

JEKYLL vs HYDE

Джекіл проти Гайда - це гра на взятки для 2 гравців, заснована на відомій повісті Роберта Луїса Стівенсона «Дивна історія Доктора Джекіла і містера Гайда».

Як Доктор Джекіл, вам потрібно буде протистояти жорстоким атакам містера Гайда, щоб захистити свій розум і зберегти таємницю своєї подвійної природи. Як містер Гайд, ваша мета - домінувати над Доктором Джекілом, щоб подолати його особистість.



1 vs 1



14+



20'

КОМПОНЕТИ

21 Карт Зла:

7 Карт Гордині,

7 Карт Гніву,

7 Карт Грід.



4 Карти Зілля



1 Фігурка



3 Жетона



1 Ігрове Поле

(з Доріжкою Особистості)



1

ОГЛЯД

Один гравець – доктор Джекіл, інший – містер Гайд. Гра проходить втри раунди. В кінці кожного раунду особистість доктора Джекіла поступово зникає під невблаганним атаками містера Гайда. Гайд перемагає, як тільки фігурка на Доріжці Особистості досягає останнього поля (крайне ліворуч). Якщо фігурка не дійде до кінця доріжки після трьох раундів, то перемагає доктор Джекіл, рятуючись від темного впливу містера Гайда.

ПРИГОТУВАННЯ

- ① Виберіть, хто буде доктором Джекілом, а хто містером Гайд.
- ② Розмістіть Ігрове Поле між двома гравцями.
- ③ Розмістіть фігурку на першому полі доріжки особистості, на стороні доктора Джекіла (крайній праворуч).

Важливо: перше поле доріжки – це те, що крайнє праворуч, а останній – крайній ліворуч.

- ④ Розмістіть три кольорові жетони над Ігровим Полем.
- ⑤ Перетасуйте всі карти Зла та Зілля.
- ⑥ Містер Гайд роздає карти, а Доктор Джекіл перший гравець.



2

Сторона Містер Гайд

Сторона Доктор. Джекіл

ІГРОЛАД

Гра триває 3 раунди.

У кожному раунді грайте наступні фази по порядку:

1. Приготування
2. Взятки
3. Прогрес Зла

1. Приготування

Кожен гравець отримує 10 карт (5 карт, що залишилися, не роздаються; відкладіть їх убік).

Потім кожен гравець вибирає 1 карту зі своєї руки для обміну з опонентом. Покладіть карту на стіл долілиць та обміняйтеся ними одночасно (у 2 раунді ви обміняєте 2 карти, а у 3 раунді – 3 карти).

Примітка: якщо ви отримали 2 або більше карт Зілля серед ваших початкових 10 карт, ви повинні включити в обмін хоча б 1 карту Зілля.

Приклад 2-го раунду:

Це початок 2-го раунду.

Джекіл і Гайд повинні обмінятися 2-ма картами.



Джекіл має 3 карти Зілля, а Гайд - лише 1; в результаті Джекіл повинен включити в обмін принаймні 1 зі своїх карт Зілля.

2. Взятки

На початку кожного раунду, після фази Підготовки, фігурка на доріжці особистості визначає, хто стає першим гравцем. Якщо фігурка знаходиться на стороні доктора Джекіла, Джекіл починає раунд. Якщо фігурка на стороні містера Гайда, містер Гайд починає раунд. Доктор Джекіл починає 1-й раунд.

У раунді 10 взяток. Взятка грається наступним чином:

- Гравець, який починає, розіграє будь-яку карту з руки, горілиць.
- Якщо **перший гравець** розіграє кольорову карту, його опонент повинен розіграти карту того ж кольору, або він може розіграти карту Зілля. Якщо у нього немає карти такого ж кольору, він може розіграти будь-яку іншу карту.
- Якщо **перший гравець** розіграє карту Зілля, він повинен назвати колір. Його суперник повинен розіграти карту такого кольору (навіть, якщо у нього є карта Зілля!). Якщо у нього таких немає, він може розіграти будь-яку іншу карту.

Потім порівняйте обидві карти:

- Якщо обидві карти одного кольору, виграє найстарше число.
- Якщо карти мають різні кольори, виграє старший колір (див. далі), незалежно від числа.
- Якщо хтось грав Зілля, виконайте ефект Зілля, тоді виграє найстарше число. Переможець забирає обидві карти взятки і стає новим першим гравцем.

«Що таке взятка?»

Взятки - це тип гри, в якій кожен гравець розіграє карту на стіл. Гравець, який зіграв найкращу карту, забирає їх усі. Карти, які були розіграні, утворюють **взятку**, а переможець **забирає її**.

Ранг Кольору

Ранг Кольору на початку гри не враховується, але у кожному раунді ви будете визначати їх ранг за допомогою гральних карт.



Перший колір, що з'явиться (перша зіграна карта Зла) автоматично матиме найнижчий ранг. Розмістіть відповідний кольоровий жетон у відповідному полі Ігрового Поля (ліве поле). Другий колір, що з'явиться, займе середнє поле, після чого останній колір автоматично стане старшим кольором для цього раунду. Карти Зілля не мають кольорів тому не мають рангу.



Приклад:

- 1 Джекіл зіграв **Гординя 6** (фіолетова). Це перша зіграна карта Зла, тому **жетон Гордині** (фіолетовий) повинен бути розміщений на найнижчий ранг.
- 2 У Гайда немає карт Гордині на руках. Оскільки він може зіграти будь-яку карту, він грає **Гнів 4** (червона). Як другий колір раунду, **жетон Гніву** (червоний) повинен бути розміщений у середнє поле. Гайд виграє взятку, навіть якщо карта Джекіла має більше число, тому що Гнів має вищий ранг, ніж Гординя.
- 3 Автоматично **жетон Жадоби** (зелений) розміщується на останнє поле.

Карти Зілля

- Коли гравець розіграє карту Зілля, його ефект залежить від карти, яку розіграє його суперник.

Карта Гординя: переможець взятки забирає одну взятку (дві карти) у свого суперника.

Карта Жадоба: обидва гравці вибирають 2 карти зі своєї руки (або 1, якщо вона остання) і обмінюються ними одночасно.

Карта Гнів: приберіть усі кольорові жетони з Ігрового Поля. Скиньте ранги карт: наступний колір, що з'явиться, буде найнижчим і так далі.

Примітка: кольорові жетони нагадують про дію кожного Зілля.

- Коли розігрується карта Зілля, найстарше число завжди виграє взятку.
- Подвійне Зілля: Якщо обидва гравці розіграють карту Зілля, то вони нейтралізують один одного; нічого не відбувається, і найстарше число все одно виграє взятку.

Примітка: карти Зілля мають символ «+». Наприклад, «2+» вище за 2, але не за 3 і так далі.



Містер Гайда



Доктор Джекіл

Приклад: як перший гравець, Джекіл зіграв у «Зілля 4+» і оголосив **Гнів (червоний)**. Гайд повинен зіграти червону картку, тому він грає «**Гнів 6 (червоний)**». Через ефект Зілля кольорові ранги скидаються і Гайд виграве взятку.

3. Прогрес Зла

Порівняйте кількість взятків, які кожен гравець виграв у цьому раунді, і відніміть меншу кількість від більшої (наприклад, якщо доктор Джекіл виграв 6 взятків, а містер Гайд виграв 4 взятки, то остаточний результат $6-4=2$). Цей результат вказує на те, на скільки полів фішка переміститься на доріжці особистості у сторону містера Гайда.

Примітка: Зло невблаганне! Навіть якщо доктор Джекіл виграв більше взятків, ніж містер Гайд, фішка переміститься у сторону містера Гайда. Як доктор Джекіл, ваша мета - тримати рівновагу, не піддаючись темряві! Якщо маркер досягає останнього поля доріжки (крайнього лівого), то містер Гайд одразу виграве гру. В іншому випадку почніть новий раунд: приберіть три кольорові жетони з Ігрового Поля та перетасуйте всі карти, включаючи 5 карт, які ви відклали на початку цього раунду.

КІНЕЦЬ ГРИ

В кінці третього раунду доктор Джекіл перемагає, якщо фігурка не досягла останнього поля Доріжки Особистості.

ЕКСПЕРТНИЙ ВАРІАНТ: МАТЧ У ВІДПОВІДЬ

У базовій грі доктор Джекіл перебуває під постійним тиском і повинен ретельно планувати кожну дію. Для більш збалансованої та тактичної гри зіграйте 2 партії та поміняйтеся ролями між партіями.

В кінці кожної партії містер Гайд набирає стільки очок, скільки пройдено полів по Доріжці Особистості (включаючи останнє, тобто 10 очок, якщо він пройшов всю доріжку). Перемагає найкращий містер Гайд після двох партій. Якщо два містера Гаїда наберуть 10 очок, то перемагає той, кому знадобилося менше раундів для цього. Якщо цього недостатньо, щоб вирішити нічию, то матч закінчується внічию.

ТВОРЦІ

Автор: Geon-il

Художник: Vincent Dutrait

Графіка: Agsty Im

Редактори: Jerry Park, Evan Song

Додаткова Редактура та Переклад:

Antoine Prono (Transludis)

Продюсер: Kevin Kichan Kim

© 2020 Mandoo Games

www.mandoogames.com

