

10+  
2  
20'

# JEKYLL & HYDE VS SCOTLAND YARD

Jekyll & Hyde vs Scotland Yard est un jeu de plis coopératif pour 2 personnes. Vous y incarnez le docteur Jekyll, médecin chaleureux et ami estimé. Mais vous êtes aussi l'infâme Mr. Hyde, traqué par Scotland Yard pour une série de crimes commis à Londres. Votre objectif est de maintenir l'équilibre dans la duplicité de votre personnalité, tout en gardant une longueur d'avance sur l'enquête de Scotland Yard.

## MATÉRIEL



## Cartes Lutte

Valeur

Les 1, 2 et 3 présentent l'icône de Scotland Yard



Peser  
8 cartes de 1 à 8



Ratier  
8 cartes de 1 à 8



Manipulation  
8 cartes de 1 à 8

Les 8 présentent l'icône Jekyll & Hyde



Porteur  
4 cartes de 3+ à 6+

## Cartes couleur

## Cartes Personnalité, jeton Ordre du tour et personnalité active

Au début d'un chapitre, vous et votre partenaire de jeu décidez qui joue le rôle du Dr Jekyll et qui joue le rôle de M. Hyde. Il n'est pas possible de vous échanger les personnalités entre les manches.

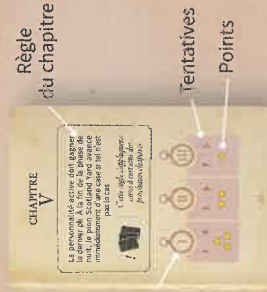
Certaines règles de chapitres mentionnent la « **personnalité active** ». La personnalité active est celle dont le visage apparaît sur le jeton d'Ordre du tour. Lors de chaque manche, jouez dans le sens des flèches figurant sur le jeton d'Ordre de tour.

## Cartes Chapitre



Histoire

La pièce sur le thème "Ours" apparaît au chapitre 1. Le décor Jekyll se base de votre choix. Depuis plusieurs chapitres, le décor Jekyll est en équilibre avec son double maléfique. La nouvelle formule semble fonctionner, mais les effets concomitants d'ici l'insupportable...



Règle du chapitre

Position de départ du pion Jekyll & Hyde

Tentatives Points

2

Position de départ de Scotland Yard

Emplacement du jeton Ordre du tour



Positions de départ de Jekyll & Hyde

## Plateau

Le plateau indique la position de Jekyll & Hyde et de Scotland Yard, ainsi que leur progression vers la victoire ou la défaite. On y trouve également la hiérarchie des différentes couleurs de cartes.

Emplacements des jetons Couleur

Dernière position de la piste

## APERÇU DU JEU

Jekyll & Hyde vs Scotland Yard est un jeu **coopératif** pour 2 personnes. Le jeu est divisé en plusieurs chapitres. Pour terminer le jeu, jouez chaque chapitre l'un après l'autre. Vous pouvez interrompre le jeu entre les chapitres et le reprendre ensuite là où vous vous étiez arrêtés. Chaque chapitre introduit des nouveautés et des règles de chapitre dédiées. Les chapitres 1 à 3 introduisent progressivement les objectifs et les contraintes du jeu classique.

Le chapitre 4 est le jeu classique.

Les chapitres 5 à 10 sont des variantes du jeu classique avec des objectifs ou des contraintes supplémentaires pour corser le défi.

Chaque fois que vous terminez un chapitre, que ce soit par une victoire ou une défaite, vous pouvez enregistrer vos progrès et vos réussites sur le tableau de score, à la fin de ce livret.

## APERÇU D'UN CHAPITRE

Chaque chapitre se joue en deux manches. Vous remportez ensemble le chapitre si vous parvenez à atteindre **exactement la dernière position** de la piste. Lors de chaque manche, vous jouez contre la ville de Londres, qui aura également reçu des cartes.

3

## MISE EN PLACE D'UN CHAPITRE

- 1/ Attribuez entre vous les cartes Personnalité Jekyll et Hyde.
- 2/ Placez le plateau au centre de la table.
- 3/ Disposez les deux cartes Chapitre correspondant au chapitre en cours et lisez à haute voix l'histoire et les règles du chapitre.

*Note :* L'histoire et les règles de chaque chapitre sont réparties sur deux cartes.

- 4/ Placez le pion Jekyll & Hyde et le pion Scotland Yard (si nécessaire) sur leur position de départ, comme indiqué sur la carte Chapitre.
- 5/ Retournez le jeton Ordre du tour sur une face au hasard et placez-le sur le plateau.
- 6/ Placez les 28 cartes Lutte en un paquet, à gauche du plateau.
- 7/ Placez les 3 jetons Couleur à droite du plateau.



## COMMENT DOUER UNE MANGHE ?

Chaque manche se compose de 3 phases : Jour, Nuit et Fin de manche.

### Règles de communication

**Jour :** Vous pouvez discuter librement avant de distribuer les cartes. Dès que la distribution commence, plus aucune communication n'est autorisée.

**Nuit :** Lorsque l'effet d'une potion est déclenché, vous pouvez discuter entre vous pour décider comment vous allez l'appliquer.

En dehors de cela, vous ne pouvez jamais communiquer durant les phases de nuit.

*Note :* Ces règles de communication sont recommandées. N'hésitez pas à les adapter et à autoriser des discussions limitées pendant la phase de nuit si vous pensez que cela permet de mieux apprécier le jeu (rappel des objectifs du tour, nombre de tours restants, etc.).

### Phase de jour

Mélanges les 28 cartes, puis distribuez-en 12 à Jekyll et 12 à Hyde.

Les cartes restantes sont placées, faces cachées, à gauche du plateau.

Elles constituent la Réserve.

Jekyll et Hyde doivent choisir 4 de leurs cartes et les donner, faces cachées, pour constituer le paquet de la ville.

Il est **obligatoire de donner toutes ses cartes** à la ville.

Mélanges les 8 cartes du paquet de la ville et placez-les, faces cachées, à droite du plateau.

### Phase de nuit

Pour commencer la phase de nuit, révéléz la carte du sommet du paquet de la ville. Ensuite, en suivant l'ordre du tour, Jekyll et Hyde jouent une carte, face visible.

Si vous possédez une carte de la même couleur que la carte jouée en premier, **vous devez jouer une carte de cette couleur ou un potion**. Si tel n'est pas le cas, jouez une carte de votre choix.

Si la carte jouée en premier est un potion, la personne suivante peut jouer n'importe quelle carte. C'est la première carte de couleur jouée qui indique la couleur à jouer ensuite.

- Lorsque la ville, Jekyll et Hyde ont joué leur carte, comparez celles-ci :
- La personne qui a joué la carte la plus haute dans la couleur la plus forte gagne le pli. Le pli est posé face visible devant cette personne.
  - Si la ville remporte le pli, placez-le à côté du paquet de la ville.

C'est ensuite à la personne qui a remporté le pli de jouer une carte. Si c'est la ville, elle joue toujours la carte au sommet de son paquet. Vous pouvez toujours regarder les plis passés mais jamais la réserve, ni le paquet de la ville, ni les cartes dans la main de l'autre.

### Hierarchie des couleurs

Au début d'une manche, les couleurs ne sont pas hiérarchisées. Ce sont les cartes jouées qui définissent la hiérarchie à chaque manche. La première couleur jouée prend le rang faible. Posez le jeton Couleur correspondant sur l'emplacement approprié. La couleur jouée ensuite prend le rang moyen. Le jeton de la couleur restante et alors immédiatement posé sur l'emplacement du rang fort.



### Cartes Potion



Lorsque deux cartes sont jouées de manière consecutive, l'une étant un potion et l'autre une carte de couleur (peu importe l'ordre), l'effet de la potion se déclenche immédiatement. Une telle paire de cartes est appelée **Réaction**, comme dans « réaction chimique ».

L'effet d'une **Réaction** dépend de la couleur de la carte (voir page suivante).

Lors d'une réaction, vous pouvez discuter de la manière dont vous allez en appliquer les effets. Ce n'est pas nécessairement la personne qui a déclenché la réaction qui en résout l'effet. Décidez ensemble qui résout l'effet.

Résolvez toujours l'effet pour Jekyll et/ou Hyde, même si c'est la ville qui déclenche la réaction.

Vous devez appliquer l'effet, même si cela s'avère désavantageux.

Une carte Potion est considérée comme étant de la même couleur que la carte Couleur utilisée pour la **réaction**.

Les cartes Potion présentent un + car elles remportent les égalités si une carte de même valeur et de même couleur est impliquée dans le pli.

S'il y a deux potions dans un pli, on considère qu'elles ont toutes les deux la même couleur que la troisième carte du pli.

Une seule **réaction** peut se produire dans un même pli.

### Effets des réactions



Jekyll ou Hyde prend le dernier pli gagné par la ville.

*Si la ville n'a gagné aucun pli, l'effet n'est pas appliqué.*



Jekyll et Hyde réorganisent les jetons Couleur.

*Vous devez changer le rang d'au moins 2 jetons.*

*Si un seul jeton est en jeu, l'effet n'est pas appliqué.*



Jekyll ou Hyde échange la carte du sommet du paquet de la ville contre une carte de sa main.

*Commencez par piocher dans le paquet de la ville, puis posez une carte de votre main à son sommet. Vous pouvez reposer la carte que vous venez d'y piocher. Si vous piochez un 8, vous pouvez le garder. Si le paquet de la ville est vide, l'effet n'est pas appliqué.*



## Exemples de résolution des effets de potions

**Ruse** est au rang fort, **Peur** au rang moyen et **Manipulation** au rang faible.

• **Peur 4** >> **Ruse 3** >> **Potion 5-**

L'effet de réaction de **Ruse** est déclenché lorsque **Potion 5-** est jouée. **Ruse 3** et **Potion 5-** forment une réaction. **Potion 5-** gagne le pli.

• **Peur 4** >> **Potion 5-** >> **Ruse 3**

L'effet de réaction de **Peur** est déclenché lorsque **Potion 5-** est jouée. **Peur 4** et **Potion 5-** forment une réaction. **Ruse 3** gagne le pli.

• **Potion 3-** >> **Potion 4-** >> **Peur 4**

L'effet de réaction de **Peur** est déclenché lorsque **Peur 4** est jouée.

**Potion 3-** ne déclenche aucun effet puisqu'elle n'est pas impliquée dans la réaction. **Potion 4-** gagne le pli.

• **Peur 4** >> **Potion 3-** >> **Potion 4-**

L'effet de réaction de **Peur** est déclenché lorsque **Potion 3-** est jouée.

**Potion 4-** ne déclenche aucun effet puisqu'elle n'est pas impliquée dans la réaction. **Potion 4-** gagne le pli.

• **Potion 3-** >> **Potion 5-** >> **Potion 4-**

Aucune réaction, donc aucun effet. **Potion 5-** gagne le pli.

Exemple :

1/ Jekyll joue la **Potion 3-**

2/ Hyde joue **Ruse 5**, déclenchant une réaction. Jekyll et Hyde discutent et conviennent que c'est Jekyll qui va résoudre l'effet et prendre un pli à la ville.

3/ La ville joue alors **Potion 5+**. Aucun effet n'a lieu puisque **Ruse 5** a déjà réagi à la **Potion 3-** jouée par Jekyll.

C'est néanmoins la ville qui gagne le pli : **Potion 3-** et **5+** sont considérées comme **Ruse** puisque la seule couleur est **Ruse**.

**Potion 5+** remporte l'égalité sur **Ruse 5**.



## Fin de manche

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, enclenchez la fin de manche.

**Note :** Les règles de fin de manche sont introduites dans les 3 premiers chapitres.

À partir du chapitre 4, ces règles s'appliquent toujours, sauf indication contraire dans la règle du chapitre en cours.

Jekyll et Hyde comptent leurs plis. Les plis de la ville sont ignorés.

### CHAPITRE I

La personne ayant gagné le moins de plis avance le pion Jekyll & Hyde du même nombre de cases. Si une personne n'a gagné aucun pli, le pion reste donc sur place.

### CHAPITRE II

En plus de la règle du CHAPITRE I :

Avancez le pion Jekyll & Hyde d'une case de plus pour chaque carte de valeur 8 présente dans vos plis.

### CHAPITRE III

En plus des règles des CHAPITRES I et II :

Si le pion Jekyll & Hyde a déjà atteint la dernière position de la piste mais doit encore avancer, déplacez le pion Scotland Yard en direction de Jekyll & Hyde à la place.

Déplacez le pion Scotland Yard d'une case pour chaque carte présentant une icône Scotland Yard (1, 2 et 3) dans les plis de la personnalité active.

À partir du CHAPITRE IV (partie classique)

En plus des règles des CHAPITRES I, II, et III :

Déplacez également le pion Scotland Yard d'une case pour chaque carte présentant une icône Scotland Yard (1, 2 et 3) dans les plis de la personnalité non-active.

Après la première manche, retournez le jeton d'ordre du tour sur son autre face. Commencez ensuite la seconde manche en retirant les trois jetons Couleur du plateau et en mélangeant les 28 cartes Lutte.

**Note :** Vous devez jouer une seconde manche, même si le pion Jekyll et Hyde se trouve déjà sur la dernière position de la piste au terme de la première manche !

## FIN D'UN CHAPITRE

### Défaite

Si une des situations suivantes se présentent pendant la manche, vous avez perdu et le chapitre s'achève :

**CHAPITRES I-II :** Si le pion Jekyll & Hyde doit se déplacer au-delà de la dernière position de la piste ;

**À partir du CHAPITRE III :** Si le pion Scotland Yard atteint ou dépasse la position du pion Jekyll & Hyde ;

**Dans tous les CHAPITRES :** Si, à la fin de la deuxième manche, le pion Jekyll & Hyde ne se trouve pas exactement sur la dernière position de la piste, vous avez également perdu.

### Victoire

Si, au terme de la deuxième manche, le pion Jekyll & Hyde se trouve sur la dernière position de la piste, vous avez terminé le chapitre avec succès !

### Suivi du score

#### CHAPITRES I-IV

**Défaite :** Si vous êtes vaincus, vous gagnez 0 point. Cependant, comme ces chapitres servent de tutoriels, vous pouvez choisir de recommencer le chapitre ou de passer au chapitre suivant, à votre guise.

**Victoire :** Si vous avez atteint l'objectif et terminé le chapitre avec succès, gagnez les points (★) indiqués sur la carte du chapitre. Notez-les sur la feuille de score et passez au chapitre suivant. Toutefois, si vous ne parvenez pas à atteindre l'objectif bien que vous ayez terminé le chapitre, vous pouvez soit recommencer le chapitre, soit passer au chapitre suivant avec 0 point.

#### À partir du CHAPITRE V

**Défaite :** Si vous échouez, marquez une X sur la tentative non cochée la plus à gauche du chapitre sur la feuille de score et recommencez le chapitre. À partir du 7e essai, ne marquez plus de X lorsque vous échouez. Mais ce chapitre sera enregistré comme un 7+ et vous ne gagnerez aucun point lorsque vous le réussirez par la suite.

10

**Victoire :** Si vous avez réussi le chapitre, entourez la tentative non cochée la plus à gauche du chapitre sur la feuille de score et gagnez le nombre correspondant de points (★) indiqué sur la carte du chapitre. Notez-les sur la feuille de score et passez au chapitre suivant.

#### Exemple :

Jekyll & Hyde on terminé le CHAPITRE V avec succès, après deux tentatives infructueuses. La tentative 3 est donc entourée, ce qui leur rapporte 2 points. Il est temps de passer au CHAPITRE VI !

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

## FIN DE PARTIE

Une réussite au CHAPITRE X signifie que vous avez gagné la partie ! Félicitations ! Calculez votre score final et essayez de le battre la prochaine fois que vous jouerez.

**Rappel :** Vous pouvez interrompre le jeu entre deux chapitres et reprendre plus tard là où vous êtes arrêtés.

## CRÉDITS

Auteurs : Olivier Capière, Gaëtan Beaujannot, Geomill  
 Illustrateur : Vincent Dutrait  
 Graphiste : Eva Dream  
 Édition : Tylor Kim, Antoine Prono  
 Production : Kevin Kim, Marco Jung  
 Adaptation Belgique : Mando Games co., Ltd



©2023, Mando Games Co., Ltd.  
 Tous droits réservés.  
 Édité par Mando Games.  
[www.mandoo.com](http://www.mandoo.com)

Geronimo Games SRL  
 Rue Roger Marchal, 2  
 5380 Pontillas - Belgium  
[www.geronimogames.com](http://www.geronimogames.com)

JOUEUR-JOUEUSE 1:

JOUEUSE-JOUEUR 2:

CHAPITRE	TENTATIVES	★	NOTES
CHAPITRE I			
CHAPITRE II			
CHAPITRE III			
CHAPITRE IV			
CHAPITRE V	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VI	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VII	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE IX	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE X	1 2 3 4 5 6 7+		
TOTAL			

JOUEUR-JOUEUSE 1:

JOUEUSE-JOUEUR 2:

CHAPITRE	TENTATIVES	★	NOTES
CHAPITRE I			
CHAPITRE II			
CHAPITRE III			
CHAPITRE IV			
CHAPITRE V	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VI	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VII	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE VIII	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE IX	1 2 3 4 5 6 7+		
CHAPITRE X	1 2 3 4 5 6 7+		
TOTAL			

Téléchargez cette feuille de score depuis le site [www.mandoo.com](http://www.mandoo.com).