

Dr.Jekyll & Mr.Hyde

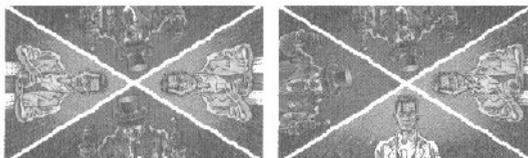
Un astuto gioco di carte a presa
per tre - quattro giocatori dai 10 anni in su

Autore: Wolfgang Werner, grafica: Carsten Fuhrmann

Traduzione del regolamento: Andrea Marino - sortilege@email.it

Contenuto:

- 2 Carte Posizione



carta Posizione A

carta Posizione B

Le Carte Posizione hanno sul retro la scritta Dr.Jekyll & Mr.Hyde.

- 28 carte da gioco

14 carte appartengono al Dr.Jekyll e si riconoscono dal simbolo del fiasco di vetro posto sul retro;

14 carte appartengono a Mr.Hyde e si riconoscono dal simbolo del cilindro posto sul retro.

- questo regolamento

- un libretto con ulteriori spiegazioni

L'idea del gioco

La storia del Dr.Jekyll e Mr.Hyde, nota in tutto il mondo e più volte trasposta in film, è la lotta tra la personalità "buona" e quella "cattiva" di un individuo.

Lo stesso accade in questo gioco, dove due squadre da due giocatori ciascuna cercano di portare Dr.Jekyll o Mr.Hyde alla vittoria sull'altra personalità. Il controllo sulle proprie carte è limitato. I giocatori Dr.Jekyll devono giocare anche le carte di Mr.Hyde e viceversa.

Come nel romanzo di Stevenson, anche nel gioco di carte la persona si trasforma in momenti inopportuni. Sono richieste tattiche attente e astute comunicazioni con il proprio compagno.

Nota: Innanzitutto sono descritte le regole per quattro giocatori. Le regole speciali per tre giocatori si trovano alla fine del regolamento.

Preparazione

Si formano le squadre con due giocatori ciascuna. Si decidono le coppie tirando a sorte. La carta Posizione A viene messa sul tavolo in modo da indicare i posti ai due Dr.Jekyll e ai due Mr.Hyde. In questo modo i giocatori di ogni squadra siedono l'uno opposto all'altro .

La carta Posizione B è messa da parte; serve solamente per la variante.

Tutte le 28 carte del gioco sono mischiate e distribuite una ad una. Ad ogni giocatore capiteranno carte del Dr.Jekyll così come carte di Mr.Hyde. Queste carte possono essere distinte dai loro simboli mostrati sia sulla parte anteriore sia sul retro.

Svolgimento del gioco

Comincia a giocare il giocatore seduto alla sinistra del mazziere. Deve giocare una carta della propria squadra oppure farla giocare ad un altro. Significa che se è Dr.Jekyll, sceglie se giocare una carta Dr.Jekyll che ha in mano oppure se chiedere a qualcun altro (compagno o avversario) di giocare una carta Dr.Jekyll al suo posto. Chiaramente può scegliere solamente giocatori che hanno in mano almeno una carta della sua squadra.

Se il giocatore scelto ha in mano più di una carta di quella squadra, potrà scegliere liberamente quale giocare.

In ogni caso, il giocatore di turno rimane quello che ha scelto a chi fare giocare la carta. Il giocatore che siede alla sua sinistra sarà il prossimo giocatore di turno e giocherà una carta oppure la farà giocare ad un altro.

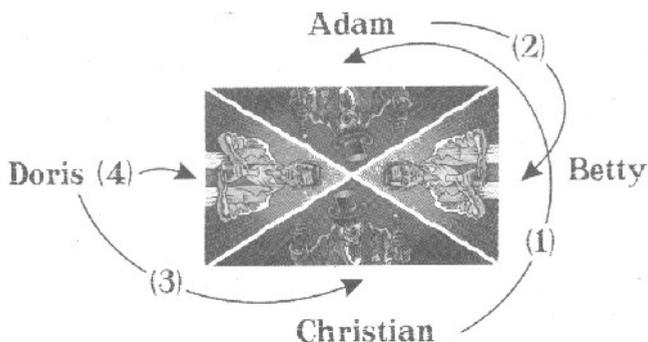
Ad ogni turno quindi **il giocatore Mr.Hyde gioca una delle proprie carte Mr.Hyde o fa giocare una carta Mr.Hyde ad un altro giocatore ; il giocatore Dr.Jekyll gioca una delle proprie carte Dr.Jekyll o fa giocare una carta Dr.Jekyll ad un altro giocatore.**

È possibile che ad un giocatore venga richiesto più volte in un round di giocare la carta. Perciò è piuttosto frequente che durante il corso del gioco i giocatori abbiano un diverso numero di carte in mano.

La carta Posizione

Tutte le carte giocate sono piazzate intorno alla carta Posizione, in corrispondenza del lato che indica il giocatore di turno.

Dopo che la quarta carta è stata giocata, il giocatore che ha la carta più alta di fronte a lui vince il round e prende tutte le carte sul tavolo. **Se più di una carta sul tavolo ha il valore più alto, conta come vincente la prima carta ad essere stata giocata.** Il giocatore che ha vinto il round sarà il successivo di turno.



Esempio sopra: Adam inizia il round. Lui chiede al suo compagno Christian di giocare una carta di Mr.Hyde. Christian sceglie una delle proprie carte e la mette sul lato di Adam della carta Posizione (1). Poi è il turno di Betty e lei richiede una carta Dr.Jekyll ad Adam (2). Dopodichè Christian chiede a Doris di giocare ad una carta Mr.Hyde per lui (3). Alla fine Doris gioca un sua carta Dr. Jekyll (4).

Doris ha giocato due carte, Betty nessuna. Anche così, ognuno ha fatto il suo turno di gioco e quindi ha una carta di fronte a sè.

In qualunque momento durante il gioco, in base alle carte che sono state già giocate, si capisce chi è di turno

Panoramica sulle carte

Ci sono 14 carte Mr.Hyde e 14 carte Dr.Jekyll. Ogni set consiste di: 1 trasformazione, 5 personaggi, 5 luoghi e 3 azioni (o sentimenti).



Carte Trasformazione

La **Trasformazione** (*Verwandlung*) è la carta più alta nella gerarchia. Tuttavia, non si può vincere un round con questa carta. Se la Trasformazione è giocata, tutte le quattro carte di quel round semplicemente rimangono sul tavolo. Il giocatore per il quale è stata giocata la Trasformazione, comincerà il round successivo. Chi vincerà il round successivo otterrà anche tutte le carte del round di trasformazione che sono rimaste sul tavolo dal turno precedente. Se in questo successivo round viene giocata la seconda carta Trasformazione allora tutte le otto carte di entrambi i round rimangono sul tavolo. Quindi sarà un terzo round a decidere chi vincerà tutte le carte dei tre round. Il giocatore per il quale è stata giocata la seconda Trasformazione, comincerà per primo il terzo round.

Se in un unico round vengono giocate entrambe le trasformazioni, inizierà il round

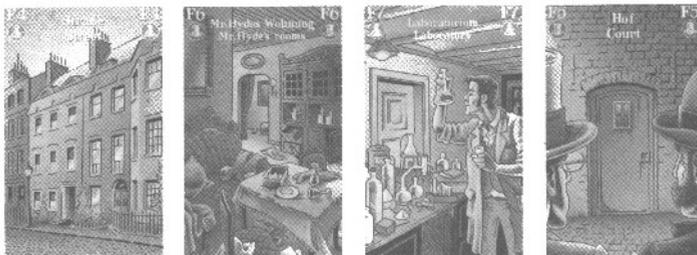
successivo il giocatore per cui è stata giocata la carta Trasformazione per prima.

Se una Trasformazione viene giocata nell'ultimo round, il round rimane neutrale e non conta per alcuna squadra, perché dopo l'ultimo round nessun giocatore ha più le carte in mano.



Carte Personaggio

Personaggi: dopo la Trasformazione, le carte più alte (briscole) sono i Personaggi. La gerarchia delle carte è indicata dalle lettere da A ad E, per cui il Dr. Jekyll e Mr. Hyde sono le carte personaggio più alte. Gli altri personaggi, per entrambe le squadre, sono Mr. Utterson (B), Dr. Lanyon (C), Mr. Enfield (D) e Poole (E).



Carte Luogo

Luoghi: le carte Luogo hanno valore più basso dei Personaggi, ma uguale fra loro (F). In modo tale che se in un round ci sono più carte Luogo e nessuna carta più alta, il giocatore la cui carta Luogo è stata giocata per prima si aggiudica il round. I numeri sulle carte sono importanti solamente per il punteggio.



Azioni (o Sentimenti): le carte Azione sono le carte più basse nella gerarchia e perdono contro ogni altra scheda. Fra di loro sono di uguale valore. Quindi con quattro carte Azione in un round il giocatore la cui carta Azione è stata giocata per

prima vince il round. Durante l'assegnazione dei punti le carte Azione hanno un ruolo particolare.

Ci sono le carte Furia (*Wut*), Crudeltà (*Rücksichtslosigkeit*) ed Assassinio (*Mord*) per il Mr.Hyde così come Benevolenza (*Mildtätigkeit*), Compassione (*Barmherzigkeit*) e Rimorso (*Reue*) per il Dr.Jekyll.

Assegnazione dei punti

Quando tutti i sette round sono stati giocati, ogni squadra calcola i propri punti.

I punti corrispondono ai numeri sulle carte. Le carte Luogo valgono tra 3 e 7 punti; Le carte Personaggio valgono sempre 1 punto ognuna. Il tipo (Dr.Jekyll o Mr.Hyde) delle carte Personaggio o Luogo non ha importanza per il punteggio.

Le carte Trasformazione e Azione contano 0 punti. La carta Azione ha tuttavia un altro ruolo molto importante nel calcolo del punteggio. Tutte le carte Azione della **propria Personalità** (Mr.Hyde/Dr.Jekyll) prese da una squadra alla fine del gioco moltiplicano i punti di questa squadra secondo un determinato fattore. Con la Furia o la Carità i punti si moltiplicano per uno, con la Crudeltà o la Compassione i punti si moltiplicano per due e con l'Assassinio o il Rimorso si moltiplicano per tre.

Se una squadra ha preso più carte Azione della propria personalità, i moltiplicatori sono sommati. Ad esempio, con *Furia* e *Assassinio* si moltiplicano quattro volte (2+2) i punti per Mr.Hyde, con *Rimorso* e *Misericordia* cinque volte (2+3) per la squadra Dr.Jekyll. Se tutti e tre le carte Azione della propria squadra sono state prese, si arriva al massimo di moltiplicare per sei (3+2+1). Le proprie carte Azione in possesso della squadra avversaria non moltiplicano niente per nessuna delle due squadre.

Se una squadra non riesce a vincere nessuna delle proprie carte Azione, riceve 0 punti (moltiplica i punti x 0).

Esempio:

La squadra del Dr.Jekyll ha vinto due round ottenendo le carte seguenti:

L'appartamento di Mr.Hyde (*Mr.Hydes Wohnung*) (6 punti), Dr.Lanyon (1 punto), Mr.Hyde (1 punto), Trasformazione (-), Mr.Uttersen (1 punto), Carità (moltiplicatore x 1), Rimorso (moltiplicatore x 3) e Furia (moltiplicatore x 1).

Quindi ottengono $(6+1+1+1) \times (1+3) = 9 \times 4 = 36$ punti. La Furia non conta per la squadra del Dr.Jekyll, ma loro hanno evitato di rendere furibondo Mr.Hyde (e quindi di attivare il moltiplicatore a favore di Mr.Hyde).

Le carte vengono mischiate e si giocano altri sette round.

Fine del gioco

Il gioco termina quando una squadra arriva a 1000 punti o più. La squadra con il punteggio più alto vince.

Importante: durante il gioco, è severamente vietato accordarsi con il proprio compagno

Regole per tre giocatori

Quando si gioca con tre giocatori, il giocatore Mr.Hyde lotta contro la squadra del Dr.Jekyll con una mano di carte visibile (scoperta, sul tavolo) ed una mano di carte chiusa.

Il gioco è un po' più tattico. L'apprendimento del gioco è più semplice se si ha già giocato a Dr.Jekyll & Mr.Hyde in quattro giocatori. Tuttavia questo non è assolutamente necessario.

Non ci sono squadre fisse. Un giocatore a turno gioca in solitario. Il posto a sedere di fronte al giocatore solitario rimane libero e nel proseguo verrà indicato come "il fantasma di Mr.Hyde" o semplicemente "il fantasma". Le carte sono distribuite come nel gioco a quattro giocatori. **Le carte del fantasma di Mr.Hyde sono visibili a tutti, lasciate scoperte sul lato vuoto del tavolo.**

Il giocatore solitario avvia il gioco. Come nel gioco a quattro lui può giocare una carta Mr.Hyde dalla sua mano o può richiedere ad un altro giocatore di giocare per lui una carta Mr.Hyde. Gli è permesso anche richiedere al fantasma di giocare una carta Mr.Hyde per lui ed essendo lui stesso Mr.Hyde potrà scegliere da sé la carta da giocare. Viceversa, quando è il turno del fantasma, può richiedere a se stesso di giocare una carta Mr.Hyde per il fantasma. Questo significa che **quando è il turno del fantasma o del giocatore solitario, il giocatore solitario ha sempre la possibilità di scegliere liberamente una carta Mr.Hyde dalla propria mano o da quella del fantasma.**

Se al giocatore solitario è richiesto di giocare una carta Dr.Jekyll, deve prenderla dalla propria mano. Se al fantasma di Mr.Hyde è richiesto di giocare una carta Dr.Jekyll, sarà il giocatore solitario a sceglierla fra le carte Dr.Jekyll del fantasma. Al termine di ogni serie di sette round, il giocatore che siede alla sinistra di quello solitario prende il posto del fantasma. Sarà lui a dare le carte per la prossima serie di round. Il giocatore a destra del precedente giocatore solitario diventa il nuovo giocatore solitario e giocherà le carte di Mr.Hyde.

I punti comuni di una squadra sono registrati separatamente per ogni giocatore. Si gioca fino a quando un giocatore raggiunge i 1000 punti.

Consigli e variante

Consiglio 1: è utile ricordarsi bene quali carte sono già state giocate, e quali sono ancora da giocarsi.

Consiglio 2: basandosi sulle carte giocate dagli avversari, si dovrebbe cercare di determinare quali carte probabilmente hanno in mano gli altri giocatori.

Consiglio 3: verso la fine del gioco diventa sempre più evidente quali sono le carte ancora in gioco. Per sfruttare al meglio questa situazione, si dovrebbe aver costretto gli avversari a giocare il prima possibile le proprie carte; le loro carte sarebbero ridotte di numero e ci si preserva la possibilità di fare le proprie scelte private.

Consiglio 4: ma prudenza! Non si dovrebbe mai richiedere di giocare per se stessi all'avversario che è ultimo di mano. Invece di solito è una mossa abbastanza sicura fare giocare l'avversario se il proprio compagno di squadra siede per ultimo di mano, così da avere la certezza di giocare l'ultima carta del round.

Variante: usare la carta di Posizione B invece della carta di Posizione A. Ora i compagni di squadra siedono uno accanto all'altro.