

# JEKYLL vs HYDE

A Jekyll vs. Hyde egy 2 fős ütés-vívós kártyajáték, amely Robert Louis Stevenson *Dr. Jekyll és Mr. Hyde* különös esete című regényén alapul. Dr. Jekyllként ellen kell állnod Mr. Hyde vad támadásainak, hogy megóvd az elméd és megőrizd a kettős természeted titkát. Mr. Hyde-ként a célod legyőzni Dr. Jekyllt és átvenni fölötte a hatalmat.



2



10+



20'

## JÁTÉKELEMEK



21 gonoszságkártya

(7 büszkeségkártya, 7 haragkártya, 7 kapzsiságkártya)

4 szérumkártya



1 játéktábla  
(rajta a személyiségsávval)

1 személyiségjelölő

3 színjelölő



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

# ÁTTEKINTÉS

Az egyik játékos lesz Dr. Jekyll, míg a másik Mr. Hyde. A játék 3 fordulón át tart. Minden forduló végén Dr. Jekyll személyisége fokozatosan eltűnik Mr. Hyde könyörtelen támadásai hatására. Mr. Hyde azonnal megnyeri a játékot, amint a személyiségjelölő eléri a személyiségsáv utolsó (bal szélső) mezőjét. Ha a jelölő nem éri el a sáv végét három fordulón belül, akkor Dr. Jekyll győz, felszabadulva Mr. Hyde ördögi befolyása alól.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- ① Döntsétek el, hogy melyikötök lesz Dr. Jekyll és melyikötök Mr. Hyde.
- ② Helyezzétek a játéktáblát kettőtök közé.
- ③ Tegyétek a személyiségjelölőt a sáv első mezőjére Dr. Jekyll oldalán (a tábla jobb szélére).

**Fontos:** a sáv első mezője a jobb szélső, míg az utolsó mezője bal szélső.

- ④ Helyezzétek a három színjelölőt a játéktábla mellé.
- ⑤ Keverjétek össze a gonoszság- és a szérumkártyákat.
- ⑥ Mr. Hyde az osztó, míg Dr. Jekyll a kezdőjátékos.



# JÁTÉKMENET

A játék legfeljebb 3 fordulóból áll. Mindegyik fordulóban sorrendben a következő fázisok követik egymást:

## 1. Felkészülés

## 2. Kártyák kijátszása

## 3. A gonosz ereje nő

### 1. Felkészülés

Mindegyik játékos 10-10 kártyát kap (a maradék 5-öt, amit nem osztotok ki, tegyétek félre).

Ezután mindegyik játékos választ 1-1 kártyát a kezéből, amit kicserél az ellenfelével. Helyezzétek a kártyát képpel lefelé az asztalra és egyszerre cseréljétek ki őket (a 2. fordulóban 2-2 kártyát fogtok cserélni, a 3. fordulóban 3-3 kártyát).

**Megjegyzés:** ha az osztás során a 10 kártyából 2 vagy több szérumkártya van nálad, akkor a cserére legalább 1 szérumkártyát fel kell ajánlanod.

**Példa a 2. fordulóra:** Kezdődik a 2. második forduló.

Jekyll és Hyde 2-2 kártyát cserél egymással.



Jekyllnél 3 szérumkártya van, ezért a cserére legalább 1 szérumkártyát fel kell ajánlania.

## 2. Kártyák kijátszása

A felkészülés után minden forduló elején a személyiségjelölő dönti el, hogy ki a kezdőjátékos. Ha a jelölő Dr. Jekyll oldalán van, akkor Dr. Jekyll kezdi a fordulót. Ha a jelölő Mr. Hyde oldalán van, akkor Mr. Hyde kezdi a fordulót. Az 1. fordulót mindig Dr. Jekyll kezdi.

**Minden fordulóban 10-10 kártyát játszottok ki. A kártyák kijátszása a következőképpen történik:**

- A kezdőjátékos bármelyik kezében lévő kártyát kijátszhatja képpel felfelé.
- Ha a **kezdőjátékos** színkártyát játszik ki, akkor az ellenfelének azzal megegyező színű kártyát kell kijátszania, vagy kijátszhat egy szérumkártyát is. Ha nincs azonos színű kártyája, akkor bármilyen kártyát játszhat.
- Ha a **kezdőjátékos** szérumkártyát játszik ki, akkor meg kell jelölnie a színét. Az ellenfelének ebben az esetben muszáj a bementett színű kártyát kijátszania (akkor is, ha van nála szérumkártya). Ha egyik sincs nála, akkor bármilyen kártyát játszhat.

**Ezután vessétek össze egymással a két kártyát:**

- Ha a két kártya azonos színű, akkor a magasabb számértékű viszi az ütést.
- Ha a két kártya különböző színű, akkor az erősebb szín viszi az ütést (lásd a következő oldalon), függetlenül a számértéküktől.
- Ha valamelyik játékos szérumkártyát játszik ki, akkor előbb a kártya hatása jön létre, majd a magasabb számértékű lap viszi az ütést.

A győztes elviszi mindkét kártyát, és ő lesz az új kezdőjátékos.

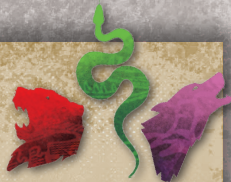
### Mi az az ütés-vivős játék?

Az ütés-vivős játékokban a játékosok kártyákat játszanak ki az asztalra. A fordulónként kijátszott kártyák alkotják az **ütést**, amelyet a legerősebb kártyát kijátszó játékos **elvisz**, azaz maga elé helyez.

## Színrangsor

A színek a játék elején még nincsenek rangsorolva, de minden fordulóban a kijátszott kártyák határozzák meg a rangsort.

Az elsőként kijátszott szín (az elsőként kijátszott gonoszságkártya) automatikusan a rangsor legvégére kerül. Tegyék a megfelelő színű jelölőt a játéktáblán kijelölt helyére (a bal oldali mezőre). A másodikként kijátszott szín a középső mezőt foglalja el, vagyis az utolsónak kijátszott szín lesz a legerősebb ebben a fordulóban. A szérumkártyáknak nincs színük és nem rangsorolhatóak.



Mr. Hyde



②

①



Dr. Jekyll



**Példa:**

- ① Jekyll kijátszik egy **büszkeség (lila) 6-ost**. Ez az elsőként kijátszott gonoszságkártya, ezért a **büszkeségjelölő (lila)** a legalacsonyabb helyre kerül a rangsorban.
- ② Hyde-nak nincs büszkeségkártya a kezében. Mivel bármilyen kártyát kijátszhat, ezért kijátszik egy **harag (vörös) 4-est**. Mivel a fordulóban ez a második szín, a **haragjelölő (vörös)** a középső mezőre kerül a rangsorban. Hyde viszi a kártyákat annak ellenére, hogy Jekyll kártyája magasabb értékű, mert a **harag** előrébb van a rangsorban a **büszkeségnél**.
- ③ A **kapzsiságjelölő (zöld)** automatikusan a sáv jobb szélső mezőjére kerül.

## Szérumkártyák

- Amikor egy játékos kijátszik egy szérumkártyát, a hatása az ellenfél által kijátszott kártyától függ.

**Büszkeségkártya (lila):** A győztes elvisz egy korábban elvitt ütést (2 kártyát) az ellenfelétől.

**Kapzsiségkártya (zöld):** Mindkét játékos kiválaszt 2-2 kártyát a kezéből (vagy 1-1-et, ha azok az utolsók) és kicserélik őket egymással.

**Haragkártya (vörös):** Távolítsátok el az összes színjelölőt a játéktábláról. Új rangsort kell felállítanotok: a következőnek kijátszott szín lesz a legalacsonyabb, és így tovább.

**Megjegyzés:** A színjelölők emlékeztetnek titeket a szérumok hatásaira.

- Amikor kijátszotok egy szérumkártyát, mindig a legmagasabb számértékű kártya viszi az ütést.
- Dupla szérum: Ha mindkét játékos szérumkártyát játszik ki, akkor azok semlegesítik egymást. Nem történik semmi, és a legmagasabb számértékű kártya viszi az ütést.

**Megjegyzés:** A szérumkártyákon található egy + jel. Például a 2+ magasabb a 2-nél, de a 3-nál nem, és így tovább.



Mr. Hyde



Dr. Jekyll



**Példa:** Kezdőjátékosként Jekyll kijátszik egy **4+-os szérumkártyát** és bemonджа, hogy **harag (vörös)**. Hyde-nak vörös kártyát kell kijátszania, ezért leteszi a **harag (vörös) 6-ost**. A szérum hatása miatt a színrangsor érvényét veszti. Hyde kártyájának magasabb a számértéke, így ő viszi az ütest.

### 3. A gonosz ereje nő

Vessétek össze a játékosok által ebben a fordulóban vitt ütések számát, majd a magasabb számból vonjátok ki az alacsonyabbat (ha például Dr. Jekyll 6 ütest vitt, Mr. Hyde pedig 4-et, akkor a végeredmény  $6-4=2$ ). A végeredmény megmutatja, hogy hány mezővel kell arrébb mozgatni a személyiségjelölőt Mr. Hyde irányába.

**Megjegyzés:** A gonosz könyörtelen! Dr. Jekyll hiába visz több ütest Mr. Hyde-nál, a jelölő akkor is Mr. Hyde irányába mozog. Dr. Jekyllként a célod, hogy egyensúlyban maradj anélkül, hogy a sötétség túlságosan magával ragadna.

Ha a személyiségjelölő nem érte el a személyiségsáv utolsó (bal szélső) mezőjét, és még nem játszottatok le három forduló, új forduló kezdődik: távolítsátok el a színjelölőket a játéktábláról és keverjétek újra a kártyákat. Azt az 5 kártyát is keverjétek bele a többi közé, amit ennek a fordulónak az elején félretettetek.

# A JÁTÉK VÉGE

Ha bármelyik forduló végén a személyiségjelölő eléri a személyiség-sáv utolsó (bal szélső) mezőjét, Mr. Hyde megnyeri a játékot.

Ha ez nem következik be a harmadik forduló végéig, akkor Dr. Jekyll győz.

## HALADÓ VÁLTOZAT: VISSZAVÁGÓ

Az alapjátékban Dr. Jekyll állandó nyomás alatt van, és minden lépését gondosan meg kell terveznie. A kiegyenlítettebb és taktikusabb játék érdekében játsszatok 2 játszmat és váltsatok szerepet.

Mindkét játszma végén Mr. Hyde annyi pontot szerez, ahány mezőt haladt a személyiség-sávon (beleértve az utolsót is, például 10 pontot kap, ha végigjutott a teljes sávon). Két játék után a legtöbb pontot szerző Mr. Hyde győz. Ha mindkét Mr. Hyde 10-10 pontot szerez, akkor az győz, akinek ez kevesebb forduló alatt sikerült. Ha ekkor is döntetlen az állás, akkor a játék döntetlennel ér véget.

## IMPRESSZUM

**Játéktervező:** Geon-il

**Illusztrátor:** Vincent Dutrait

**Grafikai tervező:** Agsty Im

**Fejlesztők:** Jerry Park, Evan Song

**Gyártásvezető:** Kevin Kichan Kim

**Értékesítő:** Instaplay



**reflexshop**

**Importálja és forgalmazza:** Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**mandoo**  
games

© 2020 Mandoo Games

[www.mandoo games.com](http://www.mandoo games.com)

