

ДЖЕКИЛЛ ПРОТИВ ХАЙДА

«Джекилл против Хайда» – игра на взятки для двух участников, созданная по мотивам знаменитой повести Роберта Льюиса Стивенсона «Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда». Игроку в роли доктора Джекилла необходимо противостоять яростным атакам мистера Хайда, чтобы сберечь разум и сохранить тайну своей двойственной натуры. Цель же игрока в роли мистера Хайда – одолеть доктора Джекилла и подавить его личность.

СОСТАВ ИГРЫ



21 карточка зла

(по 7 карточек гордыни, гнева и жадности)



4 карточки эликсира



3 цветных жетона ранга



1 фишка личности

Игровое поле
(со шкалой самоопределения)



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Один игрок становится доктором Джекиллом, другой – мистером Хайдом. Игра длится три раунда. К концу каждого личность доктора Джекилла постепенно разрушается под безжалостными атаками мистера Хайда. Когда фишка личности достигает последнего (крайнего левого) деления на шкале самоопределения – мистер Хайд побеждает. Если после трех раундов фишка не дошла до конца трека, это знаменует победу доктора Джекилла, справившегося с темным влиянием мистера Хайда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Решите, кто из вас будет доктором Джекиллом, а кто – мистером Хайдом.
- 2 Поместите игровое поле между вами.
- 3 Поставьте фишку личности на крайнее правое деление шкалы на стороне доктора Джекилла.

Запомните: первое деление шкалы – крайнее правое, последнее – крайнее левое.

- 4 Перемешайте вместе все карточки зла и эликсира.
- 5 Получившуюся стопку положите рядом с игровым полем, рядом с ней положите 3 цветных жетона.
- 6 Мистер Хайд раздает карточки, а доктор Джекилл первым делает ход.



Сторона мистера Хайда

Сторона доктора Джекилла

ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда. В каждом раунде по порядку проходят 3 фазы:

1. Подготовка
2. Розыгрыш взяток
3. Нарастание зла

1. ПОДГОТОВКА

Каждый игрок получает по 10 карточек (оставшиеся 5 карточек не раздаются, отложите их в сторону). Затем каждый игрок выбирает 1 карточку из своей руки для обмена с противником.

Положите карточки на стол лицевой стороной вниз и обменяйтесь ими одновременно.

Во втором раунде идет **обмен 2-х карточек**, а в третьем **уже 3-х**.

Примечание:

если после раздачи среди ваших 10 карточек оказалось 2 карточки эликсира или больше, вы должны включить в обмен как минимум 1 эликсир.

Пример 2-го раунда:

*Это начало второго раунда.
Джекилл и Хайд должны положить
на обмен по 2 карточки каждый.*



У Джекилла 3 карточки эликсира, а у Хайда только 1 карточка, поэтому Джекилл должен включить в обмен хотя бы 1 свою карточку эликсира.

2. РОЗЫГРЫШ ВЗЯТОК

Что такое игра на взятки?

*Игры на взятки – это разновидность игр, в которых каждый участник играет карточку, выкладывая ее на стол. Игрок, выложивший карточку с большим числом, забирает все сыгранные карточки. Сыгранные карточки образуют **взятку**, победитель **забирает** ее и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой.*

В начале каждого раунда, после фазы подготовки, фишка личности определяет, кто теперь делает первый ход. Раунд начинает тот игрок, на чьей стороне поля находится фишка личности. Первый раунд всегда начинается ходом доктора Джекилла.

В раунде разыгрывается 10 взятков. Розыгрыш идет следующим образом:

- **Игрок, делающий ход первым**, разыгрывает любую карточку из своей руки, выкладывая ее на стол лицом вверх.
- Если игрок разыграл цветную карточку, его противник должен разыграть карточку того же цвета – или вместо этого он может разыграть карточку эликсира. Если у него нет карточки того же цвета, он может сыграть любую другую карточку.
- Если **игрок, делающий ход первым**, разыгрывает карточку эликсира, он должен объявить цвет. Его противник обязан разыграть карточку объявленного цвета (даже если у него имеется карточка эликсира!). Если у противника нет подходящей карточки, он может разыграть любую другую карточку.

Затем сравните выложенные карточки:

- Если обе карточки одного цвета, выигрывает та, на которой наибольшее число.
- Если карточки разного цвета, побеждает та, чей цветовой ранг выше (подробности см. на стр. 5), независимо от чисел на них.
- Если кто-то разыграл эликсир, сначала применяется эффект этого эликсира, а затем сравниваются числа на карточках.

Победитель забирает обе карточки – это взятка. Держите полученные взятки отдельно друг от друга – это важно для дальнейших игровых эффектов. Игрок, забравший взятку, первым будет делать следующий ход.

РАНЖИРОВАНИЕ ЦВЕТОВ

В начале игры цвета не имеют ранга, но в каждом раунде их ранг будет меняться, когда вы будете разыгрывать свои карточки.

Первому появившемуся цвету (его определяет первая сыгранная карточка зла) автоматически присваивается самый низкий ранг. Поместите жетон этого цвета на соответствующую ячейку игрового поля (левая ячейка). Цвет, который появится вторым, займет центральную ячейку, и в тот же момент последний цвет автоматически станет самым ценным цветом этого раунда. Карточки эликсира не имеют цвета и не могут быть ранжированы.



Пример:

- 1) Джекилл играет **гордыню 6 (фиолетовую)**. Это первая разыгранная карточка зла, поэтому **жетон гордыни (фиолетовый)** кладется на ячейку самого низкого ранга.
- 2) У Хайда на руке нет карточек гордыни. В этом случае он может разыграть любую карточку, и он разыгрывает **гнев 4 (красный)**. Второй цвет раунда – красный, значит **жетон гнева (красный)** размещаем в ячейке среднего ранга. Хайд забирает взятку, даже если число на карточке Джекилла больше – гнев сейчас по рангу выше, чем гордыня.
- 3) **Жетон жадности (зеленый)** автоматически размещается на последнее оставшееся место.

КАРТОЧКИ ЭЛИКСИРА

- Эффект карточки эликсира зависит от того, какая карточка выложена противником.

Карточка гордыни (фиолетовая): игрок, забравший взятку, берет у своего противника еще одну взятку.

Карточка жадности (зеленая): оба игрока выбирают по 2 карточки из своей руки (или по 1, если она последняя) и обмениваются ими одновременно.

Карточка гнева (красная): уберите все цветные жетоны с игрового поля. Ранги цветов карточек сбрасываются: следующий выложенный цвет будет самым низким по рангу, и т. д.



Примечание:

на цветных жетонах изображены напоминания о каждом эффекте эликсира.

- Когда разыгрывается карточка эликсира, взятку всегда забирает тот, у кого на карточке число больше/чьа карточка с наивысшим номиналом.
- Двойной эликсир: если оба игрока разыгрывают карточку эликсира, они нейтрализуют друг друга, т. е. ничего не происходит, и взятка по-прежнему уходит к тому, у кого на карточке число больше.

Примечание:

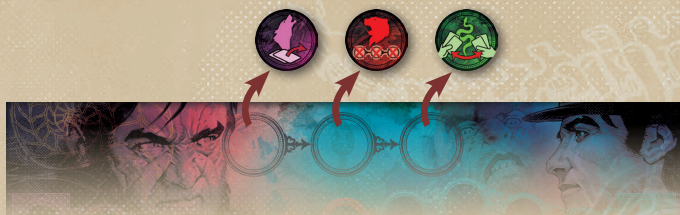
карточки эликсира помечены символом «+». Например, «2+» больше, чем 2, но не больше, чем 3; то же касается и других чисел.



Игрок
за мистера Хайда



Игрок
за доктора Джекилла



Пример:

Пример: Джекилл делает первый ход, он сыграл «Эликсир 4+» и объявил **гнев (красный цвет)**. Хайд должен разыграть красную карточку, и он выкладывает «гнев 6». Из-за эффекта эликсира ранги цветов сбрасываются, и взятку забирает Хайд, т.к. на его карточке наибольшее число.

3. НАРАСТАНИЕ ЗЛА

Сравните количество взяток, выигранных каждым игроком в этом раунде, и вычтите из большего меньшее. Например, если доктор Джекилл выиграл 6 взяток, а мистер Хайд выиграл 4 взятки, то окончательный результат будет $6 - 4 = 2$. Результат показывает, на сколько делений фишка личности переместится в сторону мистера Хайда.

Примечание:

зло неумолимо! Даже если доктор Джекилл возьмет больше взяток, чем мистер Хайд, фишка все равно переместится в сторону мистера Хайда. Если вы доктор Джекилл, то ваша цель – сохранять равновесие, не поддаваясь тьме! Едва фишка достигнет последнего (крайнего левого) деления шкалы, мистер Хайд мгновенно победит в игре. Если этого еще не случилось, начните новый раунд: уберите с поля три цветных жетона и перемешайте все карточки, включая отложенные в начале этого раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце третьего раунда доктор Джекилл побеждает, если фишка личности так и не достигла последнего (крайнего левого) деления шкалы.

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ: ОТВЕТНЫЙ МАТЧ

В базовой игре доктор Джекилл находится под постоянным давлением и должен тщательно планировать каждое действие. Для более сбалансированной и тактической игры сыграйте в игру 2 раза, меняясь после завершения игры.

В конце каждой партии мистер Хайд получает столько очков, сколько делений фишка личности прошла по шкале самоопределения (включая последнее деление: т. е. мистер Хайд получит 10 очков, если фишка пройдёт всю шкалу). Мистер Хайд, набравший 10 очков, побеждает. Если оба Хайда набрали по 10 очков, то побеждает тот, кто потратил на это меньше раундов. Если и так равенство сохраняется, то в матче ничья.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Geonil

Иллюстратор: Венсан Дютре

Графический дизайн: Agsty Im, Екатерина Самухина

Разработка: Джерри Парк, Эван Сонг

Редактура и перевод: Антуан Проно, Олеся Шамарина

Производство: Кевин Кичан Ким

Рекламный агент: Instaplay

© Zvezda. All rights reserved.

© 2020 Mandoo Games

www.mandoogames.com



8872

