

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Contenido del juego:

- 1 cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde (para el juego a 4 jugadores).
- 1 cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde (para el juego a 3 jugadores).
- 14 cartas de Dr. Jekyll.
- 14 de Mr. Hyde.
- Reglamento.

Sobre el juego

La historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, bien conocida 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, el objetivo es llevar al Dr. Jekyll o a Mr. Hyde a la victoria. Pero el control sobre las propias cartas es limitado. Los jugadores que lleven al Dr. Jekyll también jugarán con las cartas de Mr. Hyde, y viceversa. En el juego, como en la novela, la transformación ocurre en el momento más inoportuno, haciendo necesaria una táctica y una sutil comunicación entre los compañeros del mismo equipo.

Nota: Las reglas para 4 jugadores se describen primero. Las reglas especiales para 2 y 3 jugadores pueden encontrarse al final del reglamento.

Preparación de la partida

Cada equipo está formado por 2 jugadores, que se sientan uno frente al otro en la mesa. Coloca en el centro de la mesa la carta A de Dr. Jekyll y Mr. Hyde de forma que cada ilustración del personaje quede delante de los jugadores que lo representan.

La carta B de Dr. Jekyll y Mr. Hyde se deja en la caja. Solo es necesaria para las variantes.

Las 28 cartas restantes se barajan y se reparten de una en una entre los jugadores hasta que todos tienen 7 en sus manos. Los jugadores pueden tener tanto cartas de Dr. Jekyll como de Mr. Hyde, y pueden distinguirse tanto por los símbolos de su parte delantera como por su dorso.

Como se juega

El jugador situado a la izquierda del jugador que repartió las cartas comienza. El jugador debe jugar en su lado de la carta A una carta de su propio personaje o pedirle a otro jugador que la juegue por él. Por ejemplo, el jugador que representa al Dr. Jekyll tiene la opción de jugar una carta de Dr. Jekyll de su mano o pedirle a otro jugador (compañero o adversario) que la juegue por él. Por supuesto, sólo pueden elegirse jugadores que tengan cartas de ese personaje.

En cualquier caso, la carta jugada cuenta como si la hubiera jugado el jugador que hizo la petición. Una vez se ha jugado la carta, el siguiente jugador en sentido horario del que hizo la petición, juega una carta o elige a otro jugador para que la juegue por él.

Es posible que un mismo jugador tenga que jugar varias cartas seguidas durante una ronda de juego, e igualmente es muy común que los jugadores tengan diferente número de cartas en su mano durante la partida.

La carta de Dr. Jekyll y Mr. Hyde

Todas las cartas jugadas se colocan alrededor de la carta de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, adyacentes al lado donde el jugador que tiene el turno está sentado. Una vez que se han jugado las 4 cartas de la ronda, el

jugador que tenga la carta más alta gana y se lleva todas las cartas a su zona de juego. **Si hay varias cartas con el mayor valor, la primera que se ha jugado cuenta como la más alta.**

El jugador que ha ganado la ronda es el primero en comenzar la siguiente.

Las cartas

Hay un grupo de 14 cartas de Mr. Hyde y otro grupo de 14 cartas de Dr. Jekyll. Cada grupo está compuesto de: 1 transformación, 5 personajes, 5 escenarios y 3 emociones).

La **transformación** es la carta más alta. A pesar de eso, no se puede ganar una ronda con ella. Si se juega una carta de transformación, las 4 cartas de esa ronda permanecen en la mesa, y el jugador que la jugó comienza la siguiente ronda. El jugador que gane esa ronda se lleva todas las cartas de la mesa, incluidas las que se jugaron en la ronda de la transformación. Si esa segunda ronda incluye otra carta de transformación, las 8 cartas se mantienen en la mesa y se decide el ganador en una tercera ronda.

Si ambas transformaciones se juegan en la misma ronda, el jugador que jugó la primera transformación comienza la siguiente ronda.

Si una transformación se juega en la última ronda, se vuelve neutral y no se la lleva ningún equipo, puesto que los jugadores no tienen más cartas para jugar.

Personajes: Después de la transformación, los personajes son las cartas con más valor. Su valor se determina por las letras de la A a la E, siendo el Dr. Jekyll y Mr. Hyde (A) las de mayor valor. Los otros personajes de mayor a menor valor, los mismos para ambos equipos, son Mr. Utterson (B), Dr. Lanyon (C), Mr. Enfield (D) y Poole (E).

Escenarios: Las cartas de escenario tienen menos valor que las cartas de personajes, pero tienen el mismo valor entre ellas (F). Así, si en una ronda se juegan varias cartas de escenario y no hay ninguna de mayor valor, la ronda la gana el jugador que haya jugado la carta de escenario en primer lugar. Los números de las cartas solo son importantes para la puntuación final.

Emociones: Las cartas de emociones son las cartas de menos valor y tienen el mismo valor entre ellas. Sin embargo, juegan un papel muy importante para la puntuación final. Si en una ronda solo se juegan cartas de emociones, gana quién jugó la primera. Estas cartas son Furia, Imprudencia y Asesinato para Mr. Hyde; y Caridad, Compasión y Remordimiento para el Dr. Jekyll.

Puntuación

Cuando se han jugado las 7 cartas (7 rondas) se suman los puntos de cada equipo. Los puntos corresponden a los números de las cartas. Las cartas de escenario suman entre 3 y 7 puntos. Las de personaje siempre suman 1. El tipo de cartas que sean (Dr. Jekyll o Mr. Hyde) no importan para la puntuación.

Las cartas de transformación y emociones no suman puntos, pero las de emociones tienen un papel muy importante. Todas las cartas de emociones del equipo propio conseguidas multiplican los puntos de un equipo x1, x2 o x3, según sean Furia o Caridad, Imprudencia o Compasión, o Asesinato y Remordimiento.

Si un equipo consigue varias de estas cartas, sus valores se suman.

Por ejemplo: Furia y Asesinato cuentan x4 para el equipo de Mr. Hyde, Compasión y Remordimiento suman x5 para el equipo de Dr. Jekyll. Si se consiguen las 3 cartas del equipo propio suman un máximo de x6. Las cartas de emociones de un equipo en posesión del equipo contrario no multiplican ningún punto.

Si un equipo no consigue ninguna de sus propias cartas de emociones recibe 0 puntos (factor x0).

Ejemplo: El equipo del Dr. Jekyll ha ganado dos rondas con las siguientes cartas: Habitación de Mr. Hyde (6 puntos), Dr. Lanyon (1 punto), Mr. Hyde (1 punto), Transformación (-), Mr. Utterson (1 punto), Caridad (x1), Remordimiento (x3) y Furia (x1).

Tienen $(6+1+1+1=9) \times (1+3=4)$ que son 36 puntos. La Furia no cuenta para el equipo del Dr. Jekyll, pero al tenerla evitan que la puntúe el equipo de Mr. Hyde.

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

Final del juego

La partida finaliza cuando uno de los dos equipos llega a 500 puntos (o la cantidad pactada, por ejemplo 1000 puntos para partidas más largas). El equipo que suma más puntos será el ganador.

Importante: Se entiende que cualquier comunicación con el compañero, como decir qué jugar o a qué jugador pedirle una carta, está totalmente prohibido durante el transcurso del juego.

Reglas para 3 jugadores

Un jugador llevará a Mr. Hyde y los otros dos juegan con Dr. Jekyll. El jugador que lleve a Mr. Hyde jugará con un grupo de cartas visible y otro oculto. No hay equipos en esta variante y todos los jugadores juegan de forma individual. El lugar situado delante del jugador que lleva a Mr. Hyde queda vacío y se le llama “El fantasma de Mr. Hyde”.

Las cartas se reparten de forma normal, como si fueran 4 jugadores, pero **las cartas del fantasma de Mr. Hyde permanecen boca arriba a la vista de todos los jugadores.**

El jugador que lleva a Mr. Hyde comienza la partida, y como a cuatro jugadores, puede jugar una carta propia o pedirle a otro jugador que la juegue por él. También puede jugar una de las cartas del fantasma de Mr. Hyde que están boca arriba en la mesa.

Cuando le toca el turno de juego al fantasma, el jugador que lleva a Mr. Hyde puede jugar una carta del fantasma, una de su mano o pedir a otro jugador que la juegue por él. **Es decir, que tanto si es el turno del fantasma o del jugador que lleva a Mr. Hyde, éste siempre puede elegir de cual de los dos grupos juega una carta.**

Si se le pide al jugador que lleva a Mr. Hyde una carta de Dr. Jekyll por parte de los otros jugadores, éste debe entregarla de su propia mano.

Si se le pide al fantasma que juegue una carta, el jugador de Mr. Hyde debe elegir una de las cartas visibles del fantasma para jugarla.

Después de cada ronda, el jugador sentado a la izquierda de Mr. Hyde se mueve al asiento del fantasma y reparte las cartas para la siguiente ronda. El jugador sentado a la derecha de Mr. Hyde en la ronda anterior se convierte en el jugador individual y jugará las cartas de Mr. Hyde.

Los puntos ganados se anotan de forma individual (por jugador y no por equipo). La partida finaliza cuando uno de los jugadores supera los 500 puntos (o la cantidad acordada).

Con esta variación el juego se vuelve un poco más táctico, y aunque es más fácil jugarlo si se ha jugado previamente a 4 jugadores, no es necesario.

Consejos y variantes

1. Es importante recordar qué cartas se han puesto ya en juego y cuáles no.
2. Intenta determinar qué cartas van a jugar los demás jugadores basándose en su forma de jugar.
3. Si puedes, intenta jugar las cartas que puedan elegir tus oponentes y conserva las tuyas.
4. Es aconsejable pedir a un oponente que juegue una carta por ti cuando tu compañero es el último en jugar la ronda.

Variante: Usa la carta B de Dr. Jekyll y Mr. Hyde en vez de la carta A. De esta forma los compañeros de grupo se sientan juntos en vez de uno frente al otro.

Variante para 6 jugadores: Se juega en dos equipos de 3 jugadores cada uno. Para ello es necesario tener dos juegos de Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

Una carta de transformación de Dr. Jekyll y una carta de transformación de Mr. Hyde son retiradas del juego, de modo que quedan un total de 54 cartas. Con la excepción de las cartas de transformación, cada carta está dos veces en el juego.

Las 2 cartas de Jekyll&hyde se colocan sobre la mesa, de modo que un lado de Jekyll toca un lado de Hyde. Ahora debería haber 3 lados de Jekyll y 3 lados de Hyde que se muestran a los jugadores, por ejemplo...:

Dr.Jekyll - Dr.Jekyll - Mr.Hyde - Dr.Jekyll - Mr.Hyde - Mr.Hyde

A partir de ahora se juega como a cuatro jugadores, pero por cada ronda hay seis cartas jugadas en vez de cuatro.

Variante para 2 jugadores: Baraja las 28 cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde y reparte 14 a cada jugador. Ahora los jugadores hacen dos mazos de 7 cartas cada uno. De uno de los mazos colocan las cartas boca abajo, una al lado de la otra. En la mayoría de los casos los jugadores tendrán cartas de Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Luego toman el otro mazo y colocan las cartas boca arriba encima de las cartas anteriores, dejando un centímetro por el borde para poder ver qué tipo de carta está debajo.

Una ronda consta de 4 cartas. Cada jugador tiene 2 turnos por ronda. En su turno, el jugador juega cartas de su personaje (Dr. Jekyll o Mr. Hyde) o le pide a su oponente que juegue una carta por él. Si se juega una carta de las que están boca arriba, la carta inferior se gira inmediatamente.

Solo si el oponente no tiene cartas boca arriba de nuestro personaje se le puede pedir que juegue cartas de las que están boca abajo. Igualmente, si el jugador no tiene cartas propias boca arriba, puede jugar las que están boca abajo.

Traducción provisional por Javier García para Mont Tàber Edicions.

www.mont-taber.com

28/07/2018