

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



Trois cartes occupées

Si un joueur gagne un duel et que ses trois cartes sont déjà occupées par une pierre ou une prison, ce joueur doit alors prioritairement retirer une prison qu'il remet au centre de la table. Il ne peut pas prendre une pierre précieuse dans cette situation.

Si un joueur perd un duel et que ses trois cartes sont déjà occupées par une pierre ou une prison, il doit alors rendre une pierre précieuse au centre de la table.

Trois pierres précieuses

Si un joueur parvient à gagner les trois pierres précieuses, la partie cesse immédiatement et on compte les points !

Fin de la partie et comptes

Si un joueur possède les trois pierres précieuses ou si tous les joueurs ont joué leurs neuf cartes, la partie est finie et on procède aux comptes. Les joueurs dévoilent leurs trois cartes face cachée. S'il n'y a pas de pierre ou de prison sur la carte, le joueur reçoit un nombre de ducats égal à la valeur de la carte.

Les cartes couvertes d'une pierre précieuse doublent leur valeur. Les cartes couvertes d'une prison valent 0. On relève sur une marque les points de chaque joueur.

Quand les points ont été notés, la manche suivante commence. Le premier joueur à totaliser 100 ducats ou plus est désigné comme le Mousquetaire le plus courageux et le plus habile au service de la Reine.

Bonne chance!

Traduction française par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – avril 2003

Musketiere Mousquetaires

Par Franz-Joseph Lammingier

© 1991 Hexagames

Pour 2 à 4 joueurs

Les Mousquetaires sont là ! Au service de la Reine, ils doivent retrouver trois pierres précieuses. Le Cardinal et ses gardes sont de redoutables adversaires. Les Mousquetaires parviendront-ils à ramener les pierres précieuses à la Reine ? S'ils y parviennent, les Mousquetaires peuvent espérer recevoir de nombreux ducats en récompense. Mais s'ils échouent, ils seront ruinés.

Mousquetaires - un glorieux duel pour l'honneur de la Reine !

Contenu

55 cartes différentes de Mousquetaires

15 cartes des "gardes du Cardinal"

3 pierres précieuses

3 prisons

1 règle du jeu

Déroulement du jeu

Les joueurs peuvent toujours décider combien de ducats ils veulent gagner dans une partie. Les pierres précieuses augmentent la valeur mais la prison fait perdre tous ses ducats à un joueur. Un joueur se confronte neuf fois au total dans une partie à la garde du Cardinal. Tous les Mousquetaires essayent d'obtenir solidairement la victoire, mais un seul d'entre eux est récompensé à chaque fois. Si cependant la garde gagne, un Mousquetaire finit en prison. Ce n'est qu'à l'issue des neuf combats d'épée qu'il sera possible de déterminer celui qui a reçu la meilleure récompense en ducats.

Préparation

Selon le nombre de joueurs, on retire les cartes suivantes du paquet du Cardinal avant chaque partie ; elles ne jouent pas dans la partie :

- Avec 2 joueurs, retirer les valeurs 25, 30, 35 et 40.
- Avec 3 joueurs, retirer les valeurs 4, 35 et 40.
- Avec 4 joueurs, retirer les valeurs 4, 5 et 7.

Les cartes restantes du paquet du Cardinal doivent ensuite être battues et placées face cachée au centre de la table. Les cartes de Mousquetaire sont également battues et chaque joueur reçoit 12 cartes face cachée. Les cartes restantes sont placées de côté. Les pierres précieuses et les prisons sont également placées au centre de la table.

La récompense

Chaque joueur choisit à partir des 12 cartes qu'il a en main combien de ducats il compte recevoir comme récompense pour cette tâche dangereuse. Pour cela, le joueur choisit librement 3 de ses cartes qu'il pose sur la table devant lui face cachée. La valeur de chaque carte sera peut-être payée en ducats, selon l'issue du combat.

Les neuf autres cartes restent cachées dans la main du joueur. Elles serviront à lutter contre la garde du Cardinal.

Les cartes de Mousquetaire

Les 55 cartes de Mousquetaire ont des valeurs de "0" à "10". Chaque valeur est représentée cinq fois. Les cartes de même valeur diffèrent selon le nombre d'épées sur la carte. Chaque carte comporte de 0 à 4 épées. Plus il y a d'épées, plus la carte est puissante. Au cours du jeu, la valeur la plus élevée est également considérée comme la plus haute carte. En cas d'égalité de valeur, c'est la carte avec le plus d'épées qui est la plus haute.

Le duel

Les Mousquetaires combattent toujours en tant qu'équipe contre la garde du Cardinal. Pour cela, une carte du Cardinal est tournée face visible. Les joueurs doivent atteindre sa valeur ou la dépasser.

Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main. Tous les joueurs retournent simultanément la carte choisie. Les cartes de Mousquetaire sont alors ajoutées ensemble. Il y a deux résultats possibles au duel :

1. La somme des cartes de Mousquetaire est supérieure ou égale à la valeur des gardes. Le duel est alors gagné. Le Mousquetaire qui a joué la plus forte carte à ce tour reçoit alors une pierre précieuse. Si plusieurs cartes sont les plus fortes à égalité, elles sont départagées par le nombre d'épées : celle qui comporte le plus d'épées est la plus forte. La pierre précieuse doit immédiatement être placée sur un des 3 cartes face cachée qui sont devant le joueur. Si, à la fin de la partie, une pierre précieuse est posée sur une carte, sa valeur est alors doublée !

2. La somme des cartes de Mousquetaire est inférieure à la valeur des gardes. Les Mousquetaires ont perdu le duel. Le joueur qui a joué la carte la plus basse dans le tour doit prendre une prison. En cas d'égalité entre plusieurs cartes aussi basses, c'est celle qui comporte le moins d'épées qui perd. La prison doit être immédiatement posée sur une des cartes face cachée qui sont devant le joueur. Si, à la fin du jeu, une prison est posée sur une carte, cette dernière perd sa valeur.

Si, la pierre précieuse ou la prison n'est plus disponible au centre de la table, le joueur doit alors prendre la pierre ou la prison sur la carte d'un autre joueur. Ainsi, un Mousquetaire se retrouve parfois libéré par un autre joueur, ou volé d'une pierre.

Libérer un Mousquetaire

Celui qui gagne un duel, peut renoncer à prendre une pierre précieuse et, choisir à la place de retirer une prison d'une de ses cartes pour la remettre au centre de la table.

Trois Mousquetaires en prison

Si les trois cartes d'un joueur sont recouvertes d'une prison, ce joueur doit alors jeter une de ses cartes de Mousquetaire, qui est mise de côté et ne peut plus être utilisée dans les combats contre la garde. Les autres joueurs doivent maintenant essayer de gagner le duel sans le joueur. Mais, dès qu'un autre joueur sera forcé de prendre une prison, l'autre joueur peut à nouveau participer au jeu.