

JEKYLL vs HYDE



1 vs 1



14+



20'

Jekyll vs. Hyde ist ein Stichspiel für zwei Personen, das auf der berühmten Novelle "Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde" von Robert Louis Stevenson basiert. Als Dr. Jekyll müsst ihr euch vor Mr. Hydes schrecklichen Angriffen auf euren Geist schützen. Als Mr. Hyde ist es euer Ziel, Dr. Jekyll zu bezwingen und eure geteilte Identität vollständig zu übernehmen.

INHALT



21 Wesenskarten

(7 Stolz- und 7 Zornkarten und 7 Gierkarten)

4 Trunkkarten



1 Identitätsfigur

3 Spezialplättchen

1 Spielbrett

(Mit Identitätsleiste)



ÜBERSICHT

Dr. Jekyll tritt gegen seine dunkle Seite in Gestalt von Mr. Hyde an. Das Spiel verläuft in drei Runden. Am Ende jeder Runde wird Dr. Jekylls Identität mehr und mehr durch Mr. Hydes unerbittliche Angriffe verschwinden. Mr. Hyde gewinnt sobald die Identitätsfigur das letzte Feld der Identitätsleiste (links) erreicht. Falls die Figur das Ende des Pfades nach drei Runden nicht erreicht hat, dann gewinnt Dr. Jekyll und entkommt Mr. Hydes dunklem Einfluss.

AUFBAU

- Wählt wer Dr. Jekyll und wer Mr. Hyde sein wird.
- Legt das Spielbrett zwischen euch.
- Platziert die Identitätsfigur auf dem ersten Feld der Leiste, auf Dr. Jekylls Seite (ganz rechts).

Wichtig: Das erste Feld der Leiste ist ganz rechts, das letzte ist ganz links.

- Legt die drei Spezialplättchen griffbereit neben das Spielbrett.
- Mischt alle Wesens- und Trunkkarten zusammen.
- Mr. Hyde teilt aus und Dr. Jekyll ist Startspieler.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über drei Runden.

Jede Runde besteht aus drei Phasen, in dieser Reihenfolge:

1. Vorbereitung

2. Stichspiel

3. Fortschritt des Bösen

1. Vorbereitung

Beide Seiten erhalten je 10 Karten. Die 5 verbleibenden Karten werden nicht ausgeteilt. Legt sie ungesehen beiseite.

Wählt dann je eine Karte zum Tausch aus. Legt die Karten verdeckt auf den Tisch und tauscht sie gleichzeitig aus (In der zweiten Runde tauscht zwei Karten und in der dritten Runde drei Karten).

Wichtig: Hat eine Seite 2 oder mehr Trunkkarten auf der Hand, so muss mindestens eine davon zum Tauschen verwendet werden.

Beispiel: Es ist der Anfang der zweiten Runde.

Jekyll and Hyde müssen jeweils 2 Karten zum Tausch auswählen..



Jekyll hat 3 Trunkkarten während Hyde nur eine hat. Daher muss Jekyll mindestens eine seiner Trunkkarten zum Tausch auswählen.

2. Stichspiel

Am Anfang jeder Runde, nach der Vorbereitungsphase, entscheidet die Position der Identitätsfigur wer Startspieler ist. Falls die Figur auf Dr. Jekylls Seite ist, fängt Jekyll an. Falls sie auf Mr. Hydes Seite ist, beginnt Mr. Hyde. Dr. Jekyll ist daher immer in der ersten Runde Startspieler.

Es gibt 10 Stiche pro Runde. Ein Stich verläuft wie folgt:

- Der Startspieler spielt offen eine Handkarte.
- Falls der **Startspieler** eine Farbkarte (Wesenskarte) spielt, muss nun eine Karte der selben Farbe oder eine Trunkkarte gespielt werden. Nur falls die Gegenseite keine Karte der selben Farbe hat, darf sie eine beliebige andere Karte spielen.
- Falls der **Startspieler** eine Trunkkarte spielt, muss er eine Farbe ankündigen. Die Gegenseite muss nun eine Karte dieser Farbe spielen, selbst wenn sie eine Trunkkarte hat! Nur falls sie keine Karte dieser Farbe hat, darf eine beliebige andere Karte gespielt werden.

Dann vergleicht die beiden gespielten Karten:

- Falls beide Karten die selbe Farbe haben gewinnt die mit der höheren Zahl.
- Falls beide Karten verschiedenfarbig sind, gewinnt die hochrangigere Farbe (siehe unten!).
- Falls eine Trunkkarte gespielt wurde, führt den Trunkeffekt aus, dann gewinnt die Karte mit der höheren Zahl.

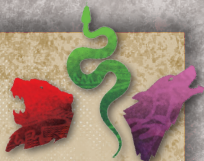
Der Gewinner legt beide Karten als gewonnenen Stich vor sich ab und wird neuer Startspieler.

Was ist ein Stichspiel?

*Stichspiele sind Spiele bei denen alle eine Karte auf den Tisch spielen. Wer die beste Karte gespielt hat, nimmt die gespielten Karten und legt sie -und somit den **Stich**- vor sich ab.*

Farb-Ränge

Alle Farben sind zu Beginn des Spiels gleichrangig. Es wird jedoch in jeder Runde durch das Ausspielen von Karten die Rangfolge festgelegt.



Die erste Farbe die in einer Runde gespielt wird (erste Wesenskarte) erhält den niedrigsten Rang. Legt das Spezialplättchen der Farbe auf das erste Rangfeld (links). Wenn die zweite Farbe gespielt wird nimmt sie den mittleren Rang ein. Dadurch wird sofort die noch übrige Farbe zur höchstrangigen für diese Runde. Trunkkarten haben keine Farbe und erhalten keinen Rang.

Mr. Hyde Spieler



Dr. Jekyll Spieler

Beispiel:

1. Jekyll spielt **Stolz 6 (lila)**. Dies ist die erstgespielte Wesenskarte der Runde, daher wird das **lila Spezialplättchen** auf dem niedrigsten Rangfeld platziert.
2. Da Hyde keine Stolzkarten auf der Hand hat, spielt er nun eine beliebige seiner Karten. Er spielt **Zorn 4 (rot)**, somit wird das **rote Spezialplättchen** auf das mittlere Rangfeld gelegt. Hyde gewinnt den Stich, obwohl Jekylls Karte eine höhere Zahl hat, da Zorn einen höheren Rang hat als Stolz.
3. Das **grüne Spezialplättchen (Gier)** wird automatisch auf das höchste Rangfeld (rechts) gelegt.

Trunkkarten

- Wenn eine Trunkkarte gespielt wird, wird der Effekt von der Farbe der anderen gespielten Karte bestimmt:



Stolzkarte (lila): Wer diesen Stich gewinnt, nimmt sich zusätzlich einen der bereits erspielten Stiche (zwei Karten) des Gegenübers zu seinen.

Gierkarte (grün): Beide wählen zwei Karten aus ihrer Hand (oder nur eine, falls es die letzte ist) und tauschen sie gleichzeitig aus.

Zornkarte (rot): Entfernt alle Spezialplättchen vom Spielbrett. Die Rangfolge wird zurückgesetzt: die nächstgespielte Farbe wird die niedrigste und so weiter...

Hinweis: Die Symbole auf den Spezialplättchen erinnern euch an den jeweiligen Trunk-Effekt ihrer Farbe.

- Wenn eine Trunkkarte gespielt wird, gewinnt immer die höhere Zahl den Stich.
- 2 Trunkkarten: Falls beide Seiten eine Trunkkarte spielen, neutralisieren sie sich gegenseitig: Nichts passiert und die höchste Zahl gewinnt weiterhin den Stich.

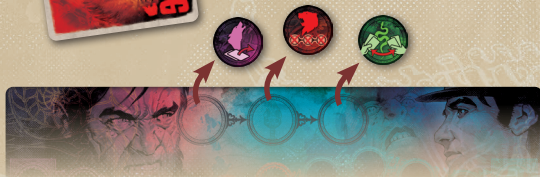
Hinweis: Trunkkarten haben ein "+"-Symbol. Dies bedeutet, das z.B. eine "2+" höher als 2 ist (aber niedriger als 3).



Mr. Hyde Spieler



Dr. Jekyll Spieler



Beispiel: Jekyll spielt **Trunk 4+** und wählt **Zorn (rot)**. Hyde muss nun eine rote Karte spielen und wählt daher **Zorn 6 (rot)**. Aufgrund des Trunkeffekts wird die Farbrangfolge zurückgesetzt und Hyde gewinnt den Stich.

3. Fortschritt des Bösen

Vergleicht die Anzahl der Stiche, welche die beiden Seiten in dieser Runde gemacht haben und zieht den niedrigeren Wert vom höheren ab. Das Ergebnis legt fest, wieviele Schritte sich die Identitätsfigur in Richtung von Mr. Hyde bewegt.

Beispiel: Dr. Jekyll hat 6 Stiche gemacht und Mr. Hyde 4. Das Ergebnis ist $6 - 4 = 2$.

Hinweis: Das Böse ist unnachgiebig! Selbst wenn Dr. Jekyll mehr Stiche als Mr. Hyde gewonnen hat, wird sich der Marker in Richtung von Mr. Hyde bewegen. Als Dr. Jekyll ist es euer Ziel, ein Gleichgewicht zu erschaffen, um nicht der Dunkelheit anheimzufallen!

Falls der Marker das letzte Feld der Leiste erreicht (ganz links), gewinnt Mr. Hyde sofort das Spiel! Ansonsten beginnt eine neue Runde: Entfernt die drei Spezialplättchen vom Spielbrett, mischt die Karten, einschliesslich der 5 Karten, die ihr zu Beginn der Runde beiseite gelegt habt.

SPIELEND

Am Ende der dritten Runde gewinnt Dr. Jekyll das Spiel, falls die Identitätsfigur noch nicht das letzte Feld der Leiste erreicht hat (ganz links).

VARIANTE: REVANCHE

Im Basisspiel ist Dr. Jekyll unter konstantem Druck und muss sich jede Aktion sorgfältig überlegen. Für ein ausgewogenes und taktisches Spielerlebnis, spielt zwei Spiele und wechselt die Rollen zwischen jedem Spiel.

Am Ende jedes Spiels erhält Mr. Hyde einen Punkt für jeden Schritt, den die Identitätsfigur auf der Identitätsleiste zurückgelegt hat (inklusive des letzten Felds, also 10 Punkte falls die gesamte Leiste durchlaufen wurde). Nach zwei Spielen gewinnt der beste Mr. Hyde. Falls beide 10 Punkte gemacht haben, gewinnt die Person, die am wenigsten Runden gebraucht hat, um dies zu erreichen. Falls dies den Gleichstand nicht bricht endet das Match unentschieden.

CREDITS

SPIELDESIGN: Geon-il

ILLUSTRATION: Vincent Dutrait

GRAFIK: Agsty Im

BEARBEITUNG: Jerry Park, Evan Song

ZUSÄTZLICHE BEARBEITUNG:

Antoine Prono (Transludis)

PRODUZENT: Kevin Kichan Kim

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:

JP Mertens & das NGP-Team



© 2020 Mandoo Games

www.mandoo games.com

www.nicegamepublishing.com