

10+  
2  
20'

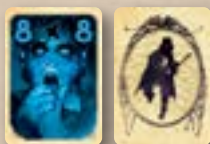
# JEKYLL & HYDE VS SCOTLAND YARD

*Jekyll & Hyde vs. Scotland Yard* ist ein kooperatives Stichspiel für 2 Spieler. Ihr seid Dr. Jekyll, der freundliche Arzt und geschätzte Freund. Ihr seid aber auch der berüchtigte Mr. Hyde, der von Scotland Yard für die vielen Missetaten gejagt wird, die er in London begangen hat. Euer Ziel ist es, eure gesplante Persönlichkeit in der Balance zu halten und gleichzeitig den Ermittlern von Scotland Yard immer einen Schritt voraus zu sein.

## Spielmaterial

Vorne

Hinten



28 Spielkarten



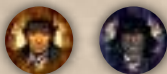
12 Kapitelkarten



2 Rollenkarten

Vorne

Hinten



1 Zugreihenfolgemarkerk



3 Farbrangmarker

Jekyll & Hyde

Scotland Yard



2 Figuren

Weitere  
Updates und  
Infos zum Spiel  
findet ihr hier:



1 Spielplan

## Die Spielkarten



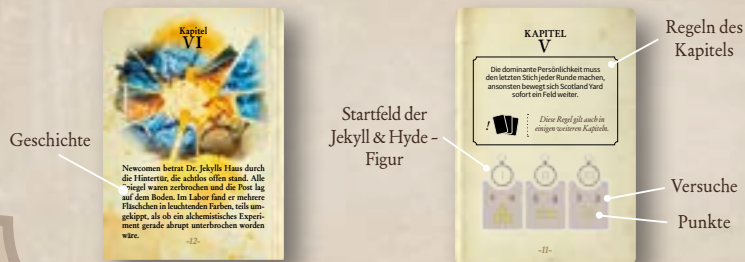
## Rollenkarten, Zugreihenfolgemarkers, und dominante Persönlichkeit.

Zu Beginn jedes Kapitels übernimmt ein Spieler die Rolle von Dr. Jekyll und der andere die von Mr. Hyde. Die Spieler dürfen ihre Rollen zwischen den Runden nicht tauschen.

Einige Kapitelregeln erwähnen die „dominante Persönlichkeit“. Das ist die Persönlichkeit, deren Gesicht auf dem Zugreihenfolgemarkers zu sehen ist. Die Zugreihenfolge muss in jeder Runde den Pfeilen auf dem Zugreihenfolgemarkers folgen.



## Kapitelkarten



Geschichte und Regeln für jedes Kapitel sind auf 2 unterschiedliche Karten aufgeteilt. Auf der Rückseite der Kapitelregeln findet ihr jeweils die Geschichte fürs nächste Kapitel. Dadurch könnt ihr beides gleichzeitig offen auslegen.



## Spielplan

Der Spielplan zeigt während des Spiels euren Fortschritt, sowie den von Scotland Yard an. Außerdem legt ihr hier die Farbrangmarker sowie den Zugreihenfolgemarkers aus.

## Spielübersicht

*Jekyll & Hyde vs. Scotland Yard* ist ein kooperatives Stichspiel für 2. Es besteht aus einer Kampagne, deren 10 Kapitel ihr gemeinsam eines nach dem anderen durchspielt. Ihr könnt das Spiel zwischen den Kapiteln unterbrechen und später dort fortsetzen, wo ihr aufgehört habt. Jedes Kapitel bringt Regeländerungen mit sich.

In den Kapiteln 1 bis 3 werden nach und nach die Ziele und Beschränkungen des Standardspiels eingeführt.

Kapitel 4 ist das Standardspiel.

Kapitel 5 bis 10 sind Varianten des Standardspiels mit zusätzlichen Zielen oder neuen Regeln, die das Spiel noch etwas kniffliger machen.

Jedes Mal, wenn ihr ein Kapitel mit Sieg oder Niederlage abschließt, könnt ihr euren Fortschritt und eure Erfolge in der Ergebnisliste auf der Rückseite dieses Hefts festhalten.

### Was ist ein Stichspiel?

*Stichspiele sind Spiele, bei denen alle reihum eine Karte ausspielen. Wer die beste Karte gespielt hat, nimmt die gespielten Karten und legt sie – und somit den Stich – vor sich ab (welche Karte die „beste“ ist, hängt von den jeweiligen Spielregeln ab).*

## Woraus besteht ein Kapitel?

Ihr spielt jedes Kapitel über 2 Runden mit je 8 Stichen. Ihr gewinnt ein Kapitel, indem ihr am Ende der 2 Runden **genau das letzte Feld** auf dem Spielplan erreicht. Dabei spielt ihr immer zusammen gegen Scotland Yard, dessen Kartenhand ihr zu Beginn jeder Runde selbst mitbestimmt.

## Spielaufbau für ein Kapitel

- 1/ Gebt einer Person die Jekyll-Rollenkarte und der anderen die Hyde-Rollenkarte.
- 2/ Legt den Spielplan zwischen euch.
- 3/ Legt die 2 Kapitelkarten aus, die eurem aktuellen Kapitel entsprechen, und lest die Geschichte und die Kapitelregeln laut vor.
- 4/ Stellt die Figur von Jekyll & Hyde und die von Scotland Yard (falls nötig) auf die auf der Kapitelkarte angegebenen Startfelder.
- 5/ Dreht den Zugreihenfolgemarkers auf eine beliebige Seite und legt ihn auf den Spielplan.
- 6/ Legt alle 28 Spielkarten links neben den Spielplan.
- 7/ Legt die 3 Farbrangmarker rechts neben den Spielplan.



## Rundenübersicht

Jede Runde wird in 3 Phasen gespielt:

1. **Tag:** Karten verteilen und an Scotland Yard abgeben.
2. **Nacht:** 8 Stiche spielen.
3. **Ende der Runde:** Fortschritt prüfen und Figuren weiterbewegen.

## Kommunikation zwischen Jekyll und Hyde

**Tag:** Ihr könnt vor dem Austeilen der Karten frei sprechen. Sobald ihr mit dem Austeilen der Karten beginnt, ist keine Kommunikation mehr erlaubt.

**Nacht:** Wenn der Effekt eines Trunks ausgelöst wird, könnt ihr miteinander sprechen, um zu entscheiden, wie ihr ihn einsetzen wollt.

Abgesehen davon dürft ihr während der Nacht überhaupt nicht kommunizieren.

*Hinweis:* Dies sind die empfohlenen Kommunikationsregeln, aber es steht euch frei, sie an euren bevorzugten Spielstil anzupassen.

## Tag

- Mischt die 28 Karten und teilt an beide Spieler je 12 davon aus. Legt die verbleibenden Karten verdeckt als **Reserve** links neben den Spielplan.
- Wählt nun jeweils 4 Karten aus und bildet daraus verdeckt den **Scotland-Yard-Stapel**. Beachtet dabei:  
Ihr müsst immer alle Karten mit Wert 8 an Scotland Yard geben!
- Mischt die 8 Karten des Scotland-Yard-Stapels und legt diesen verdeckt auf die rechte Seite des Spielplans.

## Nacht

Um die Nachtphase zu beginnen, deckt ihr die oberste Karte des Scotland-Yard-Stapels als erste Karte des ersten Stiches auf. Dann muss jeder Spieler entsprechend der Zugreihenfolge eine Karte offen ausspielen.



Wenn ein Spieler eine Karte derselben Farbe wie die der ersten Karte hat, muss er **bedienen** – also eine Karte in dieser Farbe spielen – **oder einen Trunk spielen**.

Hat er keine Karte der zu bedienenden Farbe, kann er eine beliebige Karte spielen.

Wenn die erste Karte ein Trunk ist, kann der nächste Spieler eine beliebige Karte spielen. Die erste Farbkarte, die in einem Stich gespielt wird, bestimmt immer die zu bedienende Farbe.

Sobald beide Spieler und Scotland Yard je eine Karte ausgespielt haben, bestimmt ihr den Gewinner des Stichs:

- Wer die **höchste Karte der höchsten Farbe** gespielt hat, gewinnt den Stich und legt ihn (also die 3 soeben gespielten Karten) offen vor sich ab.
- Hat Scotland Yard den Stich gewonnen, dann legt ihr ihn offen neben den Scotland-Yard-Stapel.

Der Gewinner des Stichs muss nun eine Karte ausspielen, um den nächsten Stich zu beginnen, und so weiter, bis alle 8 Stiche ausgespielt sind.

**Dabei gilt:** Während seines Zuges spielt Scotland Yard immer die oberste Karte seines Stapels. Ihr dürft vorherige Stiche jederzeit einsehen, aber niemals die Reserve, den Scotland-Yard-Stapel oder die Handkarten eures Mitspielers.

## Farbränge

Die Farben haben zu Beginn einer Runde keinen Rang. Dieser wird während der Runde durch die ausgespielten Karten bestimmt: Die erste Farbe, die gespielt wird, hat den niedrigsten Rang. Legt den entsprechenden Farbmärker auf das passende Feld auf dem Spielplan. Die nächste gespielte Farbe nimmt den mittleren Rang ein. Sind 2 Farben gespielt, wird die letzte ungespielte Farbe sofort zur höchstrangigen.



## Trünke & Reaktionen



Wird ein Trunk nach einer Farbkarte gespielt wird – oder andersherum – kommt es zu einer chemischen „Reaktion“ und ein besonderer Effekt tritt ein.

Der Effekt der **Reaktion** hängt von der Farbe der anderen Karte ab (siehe nächste Seite unten).

Während der Reaktion dürft ihr darüber sprechen, wie ihr den Effekt nutzen wollt. Es muss nicht unbedingt der Spieler den Effekt erhalten, der die Reaktion ausgelöst hat.

Ihr entscheidet immer gemeinsam (auch in dem Fall, dass die Reaktion durch eine Karte von Scotland Yard ausgelöst wurde).

Ihr **müsst den Effekt einer Reaktion immer abhandeln** – auch wenn er schlecht für euch ist.

Ein Trunk gilt als Karte derselben Farbe wie die Farbkarte in der Reaktion. Befinden sich 2 Trünke in einem Stich, so haben beide dieselbe Farbe wie die dritte Karte des Stichs.

Trünke haben ein „+“, da sie Gleichstände gewinnen, wenn die Karte mit demselben Wert und derselben Farbe auch im Stich ist (Beispiel: Ein Trunk mit 5+ gewinnt gegen eine Farbkarte mit Wert 5, verliert aber gegen eine 6).

**Beachtet: Pro Stich kann nur eine Reaktion ausgelöst werden.**

## Effekte von Reaktionen



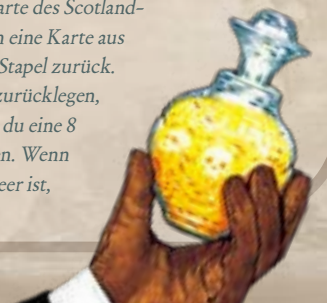
Ein Spieler klaut den letzten Stich von Scotland Yard.  
*Wenn Scotland Yard noch keinen Stich gewonnen hat, verfällt der Effekt.*



Ihr ordnet die Farbrangmarker neu an.  
*Ihr müsst mindestens die Ränge von 2 Farben ändern. Wenn nur ein Farbrangmarker im Spiel ist, verfällt der Effekt.*



Ein Spieler tauscht die oberste Karte des Scotland-Yard-Stapels mit einer Karte aus seiner Hand.  
*Ziehe zuerst die oberste Karte des Scotland-Yard-Stapels und lege dann eine Karte aus deiner Hand oben auf den Stapel zurück. Du kannst dieselbe Karte zurücklegen, die du gezogen hast. Wenn du eine 8 ziehst, darfst du sie behalten. Wenn der Scotland-Yard-Stapel leer ist, verfällt der Effekt.*



## Beispiele für Reaktionseffekte

In diesen Beispielen ist **List (Rot)** die höchstrangige Farbe, **Furcht (Blau)** die mittlere und **Manipulation (Weiß)** die niedrigste.

- **Furcht 4** >> **List 3** >> **Trunk 5+**

Der **Trunk 5+** nach der Farbkarte **List 3** löst eine Reaktion mit dem roten Effekt (Stich von Scotland Yard nehmen) aus. **Trunk 5+** gewinnt den Stich.

- **Furcht 4** >> **Trunk 5+** >> **List 3**

Der **Trunk 5+** nach der Farbkarte **Furcht 4** löst eine Reaktion mit dem blauen Effekt (Farbränge ändern) aus. Die Spieler entscheiden sich die Ränge der Farben Weiß und Blau zu tauschen. **List 3** gewinnt den Stich.

- **Trunk 3+** >> **Trunk 4+** >> **Furcht 4**

Die Farbkarte **Furcht 4** nach dem **Trunk 4+** löst eine Reaktion mit dem blauen Effekt aus. Der **Trunk 3+** löst keine Reaktion aus. **Trunk 4+** gewinnt den Stich.

- **Furcht 4** >> **Trunk 3+** >> **Trunk 4+**

Der **Trunk 3+** nach der Farbkarte **Furcht 4** löst eine Reaktion mit dem blauen Effekt aus. **Trunk 4+** gewinnt den Stich.

- **Trunk 3+** >> **Trunk 5+** >> **Trunk 4+**

Da keine Farbkarte im Spiel ist, kommt es nicht zu einer Reaktion. **Trunk 5+** gewinnt den Stich.

### Ablauf einer Reaktion im Detail:

- 1/ Jekyll spielt den **Trunk 3+**.
- 2/ Hyde spielt **List 5** und löst damit eine Reaktion aus. Jekyll und Hyde beschließen gemeinsam, dass Jekyll den Effekt nutzt und den letzten Stich von Scotland Yard zu seinen Stichen legt.

- 3/ Scotland Yard spielt **Trunk 5+**, was keine weitere Reaktion auslöst, da in diesem Stich bereits eine ausgelöst wurde.

Schließlich gewinnt Scotland Yard den Stich: **Trunk 3+** und **5+** zählen als rote Karten, da **List 5** die einzige Farbkarte im Stich ist.

Scotland Yards **Trunk 5+** ist knapp höher als die **List 5** von Mr. Hyde.



## Ende der Runde

Nachdem der letzte Stich gespielt wurde (und ihr keine Karten mehr auf der Hand habt) beginnt das Ende der Runde.


**Hinweis:** Die ersten 4 Kapitel bringen euch Stück für Stück die Regeln des Spiels bei. Ab Kapitel 4 gelten diese Regeln immer, es sei denn, die aktuelle Kapitelregel besagt etwas anderes. Um ein normales Spiel ausserhalb der Kampagne zu spielen, befolgt einfach alle untenstehenden Regeln.

Zählt zunächst jeweils eure Stiche (ignoriert die Stiche von Scotland Yard). Dann führt alle für euer aktuelles Kapitel gültigen Schritte aus:

### Ab KAPITEL I


Die Person, die die **wenigsten Stiche** gesammelt hat, bewegt eure Figur **um die Anzahl ihrer Stiche** weiter. Wenn mindestens ein Spieler gar keinen Stich gemacht hat, bewegt sich die Figur nicht.

### Ab KAPITEL II

Bewegt eure Figur **zusätzlich** für jede Karte mit Wert 8  in euren Stichen (Jekyll und Hyde) ein Feld weiter.

### Ab KAPITEL III

Falls eure Figur bereits das Zielfeld erreicht hat, aber noch weiter ziehen müsste, bewegt stattdessen Scotland Yard weiter.

Bewegt dann Scotland Yard für jede Karte mit Scotland-Yard-Symbol  (1er, 2er und 3er) in den Stichen der dominanten Persönlichkeit ein **zusätzliches** Feld weiter.

### Ab KAPITEL IV

Bewegt Scotland Yard auch für jede Karte mit Scotland-Yard-Symbol (1er, 2er und 3er) in den Stichen der nicht-dominanten Persönlichkeit ein Feld weiter.

Ist die erste Runde beendet, dreht ihr den Zugreihenfolgemarkers auf die andere Seite. Fahrt dann mit der zweiten Runde fort (s. Schritt 6 des Kapitelaufbaus, Seite 6).

**Beachtet:** Steht eure Figur am Ende der ersten Runde bereits auf dem Zielfeld, müsst ihr trotzdem eine zweite Runde spielen.

# Ende eines Kapitels

## Sieg

Wenn am Ende der zweiten Runde die Jekyll & Hyde-Figur auf dem Zielfeld steht und nicht von Scotland Yard eingeholt wurde, habt ihr das Kapitel gewonnen.

## KAPITEL I-IV

Wenn ihr das Kapitel gewonnen habt, prüft ihr, ob ihr auch die Herausforderung (auf der Kapitelkarte mit den Regeln) geschafft habt. Wenn ja, erhaltet ihr die entsprechenden Punkte (☀️). Tragt sie in die Ergebnisliste ein und fahrt mit dem nächsten Kapitel fort. Habt ihr die Herausforderung nicht geschafft, erhaltet ihr keine Punkte, könnt aber trotzdem mit dem nächsten Kapitel fortfahren.

## Ab KAPITEL V

Wenn ihr das Kapitel gewonnen habt, umkreist den ersten noch nicht abgekreuzten Versuch (von links nach rechts) für das Kapitel in der Ergebnisliste und erhaltet die entsprechenden Punkte. Notiert diese Punkte in der Ergebnisliste und fahrt mit dem nächsten Kapitel fort.

## Niederlage

Hat die Jekyll & Hyde-Figur nach Ende der zweiten Runde das Zielfeld nicht erreicht, verliert ihr das Kapitel.

Tritt während einer Runde eine der folgenden Bedingungen ein, habt ihr ebenfalls verloren und das Kapitel endet sofort:

## Nur KAPITEL I-II

Falls ihr die Jekyll- & Hyde-Figur über das Zielfeld hinaus bewegen müsstet.

## Ab KAPITEL III

Falls die Scotland-Yard-Figur die Jekyll-&-Hyde-Figur erreicht oder überholt.

## Fortschritt in der Kampagne

Habt ihr ein Kapitel gewonnen, könnt ihr mit dem nächsten Kapitel weitermachen. Bei einer Niederlage gelten folgende Regeln:

## KAPITEL I-IV

Wenn ihr verloren habt, könnt ihr trotzdem mit dem nächsten Kapitel weitermachen. Allerdings erhaltet ihr dann keine Punkte für geschaffte Herausforderungen. Tragt also 0 Punkte ein und fahrt mit dem nächsten Kapitel fort oder wiederholt das Kapitel.

10


## Ab KAPITEL V

Markiert nach einer Niederlage den ersten freien Versuch (von links) für das Kapitel in der Ergebnisliste mit einem ✕. Dann versucht das Kapitel erneut. Ab dem 7. Versuch müsst ihr nichts mehr markieren, weitere Versuche zählen als „7+“. Fahrt erst mit dem nächsten Kapitel fort, wenn ihr dieses geschafft habt.

### Beispiel:

Jekyll & Hyde haben nach 2 erfolglosen Versuchen endlich **KAPITEL V** gewonnen. Sie markieren also Versuch 3 und erhalten 2 Punkte. Dann fahren sie mit **KAPITEL VI** fort.

III										2
IV										0
V	✕✕	3	4	5	6	7+				2
VI	1	2	3	4	5	6	7+			
VII	1	2	3	4	5	6	7+			



III										2
IV										0
V	✕✕	⊙	4	5	6	7+				2
VI	1	2	3	4	5	6	7+			
VII	1	2	3	4	5	6	7+			

# Ende der Kampagne

Wenn ihr **KAPITEL X** erfolgreich abschließt, habt ihr auch die gesamte Kampagne gewonnen. Glückwunsch! Nun könnt ihr eure Gesamtpunktzahl ausrechnen und versuchen, sie beim nächsten Durchgang zu übertreffen ...

## Credits Mandoo Games

Spieldesign: Olivier Cipièrre, Gaëtan Beaujannot, Geonil  
Illustration: Vincent Dutrait  
Grafikdesign: Eva Dream  
Entwicklung: Tylor Kim, Gaëtan Beaujannot  
Produktion: Kevin Kim, Marco Jung



© 2023, Mandoo Games Co.,Ltd.  
All rights reserved.  
Published by Mandoo Games.  
[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)



Lokalisierung: Nice Game  
Lektorat: Stephan Roths Schuh  
Deutsche Erstausgabe 2023 von  
Nice Game Publishing GmbH  
Friesdorfer Straße 194a Haus 5  
53175 Bonn  
[www.nicegamepublishing.com](http://www.nicegamepublishing.com)





SPIELER 1:

SPIELER 2:

KAPITEL	VERSUCHE	★	NOTIZEN
I			
II			
III			
IV			
V	1 2 3 4 5 6 7+		
VI	1 2 3 4 5 6 7+		
VII	1 2 3 4 5 6 7+		
VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
IX	1 2 3 4 5 6 7+		
X	1 2 3 4 5 6 7+		
GESAMT			

SPIELER 1:

SPIELER 2:

KAPITEL	VERSUCHE	★	NOTIZEN
I			
II			
III			
IV			
V	1 2 3 4 5 6 7+		
VI	1 2 3 4 5 6 7+		
VII	1 2 3 4 5 6 7+		
VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
IX	1 2 3 4 5 6 7+		
X	1 2 3 4 5 6 7+		
GESAMT			

Ihr könnt die Ergebnisliste auch von unserer Webseite herunterladen ([nicegamepublishing.com/jvsh2](http://nicegamepublishing.com/jvsh2)).