

Dr. Magnetoruký

Hra pro tři a více opilých lidí.

Vítejte ve hře o Dr. Magnetorukém! V této hře budete hrát superhrdiny, kteří musí porazit tohoto doktora, když se chystá zničit Zemi vypálením raket na Bílý dům z jeho pevnosti na radioaktivním Měsíci, na Štědrý den! Fakt! Proč? Protože mu někdo musí zavřít hubu, proto!

K hraní budete potřebovat pár listů papíru A4 a jednu tužku na osobu, klobouk nebo misku a chlast. Jako kdybyste se už neopili dříve, když přemýšlíte o hraní této hloupé hry. Nepřestávejte pít, dokud neskončíte. Víno je dobré. Jo, vezměte si víno. Máte po ruce nějakou zeleninu? Hej, vstávej. Jo, ty. I ty. Právě teď začíná ta nejlepší noc ze všech.

Tvorba postavy

Třikrát přeložte papír na půl, pak jej roztrhněte. Měli byste mít 8 jednotlivých papírků (každý z Vás). Napište na ně nějaké nesmyslné věci. Přesně tak, záleží na vás, jaké „věci“ vyberete. Pro inspiraci tu mám pár kategorií:

Jména a identity postav („Kapitán Stanižse“, „Prdelatý kouzelník“, „Sufražetčina výbava“, „Adamsovic katastrofa“)

Super-schopnosti a talenty („Vchod-Fu“, „Nekontrolovaný let“, „Osmiruká nestvůra“, „Zloděj umění“)

Rekvizity a užitečné pomůcky („Třináct zubatých dětí“, „Víc kokainu, než můžete držet v obou rukou,“ „Jablka, jablka, všude samá jablka!“ „Pes na provázku“)

Jde samozřejmě o to, psát věci, které přimějí lidi, aby se smáli: a) když si je přečtou, b) když se je pokusí použít v příběhu.

Používejte přehnaná slova a velká písmena. Buďte vágní. Buďte příliš konkrétní. Vyhněte se klišé. Nebojte se věcí kolem sexu, nebojte se použít jméno někoho u stolu, *anebo oboje spojte*.

Dobrá, máte hotovo? – možná to někomu trvá snad věčnost, a alkohol s tím nemá nic společného; někteří lidé jsou prostě jen pomalejší, nebojte se, vždyť jsme mezi přáteli – papírky dvakrát překlopte na polovinu a dejte je do klobouku (nebo do misky). Při nejhorším to všechno dejte do kapsy někoho, komu se to *opravdu líbí*.

Každý si vylosujte čtyři papírky. Jeden z nich je vaše identita, pokud jste si nevylosovali totožnost, tak teď si ji musíte domyslet. (V jedné naší hře hrála partnerka celé Opatství Downton; museli jsme do ní vložit celé scény. Myslím, že se jí v jednom bodě podařilo mít i poměr s knězem). Tyto čtyři papírky budují vaši postavu. Podívejte se na ty hloupé sračky na nich napsané. Jak je budete používat? Je to snad nějaké alter-ego, nepřítel nebo spojenec? Chceš další drink? Jasně, že jo. Já jo. Tak mi taky přines.

Tvorba spiknutí

Podívej se na papírky, které zůstaly v misce. Rozlosujte je do náhodných trojic nebo čtveřic. Nebo pětic. Nejsem přece tvoje manželka nebo šéf. Udělej to, jak chceš. Předpokládám, že jsi Vypravěč, protože to čteš. Je to velmi těžké – až nemožné - přesvědčit někoho, aby vedl hru Dr. Magnetoruký, pokud to nejsem já. Jestli nebudu po ruce, budeš to muset udělat ty.

Tak či tak. Tyto papírky jsou nástroje, které použiješ (jakožto Dr. Magnetoruký) k převzetí světa. Nebo ten svět zničí. To je jedno. Cože? Drž hubu. Už je pozdě utéct.

Poraz je a z každé scény vyždímej, co se dá. **První scéna** se odehrává, když doktorův poskok vtrhne do úkrytu hrdinů a řekne jim, že Dr. Magnetorukého nikdy nepřekonají. **Druhá scéna** se odehrává ve vesmíru na cestě na Měsíc. (Jak se hráči dostanou do vesmíru? Bavte se o tom) **Třetí scéna** je poslední - bitva, která se odehrává na ozařovaném povrchu Měsíce, a má za následek porážku Dr. Magnetorukého. Nedělejte si starosti s tím, že to nedává moc smysl. To není tím, o čem tu jde.

Mechaniky

Jako vypravěč předlož hráčům některé problémy s použitím papírků, co máš před sebou. Nenabízejte žádná řešení. Hráči musí využít svých „věcí“, aby tomu zabránili. Ať popíš, jakým veselým způsobem se obě zničí. (Pokud zruší svou identitu, stále pokračují dál) Jakmile již scéna v sobě neobsahuje žádné prvky, je konec. Postava umírá až v okamžiku, kdy jí dojdou všechny aspekty („věci“); zaslouží si scénu smrti. Dochází k tomu jen zřídka, pokud se někdo úmyslně nepokouší jít brzy domů.

Dr. Magnetoruký

Je jedinou konstantou v celé hře, ve všech hrách. Má na sobě bílý laboratorní plášť a má příliš velké podkovovité magnety namísto rukou. Má potíže s ovládním dveří, i když jsou kovové, protože se od nich těžko odtrhne.

Mluví – a to je důležité, to je nesmírně důležité, takže poslouchej – mluví s jakýmsi špatným nizozemským přízvukem. Ne, počkej, je to lepší než to, je to panevropské. Představ si toho chlapa, který vyhledává v každé zemi skóre soutěže Eurovise a dej to do hlasu. Pokud si ze hry neodneseš nic jiného, tak alespoň ten přízvuk.

Dr. Magnetoruký ví, že je ve hře. Kdyby to šlo, probořil by čtvrtou stěnu. Nikdy neumírá. Může být jen poražen.

A je to

To je opravdu všechno. To je celá hra. Zahrajte si ji. A pokud mě potkáš, kup mi drink. Na zdraví.