

# Mystery Rummy

## Fall 3: Dr. Jekyll & Mr. Hyde

**Spieleranzahl:** 2 • **Alter:** ab 8 Jahren • **Spieldauer:** 20–40 Minuten

### Willkommen in der Welt der Mystery Rummy-Kartenspiele von Mike Fitzgerald.

Mystery Rummy ist ein völlig neues Spielkonzept, das die Faszination eines klassischen Kriminalfalls mit einem strategischen Kartenspiel auf der Grundlage bekannter Elemente des Rommé kombiniert.

Fall 3: Dr. Jekyll & Mr. Hyde ist das dritte Spiel der Mystery Rummy-Reihe und basiert auf einer Geschichte von Robert Louis Stevenson.

### Über den Fall

In dem 1886 veröffentlichten Klassiker *Der seltsame Fall des Dr. Jekyll und Mr. Hyde* erzählt Autor Robert Louis Stevenson eine mysteriöse Geschichte um Gut und Böse und die Doppelnatur des Menschen. Es ist die Geschichte einer Wissenschaft, die sich von jedem Sinn für Moral sowie den daraus resultierenden Konsequenzen abgewandt hat.

Die gespaltene Persönlichkeit des geachteten Dr. Jekyll und des böartigen Mr. Hyde ist so bekannt, dass sie Leser und sogar Nichtleser mehr als ein Jahrhundert lang mit Schauern erfüllt hat. Mord, Spannung und Intrigen umgeben einen bunten Reigen von Figuren.

### Spielübersicht

Mit diesem Spiel betreten Sie die unheimliche Welt von Dr. Jekyll und Mr. Hyde. Sie sammeln Hinweise aus dem Umfeld dieser mysteriösen Persönlichkeit und nehmen Einfluss darauf, wann sie welche Identität annimmt.

Im Spiel existieren 2 Grundtypen von Karten: Hinweise und Ereignisse. Sie versuchen, Sätze mit 3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe zusammenzustellen und auszulegen, um Punkte zu sammeln. Ereignisse dagegen lassen sich nicht zu Sätzen zusammenfügen. Sie bringen aber ein strategisches Element ins Spiel. Der Spieltext auf den Ereigniskarten erklärt ihre Handhabung.

Eine Partie besteht aus mehreren Durchgängen, meist 3-5. Die Partie endet, wenn mindestens ein Spieler eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat.



### Inhalt

Dieses Spiel beinhaltet 64 Karten, die sich wie folgt zusammensetzen:

#### Hinweise (49)

5 Butler Poole	5 Dr. Lanyons Geschichte	5 Der Carew-Mordfall
5 Dr. Jekylls Wille	4 Robert Louis Stevenson	5 Mr. Hyde erwacht
5 Dr. Jekylls Theorie		5 Mr. Hydres Versteck
5 Mr. Utterson		5 Mr. Enfields Geschichte

#### Ereignisse (12)

6 Laborarbeit 5 Trank 1 Verwandlung

#### Sonstige Karten

1 Doppelidentität 2 Übersichtskarten

### Kartenschlüssel

Der Name der Karte steht über der Kartenillustration.

Ein Richterhammer in der oberen linken Ecke kennzeichnet ein Ereignis.

Eine Lupe in der oberen linken Ecke kennzeichnet einen Hinweis.

Die Worte auf dem linken Rand der Karte geben den Kartennamen an.

Der Buchstabe in der unteren linken Ecke gibt an, ob die Karte Jekyll (J), Hyde (H) oder beiden (J/H) zugeordnet wird.

Die Zahl in der rechten oberen Ecke ist der Punktwert der Karte.

Der Spieltext steht direkt unter der Kartenillustration. Er gibt den Zweck der Karte an und welche Handlung durchzuführen ist.

Der kursiv geschriebene Text unterhalb des Spieltextes gibt Informationen zur Geschichte von Dr. Jekyll und Mr. Hyde. Er dient der Atmosphäre und hat keine Bedeutung für den Spielverlauf.

### Spielvorbereitungen

Sie benötigen Stift und Papier, um den Punktestand der Spieler festzuhalten. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Nehmen Sie die **Doppelidentität** aus dem Kartenstapel und legen Sie sie so in die Mitte des Tisches, dass die Seite von **Dr. Jekyll** nach oben zeigt.

Ermitteln Sie zufällig einen Kartengeber. (In den folgenden Durchgängen wechseln sich beide Spieler als Geber ab.) Dieser mischt alle übrigen 61 Karten und verteilt anschließend an jeden der beiden Spieler **10 Karten**. Beide Spieler nehmen ihre Karten verdeckt auf die Hand und dürfen sie anschauen. (Es ist hilfreich, die eigenen Karten nach Farben zu sortieren.)

Legen Sie den Rest des Kartenstapels verdeckt neben die **Doppelidentität**. Das ist der Zugstapel, er wird **Fallakte** genannt. Decken Sie die oberste Karte der **Fallakte** auf und legen Sie diese **offen** daneben. Dies ist der Ablagestapel, der **London Karte** von **London** zu sehen sein darf. Den Spielern ist es nicht gestattet, **London** durchzusehen, es sei denn, eine ausgespielte Karte erlaubt dies.

### Spielbereich

Beide Spieler haben vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den sie alle Karten legen, die sie ausspielen.

### Zugübersicht

Beginnend mit dem Spieler, der nicht die Karten gegeben hat, sind die Spieler abwechselnd am Zug. Dabei führt jeder Spieler die folgenden Schritte durch, bevor der Zug des anderen Spielers beginnt:

- **Ziehen** (zwingend)
- **Ausspielen** (optional)
- **Ablegen** (zwingend)

#### Ziehen (zwingend)

Ziehen Sie die oberste Karte entweder der **Fallakte** (Zugstapel) oder von **London** (Ablagestapel). Nehmen Sie sie auf die Hand.

#### Ausspielen (optional)

Es gibt 2 verschiedene Kartentypen: Hinweise und Ereignisse. Für beide Typen gelten unterschiedliche Bedingungen, wie sie auszuspielen sind.

#### Hinweise

Einen Hinweis erkennen Sie an der Lupe in der oberen linken Ecke. Hinweise werden entweder **gemeldet** oder **ergänzt**. Sie können **so viele** Meldungen und Ergänzungen pro Zug ausspielen, wie Sie möchten.

Eine **Meldung** besteht aus einem Satz von **3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe**. Um eine Meldung auszuspielen, legen Sie die Hinweise, aus denen die Meldung

besteht, von ihrer Hand in Ihren Spielbereich. Diese Karten bringen Ihnen am Ende des Durchgangs Punkte ein.

Es gibt allerdings eine **Einschränkung**: Sie dürfen nur dann eine Meldung ausspielen, wenn die Buchstaben in der unteren linken Ecke mit der aktuell sichtbaren Seite der **Doppelidentität** übereinstimmen. Wenn also zum Beispiel Dr. Jekyll zu sehen ist, können Sie nur Meldungen mit einem J oder J/H in der unteren linken Ecke ausspielen.

Sie können Hinweise auch **einzel**n ausspielen und in Ihren Spielbereich legen, sofern sie zu einer Meldung passen, die sich bereits auf dem Tisch befindet, egal in wessen Spielbereich diese Meldung liegt. Dieser Vorgang wird **Ergänzen** genannt. Wenn beispielsweise ein Spieler (egal ob Sie oder Ihr Mitspieler) einen Satz *Dr. Jekylls Wille* gemeldet hat, können Sie einen einzelnen Hinweis *Dr. Jekylls Wille* ergänzen und erhalten am Ende des Durchgangs dessen Punktwert.

Das Ergänzen von Hinweisen ist **ohne Einschränkung** möglich, ganz gleich, welche Seite der **Doppelidentität** gerade oben liegt. Falls Sie einen Hinweis ergänzen, von dem bereits weitere Karten in Ihrem Spielbereich liegen, legen Sie Ihre Ergänzung daran an; Hinweise derselben Farbe liegen innerhalb eines Spielbereichs immer zusammen, nie voneinander getrennt.

#### Ereignisse

Ein Ereignis erkennen Sie am Richterhammer in der oberen linken Ecke. Ereignisse werden immer **einzel**n gespielt, nie in Meldungen. Sie dürfen **höchstens 1 Ereignis pro Zug** ausspielen. Der Spieltext der Karte erklärt in Kürze die Spielweise. Eine ausführliche Beschreibung aller Ereignisse finden Sie unter **Einzelne Ereignisse** auf Seite 6. Manche Ereignisse geben Ihnen am Ende eines Durchgangs Punkte. Ereignisse ohne aufgedruckten Punktwert werden direkt nach **London** gespielt.

Falls Sie durch das Ausspielen eines Ereignisses ein neues Ereignis auf Ihre Hand bekommen, dürfen Sie dieses in Ihrem aktuellen Zug nicht mehr ausspielen, da Sie ja bereits ein Ereignis gespielt haben.

#### Ablegen (zwingend)

Nachdem Sie alle gewünschten Karten ausgespielt haben, müssen Sie eine Karte offen in **London** ablegen. Sie dürfen **jede beliebige Karte** ablegen. Dies beendet Ihren Zug, und Ihr Mitspieler ist nun an der Reihe.

### Einzelne Ereignisse

Hier finden Sie detaillierte Beschreibungen aller Ereignisse.

#### Laborarbeit

Legen Sie die **Laborarbeit** in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie dafür 1 Punkt.

Sie müssen nun **entweder** die obersten 3 Karten der **Fallakte** aufdecken **oder** **London** durchsuchen, um eine Karte zu finden, die der aktuellen Seite der **Doppelidentität** entspricht. Karten mit J/H passen zu **beiden** Seiten der **Doppelidentität**. Finden Sie mindestens 1 solche Karte, **müssen** Sie sie auf Ihre Hand nehmen – selbst wenn sie die Karte nicht wollen oder brauchen. Falls Sie mehrere Karten der passenden **Doppelidentität** finden, wählen Sie daraus eine aus, die sie auf die Hand nehmen.

Nicht gewählte oder nicht passende Karten legen Sie nach **London**. Dann fahren Sie mit Ihrem Zug fort.

#### Trank

Der **Trank** verwandelt Dr. Jekyll in Mr. Hyde oder Mr. Hyde in Dr. Jekyll. Legen Sie den **Trank** nach **London**, wenn Sie die Karte spielen. Drehen Sie die **Doppelidentität** um, so dass die andere Seite nach oben zeigt. Danach ziehen Sie 2 Karten von der **Fallakte** auf Ihre Hand.

#### Verwandlung

Legen Sie die **Verwandlung auf eine Meldung oder Ergänzung**. Dadurch verwandeln Sie den Buchstaben dieser Karte(n) von J zu H oder von H zu J. Sie dürfen die **Verwandlung** sowohl auf Karten Ihres eigenen Spielbereichs spielen als auch auf Karten im Spielbereich Ihres Mitspielers. Umgewandelt werden nur die Karten der gewählten Meldung oder Ergänzung, nicht jedoch dazu passende Hinweise im anderen Spielbereich.

Beispiel: Sie spielen die **Verwandlung** auf eine Meldung *Mr. Hyde erwacht* Ihres Mitspielers. Die Hinweise aus dieser Meldung werden dadurch zu J-Karten. In Ihrem eigenen Spielbereich liegt auch eine Karte *Mr. Hyde erwacht*, die Sie in einem früheren Zug ergänzt haben. Diese Karte bleibt eine H-Karte, denn die **Verwandlung** verändert nur die Karten, auf die sie tatsächlich ausgespielt wurde.

Die **Verwandlung** wirkt nicht auf J/H-Karten oder auf Ergänzungen, die **nach** ihr zu den verwandelten Karten angelegt werden. Das Spielen der **Verwandlung** hat **nicht** das Umdrehen der **Doppelidentität** zur Folge. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie 5 Minuspunkte, falls Sie die **Verwandlung** noch auf Ihrer Hand haben.

## Weitere Spielelemente

### Die zweite Fallakte

Zieht ein Spieler die letzte Karte der *Fallakte* und beendet seinen Zug, ohne den Durchgang zu beenden (siehe *Den Durchgang beenden*), endet die erste *Fallakte*. Der Geber nimmt alle Karten aus *London* und mischt sie, um die *zweite Fallakte* zu schaffen.

### Den Durchgang beenden

Es gibt 2 Möglichkeiten, einen Durchgang zu beenden:

A) **Der Fall wird gelöst:** Ein Durchgang endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte in *London* **ablegt**. Ein Spieler darf seine letzte Handkarte **niemals ausspielen!** Es kommt zu einer Punktwertung.

B) **Der Fall bleibt ungeklärt:** Ein Durchgang endet, wenn sowohl die *erste* als auch die *zweite Fallakte* komplett durchlaufen wurden, ohne dass ein Spieler seine letzte Handkarte in *London* abgelegt hat. Der Spieler, der die letzte Karte der *zweiten Fallakte* zieht, führt noch seinen Zug aus, und danach ist der Durchgang zu Ende. **Kein Spieler erhält** irgendwelche Punkte! Überspringen Sie die Punktwertung, und beginnen Sie einen neuen Durchgang.

### Die Ausschlussregel

Falls es Ihnen gelingt, Ihre letzte Handkarte in *London* abzulegen, können Sie eventuell einen Ausschluss erzielen. Dazu müssen alle Karten Ihres Spielbereichs unten links den **Buchstaben** aufweisen, der mit der aktuell sichtbaren Seite der **Doppelidentität übereinstimmt**. Ist Ihnen das gelungen, so führen Sie für sich die normale Punktwertung durch, aber Ihr **Mitspieler erhält keine Punkte!**

## Punktwertung

Falls der Durchgang dadurch endete, dass ein Spieler seine letzte Handkarte abgelegt hat, kommt es zu einer Punktwertung. Ausliegende Karten bringen den Spielern **Pluspunkte** ein, Handkarten dagegen **Minuspunkte**.

1) **Kartenwerte addieren:** Addieren Sie die Punktwerte aller Hinweise und Ereignisse in Ihrem Spielbereich. Alle Karten, deren Buchstaben unten links mit der aktuell sichtbaren Seite der *Doppelidentität* übereinstimmen, zählen **doppelt** – es sei denn, der Kartentext schließt dieses explizit aus.

7

2) **Handkarten abziehen:** Ziehen Sie die Punktwerte aller Karten auf Ihrer Hand von Ihren erzielten Punkten ab. Sie können dadurch auch eine negative Gesamtpunktzahl erreichen. Ereigniskarten ohne aufgedruckten Punktwert zählen 0 Punkte. Falls ihr Mitspieler einen Ausschluss erzielen konnte, erhalten Sie 0 Punkte, unabhängig von den Karten in Ihrem Spielbereich und auf Ihrer Hand.

Beide Spieler addieren Ihre Punkte aus diesem Durchgang zu den bereits erzielten Punkten der früheren Durchgänge.

## Spielende

Eine Partie endet, wenn am Ende eines Durchgangs mindestens ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht hat. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt. Bei einem Gleichstand spielen Sie einen weiteren Durchgang.

## Beispiel für einen Spielzug

Das folgende Beispiel soll Ihnen zeigen, wie das Spiel funktioniert. In einem normalen Durchgang ist es höchst unwahrscheinlich, dass Sie so gute Karten auf die Hand bekommen und gleich zu Beginn 2 Meldungen durchführen können. Doch das Spielbeispiel zeigt einige der Eigenheiten des Spiels und mag beim Einstieg behilflich sein.

Sie sind der Startspieler. In Ihrer Hand haben Sie unter anderem 2 Hinweise *Dr. Jekylls Theorie* und 3 Hinweise *Mr. Enfields Geschichte*.

Zu Beginn Ihres Zuges müssen Sie entweder die oberste Karte der *Fallakte* (Zugstapel) oder von *London* (Ablagestapel) ziehen. In *London* liegt der Hinweis *Mr. Hyde erwacht* offen obenauf. Da Sie keine *Mr. Hyde erwacht*-Karten auf der Hand halten, ist die oberste Karte der *Fallakte* eventuell hilfreicher für Sie. Sie ziehen einen weiteren Hinweis *Dr. Jekylls Theorie* und nehmen ihn auf die Hand.

8

Die *Doppelidentität* zeigt momentan Dr. Jekyll. Sie melden die Hinweise *Dr. Jekylls Theorie*, da Sie 3 davon haben, indem Sie diese 3 Karten vor sich auslegen.

Danach spielen Sie das Ereignis *Trank* aus und legen die Karte nach *London*. Sie drehen die *Doppelidentität* auf die andere Seite, sie zeigt nun Mr. Hyde. Danach nehmen Sie die beiden obersten Karten der *Fallakte* auf Ihre Hand. Darunter befindet sich ein Ereignis *Laborarbeit*. Da allerdings nur das Ausspielen 1 Ereignisses pro Zug erlaubt ist und Sie bereits einen *Trank* gespielt haben, müssen

Sie bis zu Ihrem nächsten Zug warten, bevor Sie die *Laborarbeit* ausspielen können.

Da die *Doppelidentität* nun Mr. Hyde zeigt, melden Sie die 3 Hinweise *Mr. Enfields Geschichte*. Um Ihren Zug zu beenden, müssen Sie noch 1 Karte offen in *London* ablegen. Danach ist Ihr Mitspieler am Zug.

## Taktischer Tipp

Normalerweise ist es eine sinnvolle Vorgehensweise, die *Verwandlung* recht spät innerhalb eines Durchgangs auszuspielen. So können Sie feststellen, ob Ihnen die *Verwandlung* dabei behilflich sein kann, einen Ausschluss zu erzielen. Oder Sie können Ihren Mitspieler daran hindern, mit einem Ausschluss den Durchgang zu beenden. Wenn Sie allerdings am Ende eines Durchgangs eine ungespielte *Verwandlung* auf Ihrer Hand halten, müssen Sie 5 Punkte von Ihrem Punktwert abziehen.

9

## Glossar

**Ablagestapel:** Sehen Sie unter -> *London* nach.

**Durchgang:** Ein Durchgang setzt sich aus vielen -> *Zügen* der Spieler zusammen und endet, wenn die auf Seite 7 genannten Bedingungen erfüllt sind. Mehrere Durchgänge bilden eine -> *Partie*.

**Ereignisse:** Diese Karten zeigen einen Richterhammer in der linken oberen Ecke. Sie dürfen nur 1 Ereignis pro Zug ausspielen. Ereignisse können nicht gemeldet werden.

**Ergänzen:** Das Ausspielen einer oder mehrerer Karten in Ihren -> *Spielbereich*, die zur -> *Meldung* eines beliebigen Spielers passen.

**Fallakte:** Dies ist der Zugstapel. Nimmt ein Spieler zum ersten Mal in einem -> *Durchgang* die letzte Karte der Fallakte, mischt der Geber -> *London* und bildet daraus eine zweite Fallakte. Wird später auch die letzte Karte der zweiten Fallakte genommen, endet der -> *Durchgang* nach dem -> *Zug* des Spielers, der die Karte genommen hat.

**Hinweise:** Diese Karten zeigen eine Lupe in der linken oberen Ecke. Sie können während eines Zuges so viele Hinweise spielen, wie Sie möchten, so lange Sie diese in Sätzen zu 3 oder mehr Karten -> *melden* oder eine bestehende -> *Meldung* -> *ergänzen*. Bitte beachten Sie jedoch eine Einschränkung unter Hinweis auf Seite 5.

Alle Hinweise, die Sie spielen, werden in Ihren -> *Spielbereich* gelegt, selbst wenn Sie sie aufgrund bestehender -> *Meldungen* anderer Spieler ins Spiel bringen (die -> *Meldungen* anderer Spieler -> *ergänzen*).

**London:** Dies ist der Ablagestapel. Nur die oberste Karte ist jeweils sichtbar. Den Spielern ist es nicht gestattet, *London* durchzusehen, außer eine ausgespielte Karte erlaubt es.

**Meldung:** Ein Satz von 3 oder mehr -> *Hinweisen* derselben Farbe. -> *Ereignisse* können nicht gemeldet werden.

**Partie:** Eine Partie *Mystery Rummy* besteht aus mehreren -> *Durchgängen*. Sie endet, wenn mindestens ein Spieler eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand muss ein weiterer -> *Durchgang* gespielt werden.

**Spielbereich:** Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die ihm am Ende eines -> *Durchgangs* Punkte einbringen.

**Zug:** Reihum macht jeder Spieler seinen Zug, der aus folgenden Schritten besteht: Ziehen (zwingend), Ausspielen (optional), Ablegen (zwingend). Dies wird durchgeführt, bis der -> *Durchgang* endet und es zur Punktwertung kommt.

**Zugstapel:** Sehen Sie unter -> *Fallakte* nach.

10

## Impressum

**Autor:** Mike Fitzgerald

**Illustration:** Jody Boginski und Virginijus Poshkus

**Übersetzung:** Bernd Perplies

**Grafikdesign der deutschen Ausgabe:** Christine Conrad  
**Überarbeitung der Spielanleitung:** Thygra Spiele-Agentur

**Verlag und Autor danken den zahlreichen Testspielern.**



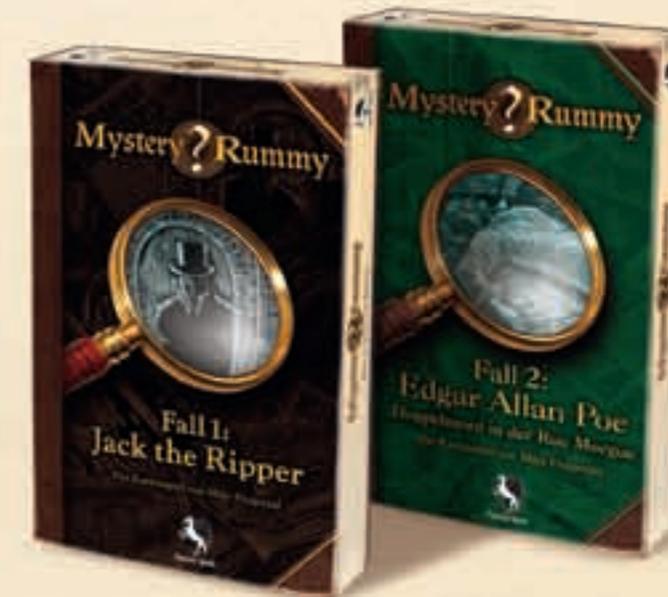
Erste englische Ausgabe © 2003 U.S. Games Systems, Inc.  
© der deutschen Ausgabe 2010 U.S. Games Systems, Inc.



U.S. GAMES SYSTEMS, INC

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

11



## Noch mehr krimineller Spielspaß

Spielen Sie auch die weiteren Fälle in der Welt von Mystery Rummy

### Fall 1: Jack the Ripper

Spieler: 2-4  
Dauer: 20-40 Minuten · Alter: ab 8 Jahren

### Fall 2: Edgar Allan Poe – Doppelmord in der Rue Morgue

Spieler: 2-4 (mit Teamvariante für 4 Spieler)  
Dauer: 20-40 Minuten · Alter: ab 8 Jahren

12



Pegasus Spiele