

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE GRY

Wszyscy zaczynają z 3 kartami i 10\$. Reszta talii wyścigu leży odkryta na stole. Składa się na nią 4 karty początkowe oraz odpowiednia liczba wylosowanych kart:

Gracze	3	4	5	6	7	8
Karty	11	10	9	8	7	6

OBSTAWIANIE

Najpierw każde z was dobiera po 2 zakłady. Po dobraniu każdego kuponu decydujecie czy wolicie grać „bezpiecznie” czy „ryzykownie”.

W trzeciej gonitwie decydujecie, który kupon będzie miał podwójną wartość.

WYŚCIG

Wszyscy w sekrecie wybieracie po 1 karcie i dodajecie je do talii. Po tym talia wyścigu składa się z dokładnie 18 kart.

Na bok odrzucacie z talii 3 karty, a wyścig się rozpoczyna!

Jeśli talia się wyczerpie, przetasujecie karty, zawińcie matę, aby zakryć odcinek do najbliższej końca ciągłej linii, odrzućcie 3 karty z talii i kontynuujcie.

Kiedy maskotka wejdzie na inną, lub przez nią przejdzie, dochodzi do zderzenia. Maskotka, która się nie poruszała wywraca się.

Maskotki mogą zostać zdyskwalifikowane przez **nokaut**. Tak dzieje się, jeśli z wywróconą maskotką zderzy się inna albo dla wywróconej maskotki zostanie odkryta karta GLEBA.

Dyskwalifikacja spotyka także maskotki, które wybiegną **poza trasę** wyścigu albo które zostaną przykryte matą w momencie przetasowania. Kiedy z 3 z 4 maskotek ukończą wyścig (poprzez przekroczenie linii mety albo dyskwalifikację), wyścig się kończy.

Pamiętajcie: maskotki nie mogą się zderzyć ani nie mogą przekroczyć linii mety w wyniku działania zielonej karty!

WYPŁATY

Otrzymujecie pieniądze zgodnie z tym, co widać na waszych zakładach.

PO WYŚCIGU

Potasujecie karty wyścigu z talii wyścigu, rozdajcie każdemu po 1. Każde z was powinno mieć w ręce 3 karty. Po 3 gonitwach gra się kończy. Pora sprawdzić co was spotkało!

HOT

STREAK

**ZASADY
GRY**



geekach.pl/hot-streak





**Hot Streak to gra o obstawianiu,
wyścigach i KRZYCZENIU!**



**Jesteście pechowymi hazardzistami
obstawiającymi 3 kolejne gonitwy
najbardziej niezwykłych maskotek.**



**Przed każdym wyścigiem kolejno
dobieracie zakłady maskotek,
które błysną w tym wyścigu!**



**Możecie także obstawić bardziej szalone
zakłady poboczne, np. czy maskotki wybiegną
z trasy albo czy powpadają na siebie.**



**W trakcie gonitwy maskotki nie
zawsze biegną w stronę mety...
nawet nie zawsze stoją!**



**Jeśli wybiegną poza trasę, albo zostaną
znokautowane, to czeka je dyskwalifikacja!**



Jedno z was zostaje Krupierem i odkrywa z talii karty, które pokazują jak maskotki się poruszają.



**Ktoś inny będzie Opiekunem odpowiedzialnym
za poruszanie maskotek na torze. Reszta może
usiąść wygodnie i krzyczeć z radości
(albo gwizdać i buczeć z niezadowolenia).**

An illustration of two people playing cards. On the left, a person with dark skin and black hair is holding a yellow card up to their face, looking at it with a slight smile. On the right, a person with red hair is also holding a yellow card, looking at it with a smile. The background is a solid light beige color. The text is centered at the bottom of the image.

**Znacie wszystkie karty, znajdujące się w talii,
ALE każde z was ma w ręce 3 *tajne* karty.**



Przed każdym wyścigiem dodajecie do talii nowe karty, aby zyskać przewagę nad rywalami.



**Po zakończeniu wyścigu gracze otrzymują wypłaty
za swoje zakłady albo nic, jeśli obstawili błędnie.**



Dowiedz się, jak grać.

**Po trzech gonitwach sumujecie swoje
wygrane i sprawdzacie co was spotkało!**

PRZYGOTOWANIE GRY

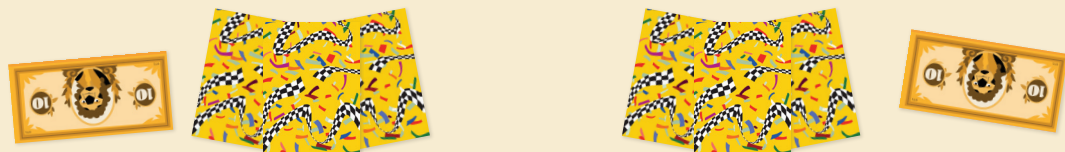
1. Zdecydujcie, kto będzie BUKMACHEREM (najuczciwszy), kto KRUPIEREM (najlepiej tasuje karty), a kto OPIEKUNEM (najweselszy).
2. Opiekun wysuwa matę z pudełka, tak, aby widoczny był na niej obszar za linią mety. W tym celu ciągnie jedną ręką za żółtą belkę, a drugą przytrzymuje pudełko.
3. Opiekun wyciąga z pudełka 4 maskotki: Misia Pysia, Pana Parówę, Grubą Rybę oraz Mamcię, a następnie stawia je na odpowiednich polach startowych zwrócone przodem do linii mety.
4. Bukmacher dzieli kupony zakładów zgodnie z kolorami i ustawia je w 6 stosach „Bezpieczną” stroną do góry. Kupony o największym rozmiarze kładzie na spodzie stosu, na nich średnie, a na szczycie najmniejsze.
5. Bukmacher wypłaca każdemu po 10\$.
6. Krupier tasuje karty zakładów pobocznych i kładzie je w formie stosu pomiędzy zakładami TAK i NIE. Karty powinny być odwrócone na stronę bez odpowiedzi.

7. Krupier przygotowuje talię wyścigu. Wyszukuje w talii 4 karty początkowe (oznaczone ramką, po 1 dla każdej maskotki) (7.1), kładzie je odkryte na stole, a następnie dodaje do nich karty wylosowane z talii (7.2). Liczba losowanych kart zależy od liczby graczy:

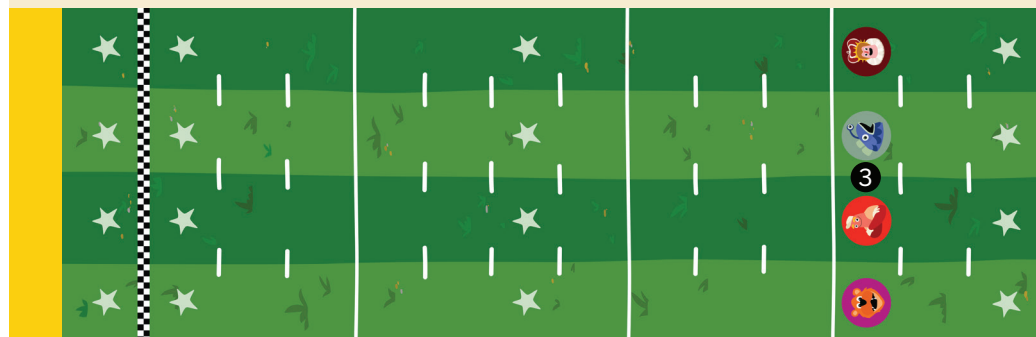
Liczba graczy	3	4	5	6	7	8
Liczba kart	11	10	9	8	7	6

Wylosowane karty odkrywa i układa tak, aby były widoczne dla wszystkich. Sugerujemy, by Krupier podzielił karty zgodnie z maskotkami i położył obok odpowiednich torów, aby wszyscy mogli ocenić, jakie szanse ma każda maskotka. Karty pozostają odkryte do czasu rozpoczęcia pierwszej gonitwy!

8. Krupier rozdaje każdemu po 3 zakryte karty wyścigu (możecie je podejrzeć, ale nie pokazujcie ich rywalom!). Pozostałe karty nie będą potrzebne do końca gry, dlatego odkłada je do pudełka. Na jakiś czas zapomnijcie, że istnieją.
9. Największy pechowiec rozpoczyna.



2



6



8



4



5

PRZEBIEG GRY

Hot Streak to gra o pozbawionych farta hazardzistach, którzy obstawiają absurdalne zakłady i oglądają wyścigi, a przy tym krzyczą na gościa przebranego za hot doga.

Rozgrywka składa się z 3 gonitw. Każda gonitwa to OBSTAWIANIE, potem WYŚCIG, po którym następuje WYPŁATA.

OBSTAWIANIE

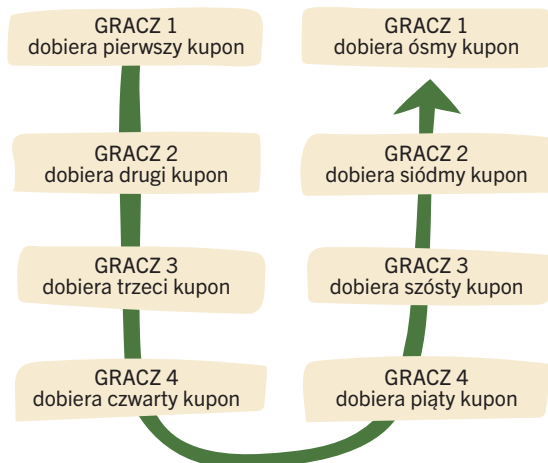
Przed każdym wyścigiem każde z was dobiera po 2 zakłady. Kupony dostępne w grze dzielą się na 2 rodzaje: **zakłady dla maskotek**, zapewniające wygraną w zależności od tego, na którym miejscu dana maskotka skończy wyścig, oraz **zakłady poboczne**, zapewniające wygraną w zależności od tego, czy prawidłowo uda się przewidzieć bardziej zwariowany scenariusz.

Zaczynając od największego pechowca i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara każde z was dobiera po 1 kuponie z wierzchu stosu wybranego przez siebie zakładu: górne zakłady są warte więcej niż środkowe i dolne.

Od razu po dobraniu zakładu musisz zdecydować, czy grasz „bezpiecznie”, czy „ryzykownie”. Ryzykowna

gra jest lepsza, jeśli czujecie się pewnie – z większym ryzykiem wiąże się większa wygrana. Ale w tym wypadku przegrana może wiązać się z utratą pieniędzy!

Kiedy ostatnie z was dobierze swój pierwszy zakład, powtórzcie ten proces, ale w odwrotnej kolejności. Gracz, który dobrał zakład jako ostatni, teraz wybiera jako pierwszy, a pozostali robią to w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, dopóki wszyscy nie będą mieli po 2 kupony. Także w przypadku tych kuponów decydujecie, czy gracie „bezpiecznie” czy „ryzykownie”.





*Zakłady dla maskotek zapewniają większą wygraną,
jeśli maskotka zajmie lepsze miejsce.*



*Ryzykowne zakłady dla maskotek są warte
więcej niż bezpieczne, ale tylko wtedy,
gdy maskotka zajmie pierwsze miejsce!*



*Zakłady poboczne zapewniają
wygraną tylko wtedy, kiedy prawidłowo
przewidzisz odpowiedź na pytanie.*



*Grając ryzykownie możesz
nawet STRACIĆ pieniądze.*

WYŚCIG

Przed każdym wyścigiem każde z was wybiera po 1 kartę z ręki i dokłada ją **ZAKRYTĄ** do talii wyścigu. To jedyna okazja, aby wpłynąć na wynik rywalizacji, więc wybierzcie mądrze! Nie wolno wam pokazywać kart rywalom, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby o nich pogadać (nikt nie każe mówić prawdy). W ten sposób możecie przekonać pozostałych, aby zegrali po waszej myśli, blefować albo manipulować ich decyzjami.

Po tym, jak wszyscy dodadzą swoje karty, Krupier zbiera wszystkie karty wyścigu (początkowe karty, wylosowane z talii i zagrane przez was) i dokładnie je tasuje. Talia wyścigu zawsze składa się z dokładnie 18 kart. Nadeszła pora na gwóźdź programu – wyścig maskotek! Krupier będzie odkrywać karty z talii i oznajmiać co się dzieje, a Opiekun odpowiednio poruszy maskotki.

W trakcie wyścigu nie macie żadnych decyzji do podjęcia, dlatego spokojnie możecie dać się ponieść chwili!

Po potasowaniu talii Krupier odrzuca 3 karty bez ich odkrywania, odliczając przy tym „3, 2, 1... POSZLI!”. Na POSZLI odkrywa czwartą kartę, a rywalizacja na torze się rozpoczyna!

Krupier kontynuuje odkrywanie kart jedna po drugiej, a Opiekun przesuwając maskotki.



3, 2, 1...

(3 karty są odrzucane)



1 POSZLI! Gruba Ryba porusza się o 2 pola.



2 Mamca cofa się o 2 pola.



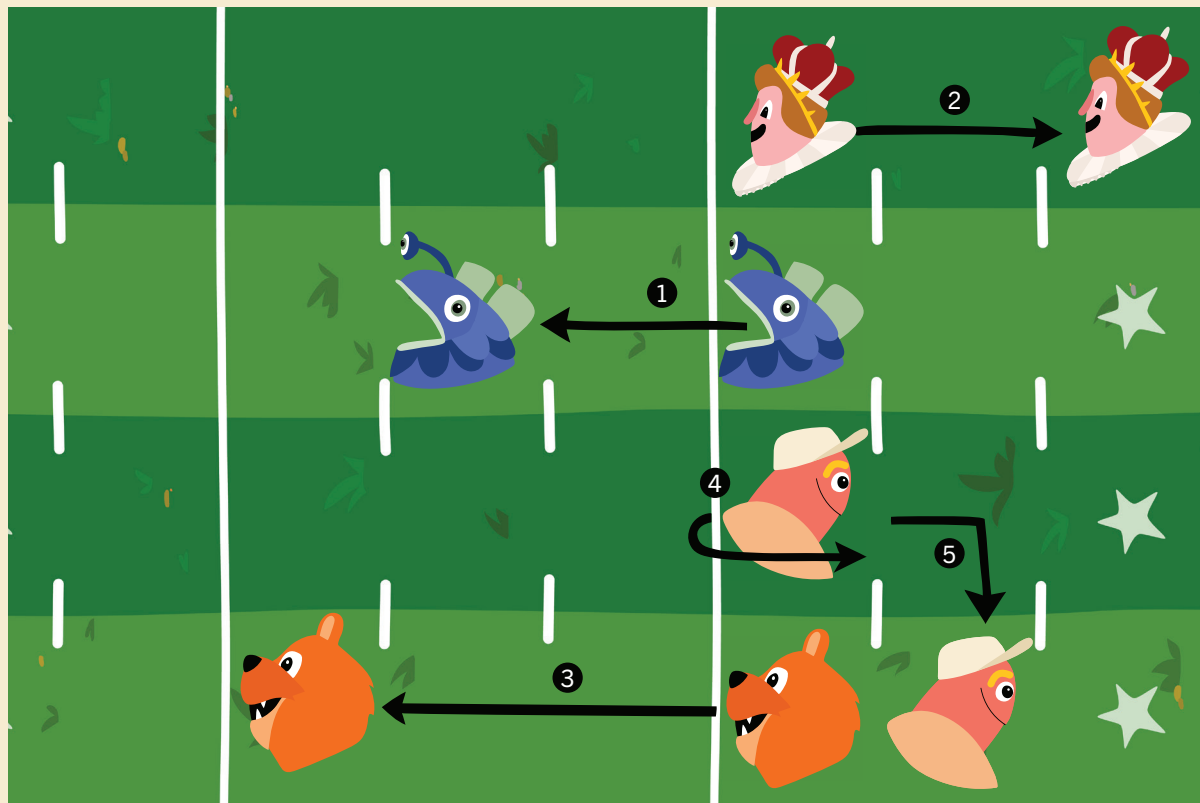
3 Misio Pysio porusza się o 3 pola.



4 Pan Parówa zawraca!



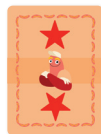
5 Pan Parówa porusza się o 1 pole (ale w złym kierunku!), a potem skręca na prawo.



KARTY WYŚCIGU

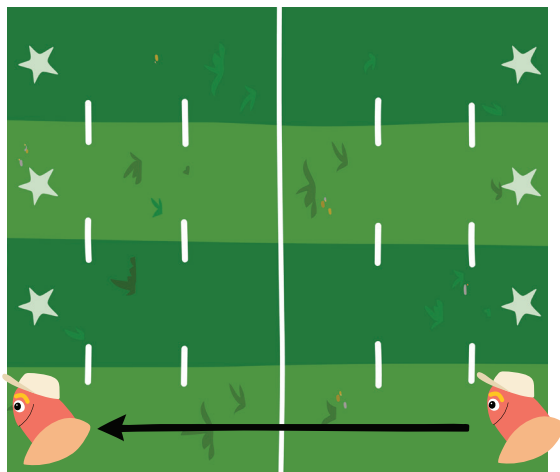
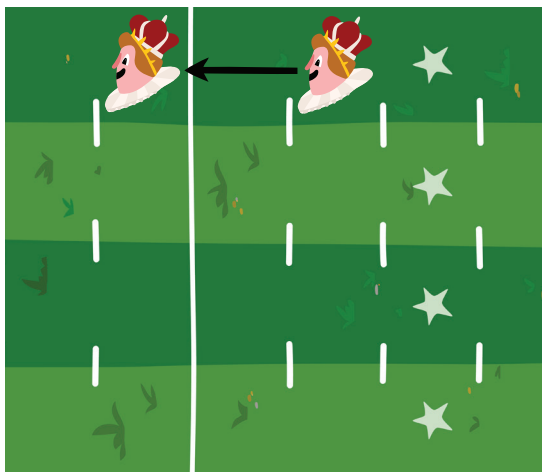


Cyfra oznacza o ile pól do przodu maskotka się porusza (w kierunku, w którym jest zwrócona).



Gwiazdka oznacza, że maskotka porusza się na najbliższą gwiazdkę (w kierunku, w którym jest zwrócona). Zauważcie, że przy pomocy gwiazdki maskotka może przekroczyć linię mety.

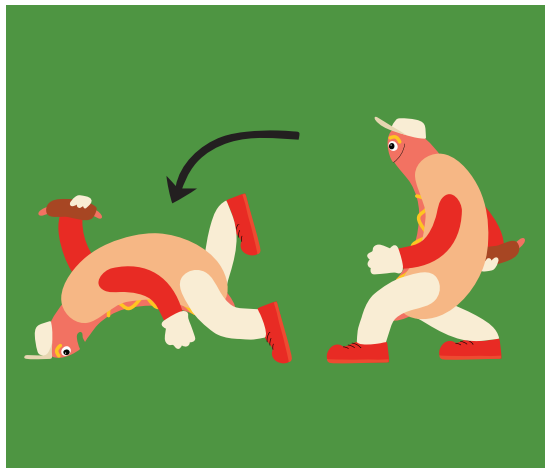
W wyjątkowym przypadku maskotka może nie mieć przed sobą gwiazdki, na którą mogłaby się poruszyć. W takim wypadku zostaje na swoim miejscu.



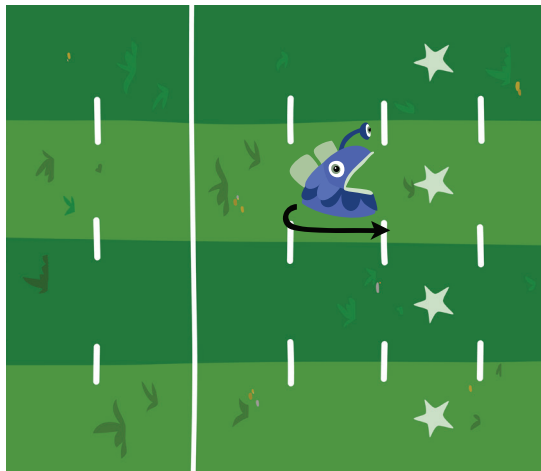


GLEBA sprawia, że maskotka się wywraca. Opiekun kładzie ją na polu, na którym się obecnie znajduje.

Wywrócona maskotka może się tylko czołgać. Dlatego wszystkie ruchy (do przodu, do tyłu, do gwiazdki) ograniczają się do poruszenia tylko o 1 pole.



Obrót sprawia, że maskotka odwraca się w drugą stronę. Jej ruch odbywa się teraz w przeciwnym kierunku: wartości dodatnie i gwiazdki oddalają ją od linii mety, a wartości ujemne przybliżają. Obrócenie maskotki po raz kolejny sprawi, że znów będzie skierowana w dobrą stronę.

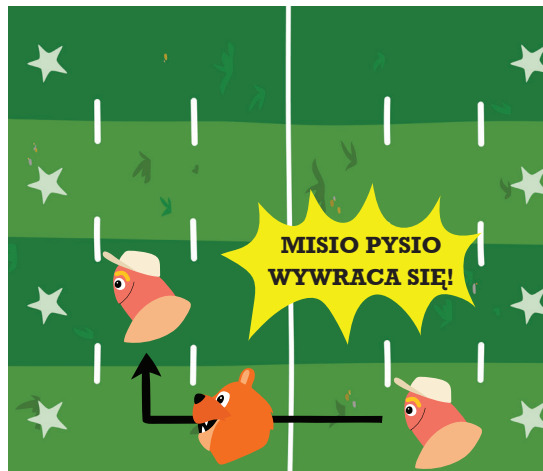
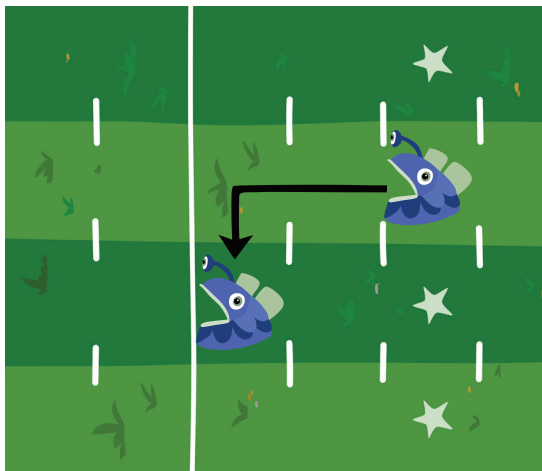




Skręt sprawia, że maskotka przechodzi na tor po lewej lub po prawej – albo wypada poza trasę! Podstawą do ustalenia kierunku skrętu jest przód maskotki. Skręcanie może sprawić, że na jednym torze znajdzie się kilka maskotek. Może to zaowo-

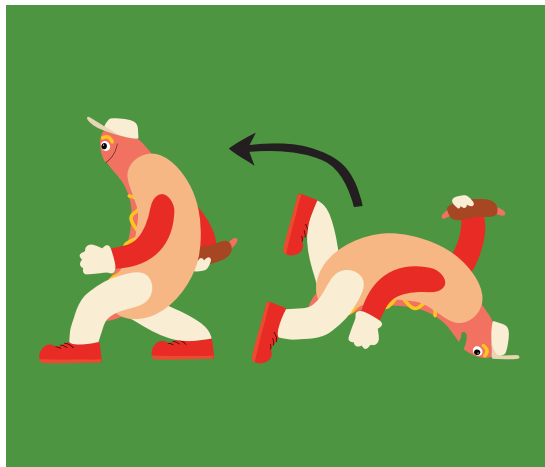
cować ich zderzeniem. Jeśli maskotka wejdzie na pole z inną maskotką lub przez nie przejdzie, dochodzi do zderzenia! Maskotka, która stała w miejscu wywraca się. Nie ma znaczenia, czy maskotka wchodząca na pole stoi normalnie czy się czołga

– zawsze zderza się z tą, która stoi nieruchomo na polu. Z maskotką, która się porusza nic złego się nie dzieje. Może się zdarzyć, że na jednym polu znajdzie się kilka maskotek. Wywrócone maskotki nadal mogą skręcać.

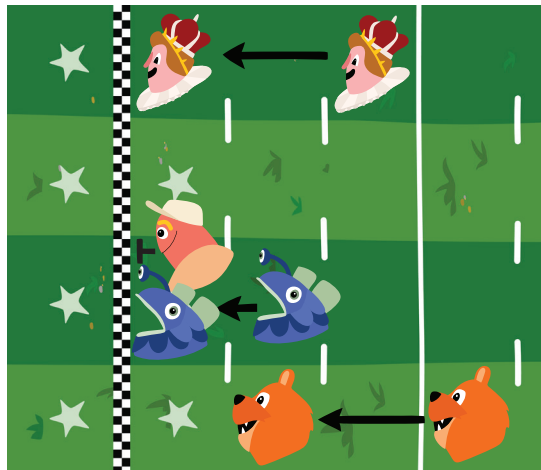




Ogarnij się należy rozpatrzyć przed ruchem. Wywrócona maskotka wstaje, a maskotka zwrócona w złą stronę odwraca się w kierunku mety. Jeśli maskotka jest jednocześnie wywrócona i zwrócona w złą stronę, wykonuje oba działania: wstaje i odwraca się w kierunku mety.



Zielone karty działają na WSZYSTKIE maskotki, które ogarniają się i/lub poruszają równocześnie. W przeciwieństwie do normalnego ruchu, po zagranii zielonej karty maskotki nie zderzają się ze sobą ani nie mogą przekroczyć linii mety. Poruszają się jednak możliwie najbliżej linii mety — tak jak Gruba Ryba w przykładzie poniżej.



PRZETASOWANIE

Jeśli talia się wyczerpie, wyścig jest na moment przerwany. Podnieście żółtą belkę znajdującą się na końcu maty i przyłóżcie ją do pierwszej ciągłej linii na trasie, zawijając w ten sposób część maty i trasę wyścigu. Maskotki, które znalazły się w środku maty zostają zdyskwalifikowane (więcej o tym za chwilę!).

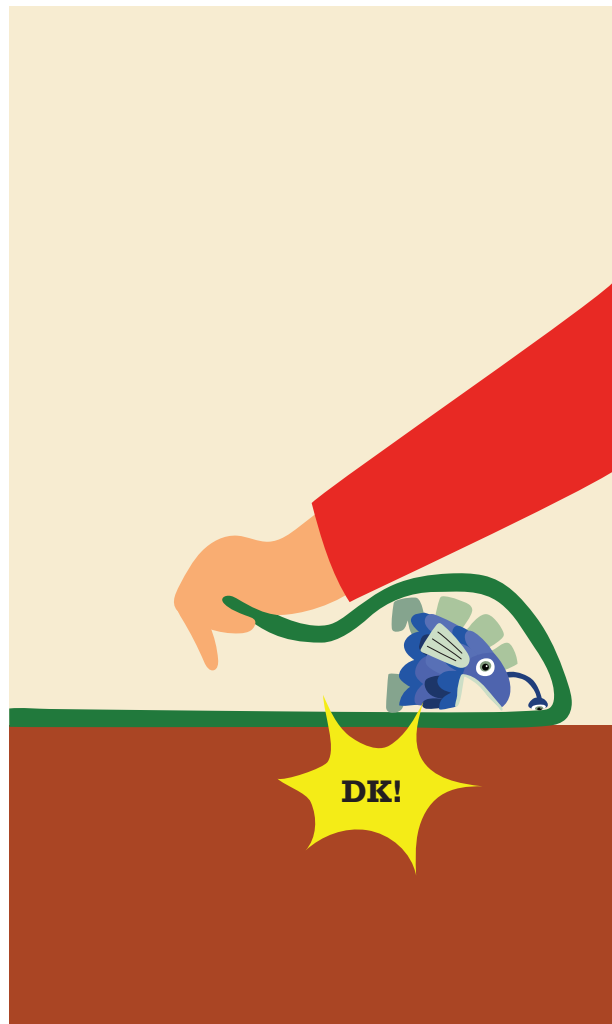
Krupier przetasowuje karty wyścigu wraz z 3, które odrzucił na początku, i rozpoczyna wyścig na nowo – znów odrzuca 3 wierzchnie karty, czwartą odkrywa, a wyścig dalej trwa!

PRZEKROCZENIE LINII METY

Kiedy maskotka przekroczy linię mety, ustawcie ją na najwyższym wolnym miejscu na podium (na pudełku). Pamiętajcie tylko, że po odkryciu zielonej karty maskotki nie mogą przekroczyć linii mety!

DYSKWALIFIKACJA (DK)

Nie wszystkim maskotkom dane będzie przekroczyć linię mety. Maskotki **MOGĄ** i na pewno **BĘDĄ** zdyskwalifikowane!



Może się to zdarzyć na dwa sposoby:

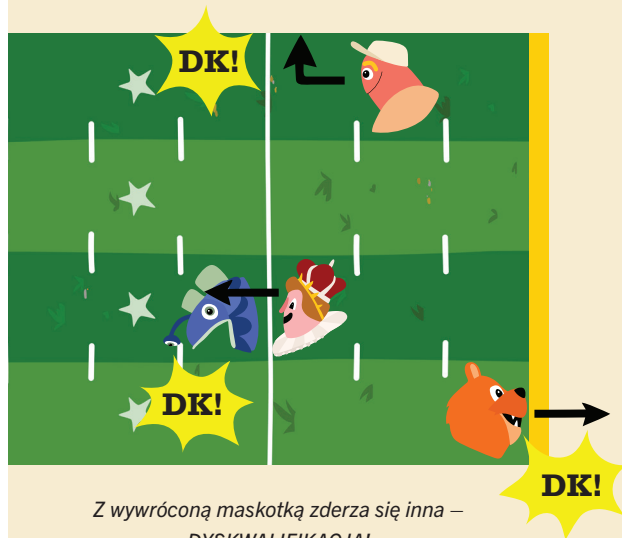
1. **Nokaut:** kiedy wywrócona maskotka ma wywrócić się ponownie – czy to w wyniku odkrycia karty, czy w wyniku zderzenia (pamiętajcie, że po odkryciu zielonej karty maskotki się nie zderzają!).
2. **Wypadnięcie z trasy:** kiedy maskotka wyjdzie poza tylną krawędź, w wyniku skrętu wybiegnie poza boczną krawędź albo znajdzie się pod matą w momencie przetasowania talii.

Gdy tak się stanie, ustawcie zdyskwalifikowaną maskotkę na najniższym wolnym miejscu na podium. Jeśli maskotka przekroczy linię mety, a potem skręci poza trasę, to wówczas nie zostaje zdyskwalifikowana.

W wyjątkowej sytuacji, kiedy dwie maskotki zostaną zdyskwalifikowane równocześnie, postawcie je pomiędzy dwoma najniższymi wolnymi miejscami na podium. Każdy, kto obstawiał ich wynik, otrzymuje wypłatę związaną z niższym z zajmowanych przez nie miejsc na podium.

KONIEC WYŚCIGU

Wyścig kończy się, kiedy co najmniej 3 maskotki staną na podium – nie ma znaczenia, czy doszło do tego poprzez przekroczenie linii mety, czy dyskwalifikację. Opiekun stawia czwartą maskotkę na ostatnim wolnym miejscu na podium.



*Maskotka wybiegła poza trasę? Dokładnie tak –
DYSKWALIFIKACJA!*

WYPŁATA

Kasa, kasa, kasa! Wszyscy zwracacie swoje kupony Bukmacherowi, który wypłaca wam z banku ciężko zarobione pieniądze.

Zakłady dla maskotek informują o wysokości wygranej w zależności od tego, czy maskotka, na którą postawiliście zajęła pierwsze, drugie czy trzecie miejsce. Czwarte miejsce zawsze jest warte 0\$.

Kupony zakładów pobocznych dają pieniądze tylko w przypadku przewidzenia prawidłowej odpowiedzi na pytanie TAK/NIE. Ich ryzykowna strona może sprawić, że stracisz pieniądze.

Jeśli kiedykolwiek musisz stracić pieniądze, których nie masz, musisz oddać wszystko co masz (spokojnie, mówimy o pieniądzach z gry). Od teraz masz 0\$.



Jeśli maskotki zakończą wyścig w tej kolejności to:



Za ten zakład dostaniesz 0\$ – Mamcia jest ostatnia,



Za ten zakład dostaniesz 11\$ – Gruba Ryba zajęła pierwsze miejsce.

DRUGA GONITWA

Przed kolejną gonitwą...

Bukmacher upewnia się, że wszyscy oddaliście kupony zakładów i układa je w odpowiedniej kolejności, odwrócone bezpieczną stroną do góry. Następnie odkłada na spód talii poprzednią kartę zakładu pobocznego i w ten sposób odkrywa nową.

Krupier tasuje talię wyścigu i rozdaje z niej po 1 zakrytej karcie każdemu z was tak, abyście wszyscy mieli znowu po 3 karty, z których możecie wybierać. Pamiętajcie, że karty są rozdawane z talii używanej w trakcie poprzedniego wyścigu, a nie z nowych kart (mówiliśmy, że macie o nich zapomnieć)! Możecie teraz parzeć na swoje karty, ale nie pokazujcie ich rywalom!

Opiekun przygotowuje na nowo tor wyścigu, jeśli został wcześniej podwinięty w wyniku przetasowania talii.

Przed rozpoczęciem drugiej gonitwy cofa maskotki na ich miejsca początkowe. Dobrze jednak, aby pozostawił je na podium do momentu wybrania przez was kuponów, abyście mogli łatwo sprawdzić wynik poprzedniego wyścigu.

Dobieranie kuponów rozpoczyna gracz na lewo od tego, który jako pierwszy dobierał kupony w poprzedniej gonitwie. Teraz rozegrajcie drugi wyścig!

TRZECIA GONITWA

Trzecia, a zarazem ostatnia gonitwa przebiega tak samo jak pierwsze dwie, ale ma w sobie dodatkowy dreszczyk emocji. Kiedy wybierasz drugi kupon, musisz wybrać, który z twoich kuponów będzie wypłacał podwójnie. Połóż go powyżej drugiego swojego kuponu i pamiętaj o swoim wyborze. Ale uważaj! Ujemne wartości także są podwajane!



Górny zakład w trzeciej gonitwie płaci podwójnie



Dolny zakład płaci tak jak zwykle

OSTATECZNY WYNIK

Po trzeciej wypłacie podliczcie ilość zgromadzonych pieniędzy. Na stronie 32 możecie sprawdzić co się z wami dzieje.

Po skończonej grze użyjcie pokręteł z boku pudełka, aby zwinąć matę.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Podczas rozgrywki dla 2 osób zasady są takie same z poniższymi wyjątkami:

Rozdajcie każdemu z was po 4 karty wyścigu (zamiast 3). Talię wyścigu stwórzcie z 4 kart początkowych oraz 10 wylosowanych kart.

Przed każdym wyścigiem dobieracie po 3 kupony zakładów (zamiast 2). Nadal robicie to na zmianę – dla graczy A i B kolejność to ABBAAB. Potem zmieniacie pierwszego dobierającego i kolejność to BAABBA.

Przed każdym wyścigiem każde z was dodaje do talii wyścigu po 2 karty (zamiast 1). Po pierwszej i drugiej gonitwie każde z was dostaje po 2 karty z talii wyścigu (a nie 1). Przed trzecim wyścigiem, po dobraniu wszystkich kuponów wybieracie jeden, który wypłaca podwójną nagrodę. Pozostałe płacą normalnie.

WARIANT NA 9+ OSÓB

Polecamy ten wariant dla większych grup oraz wszystkim, którym zależy na lżejszej formie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz dostaje kawałek papieru oraz coś do pisanie. Pieniądze i kupony zakładów dla maskotek nie będą wykorzystywane. Krupier nie rozdaje graczom żadnych kart. Zakłady poboczne przygotowujecie tak jak zwykle. Krupier przygotowuje talię wyścigu złożoną z 4 kart początkowych oraz 14 wylosowanych kart.

OBSTAWIANIE

Przed każdym wyścigiem wszyscy równocześnie obstawiacie, zapisując na kartkach dokładnie 2 zakłady:

- (1) imię maskotki, na którą stawiacie oraz
- (2) TAK albo NIE jako odpowiedź na obecny zakład poboczny.

W trzeciej gonitwie, przed wyścigiem, każde z was zakreśla w kółko zakład, który ma wypłacać podwójnie.

WYŚCIG

Przed drugą i trzecią gonitwą Krupier usuwa z talii wyścigu 3 karty i zastępuje je 3 kompletnie nowymi (z pudełka). Następnie wyklada wszystkie karty z talii wyścigu odkryte na stole, abyście mogli się z nimi zapoznać.

WYPŁATA

Dzielicie wygraną na 4 pule:

- za 1sze miejsce: 18\$
- za 2gie miejsce: 12\$
- za 3cie miejsce: 6\$
- za zakład poboczny: 18\$.

Po każdym wyścigu Bukmacher sprawdza kto zapisał imię maskotki, która zajęła 1sze miejsce. Gracze, którzy dobrze obstawili, dzielą się po równo pulą za pierwsze miejsce (zaokrąglając w dół). Na przykład, jeśli maskotka obstawiona przez pięciu graczy zajęła 1sze miejsce, to każdy z nich otrzymuje po 3\$. Bukmacher jest odpowiedzialny za wszystkie obliczenia i ogłaszanie prawidłowych wypłat. Każde z was musi notować swoje wygrane.

Ten proces należy powtórzyć dla nagród za pozostałe miejsca. W przypadku dużej liczby graczy możecie podwoić, albo nawet potroić ilość pieniędzy w każdej puli.

Po ostatniej gonitwie Bukmacher prosi wszystkich o podniesienie rąk, a potem słowami „Każdy, kto zgromadził co najmniej 5\$ trzyma rękę dalej w górze, reszta opuszcza” prosi o ich opuszczenie. W ten sposób stopniowo zwiększa kwotę, aby ustalić, kto zgromadził największą wygraną.

KILKA SŁÓW O MASKOTKACH



Nie dajcie się nabrać – Pan Parówa to nie byle jaki Hot Dog. To Jedyne Prawdziwy Hot Dog! Wąchockie Zakłady Przetwórstwa Produktów Mięsopodobnych i Pieczywa już w 1990 roku samodzielnie opracowały rewolucyjną technologię nadziewania osłonek masą mięsną, a potem wpadły na genialny pomysł, aby swój wyrób wsadzić w kawałek pieczywa. Ta tania przekąska jest powodem dumy jej twórców, którzy postanowili rozślawić swoje dzieło finansując lokalną czwartoligową drużynę piłkarską. Pomimo oskarżeń ze strony innych firm mięsnych, że wąchockie parówki w bułce nie są niczym nowym, WZPPMiP dumnie reklamuje swój wynalazek określeniem „jedynie prawdziwe”. Co prawda Księciunio nie poznał się na ich geniuszu, twierdząc, że smakuja jak wata z posmakiem mięsa zawinięta w gąbkę, ale przecież nikt się nie liczy z jego zdaniem.



W Olsztynie mieści się jeden z największych zakładów produkcji mięsa indyczego, który od lat jest dumą miasta. Jednak po serii niefortunnych wydażeń, w trakcie których urzędnicy miejscy zostali przylapani na współpracy z lobbystami optującymi za tym, aby bezdomne niedźwiedzie dokarmiać tofu, zakład wycofał swoje wsparcie. Na pamiątkę tego wydarzenia mieszkańcy ufundowali nową maskotkę – niedźwiedzia.



Za sprawą pewnego niechlujstwa w opracowywaniu map niektórzy uznają, że to nie Warszawa jest stolicą. Wiele osób twierdzi, że tytuł ten powinien należeć do Radomia. Członkinie okolicznego Koła Gospodyń Miejskich poszły w tych twierdzeniach o krok dalej, uznając, że każdej z nich należy się tytuł Królowej. Aby zmanifestować to wszem i wobec zainwestowały w maskotkę Mamci. Dlaczego Mamcia? Bo serce każdej Radomskiej Regentki jest tak wielkie, że wszystkich poddanych kocha tak, jak matka swe dzieci!



Gruba Ryba to maskotka, która zrodziła się z katastrofy ekologicznej do jakiej doszło na zawodach wędkarskich. Na początku XXI wieku drużyna z Wąchocka, choć nikt nie stawiał na nią złamanego grosza, awansowała do powiatowej hiperklasy. W ostatecznej rywalizacji jej wędkarze radzili sobie doskonale, dopóki jeden z nich nie zamoczył stóp w zbiorniku konkursowym, w wyniku czego prawie wszystkie ryby zdechły. Ostatecznie na zwycięzcę wybrano nieznanego nikomu wędkarza, który wyłowił ze zbiornika głębinową żabnicę (czyżby sam podłożył tę głębinową rybę do zbiornika? Pewnie tak, ale nikomu nie udało się tego udowodnić). Pieszczotliwie nazwano ją „Gruba Ryba” i od tego czasu stała się maskotką drużyny.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jon Perry

Kierownik działu gier: Alex Hague

Dział projektowania i rozwoju:

Alex Hague, James Nathan

Spencer, Justin Vickers

Oprawa graficzna: Cécile Gariépy

Rzeźby maskotek: Josh Divine

@ Heavy Cream

Specyfikacja techniczna: Ravi

Varma

Opracowanie instrukcji i projektu

graficznego: Kristen Leach

Opracowanie tekstów: Sophie

Abromowitz

Produkcja: Strom MFG

Wydawca: CMYK

ZAWARTOŚĆ

- 1 mata z trasą wyścigu
- 4 figurki maskotek
- 53 karty wyścigu
- 12 kart zakładów pobocznych
- 12 kuponów zakładów maskotek
- 6 kuponów zakładów pobocznych
- ponad 100 nieprawdziwych banknotów

PODZIĘKOWANIA

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

WYDANIE POLSKIE

Kierownik projektu:

Oleksandr Ruchka

Koordynatorka projektu:

Lisa Shylina

Kierownik marketingu:

Albert Książek

Tłumaczenie: Game Bakery

Korekta: Tomasz Błażej

Skład graficzny i DTP:

Artur Patrihalko

Wydanie polskie

© 2026 Geekach™

Polska, 35-302 Rzeszów

ul. Jana Twardowskiego 19

www.geekach.pl

WYNIKI

0\$: Nie udało ci się wygrać wystarczającej ilości pieniędzy. Wpadasz w szal.

1\$: Porwała cię wielka małpa.

2\$: Drzesz swoje kupony na kawalki i wykladasz nimi terrarium swoich gekonów.

3\$: Twoja wygrana nie jest za wielka, ale po złożeniu w kosteczkę pozwala wyrównać chwiejący się stolik. Nieźle!

4\$: Twoja wygrana wystarcza na zakup kawy. Jest wstrętna, więc oblewasz nią szczura, który wcina twoją sznurówkę niczym spaghetti.

5\$: Postanawiasz zaszaleć i kupujesz sobie na stadionie obiad złożony z darmowej szatkowanej cebuli i nie-darmowej wody mineralnej.

6\$: Wkładasz swoją wygraną pod wycieraczkę losowego samochodu na parking, aby w ten osobliwy sposób „zapłacić naprzód” za postój.

7\$: Kupujesz 1 udział korporacji odpowiedzialnej za organizację Międzynarodowych Mistrzostw Gonitw Maskotek. Inwestuj w to, na czym się znasz!

8\$: To wystarczy, aby kupić taną siatkę i porwać dla okupu pudła burmistrzynie. Nawet został ci 1\$ na przynętę!

9\$: Sprzedajesz swoje zwycięskie kupony na OLZ za 8\$.

10\$: Kończysz z taką samą kwotą jak zacząłeś. Idziesz spać, a jutro po prostu zaczniesz nowy dzień. Tak tu sobie żyjesz!

11\$: Dzięki swej żylce hazardzisty możesz kupić rodzinie trochę keczupu.

12\$: Kupujesz przeklęty pierścień. Ale klątwa nie może być prawdziwa. Prawda? PRAWDA?!

13\$: Kichasz na całą swoją wygraną. Brzydzisz się obsmarkanymi pieniędzmi! Wywalasz je do kosza.

14\$: Czujesz do siebie obrzydzenie, że dałeś się złapać w szpony hazardu. Idziesz do kościoła i prosisz, aby obmyli cię z węża wodą święconą.

15\$: Na stadionie kupujesz swojemu dziecku figurkę Pana Parówy, z której coś wycieka. Młodzieniec uwielbia zabawki, z których coś wycieka!

16\$: Za swoją wygraną kupujesz maskę Frankensteina i chodzisz w niej do biura, żeby przstraszyć kadrową, która ci podpadła.

17\$: Prosisz o wypłatę wygranej w monetach. Są tak ciężkie, że gdy potykasz się wychodząc na ulicę wpadasz do kałuży to nie masz siły wstać i topisz się w niej.

18\$: Udało ci się zaciąć zwycięskim kuponem. Ze złości spuszczasz go w toalecie.

19\$: Wygrana jest tak wielka, że postanawiasz rzucić pracę. Potem liczysz ją jeszcze raz. Ups!

20\$: Czujesz nieopohamowaną chęć zjedzenia banknotu 20\$. Poza tym wszystko z tobą okej.

21\$: Chowasz wygraną w ustach i dostajesz próchnicy.

22\$: Wysyłasz swoją wygraną do siostrzenicy, która kupuje sobie nóż motylkowy, żeby ćwiczyć sztuczki.

23\$: Wreszcie masz wystarczająco pieniędzy, żeby spełnić swoje dziecięce marzenie zakupu konsoli Pegasus.

24\$: Wygraną odbierasz w centówkach i używasz jako obciążenia podczas nurkowania w rzece. W trakcie wyprawy znajdujesz na dnie kilka centówek.

25\$: Kupujesz książkę „Na co najlepiej wydać 25\$?”. Dowiadujesz się z niej, że to była najlepsza z możliwych opcji!

26\$: Kupujesz sobie skromną koronę i do końca życia żyjesz jako szanowany władca osiedla.

27\$: Za wygraną wynajmujesz najemnika, aby pobił twojego wuja, na którym nie robi to żadnego wrażenia.

28\$: W ciemnej alejce napada cię rabuś. Tak właśnie poznałeś swoją żonę.

29\$: Rzucasz swoją wygraną na płytę stadionu, bo sądzisz, że to właśnie tam żyją maskotki. Coś im się w końcu należy za dzisiejszą pracę.

30\$: Mała próbowała cię porwać, ale zadowolili się 30\$.

31\$: Po wygraniu 31\$ uzależniasz się od hazardu. Od teraz twoje życie nie staje się lepsze.

32\$: Twoja wygrana idzie w całości na stylistkę dla Grubej ryby.

33\$: Kupujesz sobie zawadiacki kapelusz i odblokowujesz swoją niebezpieczną osobowość — Piotra Scyzoryka.

34\$: Korzystając ze sztuki origami składasz zdobyte banknoty w małe pudełka, aby zrobić z nich zoo dla owadów.

35\$: Kupujesz sobie bumerang. Kiedyś nauczysz się go używać.

36\$: Wreszcie masz dość kasy, aby z odsetkami spłacić dług dzieciakowi, od którego w szóstej klasie pożyczyłeś 5\$.

37\$: Wygrana jest kompletnie przeciętna. Wpadasz w szal.

38\$: W ciemnej alejce kupujesz tupecik, ale chwilę potem kradnie ci go mewa.

39\$: Kupujesz sobie łopatę i zaczynasz kopać wielkie doły. Naprawdę wielkie doły.

40\$: Za wygraną kupujesz sobie grę Dobra passa autorstwa Jona Perry'ego wydaną przez Geekach. Spędzasz przy niej wiele wspaniałych chwil z rodziną i przyjaciółmi.

41\$: Całą wygraną przepuszczasz próbując wygrać pluszowego królika w maszynie.

42\$: Dokładasz swoją wygraną do prezentu, który chcesz dać

Mamci, aby przekonać ją by za ciebie wyszła. Królowej należy się wszystko co najlepsze!

43\$: Wygrana wystarczy na spłatę długu u dziewczynki z zapalnikami. Może jeszcze wystarczy na paczkę zapalek.

44\$: Wpłacasz swoją wygraną na NASA. Uważasz, że robią dobrą robotę.

45\$: Pieniądzy wystarczy na zakup jednej rękawicy od kostiumu maskotki. Już niedługo ty także będziesz maskotką.

46\$: Inwestujesz swoją wygraną w prosiaki i potrafisz ją dzięki wybuchu epidemii Choroby Dobrodajnych Świń.

47\$: Taka kwota jest nielegalna. Zostajesz wygnany.

48\$: T-shirt z armatki trafia cię prosto w usta, przez co do koń-

ca życia czujesz niepohamowany głód posiadania jedynie koszulek poruszających się z wielką szybkością.

49\$: Wynajmujesz studio nagraniowe, aby nagrać piosenkę „Wydaje mi się, że widziałem biegającego hot doga”. Uważasz, że to będzie hit.

50\$: To zdecydowanie najbardziej spoko kwota, jaką można mieć. Stajesz się niezwykle popularny i masz wiele dziewczyn i/lub chłopaków.

51\$: Wielka sieć spada z nieba. Zostajesz porwany. Słuch o tobie zanika.

52\$: Kupujesz w antykwariacie amulet spełniający życzenia i spędzasz najwspanialsze wakacje swojego życia. Przynajmniej do momentu, kiedy nie zmienisz się w koalę mieszkającą w zoo.

53\$: Pocierasz się wygraną, aby przeszedł cię zapach pieniędzy. Okazuje się, że ten aromat przyciąga rekiny.

54\$: Wyrzucasz swoją wygraną w powietrze, aby zaimponować swojemu dziecku. Jednak pieniądze nigdy nie spadają z powietrem.

55\$: Wszystko przeznaczasz na zdrapki, z których wygrywasz 53\$.

56\$: W drodze na stadion zostawiasz tak wielki napiwek dziewczynie w budce z frytkami, że staje się ona pierwszą z twoich kultystek.

57\$: Zanosisz swoją wygraną do starej szwaczki, która szyje z niej szczęśliwą pelerynę, której wszyscy ci zazdroszczą. Do tego wyglądasz w niej fenomenalnie!

58\$: Inwestujesz swoją wygraną, aby przekupić Pana Parowę, aby

poddał kolejny wyścig. Niestety jest on zbyt praworządny i donosi na ciebie do Rady Maskotek. Teraz musisz się przed nimi ukrywać.

59\$: Kupujesz sobie linę. Liny nigdy za wiele!

60\$: Kupujesz sobie tygodniowy zapas kanapek z pasztetową. Ach, co to za wspaniały tydzień!

61\$: Twoja wygrana idzie prosto do twojego prawnika, który musi bronić cię za to, że wygoliłeś „D*PA” na pudlu burmistrzini.

62\$: Rodzina wróbli wije sobie gniazdko w twojej wygranej. Ptaki stają się twoimi przyjaciółmi na całe życie.

63\$: Niestety, twoja wygrana zostaje zarekwirowana przez Komisję ds. gier, kiedy na jaw wychodzi, że wszystkie maskotki nosiły nielegalnie buty, które wpłynęły na wynik wyścigu.

64\$: Wykupujesz sobie jedną sesję terapeutyczną, w trakcie której zalewasz się łzami i uświadamiasz sobie, że twoi rodzice naprawdę byli wkurzający.

65\$: Z tak wielką wygraną możesz wreszcie zapłacić za parking i wyjechać z parkingu po pięciu miesiącach nieudanych prób!

66\$: Nieźle!

67\$: Wpłacasz pieniądze na fundusz wyborczy burmistrzini, aby zyskać w jej oczach. Jednak jej pudel nigdy nie wybaczy ci tego, że nazwałeś go „drącym papę pomponem”.

68\$: Dogadzasz sobie kupując na stadionie hotdoga ze wszystkimi dodatkami.

69\$: Wreszcie masz wystarczająco kasy, aby przed blokiem zbudować rampę, dzięki której przeskoczysz autem warzywniak.

70\$: W ramach świętowania zabierasz swoją rodzinę na kolację. Sytuacja się trochę komplikuje i... musisz wyjechać.

71\$: Wydajesz wszystko na cylindera godzin bogacza.

72\$: Schabowy w złocie z truflami!

73\$: Aby udowodnić wszystkim, że nie jesteś życiowym nieudacznikiem, kolejne pięć lat spędzasz robiąc wszystko, żeby uwolnić Grubą rybę z niewoli i wypuścić do morza.

74\$: Wreszcie możesz zafundować swojemu psu gustowną muszkę, dzięki której wszyscy w jego miejscu pracy będą traktować go z należytą powagą.

75\$: Wsuwasz swoją wygraną pod drzwi upadającej budki z chińskim jedzeniem. W nagrodę, do końca życia, każdego ranka na twojej wycieraczce czeka na ciebie kurczak w cieście na ostro.

76\$: Wysyłasz swoją wygraną do Maryli Rodowicz. Zasłużyła sobie!

77\$: Nadal masz w sobie to coś!

78\$: W drodze do domu upuszczasz wygraną. Ogromny szczur zgarnia wszystko do kanału. Łatwo przyszło, łatwo poszło...

79\$: Zamawiasz swoje popiersie. Wszyscy mówią, że w rzeczywistości nie wyglądasz tak dobrze.

80\$: Pizza party!

81\$: Pizza party ze składnikami klasy premium!

82\$: Pieniądze cię zmieniają. Rośniesz kilkanaście centymetrów.

83\$: Pieniądze cię zmieniają. Wyglądasz teraz niczym gość z banknotu.

84\$: Przepuszczasz wygraną na Wejherowskie Wędzonki, od których jesteś uzależniony.

85\$: Anioł zstępuje w promieniach słońca i oferuje ci specjalną cenę na miejsce w Niebie. Ale brakuje ci 1\$! Czy to było oszustwo? Nigdy się tego nie dowiesz.

86\$: Całą wygraną przekazujesz aniołowi, który obiecuje ci gwarantowane miejsce w Niebie. Jednak do chwili śmierci nie zdajesz sobie sprawy z tego, że cię oszukano.

87\$: Swoją wygraną wsuwasz do kieszeni ochroniarzowi, aby pozwolił ci wejść na imprezę z maskotkami. Jakie jest twoje zdziwienie, że to normalni ludzie w przebraniach!

88\$: Zakładasz własną ligę maskotek. Co prawda stać cię tylko na jednego zawodnika, ale jakie ma pasmo zwycięstw!

89\$: Kupujesz kontrolny pakiet udziałów korporacji odpowiedzialnej za organizację Międzynarodowych Mistrzostw Gonitw Maskotek i zmuszasz radę nadzorczą, aby dodali cię jako kolejnego uczestnika wyścigu.

90\$: Wydajesz całą wygraną na spotkanie z trenerem osobistym, który przekonuje cię, że jesteś zwycięzcą.

91\$: Na aukcji charytatywnej udaje ci się wylicytować kolację z Mamcią. Rozmowa jednak się nie klei.

92\$: Wpłacasz wystarczająco dużą kwotę, aby na brzuchu Pana Parówy znalazła się tabliczka z twoim imieniem.

93\$: Wszyscy na stadionie szaleją widząc twoją wygraną. Tłum porywa cię i wrzuca na płytę skąd zgar-

nia cię ochrona. Otrzymujesz dożywotni zakaz wstępu na stadion.

94\$: Dajesz po dolarze każdej z 94 wrózek, które życzą ci szczęścia.

95\$: Płacisz robotnikom, aby wykopali tunel między stadionem, a twoim domem. Od teraz możesz dotrzeć na gonitwy suchą stopą niezależnie od pogody.

96\$: Wreszcie możesz w sklepi-ku z pamiątkami kupić kapelusz z napisem „WYGRAŁEM 96\$ OBSTAWIAJĄC GONITWY I WYDAŁEM WSZYSTKO ŻEBY KUPIĆ TEN KAPELUSZ, PONIEWAŻ JEST ZROBIONY Z NAJLEPSZYCH MATERIAŁÓW”.

97\$: Przed stadionem, w alei największych zwycięzców, staje twoja rzeźba. Jakiś wandal dorysował na niej zaskakująco szacowne wąsy.

98\$: Dogadzasz sobie i kupujesz wielką małpę, tylko po to, aby wypuścić ją na wolność i obserwować chaos, jaki powoduje w mieście.

99\$: Obawiasz się, że zużyłeś cały zapas swojego szczęścia i do końca życia nie wychodzisz spod swojego łóżka.

100\$ lub więcej: Wygrywasz zdecydowanie za dużo pieniędzy. Wpadasz w szal.





