

化身博士

天人交戰

JEKYLL vs HYDE



1vs1



10+



20'

《化身博士：天人交戰》是以Robert Louis Stevenson著名同名小說為背景而製作的二人對戰吃墩遊戲。在遊戲中，兩位玩家將扮演由小說主角分裂出來的人格——善良正直的傑基爾博士；以及邪惡殘忍的海德先生。扮演傑基爾博士的玩家，需要抵抗海德先生持續不斷的精神侵蝕，同時要避免被人發現自己隱藏的邪惡分身；至於海德先生的任務，則是要壓倒善良的傑基爾人格，以取得身體的控制權。

遊戲配件



21張 邪念牌

(包括7張 驕傲、7張 狂怒及7張 貪婪)

4張 藥水牌



1塊 遊戲版圖
(印有身份追蹤軌)



1個 身份標記

3個 花色標記
(對應三種邪念牌顏色)

遊戲目標

一位玩家扮演傑基爾博士、另一位玩家則扮演海德先生。遊戲會進行三個輪次，每輪結束時，傑基爾的身份會在海德先生持續不斷的邪惡精神壓迫下逐漸消失。若身份標記到達身份追蹤軌最左面的一格(遊戲版圖左邊，即海德先生方的最左方的格子)，海德先生立即獲勝；若遊戲結束時身份標記並未到達最左方，則代表傑基爾成功擺脫海德先生的暗黑低喃而勝出。

遊戲設置

① 兩位玩家選定角色。(傑基爾博士或海德先生)

② 將遊戲版圖置於兩位玩家中間。

③ 將身份標記放置在遊戲版圖最右方第一格。

注意：第一格是最右方一格，最後一格是最左方一格。

④ 將三個花色標記放置在遊戲版圖旁邊備用。

⑤ 將所有邪念牌和藥水牌洗勻，放置在遊戲版圖旁邊。

⑥ 由海德先生派發卡牌，傑基爾博士則擔任起始玩家。



海德先生方

傑基爾博士方

進行遊戲

遊戲將會進行三輪。

每一輪遊戲中，玩家必須按次序進行以下階段：

1. 準備階段
2. 吃墩階段
3. 邪念進迫階段

1. 準備階段

派發10張手牌給每位玩家，餘下5張放置在旁邊，本輪不會用到。

兩位玩家會在取得手牌後交換指定數量的手牌。(第一輪1張，第二輪2張，第三輪3張)雙方同時挑選好要交換的手牌數量，然後面朝下置於桌上交換。

注意：若玩家起始手牌中至少2張藥水牌，在交換手牌時必須給予對方最少1張藥水牌。

範例（第二輪開始）：派牌後，兩位玩家必須先交換2張手牌。



上圖是扮演傑基爾博士的玩家的牌。他有3張藥水牌，因此他必須將至少1張藥水牌納入交換的2張牌之中。

2. 吃墩階段

在第二及第三輪準備階段後，查看身份標記的位置決定誰是起始玩家。若標記在版圖靠左方(海德先生方)，由海德先生擔任起始玩家，否則由傑基爾博士先開始。請注意，由於遊戲開始時標記必定在最右方，因此傑基爾博士必定為第一輪起始玩家。

每輪共有10墩，每墩遊玩方法如下：

起始玩家選任意1張牌，以面朝上打出。此時，會發生以下兩種情況：

情況一：若起始玩家打出的牌是其中一種邪念牌，另一位玩家必須跟隨打出同顏色的牌(以下稱為花色)，或者是打出藥水牌。只有在手上沒有同花色邪念牌的情況下，玩家才可打出其他兩種邪念牌。

情況二：若起始玩家打出的是藥水牌，他必須同時表明是哪一種花色。對手**必須**打出此花色卡牌應對，在沒有對應花色的情況下，才可打出其他花色牌或藥水牌。

雙方出牌後，按以下規則判定勝負：

- i. 若同花色，數字較大者勝。
- ii. 若不同花色，花色等級(參考下頁)較高者勝(無視數字大小)。
- iii. 若有玩家打出藥水牌，先結算藥水效果，然後數字較大者勝。
- iv. 若兩者都是藥水牌，不結算藥水效果，數字大者勝。

勝方取走2張牌(疊起成一墩)，然後成為**下一墩的起始玩家**。

何謂吃墩遊戲(trick-taking)？

吃墩是一種卡牌遊戲，每次每位玩家各出牌一張，最佳的那位取勝。所有牌由勝方取走，稱為「一墩」(a trick)。吃墩遊戲常出現不同種類的圖案和顏色，稱為「花色」(suit)。

花色等級

吃墩過程中有時候要按花色等級以判定勝負(見P.4)。花色等級在每輪吃墩階段中按打出的先後次序決定。



最先出現的花色(也就是第一張出現的邪念牌)會自動成為最低等級。取對應的花色標記，然後放在版圖中央上方區域的左方空格內。第二種花色出現時，取對應花色標記放在同區的中央空格內，同時剩下的那種花色自動成為最高等級的花色，將剩下的花色標記放在同區的右方空格內(注意：藥水牌沒有花色，不能決定其等級)。

海德先生
玩家



傑基爾
博士
玩家

決定花色等級範例：

- ① 傑基爾博士打出邪念牌「**驕傲(紫色)6**」。由於這是第一種出現的花色牌，因此「**驕傲**」成為最低等級花色。拿取對應的紫色花色標記放置在版圖上1的位置(參看上圖)。
- ② 海德先生玩家手牌中沒有「**驕傲**」牌，他可選擇打出任意手牌應對。他選擇打出「**狂怒(紅色)4**」。由於「**狂怒**」是第二種出現的花色牌，馬上拿取「**狂怒(紅色)4**」標記放置在②的位置以表示「**狂怒**」為中級花色。此墩由海德先生玩家取勝，原因是他的「**狂怒**」牌花色等級較對方的「**驕傲**」牌高，可無視對方牌上的數字。
- ③ 最後，將剩餘的花色「**貪婪(綠色)**」的標記放在剩下的空位內，並繼續遊戲。

藥水牌

- 當一名玩家打出藥水牌時，它的效果將取決於對手打出甚麼花色的牌。其效果如下：

「驕傲(紫色)」：此墩的勝方可取走對方已獲取的其中一墩(2張牌)。

「貪婪(綠色)」：雙方同時選取手上兩張牌並交換。(如只餘下1張就只交換1張卡牌)

「狂怒(紅色)」：將所有花色等級標記從版圖移除，並由下一張卡牌開始，按前述規則重新決定其花色等級。

注意：花色標記上的圖案提示玩家以上的藥水效果。

(請參看P.7的範例)

- 當有一名玩家打出藥水牌時，數字較大者獲勝。
- 若兩位玩家皆打出藥水牌，藥水效果會被中和，不會產生上述特殊效果，仍然是數字較大者獲勝。

注意：藥水牌上數字旁有「+」，代表2+藥水牌較2大，因此遇上2時會由2+獲勝，但2+比3小，如此類推。





範例：作為起始玩家，傑基爾博士打出「藥水4+」並隨即指明以「狂怒」作為花色。海德先生必須跟隨，並打出「狂怒6」應對(如海德先生沒有「狂怒」花色，他可以打出其他花色的卡牌。此時，會按其打出的花色判定藥水效果)。由於藥水效果關係，現有花色等級標記被重置，海德先生按數字大小勝出此墩。

3. 邪念進迫

每輪10墩完結後，比較雙方所勝出墩數，身份標記將向海德先生方向移動雙方勝出墩數的差距。

注意：若邪惡一方勝出墩數較多，固然會走向黑暗深淵；即便善良一方勝出較多，過度壓抑邪念也會適得其反，因此無論誰勝出墩數較多，標記都一樣會向海德先生方向移動！作為傑基爾博士的玩家，必須盡力維持平衡(即雙方勝出墩數相仿)，才能避過被暗黑侵蝕而墮落的命運。

如果身份標記移動到最後一格(身份追蹤軌最左面)，海德先生馬上獲勝，否則將進行下一輪遊戲。移除版圖上的花色標記，將所有花色牌、藥水牌連同上輪派牌時剩下的5張卡牌洗勻並重新發牌。若遊戲已進行三輪，則遊戲結束。

遊戲結束

若第三輪完結時，身份標記還未到達最後一格(遊戲版圖最左方的空格)，傑基爾博士獲勝！反之，則海德先生勝出！

專家變體：善惡難辨

在基本規則中，傑基爾博士是受壓一方，必須步步為營才能逃離魔掌。若想有更平衡及更富戰略性的遊戲，可嘗試變體規則——進行兩場遊戲，第二場雙方互換角色。

在每場遊戲完結時，作為海德先生的玩家會計算身份標記已行進的格數作為分數(包含最後一格，即海德先生勝出會有10分)。兩場遊戲後，取得最高分數的玩家獲勝。若平手，用較少輪完成的玩家獲勝；若仍然平手則所有玩家獲勝。

工作人員

遊戲設計：Geon-il

插畫：Vincent Dutrait

美術：Agsty Im

編輯：Jerry Park, Evan Song

額外編輯與翻譯：

Antoine Prono (Transludis)

監製：Kevin Kichan Kim

翻譯：Gary

監修：Hong

美術：Machai

校對：Liwen Yu



mandoo
games

© 2020 Mandoo Games

www.mandoo games.com



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。