

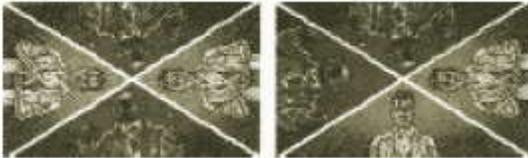


Dr. Jekyll y Mr. Hyde

Autor: Wolfgang Werner
Gráficos: Carsten Fuhrmann
Traducción: Carlos Moreno

Componentes del juego

- 2 cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde



Las palabras "Dr. Jekyll & Mr. Hyde" aparecen escritas en los reversos de las cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

- 28 cartas de juego

14 cartas de Dr. Jekyll que pueden ser reconocidas por el símbolo del frasco.

14 cartas de Mr. Hyde que pueden ser reconocidas por el símbolo del sombrero de copa.

- Estas instrucciones

- Un libreto ilustrado

Sobre el juego

La historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, bien conocida en todo el mundo y llevada a la pantalla en múltiples ocasiones, es la lucha entre el bien y el mal dentro de una misma persona. Jugando en equipos de dos personas, el objetivo es conseguir que el Dr. Jekyll o Mr. Hyde consiga vencer a su otro yo. Pero el control sobre las propias cartas es limitado. Los jugadores que dirijan al Dr. Jekyll también jugarán con las cartas de Mr. Hyde y viceversa. En el juego de cartas, como en la novela, la transformación ocurre en el momento más inoportuno. La sutil comunicación entre los compañeros y las tácticas secretas serán necesarias.

Nota: Las reglas para cuatro jugadores se describen primero. Las reglas especiales para tres jugadores pueden encontrarse al final de estas reglas.

Preparación del juego

Dos jugadores forman un equipo. Se decide a suertes quien juega con quien. La carta A de Dr. Jekyll y Mr. Hyde se coloca en la mesa para que las dos caras de Dr. Jekyll estén frente a los jugadores del Dr. Jekyll y las dos caras de Mr. Hyde estén frente a los jugadores de Mr. Hyde. Según esto, los jugadores del mismo equipo se sientan uno frente a otro.

La carta B de Dr. Jekyll y Mr. Hyde se aparta; sólo es necesaria para la variante.

Las 28 cartas de juego se barajan y se reparten una por una. Cada jugador puede tener cartas de Dr. Jekyll o de Mr. Hyde. Estas cartas se pueden distinguir por los símbolos que aparecen tanto en la parte delantera como en el reverso de las cartas.

Desarrollo del juego

El jugador sentado a la izquierda del jugador que ha repartido las cartas empieza. Él debe jugar una carta de su propio equipo o pedir a otro jugador que juegue una carta de su equipo. Eso supone que, como jugador del Dr. Jekyll tiene la opción de elegir una carta del Dr. Jekyll de su propia mano o solicitar a cualquier otro jugador (compañero u oponente) que juegue una carta del Dr. Jekyll en su lugar.

Por supuesto, sólo los jugadores que tengan al menos una carta del equipo que se solicita pueden ser elegidos.

Si el jugador elegido tienen más de una carta del equipo en cuestión en su mano, el puede elegir cuál quiere poner en juego.

En cualquier caso, la carta jugada cuenta como si hubiera sido jugada por el jugador que ha elegido quién debe jugarla. Después de que sea jugada la carta, el siguiente jugador (después del que estaba en su turno) juega la siguiente carta o elige a un jugador para que juegue la siguiente carta.

En cualquier caso, en su propio turno **los jugadores de Mr. Hyde juegan una de sus propias cartas de Mr. Hyde o solicitar a otro que juegue una carta de Mr. Hyde; los jugadores del Dr. Jekyll pueden jugar una de sus propias cartas del Dr. Jekyll o solicitar a otro que juegue una carta de Dr. Jekyll.**

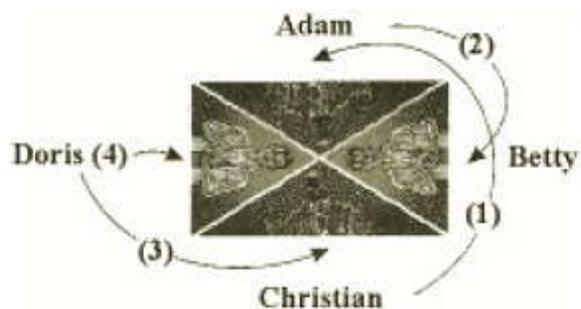
Es posible que se solicite a un jugador que juegue una carta varias veces durante un turno. Además es bastante frecuente que durante el desarrollo del juego los jugadores tengan diferente número de cartas en sus manos.

La carta de Dr. Jekyll y Mr. Hyde

Todas las cartas jugadas se colocan alrededor de la carta de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, en el lado donde el jugador que posee el turno está sentado.

Una vez que se ha jugado la cuarta carta, el jugador con la carta más alta frente a él gana la baza. **Si varias de las cartas situadas en la mesa tienen el mismo valor, la que primero ha sido jugada cuenta como la más alta.**

El jugador que ha ganado la baza es el que inicia la siguiente ronda.



Ejemplo superior: Adam empieza la ronda. Él pide a su compañero Christian que juegue una carta de Mr. Hyde. Christian elige una de sus propias cartas y la coloca en el lado de la carta de Dr. Jekyll y Mr. Hyde más cercano a Adam (1). Ahora es el turno de Betty. Ella pide una carta de Dr. Jekyll de Adam (2). Después de eso, Christian pide a Doris que juegue una carta de Mr. Hyde en su lugar (3). Finalmente Doris juega una carta del Dr. Jekyll de las suyas.

Doris ha jugado dos cartas, Betty ninguna. Aún así, todos han tenido su turno y tienen así una carta colocada frente a ellos.

Examinando las cartas ya jugadas, resulta claro quien esta en posesión del turno en cualquier momento del juego.

Resumen de las Cartas

Hay un set de 14 cartas de Mr. Hyde y un set de 14 cartas del Dr. Jekyll. Cada set se compone de: 1 transformación, 5 personajes, 5 lugares y 3 actos (o sentimientos).



La **Transformación** es la carta más alta. Aún así, no se puede ganar una baza con ella. Si la Transformación se pone en juego, las cuatro cartas de esa baza simplemente permanecen en la mesa. El jugador sobre el que se haya jugado la Transformación, inicia la siguiente baza. Quienquiera que gane la siguiente baza, ganará también las cartas de la ronda de Transformación que permanezcan sobre la mesa. Si esa segunda baza incluye la segunda Transformación, las ocho cartas de ambas bazas permanecen en la mesa y la tercera baza será la decisiva, empezando por el jugador sobre el que se haya jugado la segunda Transformación.

Si ambas Transformaciones se juegan en la misma baza, el jugador que haya jugado primero la Transformación empieza la siguiente baza.

Si se juega una Transformación en la última baza de la ronda, está resulta neutral y no cuenta para ningún equipo ya que después de la última baza ningún jugador tiene más cartas en su mano



Personajes: Después de la Transformación, los personajes son las cartas más altas (triumfos). Su grado está determinado por las letras de la A a la C, siendo Dr. Jekyll y Mr. Hyde (A) los personajes más valiosos. Otros personajes, todos de ambos equipos, son Mr. Utterson (B), Dr. Lanyon (C), Mr. Enfield (D) y Poole (E).

Lugares: Todas las cartas de lugar tienen menos valor que las de personajes, pero tienen el mismo valor entre ellas (F). De esta forma, si hay varias cartas de lugar en juego y ninguna carta de un valor superior en la baza, ganará la baza el jugador que haya colocado primero una carta de lugar.



Actos (o sentimientos): Las cartas de actos son las cartas más bajas y son superadas por cualquier otra carta. Todas son iguales entre ellas. Así que con cuatro cartas de lugar en una baza, el jugador que haya jugado primero una carta de lugar gana la baza. Pero para la puntuación, las cartas de lugar juegan un papel importante.

Estas cartas son *Furia* (Fury), *Imprudencia* (Recklessness) y *Asesinato* (Murder) para Mr. Hyde; y para el Dr. Jekyll, *Caridad* (Charity), *Compasión* (Mercy) y *Remordimiento* (Remorse).

Puntuación

Cuando las siete bazas se han jugado, se cuentan los puntos de cada equipo.

Los números se corresponden al número de las cartas. Las cartas de lugar cuentan entre 3 y 7 puntos, las cartas de personajes siempre cuentan 1 punto cada una. El tipo de esas cartas (Dr. Jekyll o Mr. Hyde) no importa a la hora de puntuar.

Las cartas de Transformación y de actos suman 0 puntos. Pero las de actos juegan otro papel muy importante a la hora de puntuar. Todas las cartas de actos conseguidas por el propio equipo al final del juego, multiplican los puntos conseguidos por ese equipo de acuerdo a lo siguiente. Con *Furia* o *Caridad* los puntos cuentan de forma simple, con *Imprudencia* o *Compasión* los puntos valen el doble y con *Asesinato* o *Remordimiento*, triple.

Si un equipo ha conseguido varias de sus propias cartas de actos, los factores se suman. Por ejemplo, con *Furia* y *Asesinato* multiplican por 4 los puntos del equipo de Mr. Hyde, *Compasión* y *Remordimiento*, los puntos valen por 5 para el equipo del Dr. Jekyll. Si se consiguen las tres cartas de actos del propio equipo multiplican como máximo por 6. Las cartas de actos del equipo rival que se posean no cuentan para ninguno de los equipos.

Un equipo que no haya podido ganar ninguna de sus propias cartas de actos obtiene 0 puntos (factor 0).

Ejemplo:

El equipo del Dr. Jekyll ha ganado dos bazas con las siguientes cartas:

Habitaciones de Mr. Hyde (6 puntos), Dr. Lanyon (1 punto), Mr. Hyde (1 punto), Transformación (-), Mr. Utterson (1 punto), Caridad (factor 1), remordimiento (factor 3) y Furia (factor 1).

Obtienen $(6+1+1+1) \times (1+3) = 9 \times 4 = 36$ puntos. Furia no cuenta para el equipo del Dr. Jekyll, pero evitan que la furia de Mr. Hyde (y evitan que esa carta puntúe para el equipo de Mr. Hyde).

Las cartas se barajan de nuevo y se inicia una nueva ronda.

Fin del juego

El juego termina cuando un equipo suma 1000 o más puntos. El equipo con la puntuación más alta gana.

Importante: Se sobreentiende que cualquier comunicación con el compañero, tales como hablar sobre qué carta jugar o a quién pedir una carta, está estrictamente prohibida durante el desarrollo del juego.

Reglas para 3 jugadores

Cuando se juega con tres jugadores, el jugador que lleva a Mr. Hyde compite con una mano visible y otra oculta contra el equipo del Dr. Jekyll.

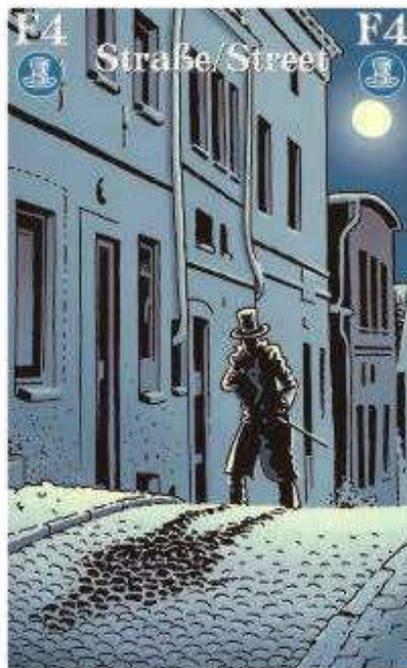
El juego se convierte en algo más táctico. Además es más fácil meterse en el juego cuando ya se ha jugado a "Dr. Jekyll & Mr. Hyde" con 4 jugadores, aunque no es una condición indispensable.

No hay equipos fijos. Cada jugador juega su turno de forma individual. El lugar situado frente al jugador que compite solo permanece vacío y se le llamará el fantasma de Mr. Hyde o simplemente el fantasma a partir de ahora. Las cartas se reparten como en el juego para 4 jugadores. **Las cartas del fantasma de Mr. Hyde permanecen visibles para que todos las puedan ver en el lugar vacío de la mesa.**

El jugador que no tiene compañero empieza el juego. Como en el juego para cuatro jugadores, él puede jugar una carta de Mr. Hyde de su mano o pedir a otro jugador que juegue una carta de Mr. Hyde por él.

También le está permitido solicitar al fantasma para que juegue una carta de Mr. Hyde. Como jugador de Mr. Hyde él también puede jugar una carta de las suyas. Por otra parte, cuando es el turno del fantasma, él se puede pedir a si mismo jugar una carta de Mr. Hyde. Así pues, **tanto si es el turno del fantasma o del jugador de Mr. Hyde, el jugador siempre puede elegir una carta de Mr. Hyde de su propia mano o del fantasma.**

Si se le pide al jugador que juega solo una carta del Dr. Jekyll, él debe entregar una de su mano.



Si se le pide al fantasma de Mr. Hyde una carta del Dr. Jekyll, el jugador individual elige una de las cartas del Dr. Jekyll de las que tiene el fantasma.

Después de cada ronda, el jugador sentado a la izquierda del jugador que juega solo se mueve a la posición del fantasma. Él reparte las cartas para la siguiente ronda. El jugador a la derecha del anterior jugador que jugaba en solitario se convierte en el nuevo jugador en solitario y juega las cartas de Mr. Hyde.

Los puntos comunes de cada equipo se añaden por separado a cada uno de los jugadores del equipo. El juego también termina cuando un jugador alcanza los 1000 puntos.

Consejos y Variantes

Consejo 1: Se debe recordar de forma clara que cartas ya han sido puestas en juego y cuales no.

Consejo 2: Basándose en la forma de jugar, intenta determinar qué cartas serán probablemente jugadas por los otros jugadores.

Consejo 3: Si es posible, intenta reducir las cartas que pueden elegir tus oponentes y conserva las tuyas.

Consejo 4: Es recomendable pedir al rival que juegue una carta en tu lugar cuando tu compañero es el último en jugar carta en la baza. Es peligroso pedir a un rival que juegue una carta por ti si él es el último en jugar carta en esa baza.

Variante: Usa la carta B de Dr. Jekyll y Mr. Hyde en vez de la carta A de Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Ahora los compañeros se sientan juntos.

