MEXICKÝ PAT

Na stole leží hromada uloupených bankovek. Nad stolem stojíte vy a vzájemně na sebe míříte pistolemi. Nikdo nechce zemřít, nikdo se nechce peněz vzdát. Na čele šimrá pomalu stékající pot, těžká pistole tlačí do dlaně a někde v dálce houká policejní siréna.

ÚVOD

Hráči představují skupinu gangsterů, nájemných vrahů nebo jiných kriminálníků stojících nad hromadou peněz v mexickém patu poté, co se loupež zvrtla. Konkrétní detaily této loupeže, stejně jako role hráčů v ní, jsou vymyšleny improvizací během hry.

Cíl hry:
Získat (opravdovou) hromadu peněz, obvykle jako poslední přeživší.

PŘÍPRAVY

Na začátku musí hráči sedět v kruhu, ať už kolem stolu a nebo jen tak na židlích a nebo jakkoli jinak.

Žetony: Každý hráč s výjimkou „začínajícího" dostane dva žetony. Začínající hráč – jednoduše ten kdo hraje první – dostává jen jeden. Přestože se předpokládá, že někdo začít chtít bude, je možné zvolit tohoto hráče libovolnou metodou.

Předpokládáme, že budou použity pokerové žetony avšak je možné hrát s jakýmikoli jinými předměty, mincemi či kameny.

Peníze: Každý hráč vloží na hromadu stejné množství hotovosti a ta by pak měla být uprostřed skupiny hráčů. Je jen na hráčích, na kolika se domluví, že do hry vloží, ale částka by měla být dostatečně vysoká, aby činila hru zajímavou.

Zbraně: Každý hráč může mířit napřaženým prstem jakoby mířil opravdovou zbraní. Každý hráč vlastní jen jedinou zbraň, tedy nesmí držet zbraně v obou rukou.

HRANÍ HRY

Začátek: Na začátku hry každý míří zbraní do vzduchu. Až budou všichni připraveni, začínající hráč zakřičí: „Jedem! „nebo něco podobně dramatického. Každý pak svou zbraň skloní a namíří ji dle libosti.

Míření: Během hry mohou hráči mířit na koho chtějí a kdykoli se mohou rozhodnout namířit na někoho jiného. Během hry předpokládáme, že hráči budou neustále svírat dlaň ve tvaru pistole.

Mluvení: Během hry se od hráčů také očekává, že budou mluvit jen jako jejich postavy. Znamená to, že budou říkat jen to, co by řekl gangster, kterého hrají.

PRŮBĚH HRY

Hráči se postupně střídají a mluví, počínaje prvním hráčem. Ten kdo je na řadě může víceméně říct cokoli chce. To zahrnuje obvykle, ale není to podmínkou, prohlašování skutečností o sobě, loupeži, co bylo špatně a dokonce i tvrzení o jiných postavách (to poslední je obzvlášť důležité).
Jediné nejdůležitější pravidlo je, že hráči nemohou říkat nic odporující již dříve řečenému. Pokud ovšem nezaplatí žeton za „přerušení" (viz níže).

Další kolo

Hráči mohou mluvit tak dlouho jak chtějí, pokud nejsou „přerušeni" (viz níže). Když řeč hráče skončí, může předat slovo libovolnému jinému hráči. To učiní položením otázky dané osobě a nebo jiným způsobem, určujícím, kdo bude mluvit. Vybraný pak může mluvit opět tak dlouho, jak uzná za vhodné. Poté předá slovo dalšímu, třeba i tomu, který mluvil před ním. Takto se hráči střídají po celou dobu.
Postranní komentáře: Kdykoli může kterýkoli hráč komentovat současnou situaci za předpokladu, že tyto komentáře nenarušují řeč současné hráče.

Prásk!

V kterémkoli okamžiku může hráč zakřičet: „Prásk!" Když se tak stane, všichni hráči střílejí automaticky ze svých zbraní a zabijí toho na koho míří. Pokud je hráč zabit, prohrál a nemůže získat hotovost z lupu. Pokud není splněna některá z níže uvedených podmínek skončení hry. „Prásk" může být přerušen pomocí žetonu na „přerušení"(viz níže).

MEXICKÝ PAT

Když hráč zemře, všechny jeho žetony mizí ze hry. Pokud "Prásk!" přežije více hráčů, pak hra pokračuje dál bez mrtvých hráčů.

Složte zbraně!

Místo zvolání „Prásk!" mohou hráči zakřičet: „Složte zbraně!" Pokud tak někdo učiní, hráči položí pistole na stůl a přikryjí je druhou dlaní. A v této chvíli mohou zvolit zda budou dál na někoho mířit a nebo sevřou ruku v pěst.
Až si všichni vyberou a budou připraveni, hráč který „Složte zbraně!" vyvolal, zakřičí: „Ukažte to!" a nebo něco podobné. Hráči pak odkryjí svou ruku a odhalí tak volbu. Pokud někdo dál míří je jeho cíl zastřelen, jako během „Prásk!"u. Ten, kdo se rozhodne sevřít ruku v pěst, nestřílí. Když sevřou ruce v pěst všichni, hra končí a všichni zúčastnění přežívají. Pokud někdo střílí a někdo ne, hra pokračuje dál stejně jako po „Prásk!"u.
Během „Složte zbraně!" mohou hráči dál řečnit až do odhalení zbraní při „Ukažte to!" „Složte zbraně!" může být přerušeno úplně stejně jako „Prásk!"
(Tato fáze je prakticky nezbytná pokud zůstávají naživu poslední dva hráči, aby mohl jeden z nich vyhrát.)

Přerušení

Hráči mohou užít svých žetonů k přerušení hry – ať už obvyklého kola a nebo „Prásk!"u. Mohou
však přerušit pouze v okamžiku, že jim zbývají ještě nějaké žetony pro „přerušení".

Přerušení řeči hráče: Pokud chce hráč přerušit tah jiného hráče, pak jedoduše předá žeton dotyčnému hráči. Přerušení se obvykle používá k získání iniciativy a popření či změně tvrzení předchozího řečníka. Přesto je technicky možné si vzít pouze slovo.
Pokud hráč nechce být přerušen, může přerušujícímu hráči dát vlastní žeton a odmítnout ten jeho. Pokud přerušující stále chce mluvit, může nabídnout místo jednoho žetonu dva. Podobně přerušený hráč může reagovat a přeplatit jeho nabídku. Toto může pokračovat až dokud budou hráči mít žetony pro zvyšování nabídky.
Pamatujte však, že není možné jednoduše přerušit hru hned po přerušení, získat zpět slovo a vyhnout se tak vyšší ceně žetonů.
Pokud je přerušení jednou přijato, je očekáváno sportovní ponechání možnosti nechat přerušujícího hráče říct, co má na srdci.
Přerušení „Prásk!"u je možné OKAMŽITÝM zvoláním „Počkat!" či podobným zvoláním. Toto však znamená úplné odstranění žetonu ze hry, nikoli jeho předání jinému hráči. Nikdo nemůže toto přerušení přeplatit a obnovit tak „Prásk!" A opět je nesportovní křičet: „Prásk! Prásk! Prásk!" dokud nedojdou žetony.

ROZŘEŠENÍ HRY

Všichni zemřou: Pokud jsou po prvním „Prásk!" všichni hráči mrtví, hra končí a peníze se rozdělují rovným dílem mezi hráče.

Poslední přeživší: Pokud po „Prásk!" a nebo po „Složte zbraně!" přežije jediný hráč, je uloupený balík peněz jeho.

Složte zbraně: Pokud všichni hráči složí zbraně a přežijí, je lup rozdělen rovnoměrně mezi zúčastněné.

Někdo zemřel, jiný přežil: Pokud po prvním střílení při „Prásk!"u některé postavy zemřou a jiné přežijí, pravidla se trochu změní. Pokud se zbývající hráči postřílejí při pozdějším „Prásk!" či „Složte zbraně!", lup NEZÍSKAJÍ. Ti, co přežili déle, prohrávají a hotovost se dělí mezi oběti předchozího střetnutí. Tato situace se může několikrát během hry opakovat a vždy platí, že pokud již jednou někdo zemřel a jiný přežil, pak vždy dostanou lup (v případě úmrtí všech hráčů) ti, kdo vypadli v předchozí střelbě.

VOLITELNÉ: BUDÍK

Pro zpestření mohou hráči použít budík a simulovat tak hrozbu ze strany policie. Na začátku hry nastaví jeden z hráčů budík na 5 až 15 minut – záleží na tom jak dlouho chce skupina hrát. Pak budík hráči schovají, aby nikdo nevěděl kolik času ještě zbývá. Pak hra začne.
Pokud zazvoní budík před ukončením hry, policie přeživší lupiče dopadla a ozatýkala
je. Podle herních mechanismů jsou mrtví a lup se pak rozděluje podle standardních pravidel.
Pokud je v okolí někdo, kdo se hry nezúčastní, pak by měla budík natáhnout raději tato osoba a nikomu neříkat, kolik času přesně na hru zbývá.

Autor hry: Timothy „timfire" Kleinert
Překlad: Hater

