

JEKYLL vs HYDE

Riuscirà il Dottor Jekyll a tenere a bada il suo lato oscuro?



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 06-05-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo cercato di capire chi c'è dietro il nome dell'autore del gioco (Geonil) ma senza riuscirci: non crediamo infatti che sia il ben più famoso e omonimo cantante/attore/modello coreano, sebbene siano connazionali. Ci teniamo senza problemi la nostra curiosità, ma fortunatamente ci resta anche l'apprezzamento per il gioco oggetto di questa recensione: **Jekyll vs Hyde**.

Tutti sicuramente conoscerete il famoso romanzo “Lo strano caso del Dottor Jekyll e del signor Hyde” dello scrittore scozzese Robert Louis Stevenson, dove uno scienziato riesce a creare un siero che elimina i “freni inibitori” del nostro cervello, rendendo chi lo beve libero di agire nel modo... peggiore e senza alcun rispetto, ricorrendo spesso alla violenza.

Il gioco vuole rappresentare il progressivo peggioramento della vita del Dottor Jekyll (creatore del siero) ed è stato pubblicato inizialmente da “Schemers” (una ditta coreana creata proprio da Geonil) e ripreso poi da Mando Games (altra ditta coreana di più ampio respiro) con licenze in mezzo mondo: la nostra edizione di **Jekyll vs Hyde** è invece quella curata da **Ghenos Games**, per due giocatori (da 8 anni in su) e con una durata media di circa 30 minuti.

Come è successo a tutti, anche voi sicuramente prenderete “sotto gamba” la prima partita (dopo tutto è soltanto un gioco di “prese”, no?) e solo dopo aver subito una cocente sconfitta, come è toccato a chi scrive queste note, dovrete rivalutare le vostre considerazioni ed impegnarvi a fondo.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Jekyll vs Hyde** contiene un piccolo tabellone (100x300 mm) sul quale sono stampate 10 caselle circolari che rappresentano il progressivo deteriorarsi della salute mentale dell'esimio Dottor Jekyll: nel libro, come saprete, non riesce più a liberarsi della sua parte “oscura” e si trasforma involontariamente in Hyde anche senza pozione. A noi il compito di cercare di salvarlo, per lo meno in questo gioco.

Gli altri componenti della confezione sono un mazzo di 25 carte, 3 gettoni da defustellare e un bel busto in metallo del nostro protagonista, che ha ancora i lineamenti gentili e rilassati del Dott. Jekyll.

Materiali buoni e adatti allo scopo, anche se le carte non hanno incontrato la nostra... simpatia, nonostante gli sforzi di Vincent Dutrait, maestro conclamato nel nostro piccolo mondo ludico: probabilmente la grafica avrebbe potuto regalarci una maggiore ambientazione, ma fortunatamente, dal punto di vista pratico, nulla riduce il piacere del gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Jekyll è pronto ad iniziare il viaggio che può portarlo alla pazzia.

Prima di iniziare una partita a **Jekyll vs Hyde** si deve preparare il tavolo aprendo il tabellone al centro, fra i due avversari, e decidendo chi sarà Jekyll e chi Hyde: il busto di Jekyll viene poi posizionato sulla prima casella del tabellone, ovviamente dal lato “sano” (colore azzurro), in attesa di vedere quale sarà la sua sorte.

Dopo aver ben mescolato il mazzo di 25 carte, ognuno ne riceve 10, mentre le 5 restanti vengono provvisoriamente messe da parte.

Le carte sono così suddivise:

- 21 “Carte del Male”, in tre serie (viola, verde e rosso) numerate da 1 a 7;
- 4 Carte “Pozione” numerate 2+, 3+, 4+, 5+



Foto 3 – Esempio di Carte del Male.

Posizionare poi i tre gettoni accanto al tabellone: anch'essi sono in tre colori (viola, verde e rosso) e la loro funzione verrà spiegata nel corso della nostra chiacchierata.

A questo punto i due avversari devono scambiarsi un certo numero di carte: una nel primo round, due nel secondo e tre nel terzo: sta ai giocatori decidere quali carte passare (coperte) all'avversario, ma se nella propria mano ci sono due o più pozioni è obbligatorio che una di esse faccia parte dello scambio.

Nonostante l'apparente semplicità dell'operazione, questa è una fase importante, perché, in base alle carte ricevute, i giocatori devono cercare di sbarazzarsi di carte negative (per loro) cercando di mettere in difficoltà l'avversario.

Il Gioco

Una partita a **Jekyll vs Hyde** dura tre round, al termine dei quali la posizione del busto del dottore sul tracciato del tabellone determinerà il vincitore: Hyde dovrà cercare di farlo arrivare in fondo al tracciato, sull'ultima casella della sezione "rossa" (determinando così la pazzia definitiva del dottore), mentre Jekyll dovrà mettercela tutta per evitare questo disastro.

Finché il busto si trova sulle caselle "azzurre" inizia il round il Dottor Jekyll, se invece si trova su una casella rossa toccherà a Hyde: ogni round dura 10 "mani" e in ognuna di esse uno dei due avversari farà una "presa" secondo le modalità seguenti:

- se il primo giocatore esce con una carta colorata, l'avversario deve rispondere al colore ma, se non ne ha, può giocare una carta qualsiasi (vedere più avanti);
- se esce invece con una carta "Pozione", deve indicare anche uno dei tre colori, e l'avversario è obbligato a giocare quel tipo di carte, anche se, a sua volta, ha delle pozioni in mano.



Foto 4 – I tre gettoni colorati e il busto del Dottor Jekyll.

Prima di vedere come si vincono le “prese” a **Jekyll vs Hyde** dobbiamo parlare dei tre gettoni colorati cui avevamo accennato più sopra: essi vengono posizionati nelle apposite caselle del tabellone e servono a determinare una “scala” di valori (che chiameremo “ranking” per maggiore chiarezza).

La prima carta colorata giocata nel round determina quale gettone avrà il ranking più basso: esso verrà posizionato dunque nella prima casella del tabellone. Quando in seguito viene giocata una carta di diverso colore il relativo gettone sarà messo nella seconda casella; e così pure per il terzo, determinando così una scala di valori completa (ranking).

Detto ciò possiamo tornare alle nostre “prese” e scoprire chi le guadagna:

- se le due carte giocate hanno lo stesso colore vince quella di valore più alto;

- se sono invece di colore diverso vince chi ha giocato quella il cui gettone è più in alto nel ranking;
- se sono state giocate delle “pozioni” si risolve prima il loro effetto e poi si verificano come sempre i valori per determinare chi ha vinto la presa.



Foto 5 – Ecco il tabellone con il busto metallico e i tre gettoni colorati.

Facciamo un breve esempio con l’aiuto della Foto 5 qui sopra. Come vedete il busto è ancora su una casella azzurra per cui Jekyll sarà il primo a giocare, e lo fa posando un 7 rosa: Hyde deve rispondere al colore e posa un 2 rosa, quindi la presa è di Jekyll.

La carta successiva è un 4 verde e Hyde, che non ha verdi, deve per forza giocare un altro colore: supponiamo che posi un 3 rosa. Il gettone rosa è più in alto del verde nel ranking (guardate le frecce che uniscono le tre caselle) per cui è Hyde a fare la presa.

Supponiamo che invece Hyde decida di non giocare la carta rosa ma posare una pozione 2+ (per esempio): in questo caso si dovrà prima risolvere l’effetto della pozione (come vedremo fra un attimo) ma il suo valore (2) è inferiore al 4 verde giocato dal suo avversario, quindi sarà Jekyll a prendere la mano.



Foto 6 – Le carte Pozione.

Abbiamo già visto come si possono usare le carte pozione in **Jekyll vs Hyde** e abbiamo anche anticipato che vale il loro valore numerico, ma il calcolo va fatto DOPO avere risolto l'effetto di queste carte, che dipende dal colore della carta giocata dall'avversario:

- se la carta è viola (superbia) il vincitore ruba una presa (due carte) al suo avversario;
- se la carta è verde (avidità) entrambi i giocatori scelgono 2 delle loro carte (dalla mano) e le scambiano con l'avversario;
- se la carta è rossa (ira) si tolgono i tre gettoni dal tabellone e il loro "ranking" deve essere ristabilito nuovamente.

Naturalmente se entrambi i giocatori hanno utilizzato una carta "pozione" gli effetti si annullano a vicenda e valgono solo i valori numerici per determinare a chi va la presa.

Terminate le 10 mani di un round bisogna contare le "prese" di ogni giocatore e sottrarre il valore più piccolo da quello più grande, per ottenere il numero di "passi" che dobbiamo far fare al busto sul tabellone.

Se, per fare un esempio, Jekyll ha fatto 6 prese e Hyde solo quattro la differenza è di due e quindi il busto si muove verso la zona rossa di due caselle.



Foto 7 – Jekyll comincia ad essere a rischio di... dannazione: solo 4 passi ancora e sarà perduto.

Si, avete capito bene! Chiunque vinca il round farà comunque spostare il busto della differenza fra le prese effettuate, e questo è il vero cuore del gioco.

Se alla fine del terzo round il busto arriva sulla casella finale di colore viola (Foto 7) a vincere sarà Hyde, altrimenti, dopo aver combattuto il "male" con più o meno fatica, sarà Jekyll a prevalere.

Qualche considerazione e suggerimento

Come notavamo all'inizio, i giocatori tendono a snobbare **Jekyll vs Hyde** nella prima partita, ritenendolo un semplice gioco di prese: salvo ripensarci quando si accorgono che il busto ha già percorso 5-6 caselle dopo il primo round perché NOI, come Jekyll, abbiamo fatto troppe prese...

In realtà in questo gioco bisogna valutare (più o meno) il numero delle prese che saremo costretti a fare e di quelle che potremo far vincere all'avversario: Jekyll dovrebbe lavorare per distribuire equamente le prese (5 a testa) o magari accontentandosi di un rapporto 4 a 6, e vi assicuriamo che già questo sarebbe un ottimo risultato.

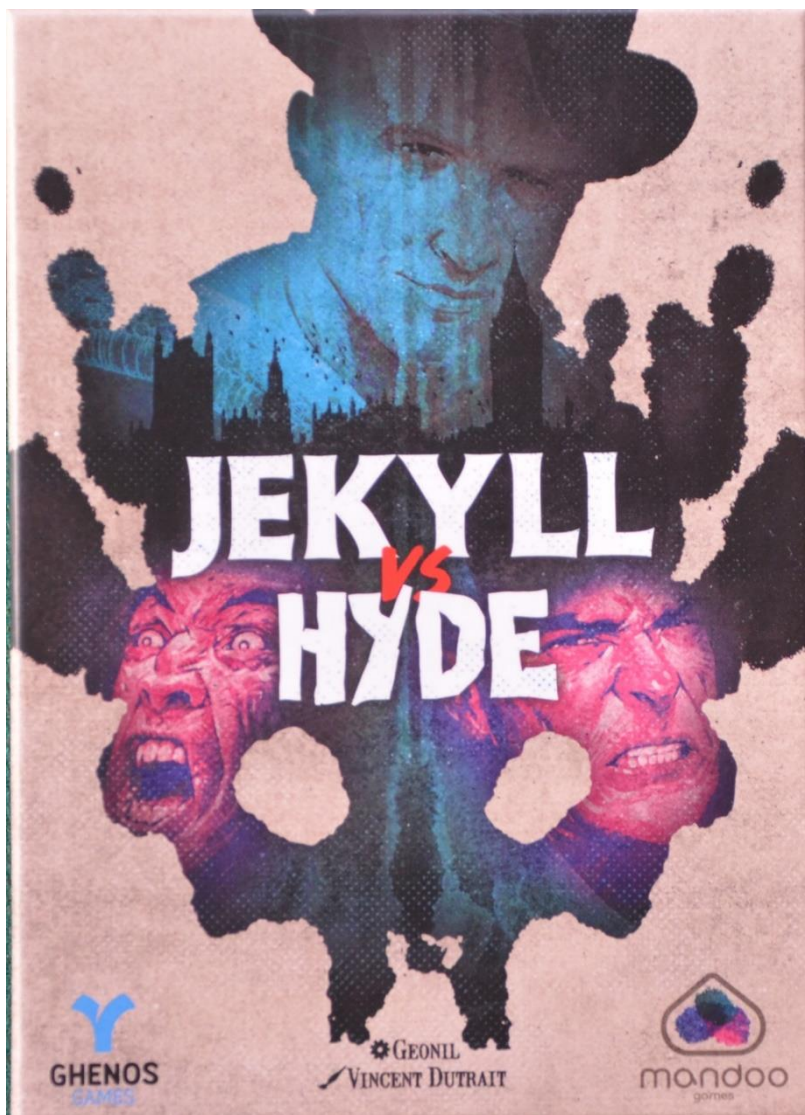


Foto 8 – La scatola di Jekyll vs Hyde.

Hyde deve regolarsi con più attenzione: se ha in mano carte di valore basso dovrà puntare a far prendere spesso al suo avversario, mentre se ha carte molto alte punterà naturalmente a fare il maggior numero di prese. Il suo obiettivo minimo dovrebbe essere un rapporto di 3 a 7, ma sarebbe preferibile arrivare a 2 a 8 in almeno uno dei primi due round.

Non dimenticate mai l'importanza del "ranking" (gettoni colorati): anche la mano più debole potrebbe diventare forte se il colore più in alto nel ranking è proprio quello della maggioranza delle nostre carte. E naturalmente vale anche il discorso contrario: abbiamo carte forti in un colore e sappiamo che potremo vincere o perdere X prese... ma tutto salta perché l'avversario ha troppe carte di ranking superiore (o inferiore).

Commento finale

Se vi piacciono i giochi competitivi Jekyll vs Hyde sicuramente vi darà soddisfazione, visto che un semplice mazzo di 25 carte permette partite accanite, dove è quasi possibile sentire girare gli ingranaggi del cervello di entrambi gli avversari mentre pensano a quale sarà la loro prossima uscita.

Ricordatevi di non... mollare mai, neppure se un round è stato pessimo per voi (prese molto sbilanciate che favoriscono Hyde oppure parità di prese, a favore di Jekyll): ci sono gli altri due e non è così raro vedere che la partita si decide proprio con le ultime 2-3 prese.

A noi il gioco è piaciuto e abbiamo richiesto più volte il bis (beh, almeno... finché non abbiamo cominciato a vincere qualche partita): ovviamente tutti vorrebbero giocare dalla parte di Hyde perché è il ruolo più difficile (e spesso perde per 1-2 caselle soltanto) e quindi il più stimolante, ma anche al posto di Jekyll le opzioni non mancheranno.

PS: Grazie a Grégoire e Marie per avermi insegnato il gioco durante il mio ultimo viaggio in Francia.