

Jekyll vs Hyde - KSR

Das Spiel verläuft über 3 Runden zu je 3 Phasen in fester Reihenfolge. Kartenwerte: je 1 bis 7 in 3 Farben. Die 4 Trünke sind in den Werten "2+, 3+, 4+, 5+". Gesamtzahl Karten: 25

1) Vorbereitung:

- Bestimmt den Startspieler, der Dr. Jekyll spielt. Stellt die ID-Figur auf das Randfeld des Plans bei BLAU. Legt die 3 Spezial-Plättchen (Farbrang) bereit. Alle Karten vermischen.
- Beide Spieler erhalten je 10 Karten, übrige Karten kommen unbesehen beiseite.
- Legt (je nach Runde) 1, 2 oder 3 Karten verdeckt zum Tausch mit dem Gegner auf den Tisch. Tauscht die Karten gleichzeitig aus.

BEACHTET: Hat man mind. 2 Trunk-Karten auf der Hand, muss mind. 1 im Tausch sein.

2) Stichspiel (es gibt 10 Stiche):

- Steht die Identitäts-Figur auf Dr. Jekyll's Seite (blau), fängt Dr. Jekyll an, ansonsten Mr. Hyde. Es gibt 2 Möglichkeiten:

- Spielt der Startspieler eine **Farb-Karte** (rot, lila, grün), muss der Gegner nun 1 Karte der selben Farbe ODER stattdessen 1 **Trunk-Karte** spielen (Hinweis: "2+" auf Trunk ist besser als "2" auf anderen Karten), wenn er zwar bedienen könnte, aber es nicht will. Kann der Gegner nicht mit selber Farbe bedienen, darf er 1 beliebige Karte spielen.
- Spielt der Startspieler aber eine **Trunk-Karte**, muss er eine Farbe ankündigen. Hat der Gegner eine Trunk-Karte, darf er sie jedoch nicht spielen, wenn er bedienen könnte. Kann der Gegner nicht die angesagte Farbe bedienen, darf er 1 beliebige Karte spielen.

• Auswertung:

- Haben beide Karten die selbe Farbe, gewinnt die höhere Zahl.
- Haben beide Karten verschiedene Farben, gewinnt die hochrangigere Farbe.
- Wurde nur eine Trunk-Karte gespielt, gilt der Trunk-Effekt und die höhere Zahl gewinnt. Sollten aber beide Spieler Trunk-Karten gespielt haben, entfällt jedoch der Effekt.

Effekt = Angesagte Farbe:

- LILA:** Stich-Gewinner nimmt sich zusätzlich 1 schon erspielten Stich vom Gegner.
- GRÜN:** Beide Spieler wählen 2 Karten aus der Hand (oder nur 1, wenn es die letzte Karte ist) und tauschen sie gleichzeitig aus.
- ROT:** Alle Spezial-Plättchen vom Spielplan nehmen. Sie kommen neu ins Spiel über das Ausspielen der nächsten Farbkarten.

- Der Stich-Gewinner legt beide Karten vor sich ab und wird **neuer Startspieler**.

FARBRÄNGE: → Zu Beginn sind alle Farben gleichwertig, solange kein Rang definiert ist.

- Die erste Farbe, die in einer Runde gespielt wird = **niedrigster** Rang.

Das Spezial-Plättchen der Farbe kommt auf Rangfeld 1, die weiteren 2 Ränge werden sofort markiert, sobald Rang 2 feststeht.

- Trunk-Karten haben trotz Farbarsage keine Auswirkung auf Farbränge.

3) Fortschritt des Bösen: nach Ausspiel aller Karten

- Vergleicht Anzahl Stiche von jeder Seite und zieht niedrigere Anzahl von höherer ab. Die **Identitäts-Figur** bewegt sich **immer in die Richtung zu Mr. Hyde**. Erreicht die Figur das Feld ganz links, gewinnt Mr. Hyde sofort.

Spielende: Am Ende der 3. Runde gewinnt Dr. Jekyll, falls die ID-Figur nicht ganz links steht.

Revanche: Ihr wechselt die Rollen und notiert für Mr. Hyde jeweils die Position der Figur als Punkte (max. 10 Punkte für vorletztes Feld links).

Patt: Wer weniger Runden dafür brauchte, ist besser.

Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.06.22

Auswertungs-Regeln

SS* Gegner

SS = Startspieler bzw. Stichgewinner

oder
oder
oder
= = =
→ Farben sind gleich:
Höhere Zahl sticht.

→ Farben sind ungleich:
Höherer Farbrang sticht.

Trunk / → Farbe angesagt:
Höhere Zahl sticht. **Effekt der angesagten Farbe:**
Alle Spezial-Plättchen vom Plan entfernen.
Stichgewinner nimmt sich 1 gegner. Stich.
Tauscht je 2 (u.U. nur 1) Handkarten aus.

Trunk + Trunk → Farbe angesagt:
Höhere Zahl sticht.

Auswertungs-Regeln

SS* Gegner

SS = Startspieler bzw. Stichgewinner

oder
oder
oder
= = =
→ Farben sind gleich:
Höhere Zahl sticht.

→ Farben sind ungleich:
Höherer Farbrang sticht.

Trunk / → Farbe angesagt:
Höhere Zahl sticht. **Effekt der angesagten Farbe:**
Alle Spezial-Plättchen vom Plan entfernen.
Stichgewinner nimmt sich 1 gegner. Stich.
Tauscht je 2 (u.U. nur 1) Handkarten aus.

Trunk + Trunk → Farbe angesagt:
Höhere Zahl sticht.