

The Three Musketeers: The Queen's Pendants

PER INIZIARE:

-Aprire il tabellone di gioco.

-Uno dei giocatori assume il ruolo del Cardinale Richelieu. Controllerà i suoi Scagnozzi: Milady, Rochefort e le Guardie, muovendoli in modo da intercettare i Moschettieri.

-Gli altri giocatori scelgono tra i quattro Moschettieri il personaggio con cui vogliono giocare. Mettono la carta personaggio del loro Moschettiere davanti a se e prendono la corrispondente miniatura. Tutti i Moschettieri devono prendere parte ad ogni partita.

-All'inizio del gioco, determinare la casella dove la Regina incontrerà il re: quando la Regina vi arriverà, la partita sarà finita e i Moschettieri avranno perso. Per cominciare, vi consigliamo di scegliere la casella 15. Per una partita più entusiasmante, è possibile aumentare la difficoltà per i Moschettieri impostando il limite alle caselle 14, 13, 12 per i giocatori più intrepidi. (1)

-Mischiare le 12 carte turno e metterle coperte al lato della plancia (2). Se la partita non è finita dopo 12 turni, mischiare le carte per formare un nuovo mazzo e continuare giocare.

MOSCHETTIERI:

-Con due giocatori, tutti i Moschettieri verranno controllati dall'unico avversario del Cardinale. Con tre giocatori, ogni giocatore Moschettiere controlla due Moschettieri. Con quattro giocatori, uno dei giocatori Moschettiere controlla due Moschettieri, o ogni giocatore Moschettiere giocherà un turno col Moschettiere "condiviso". Con cinque giocatori, ogni giocatore Moschettiere muoverà un singolo Moschettiere.

-I Moschettieri utilizzano i dadi blu.

-Ogni Moschettiere posiziona sulla sua carta personaggio un numero di gettoni "cuore" pari ai punti vita indicati: tre o quattro.

-I Moschettieri devono determinare quale di loro porterà il vero pendente all'inizio del gioco. Prendere i quattro gettoni pendente (che rappresentano il vero vero pendente e tre falsi). Metterli coperti, mescolarli e poi distribuirli in modo casuale, o stabilire segretamente chi sarà il vero custode. In entrambi i casi, ciascun personaggio Moschettiere deve possedere uno ed solo un gettone pendente (3).

-Ogni Moschettiere è posto sul "Quai du Louvre" (4) al di fuori del palazzo. Egli entrerà nel palazzo da uno dei sei cancelli a sua scelta che danno sulla strada.

-I Moschettieri prendono i 37 Gettoni Equipaggiamento (angoli blu e rosso) e li girano a faccia in giù. Successivamente, ciascun Moschettiere ne prende uno a caso: questo costituisce il suo equipaggiamento iniziale. Se il gettone ha un angolo rosso, il giocatore lo rimette nel mucchio e ne prende un altro (ripetendo ciò fino a quando non ne pesca uno con un angolo blu). Al Cardinale non è consentito guardare i gettoni equipaggiamento dei Moschettieri. (5)

-I 33 gettoni equipaggiamento che restano sono posti coperti in pile da tre sugli undici scrigni nelle stanze del palazzo (con lo stemma dei Moschettieri). (6)

-I Moschettieri possono comunicare tra loro in qualsiasi momento, mostrandosi i gettoni equipaggiamento e il gettone pendente, anche se le loro miniature non sono nella stessa stanza.

IL CARDINALE:

- I giocatore Cardinale pone davanti a sé le tre carte personaggi (Milady, Rochefort e Guardie), così come la carta "The Cardinal's Call" e l'inferriata del Cardinale.
- Il Cardinale usa i quattro dadi rossi.
- Mischia coperte le sue 14 carte speciali Cardinale e le colloca, sempre coperte, accanto al tabellone. Prende la prima carta e la legge. Non la rivela ai Moschettieri. (7)
- Il Cardinale pone una Guardia ad ogni punto contrassegnato con il suo stemma all'interno delle sale del Palazzo (ce ne sono otto in tutto) (8). All'inizio del gioco, egli non può posizionare né Rochefort né Milady sulla plancia. Le miniature rosse non in gioco sono collocati nella Riserva Cardinale accanto alla plancia. (9)
- Posizionare la miniatura della Regina nella sua stanza, all'ingresso alla sala da ballo. (0)

TURNO DI GIOCO

1. Voltare la prima carta turno. Essa dà l'ordine in cui i diversi personaggi agiranno: queste sono le fasi di gioco, in base al nome (un turno è quindi diviso in più Fasi). Ogni Moschettiere partecipa ad una sola fase del turno di gioco, mentre il Cardinale può giocare in diverse fasi.
2. Uno dei Moschettieri o il Cardinale legge ad alta voce l'ordine dall'alto verso il basso i nomi indicati sulla carta. Ogni giocatore interverrà in questo ordine. Quando il suo nome viene letto, il giocatore viene considerato "Giocatore attivo": la sua fase di gioco ha inizio. Quando vi è un numero bianco sulla carta, è il Cardinale che giocherà. Questo numero corrisponde al numero di punti azione di cui disporrà durante la sua fase di gioco. Se il numero è associato a un simbolo Carta, significa che il giocatore Cardinale può anche pescare una carta speciale.
3. La fase di gioco di un giocatore si concluderà nella maggior parte dei casi ingaggiando un Duello. Questo significa in particolare che il Cardinale deve prima muovere tutti i suoi Scagnozzi prima di impegnarsi in uno o più duelli. Questi duelli saranno risolti nell'ordine scelto dal Cardinale.
4. Il numero indicato accanto al ritratto della Regina (nella parte inferiore della carta) indica di quante caselle deve avanzare la Regina nella sala da ballo, sempre verso il Re (0, 1 o 2 caselle). Dopo il movimento della Regina, il turno di gioco termina. Uno dei giocatori pesca una nuova carta turno in modo da iniziare il prossimo turno.

MOSCHETTIERI

COME VINCONO LA PARTITA?

Per vincere il gioco, il Moschettiere che porta il vero pendente deve arrivare nella sala da ballo sul lato opposto dei cancelli del Louvre, prima che la Regina arrivi nella casella dove incontrerà il Re (determinata all'inizio del gioco). Ci sono quattro modi per entrare nella sala da ballo: tre porte e un passaggio segreto. Quando il Moschettiere in possesso del vero pendente attraversa uno di questi punti di accesso, i Moschettieri vincono immediatamente e il gioco è finito. La Regina è salva!

LE AZIONI DEI MOSCHETTIERI:

Durante la sua fase di gioco, un Moschettiere può effettuare le seguenti azioni nell'ordine che vuole e quante volte desidera.

-Movimento: un Moschettiere può rimanere nella stanza, attualmente occupata oppure spostarsi di una o due stanze (a meno che non utilizzi equipaggiamenti che gli permettano di muoversi oltre).

Per entrare in una stanza, un Moschettiere deve potervi accedere. Egli non può entrare se l'ingresso è bloccato dall'inferriata o dalla porta. Inoltre, un Moschettiere non può attraversare una stanza in cui Rochefort o le Guardie sono presenti. Egli deve fermarsi e combattere. D'altra parte, Milady non può impedire ad un Moschettiere di attraversare una stanza, se è da sola. Un Moschettiere che raggiunge la sala da ballo, senza il vero pendente non può tornare in gioco! Deve attendere la fine della partita, tifando per i suoi compagni (o confortando la Regina).

-Equipaggiarsi: un Moschettiere può equipaggiarsi entrando in una stanza in cui vi è una cassa con dei gettoni equipaggiamento disponibili, a condizione che né Rochefort, né le Guardie del Cardinale siano presenti (Milady, non può impedire ad un Moschettiere di equipaggiarsi). Se il Moschettiere elimina tutti gli Scagnozzi presenti in un modo o nell'altro, può equipaggiarsi alla fine del duello. Per equipaggiarsi, il giocatore prende 1 singolo gettone presente (quello in cima alla pila). Lo guarda e lo pone coperto davanti a sé. Se ha preso un gettone "Poison" o "Trap", con un angolo rosso, lo rivela immediatamente e deve subirne le conseguenze (vedere la sezione seguente "equipaggiamento"). Se la cassa è vuota non può più equipaggiarsi. Un Moschettiere può possedere solo 3 gettoni equipaggiamento in qualsiasi momento.

Nota: un Moschettiere non può equipaggiarsi prima di muoversi di almeno un'altra stanza. Ciò non impedisce di ritornare nella stessa stanza se vuole equipaggiarsi!

-Usare un equipaggiamento: Un Moschettiere può giocare una o dei suoi equipaggiamenti durante la sua fase di gioco. Alcuni equipaggiamenti possono essere usati solo durante la fase di gioco del Cardinale, in reazione agli attacchi dei suoi Scagnozzi. L'oggetto giocato viene rimosso dal gioco per sempre.

-Scambiare-Dare: Alla fine del suo movimento, un Moschettiere può scambiare e/o dare qualunque o tutti i suoi gettoni equipaggiamento ad uno o più Moschettieri presenti nella stanza con lui.

Allo stesso modo, un Moschettiere può scambiare il suo gettone pendente con quello di un altro Moschettiere. Non dimenticare che un Moschettiere deve essere sempre in possesso di un singolo gettone Pendente (quindi dare un gettone pendente senza riceverne un altro in cambio non è consentito). Un Moschettiere non stordito può dare/scambiare un o più dei suoi gettoni equipaggiamento o scambiare il suo gettone pendente con un Moschettiere stordito nella stessa stanza. Uno scambio, tuttavia, non può essere fatto senza il consenso di entrambi i giocatori, anche quando uno dei Moschettieri è stordito!

-Bloccare: un Moschettiere non stordito che termina il suo movimento in una stanza dove c'è un ingresso per gli Scagnozzi del Cardinale blocca la comparsa degli Scagnozzi in questa stanza (compresa Milady).

-Duellare: una volta che un Moschettiere entra in una stanza dove sono presenti le Guardie o Rochefort, dovrà combattere. I Moschettieri non combattono mai con Milady. La sezione "Duelli" nel presente regolamento fornirà tutti i dettagli su come procedere.

-Recupero: un Moschettiere stordito (miniatura in orizzontale) recupera (miniature in piedi) trascorsa la sua prossima fase di gioco. Questo accade anche se è stata stordito nel corso dello stesso turno di gioco. Il Moschettiere recupera tutti i suoi punti vita, ma non può muovere durante questa fase. Si possono, tuttavia, fare i duelli e usare gli equipaggiamenti relativi ai duelli, se gli Scagnozzi sono nella sua stessa stanza quando si riprende! Egli può anche scambiare, dare o bloccare se ce n'è l'occasione.

-Confortante la Regina: quando un Moschettiere che non è in possesso del vero pendente arriva

nella sala da ballo, avverte la Regina della imminente arrivo del Moschettiere col suo pendente e la Regina arretra di 2 caselle verso la sua stanza! Ma attenzione, il Moschettiere che è entrato nella sala da ballo non può più prendere parte al gioco.

-"Tutti per uno, uno per tutti!": questa carta può essere giocata dai Moschettieri all'inizio o alla fine della fase attiva di gioco di qualunque Moschettiere. Per fare questo, i giocatori Moschettieri devono pronunciare il loro famoso motto in coro!

Una fase collettiva di gioco poi si aggiunge alle altre fasi di gioco indicate nella carta turno di gioco. E' l'unico momento della partita in cui i Moschettieri giocano contemporaneamente.

Ogni Moschettiere non stordito sceglie una delle due seguenti azioni: recuperare 1 punto vita o muoversi di una stanza (se accessibile).

I Moschettieri possono trarre vantaggio da questa fase collettiva per equipaggiarsi, giocando i loro equipaggiamenti, scambiare, dare, o ingaggiare duelli ...

GETTONI EQUIPAGGIAMENTO DEI MOSCHETTIERI

"Potion":

Consente a un Moschettiere di recuperare 1 punto vita in qualsiasi momento.

"Secret Passage":

Durante un movimento, questo equipaggiamento permette l'utilizzo di uno dei passaggi segreti che collegano due stanze, indicato da una freccia verde sulla plancia. Il gettone "Secret Passage" non permette movimenti liberi.

"Charges":

Permette il movimento di una stanza aggiuntiva. Il Moschettiere può giocare più "charges" durante la sua fase di gioco.

"Musketeers' Door":

Permette di chiudere l'accesso a una stanza. Il giocatore mette il gettone verticale porta sull'accesso prescelto. La Porta può quindi essere rispostata durante il corso del gioco se un altro Moschettiere gioca "Musketeers' Door". La porta non può essere collocata in un modo da bloccare un personaggio (Moschettiere o Scagnozzo) senza lasciare almeno una via di uscita (i passaggi segreti non sono considerati uscite). La porta non può essere posizionata in uno dei tre accessi alla sala da ballo.

"Secret Strike":

Durante un duello (sia in attacco o in difesa), permette a un Moschettiere di battere immediatamente una Guardia senza lancio dei dadi. " Secret Strike " può essere usata solo contro Rochefort se non ci sono altre Guardie presenti nella stanza. In tal caso, Rochefort non può sparare con la sua pistola prima di essere eliminato dal colpo Segreto.

"Cape":

Permette al Moschettiere di evitare un duello (solo in difesa!). Questo gettone equipaggiamento deve essere giocato prima di iniziare un duello (vale a dire, prima del lancio dei dadi). Il Moschettiere deve ritirarsi dalla stanza verso il Quai du Louvre o di lato, ma mai in direzione della sala da ballo. Il Moschettiere può ritirarsi nella stanza da cui provenivano le Guardie o Rochefort. Se il Moschettiere si sposta in una stanza contenente una cassa, non può trarne vantaggio equipaggiandosi! Il Moschettiere può rifugiarsi in una stanza dove ci sono altri Scagnozzi!

"Booby-trapped Chest!":

Una esplosione ferisce il Moschettiere che perde 1 punto vita. Ciò lo può stordire, con le stesse

conseguenze di una sconfitta in duello (vedi "Duelli").

"Poison!":

Il Moschettiere mette il gettone "Poison" di fronte a se. Nel turno successivo, durante la sua fase di gioco, il Moschettiere può muovere solo di una stanza. Il resto della fase si svolge normalmente. Egli sarà in grado di usare i suoi gettoni equipaggiamento, tra cui "charges". Il giocatore quindi rimuoverà il gettone veleno dal gioco.

IL CARDINALE

Come vince la partita?

-Il Cardinale può vincere la partita in due modi molto diversi:

-Recuperando il vero pendente. Alla fine di un duello, se il Moschettiere è stordito e almeno uno Scagnozzo (contando Milady) è ancora presente nella stanza, il Moschettiere deve rivelare il suo gettone pendente. Se si tratta del vero pendente il Cardinale ha vinto.

-Impedendo al Moschettiere che porta il vero pendente di raggiungere la sala da ballo prima che la Regina raggiunga la casella del Re (casella determinata all'inizio del gioco).

Le azioni del Cardinale:

Le Fasi di gioco del Cardinale sono rappresentate da numeri bianchi sulla carta turno. Ciò significa che inizia una fase attiva di gioco per il Cardinale. A differenza di un Moschettiere, il Cardinale ha la possibilità di giocare più volte in ogni Turno. Se la fase di gioco ha un simbolo "carta", il Cardinale pesca una carta speciale.

Durante la sua fase di gioco, il Cardinale spenderà i punti d'azione a sua disposizione. Non ha la possibilità di conservare punti azione per usarli in una futura fase di gioco. Ma può ottenere punti d'azione extra grazie alla speciale carta "Reinforcements" (Vedere "Giocare una carta speciale"). Il Cardinale può usare i suoi punti azione come crede, ma una volta impegnato in un duello, non può più muovere i suoi Scagnozzi.

Azioni libere:

-**Giocare una carta speciale:** Il Cardinale può avere fino a 3 carte speciali in mano.

Si può giocare solo una carta speciale durante la sua fase di Gioco. Ma tieni presente che se il Cardinale vuole giocare una carta speciale "Reinforcements", deve annunciarlo all'inizio della sua fase di gioco. Le due carte speciali per i duelli, "Enraged Guards" e "Elite Guards" possono essere giocate sia in attacco che in difesa (sono le uniche Carte speciali che il Cardinale può giocare anche quando non è la sua Fase di gioco).

Se dopo aver pescato una carta speciale, il Cardinale ha più di tre carte in mano, deve scartarne una. Se una carta speciale consente due effetti, il Cardinale deve scegliere quale di essi vuole utilizzare. Non può giocarli entrambi!

-**Seduzione:** Milady può tentare di scoprire se un Moschettiere porta il vero pendente o un falso. Quando arriva nella stessa stanza di un Moschettiere, può tentare di sedurlo (solo una volta in una Fase di gioco). Lei non è obbligata a muovere! Se più Moschettieri sono presenti, deve scegliere quale cercherà di sedurre. Avrà successo il suo tentativo di seduzione se lanciando un dado rosso, il risultato è 4, 5 o 6: Milady può guardare il gettone Pendente portato dal Moschettiere sedotto. In caso contrario, il Moschettiere resiste alla seduzione e non rivelerà il suo gettone.

-**Un duello:** se almeno una Guardia o Rochefort terminano il movimento in una stanza occupata da uno o più Moschettieri, sia ha un duello. Milady non può combattere in un duello o essere attaccata. Rochefort possiede una capacità particolare: riesce a sparare con la pistola prima dell'inizio del duello, sia quando attacca o è attaccato. Il Cardinale deve sempre annunciare che il Moschettiere è sotto tiro da Rochefort prima di lanciare il dado per sapere se Rochefort ha centrato il bersaglio. Rochefort colpisce il suo obiettivo se il risultato è 5 o 6, e questo provoca la perdita di 1 punto vita.

Azioni che costano 1 punto azione:

-**Movimento:** muovere uno Scagnozzo di uno o due stanze. Le stanze devono essere accessibili, cioè, non devono essere bloccate dalla porta dei Moschettieri o dalla inferriata del Cardinale.

Le Guardie e Rochefort non possono attraversare una stanza in cui uno o più Moschettieri sono presenti. Si devono fermare lì e iniziare un duello. Solo Milady può attraversare una stanza occupata da uno o più Moschettieri. Uno Scagnozzo non può essere spostato più di una volta in ogni fase di gioco. Il Cardinale può spostare più Scagnozzi contemporaneamente se ha sufficiente punti azione da spendere.

-Rinforzo: Il Cardinale può ordinare ai nuovi Scagnozzi di entrare nel Louvre. Egli può fare ciò solo nelle stanze con lo stemma e solo se non vi sono Moschettieri. Mettere uno Scagnozzo in gioco (chiunque sia) costa 1 punto azione. Non vi è alcun limite al numero di seguaci che possono entrare o rimanere nella stessa stanza. Rochefort può in questo modo entrare in gioco solo una volta in un turno di gioco (piuttosto che una volta per fase di gioco).

-"The Cardinal's call": Il Cardinale può decidere di giocare questa carta all'inizio o alla fine di una delle sue fasi di gioco.

In tal caso, per lui inizia una fase aggiuntiva di gioco (il Cardinale quindi gioca due volte di fila!). Durante questa fase particolare il Cardinale può spostare tutti i suoi Scagnozzi presenti sulla plancia di gioco di una stanza ognuno, se le stanze sono accessibili.

Questi movimenti possono dare inizio ad un duello (o al tentativo di seduzione di un Moschettiere per Milady). Il Cardinale può giocare una carta speciale nel corso di questa Fase di gioco, ad eccezione della carta rinforzi.

LE CARTE SPECIALI DEL CARDINALE

"Secret Passage":

Durante il movimento, questa carta permette agli Scagnozzi del Cardinale di utilizzare uno dei passaggi segreti che collega due stanze, rappresentati da una freccia verde sul tabellone. Il Cardinale può decidere di spostare quanti Seguaci vuole attraverso il passaggio segreto utilizzato finché ha ancora punti azione.

"Enraged Guards":

Permette al Cardinale di lanciare due dadi extra sia in attacco che in difesa durante il primo turno del duello, anche quando Rochefort è presente.

"Irresistible Perfume":

Consente di ottenere il successo automatico di Milady in un tentativo di seduzione. Questa carta può essere giocata se Milady è presente nella stessa stanza di un Moschettiere. Giocare questa carta conta come un tentativo di seduzione.

"Reserve":

Permette al Cardinale di richiamare dalla sua Riserva quanti Scagnozzi vuole (tra cui Milady e Rochefort) già presenti nel Louvre.

"Reinforcements":

Permette al Cardinale di vincere punti azione extra durante la sua fase di gioco. Il numero di punti azione è indicato sulla carta (2 a 4).

"The Cardinal's Portcullis":

Permette al Cardinale di bloccare l'accesso ad una stanza. Il giocatore Cardinale pone il gettone verticale inferriata nel posto scelto. L'inferriata può essere spostata nel corso del gioco se il Cardinale gioca la carta "Displace the portcullis". L'inferriata non può essere collocata in un modo da rinchiudere un personaggio (Moschettiere o Scagnozzo) senza lasciare alcuna uscita (i passaggi segreti non sono considerati uscite).

L'inferriata non può essere collocata in una delle tre porte che conducono alla sala da ballo.

"Elite Guards":

Consente agli Scagnozzi del Cardinale di segnare un colpo con un risultato di 4, 5 o 6 sia in attacco e difesa nel corso del primo turno di un duello, anche quando Rochefort è presente.

DUELLI

Ogni volta che almeno due opposte miniature sono insieme in stessa stanza, si ha un duello!

Un duello si svolge in turni successivi e continua fino a quando tutti i Moschettieri presenti sono stati storditi o si sono ritirati o fino a quando tutti gli Scagnozzi sono stati eliminati. I colpi vengono

inferti contemporaneamente. Così può essere che alla fine di un duello, tutti i Moschettieri sono storditi e tutti gli Scagnozzi sono stati eliminati.

Un Moschettiere stordito non può più continuare un duello. Un Moschettiere stordito non esercita alcun tipo di controllo sulla stanza in cui è presente. Egli non è più un blocco all'arrivo dei seguaci (se si tratta di una stanza con lo stemma) ne' impedisce il loro passaggio.

Come si risolveva un duello ai tempi dei tre Moschettieri? :

-Ogni contendente tira un numero di dadi pari al totale della sua forza duello, indicato sulla carta personaggio nell'angolo in alto a sinistra. La forza duello in campo è rappresentata dal numero di dadi. Il Cardinale unisce il numero di dadi dei suoi Scagnozzi, mentre i Moschettieri lanciano i loro dadi separatamente per seguire gli effetti delle loro abilità speciali.

-Un colpo va a segno per ogni lancio di dado uguale o superiore al valore colpo del personaggio, nell'angolo superiore destro della loro carta. Per gli Scagnozzi, questo valore è 5 e 6. E' 4, 5 e 6 per i Moschettieri.

-Per ogni colpo ricevuto, il Cardinale deve eliminare una Guardia o Rochefort. Rochefort sarà sempre l'ultimo eliminato. Gli Scagnozzi eliminati vengono rimessi nella Riserva del Cardinale.

-Quando vengono colpiti, i Moschettieri perdono punti vita. I colpi sono distribuiti in maniera equa tra tutti i Moschettieri presenti nella stanza. Se ci sono meno colpi rispetto Moschettieri, il Cardinale decide quali Moschettieri riceveranno i colpi. Se ci sono più colpi dei Moschettieri, ciascuno riceve uno (o più colpi), poi il Cardinale distribuisce i colpi in eccesso.

-Quando un Moschettiere ha perso tutti i suoi punti vita, è stordito e cade a terra. Mettere a terra la miniatura nella stanza in cui ha perso il suo ultimo punto vita. Se un Scagnozzo (compresa Milady) è ancora presente in questa stanza, alla fine del duello, lui o lei può guardare il gettone pendente del Moschettiere stordito. Se è il vero pendente, il Cardinale vince la partita! Se è un falso, il gioco continua.

-Fate attenzione! Quando un Moschettiere cade stordito, la Regina avanza di una casella nella direzione del Re dopo aver appreso la triste notizia ...

-I Moschettieri e Rochefort sono tutti dotati di abilità speciali indicate sulle loro carte personaggio da utilizzare nel corso di un duello, in attacco e in difesa.

Per introdurre varietà alla partita, è possibile utilizzare le seguenti opzioni:

Aiuto per i moschettieri

Aggiungere uno o due casse all'inizio del gioco. I giocatori Moschettiere piazzano in più uno o due casse nelle stanze a loro scelta. Ci può essere una sola cassa in ogni stanza. Inoltre, non si può mettere una cassa extra in una stanza contenente lo stemma del cardinale. Pescare in modo casuale tre gettoni con l'angolo d'oro per ogni cassa extra e mescolarli con gli altri gettoni equipaggiamento. Il posizionamento degli equipaggiamenti avviene allo stesso modo del gioco normale.

Aiuto per il Cardinale

Aggiungere una o due gettoni stemma del cardinale all'inizio del gioco.

Il giocatore Cardinale mette uno o due ingressi extra per i suoi scagnozzi nelle stanze a sua scelta. Ci può essere solo un ingresso in ogni stanza. Inoltre, egli non può mettere un ingresso extra in una stanza contenente una cassa. All'inizio del gioco, egli pone una Guardia ad ogni ingresso extra (ma non Rochefort e Milady).

Sfida per i moschettieri

Coprire una o due casse con i gettoni tappeto all'inizio del gioco. I moschettieri giocheranno con un minor numero di casse. Prima di mettere i gettoni equipaggiamento sulle casse all'inizio del gioco, rimuovere a caso dal mucchio tre gettoni equipaggiamento per gettone tappeto messo in gioco, senza guardarli.

Sfida per il Cardinale

Coprire uno o due punti segnati dallo stemma del Cardinale con i gettoni tappeto all'inizio del gioco.

I Cardinale giocherà con meno entrate per i suoi Scagnozzi. Il Cardinale inizia così la partita con uno o due Guardie in meno sulla plancia.

Massima suspense

Giocare usando il gettone "Ritratto della Regina". Alla fine di ogni turno di gioco, invece di sapere in anticipo il numero di caselle che avanzerà la regina indicato sulla carta turno, pescare un gettone "Ritratto della Regina" a caso e spostare la Regina del numero di caselle indicato (0, 1, o 2 caselle).

Equipaggiamento, pesca scoperta

I giocatori moschettieri devono mostrare i gettoni equipaggiamento presi al Cardinale prima di metterli coperti di fronte a se.

Naturalmente, è possibile combinare tutte queste opzioni per creare sia partite più semplici o sfide ancora più difficili