialakul egy új fóbíád a számoktól.

**38 \$:** Veszel magadnak egy király parókát. Még aznap ellopja egy sirály.

**39 \$:** Veszel magadnak pár kerti szerszámot, és felcsapsz sírásónak. Becsületes munka!

**40 \$:** A nyereményedből megveszed a Reflexshop gondozásában kiadott Hot Streaket. Életed legjobb döntésének bizonyul.

**41 \$:** A teljes nyereményed elvered arra a karmos játéktermi gépre, aminek sosem tanultad meg a nevét. És még csak nem is halásztál ki semmit.

**42 \$:** A nyereményedet a hozományodhoz adod, amit Főmami kezéért ajánlasz fel. Egy királynő a legjobbat érdemli!

**43 \$:** Átváltod a pénzed iráni riálra. Most már milliomos vagy!

**44 \$:** Beszerzel egy széfet, amelyben tarthatod a pénzedet. A megmaradt 20 centedet bele is teszed.

**45 \$:** Megveszed a hiányzó kabalakesztyűt. A jelmezed immár kész. Holnaptól te leszel a kabala!

**46 \$:** A nyereményedet sertésárukba fekteted. Hiszen köztudottan azt mondják a szerencsés emberre, hogy „malaca van”.

**47 \$:** Pontosan 47 \$ birtoklása valójában illegális. Számúznék.

**48 \$:** Egy pólóágyúból kilőtt póló egyenesen a szádba repül, és ezentúl te is a fast fashion ellen kampányolsz.

**49 \$:** Stúdiót bérelsz a remélhetőleg bombaslágeredhez: „Kabalambada ”

**50 \$:** Végre elég pénzed van, hogy egy nagy ugratót építs az autóbeállódra, amivel átugorhatod a kocsiddal a házatad.

**51 \$:** Benevezel egy ejtőernyőzésre, ami úgy hirdeti magát, hogy még senki sem ment vissza panaszkodni.

**52 \$:** Veszelsz egy kívánságérmét egy régiségboltban, és egy varázslatos nyarat élsz át, mielőtt átfut

az elméden, hogy vagány volna állatkerti koalának lenni.

**53 \$:** Végigdörgölsz magadon a nyereményed, hogy pénzszagú legyél. Ez vonzza a farkasokat.

**54 \$:** A levegőbe szórod az összes nyereményed, hogy lenyűgözd a szomszédokat, és a pénz sosem hull vissza. Neked mondjuk leesik az álland.

**55 \$:** Az egészséget sorsjegyekre költöd, és 53 \$-t nyersz.

**56 \$:** Hazafelé menet akkora borralalót adsz a szotyjárás lánynak, hogy ő lesz a szektád első tagja.

**57 \$:** A nyereményedet egy öreg szövönőhöz viszed, aki egy gyönyörű szerencseköpenyt készít belőle, amit mindenki irigyel. Pazarul mutatsz benne!

**58 \$:** Lefizeted Izombocsot, hogy a következő futamon hasra essen. Sajnos Izombocs túlságosan becsületes, és beköp a Kabalák Tanácsánál. Most vadásznak rád.

**59 \$:** Veszel magadnak 59 kötelet. Soha nem lehet elég köteled.

**60 \$:** Egy hétig húsgolyós szendvicsten élsz. Micsoda hét!

**61 \$:** A pénz egyenesen az ügyvédhez megy, akire szükséged van, amiért trágárságot borotváltál a polgármester uszkárjának farába.

**62 \$:** Egy rigócsalád fészket rak a nyeredényedben. Örökre a barátaid lesznek, de a pénzedet nem kapod vissza.

**63 \$:** A nyeredényedet lefoglalja a Szerencsejáték Bizottság, amikor kiderül, hogy minden kabala teljesítményfokozó, óriási cipőt viselt.

**64 \$:** Elmész pszichológushoz. Fény derül valami sötétre a múltadból.

**65 \$:** Ezzel a nagy nyeredénnyel végre kifizeted az évekre visszanyúló parkolási bírságodat.

**66 \$:** Unalmas büszkeség tölt el.

**67 \$:** Adományozol a polgármester újraválasztási kampányára, hogy visszanyerd a jóindulatát. Az uszkárja viszont sohasem bocsát meg, amiért „bogár Pokémonnak” nevezted.

**68 \$:** Luxusukoricával kényezteted magad. A fogad eltörik, ahogy az arany szemekre harapsz.

**69 \$:** Mivel a 69 \$ objektíven a legszexibb összeg, hihetetlenül népszerűvé válsz, és rengeteg barátod és barátnőd lesz.

**70 \$:** Elviszed a szüleidet moziba. Jó gyermek vagy, Bruce Wayne.

**71 \$:** Úton hazafelé összecseréled a kabátodat egy idegennel. Oda a nyeredényed! De van egy használt zsebkendőd.

**72 \$:** Ennyi pénzt életedben nem láttál. Elájulsz.

**73 \$:** Hogy bebizonyítsd, nem vagy vesztes, az elkövetkező öt évet azzal töltöd, hogy kigyúrd magad, hogy a tengerbe dobod Halbertet.

**74 \$:** Végre megengedheted magadnak, hogy selyem csokornyakkendőt vegyél a kutyádnak, hogy komolyan vegyék a munkahelyén.

**75 \$:** A nyeredényeden anyósodék elutaznak a Karib-szigetekre. A visszaút már az ő felelősségük. Nyugodt életem élsz.

**76 \$:** Kifelé menet maszkosok támadnak rád. Elveszik tőled a pénzt. Ahogy távoznak, észreveszed, hogy a kabalák voltak azok.

**77 \$:** A bankba teszed a pénzt.  
Az ükunokád milliárdos lesz belőle.

**78 \$:** Egy csatornalefolyóba  
pottyantod a nyeredményedet. Nagy  
meglepetésedre egy vígyorgó bohóc  
minden krajcárt visszaszolgáltatót.

**79 \$:** Megbízol egy festőt, hogy  
portrét készítsen rólad. Örökké fiatal  
maradsz rajta.

**80 \$:** A kerek összeget egy  
négyzetletű dobozba zárt,  
háromszögekre vagdalt, kerek  
kajára költöd.

**81 \$:** Eszedbe jut a 81 éves  
mamád. Almás tésztát vásárolsz,  
és meglátogatod. A gyerekkoráról  
beszéltek.

**82 \$:** A pénz megváltoztat. Nősz pár  
centit.

**83 \$:** A pénz megváltoztat. Ugyanúgy  
nézel ki, mint a bankjegyen lévő alak.

**84 \$:** A nyeredményed csak arra  
szolgál, hogy a súlyos függőséggedet  
tápláld a luxusszók iránt.

**85 \$:** Egy angyal leszáll az égből,  
és 86 \$-ért helyet kínál neked  
a mennyországban. Pont egy dollárral  
kevesebb van nálad. Csak átverés  
volt? Sose tudod meg.

**86 \$:** Egy angyal becsap, amikor  
86 \$-ért helyet kínál neked  
a mennyországban. Csak a halálot  
után jössz rá, hogy átverték.

**87 \$:** A nyeredményeddel lefizeted  
a biztonsági őrköt, hogy  
beengedjenek a kabalákkal bulizni.  
Itt kell megtudnod, hogy ezek csak  
jelmezes ürgék.

**88 \$:** Saját rivális kabalaligát  
alapítasz. Igaz, hogy csak egy  
kabalára futja, de az hihetetlen  
győzelmi sorozatot produkál.

**89 \$:** Felkutatod a kabalák eredetét,  
és múzeumot nyitasz a talált  
relikviákból. Életed biznisze.

**90 \$:** Egy éjszakai klubba tévedsz,  
és a nyeredményedet egyetlen  
pezsgőre költöd. Rövid idő után  
újából az utcán ácsorogsz.

**91 \$:** Elegendő pénzt ajánlasz fel  
egy titkos árverésen, hogy randevút  
nyerj Főmamival, de őszintén szólva  
mindketten be kell ismerjétek, hogy  
nincs köztetek kémia.

**92 \$:** Annyit adományozol, hogy  
Virgonc Vili a hasára varratja a  
nevedet. A verseny közben veszed  
észre, hogy elírták.

**93 \$:** A stadionban mindenki örjög,  
hogy mekkorát nyertél. A tömeg  
felemel, és a pályára dob, mire  
a biztonságiak azonnal eltávolítanak  
és örökre kitiltanak.

**94 \$:** Egy dollárt adsz mind a kilencvennégy tündérnek, akik egy kis szerencséivel megáldottak. Végre békén hagynak, és többé nem köröznek a fejed körül.

**95 \$:** Megbízol néhány munkást, hogy alagutat ássanak a stadion és az otthonod között, hogy esős időben is elmeless a versenyekre.

**96 \$:** Végre megveszed a sapkát az árusnál, amin ez áll: „96 \$-t nyertem a kabalafutamokon, és csak ezt a sapkát kaptam érte, ami 96 \$-ba került”.

**97 \$:** Szobrot állítanak rólad, ahogy a pénzt a levegőbe dobod, a Stadion Nagy Nyerteseinek Sorában. Valaki bajuszt firkál rá. Olyannyira stílusos, hogy te is bajuszt növesztesz.

**98 \$:** Megjutalmazod magad egy ritka importmajommal, és szabadon engeded a városban, csak a dráma kedvéért.

**99 \$:** Halálra rémülsz, hogy egyszerre felhasználtad minden szerencsédet, és az életed hátralévő részét az ágyad alatt töltöd.

**100 \$ és afölött:** Dúskálsz a pénzben. Egyszerűen elveszted tőle az eszed.



