

Mystery Rummy

Affaire N° 3 : JEKYLL and HYDE

Un jeu de Mike Fitzgerald
Illustrations de Jody Boginski & Virginijus Poshkus

Editeur : U.S. Games Systems, Inc.
Stamford, CT 06902 USA
Adaptation et traduction : Cyril P.M

Introduction

Bienvenue dans l'univers des jeux de cartes Mystery Rummy créés par Mike Fitzgerald. Mystery Rummy est un nouveau concept qui associe l'intrigue d'une énigme célèbre à la stratégie d'un jeu de cartes inspiré du traditionnel rami. Pour bien comprendre le jeu et sa stratégie, nous vous conseillons de lire la totalité de ce livret avant votre première partie.

Nombre de joueurs : 2
Age : à partir de 10 ans
Durée : 30 minutes

A propos du jeu

Dans ce jeu, vous entrez dans le monde étrange du Dr Jekyll et de Mr Hyde. Votre objectif est de marquer au moins 100 points. Les points marqués sont les valeurs des cartes **Preuve** et des cartes **Maillet** que vous aurez posées devant vous durant chaque manche successive. A la fin de chaque manche, si le côté Dr Jekyll de la carte **Double Identité** est visible, la valeur de toutes les cartes [**J**] que vous aurez jouées est doublée, et si le côté Mr Hyde est visible, la valeur de toutes les cartes [**H**] que vous aurez jouées est doublée. La partie se termine lorsque au moins un joueur atteint 100 points. Le joueur ayant alors le plus de points est déclaré vainqueur. S'il y a égalité, il faut jouer une manche supplémentaire. Une partie se déroule généralement sur 3 ou 4 manches.

Résumé du jeu

Il y a deux types de cartes dans le jeu : les cartes **Preuve** (Evidence Cards) et les cartes **Maillet** (Gavel Cards). Le jeu est basé sur le rami : les joueurs essaient de faire des brelans (au moins trois cartes identiques) de cartes **Preuve** identiques (même couleur) pour marquer des points. Les cartes **Maillet** ajoutent au jeu une dimension stratégique qu'on ne retrouve pas dans le rami traditionnel.

Liste des 62 cartes

1 Carte Double Identité (Dual Identity)

Cartes Maillet (12) - (Gavel Cards)

1 Carte Transformation
6 Cartes Travail en Laboratoire (Work in Lab)
5 Cartes Potion

Cartes Preuve (49) - (Evidence Cards)

5 Cartes [**J**] Mr Utterson
5 Cartes [**J**] Poole the Butler
5 Cartes [**J**] Dr Jekyll's Will
5 Cartes [**J**] Dr Jekyll's Theory
5 Cartes [**H**] Carew Murder Case
5 Cartes [**H**] Hyde Awakes
5 Cartes [**H**] Hyde's Hideway
5 Cartes [**H**] Mr Enfield's Story
5 Cartes [**J/H**] Dr Lanyon's Story
4 Cartes [**J/H**] Robert Louis Stevenson

Descriptif des cartes

- 1 Une loupe en haut à gauche ainsi qu'une bande de couleur verticale indique une carte **Preuve**.
- 2 Un maillet en haut à gauche indique une carte **Maillet**. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte **Maillet** par tour de jeu.
- 3 Le nombre en haut à droite est la valeur en points de la carte.
- 4 Le nom de la carte est indiqué sous l'illustration.
- 5 La lettre sous le maillet ou la loupe en haut à gauche indique si la carte est une carte Jekyll [**J**], Hyde [**H**] ou double [**J/H**]
- 6 Le texte de la carte est sous son nom. Il rappelle brièvement l'action de la carte.
- 7 Le texte en italique rapporte des éléments sur l'histoire. Il ne concerne pas le déroulement du jeu.
- 8 Les cartes **Preuve** [**J/H**] (Dr Lanyon's Story et R.L Stevenson) comptent pour [**J**] ou [**H**] dans le cas d'un "Shut-Out", ainsi que lors du décompte normal. La valeur de ces cartes n'est jamais doublée.
- 9 Les cartes **Maillet** [**J/H**] (Potion, Work in Lab et Transformation) sont jouées individuellement.
- 10 Les cartes **Maillet** sans valeur en point (Potion) doivent être jouées sur la défausse, celles ayant une valeur en point (Work in Lab, Transformation) doivent être jouées dans les aires de jeu de chaque joueur.

Déroulement du jeu

Mise en place - Distribution

Retirer du paquet la carte **Double Identité** (Dual identity Card) et la poser au milieu des deux joueurs coté " Dr Jekyll " face visible. Un donneur est désigné, il mélange les cartes et son adversaire coupe le jeu. Il distribue ensuite 10 cartes une par une à chacun. Le reste du paquet est placé face cachée au centre de la table à droite de la carte **Double Identité**, la première carte est retournée et placée découverte à côté du paquet pour constituer la défausse. Le talon de pioche est appelé "Case File" et la défausse "London". Dans ce jeu, la défausse est dite "fermée", c'est-à-dire que seule la carte du dessus doit être visible. Il est interdit de regarder les autres cartes, à moins que cela ne soit autorisé spécifiquement par une carte jouée.

Le tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le joueur qui n'a pas distribué les cartes. Chaque joueur joue les phases suivantes avant de passer la main au joueur suivant.

- 1 Piocher une carte (obligatoire)
- 2 Jouer une ou plusieurs cartes (facultatif)
- 3 Défausser une carte (obligatoire)

Piocher une carte (obligatoire)

Vous pouvez piocher la première carte du talon (Case File) ou la carte visible de la défausse (London). Ajoutez cette carte à votre main.

Jouer une ou plusieurs cartes (facultatif)

Cartes Maillet (Gavel Cards) : Vous ne pouvez jouer qu'une seule de ces cartes à chaque tour. Les cartes **Maillet** sont reconnaissables grâce au maillet représenté en haut à gauche.

Il existe trois types de cartes Maillet :

- La Potion (The Potion)
- Travail en Laboratoire (Work in Lab)
- Transformation

Cartes Preuve (Evidence cards) : Ces cartes sont jouées en brelan. Un brelan est composé d'au moins trois cartes **Preuve** identiques (de la même couleur). Les cartes **Preuve** sont reconnaissables grâce à la loupe représentée en haut à gauche. Elles doivent également, lorsqu'elles sont posées, correspondre à la carte **Double Identité** qui a été placée à côté de la pioche lors de la mise en place.

Un brelan ayant un **J** en haut à gauche ne peut être posé que si le côté Dr Jekyll de la carte **Double Identité** est visible.

Un brelan ayant un **H** en haut à gauche ne peut être posé que si le côté Mr Hyde est visible.

Les cartes marquées **J/H** peuvent être jouées sans tenir compte de la carte **Double Identité**.

Les cartes **Preuve** peuvent également être jouées seules (Lay-Off) si elles permettent de compléter un brelan déjà posé par un des deux joueurs. La carte reste alors devant le joueur qui l'a posée. On ne tient alors pas compte de la carte **Double Identité**.

*EX : Si l'un des deux joueurs a déjà posé 3 cartes vertes "Poole the Butler", il est désormais possible pour les deux joueurs de poser une carte "Poole the Butler" devant soi, sans tenir compte de la carte **Double Identité**.*

Défausser une carte (obligatoire)

Lorsque vous avez joué toutes les cartes que vous vouliez jouer, vous devez défausser une carte face visible sur la défausse (London). Vous pouvez défausser n'importe quelle carte.

Après avoir défaussé, le joueur suivant commence son tour.

Si la dernière carte du talon est piochée, on mélange la défausse pour former un nouveau talon, la manche continue.

Si la dernière carte du talon est piochée pour la deuxième fois, la manche prend fin et aucun joueur ne marque de point.

Fin de la manche

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des deux joueur défausse sa dernière carte.

Il est obligatoire de se défausser d'une carte, même lors du dernier tour de la manche.

Avant le comptage des points, il faut vérifier si le joueur qui a clôturé la manche a réalisé un " **Shut-Out** ". Dans ce cas, lui seul marquera au score, dans le cas contraire on effectue un comptage normal des points.

Score

Faire un "Shut-Out" (Victoire Ecrasante)

Un joueur qui finit une manche et qui n'a posé devant lui que des cartes dont la lettre correspond à la face visible de la carte **Double Identité** réalise un "Shut-Out".

Les cartes [**J**] pour le côté Jekyll, les cartes [**H**] pour le côté Hyde.

Les cartes portant les lettres [**J/H**], sont comptées dans les deux cas.

Le joueur qui a réussi un "Shut-Out" est le seul à marquer des points dans cette manche, son adversaire ne marque aucun point.

Comptage des points

Chaque joueur additionne la valeur en points des cartes qu'il a posé devant lui (en haut à droite sur chaque carte).

Les cartes correspondant à la face visible de la carte **Double Identité** en fin de partie comptent double.

*Par exemple, si en fin de partie le côté Hyde est visible, toutes les cartes Hyde [**H**] comptent double (4 pts au lieu de 2).*

Attention, les cartes **Maillet** Work in Lab ainsi que les cartes **Preuve** Dr Lanyon's Story [**J/H**] et Robert Louis Stevenson [**J/H**] ne comptent jamais double (mentionné sur la carte : Never Doubles).

Le joueur qui n'a pas clôturé la manche doit soustraire de son score la valeur des cartes qu'il possède encore en main.

Ne pas oublier : si l'un des deux adversaires a effectué un "Shut-Out", il compte ses points normalement mais l'autre joueur ne marque aucun point.

Détail des cartes

Carte Double Identité (Dual Identity Card)

Une manche débute toujours avec le côté Dr Jekyll visible.

Cette carte reste au milieu de l'aire de jeu durant toute la partie, elle détermine quel groupe de cartes peut être joué :

-Un (ou plusieurs) brelan de cartes [**J**] pour le côté Jekyll.

-Un (ou plusieurs) brelan de cartes [**H**] pour le côté Hyde.

Les brelan de cartes [**J/H**] peuvent être joués sans tenir compte de la carte Double Identité.

Cartes Preuve - Robert Louis Stevenson (4 cartes)

C'est la famille ayant la valeur en points la plus élevée, 3 points chacune, elles comptent pour un [**J**] ou un [**H**] lors du décompte final ainsi que lors d'un "Shut-Out", mais leur valeur n'est jamais doublée.

Carte Maillet - Potion (The Potion)-(5 cartes)

Cette carte est jouée directement sur la défausse, elle permet de retourner la carte **Double Identité**.

Le joueur doit également piocher les deux premières cartes du talon et les ajouter à sa main.

Si cette carte est jouée en dernière carte de défausse pour finir la manche, elle n'a aucun effet.

Carte Maillet - Travail en Laboratoire (Work in Lab)-(6 cartes)

Cette carte doit être jouée devant soi, elle compte pour un point en fin de manche.

Lorsqu'un joueur pose une carte "Work in Lab", il a le choix entre deux actions possibles :

-Aller chercher une carte dans la défausse.

-Piocher les trois premières cartes du talon.*

Dans les deux cas, la carte choisie doit obligatoirement correspondre à la carte **Double Identité**.

Si le joueur a pioché trois cartes du talon, il en choisit une seule et défausse les deux autres.

Le joueur est OBLIGE de prendre une carte correspondant à la carte **Double Identité** même si elle ne lui convient pas.

Si aucune des cartes piochées ne correspond à la carte **Double Identité**, les trois cartes sont défaussées et le joueur peut continuer son tour (il ne peut plus jouer de carte **Maillet**).

Un joueur peut choisir une carte **Maillet** ou **Preuve** de type [**J/H**] sans tenir compte alors de la carte **Double Identité**.

**(NdTrad: les trois premières cartes du talon sont posées face visible sur la table, cette précision n'est pas mentionnée dans les règles mais a été donnée ultérieurement par l'auteur du jeu).*

Transformation (1 carte)

Cette carte **Maillet** unique est la plus tactique du jeu, elle permet de transformer un groupe de cartes déjà jouées (ou une carte seule) de Jekyll en Hyde ou de Hyde en Jekyll, chez soi ou chez l'adversaire.

Un joueur qui décide de jouer la carte **Transformation** doit simplement la poser sur la ou les cartes qu'il désire transformer.

Attention, les cartes jouées ultérieurement ne seront pas concernées par la transformation.

La carte **Transformation** ne permet pas de retourner la carte **Double Identité** et elle n'affecte pas les cartes [**J/H**].

La carte **Transformation** n'est prise en compte que par le joueur chez qui elle est posée.

Exemple 1 : Le joueur A a posé trois cartes [J] "Mr Utterson".
Le joueur B, à son tour, pose la carte **Transformation** sur le groupe "Mr Utterson" du joueur A.
Ce groupe de cartes sera considéré comme des cartes [H] pour le décompte final.

- Si le joueur A pose ensuite une autre carte "Mr Utterson", celle-ci comptera comme [J].
- Si le joueur B pose chez lui une carte "Mr Utterson", celle-ci sera considérée également comme [J].
- La carte **Transformation** n'affecte pas les cartes jouées ultérieurement.

Exemple 2 : Un joueur ayant plusieurs cartes [J] devant lui mais aussi une carte [H] peut décider de jouer la carte **Transformation** sur cette seule carte [H] afin de la transformer en [J] pour peut-être réaliser un "**Shut-Out**".
Les éventuelles cartes [H] de la même famille chez son adversaire ne sont pas concernées par la **Transformation** (La carte Transformation n'est prise en compte que par le joueur chez qui elle est posée).

Attention, si un joueur se retrouve à la fin d'une manche avec la carte **Transformation** en main, il doit déduire 5 points supplémentaires de son score.