

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Mousquetaires du Roy

Un jeu de François Combe & Gilles Lehmann - Illustrations de Neriac & Arnaud Demaegd
Design de Cyril Demaegd - FAQ et forum : <http://www.ystari.com>

Remerciements : Chapeau bas, monsieur Alexandre Dumas ! Une embrassade de mousquetaire à Nico, Fabien et Karine sans oublier David et Stéphane, nos testeurs préférés. Un grand merci de François à ses amis de Réel, Terres Chamanes et de l'Ordalie et une chaleureuse dédicace aux trois Benoît, à Louis et à Ghislain. Un bouquet de baisers de Gilles à Lady Flo et aux deux petits mousquetaires Oriane et Virgile. Bravo à Céline et Hugo pour avoir ramené les ferrets au Louvre. Un salut amical à Yves Renou et à François Haffner. Enfin, Ystari dédie de tout cœur ce jeu à la mémoire de Vincent Moirin, le mousquetaire parti bien trop tôt. Tu nous manques !

Contenu de la boîte

- 1 plateau représentant les lieux de l'intrigue
- 4 plateaux individuels pour les Mousquetaires
- 5 figurines (Milady et 4 Mousquetaires)
- 10 dés spéciaux (6 bleus et 4 rouges)
- 2 plateaux amovibles recto-verso
- 70 jetons
- 110 cartes
- 1 sablier
- 1 paravent
- cette règle et son aide de jeu



Jeton Validation



Jeton Épopée

Il était une fois...

1625. D'Artagnan, un jeune Gascon tout juste débarqué de sa province dans le but de devenir Mousquetaire du Roy, fait la connaissance d'Athos, Aramis, Porthos ainsi que de la belle Constance, lingère de la Reine. Bien vite, il se trouve mêlé à une intrigue dont l'enjeu est le destin de la France. En effet, le cardinal de Richelieu, premier ministre du Roy Louis XIII, essaye par tous les moyens de discréditer la Reine de France afin d'asseoir un peu plus son pouvoir sur le pays. Pour cela, il a organisé un grand bal auquel la Reine devra se présenter parée du somptueux collier de ferrets offert par son époux. Malheureusement, l'imprudente a offert ces bijoux à son amant, l'Anglais Buckingham. L'affaire est grave, d'autant que les relations entre les deux pays sont des plus tendues : l'Angleterre soutient en effet les insurgés protestants de la Rochelle, contre lesquels le Roy mène un siège long et épuisant. L'honneur d'une dame et la stabilité du royaume étant en jeu, nos Mousquetaires décident donc d'intervenir. Mais c'est sans compter sur la perfide Milady de Winter, agent du cardinal, qui fera tout pour les arrêter dans cette quête...



But du Jeu

Dans ce jeu, deux camps s'affrontent. D'un côté, les Mousquetaires : **pour remporter la partie, il leur suffit de terminer la Quête des ferrets de la Reine avant la fin du temps imparti.** De l'autre côté, Milady : **son but est d'empêcher les Mousquetaires de terminer leur mission** soit par épuisement du temps, soit en déclenchant l'un des événements qui arrêtent la partie (défaite militaire à la Rochelle, déshonneur de la Reine au Louvre, mort de Constance à Paris).

Milady



Milady dispose de nombreuses armes pour nuire aux Mousquetaires :

1) Rochefort : c'est le garde du corps de la belle et l'une des plus fines lames de France. Grâce à lui, Milady pourra intervenir dans les plans des Mousquetaires en interrompant leurs actions par des duels.

A) Santé : c'est le nombre de points de vie dont dispose Rochefort.

B) Combat : c'est le nombre de dés rouges que Rochefort lance pour les combats.

C) Botte : c'est la botte secrète de Rochefort.

D) Récompense : si les Mousquetaires parviennent à mettre Rochefort hors de combat (voir plus loin), ils reçoivent une carte «Un pour tous, tous pour un» en récompense.

2) Adversaires : en plus de Rochefort, Milady dispose d'une armée de sbires qu'elle placera sur la Route des Mousquetaires. Ces adversaires sont :

- 12 cartes, pour les missions à Paris ou au Louvre.

A) Force : c'est la valeur du personnage, comprise entre 1 et 3 (voir plus loin).

B) Nom : c'est le nom de l'adversaire.

C) Récompense : c'est ce que gagnent les Mousquetaires quand ils éliminent cet adversaire.

D) Pouvoir spécial : c'est le pouvoir spécial dont dispose cet adversaire.

E) Combat : c'est le nombre de dés rouges que l'adversaire lance pour les combats.

- 27 jetons pour la Quête des ferrets. Là encore, Milady utilisera les dés rouges pour combattre.

3) Embûches (5 cartes) : en plus des adversaires, Milady pourra jouer ces cartes, qui placeront des difficultés supplémentaires sur la route des Mousquetaires.

4) Perfidie (15 cartes) : ces cartes permettent à Milady de provoquer un événement malheureux pour les Mousquetaires. Milady peut jouer une carte Perfidie au début de chaque tour.

5) Paris (6 cartes) : ces cartes sont le fruit des complots de Milady à Paris. Elles déclenchent des événements négatifs à chaque fin de tour tant qu'elles n'ont pas été réglées.

6) Louvre (8 cartes) : ces cartes présentent des missions qui ont pour but de déshonorer la Reine au Louvre. Elles sont à double tranchant car si les Mousquetaires agissent vite au Louvre, ils gagneront de l'argent et des jetons Épopée qui les aideront dans la Quête des ferrets. D'un autre côté, s'ils tardent trop, l'honneur de la Reine baissera inexorablement.

note : Milady dispose également de 6 cartes Lieux pour programmer ses déplacements en secret.

Mousquetaires



Chaque Mousquetaire dispose d'une figurine et d'une fiche de personnage, qui représente ses capacités :

- 1) **Nom** : c'est le nom du personnage incarné par le joueur.
- 2) **Portrait** : c'est la représentation du personnage dans le jeu.
- 3) **Santé** : c'est le nombre de points de vie dont dispose le Mousquetaire. À chaque fois que ce dernier reçoit des blessures, le marqueur de points de vie baisse. S'il atteint le cœur bleu, alors le Mousquetaire est **hors de combat** (mais pas mort !).
- 4) **Compétences** : ces compétences représentent la valeur des Mousquetaires dans les disciplines sociales des gentilshommes de l'époque. On mesure ainsi leur **érudition** (un livre), leur **noblesse** (une pièce d'échec), leur **galanterie** (une rose) et leur **panache** (une plume). Plus la valeur est élevée, meilleur est le Mousquetaire.
- 5) **Combat** : représente le nombre de dés bleus que le Mousquetaire lance lors des combats.
- 6) **Botte secrète** : représente la botte secrète du Mousquetaire. Réussir cette botte avec les dés bleus aide à remporter les duels. Au cours du jeu, les Mousquetaires pourront améliorer cette botte.
- 7) **Améliorations** : au cours du jeu, les Mousquetaires pourront acquérir chacun jusqu'à 2 compétences supplémentaires. Elles seront stockées sur ces emplacements.
- 8) **Équipement** : au cours du jeu, les Mousquetaires pourront acquérir chacun de l'équipement (pistolets, cuirasse,...) qui sera stocké sur ces 2 emplacements.
- 9) **Capacité spéciale** : chaque Mousquetaire dispose d'une capacité spéciale :
 - **d'Artagnan** (bretteur extraordinaire) : d'Artagnan est un maître du duel. Il commence donc avec une meilleure botte que ses camarades et a l'opportunité d'en acheter une seconde en cours de partie.
 - **Aramis** (ruse diabolique) : Aramis est le plus réfléchi des Mousquetaires, et ses ruses règlent bien des problèmes. Une fois par tour, il peut utiliser 1 carte Aventure (voir plus loin) pour gagner un bonus de +1 à un défi de n'importe quel type ou de 1 dé bleu à un combat.
 - **Athos** (sombre secret) : Athos est l'ex-mari de Milady et il est le seul à connaître le sombre passé de la dame. En conséquence, Milady, par peur d'être découverte, n'utilisera jamais Rochefort contre lui. Athos et Rochefort ne peuvent donc jamais s'affronter.
 - **Porthos** (vigueur exceptionnelle) : Porthos est une force de la nature. Il dispose de 2 points de vie de plus que ses camarades.

Au cours du jeu, les Mousquetaires utiliseront le paquet de **cartes Aventure** pour interagir avec le jeu et Milady. Il y a 3 types de carte Aventure :

- A) 24 cartes Compétence** (6 de chaque) qui seront utilisées lors des défis.
- B) 16 cartes Combat** qui seront utilisées lors des duels. Parmi celles-ci, on trouve 3 cartes **double Combat** qui comptent comme 2 cartes Combat.
- C) 7 cartes Personnage** qui aideront les Mousquetaires au cours de leur quête.

Note : au cours du jeu les joueurs peuvent parler librement de leur main et se montrer des cartes mais dans ce cas, ils doivent également tenir Milady informée (ils ne peuvent pas user de messes basses ou se montrer les cartes discrètement).

Plateau



Le jeu se déroule sur un plateau représentant les lieux de l'intrigue. Le plateau est divisé en cases qui sont :

- 1) **Compteurs** : le compteur de gauche mesure le temps passé par les Mousquetaires et celui de droite est leur bourse commune (à cette époque la monnaie est la pistole).
- 2) **Arsenal** : c'est là que sont stockés les jetons Équipement et Amélioration que les Mousquetaires pourront acquérir.
- 3) **Quête des ferrets** : c'est le lieu principal du jeu. Il est constitué de 4 plateaux amovibles représentant les étapes de l'aventure des Mousquetaires. Pour triompher, ceux-ci devront franchir ces plateaux dans l'ordre, en affrontant «l'armée» de Milady et à l'aide des jetons Épopée récupérés en cours de partie.
- 4) **Milady** : ce lieu est interdit aux Mousquetaires. C'est là que Milady ourdit ses complots à Paris. C'est également l'endroit où l'on trouve les caractéristiques de Rochefort.
- 5) **Richelieu** : c'est principalement là que Milady récupère des cartes Perfidie. Les Mousquetaires peuvent également venir en ce lieu pour empêcher la belle de nuire, mais ils risquent d'être emprisonnés s'ils ne la trouvent pas !
- 6) **Vieux-Colombier** : c'est l'hôtel des Mousquetaires. S'ils sont hors de combat, c'est là qu'ils reviennent prendre des forces.
- 7) **Bastille** : c'est la prison dans laquelle sont parfois envoyés les Mousquetaires. Pour s'évader, ils devront combattre ou soudoyer les geôliers puis seront déplacés sur le Vieux-Colombier.
- 8) **Paris** : c'est là que Milady joue ses cartes Paris.
- 9) **Le Louvre** : c'est là que se déclenchent les cartes Louvre, qui ont pour effet de faire baisser l'honneur de la Reine.
- 10) **La Rochelle** : c'est là qu'à chaque tour est vérifié l'état du siège de la Rochelle. Si tout se passe bien, les Mousquetaires peuvent espérer des récompenses, mais dans le cas contraire l'intrigante Milady peut remporter la partie !

Principes généraux

Au fil du jeu, les Mousquetaires devront remplir des **missions**. Au cours de celles-ci, ils devront affronter 3 types de situations : les **défis**, les **duels** et les **embûches**. Pour terminer une mission, les Mousquetaires devront remporter tous les défis, duels et embûches qui la composent.

1) Défis : un défi est un test basé sur l'une des compétences des Mousquetaires (Érudition, Galanterie, Noblesse ou Panache). Sa valeur est comprise entre 5 (facile) et 8 (difficile). Pour réussir un défi, un Mousquetaire doit atteindre cette valeur en prenant pour base sa compétence et en jouant des cartes Aventure du bon type (par exemple une ou plusieurs cartes Noblesse pour un défi de Noblesse). Chaque carte ainsi jouée rajoute 1 point au Mousquetaire. Le Mousquetaire peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite (y compris aucune carte), tant qu'elles sont du bon type. Quand le Mousquetaire a atteint la valeur du défi, celui-ci est remporté et l'on pose un jeton Validation dessus pour le signaler. Les cartes jouées sont défaussées.

2) Duels : un duel est un combat entre un Mousquetaire et un Adversaire, joué par Milady. Pour résoudre un combat, chaque camp utilisera ses dés (bleus pour les Mousquetaires, rouges pour Milady). Les dés sont lancés simultanément.

- Le Mousquetaire lance autant de dés bleus que sa valeur de combat (de base : 3 dés) plus un dé par carte Combat (ou deux dés par carte double Combat) qu'il défausse. Il est impossible pour un Mousquetaire de lancer plus de 6 dés bleus. De plus, les Mousquetaires disposent éventuellement de matériel pour améliorer leurs chances. (voir «S'équiper»).

- Pour Milady, le nombre de dés rouges est fixé sur la carte ou le jeton. Cependant, les adversaires disposent généralement d'une capacité spéciale.

Botte secrète : une fois les dés lancés, le Mousquetaire vérifie s'il a passé sa botte. La botte passe si parmi les dés lancés on en trouve 3 qui correspondent à la botte indiquée sur la fiche de personnage du Mousquetaire. Si la botte est passée, l'Adversaire perd un point de vie (voir Blessures) et ses dés rouges sont ignorés. Cependant sa capacité spéciale peut éventuellement agir (par exemple «Jussac» inflige une blessure quoi qu'il arrive).

Note : si d'Artagnan possède 2 bottes, il gagne en réalisant n'importe laquelle des deux.

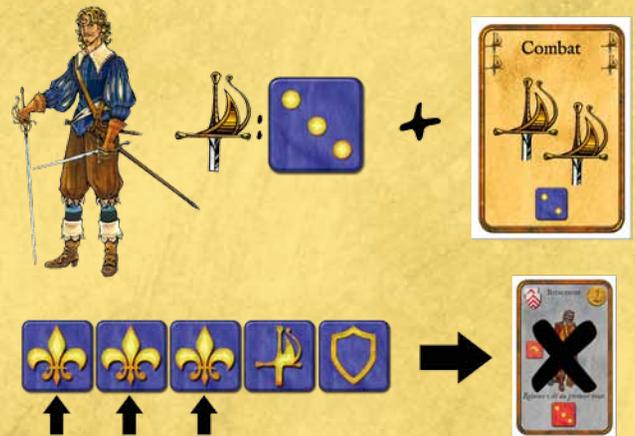
Milady possède quelques Adversaires disposant d'une botte secrète. S'ils passent leur botte secrète, ils gagnent automatiquement le combat et le Mousquetaire perd 1 point de vie. Enfin, si les deux camps passent leur botte, chacun inflige une perte d'un point de vie à son adversaire.

Autres résultats : si aucun des camps n'est parvenu à passer sa botte secrète, on compare les Épées et les Boucliers obtenus lors du lancer (les Lys des Mousquetaires ne servent plus à rien). Chaque Épée bleue est annulée par un Bouclier rouge et chaque Épée rouge par un Bouclier bleu. Chaque Épée non annulée retire 1 point de vie à l'opposant.

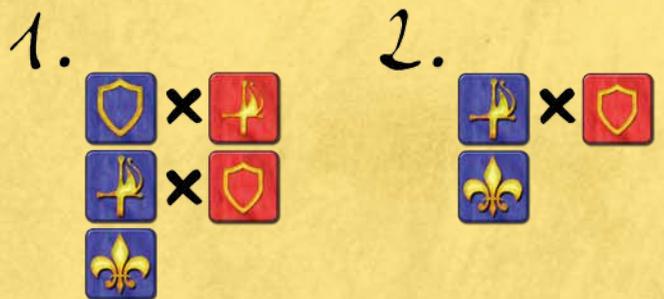
Égalités : si après le lancer de dé, aucun des camps n'a infligé de dommages à son opposant, c'est une égalité. Chacun des deux camps ôte alors un dé à son total et relance les dés restants (le Mousquetaire ne peut plus rajouter de carte Combat). Si une nouvelle égalité se produit, on continue ainsi jusqu'à ce qu'au moins un des camps touche.



Exemple : d'Artagnan arrive au Louvre pour enquêter sur l'affaire des poisons. C'est un défi de Panache de valeur 7. La valeur de Panache de d'Artagnan est de 4, il joue donc trois cartes Panache (+3). Le défi est donc remporté et un jeton Validation est placé dessus pour le signaler. Les cartes Panache jouées sont défaussées.



Exemple : Aramis affronte le sinistre Brisemont. Il décide de jouer une carte double Combat, et lance donc 5 dés bleus. Milady, qui joue pour Brisemont, lance 3 dés rouges. Aramis obtient 3 Lys, 1 Épée et 1 Bouclier. Comme sa botte est 3 Lys, il remporte le combat et Brisemont est piteusement éliminé, sans même que l'on ne consulte le résultat de ses dés.



Exemple : Athos affronte un adversaire avec 3 dés bleus contre 2 dés rouges. Il obtient Bouclier, Épée, Lys et le sbire Épée, Bouclier. Les deux camps s'annulent. Athos relance donc 2 dés et obtient Épée, Lys et le sbire 1 seul dé et obtient Bouclier. C'est une nouvelle égalité. Athos va donc relancer 1 dé et le sbire aucun. Si Athos obtient Épée, le sbire perdra 1 point de vie mais dans les autres cas (Bouclier ou Lys) le duel débouchera sur une égalité.

Si les deux camps n'ont plus aucun dé à lancer, le combat s'arrête également : le duel est un échec. Il faudra alors déclencher ultérieurement un autre duel pour éliminer l'adversaire.

Blessures : les Mousquetaires disposent sur leur fiche de personnage de 3 points de vie (Porthos en a 5). Quand un Mousquetaire est touché, il comptabilise les blessures reçues en faisant baisser son marqueur de points de vie. S'il arrive à zéro (le cœur Bleu), il est alors **hors de combat**. Sa figurine est déplacée sur la case du **Vieux-Colombier en position couchée**.

Les Adversaires disposent généralement d'un seul point de vie. Au premier dommage reçu, ils sont retirés du jeu. Cependant :

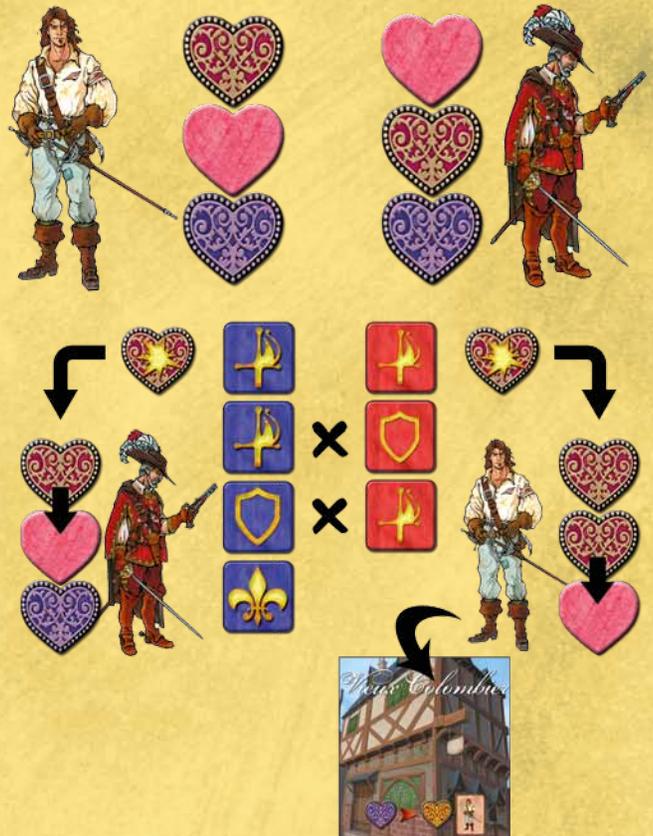
- Le sbire revient toujours dans la main de Milady au lieu d'être retiré du jeu.
- Rochefort dispose de 5 points de vie et Milady peut le soigner grâce à certaines cartes Perfidie («Baume»).
- Cavois dispose de 2 points de vie.

Échecs : si le Mousquetaire est touché (perte d'au moins 1 point de vie) sans pour autant éliminer son adversaire ou encore si les deux adversaires se n'ont plus de dés à lancer, alors le duel s'arrête sur cet échec. Il faudra alors déclencher ultérieurement un autre duel pour éliminer l'adversaire.

Récompense : si le Mousquetaire parvient à éliminer son adversaire, il touche alors en récompense les pistoles et/ou jetons Épopée indiqués dans le coin supérieur droit de la carte Adversaire. Les pistoles sont reportées dans la bourse commune et les jetons Épopée sont placés sur le plateau de la Quête (voir plus loin).

3) Embûches : les embûches sont des cartes jouées en même temps que les Adversaires par Milady (au maximum **une carte Embûche par mission**). Elles posent des conditions spéciales sur le lieu où elles sont jouées, et les Mousquetaires doivent obligatoirement s'y conformer. Les embûches disparaissent, soit quand elles sont surmontées («Mendiants», «Courtisane», «Nemesis») soit avec la mission, que celle-ci soit un succès ou un échec («Voleur», «Assassin») et Milady ne pourra donc **jamais** récupérer une embûche en main.

Exemple : d'Artagnan, qui n'a plus que 1 point de vie, affronte Cavois (2 points de vie, qui lance 4 dés rouges). Il ajoute deux cartes Combat pour jeter 5 dés et obtient : 2 Épées et 3 Boucliers. Cavois obtient 2 Épées et 2 Boucliers. C'est une égalité puisqu'aucun dommage n'est infligé. D'Artagnan et Cavois ôtent donc 1 dé à leur total et relancent...



Exemple (suite) : avec ses 4 dés, d'Artagnan obtient 2 Épées, 1 Bouclier et 1 Lys. Cavois qui ne lance plus que 3 dés, obtient 2 Épées et 1 Bouclier. Il ne pare qu'une des deux Épées et perd donc 1 point de vie (il lui en reste 1). D'Artagnan perd son dernier point de vie. Il est donc hors de combat et le joueur place sa figurine couchée au Vieux-Colombier. S'il n'avait pas perdu ce point de vie, d'Artagnan n'aurait pas été mis hors de combat, mais le duel aurait quand même été un échec, puisque Cavois est toujours en vie.



Tour de Jeu (5 joueurs)

La partie se joue en **tours de jeu**. Chaque tour est décomposé en **4 phases**.

I - Milady

1) Destination

Milady choisit l'une de ses cartes Lieu et la place, face cachée, à proximité du plateau. Cette carte représente l'endroit où Milady se rendra à ce tour de jeu. Suivant les actions des Mousquetaires, ce choix pourra donner lieu à des confrontations avec Rochefort (voir plus loin).



Une carte Lieu (Rochelle)

2) Carte Paris

Si Milady a une carte Paris en main, elle peut placer cette carte sur l'emplacement réservé à cet effet de la case Paris. Si une carte Paris est déjà en place, elle peut remplacer la carte si elle le souhaite (l'ancienne carte est alors défaussée).

3) Perfidie

Milady peut au choix :

- Tirer la première carte Perfidie de sa pioche et l'ajouter à sa main.
- Jouer une carte Perfidie de sa main. Les effets de la carte sont immédiatement appliqués.

On passe alors à la phase suivante.

II - Mousquetaires

Chaque Mousquetaire qui n'est pas hors de combat a à présent l'opportunité d'effectuer **3 actions**. Les Mousquetaires peuvent jouer dans l'ordre qu'ils souhaitent, mais un Mousquetaire qui joue doit effectuer la totalité de ses 3 actions avant qu'un autre Mousquetaire ne joue. Les actions disponibles sont rappelées sur la carte Action de chaque joueur.

Un Mousquetaire peut effectuer la même action plusieurs fois (il est par exemple possible de piocher trois fois).

1) Piocher une carte Aventure

Le joueur prend la première carte Aventure de la pioche et l'ajoute à sa main.

Note : si la pioche de cartes Aventure est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées et l'on forme une nouvelle pioche.

2) Se déplacer

Le joueur déplace son personnage sur le plateau d'un lieu à n'importe quel autre lieu autorisé. Les lieux autorisés pour les Mousquetaires sont ceux libellés en blanc sur le plateau. Il leur est donc impossible de se rendre chez Milady ou encore délibérément à la Bastille.

Note : il est bien sûr impossible de déplacer sa figurine sur la case des compteurs ou sur l'Arsenal.

3) Échanger :

Le joueur peut échanger des cartes Aventure et des Équipements (voir plus loin) avec **un seul** autre joueur présent **sur le même lieu** que lui (les échanges à 3 au cours d'une même action sont donc interdits). Cela ne coûte une action qu'au joueur à l'origine de l'échange. Pour le reste, les échanges sont libres et sans limites, il est donc possible pour un joueur de donner toutes ses cartes et de rien recevoir en échange s'il le souhaite.

4) Jouer une carte Personnage

Le joueur joue l'une des cartes Personnage de sa main et en applique les effets.

Note : il n'est pas nécessaire d'être dans un lieu spécifique pour jouer une carte Personnage. Par exemple la carte «M. de Bassompierre» peut être jouée même si le Mousquetaire n'est pas à la Rochelle.

5) Poser des renforts à la Rochelle

Un joueur se trouvant à la Rochelle pose une carte Combat, face visible, sous le plateau. Les cartes posées ainsi seront utilisées pour résoudre le siège de la Rochelle lors de la phase III.

Important : les Mousquetaires ne peuvent pas poser plus de 3 cartes Combat à la Rochelle, mais peuvent y inclure des double Combat. La carte personnage «M. de Bassompierre» compte dans cette limite. Une carte posée ne peut pas être remplacée.

Note : Aramis ne peut pas utiliser son pouvoir à la Rochelle pour poser une carte quelconque.

6) Résoudre un Défi

Un joueur situé sur le même lieu qu'un défi peut le résoudre en suivant la procédure indiquée dans les principes généraux (voir plus haut).

7) Tenter un Duel

Un joueur situé sur le même lieu qu'un adversaire peut le provoquer en duel en suivant la procédure indiquée dans les principes généraux (voir plus haut).

8) S'équiper ou s'améliorer

Quel que soit le lieu où il se trouve, un joueur peut acheter des jetons Équipement ou Amélioration à l'Arsenal. Pour une même action, le joueur peut acheter jusqu'à **2 éléments**. Les jetons achetés (à l'exception du baume) sont ensuite placés sur les emplacements correspondants de la fiche de personnage du joueur. Il est cependant impossible de posséder sur sa fiche 2 éléments identiques (par exemple 2 pistolets ou encore 2 compétences Noblesse). Si un joueur n'a plus d'emplacement disponible, il peut remplacer l'un de ses jetons, mais le jeton remplacé est définitivement défaussé. Les jetons sont en nombre limité (par exemple, seulement 2 pistolets) et si un type de jeton est épuisé, il n'est plus disponible à l'achat.

Note : les joueurs peuvent échanger des équipements, mais pas les améliorations.

a) Équipements :

- **Pur-sang** : un pur-sang permet d'effectuer une action de déplacement d'un lieu vers un autre gratuitement, une fois par tour.
- **Pistolet** : un joueur équipé d'un pistolet dispose d'une Épée supplémentaire au premier lancer de tous ses duels. Au résultat de ses dés il ajoute donc un résultat «Épée». En cas d'égalité à l'issue du premier tour du duel, le pistolet n'est plus utilisable pour la suite du duel.
- **Cuirasse** : un joueur équipé d'une cuirasse dispose d'un Bouclier supplémentaire pour tout le duel. Au résultat de ses dés il ajoute donc en permanence un résultat «Bouclier».
- **Lame de Tolède** : un joueur équipé d'une lame de Tolède a la possibilité de relancer 1 dé lors du duel (une seule fois pour tout le duel). Cette relance n'est pas obligatoire et peut intervenir à n'importe quel lancer du duel.

b) Améliorations :

- **Baume** : un joueur qui achète le baume regagne immédiatement 2 points de vie. Le jeton est ensuite retiré du jeu.
Note : il est impossible de conserver le baume pour une utilisation ultérieure.
- **Botte améliorée** : un joueur qui achète la botte améliorée la place sur sa fiche de personnage, par dessus son ancienne botte. Cette nouvelle botte remplace donc la précédente.
*Note : la botte améliorée ne coûte pas d'argent, mais une carte de Combat. D'Artagnan, s'il achète cette botte, la placera sur l'emplacement vide de sa fiche et l'utilisera **en plus** de son ancienne botte.*
- **Compétence améliorée** : un joueur qui achète une compétence améliorée la place sur sa fiche. Désormais, son score de base dans cette compétence est augmenté de 1.
Note : chaque compétence est disponible en 2 exemplaires dans l'Arsenal. Un joueur peut acquérir celle de son choix pour peu qu'elle soit disponible.

Mousquetaires hors de combat :

Si un Mousquetaire a été mis hors de combat lors du tour précédent ou encore lors de la phase I par une blessure infligée par Milady (carte Perfidie), il n'effectue pas ses 3 actions. À la place, il redresse sa figurine, lui rend tous ses points de vie et pioche une carte Aventure. Son tour de jeu est à présent terminé.

Note : pour indiquer aux autres joueurs que son tour est terminé, un Mousquetaire peut retourner sa carte résumé.

Fin de la phase :

Dès que chaque Mousquetaire valide a effectué ses 3 actions, la phase prend fin. Si les Mousquetaires n'ont pas découvert le lieu dans lequel s'est rendue Milady au cours du tour (voir plus loin), elle révèle à présent sa carte Lieu et effectue l'action associée si besoin est (voir «Lieux»).

Rochefort

En fonction de la carte Lieu choisie par Milady, les Mousquetaires devront parfois affronter Rochefort, son garde du corps. En effet si Milady a choisi de se rendre à Paris, au Louvre ou à la Quête des ferrets, elle peut tenter d'empêcher les Mousquetaires d'y résoudre un défi, une embûche ou un duel.

Procédure :

Si Milady se trouve sur un lieu où un joueur tente de résoudre une mission (c'est-à-dire résoudre un défi, un duel ou une carte Paris, à l'exclusion de toute autre action, comme par exemple piocher), elle doit se révéler en dévoilant sa carte Lieu et en posant sa figurine sur le lieu. L'action tentée par le Mousquetaire est alors suspendue **provisoirement** et il doit d'abord affronter Rochefort en duel. Le duel est réglé normalement et le Mousquetaire peut y investir des cartes Combat.

Note : le Duel avec Rochefort est une interruption et ne coûte donc pas d'action au Mousquetaire.

Pouvoir spécial d'Athos :

Milady ne peut pas intervenir si c'est Athos qui résout une mission sur le lieu où elle se trouve. Elle n'a donc pas besoin de se révéler si Athos agit en premier sur le lieu où elle est. Par contre, elle se révèle normalement si d'autres joueurs tentent leur chance (Athos ne les protège pas). De même, Athos ignore Rochefort s'il se rend sur un lieu où Milady s'est révélée. Il ne peut donc en aucun cas provoquer un duel avec Rochefort.



Résultat du Duel :

- Si Rochefort perd au moins un point de vie, il s'enfuit et Milady replace sa figurine chez elle (mais elle ne pourra pas tirer de carte Paris à la fin du tour). Le joueur, s'il n'est pas hors de combat, doit alors reprendre le cours de son action (sans pouvoir la changer).
- Si Rochefort n'a pas été blessé lors du Duel, l'action du Mousquetaire est perdue et Rochefort reste en place. Jusqu'à ce qu'il soit blessé, il affrontera donc à nouveau tout Mousquetaire (sauf Athos) souhaitant résoudre une mission en ce lieu.

Rochefort hors de combat (perte de tous ses points de vie) :

Tant que Rochefort est hors de combat, Milady ne peut plus se rendre à Paris, au Louvre ou à la Quête des ferrets. De plus, les Mousquetaires gagnent une carte Un pour Tous. Il n'est toutefois possible de gagner cette carte qu'une fois par ce moyen, même si Rochefort est mis hors de combat plusieurs fois dans la partie. Pour soigner Rochefort, Milady doit jouer une carte Perfidie lui rendant des points de vie («Baume»).

III - La Rochelle

L'état du siège de la Rochelle est à présent vérifié (voir «Lieux»).

IV - Fin du tour

Plusieurs événements se produisent :

- 1) Avancée du jeton Temps** : le compteur progresse d'une case vers le bas. Si la dernière case du compteur est atteinte par cette avancée, Milady gagne la partie !
 - 2) Avancée du jeton Louvre** : le compteur progresse d'une case vers le bas et les conséquences de l'avancée sont appliquées (voir section «Le Louvre»).
 - 3) Carte Paris** : si une carte Paris est en jeu, son effet est appliqué. Milady peut éventuellement remporter la partie (carte «L'enlèvement»).
- Si la partie n'est pas remportée par Milady, un nouveau tour commence alors.

Fin du Jeu

Si les Mousquetaires parviennent à terminer le 4ème plateau de la Quête, ils remportent immédiatement la partie (on ne termine pas le tour de jeu).

Milady remporte immédiatement la partie si :

- Le jeton Temps atteint la case Richelieu (case la plus basse).
- Le jeton de la Rochelle atteint la case Richelieu (case la plus à gauche).
- Le jeton Reine atteint la case Richelieu (case la plus à droite).
- Constance est étranglée (6 succès de Milady sur la carte Paris «L'enlèvement»).

Cartes Un pour Tous, Tous pour Un !

Au cours du jeu, en mettant Rochefort hors de combat ou si le siège de la Rochelle tourne en leur faveur, les Mousquetaires peuvent gagner l'une de ces cartes qui permettent de suspendre des événements négatifs ou d'en entraîner des positifs (du point de vue des Mousquetaires s'entend). Une carte «Un pour tous, tous pour un !» est jouable à tout moment et il est donc éventuellement possible, par ce biais, d'empêcher Milady de remporter la partie.

La carte permet de déclencher un effet au choix parmi trois :

- Le jeton Temps ne progresse pas à ce tour : si cet effet est déclenché, le jeton Temps n'avancera pas lors de la phase IV (avancée normale ou avancée supplémentaire due à la carte Paris «La disparition»). Si l'effet est déclenché en début de tour, il contre également le carte Perfidie «Impasse» si elle vient d'être jouée et se prolonge jusqu'à la fin du tour.
- La Reine regagne 2 points d'honneur : 2 points d'honneur sont simplement rendus à la Reine. Là encore, l'effet est immédiat et il est possible de sauver l'honneur de la Reine grâce à ce moyen s'il atteint la case Richelieu (case la plus à droite).
- 2 jetons Épopée : à tout moment, la carte vaut 2 jetons Épopée. Le stock de ces jetons étant limité, il n'est pas nécessaire de convertir la carte en jetons pour l'utiliser. En revanche, si les Mousquetaires n'utilisent qu'un «jeton» de la carte, ils peuvent «faire de la monnaie» et donc prendre un second jeton au stock et le placer sur le plateau de la Quête pour l'utiliser plus tard.

Une fois la carte jouée, elle est définitivement retirée du jeu.



Lieux

L'hôtel de Milady

Cet endroit est le refuge de Milady et de son garde du corps, le fidèle Rochefort. C'est à cet endroit que la dame reçoit ses nombreux amants et ourdit ses complots perfides contre Constance...

Action de Milady : quand Milady se trouve en son hôtel, elle peut sélectionner une carte Paris parmi celles qui lui restent à piocher. Elle ajoute cette carte à sa main et pourra la mettre en place dès le début du tour suivant (lors de la phase I).

Action des Mousquetaires : les Mousquetaires ne peuvent pas pénétrer en ce lieu.



Le cabinet de Richelieu

A cet endroit les deux camps peuvent rencontrer l'homme en rouge qui tire les ficelles de toutes les machinations en France et cherche à perdre la Reine. Une rencontre risquée pour les Mousquetaires...

Action de Milady : Si Milady termine le tour dans ce lieu sans avoir reçu la visite d'un Mousquetaire, elle dispose de 2 choix :

- Choisir une carte Perfidie dans la pioche. Elle remélange ensuite la pioche de cartes Perfidie.
- Piocher autant de cartes Perfidie que nécessaire pour ramener sa main à 3 cartes.

Action des Mousquetaires : Si un Mousquetaire se présente en ce lieu et que Milady s'y trouve, elle doit immédiatement révéler sa présence en montrant sa carte Lieu. Le Mousquetaire empêche alors Milady de piocher des cartes (elle se cache du Mousquetaire et perd simplement son action). Si Milady n'est pas là, alors le Mousquetaire est immédiatement transféré à la Bastille et son tour de jeu s'arrête.

Note : la capacité spéciale d'Athos n'est pas active en ce lieu. Milady se révèle donc même en sa présence.



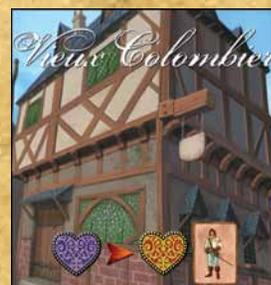
L'hôtel du Vieux-Colombier

C'est à cet endroit que les Mousquetaires logent sous l'œil de leur capitaine, Tréville...

Action de Milady : Milady ne peut pas se rendre en ce lieu.

Action des Mousquetaires : Dès qu'un Mousquetaire est hors de combat, il est placé sur ce lieu, en position couchée. Au tour suivant (ou au cours du même tour s'il a été mis hors de combat par une carte Perfidie de Milady), il se relève et regagne tous ses points de vie puis pioche une carte Aventure, mais ne peut rien faire de plus.

Note : un Mousquetaire valide peut se rendre au Vieux-Colombier et échanger des cartes et des équipements avec un Mousquetaire hors de combat.



La Bastille

La forteresse de la Bastille sert de prison aux ennemis du Cardinal. Fort heureusement, les Mousquetaires en connaissent bien les recoins !

Action de Milady : Milady ne peut pas se rendre en ce lieu.

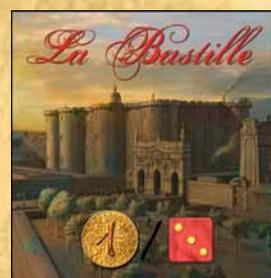
Action des Mousquetaires : les Mousquetaires ne peuvent pas se rendre volontairement à la Bastille. Ils peuvent y être envoyés par le Cardinal, ou par une Perfidie de Milady.

- **Cardinal** : un joueur envoyé à la Bastille par le Cardinal a terminé son tour. Il pourra tenter de sortir au tour suivant.
- **Perfidie «Embastillé»** : un joueur envoyé à la Bastille par ce biais commence son tour à la Bastille. Il pourra tenter de sortir immédiatement.

Sortir de la Bastille : Sortir de la Bastille coûte 1 action (c'est un déplacement particulier). Il existe deux moyens de sortir :

- **Soudoyer les geôliers** : le Mousquetaire paye 1 pistole et place sa figurine au Vieux-Colombier.
- **S'évader** : le Mousquetaire doit affronter un adversaire de valeur 3. Quel que soit le résultat du combat, il place ensuite sa figurine au Vieux-Colombier. Toutefois, s'il est mis hors de combat au cours de la tentative, il est transféré au Vieux-Colombier et suit immédiatement la procédure de ce lieu (il se relève, récupère ses points de vie et pioche une carte. Son tour est terminé).

Note : pour s'évader, le joueur peut utiliser normalement ses équipements.



Une fois sur la case du Vieux-Colombier, le Mousquetaire, s'il n'est pas hors de combat, peut reprendre son tour de jeu normalement. Il lui reste donc 2 actions à effectuer.

Paris

Paris est le lieu de tous les dangers pour les Mousquetaires. C'est là que Milady posera les missions les plus difficiles, visant le plus souvent Constance, la bien-aimée de d'Artagnan...



Cartes Paris

Les cartes Paris proposent aux Mousquetaires des défis, des duels et une condition de résolution avec un effet néfaste qui se déclenchera en fin de tour. Pour terminer une carte Paris, les Mousquetaires doivent en remplir toutes les étapes, dans l'ordre qu'ils souhaitent.

A) Titre de la mission

B) Défi : dès que le défi est rempli, un jeton Validation est placé dessus à titre de rappel.

C) Force : quand elle place une carte Paris, Milady ajoute également des cartes Adversaire ou Embûche à proximité du lieu. La force totale des cartes ajoutées doit correspondre à celle indiquée sur la carte (par exemple ici, un Adversaire de force 3, une Embûche et deux adversaires de force 1 ou encore une Embûche et un Adversaire de force 2).

Rappel : il est impossible de placer plus d'une carte Embûche à la fois.

D) Intitulé : conditions particulières de la mission. Cette condition implique parfois les Mousquetaires et parfois Milady. Dans tous les cas, un effet néfaste est décrit.

Action de Milady : à Paris, Milady peut faire intervenir Rochefort dès qu'un Mousquetaire tente de résoudre un défi, un duel, ou encore d'obtenir des succès sur les missions le nécessitant (Rochefort n'intervient pas pour les embûches).

Action des Mousquetaires : à Paris, les Mousquetaires doivent tenter de terminer la mission posée par Milady en suivant les indications de la carte Paris. En fonction de la carte, ils devront résoudre des défis, des duels (et éventuellement des embûches), défausser des cartes ou lancer des dés (avec souvent plusieurs de ces éléments). Dès que toutes les conditions sont remplies, la carte est défaussée définitivement.

Succès : sur certaines cartes Paris, on demande à l'un des deux camps d'atteindre 6 succès pour terminer la mission. Ces succès sont mesurés au moyen de l'échelle située à Paris, avec le jeton Constance (E).

Note : À chaque nouvelle carte Paris, le jeton Constance repart bien entendu du bas de l'échelle.

Effet néfaste : Toutes les cartes Paris ont un effet néfaste. Celui-ci sera activé en fin de tour avec des effets variés (par exemple avancée du jeton Temps ou encore défaite directe des Mousquetaires pour la carte ci-dessus).

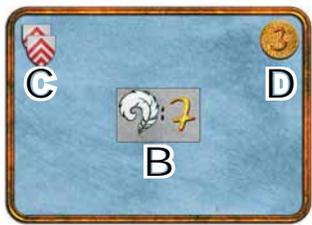
Nouvelle carte Paris : pendant la phase 1, Milady peut éventuellement décider de remplacer la carte Paris en cours par une nouvelle carte récupérée précédemment. Si elle fait ce choix, elle défausse définitivement l'ancienne carte Paris active et le jeton Constance est remis à zéro. Les éventuels adversaires restants à Paris reviennent dans sa main, mais s'il reste une Embûche, elle est défaussée définitivement.

Le Louvre

Au Louvre, palais du couple royal, Milady use de toute sa vilenie pour discréditer définitivement la Reine au moyen de missions mêlant défis et duels.



Carte Louvre



Les cartes Louvre proposent aux Mousquetaires un défi et des duels (éventuellement des embûches). Pour terminer une carte, les Mousquetaires doivent en remplir toutes les étapes, dans l'ordre qu'ils souhaitent.

A) Titre de la mission et présentation (au dos).

B) Défi : dès que le défi est rempli, un jeton Validation est placé dessus à titre de rappel.

C) Force : quand elle retourne une nouvelle carte Louvre, Milady ajoute également des cartes Adversaire ou Embûche à proximité du lieu. La force totale des cartes ajoutées doit correspondre à celle indiquée sur la carte (par exemple ici, un Adversaire de force 2 ou encore deux adversaires de force 1).

Rappel : il est impossible de placer plus d'une carte Embûche à la fois.

D) Récompense : dès que le **défi** est rempli, les Mousquetaires gagnent la récompense indiquée par la carte.

Action de Milady : au Louvre, Milady peut faire intervenir Rochefort dès qu'un Mousquetaire tente de résoudre un défi ou un duel (Rochefort n'intervient pas pour les embûches).

Action des Mousquetaires : au Louvre, les Mousquetaires doivent tenter de terminer la mission posée (défi, duels et éventuellement embûches). Dès que toutes les conditions sont remplies, la carte est défaussée définitivement. La mission suivante de la pile est alors révélée.

Avancée du temps : à la fin de chaque tour, si la mission n'est pas terminée, le jeton Louvre (E) progresse d'un cran vers le bas. Suivant la position du marqueur, des effets peuvent s'appliquer sur le jeton Reine (F).

Jetons Épopée : si les Mousquetaires parviennent à terminer la mission alors que le jeton Louvre est toujours sur la première case ou sur la seconde, ils remportent 2 jetons Épopée qui sont placés sur le plateau de la Quête.

Note : le stock de jetons Épopée est limité à 7. Les Mousquetaires ne peuvent donc en stocker plus de 7 sur la Quête.

Honneur de la Reine : dès que le jeton Louvre arrive sur la troisième case (lors de la phase IV), la Reine perd 1 point d'honneur (le jeton Reine est avancé d'une case vers la droite). Dès que le jeton arrive sur la case du bas, la Reine perd 2 points d'honneur supplémentaires (le jeton Reine est avancé de deux cases vers la droite) et Milady pioche une carte Perfidie. La mission est un échec.

Rappel : si l'honneur de la Reine atteint la case Richelieu, la partie est perdue pour les Mousquetaires.

Échec : si le jeton Louvre atteint la case du bas, la mission est un échec. La carte Louvre est défaussée et Milady récupère les éventuels adversaires non vaincus dans sa main. Cependant, les cartes Embûches ne sont pas récupérées, et sont donc défaussées avec la mission. La mission est **immédiatement** remplacée par la suivante dans la pile. Milady place de nouveaux adversaires, voire des embûches et le jeton Louvre est remis à zéro (case du haut).

Succès : si les Mousquetaires remportent la mission, celle-ci est défaussée et **immédiatement** remplacée par la suivante dans la pile. Milady place de nouveaux adversaires, voire des embûches et le jeton Louvre est remis à zéro (case du haut).

La Rochelle

À La Rochelle, le Roi de France mène un siège forcené contre les huguenots. Même si le Cardinal souhaite ardemment voir La Rochelle tomber, pour Milady l'occasion est trop belle de retarder les Mousquetaires. Elle outrepassa donc largement ses ordres par d'habiles sabotages...

L'état du siège de La Rochelle est vérifié lors de la phase III. Cet état est mesuré par une échelle sur laquelle circule le jeton La Rochelle (A). Ce jeton commence au milieu de l'échelle et se déplace en fonction de l'évolution des combats.

Action de Milady : si Milady est présente à La Rochelle, elle se révèle en fin de phase II, puis défausse une des cartes Combat posée par les Mousquetaires. On procède ensuite à la phase III.

Action des Mousquetaires : lors de leur tour de jeu, les Mousquetaires peuvent placer des cartes Combat en ce lieu.

Phase III : Milady ainsi qu'un des joueurs représentant les Mousquetaires, lancent les dés :

- Milady lance autant de dés rouges qu'indiqué par le jeton Temps (de 1 à 4 dés). De plus, ce nombre de dés peut être modifié par certaines cartes Perfidie («Renforts») et une carte Paris («Le trafiquant») lui donne une Épée de plus.
- Le Mousquetaire lance autant de dés bleus que de cartes Combat en place à La Rochelle. Le Mousquetaire lance un dé de plus si la carte «M. de Bassompierre» a été jouée, mais en aucun cas, les Mousquetaires ne peuvent lancer plus de 6 dés (en jouant 3 cartes double Combat) puisqu'ils ne peuvent pas poser plus de 3 cartes en ce lieu.

Résultat : seules les faces Épée comptent. Les bottes et équipements ne comptent pas.

- Si Milady et le Mousquetaire ont obtenu autant de faces Épée, le jeton La Rochelle ne bouge pas.
- Si Milady a obtenu plus de faces Épée que le Mousquetaire, elle déplace le jeton La Rochelle **vers la gauche**, d'un nombre de crans égal à la différence entre les Épées qu'elle a obtenues et celles qu'a obtenues le Mousquetaire.
- Si le Mousquetaire a obtenu plus de faces Épée que Milady, il déplace le jeton La Rochelle **vers la droite**, d'un nombre de crans égal à la différence entre les Épées qu'il a obtenues et celles qu'a obtenues Milady.

Sacrifice : les Mousquetaires peuvent cependant décider de se sacrifier pour modifier ce résultat. Chaque Mousquetaire présent à la Rochelle a en effet la possibilité, après le lancer des dés et avant l'avancée du jeton, de **sacrifier au maximum 1 point de vie** pour annuler une des Épées obtenues par Milady. Cela affecte bien sûr le mouvement du jeton La Rochelle.

Récompense : la première fois que le jeton La Rochelle atteint certains crans, Milady et les Mousquetaires obtiennent des récompenses :

- Si le jeton atteint le cran le plus à gauche (case Richelieu), Milady remporte la partie !
- Si le jeton atteint l'avant-dernier cran à gauche, Milady pioche une carte Perfidie.
- Si le jeton atteint l'avant-dernier cran à droite, les Mousquetaires gagnent un jeton Épopée, qui est placé à la Quête.
- Si le jeton atteint le dernier cran à droite, les Mousquetaires gagnent une carte Un pour Tous.

Note : les cartes Combat jouées à la Rochelle restent en place d'un tour sur l'autre tant qu'elles ne sont pas défaussées par Milady.



Exemple : à la phase III du tour 5, l'état du siège de la Rochelle est vérifié. Milady lance 2 dés rouges (comme l'indique le jeton Temps) et les Mousquetaires 2 dés (ils ont posé 2 cartes Combat à la Rochelle). Milady obtient 1 Épée et les Mousquetaires 1 également. Porthos étant présent il décide de se sacrifier, perd un point de vie et annule une Épée de Milady. Au final, les Mousquetaires ont 1 Épée et Milady aucune. Le jeton La Rochelle est donc déplacé d'un cran vers la droite.

La Quête des ferrets

La Quête des ferrets est constitué de 4 plateaux amovibles. Chaque plateau dispose de règles particulières. Les Mousquetaires, pour remporter la partie, devront triompher de ces 4 plateaux, dans l'ordre.

Jetons Adversaire : pour contrer les Mousquetaires à la Quête, Milady utilisera ses 27 jetons Adversaire. Cependant, certains jetons sont réservés à des plateaux particuliers :

- Les 4 jetons Leurre (qui sont vides) seront obligatoirement utilisés sur le plateau 1 (L'auberge du Lys d'or).
- Les 4 jetons représentant des compétences seront obligatoirement utilisés sur le plateau 4 (Les galeries du Louvre).

De plus, Milady dispose de 8 jetons particuliers (4 en double) pour lesquels elle ne lance pas les dés.



Ces adversaires ont un résultat fixé. Quand ils affrontent les Mousquetaires, le résultat de l'adversaire est donc celui indiqué sur le jeton. De plus, en cas d'égalité l'adversaire ne « perd pas de dé », c'est-à-dire que pour un éventuel second tour (et les suivants), il refait exactement le même résultat.

Piège : quand un Mousquetaire retourne le piège, il perd un point de vie puis défausse le jeton. Le fait de posséder une cuirasse n'empêche pas la perte de point de vie.

Action de Milady : Milady peut faire intervenir Rochefort dès qu'un Mousquetaire tente d'agir.

Action des Mousquetaires : varie suivant le plateau (voir ci-dessous).

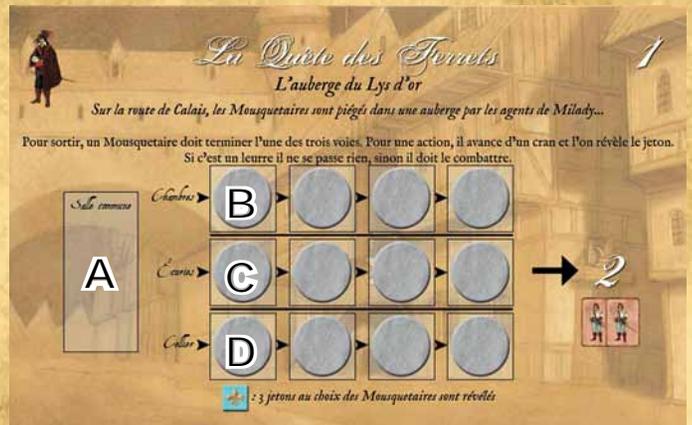
1) L'auberge du Lys d'or :

Mise en place : Milady place 8 adversaires ainsi que 4 jetons Leurre (les jetons vides), face cachée, sur les 12 emplacements du plateau (voir ci-contre).

Règles : les Mousquetaires arrivant sur la quête commencent dans la «Salle commune» (A). Pour une action, ils peuvent avancer sur la première case de l'un des 3 chemins : chambres (B), écuries (C), cellier (D). Le jeton Adversaire est révélé, puis un duel s'engage. Si l'adversaire est un leurre, le Mousquetaire n'a bien sûr pas besoin de combattre, mais l'action est tout de même dépensée. Si un Mousquetaire s'engage sur un chemin où certains jetons ont été éliminés par un autre joueur, il peut avancer de la salle commune jusqu'à la dernière case vide au prix d'une action.

Jetons Épopée : si les Mousquetaires disposent de jetons Épopée, ils peuvent les défausser pour révéler des adversaires. Pour chaque jeton défaussé, 3 jetons Adversaire au choix des Mousquetaires sont révélés.

Victoire : dès qu'un Mousquetaire a franchi les 4 étapes d'un chemin, le plateau est terminé. Le Mousquetaire qui a terminé le plateau pioche 2 cartes Aventure. Tous les jetons Adversaire non utilisés sont révélés, puis défaussés définitivement. On procède ensuite immédiatement à l'installation du plateau suivant.



2) Le passage vers l'Angleterre :

Mise en place : aucune.

Règles : les Mousquetaires doivent d'abord remporter les 4 défis (A), dans l'ordre qu'ils souhaitent. Pour chaque défi remporté, ils placent un jeton Validation sur le défi réalisé. Une fois que les 4 défis ont été remportés, les Mousquetaires peuvent affronter de Wardes (B). Le duel est réalisé normalement.

Jetons Épopée : si les Mousquetaires disposent de jetons Épopée, ils peuvent les défausser pour baisser la difficulté des défis. Pour chaque jeton défaussé, la valeur du défi tenté par le Mousquetaire baisse de 1.

Note : ces jetons ne servent pas lors du combat contre de Wardes.

Victoire : dès que de Wardes est vaincu, le plateau est terminé. Le Mousquetaire qui a vaincu de Wardes pioche 2 cartes Aventure. On procède ensuite immédiatement à l'installation du plateau suivant.



3) Retour vers Paris :

Mise en place : Milady place un jeton Adversaire, face cachée, sur chacun des 3 emplacements (voir ci-contre).

Règles : un Mousquetaire présent à la quête peut, pour une action, affronter le premier adversaire disponible (**A** puis **B** puis **C**). Pour cela, il doit commencer le combat «à l'aveugle», c'est à dire qu'il doit éventuellement investir une ou plusieurs cartes Combat **avant de révéler le jeton** pour connaître sa valeur. Le duel est ensuite effectué normalement. Tous les adversaires vaincus sont définitivement défaussés.

Jetons Épopée : si les Mousquetaires disposent de jetons Épopée, ils peuvent les défausser pour les utiliser comme des cartes Combat. Un jeton défaussé équivaut à une carte Combat pour le Mousquetaire tentant le duel. Le choix de dépenser des jetons Épopée peut être effectué **après la révélation du jeton Adversaire**.

Note : les jetons sont réservés à l'accomplissement de la Quête. Les Mousquetaires ne peuvent donc pas les défausser pour affronter Rochefort, si celui-ci est présent.

Victoire : dès que le troisième adversaire est vaincu, le plateau est terminé. Le Mousquetaire qui a vaincu cet adversaire pioche 2 cartes Aventure. On procède ensuite immédiatement à l'installation du plateau suivant.



4) Les galeries du Louvre :

Mise en place : Milady place les 4 jetons Défi dans l'ordre de son choix sur les 4 emplacements de la ligne du haut (**A**). Elle place les 8 jetons Adversaires restants sur les 4 antichambres, 2 par antichambre (**B**). Les jetons sont placés face cachée. Milady révèle alors le jeton Défi et les 2 jetons Adversaire de la première antichambre.

Règles : pour chaque antichambre, les Mousquetaires ont trois choix :

- Réussir le défi.
- Vaincre les 2 adversaires (ce qui nécessitera 2 duels distincts).
- Emprunter un passage secret (voir ci-dessous).

Dès que l'une des 3 conditions est remplie, l'antichambre est franchie. Les jetons non utilisés sont défaussés. Milady révèle alors les jetons de l'antichambre suivante.

Jetons Épopée : si les Mousquetaires disposent de jetons Épopée, ils peuvent les défausser pour emprunter des passages secrets. Pour 3 jetons défaussés, les Mousquetaires franchissent l'antichambre sans avoir besoin de tenter les duels ou le défi (les jetons sont défaussés). Emprunter un passage secret coûte une action.

Victoire : dès que les 4 antichambres sont franchies, la partie est gagnée par les Mousquetaires !



Sablier

Le sablier est utilisé lorsque Milady joue sa carte Perfidie «Urgence !». Dès qu'elle est jouée, Milady retourne le sablier, et les Mousquetaires ont 2 minutes pour jouer l'intégralité de leur phase. Si le sablier se termine avant la fin de la phase des Mousquetaires, toutes les actions restant à effectuer sont perdues et l'on passe directement à la phase III. Cependant, Milady doit suspendre le déroulement du temps (coucher le sablier) dès que :

- **Un duel est déclaré** : Milady relance le sablier à la fin du duel.
- **Une nouvelle carte Paris ou Louvre est installée** : Milady relance le sablier après la nouvelle mise en place.
- **Un plateau Quête est terminé** : Milady met en place le plateau suivant avant de redémarrer le sablier.



Conseil : le sablier oblige les Mousquetaires à penser très vite et à faire de bons choix rapidement. En conséquence, il est conseillé de retirer le sablier et les 2 cartes «Urgence !» pour une première partie.

Variantes

4 joueurs : le jeu à 4 joueurs est identique à celui à 5. Cependant, un joueur jouera Milady et trois joueurs joueront chacun un Mousquetaire (le quatrième Mousquetaire est inutilisé). Chaque Mousquetaire disposera de 4 actions au lieu de 3 et recevra 7 cartes au début du jeu.

3 joueurs : le jeu à 3 joueurs est identique à celui à 5. Cependant, un joueur jouera Milady et deux joueurs joueront chacun 2 Mousquetaires. Chaque joueur recevra 9 cartes au départ du jeu et il gèrera ses 2 Mousquetaires avec une main commune. Comme dans le jeu à 5, l'ordre de jeu des Mousquetaires est libre.

2 joueurs : le jeu à 2 joueurs est identique à celui à 5. Cependant, un joueur jouera Milady et l'autre jouera les 4 Mousquetaires. Le joueur gérant les 4 Mousquetaires commencera avec une main de 9 cartes et piochera une carte **au début de chaque tour**. Il gèrera tous les Mousquetaires avec sa main de cartes (les échanges de cartes sont donc inutiles). Dans cette configuration, Milady n'utilisera pas la carte Perfidie «Isolés».

Jeu plus facile pour les Mousquetaires : Si les Mousquetaires trouvent le jeu trop difficile, ils peuvent commencer la partie avec une carte «Un pour tous, tous pour un».

Jeu plus difficile pour les Mousquetaires : Si les Mousquetaires trouvent le jeu trop facile, ils peuvent mettre en place ces règles additionnelles :

- **Quête mortelle** : dès qu'un Mousquetaire est mis hors de combat alors qu'il se trouve sur le plateau de la Quête, il ne peut plus y retourner de la partie. Ainsi, si Milady élimine tous les joueurs de la Quête, elle remporte la partie immédiatement !
- **Athos le brave** : si Athos arrive sur un lieu où Rochefort est déjà révélé, il est forcé de le combattre pour agir sur ce lieu et ne peut donc l'éviter.

Jouer sans Milady : il est possible de jouer sans qu'un joueur ne tienne le rôle de Milady. Cette variante est adaptable pour toutes les configurations de joueurs et il est donc possible de pratiquer le jeu en solitaire. Dans cette variante, Milady n'utilise pas les cartes Lieu «Richelieu» et «Milady». Le jeu est identique à la version décrite dans les règles mais :

- **Destination de Milady** : les cartes Lieu de Milady, sont mélangées et une carte est tirée au hasard et jouée face visible. La carte «La Rochelle» n'est utilisée qu'aux tours où les Mousquetaires ont au moins 2 cartes posées à La Rochelle. Enfin, quand le 4ème plateau de la Quête est révélé, Milady se rend systématiquement dans ce lieu.
- **Perfidie** : une carte Perfidie est tirée aléatoirement au début de chaque tour. Si une carte «Baume» sort et que Rochefort n'est pas blessé, la carte est défaussée et remplacée par une autre. Toutes les actions qui font piocher une carte Perfidie à Milady sont ignorées.
- **Paris** : une carte Paris est tirée aléatoirement au début de la partie. Si les Mousquetaires terminent cette carte, une nouvelle carte est mise en place aléatoirement au début du tour suivant.
- **Adversaires** : les cartes Adversaire et Embûches sont mélangées. Quand ils doivent mettre des adversaires en place les joueurs tirent aléatoirement des cartes jusqu'à arriver à la bonne force. Les cartes excédentaires sont remélangées dans la pioche.
- **Quête** : les jetons Adversaires sont disposés aléatoirement sur les plateaux, mais en respectant les règles particulières de ces plateaux (jetons Leurre sur le premier plateau et jetons Compétence sur le dernier).
- **Choix** : pour toutes les cartes où Milady doit choisir un Mousquetaire, ce Mousquetaire est choisi au hasard (par exemple en tirant aléatoirement une carte Résumé).

Mise en Place (5 joueurs)



1) Installation du plateau : le plateau est installé au centre de la table. Les jetons du compteur de temps (A), de la bourse (B), de Paris (C), de la Rochelle (D), du Louvre (E) et de la Reine (F) ainsi que les jetons Amélioration et Équipement (G) sont installés comme ci-dessus. Un jeton Cœur (H) est placé sur le cœur le plus haut de Rochefort.

2) Milady : un joueur est désigné pour jouer Milady et prend le paravent ainsi que sa figurine, les dés rouges, le sablier et toutes les cartes et jetons la concernant (voir page 2 des règles). Le joueur prend également les 6 cartes Lieu. Il mélange les cartes Perfidie et forme une pioche, dont il tire les 3 premières cartes qu'il cache derrière son paravent. Il mélange les cartes Louvre (cartes bleues) et les empile, texte visible, sur l'emplacement réservé à cet effet. Il choisit une carte Paris qu'il place sur l'emplacement réservé à cet effet (il place les autres cartes à proximité du plateau, ces cartes ne font pas partie de sa main). Il installe le premier plateau de la Quête (I, voir «Lieux»). Les autres jetons, ainsi que les cartes Embûches, Adversaires et Lieu sont stockés derrière son paravent.

3) Mousquetaires : chaque joueur restant choisit un Mousquetaire dont il prend la fiche, la carte Résumé et la figurine. Il prend un jeton Cœur et le place sur le cœur le plus haut de sa fiche. Les cartes Aventure sont mélangées et forment une pioche posée à proximité du plateau principal. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Les figurines sont ensuite installées sur le plateau : d'Artagnan à Paris, Aramis à la Rochelle, Athos au Vieux-Colombier et Porthos au Louvre. Les cartes «Un pour Tous, Tous pour Un» ainsi que les jetons Épopée et Validation sont placés à proximité du plateau de jeu.

4) Départ : Milady lit à voix haute l'intitulé de la carte Paris et installe des adversaires et embûches à sa guise (voir «Lieux»). Elle lit à voix haute le texte de la carte Louvre puis la retourne et installe de même adversaires et embûches. Elle lit à voix haute l'intitulé du premier plateau de la quête. Le jeu peut alors commencer...

Conseils

Milady

Afin de remporter la partie, Milady doit être particulièrement efficace. Après tout, elle est seule contre 4 gaillards particulièrement héroïques ! Voici donc quelques conseils, non exhaustifs, pour aider les espionnes débutantes !

a) Diversion : la stratégie de Milady est basée sur la diversion. Alors que les Mousquetaires ne rêvent que de terminer la Quête, elle fait tout pour les en empêcher en allumant des incendies partout sur le plateau. Les Mousquetaires ne peuvent s'offrir le luxe d'ignorer toutes ces alarmes, et Milady doit donc entretenir le feu sur le plateau en permanence.

b) Timing : pour bien jouer Milady, il convient d'être dans le bon tempo. Ainsi, rien n'est pire que de choisir un Lieu peu judicieux (comme aller chez Richelieu de manière trop évidente, ou bien se rendre au Louvre alors que les Mousquetaires n'ont pas l'intention d'y aller).

c) Paris : les cartes Paris sont l'arme stratégique principale de Milady. Grâce à leurs effets négatifs, elle peut faire empirer une situation donnée (par exemple jouer «Le trafiquant» quand la Rochelle vacille pour les Mousquetaires). Elle doit donc choisir ces cartes avec soin, et surtout ne pas laisser Paris vide trop longtemps.

d) La Rochelle : au début du jeu, Milady a peu d'impact sur la Rochelle. Cependant, elle dispose de dés plus efficaces que ceux des Mousquetaires dans ce lieu, ainsi que de cartes qui peuvent largement combler ce manque (cartes Perfidie «Renforts» par exemple). Enfin, elle ne doit pas hésiter à se rendre à la Rochelle pour défausser un double Combat si elle estime qu'il est trop avantageux pour les Mousquetaires.

e) Rochefort : le garde du corps de Milady est un allié puissant et dispose d'une botte particulièrement efficace. Même si Milady ne peut rien contre Athos, Rochefort est tout de même une sentinelle redoutable quand il s'agit de retarder les Mousquetaires à la Quête, à Paris ou au Louvre.

f) Tout le reste : Milady dispose de bien d'autres armes pour remporter le jeu (Adversaires, Embûches) et si elle coordonne bien ces éléments, elle mènera la vie dure aux Mousquetaires. Au contraire, si elle se contente de choisir des éléments au hasard, il y a fort à parier que les Mousquetaires gagneront plutôt facilement !

Mousquetaires

Milady est un poison que les Mousquetaires apprendront bien vite à redouter. Voici donc quelques conseils pour aider nos héros.

a) Esprit d'équipe : afin de tirer le meilleur parti des éléments à leur disposition, les Mousquetaires ne doivent pas hésiter à discuter pour trouver des solutions à leurs nombreux problèmes. En jouant trop précipitamment, ils risquent de commettre des erreurs qui feront le jeu de Milady.

b) Ordre : l'ordre de jeu n'est pas anodin. Ainsi, une stratégie peut très bien échouer parce que les Mousquetaires n'ont pas joué dans le bon ordre. Pour s'échanger des cartes, ou régler certaines situations, il convient donc de s'assurer que les autres joueurs seront au bon endroit, au bon moment.

c) Équipement : l'équipement, surtout s'il est acheté tôt, permet aux Mousquetaires de bénéficier de gros avantages pendant la partie. Il convient donc de s'équiper dès que possible et de manière judicieuse.

d) Paris : les cartes Paris sont l'arme stratégique principale de Milady. Cependant les Mousquetaires doivent apprendre à les dompter. S'il est dangereux de laisser une telle carte trop longtemps sur le plateau, il est tout aussi dangereux de la résoudre trop vite (spécialement si Milady en a une autre en main). Il faut donc évaluer le danger et ne résoudre la mission que si elle devient trop dangereuse.

e) Le Louvre : le Louvre est une source d'ennuis, puisqu'il permet à Milady de faire baisser l'honneur de la Reine, mais c'est aussi une source non négligeable de pistoles et de jetons Épopée. Il ne faut donc pas négliger de résoudre rapidement certaines cartes pour en toucher les dividendes.

f) La Rochelle : les Mousquetaires doivent être particulièrement vigilants dans ce lieu, car Milady possède de meilleurs dés (sans le Lys), et peut donc mettre une pression terrible sur la Rochelle. Face à cela le meilleur atout des Mousquetaires est le fait qu'ils peuvent venir encaisser les Épées de Milady. Cette option est leur meilleur moyen de contrôle sur l'aléa causé par la guerre.

g) Athos : l'aîné des Mousquetaires dispose d'un pouvoir redoutable pour Milady. Il sera donc un éclaireur idéal pour régler certaines situations intenable avec la certitude de ne pas rencontrer le terrible Rochefort !

h) La Quête : le conseil le plus important : ne négligez pas la Quête ! En effet, rapporter les ferrets à la Reine est le seul moyen de gagner le jeu pour les Mousquetaires. Et même s'il est impossible d'y foncer tout droit contre une Milady efficace, il ne faut pas tomber dans l'excès inverse et l'oublier purement et simplement.

Pour terminer, un conseil d'ambiance : ce jeu a été pensé pour coller au plus près à l'esprit romanesque des Mousquetaires de Dumas. Nous conseillons donc aux joueurs qui se sentent baignés par cet esprit d'ajouter un soupçon de «jeu de rôle» dans leurs parties. En incarnant les personnages, les joueurs prendront encore plus de plaisir ! Bon jeu !

Tréville



Tréville est le capitaine des Mousquetaires. Il démarre la partie au Vieux Colombier. Il existe 2 façons de l'utiliser :

- **Jeu Normal** : dans ce cas Tréville remplace l'un des Mousquetaires existant, au choix des joueurs.
- **Jeu à 6** : dans ce cas, 5 Mousquetaires affrontent Milady.

Capacité spéciale (chef charismatique) : au cours de la phase des Mousquetaires, lorsque vient son tour de jouer, Tréville peut donner **1 fois** un « ordre » (c'est à dire 1 action) à l'un des Mousquetaires (même si celui-ci a déjà joué). Cette capacité coûte **1 action** à Tréville. Le Mousquetaire effectue alors immédiatement son action (cela ne lui coûte pas de point d'action) en suivant les règles normales (comme piocher une carte, se déplacer, combattre, etc.).

Équipement : Tréville commence la partie avec une lame de Tolède, prélevée au stock.

Variante à 6 joueurs

6 joueurs : le jeu à 6 joueurs est identique à celui à 5 (les Mousquetaires disposent de 3 actions chacun). Cependant :

- **Cartes de Milady** : Milady commence la partie avec **5 cartes Perfidie** piochées au hasard et **2 cartes Paris** de son choix.
- **Temps** : au début de la partie, le marqueur de Temps est placé sur la **troisième case** de la piste de temps, au lieu de son emplacement habituel (voir ci-dessous).



F.A.Q. : Mousquetaires du Roy

Duels

Principes généraux : les duels sont au premier sang. Ils s'arrêtent de manière générale dès qu'il y a eu une blessure. Ainsi plusieurs cas sont possibles :

- **Le Mousquetaire inflige des dégâts et pas l'adversaire.** Le duel est immédiatement terminé. Dans la majorité des cas l'adversaire est éliminé (sauf dans certains cas spéciaux, voir De Cavois et Rochefort plus bas).
- **L'adversaire inflige des dégâts et pas le Mousquetaire.** Le duel est immédiatement terminé (l'adversaire n'est pas éliminé, et le Mousquetaire prend des blessures). Pour vaincre l'adversaire il faudra donc une nouvelle action de duel.
- **Les deux camps infligent des dégâts.** Le duel est immédiatement terminé. Dans la majorité des cas l'adversaire est éliminé (sauf dans certains cas spéciaux, voir De Cavois et Rochefort plus bas). Le Mousquetaire prend des blessures.
- **À l'issue du combat, aucun des deux camps n'a touché.** Le duel est terminé. Il faudra donc une nouvelle action de duel pour éliminer l'adversaire.

Bottes : deux cas sont possibles :

- **Un camp (Mousquetaire ou adversaire) réalise sa botte.** Le duel est immédiatement terminé. Celui qui a réalisé sa botte inflige une blessure à l'autre et ne reçoit aucun dégat. Malgré tout, un Mousquetaire équipé d'une lame de Tolède a tout de même une chance de tenter sa botte en relançant un dé, même si son adversaire a réalisé sa botte.
- **Les deux camps réalisent leur botte.** Le duel est immédiatement terminé. Les deux camps reçoivent une blessure.

Adversaire spéciaux :

- **De Cavois :** de Cavois dispose de 2 points de vie. Dans certains cas (par exemple sur une botte), il se peut qu'il ne soit pas tué à l'issue du duel. Dans ce cas il faudra une autre action de duel pour l'éliminer.
- **Jussac :** Jussac inflige, quoi qu'il arrive, une blessure au Mousquetaire **à la fin du duel**. Ceci est valable même si le duel se termine sur une égalité ou si le Mousquetaire réussit sa botte. Bien entendu, une cuirasse peut absorber cette blessure.
- **Vitray :** Vitray possède une cuirasse. Bien entendu, cette cuirasse ne le protège pas d'une botte.

Rochefort

Principes généraux : Rochefort peut intervenir si les Mousquetaires tentent de réaliser un des éléments d'une mission à Paris, au Louvre ou à la quête. Il n'intervient donc pas pour les embûches, ou si les mousquetaires font des échanges, des achats ou tirent des cartes. Rochefort ne peut intervenir si c'est Athos qui agit.

• **Apparition de Rochefort :** le duel avec Rochefort est une interruption. Le Mousquetaire déclare vouloir résoudre tel défi ou tel duel et Rochefort apparaît. Combattre Rochefort ne coûte donc pas d'action au Mousquetaire.

• **Duel :** le duel fonctionne comme les duels normaux (voir plus haut). Suivant le résultat du duel plusieurs cas peuvent se présenter :

- **Rochefort touche le Mousquetaire, qui ne le touche pas :** Rochefort reste en place et le Mousquetaire prend des dégâts et ne peut poursuivre son action, qui est donc annulée. S'il n'est pas hors de combat, il pourra cependant la retenter à son action suivante, mais devra à nouveau affronter Rochefort.

- **Le Mousquetaire touche Rochefort qui ne le touche pas :** Rochefort prend ses blessures et fuit chez Milady. Le Mousquetaire peut alors reprendre le cours de son action.

- **Les deux camps touchent :** Rochefort prend 1 blessure fuit chez Milady. Le mousquetaire prend 1 blessure et peut alors reprendre le cours de son action s'il n'est pas hors de combat.

- **Aucun camp ne touche :** Rochefort reste en place. Le Mousquetaire ne peut poursuivre son action, qui est donc annulée. Il pourra cependant la retenter à son action suivante, mais devra à nouveau affronter Rochefort.

• **Oubli :** si Milady oublie de faire apparaître Rochefort, le Mousquetaire peut faire son action. Rochefort pourra cependant apparaître normalement dès la prochaine action tentée en ce lieu.

Cartes Perfidie

Principes généraux : Milady, lors de son tour, peut **soit tirer soit jouer** une carte perfidie.

- **Conscrits :** les Mousquetaires ont une action de moins lors de ce tour. Cela n'affecte pas les Mousquetaires hors de combat qui effectuent leur tour normalement (se relever, récupérer tous leurs points de vie, tirer une carte).
- **Baume :** avec le baume, Milady rend 2 points de vie à Rochefort, même si celui-ci est hors de combat.
- **Renforts :** Milady lancera un dé de plus à la Rochelle en phase 3. Si Milady a déjà 4 dés à la Rochelle, elle pourra relancer un des boucliers pour tenter d'obtenir une Épée. Milady ne peut cependant pas obtenir 5 Épées à la Rochelle par ce biais (en relançant une Épée pour obtenir une autre Épée).
- **Guet-apens :** Milady inflige une blessure à un Mousquetaire de son choix. La cuirasse ne protège pas de cette blessure. Si le Mousquetaire est mis hors de combat, il est transféré au Vieux Colombier et effectue immédiatement les actions prévues pour les Mousquetaires hors de combat (il n'a pas à attendre le tour prochain).

Cartes Embûches

Principes généraux : les embûches sont jouées sur les missions du Louvre ou de Paris par Milady. Elle ne peut pas jouer plus d'une embûche **par lieu**.

- **Assassin / Voleurs :** ces cartes deviennent active **au moment où Milady les place**. Donc, si des Mousquetaires sont présents sur le lieu où Milady place l'embûche. Elle lance immédiatement le dé pour leur infliger des blessures (Assassin) ou leur voler des pistoles (Voleur). Par la suite, Milady lance également le dé dès qu'un Mousquetaire **entre** dans le lieu. Voir également la section «Vieux-Colombier» si un Mousquetaire est mis hors de combat par un assassin.
- **Mendiants :** tant que cette carte est en jeu, les Mousquetaires **ne peuvent pas s'occuper de la mission du lieu** où elle est posée. Pour retirer la carte, il suffit de dépenser 2 pistoles. Cela ne coûte pas d'action et il n'est pas nécessaire d'être sur le lieu pour le faire. S'il est présent sur le lieu, Rochefort ne peut intervenir pour empêcher les Mousquetaires de payer les 2 pistoles.

Rappel : les embûches sont toujours défaussées à la fin de la mission. C'est également le cas si la mission n'a pas été traitée par les Mousquetaires (au Louvre). La carte embûche est définitivement défaussée, Milady ne la récupère pas.

Cartes Paris

Principes généraux :

- Milady récupère des cartes Paris **en choisissant de se rendre chez elle**. Dans ce cas, elle prend la pile de cartes Paris et prend **celle de son choix**, qu'elle ajoute à sa main.
- Si Milady est renvoyée chez elle suite à une blessure de Rochefort, elle ne peut bien sûr prendre de carte Paris.
- En début de tour, Milady peut si elle le souhaite remplacer une carte Paris en cours par une autre carte Paris de sa main. Dans ce cas, la précédente carte Paris est défaussée définitivement (ainsi que les embûches éventuelles). Milady récupère par contre les adversaires non vaincus.
- Quand une carte Paris est résolue par les Mousquetaires, elle est définitivement défaussée (Milady ne pourra pas la rejouer plus tard).

Équipement

Principes généraux : pour 1 action, les joueurs peuvent acheter jusqu'à 2 équipements / améliorations.

- **Compétence améliorée :** un joueur peut acheter une compétence améliorée **en défaussant une carte Aventure quelconque**. Il choisit alors la compétence de son choix dans la pile. **Les compétences améliorées ne peuvent pas être échangées.**
- **Botte améliorée :** un Mousquetaire peut acheter une botte améliorée **en défaussant une carte Combat**. **Les bottes améliorées ne peuvent pas être échangées.**
- **Pistolet :** le pistolet rajoute une Épée au résultat du duel du Mousquetaire **au premier tour du combat**. Cette Épée supplémentaire n'est pas prise en compte pour les bottes.
- **Lame de Tolède :** la lame permet de relancer un dé à n'importe quel tour du combat. Si l'adversaire du Mousquetaire réussit sa botte, le Mousquetaire peut tout de même tenter d'utiliser sa lame pour obtenir sa botte avant que le combat soit déclaré perdu pour lui.
- **Échanges :** dans le cadre d'un échange, les Mousquetaires peuvent échanger autant d'équipement qu'il le souhaitent en plus des cartes.

Le Louvre

Principes généraux : au Louvre, les Mousquetaires doivent affronter des défis et des duels. Une mission est terminée seulement quand tous les défis et les duels ont été remportés. Les Mousquetaires peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils souhaitent.

- **Jeton Louvre** : le jeton Louvre avance **toujours** en phase 4. Ainsi, même si la en cours mission au Louvre vient juste d'être posée en phase 2, le jeton avance lors de la phase 4.
- **Honneur de la Reine** : l'honneur de la Reine baisse immédiatement lors de la phase 4 quand le jeton Louvre atteint la troisième et la quatrième case de l'échelle.
- **Echec d'une mission** : quand le jeton Louvre atteint la quatrième case de l'échelle, la mission est un échec. Elle est alors défaussée et remplacée par une nouvelle mission. Milady tire de plus une carte Perfidie. Le jeton Louvre repart du haut de l'échelle.

Paris

Principes généraux : à Paris, les Mousquetaires doivent affronter des défis et des duels. Une mission est terminée seulement quand tous les défis et les duels ont été remportés. Les Mousquetaires peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils souhaitent.

La Rochelle

Principes généraux : quand le jeton Rochelle atteint la case la plus à gauche (Richelieu) la partie est perdue. Quand le jeton Rochelle atteint la case la plus à droite, les Mousquetaires gagnent une carte «Un pour Tous, Tous pour Un». Cependant, la partie n'est pas gagnée pour eux et la Rochelle continue d'être testée en phase 3. Les bonus de la Rochelle (carte Perfidie, jeton Épopée, carte «Un pour tous») ne sont distribués qu'une fois.

Vieux-Colombier

Principes généraux : dès qu'un Mousquetaire est hors de combat, il est transféré au Vieux-Colombier. Dès lors 2 cas se présentent :

- **Mousquetaire hors de combat suite à une carte Perfidie de Milady, une évasion de la Bastille ou un assassin avant que le Mousquetaire ait pu jouer** : le joueur suit les règles pour les Mousquetaires hors de combat **immédiatement**.
- **Mousquetaire hors de combat suite à une de ses actions ou un assassin alors qu'il a déjà commencé son tour de jeu** : le joueur a terminé son tour. Il suivra les règles pour les Mousquetaires hors de combat **au tour suivant**.

Échanges : Quand un Mousquetaire est hors de combat, les autres Mousquetaires peuvent, s'ils le souhaitent, venir au Vieux-Colombier et dépenser une action pour faire des échanges avec lui.

Richelieu

Principes généraux : dès qu'un Mousquetaire arrive sur ce lieu, on vérifie si Milady est présente. Si c'est le cas, elle ne pourra tirer de cartes Perfidie. Dans la cas contraire, le Mousquetaire est transféré à la Bastille. Un mousquetaire qui commence son tour chez Richelieu ne peut dépenser une action pour chercher Milady. Il doit obligatoirement quitter ce lieu.

La Bastille

Principes généraux : un Mousquetaire peut être envoyé à la Bastille de deux façons :

- **Par une carte perfidie** : il peut alors tenter de s'évader **immédiatement**.
- **Par Richelieu** : il peut alors tenter de s'évader **au tour suivant**.

Évasion : pour 1 action, le joueur peut soit payer 1 pistole (il est ensuite placé au Vieux-Colombier), soit combattre un adversaire lançant 3 dés rouges (s'il le bat il est placé au Vieux Colombier, sinon il doit dépenser une nouvelle action pour le combattre).

La Quête : l'auberge

Fonctionnement : un Mousquetaire qui arrive à l'auberge est placé dans la «Salle Commune» Pour une action il peut alors :

- **Avancer dans une ligne dont la première case est occupée par un jeton Adversaire**: il retourne le jeton et combat.
- **Avancer jusqu'à la dernière case libre d'une ligne où il y a déjà eu des combats** : avec son action suivante, il pourra alors avancer à la case suivante, retourner le jeton et combattre.

Leurres : quand un Mousquetaire retourne un jeton «Leurre», il n'a évidemment pas besoin de combattre. Son action lui aura simplement servi à avancer. Le jeton est défaussé.

Pièges : quand un mousquetaire retourne un piège (ou avance sur un piège quand ce jeton est révélé), il n'a pas besoin de combattre. Il prend simplement une blessure et défausse le pion. La cuirasse ne protège pas des pièges.

Fin : Dès que le dernier jeton d'une ligne est défaussé, le plateau est terminé. Le joueur qui a défaussé ce jeton tire 2 cartes et on passe au plateau suivant automatiquement. Les jetons Adversaire non utilisés, sont révélés et défaussés. Milady ne pourra les utiliser pour la suite de la quête.

La Quête : Calais

Fonctionnement : les Mousquetaires doivent d'abord résoudre les 4 défis, dans l'ordre qu'il souhaitent. Résoudre un défi coûte une action. Les défis peuvent être réglés par plusieurs Mousquetaires différents. Une fois que les défis sont réglés, les Mousquetaires peuvent affronter de Wardes pour une action. Dès que de Wardes est vaincu, le Mousquetaire qui a gagné le duel pioche 2 cartes et on passe automatiquement au plateau suivant.

La Quête : Les galeries du Louvre

Fonctionnement : les Mousquetaires doivent franchir les 4 galeries. Ils peuvent au choix, pour une action :

- **Emprunter un passage secret en défaussant 3 jetons Épopée** : il passent alors à la galerie suivante.
- **Résoudre le défi** : tous les défis ont une difficulté de 8. Si le défi est résolu, on passe à la galerie suivante.
- **Combattre les deux adversaires** : pour chaque adversaire, il faut dépenser une action de combat. Dès que les deux adversaires sont vaincus, on passe à la galerie suivante.

Mélange : les joueurs ne sont pas obligés de persister dans une façon de franchir une galerie. Ils peuvent par exemple combattre un adversaire, puis décider d'emprunter un passage secret. De même les joueurs peuvent varier la façon dont ils franchissent les galeries successives.

Fin du jeu : dès que la quatrième galerie est franchie, les Mousquetaires remportent immédiatement la partie.

Tréville

Départ : Tréville commence la partie au Vieux-Colombier.