

REGOLAMENTO

Autore: Luigi Belli noviluniogames@gmail.com

Titolo

Dr. Jekyll and Mr. Hyde - The card game

Numero giocatori

Da 3 a 5 giocatori

Elenco materiale

5 carte EVENTO + 2x5 carte INNESCO + 2x7 carte AZIONE + 6 carte SIERO + 10 segnalini piccoli Mr.Hyde + 1 fiche DR.JEKYLL/MR.HYDE + 5 segnalini colorati + 7 segnalini segnaposto fila delle personalità + 5 segnalini grandi Mr. Hyde

Intro

Cerca di concludere più eventi possibili prima che ci riesca qualcun altro o ancora peggio... Mr. Hyde!

Setup

Si dispongono al centro del tavolo i 7 segnalini segna-posto della fila delle personalità partendo da dx verso sx, poi metteremo casualmente tante carte coperte quanto la differenza di 7 meno il numero di giocatori, partendo dal primo posto in ordine di attivazione (da dx a sx).

Sempre al centro del tavolo si dispongono anche i 5 eventi, secondo l'ordine cronologico, di cui solo il primo scoperto.

Dopodiché si mischia il mazzo azione composto dalle carte AZIONE + INNESCO + SIERO e, una volta scelto casualmente l'ordine di gioco, si distribuiscono 3 carte a ciascuno dei giocatori.

Sopra la 1^a carta di questa fila verrà posizionata anche la fiche DR.JEKYLL/MR.HYDE dal lato Dr.Jekyll.

Il gioco può adesso iniziare.

Gioco

Scopo del gioco è riuscire a concludere più EVENTI possibile, i quali daranno dei punti al giocatore che li conclude.

I turni dei giocatori si susseguono secondo l'ordine prestabilito, alla fine di questi ci sarà un turno del GIOCO.

Fasi del turno

Personalità - Si controlla se deve essere cambiata personalità, in caso si girerà il segnalino scoprendo la faccia della personalità che diverrà attiva, in ogni caso, poi, si sposterà lo stesso di un posto verso sx sulla fila delle personalità mostrando, se presente, la carta che diventerà attiva ed applicandone immediatamente gli eventuali effetti.

Se il posto della carta che dovrebbe essere attiva è vuoto, il giocatore nella fase successiva potrà PIAZZARCI una carta che diventerà immediatamente attiva.

Un giocatore a caso, nel turno del GIOCO, girerà il segnalino DR.JEKYLL/MR.HYDE scoprendo la nuova personalità e mettendola di fatto in gioco, quindi se questa fosse MR.HYDE allora si sposta lo stesso segnalino di 1 posto sulla fila delle personalità seguendo l'

ordine e si scarta immediatamente la carta sottostante, altrimenti con DR.JEKYLL il segnalino non viene mosso.

Pesca - Il giocatore con l' iniziativa pescherà una carta dal mazzo azione o, SOLO nel turno del GIOCO, un giocatore a caso pescherà una carta coperta dal mazzo e la metterà coperta nel posto vuoto più vicino alla prossima carta che diventerà attiva nella fila delle personalità.

Il massimo di carte consentito nella mano di un giocatore è 3, se in questa fase ha già raggiunto tale limite non potrà pescare.

Mossa - Il giocatore con l' iniziativa DEVE, se possibile, PIAZZARE una carta dalla sua mano, coperta, e poi eventualmente AZIONARE un' altra carta. Se non ci fossero spazi liberi per PIAZZARE deve comunque scartare una carta.

Se è attivo l' effetto del 1° evento, una volta giocata una carta (PIAZZATA o AZIONATA) gli avversari potranno AZIONARE una carta SIERO il cui effetto si applicherà immediatamente e cioè prima dell' eventuale effetto della carta giocata dal giocatore con la priorità, questo potrà però giocare la seconda carta a sua disposizione in risposta (sempre se lo può fare) dopodiché il gioco prosegue regolarmente.

Fine turno - Il giocatore con l' iniziativa mette negli scarti dalla fila delle personalità la carta che era attiva fino a quel momento e scarta dalla propria mano carte fino ad averne massimo 3, poi passa il turno.

Si controlla se l' EVENTO in gioco sia stato concluso provvedendo, eventualmente, a scoprire la carta EVENTO successiva e a posizionarvi il segnalino del giocatore che lo ha concluso, lasciando eventuali segnalini piccoli "Mr.Hyde" presenti sopra. Il suo effetto durerà fino alla conclusione dell' EVENTO successivo, dopodiché verrà coperta.

Se è il turno del GIOCO si metterà anche un segnalino piccolo "Mr.Hyde" sull' evento in gioco qualora non sia stato concluso in questo turno. se ci fossero già 2 segnalini dello stesso tipo presenti sull' evento allora questo verrà chiuso da MR:HYDE e pertanto verrà posto. invece, un segnalino grande "Mr.Hyde" e messi via i segnalini piccoli che erano presenti qui sopra. La carta EVENTO verrà lasciata scoperta ed il suo effetto durerà fino alla fine della partita.

Fine della partita

Il gioco finisce appena il 5° ed ultimo evento viene concluso, dopodiché si passa al conteggio dei punti.

In caso di parità vincerà il giocatore con meno segnalini Hyde acquisiti, in caso di ulteriore parità vincerà chi ha concluso l' ultimo evento in ordine cronologico (escludendo quindi quelli conclusi da Mr. Hyde).

Carte EVENTO

Le carte EVENTO servono a dare punti vittoria una volta concluse ed hanno ulteriori effetti che si attivano alla loro conclusione e durano un tempo definito secondo quanto segue: fino a che non viene concluso l' evento successivo, se a concluderlo è stato un giocatore, in questo caso la carta viene girata a faccia in giù appena concluso l' evento successivo lasciando sopra gli eventuali segnalini Hyde e quello relativo al giocatore che l' ha concluso, se invece a concluderlo è stato Hyde, continua fino alla fine della partita e si lascia quindi scoperta.

Appena concluso un evento, si scopre la carta relativa all' evento successivo.

Ogni evento concluso vale 5 punti + 2 punti per ogni segnalino Hyde posto sopra.

Ogni evento sarà concluso grazie all' attivazione di una carta innesco associata, tale evento verrà attribuito al giocatore nel cui turno la suddetta carta innesco si sia attivata e quindi lo abbia concluso, vi porrà sopra quindi un segnalino identificativo.

Se non concluso prima, sarà concluso da Mr. Hyde alla fine del 3° turno del GIOCO, in tal caso verrà posto un segnalino grande Mr. Hyde.

Per tenere traccia di ciò alla fine di ogni turno del GIOCO si aggiunge un segnalino piccolo Mr. Hyde sull' evento in gioco, al terzo segnalino l' evento sarà concluso da Mr. Hyde.

Le carte EVENTO saranno così ordinate:

- **1) Bambina travolta (Young girl trampled)** - Il primo bizzarro episodio accade quando Mr. Hyde esce da uno scantinato e travolge una bambina senza fermarsi, carta innesco: bambina - effetto: è possibile AZIONARE le carte siero per scambiare personalità anche durante il turno avversario.
- **2) Omicidio mr. Carew (Sir. Carew murder)** - Il secondo episodio sempre più spregevole è l' omicidio di Sir. Carew, carta innesco: bastone - effetto: le personalità si scambiano ogni turno.
- **3) Latitanza (Out of sight)** - Durante questa fase il Dr. Jekyll si chiude nello studio per evitare altri spiacevoli episodi, carta innesco: chiave - effetto: il segnalino DR.JEKYLL/MR.HYDE si muoverà sulla fila delle personalità saltando sempre il posto subito adiacente. (Il posto 1 e 7 si considerano adiacenti)
- **4) Ricerca ingredienti siero (Ingredients quest)** - Il bisogno della siero da parte del Dr. Jekyll si fa sempre più frequente, ma sta per finire, carta innesco: sale - effetto: i giocatori PIAZZANO le carte SOLO in maniera casuale, ma scoperte.
- **5) Soluzione estrema (Ultimate solution)** - carta innesco: acido prussico

Carte INNESCO

Sono le carte che i giocatori pescano insieme a quelle AZIONE, esse si possono solamente PIAZZARE e concludono un evento principale, hanno anche un secondo effetto che si attiverà, quando la carta è attivata, solo se il loro evento associato sia già stato concluso o non sia ancora stato girato a faccia in su.

- BAMBINA secondo effetto: le carte SIERO giocate in questo turno non hanno effetto.
- BASTONE secondo effetto: scambia la personalità.
- CHIAVE secondo effetto: Il turno successivo il segnalino DR.JEKYLL/MR.HYDE salterà un posto nella fila delle personalità.
- SALE secondo effetto: PIAZZA 1 carta a caso dalla tua mano scoperta scambiandola con un' altra nella fila delle personalità.
- ACIDO PRUSSICO secondo effetto: Aggiungi un segnalino Hyde sull' evento in corso con le conseguenze del caso.

Carte AZIONE

Insieme alle carte INNESCO vengono pescate dai giocatori dallo stesso mazzo azione e possono essere giocate per usufruire degli effetti (saranno cioè AZIONATE), in questo caso non finiscono nella fila delle personalità, ma in quella degli scarti, esse hanno degli effetti diversi secondo la personalità in gioco nel momento in cui si attivano.

Qualora invece si decida di metterle nella fila della personalità (si diranno PIAZZATE), applicheranno i propri effetti nel turno in cui si attivano.

- JEKYLL Pesca un' altra carta - HYDE Scarta una carta a caso dalla tua mano.
- JEKYLL Guarda una carta della fila delle personalità - HYDE Scegli una carta a caso dalla mano di un avversario, quel giocatore scarcerà quella carta.

- JEKYLL Tutti gli avversari mostrano la propria mano - HYDE Scambia tra loro il posto di 2 carte della fila delle personalità.
- JEKYLL Riprendi in mano una carta a tua scelta dagli scarti, mostrala prima a tutti i giocatori - HYDE Rimuovi una carta dalla fila delle personalità e spostala negli scarti
- JEKYLL Rimescola nel mazzo le carte INNESCO presenti negli scarti - HYDE Rimescola nel mazzo le carte AZIONE presenti negli scarti
- JEKYLL Scambia una carta dalla tua mano con una della fila delle personalità (qualora fosse la carta attiva, si attiveranno gli effetti della nuova carta) - HYDE Guarda la prima carta del mazzo, puoi decidere se rimetterla a posto o metterla in fondo allo stesso.
- JEKYLL Scarta la tua mano e pesca altrettante carte dal mazzo - HYDE Muovi una carta nella fila delle personalità su un altro posto vuoto se possibile.

Carte SIERO

Queste carte potranno essere PIAZZATE nella fila delle personalità per scambiare la personalità una volta attivate, oppure mostrate e messe negli scarti per pescare un' altra carta (max 1 per turno).

AZIONE

DR.JEKYLL

Pesca un' altra carta.

MR.HYDE

Scarta una carta a caso dalla tua mano.

AZIONE

DR.JEKYLL

Pesca un' altra carta.

MR.HYDE

Scarta una carta a caso dalla tua mano.

AZIONE

DR.JEKYLL

Guarda una carta della fila delle personalità.

MR.HYDE

Scegli una carta a caso dalla mano di un avversario, quel giocatore scarterà quella carta.

AZIONE

DR.JEKYLL

Guarda una carta della fila delle personalità.

MR.HYDE

Scegli una carta a caso dalla mano di un avversario, quel giocatore scarterà quella carta.

AZIONE

DR.JEKYLL

Tutti gli avversari mostrano la propria mano.

MR.HYDE

Scambia tra loro il posto di 2 carte della fila delle personalità.

AZIONE

DR.JEKYLL

Tutti gli avversari mostrano la propria mano.

MR.HYDE

Scambia tra loro il posto di 2 carte della fila delle personalità.

AZIONE

DR.JEKYLL

Riprendi in mano una carta a tua scelta dagli scarti, mostrala prima a tutti i giocatori.

MR.HYDE

Rimuovi una carta dalla fila delle personalità e spostala negli scarti.

AZIONE

DR.JEKYLL

Riprendi in mano una carta a tua scelta dagli scarti, mostrala prima a tutti i giocatori.

MR.HYDE

Rimuovi una carta dalla fila delle personalità e spostala negli scarti.

AZIONE

DR.JEKYLL

Rimescola nel mazzo le carte INNESCO presenti negli scarti.

MR.HYDE

Rimescola nel mazzo le carte AZIONE presenti negli scarti.

AZIONE

DR.JEKYLL

Rimescola nel mazzo le carte INNESCO presenti negli scarti.

MR.HYDE

Rimescola nel mazzo le carte AZIONE presenti negli scarti.

AZIONE

DR.JEKYLL

Scambia una carta dalla tua mano con una della fila delle personalità (qualora fosse la carta attiva, si attiveranno gli effetti della nuova).

MR.HYDE

Guarda la prima carta del mazzo, puoi decidere se rimetterla a posto o metterla in fondo allo stesso.

AZIONE

DR.JEKYLL

Scambia una carta dalla tua mano con una della fila delle personalità (qualora fosse la carta attiva, si attiveranno gli effetti della nuova).

MR.HYDE

Guarda la prima carta del mazzo, puoi decidere se rimetterla a posto o metterla in fondo allo stesso.

<p style="text-align: center;">AZIONE</p> <p style="text-align: center;">DR.JEKYLL Scarta la tua mano e pesca altrettante carte dal mazzo</p> <p style="text-align: center;">MR.HYDE Muovi una carta nella fila delle personalità su un altro posto vuoto.</p>	<p style="text-align: center;">AZIONE</p> <p style="text-align: center;">DR.JEKYLL Scarta la tua mano e pesca altrettante carte dal mazzo</p> <p style="text-align: center;">MR.HYDE Muovi una carta nella fila delle personalità su un altro posto vuoto.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">BAMBINA Conclude il 1° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO le carte SIERO giocate in questo turno non hanno effetto.</p>
<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">BAMBINA Conclude il 1° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO le carte SIERO giocate in questo turno non hanno effetto.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">BASTONE Conclude il 2° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Scambia la personalità.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">BASTONE Conclude il 2° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Scambia la personalità.</p>
<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">CHIAVE Conclude il 3° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Il turno successivo il segnalino DR.JEKYLL/MR.HYDE salterà un posto nella fila delle personalità.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">CHIAVE Conclude il 3° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Il turno successivo il segnalino DR.JEKYLL/MR.HYDE salterà un posto nella fila delle personalità.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">SALE Conclude il 4° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO PIAZZA 1 carta a caso dalla tua mano scoperta scambiandola con un' altra nella fila delle personalità.</p>
<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">SALE Conclude il 4° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO PIAZZA 1 carta a caso dalla tua mano scoperta scambiandola con un' altra nella fila delle personalità.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">ACIDO PRUSSICO Conclude il 5° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Aggiungi un segnalino Hyde sull' evento in corso con le conseguenze del caso.</p>	<p style="text-align: center;">INNESCO</p> <p style="text-align: center;">ACIDO PRUSSICO Conclude il 5° EVENTO.</p> <p style="text-align: center;">EFFETTO SECONDARIO Aggiungi un segnalino Hyde sull' evento in corso con le conseguenze del caso.</p>

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

SIERO

Scambia personalità

OPPURE Scarta questa carta e pescane un' altra dal mazzo
AZIONE

EVENTO
BAMBINA TRAVOLTA

Il primo bizzarro episodio accade quando Mr. Hyde esce da uno scantinato e travolge una bambina senza fermarsi,
carta innesco: BAMBINA

Effetto: è possibile AZIONARE le carte pozione per scambiare personalità anche durante il turno avversario.

EVENTO
OMICIDIO MR. CAREW

Il secondo episodio sempre più spregevole è l' omicidio di Sir. Carew, **carta innesco: BASTONE**

Effetto: le personalità si scambiano ogni turno.

EVENTO
LATITANZA

Durante questa fase il Dr. Jekyll si chiude nello studio per evitare altri spiacevoli episodi, **carta innesco: CHIAVE**

Effetto: il segnalino DR.JEKYLL/MR. HYDE si muoverà sulla fila delle personalità saltando sempre il posto subito adiacente. (Il posto 1 e 7 si considerano adiacenti)

EVENTO
RICERCA INGREDIENTI

Il bisogno della pozione da parte del Dr. Jekyll si fa sempre più frequente, ma sta per finire, **carta innesco: SALE**

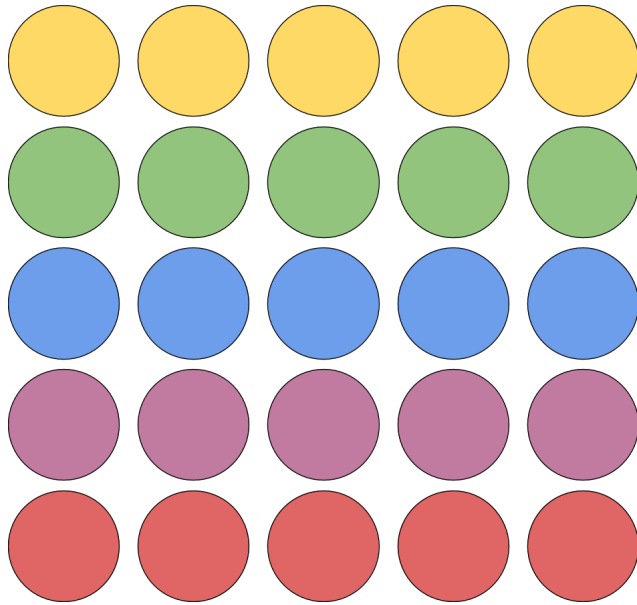
Effetto: i giocatori PIAZZANO le carte SOLO in maniera casuale, ma scoperte.

EVENTO
SOLUZIONE ESTREMA

Il Dr. Jekyll decide di fermare per sempre Mr. Hyde sacrificando la propria vita, **carta innesco: ACIDO PRUSSICO**

Effetto: Una volta concluso questo evento la partita finisce.

MR.HYDE	MR.HYDE
MR.HYDE	MR.HYDE
MR.HYDE	MR.HYDE
MR.HYDE	MR.HYDE
MR.HYDE	MR.HYDE



Segnaposto
1

Segnaposto
2

Segnaposto
3

Segnaposto
4

Segnaposto
5

Segnaposto
6

Segnaposto
7

