

10+  
2  
20'

JEKYLL-HYDE  
SCOTLAND YARD

# 化身博士

## 蘇格蘭場

《化身博士：對決蘇格蘭場》是一款雙人合作吃墩遊戲。在遊戲中玩家扮演化身博士傑基爾：表面上是受人敬重而又富有的博士，但卻擁有另一個身份——臭名昭著的殘忍罪犯海德先生。

他在倫敦城中犯下多起駭人聽聞的案件，整個蘇格蘭場都在試圖將他逮捕歸案。玩家的目標是努力保持自己兩種人格之間脆弱的平衡，同時不要被警方發現自己的真實身份。

## 遊戲配件

正面

背面



28張 數字牌



12張 章節牌



2張 角色牌

正面

背面



1枚 回合標記



3枚 花色大小標記

化身博士

蘇格蘭場



2個 角色標記



1塊 遊戲版圖

## 數字牌

數字大小

1、2、3號牌上帶有  
蘇格蘭場標誌

8號牌上帶有  
化身博士標誌



恐懼

1至8號共8張牌



詭計

1至8號共8張牌



操控

1至8號共8張牌



藥水

3+至6+共4張牌

花色牌  
共24張

## 角色牌，回合標記，以及當前回合角色

在每一章開始時，由任意一位玩家扮演傑基爾博士，另一位玩家扮演海德先生。每一章遊戲都會持續2輪，在同一輪遊中玩家不能交換各自的角色。

某些章節的規則中會有關於“當前回合角色”的說明。當前回合角色為目前回合標記面朝上顯示的角色。每一輪的回合順序都會參照回合標記上的箭頭指示物方向。



## 章節牌



章節故事

滿月照耀著夜空，身邊如縹緲般覆蓋著倫敦的街道。  
傑基爾博士正在這片月色下趕著回家的路。他已經成功壓制自己的邪惡分身幾周了，新的配方似乎還算有效，但是他能很明顯地感覺到，藥效在不斷減退。



章節規則

化身博士角色  
標記起始位置

當前回合角色必須贏得最後一墩。  
如果沒有完成此條件，則在該輪牌結束時  
該輪當前角色標記上即有值1分。

本規則可能會在之後  
的章節中再次出現。



嘗試次數

獲得分數

蘇格蘭場起始位置

回合標記位置

記錄條末尾



傑基爾與海德角色標記起始位置

花色大小標記位置

## 遊戲版圖

遊戲版圖用於記錄角色標記與蘇格蘭場的位置，並記錄玩家遊戲勝敗的進度；其同樣也用於記錄遊戲中各個花色的大小變化。

## 遊戲概覽

《化身博士：對決蘇格蘭場》是一款雙人合作吃墩遊戲。遊戲的流程被分為數個章節，玩家需要依次遊玩這些章節以完成遊戲。

玩家可以選擇在章節之間暫停遊戲，並在之後從中斷的地方重新開始。每個章節都會在其“章節規則”部分引入一些遊戲機制的變化。

章節1-3主要用於讓玩家了解遊戲目標與標準遊戲流程。

章節4為標準遊戲流程。

章節5-10會通過在標準遊戲中加入變體規則以給玩家更多挑戰，其中包括額外目標或者規則限制。

每當玩家完成了一個章節，就可以在本規則書的最後一頁上記錄自己的遊玩結果，包括章節成功或失敗，以及該章節的得分情況。

## 章節介紹

每個章節都會持續2輪。如果玩家能夠在2輪的遊戲後，讓化身博士標記恰好移動到記錄條末尾位置，則玩家團隊就會獲勝。

玩家在一輪遊戲開始時，會向虛擬對手倫敦警方派發數字牌（城市牌庫），並在遊戲過程中出牌與其對抗。

# 章節設置

- 1/ 一名玩家拿取傑基爾博士角色牌，另一名玩家拿取海德先生角色牌。
- 2/ 將遊戲版圖放在桌面中央。
- 3/ 拿取當前進行章節對應的章節牌放在遊戲版圖旁，閱讀其章節故事與章節規則。
- 4/ 按章節牌指示將化身博士角色標記與蘇格蘭場角色標記（若規則要求）放在遊戲版對應位置。
- 5/ 隨機決定回合標記哪一面朝上，將其放在遊戲版圖對應位置。
- 6/ 將全部28張數字牌洗勻組成牌庫，放在遊戲版圖旁。
- 7/ 將3個花色大小標記放在遊戲版圖另一側。



# 一輪遊戲

每一輪遊戲都包含3個階段：白天階段、夜晚階段，以及一輪結束階段。

## 玩家交流規則

**白天階段：**玩家可以在派發卡牌前自由交流。在開始發牌後，玩家就不可再進行交流。

**夜晚階段：**當需要結算一張藥水牌的效果時，玩家可討論如何對其進行結算。在此之外的其他情況下，玩家不可在夜晚階段進行交流。

**註：**此為遊戲規則建議的玩家交流規則，但是如果玩家想要通過調整規則控制遊戲難度，也可自定交流規則以更好的享受遊戲（例如可相互提醒章節目標，或是需要贏下的墩數之類的訊息）。

## 白天階段

將全部28張數字牌洗勻並發給每位玩家12張。

餘下的數字牌放在版圖旁作為備用牌。

每位玩家必須從自己的手牌中選擇4張牌正面朝下拿出，共同形成城市牌庫。

**玩家選擇時必須將自己手中所有的8號數字牌加入城市牌庫。**

洗勻城市牌庫中的8張牌，將其正面朝下放在版圖旁。

## 夜晚階段

夜晚階段開始時，翻開城市牌庫頂的數字牌，作為第1墩的第1張牌。然後玩家按回合順序依次正面朝上打出一張牌。

如果玩家手中有與該牌相同花色（即這一墩的花色）的牌，就只能打出**該花色的牌或藥水牌**。

如果玩家手中沒有與該牌相同花色的牌，就可以打出手中任意一張牌。  
如果一墩的第一張牌是藥水牌，則接下來出牌的玩家可以打出手中任意一張牌，一墩中第一張花色牌的花色會成為這一墩的花色。

當城市牌庫與每位玩家都打出1張牌之後，對其進行結算：

- 打出的最大花色中數字最大的牌贏得這一墩，打出該牌的玩家拿取這一墩所有的牌放在自己前面。
- 如果城市牌庫打出的牌贏得了這一墩，則將這一墩所有的牌正面朝上放在城市牌庫旁。

贏得一墩的玩家會打出一張牌開始下一墩；在輪到城市牌庫打牌時，為其翻開牌庫頂牌。

在遊戲中任何時刻，玩家都可以查看之前打出的卡牌內容，但是不可查看備用牌、城市牌庫中的牌，或是其他玩家的手牌。

## 花色大小

在一輪遊戲開始時，花色之間沒有大小關係。

在一輪遊戲過程中，打出的卡牌會決定花色的大小。

一輪中第一個出現的花色為最小的花色，將其對應標記放在遊戲版圖對應位置；第二個出現的花色會成為中間花色，將其對應標記放在遊戲版圖對應位置，並且立即將剩餘的一個花色標記放在最大花色的位置。

## 藥水牌



當有藥水牌與花色牌緊接著被打出時，該藥水的效果就會被立即執行。

這兩張被連續打出的牌被叫做（化學）反應。

反應的具體效果，取決於反應中花色牌的花色（詳見下一頁）。



在反應的過程中，玩家可討論如何對其進行結算。反應的效果可由任意一名玩家執行，由玩家們自行決定。

反應的效果只會由玩家執行，無論該反應是由玩家觸發還是由城市牌庫觸發。

執行反應為強制行動，玩家不可選擇不執行某個反應的效果。

一組**反應**中的藥水牌花色視作該反應中花色牌的花色。

藥水牌的數字上帶有+號，意味著在判斷一墩贏家時，其將大於相同花色下相同數字的花色牌。

如果一墩中出現2張藥水牌，則其花色都視作這一墩中花色牌的花色。每一墩中只會出現一組**反應**。

## 反應效果



一位玩家拿取城市牌庫之前贏下的最後一墩牌。  
如果城市牌庫還未贏下任何一墩，該反應視為無效果。



玩家必須立即重新排列花色大小標記。  
玩家必須至少改變2個花色大小標記的位置。如果目前遊戲版圖上只有一個花色大小標記，該反應視為無效果。



一位玩家必須將城市牌庫的頂牌與自己的一張手牌交換。  
先從城市牌庫頂抽一張牌，然後從自己的手牌中挑選一張牌放回。玩家可以選擇抽到的牌放回，也可保留抽到的牌（包括數字8）。如果城市牌庫已經沒有牌，該反應視為無效果。



## 反應效果範例

目前最大的花色為**詭計**，**恐懼**為中間花色，而**操控**為最小花色。

- **恐懼 4** >> **詭計 3** >> **藥水 5+**  
當**藥水 5+**被打出之後，**藥水 5+**與**詭計 3**形成一組反應。  
**詭計**的反應效果被執行。**藥水 5+**贏得這一墩。
- **恐懼 4** >> **藥水 5+** >> **詭計 3**  
當**藥水 5+**被打出之後，**藥水 5+**與**恐懼 4**形成一組反應。  
恐懼的反應效果被執行。**詭計 3**贏得這一墩。
- **藥水 3+** >> **藥水 4+** >> **恐懼 4**  
當**恐懼 4**被打出之後，**藥水 4+**與**恐懼 4**形成一組反應。  
**恐懼**的反應效果被執行，**藥水 3+**無法組成反應。**藥水 4+**贏得這一墩。
- **恐懼 4** >> **藥水 3+** >> **藥水 4+**  
當**藥水 3+**被打出之後，**藥水 3+**與**恐懼 4**形成一組反應。  
**恐懼**的反應效果被執行。**藥水 4+**無法組成反應。**藥水 4+**贏得這一墩。
- **藥水 3+** >> **藥水 5+** >> **藥水 4+**  
無法組成任何反應。**藥水 5+**贏得這一墩。

### 範例 1：

- 1/ 傑基爾打出**藥水 3+**。
- 2/ 海德打出**詭計 5**，組成反應。兩位玩家討論後決定由傑基爾執行反應效果，從城市牌庫旁拿取一墩牌。
- 3/ 城市牌庫翻出的牌為**藥水 5+**，但是不組成反應，因為海德打出的**詭計 5**已經與傑基爾打出的**藥水 3+**組成了反應。

最後，由城市牌庫贏得這一墩：**藥水 3+**與**藥水 5+**被視為這一墩唯一的顏色**詭計**。**藥水 5+**大於**詭計 5**。



## 一輪結束階段

當玩家們都已經打出了自己的全部手牌，就進入一輪結束階段。

**註：**遊戲的前4章會逐步向玩家介紹一輪結束階段的流程。  
從第4章開始，除非有特殊說明，否則這些流程持續有效。

每位玩家計算其贏得的墩數。城市牌堆贏得的墩數無需計算。

### 第一章

贏得墩數最少的玩家將化身博士角色標記前進與自己贏得墩數相等的步數，若有玩家沒有贏得任何一墩，則化身博士角色標記不移動。

### 第二章

在第一章的規則基礎上：

計算玩家贏得的墩中8號數字牌的數量，化身博士角色標記額外前進相等的步數。

### 第三章

在第一章與第二章規則基礎上：

如果化身博士角色標記已經位於記錄條末尾，但依然需要移動，則改為將蘇格蘭場角色標記向化身博士角色標記移動對應的步數。

此外蘇格蘭場角色標記額外前進，與**當前回合角色**贏得的墩中蘇格蘭場標誌（1、2、3號牌）數量相等的步數。

### 第四章及後續章節

在前三章規則基礎上：

此外蘇格蘭場角色標記額外前進，與**非當前回合角色**贏得的墩中蘇格蘭場標誌（1、2、3號牌）數量相等的步數。

在每章第一輪遊戲結束後，將回合標記翻面。將3個花色大小標記重新放在遊戲版圖一側，然後重新洗勻所有數字牌。

**註：**即使第一輪遊戲結束時化身博士角色標記已經位於記錄條末尾，  
玩家們仍然需要進行第二輪遊戲。

# 一章結束

## 失敗

如果在一章中任何時刻出現了以下情況，本章遊戲立即結束，玩家失敗：

### 第一章與第二章：

如果化身博士角色標記已經位於記錄條末尾，但依然需要移動。

### 從第三章開始：

如果蘇格蘭場角色標記到達或超過化身博士角色標記所在位置。

### 所有章節：

如果在第二輪遊戲結束後化身博士角色標記仍沒有到達記錄條末尾。

## 勝利

如果在第二輪遊戲結束時化身博士標記位於記錄條末尾，則玩家們獲得本章遊戲的勝利。

## 記錄得分

### 前四章

**失敗：**當玩家在前四章遊戲中失敗後，不獲得任何分數，本章遊戲記為0分。

但是這些章節本身為教學章節，玩家可以選擇重新對其進行挑戰，或是直接進行下一章的遊戲。

**勝利：**如果玩家獲得了遊戲的勝利並且成功完成了章節牌上的成就，則可以獲得章節牌上對應的分數（☆）。將其記錄在規則書最後一頁上，並進行下一章的遊戲。如果玩家獲得了章節勝利但沒有完成成就，則可以選擇再次挑戰該章節，或是直接進行下一章的遊戲（不獲得分數）。

### 從第五章開始

**失敗：**當玩家遊戲失敗時，在規則書最後一頁對應章節最左側未被標記的嘗試次數上以×標記，然後再次挑戰該章節。從第7次嘗試之後，不再繼續做×標記，但是在之後該章節勝利時不再獲得分數。

**勝利：**如果玩家獲得了遊戲的勝利，在規則書最後一頁對應章節最左側未被標記的嘗試次數上以（○）標記，然後按章節牌所示獲得對應的分數（☆）。將其記錄在規則書最後一頁上，並進行下一章的遊戲。

### 範例2：

傑基爾與海德成功完成了第五章的遊戲。在勝利之前他們已經失敗了兩次，所以他們在第3次嘗試上以（○）標記，並獲得2分。接下來他們將挑戰第六章遊戲。

第三章								2
第四章								0
第五章	1	2	3	4	5	6	7+	
第六章	×	×	3	4	5	6	7+	
第七章	1	2	3	4	5	6	7+	



第三章								2
第四章								0
第五章	1	2	3	4	5	6	7+	2
第六章	×	×	○	4	5	6	7+	
第七章	1	2	3	4	5	6	7+	

## 遊戲結束

在玩家們獲得**第十章**遊戲勝利之後，就完成了整個遊戲的流程。

恭喜！現在你們可以記錄下自己的總分，並且在下次遊玩時試著獲得更好的分數。

**註：**玩家可以選擇在章節之間暫停遊戲，並在之後從中斷的地方重新開始。

## 工作人員

遊戲設計：Olivier Cipièrre, Gaëtan Beaujannot, Geonill

插畫：Vincent Dutrait

美術設計：Eva Dream

編輯：Tylor Kim

額外編輯與監修：Antoine Prono (Transludis)

生產：Kevin Kim, Marco Jung

翻譯：Liwen

監修：Demi

美術：Marco

校對：Sarah Lui



©2023. Mandoo Games Co.,Ltd. All rights reserved.  
Published by Mandoo Games.  
[www.mandoo games.com](http://www.mandoo games.com)

玩家1:

玩家2:

章節	嘗試次數	★	備註
第一章			
第二章			
第三章			
第四章			
第五章	1 2 3 4 5 6 7+		
第六章	1 2 3 4 5 6 7+		
第七章	1 2 3 4 5 6 7+		
第八章	1 2 3 4 5 6 7+		
第九章	1 2 3 4 5 6 7+		
第十章	1 2 3 4 5 6 7+		
合計			

玩家1:

玩家2:

章節	嘗試次數	★	備註
第一章			
第二章			
第三章			
第四章			
第五章	1 2 3 4 5 6 7+		
第六章	1 2 3 4 5 6 7+		
第七章	1 2 3 4 5 6 7+		
第八章	1 2 3 4 5 6 7+		
第九章	1 2 3 4 5 6 7+		
第十章	1 2 3 4 5 6 7+		
合計			



本表格亦可於以下網址下載

<http://broadwaygames.com.hk/product/jekyll-hyde-vs-scotland-yard/>



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited  
http://www.broadwaygames.com.hk  
bw-hk@longshore.com.hk  
Tel: +852 23631998

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。