

Dr.Jekyll & Mr.Hyde

Ein trickreiches Kartenstichspiel
für drei bis vier Spieler ab 10 Jahren

Autor: Wolfgang Werner, Grafik: Carsten Fuhrmann

Inhalt:

- 2 Platzkarten

(Bild 1, Platzkarte A und B)

Die Platzkarten haben auf der Rückseite die Aufschrift Dr.Jekyll & Mr.Hyde.

- 28 Spielkarten

14 Karten gehören zu Dr.Jekyll und sind an dem Symbol Glaskolben **(Bild 2, Glaskolben)** zu erkennen;

14 Karten gehören zu Mr.Hyde und sind an dem Symbol Zylinder **(Bild 3, Zylinder)** zu erkennen.

- diese Spielregel

- ein Beiheft mit Erläuterungen

Worum es geht

Die Geschichte von Dr. Jekyll und Mr. Hyde, weltbekannt und mehrfach verfilmt, ist der Kampf zwischen dem „guten“ und dem „bösen“ Ich einer Person.

In Teams zu je zwei Spielern gilt es, Dr. Jekyll bzw. Mr. Hyde zum Sieg über das jeweils andere Ich zu verhelfen. Die Kontrolle über die eigenen Karten ist jedoch eingeschränkt - die Dr.Jekyll-Spieler müssen ebenfalls Mr.Hyde-Karten spielen und umgekehrt.

Wie in Stevensons Novelle verwandelt sich auch im Kartenspiel die Person zur Unzeit. Subtile Kommunikation mit dem Partner und feinsinnige Taktik sind hier gefragt.

Hinweis: Zunächst werden die Regeln für vier Spieler beschrieben. Die Sonderregel für drei Spieler befindet sich am Ende der Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Jeweils zwei Spieler bilden zusammen eine Partei. Es wird gelost, wer mit wem zusammenspielt. Die Platzkarte A wird so auf den Tisch gelegt, dass die beiden Dr.Jekyll-Seiten zu den Dr.Jekyll-Spielern und die beiden Mr.Hyde-Seiten zu den Mr.Hyde-Spielern weisen. Entsprechend sitzen die Spieler einer Partei einander gegenüber.

Die Platzkarte B wird zur Seite gelegt; sie wird nur für die Variante benötigt.

Alle 28 Spielkarten werden gemischt und einzeln ausgegeben. Jeder Spieler kann sowohl Dr.Jekyll- als auch Mr.Hyde-Karten auf die Hand bekommen. Dr.Jekyll- und Mr.Hyde-Karten kann man auf der Vorderseite und auf der Rückseite an den verschiedenen Symbolen unterscheiden.

Spielverlauf

Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er muss eine Karte seiner eigenen Partei ausspielen oder ausspielen lassen. Das heißt, als Dr.Jekyll-Spieler hat er die Wahl, eine Dr.Jekyll-Karte aus seiner eigenen Hand zu wählen oder einen beliebigen anderen Spieler (Partner oder Gegenspieler) anzuweisen, eine Dr.Jekyll-Karte für ihn zu spielen.

Natürlich dürfen nur Spieler ausgewählt werden, die mindestens eine Karte von der Partei des Ausspielenden auf der Hand haben.

Hält der ausgewählte Spieler mehrere Karten der betreffenden Partei auf seiner Hand, so darf er sich selbst aussuchen, welche Karte er hiervon spielt. **Spieler am Zug bleibt aber in jedem Fall der Spieler, für den die Karte gespielt wurde.** Der Spieler, der links von diesem sitzt, ist als nächster am Zug und spielt die nächste Karte aus oder lässt sie ausspielen.

Bei jedem Ausspiel gilt: **Mr.Hyde-Spieler spielen eine eigene Mr.Hyde-Karte oder lassen eine Mr.Hyde-Karte spielen; Dr.Jekyll-Spieler spielen eine eigene Dr.Jekyll-Karte oder lassen eine Dr.Jekyll-Karte spielen.**

Es ist möglich, dass ein Spieler in einer Runde mehrfach angewiesen wird, eine Karte zu spielen. Daher kommt es im Verlauf des Spieles oft vor, dass die Spieler unterschiedlich viele Karten auf der Hand halten.

Die Platzkarte

Alle ausgespielten Karten werden um die Platzkarte herum angelegt, und zwar jeweils an die Seite, an der der Spieler sitzt, der am Zug ist.

Nachdem die vierte Karte gespielt wurde, erhält derjenige Spieler den Stich, vor dem die höchste Karte liegt. **Liegen mehrere gleich hohe Karten auf dem Tisch, so gilt die zuerst ausgespielte als die höhere.** Der Spieler, der den Stich gemacht hat, ist als nächster am Zug.

(Bild 4, Skizze)

Beispiel oben: Adam ist Startspieler. Er weist seinen Partner Christian an, eine Mr.Hyde-Karte zu spielen. Christian wählt eine von seinen Karten aus und legt diese an Adams Seite der Platzkarte(1). Anschließend ist Betty am Zug und fordert eine Dr.Jekyll-Karte von Adam(2). Danach fordert Christian Doris auf, für ihn eine Mr.Hyde-Karte auszuspielen(3). Schließlich spielt Doris eine Dr.Jekyll-Karte für sich selbst aus(4).

Doris hat zwei Karten gespielt, Betty gar keine. Trotzdem war jede(r) einmal am Zug und hat deshalb eine Karte vor sich liegen, die für sie bzw. ihn zählt.

An Hand der ausliegenden Karten lässt sich während des Spiels jederzeit erkennen, wer am Zug ist.

Kartenübersicht

Es gibt 14 Mr.Hyde- und 14 Dr.Jekyll-Karten. Beide Kartensätze bestehen aus jeweils: 1 Verwandlung, 5 Personen, 5 Orten und 3 Taten (bzw. Gesinnungen).

(Bild 5, Verwandlungskarten)

Die **Verwandlung** ist die höchste Karte. Trotzdem kann man mit ihr keinen Stich gewinnen. Wird die Verwandlung gespielt, bleiben alle vier Karten dieses Stiches einfach liegen. Der Spieler, für den die Verwandlung gespielt wurde, ist im folgenden Stich als erster am Zug. Wer den dann folgenden Stich gewinnt, bekommt auch alle Karten des liegen gebliebenen Verwandlungsstiches.

Wird in diesem Stich die zweite Verwandlung gespielt, bleiben die acht Karten beider Stiche liegen. Dann entscheidet erst der dritte Stich, wer die Karten aller drei Stiche gewinnt. Der Spieler, für den die zweite Verwandlung gespielt wurde, spielt im dritten Stich als erster aus.

Werden in einem Stich beide Verwandlungen gespielt, so hat der Spieler Anspielrecht im nächsten Stich, für den die Verwandlung zuerst gespielt wurde.
Wurde im letzten Stich eine Verwandlung gespielt, so bleibt dieser Stich neutral und zählt für keine Partei, da nach dem letzten Stich kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat.

(Bild 6, Personenkarten)

Personen: Nach der Verwandlungskarte sind die Personenkarten die höchsten Karten (Trümpfe). Ihre Rangfolge untereinander richtet sich nach den Buchstaben von A bis E, wobei Dr.Jekyll bzw. Mr.Hyde (A) die höchsten Personenkarten sind. Weitere Personenkarten, jeweils für beide Parteien, sind Mr.Utterson (B), Dr.Lanyon (C), Mr.Enfield (D) und Poole (E).

(Bild 7, Ortskarten)

Orte: Alle Ortskarten sind niedriger als die Personenkarten, aber untereinander gleich hoch (F). Das heißt: Sind mehrere Ortskarten und keine höhere Karte in einem Stich gewinnt der Spieler den Stich, für den die erste Ortskarte gespielt wurde.
Die unterschiedlichen Zahlen auf den Karten sind ausschließlich für die Punktwertung wichtig.

(Bild 8, Tatkarten)

Taten (bzw.Gesinnungen): Die Tatkarten sind die niedrigsten Karten und werden von allen anderen Karten geschlagen. Untereinander sind sie gleich hoch. Bei vier Tatkarten in einem Stich gewinnt also der Spieler den Stich, für den die erste Tatkarte gespielt wurde.
In der Wertung spielen die Tatkarten allerdings eine besondere Rolle.
Es gibt die Karten *Wut*, *Rücksichtslosigkeit* und *Mord* für Mr.Hyde sowie *Mildtätigkeit*, *Barmherzigkeit* und *Reue* für Dr.Jekyll.

Wertung

Sind alle sieben Stiche gespielt, notiert jede Partei ihre Punkte:
Die Punkte entsprechen den Zahlen auf den Karten. Ortskarten zählen zwischen 3 und 7 Punkte; Personenkarten zählen immer jeweils 1 Punkt. Die Kartenart (Dr.Jekyll oder Mr.Hyde) spielt bei den Personen- und Ortskarten für die Wertung keine Rolle.
Verwandlungen und Tatkarten zählen hier 0 Punkte. Die Tatkarten haben jedoch in der Punktwertung eine andere, überaus wichtige Funktion: Alle Tatkarten, die sich bei Spielende in Besitz der **eigenen** Partei befinden, vervielfachen den Wert der von dieser Partei gesammelten Punkte entsprechend dem angegebenen Multiplikator. Bei *Wut* bzw. *Mildtätigkeit* zählen die Punkte einfach, bei *Rücksichtslosigkeit* bzw. *Barmherzigkeit* zählen die Punkte doppelt und bei *Mord* bzw. *Reue* zählen die Punkte sogar dreifach.
Bei mehreren Tatkarten werden diese Multiplikatoren zusammengezählt. Beispielsweise zählt *Wut* und *Mord* vierfach für die Mr.Hyde-Partei, *Barmherzigkeit* und *Reue* fünffach für die Dr.Jekyll-Partei. Werden alle drei Tatkarten der eigenen Partei gewonnen, zählt dies sogar sechsfach. Tatkarten im Besitz der gegnerischen Partei zählen für keine Partei.

Eine Partei, die keine eigenen Tatkarten gewinnen konnte, erhält 0 Punkte (Multiplikator 0).

Dazu ein Beispiel:

Die Dr.Jekyll-Spieler haben zwei Stiche mit folgenden Karten gewonnen:
Mr.Hydes Wohnung (6 Punkte), *Dr.Lanyon* (1 Punkt), *Mr.Hyde* (1 Punkt), *Verwandlung* (-), *Mr.Utterson* (1 Punkt), *Mildtätigkeit* (Multiplikator 1), *Reue* (Multiplikator 3) und *Wut* (Multiplikator 1).

Sie erhalten $(6+1+1+1) \times (1+3) = 9 \times 4 = 36$ Punkte. Die *Wut* zählt nicht für die Dr.Jekyll-Partei, sondern es wurde verhindert, dass sie bei Mr.Hyde ausbricht (und für die Mr.Hyde-Partei zählt).

Die Karten werden wieder gemischt und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald es einer Mannschaft gelingt, 1000 oder mehr Punkte zu sammeln. Es gewinnt die Mannschaft mit der höheren Punktzahl.

Wichtig: Es versteht sich von selbst, dass Absprachen mit dem Partner während des gesamten Spiels streng verboten sind.

Regel für drei Spieler

Im Spiel zu dritt spielt der Mr.Hyde-Spieler mit einem offenen und einem verdeckten Blatt gegen die Dr.Jekyll-Partei.

Das Spiel ist etwas taktischer. Daher ist der Einstieg einfacher, wenn man Dr.Jekyll & Mr.Hyde bereits zu viert gespielt hat. Unbedingt notwendig ist dies jedoch nicht. Gespielt wird ohne feste Mannschaften. Reihum ist jeder einmal Alleinspieler. Der Sitzplatz gegenüber dem Alleinspieler bleibt frei und wird im folgenden als der Geist von Mr.Hyde oder einfach als der Geist bezeichnet. Die Karten werden ausgeteilt wie beim Spiel zu viert. **Die Karten von Mr.Hydes Geist liegen an der freien Seite offen für jeden sichtbar auf dem Tisch.**

Der Alleinspieler beginnt das Spiel. Wie im Spiel zu viert kann er eine Mr.Hyde-Karte aus seiner Hand spielen oder einen beliebigen Mitspieler anweisen, eine Mr.Hyde-Karte für ihn zu spielen. Ebenfalls ist ihm erlaubt, den Geist anzuweisen, eine Mr.Hyde-Karte zu spielen. Als Mr.Hyde-Spieler darf er diese auch selbst aussuchen. Umgekehrt kann er, wenn der Geist am Zug ist, sich selbst anweisen, eine Mr.Hyde-Karte zu spielen. Das heißt, **wenn der Geist oder der Alleinspieler am Zug ist, hat der Alleinspieler immer die freie Auswahl aus den Mr.Hyde-Karten seiner eigenen Hand und denen des Geistes.**

Wird der Alleinspieler angewiesen, eine Dr.Jekyll-Karte zu spielen, muss er sie von seinen eigenen Handkarten nehmen. Wird Mr.Hydes Geist angewiesen, eine Dr.Jekyll-Karte zu spielen, so wählt der Alleinspieler eine Dr.Jekyll-Karte des Geistes aus.

Nach jeder Runde rückt der Spieler links vom Alleinspieler auf den Platz des Geistes. Er teilt die Karten für die nächste Runde aus. Der Spieler rechts vom bisherigen Alleinspieler wird neuer Alleinspieler und spielt die Mr.Hyde-Karten.

Die in einer Mannschaft gemeinsam erzielten Punkte werden für jeden Spieler gesondert aufgeschrieben. Gespielt wird ebenfalls bis ein Spieler 1000 Punkte erreicht hat.

Spieltipps und Variante

Tipp 1: Es ist von Vorteil, sich gut zu merken, welche Karten bereits gespielt wurden, und welche noch im Spiel sind.

Tipp 2: Man sollte versuchen an Hand der gespielten Karten abzuschätzen, welche Karten die anderen Spieler noch auf der Hand haben.

Tipp3: Gegen Spielende werden die Informationen über die verbleibenden Spielkarten immer offensichtlicher. Damit man dies optimal nutzen kann, sollte man die Gegenspieler schon möglichst frühzeitig zum Ausspielen einer Karte auffordern; ihre Karten werden reduziert und man erhält sich eigene Wahlmöglichkeiten.

Tipp 4: Aber Vorsicht! Man sollte nie den Gegenspieler, der gerade in Hinterhand sitzt, für sich ausspielen lassen. Dagegen ist es meist eine ziemlich sichere Sache, einen

Gegenspieler ausspielen zu lassen, wenn der eigene Partner in Hinterhand sitzt, also die letzte Karte im Stich spielen kann.

Variante: Statt der Platzkarte A wird die Platzkarte B verwendet. Nun sitzen die Partner jeweils nebeneinander.