

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



Dr. Jekyll & Mr. Hyde

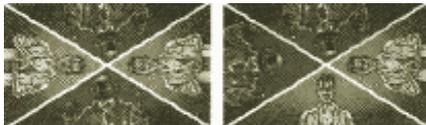
Un jeu de plis astucieux
pour trois ou quatre joueurs âgés de 10 ans et plus.

Auteur : Wolfgang Werner, Illustrations : Carsten Fuhrmann

Traduction française : François Haffner

Contenu :

- 2 cartes Dr. Jekyll et Mr. Hyde



Les mots "Dr. Jekyll et Mr. Hyde" sont inscrits au verso des cartes du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde.

- 28 cartes à jouer

14 cartes du Dr. Jekyll qui se reconnaissent au symbole du flacon; 

14 cartes de Mr. Hyde qui se reconnaissent au symbole du haut-de-forme. 

- les présentes règles
- un livret illustré

A propos du jeu

L'histoire du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde, mondialement connue et plusieurs fois portée à l'écran, est celle de la lutte entre les personnalités bonnes et mauvaises chez un individu. En jouant par équipe de deux, le but est de faire gagner le Dr. Jekyll ou Mr. Hyde, en l'emportant sur l'autre soi-même. Mais le contrôle de ses propres cartes est limité. Les joueurs du camp du Dr. Jekyll seront amenés à jouer des cartes de Mr. Hyde et vice versa. Dans le jeu de cartes, comme dans le roman, la transformation intervient au plus mauvais moment. Vous devrez établir une subtile communication avec votre partenaire et user d'une bonne tactique.

Note : Les règles ci-dessous sont celles pour quatre joueurs. En fin de règle, se trouvent les règles spéciales pour trois joueurs.

Préparation

Les joueurs forment deux équipes de deux, déterminées par le sort. La carte A du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde est placée sur la table de sorte que les deux représentants du Dr. Jekyll soient assis en face des cotés Jekyll de cette carte A, tandis que les deux représentants de Mr. Hyde sont assis en face des cotés Hyde de cette même carte A. En conséquence, les joueurs de chaque équipe sont assis l'un en face de l'autre.

La carte B de Dr. Jekyll et Mr. Hyde est mise de côté. Elle ne sert que pour la variante.

Les 28 cartes sont battues ensemble et distribuées une à une aux joueurs. Chaque joueur peut recevoir des cartes du Dr. Jekyll aussi bien que de Mr. Hyde. Ces cartes peuvent être reconnues par leurs symboles au recto et au verso.

Déroulement du jeu

Le joueur assis à gauche du celui qui a donné les cartes commence. Il doit, soit jouer lui-même une carte de son propre camp, soit demander à quelqu'un d'autre de jouer une carte de son camp. S'il joue par exemple dans le camp du Dr. Jekyll, il a le choix, soit de jouer lui-même une carte Jekyll de sa propre main, soit de demander à un autre joueur (son partenaire ou un adversaire) de jouer une carte du Dr. Jekyll à sa place.

Bien sûr, il ne peut désigner qu'un joueur qui possède une carte du camp recherché.

Si le joueur désigné a plusieurs cartes du camp en question dans sa main, il peut choisir librement laquelle il joue.

Dans tous les cas, la carte jouée compte comme si elle avait été jouée par le joueur qui a désigné celui qui devait la jouer. Après qu'une carte a été jouée, c'est au joueur suivant (après celui qui vient de jouer lui-même ou de désigner un joueur) de jouer la carte suivante ou de désigner un joueur pour jouer la carte suivante.

Dans tous les cas, à leur tour de jouer, les joueurs du camp de Mr. Hyde jouent une de leurs propres cartes de Mr. Hyde ou demandent à un autre de jouer une carte de Mr. Hyde ; les joueurs du camp du Dr. Jekyll jouent une de leurs propres cartes Dr. Jekyll ou demandent à un autre de jouer une carte du Dr. Jekyll.

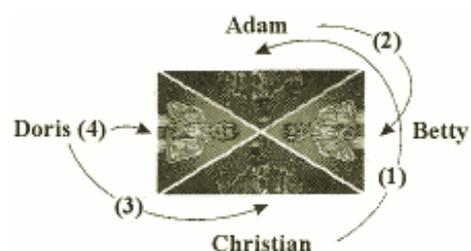
Il est possible qu'un joueur soit sollicité plusieurs fois dans un tour pour jouer une carte. Il est donc tout à fait courant qu'au cours de la partie, les joueurs possèdent un nombre différent de cartes en main.

La carte Dr. Jekyll et Mr. Hyde

Les cartes sont placées au fur et à mesure qu'elles sont jouées face au côté de la carte Dr. Jekyll et Mr. Hyde correspondant au joueur qui a joué ou fait jouer cette carte.

Lorsque la quatrième carte a été posée, le joueur qui possède devant lui la carte la plus haute gagne le pli. **Si plusieurs cartes sur la table sont de même hauteur, c'est la première d'entre elles qui a été jouée, qui est considérée comme la plus haute.**

Le joueur qui a remporté le pli commencera à jouer pour le pli suivant.



Dans l'exemple ci-dessus : Adam commence le pli. Il demande à son associé Christian de jouer une carte de Mr. Hyde.

Christian choisit une de ses propres cartes et la place face devant Adam, de son côté de la carte Dr. Jekyll et Mr. Hyde (1). C'est ensuite à Betty de jouer. Elle demande à Adam de jouer une carte du Dr. Jekyll (2). Puis Christian demande à Doris de jouer une carte de Mr. Hyde à sa place (3). Enfin, Doris joue une de ses propres cartes du Dr. Jekyll (4).

Doris a utilisé deux de ses cartes, Betty aucune. Cependant, chacun a joué à son tour et possède maintenant une carte posée devant soi.

En examinant les cartes déjà jouées, on sait clairement à qui il appartient de jouer ou de faire jouer à tout moment.

Types de Cartes

Le paquet est constitué d'un jeu de 14 cartes pour Mr. Hyde et d'un jeu de 14 cartes pour le Dr. Jekyll. Chaque jeu comporte : 1 transformation, 5 personnages, 5 lieux et 3 actions (bonnes ou mauvaises).



La Transformation est la plus haute carte. Cependant, on ne peut pas gagner un pli avec elle. Lorsqu'un joueur joue une Transformation, les quatre cartes jouées lors du pli restent simplement sur la table. Le joueur qui a joué la Transformation commence le pli suivant. Celui qui gagnera à la fin de ce nouveau pli gagnera également toutes les cartes du pli de la Transformation qui étaient restées sur la table. Si lors de ce deuxième pli, apparaît la seconde Transformation, les huit cartes des deux plis restent sur la table et un troisième pli est joué, qui commence par le joueur qui a joué ou fait jouer la seconde Transformation.

Si les deux Transformations sont jouées lors d'un même pli, le joueur qui a joué ou fait jouer la Transformation en premier commence le tour suivant.

Si une Transformation est jouée lors du dernier pli, ce pli reste neutre et ne compte pour aucun des deux camps puisque personne ne possède plus de cartes qui permettrait de jouer un autre pli.



Personnages : Après la carte Transformation, les cartes les plus hautes sont les personnages. Leur hiérarchie est déterminée par les lettres de A à E, le Dr. Jekyll et Mr. Hyde (A) étant les personnages les plus forts. Les autres personnages, identiques pour les deux camps, sont Mr. Utterson (B), le Dr. Lanyon (C), Mr. Enfield (D) et Poole (E).



Lieux : Toutes les cartes de lieux sont inférieures aux personnages, mais sont égales entre elles (F). Ainsi, si un pli comporte plusieurs cartes de lieux et aucune carte plus haute, le joueur dont la carte de lieu a été jouée en premier remporte le pli.

Les différents nombres sur les cartes ne servent que pour les comptes.



Actions (bonnes ou mauvaises) : les cartes action sont les cartes les plus basses. Elles sont battues par n'importe quelle autre carte. Elles sont égales entre elles. Ainsi, un pli qui ne serait constitué que de quatre cartes action serait remporté par le joueur dont la carte est la première posée dans le pli. Mais pour les comptes, les cartes action jouent un rôle important.

Les actions sont *la Fureur*, *la Brutalité* et *le Meurtre* pour Mr. Hyde, *la Charité*, *la Pitié* et *le Remords* pour le Dr. Jekyll.

Points

Quand la totalité des 7 plis ont été joués, les points de chaque camp sont comptabilisés :

ces points correspondent aux valeurs des cartes. Les lieux valent entre 3 et 7 points ; les personnages valent chacun 1 point. Le camp des cartes (Dr. Jekyll ou Mr. Hyde) n'est pas pris en compte pour comptabiliser ces points.

Les transformations et des cartes action valent 0 points. Mais les cartes action jouent un autre rôle très important lors des comptes. Toutes les cartes action possédées par leur propre camp à la fin du jeu multiplient les points gagnés, grâce aux lieux et aux personnages, selon un facteur déterminé. *La Fureur* ou *la Charité* permettent de compter une fois les points gagnés ; *la Brutalité* ou *la Pitié* permettent de compter deux fois les points gagnés ; enfin, *le Meurtre* ou *le Remords* triplent les points gagnés.

Si une équipe a réussi à prendre plusieurs de ses propres cartes action, les facteurs multiplicateurs sont additionnés ensemble.

Par exemple, *la Fureur* et *le Meurtre* permettent de quadrupler les points du camp de Mr. Hyde, tandis que le camp du Dr. Jekyll pourrait quintupler ses gains s'il gagnait *la Pitié* et *le Remords*. Si un camp réussit à remporter ses trois cartes action, il peut multiplier par six les points qu'il a gagnés. Les cartes action possédées par l'équipe adverse ne rapportent rien à aucun des deux camps.

Une équipe qui ne parviendrait à posséder aucune de ses propres cartes action ne marquerait aucun point (le multiplicateur étant égal à 0).

Un exemple :

Le camp du Dr. Jekyll a remporté deux plis avec les cartes suivantes :

L'appartement de Mr. Hyde (6 points), *le Dr. Lanyon* (1 point), *M. Hyde* (1 point), *Transformation* (0), *Mr. Utterson* (1 point), *la Charité* (facteur 1), *le Remords* (facteur 3) et *la Fureur* (facteur 1).

Le total du camp s'établit à $(6+1+1+1) \times (1+3) = 9 \times 4 = 36$ points. *La Fureur* ne rapporte rien au camp du Dr. Jekyll, mais ses partisans ont ainsi évité que Mr. Hyde s'exaspère (et surtout que le camp de Mr. Hyde ne la possède).

Les cartes sont battues à nouveau et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand un camp atteint ou dépasse 1000 points. Le camp qui possède alors le score le plus élevé gagne la partie.

Important : toute agrément ou entente entre partenaires est strictement interdite pendant le jeu, ainsi que toute conversation qui indiquerait ou suggérerait une manière de jouer.

Règles pour trois joueurs

Pour trois joueurs, le joueur du camp de Mr. Hyde joue avec une main cachée et une main étalée contre les deux autres qui jouent pour le Dr. Jekyll.

Le jeu est un peu plus tactique. Il est donc conseillé de n'y jouer qu'après avoir pratiqué quelques parties à quatre joueurs. Ce n'est cependant pas une obligation.

Il n'y a pas de camp figé. Chaque joueur à son tour joue seul contre les deux autres. La place en face du joueur solitaire reste vide et est appelé le fantôme de Mr. Hyde ou simplement le fantôme par la suite. Les cartes sont distribuées comme pour le jeu à quatre joueurs. **Les cartes du fantôme de Mr. Hyde sont disposées face visible pour que chacun puisse les voir du côté vide de la table.**

Le joueur solitaire commence le premier pli. Comme dans le jeu à quatre joueurs, il peut jouer une carte de Mr. Hyde de sa main ou demander à un autre joueur de jouer une carte de Mr. Hyde à sa place. Il lui est autorisé de demander au fantôme de jouer une carte de Mr. Hyde. En tant que représentant du camp de Mr. Hyde, c'est alors lui-même qui choisit la carte à jouer de la main étalée du fantôme. D'autre part, quand c'est au tour du fantôme de jouer, il peut se demander à lui-même de jouer une carte de Mr. Hyde de sa main cachée. En d'autres termes, **lorsque c'est au tour du fantôme ou du joueur seul, ce dernier a toujours le choix de jouer une carte de Mr. Hyde de sa propre main et de la main étalée du fantôme.**

Si le joueur solitaire est sollicité pour jouer une carte du Dr. Jekyll, il doit la prendre de sa propre main. Si le fantôme de Mr. Hyde est sollicité pour jouer une carte du Dr. Jekyll, c'est le joueur solitaire qui choisit quelle carte du Dr. Jekyll il choisit parmi celles étalées du fantôme.

Après chaque manche, le joueur qui était assis à gauche du joueur solitaire se déplace vers la place occupée précédemment par le fantôme. Il bat les cartes pour la manche suivante. Le joueur qui était à droite du joueur solitaire devient le nouveau joueur solitaire, pour le compte du camp de Mr. Hyde.

Les points gagnés par chaque équipe sont comptabilisés pour chaque joueur séparément. Le jeu s'arrête, comme pour quatre joueurs, quand un d'entre eux atteint ou dépasse 1000 points.

Conseils et Variante

1^{er} conseil : Il faut essayer de mémoriser quelles cartes ont déjà été jouées et lesquelles sont toujours en jeu.

2^{ème} conseil : En vous basant sur leur façon de jouer, essayez de déterminer quelles cartes les autres joueurs détiennent probablement.

3^{ème} conseil : Si possible, essayez de réduire le choix de cartes de vos adversaires et de conserver pour vous le meilleur choix.

4^{ème} conseil : Il est souvent recommandé de demander à un adversaire de jouer une carte à votre place quand votre associé est le dernier à jouer dans le pli. Il est souvent dangereux de demander à un adversaire de jouer une carte à votre place quand il est le dernier à jouer dans le pli.

Variante : Utilisez la carte B du Dr. Jekyll et Mr. Hyde au lieu de la carte A. Les partenaires sont alors assis l'un à côté de l'autre.