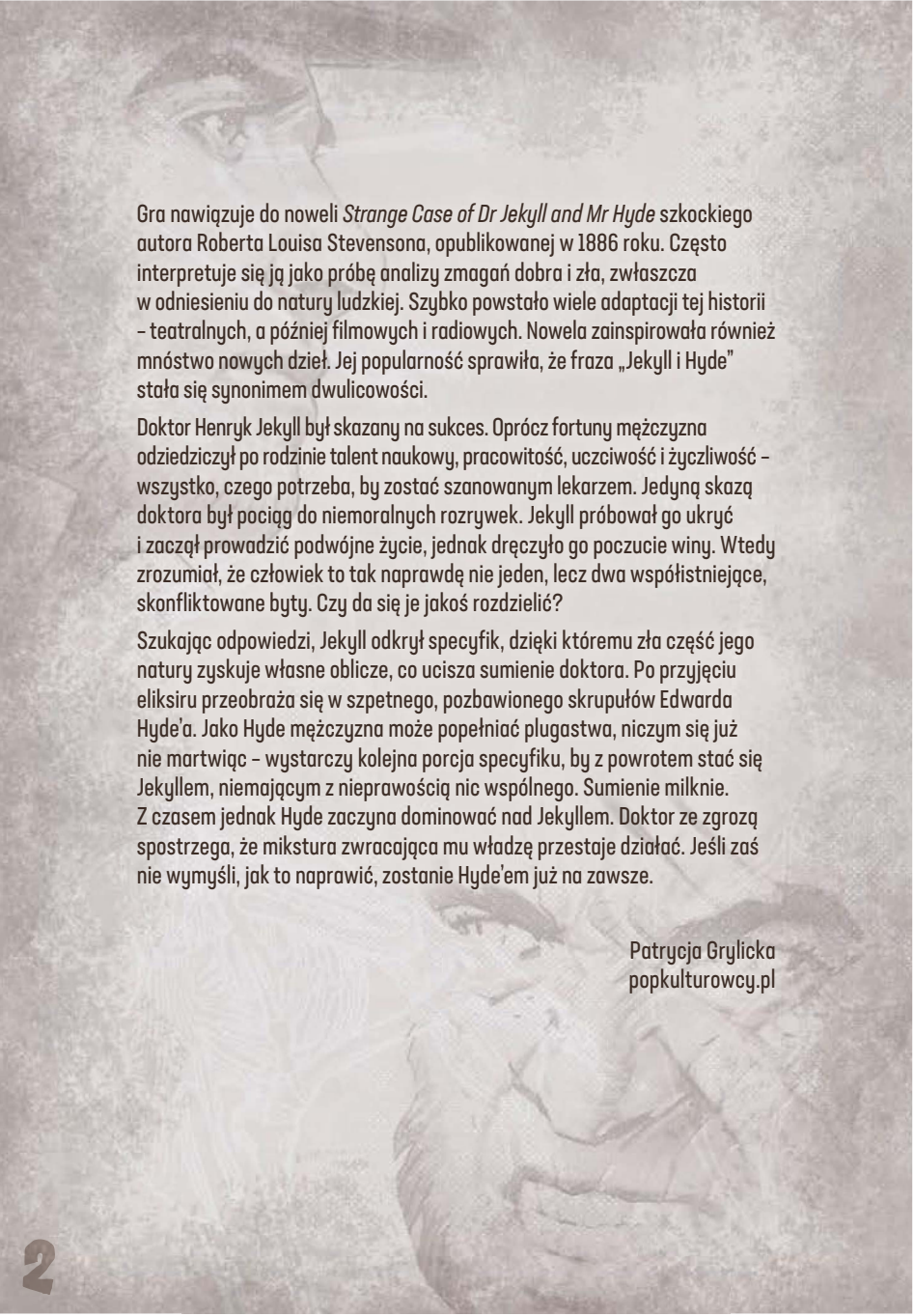


JEKYLL | HYDE





Gra nawiązuje do noweli *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* szkockiego autora Roberta Louisa Stevensona, opublikowanej w 1886 roku. Często interpretuje się ją jako próbę analizy zmagania dobra i zła, zwłaszcza w odniesieniu do natury ludzkiej. Szybko powstało wiele adaptacji tej historii – teatralnych, a później filmowych i radiowych. Nowela zainspirowała również mnóstwo nowych dzieł. Jej popularność sprawiła, że fraza „Jekyll i Hyde” stała się synonimem dwulicowości.

Doktor Henryk Jekyll był skazany na sukces. Oprócz fortuny mężczyzna odziedziczył po rodzinie talent naukowy, pracowitość, uczciwość i życzliwość – wszystko, czego potrzeba, by zostać szanowanym lekarzem. Jedyną skazą doktora był pociąg do niemoralnych rozrywek. Jekyll próbował go ukryć i zaczął prowadzić podwójne życie, jednak dręczyło go poczucie winy. Wtedy zrozumiał, że człowiek to tak naprawdę nie jeden, lecz dwa współistniejące, skonfliktowane byty. Czy da się je jakoś rozdzielić?

Szukając odpowiedzi, Jekyll odkrył specyfik, dzięki któremu zła część jego natury zyskuje własne oblicze, co ucisza sumienie doktora. Po przyjęciu eliksiru przeobraża się w szpetnego, pozbawionego skrupułów Edwarda Hyde'a. Jako Hyde mężczyzna może popełniać plugastwa, niczym się już nie martwić – wystarczy kolejna porcja specyfiku, by z powrotem stać się Jekylllem, niemającym z nieprawością nic wspólnego. Sumienie milknie. Z czasem jednak Hyde zaczyna dominować nad Jekylllem. Doktor ze zgrozą spostrzega, że mikstura zwracająca mu władzę przestaje działać. Jeśli zaś nie wymyśli, jak to naprawić, zostanie Hyde'em już na zawsze.

Patrycja Grylicka
popkulturowcy.pl

Gra opiera się na mechanice zwanej **trick taking**, czyli **zbieranie lew**. Polega ona na tym, że gracze zagrywają karty na stół – gracz, który zagrał silniejszą, **zbiera** je wszystkie. Zagrane karty to **lewy**. W naszej instrukcji nazwę tę zastąpiliśmy **punktami przemiany**, nawiązującymi do tematu gry, czyli przemiany doktora Jekylla w pana Hyde'a.

Jekyll i Hyde to asymetryczna gra karciana dla 2 graczy. Podczas rozgrywki jeden gracz wciela się w doktora Jekylla, starając się zachować wewnętrzną równowagę i nie dopuścić do przemiany w pana Hyde'a. Drugi gracz jako pan Hyde chce doprowadzić do tej przemiany i zaważnąć doktorem Jekylllem. Co zwycięży – dobro czy zło?

ELEMENTY GRY



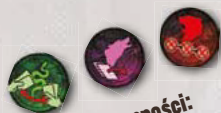
21 kart ciemności:

7 kart dumy, 7 kart chciwości, 7 kart gniewu



znacznik przemiany

4 karty eliksirów



3 żetony ciemności:


żeton dumy, żeton chciwości, żeton gniewu

plansza



PRZYGOTOWANIE GRY

Ustalcie, kto będzie grał jako doktor Jekyll, a kto będzie panem Hyde'em.

- 1 Usiądźcie naprzeciwko siebie, a **planszę** połóżcie na środku stołu.
- 2 **Znacznik przemiany** połóżcie na torze przemiany - na polu z podobizną doktora Jekylla: 
- 3 **3 żetony ciemności** połóżcie obok pól siły kolorów.
- 4 Wszystkie **karty (ciemności i eliksiry)** dokładnie potasujcie. Stwórzcie z nich **stos** (karty leżą rewersem do góry) i połóżcie obok planszy.



CEL GRY

Podczas gry zdobywacie **punkty przemiany**. Punkty te wpływają na szybkość przemiany doktora Jekylla w pana Hyde'a.

Na koniec każdej rundy **znacznik przemiany** przesuwany jest o odpowiednią liczbę pól na **torze przemiany**. Znacznik ten zawsze podąża w jednym kierunku: w stronę **fioletowych** pól, co oznacza stopniowe przeobrażanie się doktora Jekylla w pana Hyde'a.

Każdy gracz ma inne warunki zwycięstwa na koniec gry:

- **Doktor Jekyll** wygra, jeśli znacznik przemiany **nie dotrze na ostatnie pole** toru przemiany.
- **Pan Hyde** wygra, jeśli znacznik przemiany **dotrze na ostatnie pole** toru przemiany.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **3 rundy**. Każdą z nich rozpoczynacie, mając **po 10 kart** w ręce. Rundy przebiegają w następujący sposób. Wykładacie **po 1 karcie**. Gracz, który wyłoży silniejszą kartę, **zdobywa 1 punkt przemiany** i zabiera obie zagrane karty. Kładzie je przed sobą.

Każda taka para kart = 1 punkt przemiany.

Gdy wyłożycie wszystkie karty z ręki:

- sprawdzacie, jaka jest **różnica** między zdobytymi przez was **punktami przemiany**,
- różnica ta oznacza **liczbę pól**, o jaką należy przesunąć **znacznik przemiany**.

Pamiętajcie, że zło nie ustępuje i **znacznik przemiany zawsze przesuwany jest w jednym kierunku** – do przodu, w stronę końca toru przemiany. **Nie ma więc znaczenia, kto z was zdobył więcej punktów przemiany, istotna jest różnica** między zdobytymi przez was punktami.

Pan Hyde dąży więc do tego, aby na koniec każdej rundy różnica ta była **jak największa**, a **doktor Jekyll**, aby była **jak najmniejsza** (a najlepiej – żeby był remis, wtedy różnica wynosi 0 i znacznik przemiany nie jest przesuwany).

Każda runda składa się z 3 działań wykonywanych w poniższej kolejności:

1. ROZDANIE KART

2. ZAGRYWANIE KART I ZDOBYWANIE PUNKTÓW PRZEMIANY

3. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA PRZEMIANY

1. ROZDANIE KART

- Gracze dostają **po 10 kart** z góry stosu.
- 5 kart pozostających w stosie nie będzie brało udziału w tej rundzie.
- Spośród otrzymanych 10 kart każdy gracz wybiera odpowiednią liczbę kart i przekazuje rywalowi:
 - **W 1. rundzie** gracze przekazują sobie **po 1 karcie**.
 - **W 2. rundzie** gracze przekazują sobie **po 2 karty**.
 - **W 3. rundzie** gracze przekazują sobie **po 3 karty**.

Karty otrzymane od rywala dobracie do kart trzymanyh w ręce. Ponownie macie więc po 10 kart.



Wymiany kart dokonujecie **jednocześnie**, aby rywal przed wybraniem kart nie widział, co dostanie.



Jeśli wśród 10 kart trzymanyh w ręce są **2 eliksiry (lub więcej)**, co najmniej **1 z nich** należy przekazać rywalowi w ramach powyższej wymiany kart.

Przykład: Początek 2. rundy. Gracz dostał 10 kart, wśród których są 3 eliksiry. Co najmniej 1 z nich musi więc znaleźć się wśród 2 kart przekazywanych rywalowi. Gracz podjął decyzję, że przekaże mu eliksir o wartości 3+ i **zieloną** kartę o wartości 4.



2. ZAGRYWANIE KART I ZDOBYWANIE PUNKTÓW PRZEMIANY

Ta część gry symbolizuje wewnętrzną walkę dobra ze złem, od której zależy tempo przemiany doktora Jekylla w pana Hyde'a. Walka ta toczy się w następujący sposób:

- A. Zagrywacie po 1 karcie.**
- B. Rozstrzygacie, kto zdobywa 1 punkt przemiany.**
- C. Wykonujecie działanie eliksiru (jeśli został zagrany).**

Na początku każdej rundy gracz ma w ręku **10 kart**, powyższe działania wykonacie więc **10 razy** na rundę. W każdej rundzie do zdobycia jest **10 punktów przemiany**. Runda kończy się, gdy nie będziecie mieć kart w ręku.

OPIS KART

wartość karty
ciemności

kolor karty ciemności:
duma, chciwość, gniew



wartość eliksiru

A. Zagrywanie po 1 karcie

1. rundę rozpoczyna (czyli jako pierwszy zagrywa kartę) **doktor Jekyll**.

2. i 3. rundę rozpoczyna gracz, na polu którego stoi **znacznik przemiany**:

- jeśli znacznik stoi na jednym z **niebieskich** pól, jako pierwszy kartę zagrywa **doktor Jekyll**,
- jeśli znacznik stoi na jednym z **fioletowych** pól, jako pierwszy kartę zagrywa **pan Hyde**.



pola doktora Jekylla

pola pana Hyde'a

Gracz rozpoczynający **zagrywa 1 kartę** wybraną spośród kart trzymanyh w ręku. W zależności od tego, jaką kartę zagrał, rywal musi zagrać odpowiednią kartę:

- Jeśli gracz zagrał którąś z **kart ciemności**, rywal:

→ **zagrywa kartę ciemności w tym samym kolorze lub eliksir**



Przykład: Gracz zagrał **zieloną** kartę ciemności. W odpowiedzi rywal może zagrać **zieloną** kartę ciemności lub eliksir.

→ **jeśli nie ma karty ciemności w tym samym kolorze, zagrywa dowolną kartę**



Przykład: Gracz zagrał **zieloną** kartę ciemności. Jeśli rywal nie ma **zielonej** karty, może zagrać dowolną kartę.

Przykład: Gracz zagrał **zieloną** kartę ciemności.

A. W tej sytuacji rywal może zagrać jedną z dwóch **zielonych** kart ciemności lub eliksir.

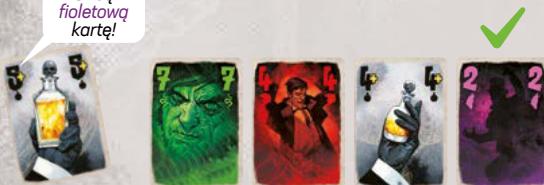
B. W tej sytuacji rywal może zagrać dowolną kartę.



- Jeśli gracz zagrał któryś z **eliksirów**, podaje kolor karty ciemności, jaką musi zagrać rywal: **zielony**, **fioletowy** lub **czerwony**. Następnie rywal:

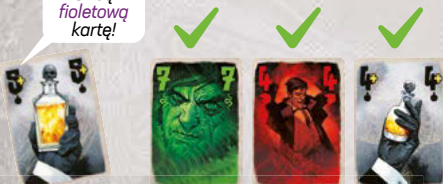
→ **zagrywa kartę ciemności w kolorze podanym przez gracza** (nawet jeśli ma eliksir)

Chcę
fioletową
kartę!



→ jeśli nie ma karty ciemności w kolorze podanym przez gracza, zagrywa **dowolną kartę**

Chcę
fioletową
kartę!



SIŁA KOLORÓW

Podczas zdobywania punktów przemiany (o czym piszemy w następnym rozdziale) duże znaczenie będzie miała **siła kolorów** kart ciemności. **Siła ta zależy od kolejności, w jakiej będziecie zagrywać karty ciemności w danej rundzie:**

- Kolor pierwszej zagranej karty ciemności staje się **najsłabszy** – żeton ciemności w tym kolorze położycie **na najniższe pole** siły kolorów.
- **Drugi kolor**, jaki pojawi się na zagrywanych przez was kartach ciemności, staje się **nieco silniejszy** – żeton ciemności w tym kolorze położycie **na środkowym polu** siły kolorów.
- **Trzeci kolor** od razu staje się **najsilniejszy** (nie musicie czekać, aż ktoś z was zagra kartę w tym kolorze) – żeton ciemności w tym kolorze położycie **na najwyższym polu** siły kolorów.

Strzałki na planszy przypominają o kolejności kładzenia żetonów na tych polach: od najniższego do najwyższego.

Eliksiry nie mają kolorów, nie są więc brane pod uwagę podczas ustalania siły kolorów.

Przykład:

1. Doktor Jekyll rozpoczyna rundę (znacznik przemiany stoi na jednym z **niebieskich pól**):
 - Zagrał **fioletową** kartę ciemności.
 - **Fioletowy** żeton kładzie więc na polu najniższym (najsłabszym).
2. Pan Hyde nie ma **fioletowej** karty, może więc zagrać dowolną kartę.
 - Zagrał **czerwoną** kartę ciemności.
 - **Czerwony** żeton kładzie więc na polu środkowym.
3. Pozostały żeton ciemności (**zielony**) umieszczony jest na polu najwyższym (najsilniejszym).



B. Rozstrzygniecie, kto zdobywa 1 punkt przemiany

Gdy zagracie po 1 karcie, sprawdźcie, która z nich wygrywa. Gracz, który ją zagrał, zdobywa 1 punkt przemiany.



2 karty ciemności **tego samego koloru**
→ Wygrywa karta **o wyższej wartości**.



2 karty ciemności **w różnych kolorach**
→ Wygrywa karta w **silniejszym kolorze** (wartość kart nie ma znaczenia!).
Sprawdźcie, żeton którego koloru leży na wyższym polu siły kolorów.



1 z kart to **eliksir**
→ Wygrywa karta **o wyższej wartości**.



2 karty **eliksirów**
→ Wygrywa eliksir **o wyższej wartości**.

Eliksiry mają wartość 2+, 3+, 4+ lub 5+.
Symbol „+” traktujcie jako **pół** (czyli 2+ to 2 i pół).

A. Wygrywa eliksir o wartości 2+, ponieważ ma wyższą wartość niż karta **zielona**.

B. Wygrywa karta **zielona** o wartości 3, ponieważ ma wyższą wartość niż eliksir.



Gracz, którego karta wygrała, **zdobycywa 1 punkt przemiany**.
Bierze obie zagrane karty i kładzie przed sobą rewersem do góry.
Każda taka para kart to 1 punkt przemiany. Gracz **ten rozpocznie następane zagrywanie kart**. Każdą zdobytą parę kart trzymajcie osobno, aby było widać, ile macie punktów przemiany.



1 punkt przemiany

1 punkt przemiany

C. Wykonujecie działanie eliksiru

Jeśli **jedna z zagranych kart to eliksir**, po powyższym **ROZSTRZYGNIECIU, KTO ZDOBYWA 1 PUNKT PRZEMIANY** wykonujecie **działanie tego eliksiru**. **Działanie to zależy od koloru karty leżącej obok eliksiru** – symbol tego działania znajduje się na żetonie ciemności w odpowiednim kolorze:



Żeton chciwości

Gracz, który właśnie **zdołał punkt przemiany**, **zabiera rywalowi 1 punkt przemiany** (jeśli rywal ma zdobyty przynajmniej 1 punkt). Bierze 1 parę kart leżących przed nim i kładzie przed sobą, obok wcześniej zdobytych kart.



Żeton dumy

Wybieracie z ręki po 2 karty (lub po 1 karcie, jeśli tylko tyle macie) i **wymieniacie się nimi**. Otrzymane karty dodajecie do kart trzymany w ręku.

Wymiany tej dokonujecie **jednocześnie**, aby gracz przed wybraniem kart nie widział, co dostanie od rywala.



Żeton gniewu

Aktualna **siła kolorów jest anulowana** – usuwacie żetony ciemności z planszy. Kolejne karty ciemności, które zagracie, ustalą nową siłę kolorów (zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale **SILA KOLORÓW**).

Uwaga! Jeśli zagrano **2 eliksiry**, neutralizują się one i nie wykonujecie żadnego z powyższych działań.

3. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA PRZEMIANY

Na koniec rundy, gdy nie macie już kart w rękach, wykonujecie poniższe działania:

- Sprawdzacie, jaka jest **różnica** między zdobytymi przez was **punktami przemiany**.
- Różnica ta oznacza **liczbę pół**, o jaką należy przesunąć **znacznik przemiany** na planszy.

Pamiętajcie, że **znacznik przemiany zawsze przesuwany jest w jednym kierunku** – do przodu (nigdy się nie cofa!). **Nie ma więc znaczenia, kto z was zdobył więcej punktów przemiany, istotna jest różnica między zdobytymi przez was punktami**. Im większa jest różnica, tym szybciej doktor Jekyll przemienia się w pana Hyde'a.

Przykład: W pierwszej rundzie pan Hyde zdobył 7 punktów przemiany, a doktor Jekyll – 3 punkty. Różnica wynosi 4. Znacznik przemiany przesuwany jest więc o 4 pola do przodu.



Po przesunięciu znacznika przemiany przygotujcie nową rundę:

- usuńcie z planszy 3 żetony ciemności,
- 5 kart, które nie brały udziału w tej rundzie, dodajcie do pozostałych kart, dokładnie je potasujcie i stwórzcie nowy stos.
- Znacznik przemiany zostaje na swoim miejscu (nie cofacie go na początek toru przemiany).

KONIEC GRY

Jeśli po 3 rundach znacznik przemiany **nie dotarł** na ostatnie pole toru przemiany, wygrywa **doktor Jekyll**.

Jeśli w dowolnym momencie gry znacznik przemiany **dotarł** na ostatnie pole toru przemiany, wygrywa **pan Hyde**.

WARIANT: SPRAWIEDLIWOŚCI NIECH STANIE SIĘ ZADOŚĆ

Polecamy rozegrać **2 gry z rzędu**. Po pierwszej **zamieńcie się rolami**.

Gracz, który jako pan Hyde dotarł dalej na torze przemiany, wygrywa grę. Jeśli dotarliście do tego samego pola na planszy, wygrywa gracz, który dokonał tego w mniejszej liczbie rund. Jeśli nadal jest remis, dzielcie się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2023 Wydawnictwo Nasza Księgarnia



© 2020 Mando Games
www.mandoogames.com

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc