

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Een veranderlijk slagenspel
Voor drie of vier spelers van 10 jaar en ouder

Auteur: Wolfgang Werner, Illustraties: Carsten Fuhrmann

Spel inhoud:

- 2 Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaarten

(illustratie 1, Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaart A en B)

De woorden "Dr. Jekyll & Mr. Hyde" staan geschreven op de achterkant van de Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaarten.

- 28 speelkaarten

14 Dr. Jekyll kaarten, herkenbaar aan het fles-symbool; (illustratie 2, fles)

14 Mr. Hyde kaarten, herkenbaar aan het hoed-symbool. (illustratie 3, hoed)

- deze regels

- een geïllustreerd boekje

Over het spel

Het verhaal van Dr. Jekyll en Mr. Hyde, wereldwijd bekend en meerdere malen verfilmd, is de strijd tussen goed en kwaad in een zelfde persoon. Spelend in teams van 2 is het de bedoeling om Dr. Jekyll of Mr. Hyde te laten overwinnen over de andere. Maar controle over de eigen kaarten is beperkt. De Dr. Jekyll spelers moeten ook Mr. Hyde spelen en vice versa. In het spel, net als in het boek, vindt de verandering plaats op het meest ongelukkige moment. Subtiële communicatie met de eigen partner en gevoelige tactieken zijn vereist

Noot: De regels voor 4 spelers worden eerst beschreven. Speciale regels voor 3 spelers kunnen aan het eind van deze regels gevonden worden.

Spelvoorbereiding

Twee spelers vormen team. Het lot bepaalt wie met wie speelt. De Dr. Jekyll & Mr. Hyde A kaart wordt op tafel gelegd. De twee Dr. Jekyll zijden wijzen naar de Dr. Jekyll spelers en de twee Mr. Hyde zijden wijzen naar de Mr. Hyde spelers. De spelers van een team zitten dus tegenover elkaar.

De Dr. Jekyll & Mr. Hyde B kaart wordt weggelegd; deze wordt alleen in 1 van de varianten gebruikt.

Alle 28 speelkaarten worden geschud en gedeeld aan de spelers, 1 voor 1. Elke speler kan dus zowel Dr. Jekyll als Mr. Hyde kaarten krijgen. Deze kaarten zijn te onderscheiden aan het symbool dat zowel op de voor- als achterkant te zien is.

Spelverloop

De speler links van de deler begint. Hij moet een kaart van zijn eigen team spelen of een andere speler vragen een kaart van zijn team te spelen. Dus, de Dr. Jekyll mag een Dr. Jekyll kaart uit zijn hand spelen of een andere speler (partner of opponent) vragen een Dr. Jekyll kaart voor hem te spelen.

Uiteraard mogen alleen spelers die tenminste 1 kaart van het gewenste team in hand hebben gekozen worden. Als de gekozen speler meer dan 1 kaart van dat team in hand heeft, mag hij zelf kiezen welke kaart hij speelt.

Hoe dan ook, de gespeelde kaart telt alsof de speler aan de beurt deze gespeeld heeft.

Nadat een kaart gespeeld is, speelt de volgende speler (links van de vorige speler) een kaart of kiest een speler om dit voor hem te doen. In hun eigen beurt dus, **spelen Mr. Hyde spelers 1 van hun eigen Mr. Hyde kaarten of vragen een andere speler een Mr. Hyde kaart te spelen; Dr. Jekyll spelers spelen 1 van hun eigen Dr. Jekyll kaarten of vragen een andere speler een Dr. Jekyll kaart te spelen.**

Het is dus mogelijk dat een speler meerdere malen in een ronde een kaart wordt gevraagd te spelen. Het is daarom ook heel gebruikelijk dat de spelers verschillende aantallen kaarten in hun handen hebben tijdens het spel.

De Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaart

Alle kaarten worden gespeeld rond de Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaart, aan de kant waar de speler wiens beurt het is, zit. Nadat de vierde kaart is gespeeld, wint de speler met de hoogste kaart voor hem. **Als er meerdere kaarten op tafel liggen met dezelfde waarde, telt de eerst gespeelde van deze kaarten als de hoogste.** De speler die deze ronde gewonnen heeft, mag als eerste in de volgende ronde.

(illustratie 4, schema)

Bovenstaand voorbeeld: Adam begint de ronde. Hij vraagt zijn partner Christian een Mr. Hyde kaart te spelen. Christian kiest 1 van zijn kaarten en plaatst deze aan Adam's kant van de Dr. Jekyll & Mr. Hyde kaart(1). Dan is de beurt aan Betty. Zij vraagt een Dr. Jekyll kaart van Adam(2). Hierna vraagt Christian aan Doris om een Mr. Hyde kaart voor hem (3). Tenslotte speelt Doris een Dr. Jekyll kaart voor zichzelf (4). Doris heeft 2 kaarten gespeeld, Betty geen. Toch heeft iedereen zijn beurt gehad en ligt voor elke speler een kaart op tafel.

Door het bekijken van de kaarten die al gespeeld zijn is het makkelijk te bepalen welke speler aan de beurt is in een ronde.

Overzicht van de kaarten

Er is 1 set van 14 Mr. Hyde kaarten en 1 set van 14 Dr. Jekyll kaarten. Elke set bestaat uit 1 transformation, 5 characters, 5 scenes en 3 deeds (of sentiments) – Veranderingen, personen, scenes en daden(sentimenten).

(illustratie 5, transformation kaarten)

De **Transformation** is de hoogste kaart. Toch kan er geen ronde mee gewonnen worden. Als de Transformation wordt gespeeld, blijven alle 4 kaarten van de ronde liggen. De speler voor wie de Transformation ligt begint een nieuwe ronde. De speler die deze ronde wint, wint alle kaarten op tafel, dus ook die van de vorige ronde. Als in deze tweede ronde de tweede transformation kaart wordt gespeeld, blijven alle 8 kaarten op tafel en wordt een derde ronde gespeeld, beginnend met de speler die de tweede Transformation voor zich heeft liggen.

Als beide Transformations gespeeld werden in dezelfde ronde, begint de speler waarbij de eerste Transformation werd gespeeld de volgende ronde.

Als een Transformation gespeeld wordt in de laatste ronde, blijft de kaart neutraal en telt voor geen enkel team, omdat na de laatste ronde geen van de spelers nog kaarten in de hand heeft.

(illustratie 6, character kaarten)

Characters: Na de Transformation zijn de characters de hoogste (troef)kaarten. Hun waarde wordt bepaald door de letters van A tot E. Dr. Jekyll en Mr. Hyde (A) zijn de hoogste characters. Andere characters, voor beide teams, zijn van hoog naar laag Mr. Utterson (B), Dr. Lanyon (C), Mr. Enfield (D) en Poole (E).

(illustratie 7, scene kaarten)

Scenes: Alle scene kaarten zijn in waarde lager dan de characters, maar zijn gelijk aan elkaar (F). Dus, als er meerdere scene, dan wint de speler met als eerste een scene kaart voor zich de ronde. De verschillende nummers op de scene kaarten zijn alleen van belang voor de score.

(illustratie 8, deed kaarten)

Deeds (of sentiments): Deze kaarten zijn de laagste kaarten en worden dus verslagen door elke andere kaartsoort. Ze zijn gelijk aan elkaar, dus als er allemaal deeds kaarten gespeeld worden, dan wint de speler met als eerste een deeds kaart voor zich de ronde. In de score spelen de deed kaarten echter een belangrijke rol.

Ze zijn *Fury*, *Recklessness* en *Murder* voor Mr. Hyde; voor Dr. Jekyll *Charity*, *Mercy* en *Remorse*.

Score

Als alle 7 ronden zijn gespeeld wordt de score voor elk team opgemaakt. De gewonnen punten zijn gelijk aan de nummers op de kaarten. Scene kaarten zijn tussen 3 en 7 punten waard; character kaarten tellen altijd als 1 punt elk. Het type van deze kaarten (Dr. Jekyll of Mr. Hyde) maakt bij de score niet uit.

Transformations en deed kaarten tellen als 0 punten. Maar de deed kaarten spelen een belangrijke rol. Alle deed kaarten die door het bijbehorende team zijn gewonnen vermenigvuldigen de score van dat team met een bepaalde factor. Met een gewonnen *Fury* of *Charity* tellen de punten als geteld (factor 1), met *Recklessness* of *Mercy* tellen de punten dubbel (factor 2) en met *Murder* of *Remorse* worden de punten met drie vermenigvuldigd (factor 3).

Als een team meerdere van de eigen deed kaarten heeft, worden deze factoren bij elkaar opgeteld. Bijvoorbeeld, *Fury* en *Murder* tellen als factor 4 voor het Mr. Hyde team, *Mercy* en *Remorse* als factor 5 voor het Dr. Jekyll team. Als het team alle 3 de eigen deed kaarten heeft gewonnen worden de punten met het maximum van 6 vermenigvuldigd. Deed kaarten in het bezit van het andere team tellen voor geen van beide teams.

Een team dat geen enkele van zijn eigen deed kaarten kon veroveren wint 0 punten (factor 0).

Een voorbeeld:

Het Dr. Jekyll team heeft 2 ronden gewonnen met de volgende kaarten:

Mr. Hyde's rooms (6 punten), *Dr. Lanyon* (1 punt), *Mr. Hyde* (1 punt), *Transformation* (-), *Mr. Utterson* (1 punt), *Charity* (factor 1), *Remorse* (factor 3) en *Fury* (factor 1).

Zij winnen $(6+1+1+1) \times (1+3) = 9 \times 4 = 36$ punten. *Fury* telt niet voor het Dr. Jekyll team, maar zij voorkomen dat Mr. Hyde in woede uitbarst (en dat de kaart dus telt voor het andere team).

De kaarten worden geschud en een nieuwe ronde begint.

Het einde

Het spel is klaar als een team 1000 punten of meer heeft gewonnen Het team met de hoogste score wint.

Belangrijk: Tijdens het spel mag niet met de partner overlegt worden over de te spelen kaarten of welke tegenstander gevraagd wordt een kaart te spelen. Dit is strikt verboden.

Regels voor 3 spelers

Als er met 3 spelers wordt gespeeld, speelt de Mr. Hyde speler met een open en een verborgen hand tegen het Dr. Jekyll team.

Zo is het spel iets meer tactisch. Het spel is daarom makkelijker te leren met 4 spelers, maar niet noodzakelijk. Er zijn geen teams, elke speler speelt voor zich. De plaats tegenover de enkele speler blijft leeg en wordt de geest van Mr. Hyde genoemd, of slechts de geest in het volgende stuk. De kaarten worden gedeeld als met 4 spelers. **De kaarten van de geest liggen open, zodat iedereen ze kan zien, aan de lege kant van de tafel.**

De enkele speler begint het spel. Als met 4 spelers kan hij zelf een Mr. Hyde kaart spelen of een ander vragen dit voor hem te doen. Hij mag ook de geest vragen een kaart voor hem te spelen. Deze mag hij zelf uit de open kaarten kiezen. Als de beurt aan de geest is, mag de enkele speler de actie kiezen. Dus, **als het de beurt is van de enkele speler of de geest, dan heeft de enkele speler een vrije keus uit zijn eigen kaarten en die van de geest.** Als de enkele speler gevraagd wordt een Dr. Jekyll kaart te spelen, moet hij deze uit zijn eigen hand nemen. Als aan de geest gevraagd wordt een Dr. Jekyll te spelen, kiest de enkele speler een kaart uit de openliggende kaarten.

Na elke volledig gespeelde hand, schuift de speler links van de enkele speler door naar de stoel van de geest. De speler rechts van de enkele speler wordt die nieuwe enkele speler en speelt Mr. Hyde. De punten van het team worden voor elke speler afzonderlijk genoteerd. Het spel eindigt als 1 van de spelers de 1000 punten haalt. De speler met de meeste punten wint.

Tips en Varianten

Tip 1: Probeer te onthouden welke kaarten al gespeeld zijn en welke nog in het spel zitten.

Tip 2: Probeer aan het spel van de anderen af te leiden welke kaarten zij in hand hebben.

Tip 3: Probeer, indien mogelijk, de keuzemogelijkheden van je tegenstanders te verminderen en zelf zoveel mogelijk opties te houden.

Tip 4: Het is aan te raden een tegenstander te vragen een kaart voor je te spelen als je partner de laatste kaart in de ronde speelt. Het is gevaarlijk om een tegenstander te vragen een kaart voor jou te spelen als dezelfde tegenstander de laatste kaart in de ronde mag spelen.

Variant: Gebruik de Dr. Jekyll & Mr. Hyde B kaart in plaats van de Dr. Jekyll & Mr. Hyde A kaart. Nu zitten de partners naast elkaar.