



# Mexican Stand Off

*Action Larp in 3 Akten*

*von Michael Roth*

*Dauer: 1.5 - 2h*

*Tools: 4 bis 5 Nerf Guns*

*Spieler: 4 bis 5 (Spielleiter kann mitspielen)*

Das Spiel beginnt mit dem Mexican Stand off und endet mit diesem. Dazwischen werden in Rückblenden erkundet wie es dazu gekommen ist. Szenen dazwischen: "Wie es begann", "Beziehung", "Der Konflikt". Anhand dieser Szenen wird rasant und konzentriert die Lebensgeschichte aller Charakteren aufgezeigt, vom Anfang der Kriminalität, über positive Beziehungen und die gewaltsame Auflösung dieser.

Ihr definiert die Welt, von Western, Wall Street, Mexikanische Drogengang bis zur ersten Siedlung auf dem Mars ist alles möglich. Für den Beruf deines Charakters und die Charaktereigenschaften ziehst du je einen Zettel.

Interessierte Spieler bitte eintragen:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

# Anleitung

Diese Anleitung erklärt Schritt für die Schritt was gemacht werden soll.

Bei diesem Minilarp kann der Spielleiter mitspielen. Es ist von Vorteil wenn dieser Minilarp oder Improvisations Theater Erfahrung hat. Ebenfalls sollte dieser das gesamte Dokument durchgelesen und die Struktur verstanden haben. Lest das jeweilige Kapitel laut vor, so dass jeder Spieler weis um was es geht.

Wichtig als Spielleiter ist auch die Zeit im Auge zu behalten. Hinter jedem Untertitel ist der geplante Zeitbedarf geschrieben.

## Vorbereitung: Welt definieren (max. 5 Minuten)

Als erstes geht es darum die Welt zu definieren.

Das Spiel kann in ganz unterschiedlichen Welten statt finden und ist darum gut wieder spielbar. Mögliche Welten sind: Western, Wall Street, Mexikanische Drogengangs, erste Siedlung auf dem Mars, etc.

## Charakter definieren (max. 5 Minuten)

Definiert euren Charakter über 1 bis 2 Stereotypen. Bei einem klassischen Western können das folgende sein: der klassische Gauner, der Undercoverpolizist, der Sohn eines Verbrechen Bosses, der abgebrühte Killer oder der Buchhalter der da rein gerutscht ist und weitere.

Definiert den Charakter passend zu eurer erschaffenen Welt die Charaktere.

## Akte spielen (max. 5 Minuten)

Nun möchte ich euch die Akte erklären. Das Spiel spielt in 3 Akten mit insgesamt etwa 5 Szenen. Die Akte funktionieren folgendermassen. Bei jeder Szene spielt jeder Spieler einmal der aktive Spieler. Dieser definiert kurz die Szene. Das heisst, wo es spielt, wie die Ausgangslage ist und wer mitspielt. Der aktive Spieler kann andere Charaktere als ihr Charakter mit ins Spiel nehmen oder die Spieler als andere Charaktere verwenden. Das heisst, wenn er ein Mitgangster, Mutter/Vater oder ähnliches braucht, kann diese Rolle einer eurer Mitspieler spielen.

Jeder der Szenen dauert maximal 2 Minuten. Idealerweise stellt ihr ein Wecker welcher nach einer Minute klingelt. So wisst ihr dass die Szene bald zu Ende sein muss.

Der aktive Spieler beendet die Szene mit dem Aussprache von „Cut“.

Die kurze Spielzeit pro Szene gibt einen gewissen Druck. Spielt nur die wichtigen Teile der Szenen. Und schaut dass ihr möglichst flüssig zwischen den Spielern wechselt. Pausen sind unerwünscht.

Es ist auch OK eine Szene zweimal zu spielen bzw. früh abubrechen und zu wiederholen, wenn ihr seht dass diese in eine langwierige Richtung geht.

Einzelne Szenen dürfen natürlich auch ruhig und sogar langweilig sein. Dann ist es aber ein Stilelement.

Die vier Hauptcharaktere sterben erst in der letzten Szene. Ihr könnt und dürft keine Hauptcharaktere umbringen, auch nicht euren eigenen.

Zum testen dieser Spieltechnik, spielt einmal folgende Szene. Diese handelt von drei Räuber die eine Bank überfallen. Verwendet hier direkt euer gewähltes Setting. Ihr spielt dabei aber nicht eure Hauptcharaktere.

Definiert wer die Einleitung zur Szene macht. Diese Person sagt wie/wo/was ihr genau spielt. Sind sich die 3 Räuber einig? Wer spielt den Bankier?

## Akt 0 Ausblick (ca. 5 Minuten)

Nun kommt die erste Szene namens „Mexican Stand Off“. Dafür platziert ihr euch alle im Raum, zückt eure Nerf Pistolen und bedroht euch. Spricht währenddessen nicht.

Mach ein Cut bevor der erste Schuss fällt. Die Szene Endet, wenn ihr es für richtig hält. Spricht euch vorher kurz ab, wo die Szene statt findet. In einer Garage, Büro oder auf einem Berg?

## Akt 1 „Wie es begann“ (max. 3 Minuten pro Spieler)

Szenen: Jeder Spieler spielt eine Szene mit seinem Charakter. Andere Hauptcharaktere werden nicht in die Szenen einbezogen. Als andere Charaktere wie euren Mitgangster, Mutter/Vater etc. dürft ihr sie aber ins Spiel holen.

Hier wird definiert, wie du Kriminell wurdest. Die Szene handelt davon, was dich zu dem gemacht hat, was du heute bist. Es ist eine Schlüsselszene deines Lebens, sie kann Rache, Gewalt, Traurigkeit, Hilflosigkeit oder auch Freude bedeuten.

Einer nach dem anderen leitet eine Szene. Den Cut machst du selber.

Beispiele:

- Ist erfolgreich (im Job), möchte aber noch mehr (Geld, Macht).
- Bestellt/bezahlt jemand, der ihm eine dreckige Aufgabe erledigt.
- Plant in der Schulzeit seinen ersten Coup mit Freunden.
- In deinem Beruf kommst du an eine Situation die du ausnutzen kannst: Grosses Ding stehlen, Akten von anderen Manipulieren, etc. Du wirst erwischt
- Im der 3ten Klasse nimmt dir jemand den Lolli weg
- Ist dummerweise am falschen Ort
- Beobachtet ein Verbrechen, während er/sie mit seiner Mutter unterwegs ist. Die Mutter sagt, dass man das nicht beachten soll.
- Ist aus ehrenwerten Gründen in der Gesellschaft aufgestiegen, bis er/sie soviel Macht hat, dass etwas böses passiert. Oder ausnutzt?
- Mutprobe in der Schule

### **Akt 1 „Positive Beziehung“ (max. 4 Minuten pro Spieler)**

Die nächste Szene handelt von einer positiven Beziehungen mit einem der anderen Hauptcharaktere.

Mit einem Charakter der Mitspieler hat dein Charakter eine positive Beziehung. Es ist wichtig, dass es eine positive Beziehung ist, denn diese geht im nächsten Akt in die Brüche.

### **Akt 2 „Der Konflikt“ (max. 3 Minuten pro Spieler)**

Die meisten positiven Beziehungen die im vorherigen Akt geknüpft wurden, gehen hier in die Brüche.

Du bist so unter Druck, dass es für dich nur noch einen Weg gibt. Dieser ist wahrscheinlich nicht der beste. Was hast du für ein Ziel? Möchtest du wen umbringen? Überleben? Gerechtigkeit? Rache?

Gleich nach diese Akt kommt der Mexican Stand off. Der Konflikt spitzt sich so weit zu, dass ihr euch später oder gleich danach umbringen wollt.

### **Akt 3 „Mexican Stand Off“ (max. 5 Minuten)**

Nun kommt das Finale. Ist schon klar wo es statt findet? Besprecht wer schon an dem Ort ist und wer erst dazustösst.

Das Spiel endet nach der Schiesserei. Diese Szene darf länger als 2 Minuten dauern.

### **Cheatsheet / Übersicht**

#### **Akt 1 - Szene “Mexican Stand Off”**

Alle bedrohen sich. Keine Worte.

#### **Akt 1 - Szene “Wie es begann”**

Wie wurdest du zum Verbrecher? Wo beginnt deine Story?

#### **Akt 1 - Szene “Positive Beziehung”**

Was für eine Verknüpfung hast du zu einem der anderen Charakteren?

#### **Akt 2 - Szene “Der Konflikt”**

Was ist dein Dilemma, was ist dein Ziel, was treibt dich zum Mexican Stand Off? Löse die positive Beziehung auf.

#### **Akt3 - Szene “Mexican Stand Off”**

Das Finale, jeder bedroht jeden. Bis zum blutigen Ende.

### **Cheatsheet / Übersicht**

#### **Akt 1 - Szene “Mexican Stand Off”**

Alle bedrohen sich. Keine Worte.

#### **Akt 1 - Szene “Wie es begann”**

Wie wurdest du zum Verbrecher? Wo beginnt deine Story?

#### **Akt 1 - Szene “Positive Beziehung”**

Was für eine Verknüpfung hast du zu einem der anderen Charakteren?

#### **Akt 2 - Szene “Der Konflikt”**

Was ist dein Dilemma, was ist dein Ziel, was treibt dich zum Mexican Stand Off? Löse die positive Beziehung auf.

#### **Akt3 - Szene “Mexican Stand Off”**

Das Finale, jeder bedroht jeden. Bis zum blutigen Ende.

### **Mögliche Variation des Spiels**

Diese Erzählstruktur kann auch für viele andere Themen und Stories verwendet werden.