



ДЖЕКИЛ и ХАЙД

ПРОТИВ

СКОТЛАНД-ЯРДА

Джекил и Хайд против Скотланд-Ярда – это кооперативная карточная игра для двух игроков. Вы – доктор Джекил, добрый врач и ценный друг. Однако вы также являетесь печально известным мистером Хайдом, которого преследует Скотланд-Ярд за множество преступлений, совершенных в Лондоне. Ваша цель – поддерживать баланс двойственности вашей личности, оставаясь на шаг впереди расследования Скотланд-Ярда.

КОМПОНЕНТЫ

лицевая сторона рубашка



28 игровых карт



12 карт глав



2 карты персонажей

лицевая сторона рубашка



1 жетон порядка хода



3 жетона ранга цвета

Джекил и Хайд Скотланд-Ярд



2 фишки



1 игровое поле

Игровые карты

Значение

Карты со значениями **1, 2 и 3** имеют значок Скотланд-Ярда

Карты со значением **8** имеют значок Джекила и Хайда



Страх

8 карт от 1 до 8



Хитрость

8 карт от 1 до 8



Манипуляция

8 карт от 1 до 8



Зелье

4 карты от 3+ до 6+

Цветные карты

Карты персонажей, жетон порядка хода и ведущий персонаж

В начале главы решите, кто будет играть за доктора Джекила, а кто – за мистера Хайда. Игроки не могут меняться персонажами между раундами.

Некоторые правила глав упоминают **ведущего персонажа**. Ведущий персонаж – это игрок, чей персонаж изображен на жетоне порядка хода. Порядок хода в каждом раунде должен следовать направлению, указанному стрелками на жетоне порядка хода.

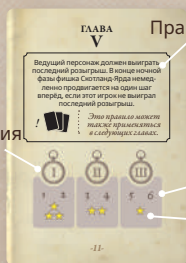


Карты глав



История

Полная луна светила, и густой туман окутал Лондонский Сити. Доктор Джекил списывал домой. Он уже несколько недель поддерживал баланс со своим двойником. Новая формула, казалось, работала, но её эффекты уже начали ослабевать.



Правило главы

Начальная позиция фишки Джекила и Хайда

Попытки

Очки



Игровое поле

На игровом поле отображаются позиции игроков, Скотланд-Ярда и прогресс на пути к успеху или поражению. На нём также отображаются ранги различных цветов карт.

ОБЗОР ИГРЫ

Джекил и Хайд против Скотланд-Ярда – **кооперативная** игра для двух игроков. Игра разделена на несколько глав. Игроки играют каждую главу последовательно от первой до последней. Однако они могут остановить игру между главами и продолжить позже с того места, где остановились. Каждая глава вносит изменения в игровой процесс с помощью специальных «правил главы».

Главы 1–3 постепенно вводят цели и ограничения стандартной игры.

Глава 4 – это стандартная игра.

Главы 5–10 – это варианты стандартной игры с дополнительными целями или ограничениями для повышения сложности.

ОБЗОР ГЛАВЫ

Каждая глава играется в 2 раунда. Игроки успешно завершают главу, если им удастся **достичь точно последней позиции на треке**. В течение каждого раунда игроки играют против Лондонского Сити, которому они отдают карты в начале раунда.

Завершая главу, независимо выигрышем или проигрышем, игроки могут записать свои результаты в таблице очков (см. в конце этой брошюры правил).

ПОДГОТОВКА ГЛАВЫ

- 1/ Один игрок берёт карту Джекила, а другой – карту Хайда.
- 2/ Поместите игровое поле в центр стола.
- 3/ Откройте 2 карты главы, соответствующие текущей главе, и прочитайте вслух историю и правила главы.

Примечание: история и правила для каждой главы разделены между двумя картами.

- 4/ Разместите фишку Джекила и Хайда, а также фишку Скотланд-Ярда (если необходимо) на их начальные позиции, как указано на карте главы.
- 5/ Переверните жетон порядка хода случайным образом и поместите его на поле.
- 6/ Положите все 28 игровых карт слева от поля.
- 7/ Поместите 3 жетона ранга цвета справа от поля.



ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

Каждый раунд состоит из 3-х фаз: **дневная, ночная и конец раунда.**

Правила общения

Дневная фаза: игроки могут свободно общаться перед раздачей карт. Как только начинается раздача карт, дальнейшее общение запрещено.

Ночная фаза: когда срабатывает эффект зелья, игроки могут общаться, чтобы решить, как его активировать.

В остальное время игрокам запрещено общаться в течение ночной фазы.

Примечание: это рекомендуемые правила общения, но вы можете адаптировать их и разрешить ограниченное обсуждение хода игры во время ночной фазы, если это сделает игру более интересной для вас (например, напоминание о целях раунда, количестве оставшихся розыгрышей и т.д.).

Дневная фаза

Перетасуйте 28 карт и раздайте по 12 карт каждому игроку.

Оставшиеся карты кладутся слева от поля рубашкой вверх как **резерв.**

Каждый игрок должен выбрать и сдать 4 карты рубашкой вверх, чтобы создать **колоду города.**

Игроки обязаны отдать все свои карты со значением 8 в колоду города.

Перетасуйте 8 карт колоды города и положите их рубашкой вверх справа от поля.

Ночная фаза

Чтобы начать ночную фазу, откройте верхнюю карту из колоды города как начальную карту. Затем, следуя порядку хода, каждый игрок должен сыграть одну карту лицевой стороной вверх.

Если у игроков есть карта того же цвета, что и начальная карта, они **обязаны сыграть карту этого цвета или зелье.**

Если у них нет карты начального цвета, они могут сыграть любую карту. Если начальная карта – это карта зелья, следующий игрок может

сыграть любую карту. Первая цветная карта, сыгранная в розыгрыше, всегда определяет начальный цвет.

Когда все игроки и город сыграли по одной карте, сравните их:

- Игрок, сыгравший самую старшую карту самого высокого ранга цвета, выигрывает розыгрыш, который кладется перед ним лицевой стороной вверх.
- Если город сыграл самую старшую карту самого высокого ранга цвета, город выигрывает розыгрыш, который кладется лицевой стороной вверх рядом с колодой города.

Победитель розыгрыша теперь играет карту, чтобы начать следующий розыгрыш. Во время своего хода город всегда играет верхнюю карту из колоды города. В любой момент игроки могут просматривать предыдущие розыгрыши, но не могут смотреть в резерв, колоду города или карты друг друга.

Ранги цветов

В начале раунда цвета не имеют ранга. В течение раунда их ранг определяется по мере появления карт. Первый появившийся цвет имеет самый низкий ранг. Поместите соответствующий жетон ранга цвета на соответствующее место на игровом поле. Следующий появившийся цвет занимает средний ранг. Затем последний жетон ранга цвета немедленно помещается на позицию самого высокого ранга.



Карты зелья

Когда пара карт, содержащая одно зелье и одну цветную карту, сыграна одна за другой, эффект зелья срабатывает **немедленно**. Такая пара карт называется **реакцией** (аналогично химической реакции).

Эффект **реакции** зависит от цвета карты (см. следующую страницу).

Во время реакции игроки могут обсуждать, как её активировать.

Не обязательно, чтобы игрок, вызвавший реакцию, активировал её эффект. Игроки решают вместе, кто из них активирует эффект.

Игроки всегда активируют эффект для себя, даже если реакция вызвана городом.

Активация эффекта обязательна, даже если это не выгодно игрокам.

Карта зелья считается того же цвета, что и цветная карта в **реакции**.

Карты зелья имеют знак **+**, так как они выигрывают, если карта того же значения и цвета также находится в розыгрыше.

Если в розыгрыше два зелья, они оба считаются имеющими тот же цвет, что и третья карта в розыгрыше.

Только одна **реакция** может произойти за розыгрыш.

Эффекты реакции



Один игрок должен взять последний розыгрыш города.

Если город ещё не выиграл ни одного розыгрыша, эффект отменяется.



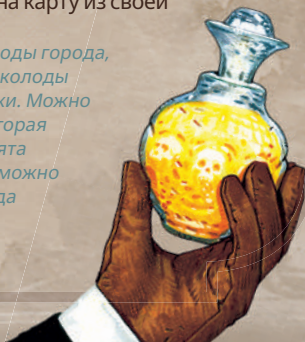
Игроки должны изменить порядок жетонов ранга цвета.

Необходимо изменить ранги как минимум двух жетонов. Если в игре только один жетон, эффект отменяется.



Один игрок должен обменять верхнюю карту из колоды города на карту из своей руки.

Нужно взять карту из колоды города, а затем положить сверху колоды города карту из своей руки. Можно положить ту же карту, которая была взята. Если была взята карта со значением 8, её можно оставить себе. Если колода города пуста, эффект отменяется.



Примеры активации эффектов зелья

Хитрость теперь имеет самый высокий ранг, **Страх** – средний, а **Манипуляция** – самый низкий.

- **Страх 4** >> **Хитрость 3** >> **Зелье 5+**

Срабатывает эффект реакции **Хитрость**, когда сыграно **Зелье 5+**. **Хитрость 3** и **Зелье 5+** создают реакцию. **Зелье 5+** выигрывает розыгрыш.

- **Страх 4** >> **Зелье 5+** >> **Хитрость 3**

Срабатывает эффект реакции **Страх**, когда сыграно **Зелье 5+**. **Страх 4** и **Зелье 5+** создают реакцию. **Хитрость 3** выигрывает розыгрыш.

- **Зелье 3+** >> **Зелье 4+** >> **Страх 4**

Срабатывает эффект реакции **Страх**, когда сыграна карта **Страх 4**. **Зелье 3+** не вызывает эффекта, так как не является частью реакции. **Зелье 4+** выигрывает розыгрыш.

- **Страх 4** >> **Зелье 3+** >> **Зелье 4+**

Срабатывает эффект **Страх**, когда сыграно **Зелье 3+**. **Зелье 4+** не вызывает эффекта, так как не является частью реакции. **Зелье 4+** выигрывает розыгрыш.

- **Зелье 3+** >> **Зелье 5+** >> **Зелье 4+**

Эффект не срабатывает, так как нет реакции. **Зелье 5+** выигрывает розыгрыш.

Пример I:

1. Джекил играет **Зелье 3+**.

2. Хайд играет **Хитрость 5**, вызывая реакцию. Джекил и Хайд обсуждают и соглашаются, что Джекил активирует эффект, забирая розыгрыш у города.

3. Город играет **Зелье 5+**, не вызывая реакции, так как **Хитрость 5**, сыгранная Хайдом, уже среагировала с **Зельем 3+**, сыгранным Джекилом.

4. В итоге город выигрывает розыгрыш: **Зелье 3+** и **5+** считаются **Хитростью**, так как единственная цветная карта – это **Хитрость**. **Зелье 5+** выигрывает ничью против **Хитрости 5**.



Фаза конца раунда

Когда игроки сыграли все свои карты, они переходят к фазе конца раунда.

Примечание: первые 4 главы игры помогают вам учиться и прогрессировать, постепенно вводя правила конца раунда. Начиная с главы 4, эти правила применяются всегда, если только текущее правило главы не указывает иное.

Каждый игрок подсчитывает свои розыгрыши. Розыгрыши города не учитываются.

ГЛАВА I:

Игрок, выигравший **наименьшее количество розыгрышей**, продвигает фишку Джекила и Хайда на **столько же** шагов. Если один из игроков не выиграл ни одного розыгрыша, фишка Джекила и Хайда не двигается.

ГЛАВА II:

Дополнение к правилу ГЛАВЫ I:

Игроки продвигают фишку Джекила и Хайда на один шаг вперед за каждую карту со значением **8** в своих розыгрышах.

ГЛАВА III:

Дополнение к правилам ГЛАВ I и II:

Если фишка Джекила и Хайда уже достигла последней позиции на треке, но должна двигаться дальше, вместо этого двигайте фишку Скотланд-Ярда в сторону Джекила и Хайда.

Игроки продвигают фишку Скотланд-Ярда на один шаг за каждую карту со значком Скотланд-Ярда (1, 2 и 3) в **розыгрышах ведущего персонажа**.

Начиная с **ГЛАВЫ IV** (стандартная игра):

Дополнение к правилам ГЛАВ I, II и III:

Игроки также продвигают фишку Скотланд-Ярда на один шаг за каждую карту со значком Скотланд-Ярда (1, 2 и 3) в **розыгрышах не ведущего персонажа**.

Когда первый раунд заканчивается, переверните жетон порядка хода на другую сторону. Затем переходите ко второму раунду, предварительно разместив 3 жетона ранга цвета справа от поля и перетасовав все 28 игровых карт.

Примечание: если в конце первого раунда фишка Джекила и Хайда уже находится на последней позиции трека, игроки всё равно должны сыграть второй раунд.

КОНЕЦ ГЛАВЫ

Поражение

Если во время раунда происходит одна из следующих ситуаций, оба игрока немедленно терпят поражение, и глава заканчивается:

ГЛАВЫ I–II: если фишка Джекила и Хайда должна выйти за пределы последней позиции трека.

Начиная с ГЛАВЫ III: если фишка Скотланд-Ярда достигает или превышает позицию фишки Джекила и Хайда.

ВСЕ ГЛАВЫ: если в конце второго раунда фишка Джекила и Хайда не находится на последней позиции трека, оба игрока также терпят поражение.

Успех

Если в конце второго раунда фишка Джекила и Хайда находится на последней позиции трека, игроки успешно завершают главу.

Отслеживание счёта

ГЛАВЫ I–IV:

Поражение: если игроки потерпели поражение, они автоматически не выполняют достижение и получают 0 очков.

Однако, так как эти главы являются обучающими, игроки могут либо переиграть главу, либо перейти к следующей главе, если захотят.

Успех: если игроки выполнили достижение и успешно завершили главу, они получают очки (★), указанные на карте главы. Игроки записывают их в таблице очков и переходят к следующей главе. Однако, если игроки не выполнили достижение, несмотря на завершение главы, они могут переиграть главу или перейти к следующей главе с 0 очков.

Начиная с ГЛАВЫ V:

Поражение: если игроки потерпели поражение, они отмечают (X) крайнюю левую незаполненную попытку для этой главы в таблице очков и переигрывают главу. Начиная с 7-й попытки, игроки не ставят отметку (X) при поражении, но это будет записано как 7+, и игроки получают 0 очков при последующем успехе.

Успех: если игроки успешно завершили главу, они обводят крайнюю левую незаполненную попытку для этой главы в таблице очков и получают соответствующее количество очков (★), указанное на карте главы. Игроки записывают их в таблице очков и переходят к следующей главе.

Пример II:

Джекил и Хайд успешно завершили **ГЛАВУ V**. Они уже потерпели поражение два раза. В результате они обводят попытку 3 и получают 2 очка. Затем они переходят к **ГЛАВЕ VI**.

ГЛАВА III		2
ГЛАВА IV		0
ГЛАВА V	XX 3 4 5 6 7+	2
ГЛАВА VI	1 2 3 4 5 6 7+	
ГЛАВА VII	1 2 3 4 5 6 7+	



ГЛАВА III		2
ГЛАВА IV		0
ГЛАВА V	XX⊙ 4 5 6 7+	2
ГЛАВА VI	1 2 3 4 5 6 7+	
ГЛАВА VII	1 2 3 4 5 6 7+	

КОНЕЦ ИГРЫ

Успех в **ГЛАВЕ X** означает, что игроки завершили игру. Наши поздравления! Игроки подсчитывают итоговый счёт и записывают его, чтобы попытаться побить его в следующий раз, когда будут играть.

Напоминание: игроки могут остановить игру между главами и продолжить её позже с того места, где остановились.

АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ

Авторы игры: Оливье Сипьер, Гаэтан Божанно, Джониаль

Иллюстрации: Венсан Дютре

Графический дизайн: Ева Дрим

Редакция: Тайлор Ким

Дополнительная редакция и корректура: Антуан Проно (Transludis)

Производство: Кевин Ким, Марко Юнг



© 2023. Mandoo Games Co., Ltd. Все права защищены.

Издатель: Mandoo Games.

www.mandoogames.com

Над русским изданием работали: Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения Назарова, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко



RollinGames: info@rollingames.ru

Ещё больше игр на сайте: www.rollingames.ru

ВК и Telegram: [@rollin_games](https://t.me/rollin_games)



ИГРОК 1:

ИГРОК 2:

ГЛАВА	ПОПЫТКИ	★	ПРИМЕЧАНИЯ
ГЛАВА I			
ГЛАВА II			
ГЛАВА III			
ГЛАВА IV			
ГЛАВА V	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VI	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VII	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА IX	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА X	1 2 3 4 5 6 7+		
ИТОГО			

ИГРОК 1:

ИГРОК 2:

ГЛАВА	ПОПЫТКИ	★	ПРИМЕЧАНИЯ
ГЛАВА I			
ГЛАВА II			
ГЛАВА III			
ГЛАВА IV			
ГЛАВА V	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VI	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VII	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА IX	1 2 3 4 5 6 7+		
ГЛАВА X	1 2 3 4 5 6 7+		
ИТОГО			