

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JEKYLL vs HYDE



2

JEKYLL vs HYDE est un jeu de plis pour 2 joueurs inspiré du roman **L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde** de R.L. Stevenson. Chaque joueur incarne une facette de la personnalité du personnage principal : le Dr Jekyll cherche à cacher sa double nature sans perdre la raison, tandis que Mr. Hyde, son alter ego, cherche à le dominer et le faire basculer dans les ténèbres.



10+



20'

MATÉRIEL



21 cartes Lutte

(7 cartes Orgueil, 7 cartes Colère, 7 cartes Envie)

4 cartes Potions



1 plateau de jeu

(avec une piste de personnalité)



1 marqueur de personnalité



3 jetons



APERÇU

L'un des joueurs joue le Dr. Jekyll ; l'autre sera Mr. Hyde. La partie se joue en trois manches. À l'issue de chaque manche, la personnalité de Dr. Jekyll s'affaisse sous les assauts de Mr. Hyde. Mr. Hyde l'emporte s'il parvient à amener le marqueur à l'autre bout de la piste (à l'extrémité de gauche). S'il n'a pas réussi à le faire en trois manches, c'est le Dr. Jekyll qui l'emporte, en se libérant de l'influence maléfique de son adversaire.

MISE EN PLACE

- ① Déterminez qui sera le Dr. Jekyll et qui sera Mr. Hyde.
- ② Placez le plateau entre les joueurs.
- ③ Placez le marqueur de personnalité sur le premier emplacement de la piste, du côté du Dr. Jekyll (à l'extrémité droite).

Important : notez bien que le premier emplacement est celui qui se trouve tout à droite, tandis que le dernier est tout à gauche.

- ④ Placez les trois jetons colorés à proximité du plateau.
- ⑤ Mélangez les cartes Lutte avec les cartes Potion.
- ⑥ Mr. Hyde est le premier donneur.
Dr. Jekyll joue en premier.



COMMENT JOUER

La partie se déroule en trois manches.

À chaque manche, jouez les phases suivantes, dans l'ordre.

1. Préparation

2. Lutte

3. Progression du Mal

1. Préparation

Chaque joueur reçoit 10 cartes (mettez de côté les 5 cartes qui n'ont pas été distribuées).

Chaque joueur choisit une carte de sa main et l'échange avec son adversaire. L'échange se fait simultanément, face cachée (vous échangerez 2 cartes au début de la 2^e manche et 3 cartes au début de la 3^e).

Note : si vous recevez au moins 2 cartes Potion dès le début de la manche, vous **devez** en inclure au moins 1 dans l'échange.

Exemple : C'est le début de la 2^e manche.
Les joueurs doivent échanger 2 cartes chacun.



Dr. Jekyll a reçu 3 potions et doit donc en échanger au moins une.
Mr. Hyde n'en a qu'une seule, et n'est pas obligé de l'échanger.

2. Lutte

La position du marqueur de personnalité au début de la manche détermine qui sera le premier joueur. S'il est côté Jekyll (bleu), c'est le Dr. Jekyll qui commence. Sinon, c'est Mr. Hyde. Le Dr. Jekyll commence donc toujours la première manche.

Une manche se joue en 10 plis, qui se déroulent chacun comme suit :

- le premier joueur joue n'importe quelle carte de sa main, face visible.
- si le premier joueur joue une carte d'une couleur donnée, son adversaire doit jouer une carte de cette couleur. Il peut aussi jouer une carte Potion à la place. S'il n'a pas la couleur demandée, il peut jouer n'importe quelle carte de sa main.
- si le premier joueur joue une carte Potion, alors il doit annoncer une couleur. Son adversaire **doit** jouer cette couleur (même s'il a une carte Potion !). S'il ne peut pas, il peut jouer n'importe quelle carte de sa main.

On compare ensuite les cartes :

- si les deux cartes sont de la même couleur, la carte de plus haute valeur l'emporte.
- si les deux cartes sont de couleur différente, la couleur la plus forte l'emporte (*voir plus loin*), et ce quelle que soit sa valeur.
- si une potion a été jouée, résolvez d'abord son effet ; puis, la carte de plus haute valeur l'emporte.

Le vainqueur du pli ramasse les deux cartes et devient le premier joueur du pli suivant.

Qu'est-ce qu'un jeu de plis ?

À chaque tour d'un jeu de plis, chaque joueur joue une carte sur la table ; traditionnellement, la carte de plus haute valeur l'emporte. On dit que les cartes jouées forment une levée (car historiquement, on levait la main pour les ramasser) ou un pli (car on les regroupait en pliant la main).

Ordre des couleurs

Les couleurs ne sont pas classées au début de la partie. C'est en cours de manche que leur rang sera défini.



La première couleur à apparaître (*première carte Lutte jouée*) acquiert automatiquement le rang le plus faible. Placez immédiatement le jeton de la couleur correspondante sur la case appropriée du plateau (*case de gauche, voir ci-dessous*). Lorsque la deuxième couleur apparaît, placez son jeton sur la case du milieu. Dès cet instant, la couleur qui n'a pas encore été jouée devient automatiquement la meilleure couleur de la manche. Les cartes Potion n'ont pas de couleur et ne peuvent pas être classées.

Joueur Mr. Hyde



②

①



Joueur Dr. Jekyll



Exemple :

- ① Dr. Jekyll joue une carte **6 violet**. Comme il s'agit de la première carte Lutte de la manche, **violet** prend le rang le plus faible.
- ② Mr. Hyde n'a pas de violet en main. Il joue donc une carte **4 rouge**. Le jeton **rouge** est immédiatement placé sur la case du milieu et Mr. Hyde gagne ce pli car la couleur a priorité sur la valeur, et **rouge** est mieux classé que **violet**.

CARTES POTIONS

- Lorsqu'un joueur joue une carte Potion, son effet dépend de la carte jouée par son adversaire :

Violet : le vainqueur de ce pli vole un pli (composé de 2 cartes) à son adversaire.

Vert : les deux joueurs choisissent 2 cartes de leur main (ou 1, si c'est la dernière) et les échantent simultanément.

Rouge : retirez les jetons colorés du plateau. L'ordre des couleurs est réinitialisé : la prochaine carte jouée définira la couleur la plus faible, et ainsi de suite.

Note : chaque jeton coloré est marqué d'une icône qui rappelle cet effet.



- Dans tous les cas, lorsqu'une carte Potion est jouée, c'est toujours la plus haute valeur qui l'emporte.
- Double potion : si les deux joueurs posent une carte Potion, alors elles se neutralisent. Il ne se passe rien et la plus haute valeur l'emporte.

Note : les cartes Potion sont marquées d'un symbole "+" qui signifie qu'elles remportent les égalités. Ainsi, 2+ l'emporte sur 2, mais pas sur 3.



Joueur Mr. Hyde



Joueur Dr. Jekyll



Exemple : Dr. Jekyll joue une carte **Potion 4+** en tant que premier joueur et demande du **rouge**. Mr. Hyde joue une carte **6 rouge**. L'effet de la potion réinitialise l'ordre des couleurs tandis que Mr. Hyde, qui a joué une carte de meilleure valeur, gagne le pli.

3. Progression du Mal

Comparez le nombre de plis remporté par chaque joueur durant cette manche puis soustrayez le score le plus faible du score le plus élevé (par exemple si le Dr. Jekyll a gagné 6 plis contre 4, le résultat est de $6 - 4 = 2$). Ce résultat indique de **combien de cases** le marqueur de personnalité va avancer vers le côté de Mr. Hyde sur la piste.

Note : le Mal est inexorable ! Même si le Dr. Jekyll gagne plus de plis que son adversaire, le marqueur progressera vers le côté de Mr. Hyde. Le but du Dr. Jekyll est de maintenir l'équilibre sans céder aux ténèbres !

Si le marqueur atteint la dernière case de la piste (tout à gauche), Mr. Hyde remporte instantanément la partie. Sinon, commencez une nouvelle manche : retirez les 3 jetons colorés du plateau et remélangez toutes les cartes (y compris les 5 écartées en début de partie).

FIN DE LA PARTIE

Le Dr. Jekyll gagne la partie à l'issue de la 3^e et dernière manche si le marqueur de personnalité n'a pas atteint la dernière case (tout à gauche). Sinon, Mr. Hyde gagne.

VARIANTE EXPERT : MATCH RETOUR

JOUER EN ALLER/RETOUR

Jouer le Dr. Jekyll est délicat : vous serez constamment sous pression et planifierez soigneusement toute action. Pour une partie plus équilibrée et plus tactique, jouez deux parties en alternant les rôles.

Le score de Mr. Hyde pour chaque partie est égal au nombre de cases franchies sur le plateau (10 points étant le score maximal, s'il est parvenu sur la dernière case). Après vos deux parties, le meilleur Mr. Hyde gagne le match. Si les deux Mr. Hyde ont marqué 10 points chacun, celui qui y est parvenu le plus rapidement l'emporte. S'il y a encore égalité, la partie se termine sur cette égalité.

CREDITS

Auteur : Geon-il

Illustrations : Vincent Dutrait

Conception graphique : Agsty Im

Développement : Jerry Park, Evan Song

Rédaction & Traduction :

Antoine Prono (Transludis)

Production : Kevin Kichan Kim

Agent commercial : Instaplay

Distribution France :

Blackrock Games



© 2020 Mandoo Games

www.mandoo games.com

