

Mousquetaires du Roy

Developed by Cyril Demaegd – FAQ and forum: <http://www.ystari.com> – English rules editing by W. Eric Martin, BoardgameNews.com

Thanks to: Hats off to monsieur Alexandre Dumas! A musketeer's embrace to Nico, Fabien and Karine, and we cannot forget David and Stéphane, our favorite testers. A big thank you from François to his friends from Réel, Terres Chamanes and Ordalie and a heartfelt dedication to the three Benoîts, to Louis and to Ghislain. A bouquet of kisses from Gilles to Lady Flo and the two small musketeers Oriane and Virgile. Bravo to Céline and Hugo for taking the diamonds back to the Louvre. A friendly hello to Yves Renou and François Haffner. Finally, Ystari dedicates this game with all its heart to the memory of Vincent Moirin, the musketeer who left us far too early. We miss you.

A game designed by François Combe & Gilles Lehman – Illustrated by Frédéric Cérani & Arnaud Demaegd
Traduzione italiana a cura di Alessandro Cunsolo (www.goblins.net)

Contenuto della scatola

- 1 plancia con disegnate le varie aree della trama
- 4 schede personaggio per i Moschettieri
- 5 miniature (Milady e i 4 moschettieri)
- 10 dadi speciali (6 blu e 4 rossi)
- 2 plance quest (fronte-retro)
- 70 segnalini
- 110 carte
- 1 clessidra
- 1 schermo
- questo regolamento e la guida al gioco



Segnalino Validazione



Segnalino Eroico

C'era una volta...

1625. D'Artagnan, un giovane della Guascogna con l'ambizione di diventare un Moschettiere del Re – un "Mousquetaires du Roy" – fa la conoscenza di Athos, Aramis, Porthos e della bella Costanza, dama di corte della Regina. Ben presto si ritrova al centro di un'avventura con il destino della Francia in gioco. Infatti il Cardinale Richelieu, primo ministro del re Luigi XIII, non si fermerà davanti a niente pur di screditare la Regina di Francia per aumentare la propria influenza sul paese. A questo scopo, ha organizzato un gran ballo dove ci si aspetta che la Regina indossi i magnifici gioielli che il marito le ha regalato. Sfortunatamente, la Regina ha donato i gioielli al suo amante, il Duca di Buckingham. La faccenda è tanto più grave per via della tensione nelle relazioni tra i due paesi: l'Inghilterra supporta i ribelli Protestanti della città di La Rochelle, assediata da molto tempo dal re Luigi XIII. Con l'onore della Regina e la stabilità del regno in gioco i Moschettieri decidono di intervenire – ma la perfi-



Scopo del gioco.

In questo gioco, due fazioni si fronteggiano. Da una parte ci sono i Moschettieri. Per vincere, devono portare a termine la loro missione per recuperare i gioielli della Regina in tempo. Dall'altra parte c'è Miledy: il suo scopo è impedire che i Moschettieri portino a termine la loro missione, sia rallentandoli sia causando un evento che pone fine alla partita: sconfitta militare a La Rochelle, disonore della Regina al Louvre oppure la morte di Costanza a Parigi.

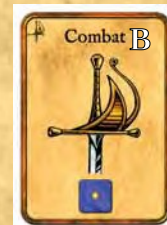
Milady



Milady ha a disposizione molte armi per danneggiare i Moschettieri:

- 1) **Rochefort:** Guardia del corpo di Milady e uno dei migliori spadaccini di Francia. Grazie a lui, Milady può rallentare i Moschettieri tramite duelli.
 - a) **Salute:** il numero di punti ferita di Rochefort
 - b) **Combattimento:** il numero di dadi rosso lanciati da Rochefort
 - c) **Tecnica:** La manovra segreta di Rochefort
 - d) **Ricompensa:** Se i Moschettieri mettono fuori gioco Rochefort ricevono una carta "Uno per tutti, tutti per uno" come ricompensa.
- 2) **Avversari:** In aggiunta a Rochefort, Miledy ha un esercito di scagnozzi da mandare contro i Moschettieri. Questi scagnozzi sono:
 - 12 carte avversario per le missioni a Parigi o dal Louvre
 - a) **Forza:** la forza dell'avversario, da 1 a 3 (vedi oltre).
 - b) **Nome:** Il nome dell'avversario.
 - c) **Ricompensa:** cosa guadagnano i Moschettieri sconfiggendo l'avversario.
 - d) **Tecnica:** la manovra segreta degli avversari.
 - e) **Combattimento:** il numero di dadi rossi che l'avversario lancia in combattimento.
 - 27 segnalini avversario per la missione dei gioielli della Regina. Miledy usa i dadi rossi per il combattimento in questo caso.
- 3) **Trappole (5 carte):** In aggiunta agli avversari, Milady può giocare carte trappola per aggiungere altri ostacoli sul cammino dei Moschettieri.
- 4) **Tradimento (15 carte):** Queste carte consentono a milady di portare sventura ai Moschettieri. Milady può giocare una carta tradimento all'inizio di ogni round.
- 5) **Parigi (6 carte):** queste carte rappresentano gli intrighi di Milady a Parigi e scatenano eventi negativi al termine di ogni turno in cui rimangono in gioco.
- 6) **Louvre (8 carte):** Queste carte rappresentano missioni atte a screditare la Regina al Louvre, ma sono armi a doppio taglio. Se i Moschettieri agiscono in fretta al Louvre, guadagneranno soldi e segnalini Epico che li aiuteranno nella loro ricerca dei gioielli. Se non sono abbastanza rapidi, comunque, l'onore della Regina sarà compromesso inesorabilmente.
- 7) **Aree (Location) (6 carte):** Queste carte mostrano le possibili destinazioni di Milady in un turno.

I Moschettieri



Ogni Moschettiere ha la propria miniatura ed una scheda personaggio che descrive le sue abilità:

- 1) **Nome:** il nome del personaggio scelto dal giocatore.
- 2) **Ritratto:** Un'illustrazione del personaggio nel gioco.
- 3) **Salute:** Il numero di punti ferita che ha il Moschettiere. Ogni volta che viene ferito, sposta il segnalino punti ferita in basso. Se il segnalino raggiunge il cuore blu il Moschettiere è fuori gioco – ma non morto!
- 4) **Abilità:** Questi valori rappresentano l'abilità del moschettiere come gentiluomo nella società del tempo: **Erudizione** (un libro), **Nobiltà** (un pezzo degli scacchi), **Galanteria** (una rosa), **Coraggio** (un pennacchio). Più alto è il valore maggiore è l'abilità del Moschettiere.
- 5) **Combattimento:** il numero di dadi blu usati dal Moschettiere in combattimento.
- 6) **Tecnica:** La manovra segreta del Moschettiere. Realizzare questa manovra con i dadi blu aiuta nei duelli. Nel corso della partita i Moschettieri possono potenziare questa tecnica.
- 7) **Abilità aggiuntive:** Durante la partita, un Moschettiere può ottenere fino a 2 abilità aggiuntive, che sono poste in quest'area.
- 8) **Equipaggiamento:** Durante la partita un Moschettiere può ottenere dell'equipaggiamento, come pistole o armatura, che vanno posizionati in quest'area.
- 9) **Abilità speciali:** ogni moschettiere ha una propria abilità speciale:
 - **D'Artagnan (Spadaccino Eccezionale):** D'Artagnan è un maestro nel duello, quindi inizia con una manovra segreta migliore di quella dei suoi compagni e può acquisire una seconda manovra nel corso della partita.
 - **Aramis (Scaltrezza Estrema):** Aramis è il più riflessivo dei Moschettieri ed i suoi astuti piani possono risolvere molti problemi. Una volta per turno, può utilizzare una carta Avventura (vedi oltre) per avere un bonus +1 in una sfida qualsiasi, oppure può guadagnare un dado blu aggiuntivo in combattimento.
 - **Athos (Oscuro Segreto):** Athos è l'ex marito di Milady e quindi è l'unico a conoscere il suo oscuro passato. Di conseguenza, per timore di essere scoperta, Milady non manderà mai Rochefort contro Athos. Nessun incontro tra Athos e Rochefort avrà luogo.
 - **Porthos (Vigore Straordinario):** Porthos è una forza della natura, quindi ha due punti ferita in più rispetto ai compagni.

Durante la partita, i Moschettieri utilizzeranno il mazzo delle **Carte Avventura** per influenzare il gioco ed interagire con Milady. Queste carte sono di tre tipi

- A) **24 Carte abilità** (6 di ciascun tipo: Erudizione, Nobiltà, Galanteria e Coraggio) – Sono utilizzate nelle sfide.
- B) **16 Carte Combattimento** – Sono utilizzate nei duelli. Tra di queste ci sono tre carte doppio combattimento, che valgono come due carte Combattimento.
- C) **7 Carte personaggio** – Aiutano i Moschettieri nel proseguire nella loro missione.

Nota: durante la partita, i moschettieri possono parlare liberamente delle carte che hanno pescato e mostrarle agli altri Moschettieri, ma quando lo fanno devono avvisare Milady (in altre parole, non possono bisbigliare o mostrarsi le carte in segreto).

La plancia



Il gioco si svolge su una plancia che mostra le diverse aree della trama. La plancia è divisa in sezioni, come segue:

- 1) **Barre:** La barra sinistra indica quando tempo è passato per i Moschettieri. La barra a destra indica la quantità di denaro che condividono (la *pistole* era la valuta del tempo).
- 2) **Arsenale:** Qui ci sono i segnalini Equipaggiamento e Miglioramento che i Moschettieri possono ottenere durante la partita.
- 3) **Missione per i gioielli della Regina:** Questa è l'area principale del gioco ed è composta da due plance fronte-retro che rappresentano i quattro stati di avanzamento nelle avventure dei Moschettieri. Per trionfare, i Moschettieri devono conquistare, in ordine, i quattro stati, confrontandosi con le "milizie" di Milady e utilizzando i segnalini Epico acquisiti durante il gioco.
- 4) **Milady:** in quest'area, non raggiungibile dai Moschettieri, Milady architetta i suoi piani quando si trova a Parigi. È anche l'area dove si trova Rochefort.
- 5) **Richelieu:** È l'area principale dove Milady accumula le sue carte Tradimento. I Moschettieri possono entrare in quest'area per cercare di ostacolare Milady, ma corrono il rischio di venire imprigionati se non la trovano.
- 6) **Vieux Colobier:** Il ricovero dei Moschettieri. Se vengono messi fuori combattimento è qui che recuperano le forze.
- 7) **La Bastiglia:** la prigione dove, a volte, vengono spediti i Moschettieri. Per fuggire devono combattere o corrompere le guardie: se riescono nel tentativo si muovono al Vieux Colobier.
- 8) Parigi: in quest'area Milady gioca le sue carte Parigi.
- 9) **Il Louvre:** questa è l'area in cui le carte Louvre – che mettono in dubbio l'onore della Regina – vengono giocate.
- 10) **La Rochelle:** alla fine di ogni turno i giocatori valutano l'avanzamento dell'assedio di La Rochelle. Se le cose procedono bene i Moschettieri vengono ricompensati, altrimenti l'astuta Milady potrebbe vincere la partita.

Regole generali

Durante il gioco, i Moschettieri devono completare le varie missioni fronteggiando tre diverse situazioni: **sfide, duelli o trappole**. Per completare una missione, i moschettieri dovranno vincere tutte le sfide, i duelli e le trappole relative alla missione.

1) **Sfide:** una sfida è un test basato su di un'abilità dei Moschettieri (Erudizione, Nobiltà, Galanteria e Coraggio) con un livello compreso tra 5 (facile) a 8 (difficile). Per avere successo, un Moschettiere deve utilizzare il suo valore base per l'abilità e giocare le carte Avventura relative (ad esempio una o più carte Nobiltà per una sfida Nobiltà). Ogni carta giocata aumenta di uno il valore dell'abilità indicata per la sfida in corso. Non c'è limite al numero di carte giocate, ma devono essere del tipo corrispondente. Quando il livello nell'abilità pareggia quello indicato nella sfida, questa è vinta e viene piazzato un segnalino Validazione su di essa. Ogni carta giocata viene scartata.

2) **Duelli:** un duello è un combattimento tra un Moschettiere ed un avversario, impersonato da Milady. Per risolvere il combattimento, ciascuno userà i propri dadi (i dadi blu per i Moschettieri e quelli rossi per Milady). I dadi sono lanciati contemporaneamente

- Il Moschettiere lancia un numero di dadi pari al suo valore di combattimento (con un livello base di 3), più un dado per ogni carta Combattimento (o due dadi per ogni carta doppio Combattimento) giocata. Un moschettiere non può lanciare più di 6 dadi. Un Moschettiere può anche utilizzare il suo equipaggiamento per aumentare le proprie possibilità.
- Milady lancia un numero di dadi come indicato sulla carta o sul segnalino avversario. In più, ogni avversario, in genere utilizza una particolare abilità speciale.

Tecnica: Una volta lanciati i dadi, il moschettiere verifica se è riuscito a compiere la sua manovra segreta. Se tre o più dadi corrispondono al simbolo indicato nella propria scheda personaggio, la manovra è stata eseguita con successo. Come risultato, l'avversario perde un punto ferita (vedi "ferite") ed i dadi rossi vengono ignorati – ad eccezione delle abilità speciali, che potrebbero comunque essere utilizzate ("Jussac", ad esempio, infligge comunque una ferita, a prescindere da quello che gli succede).

Nota: se D'Artagnan ha 2 manovre segrete, entrambe contano come successo.

Miledy controlla alcuni avversari che dispongono di una manovra segreta. Se riescono ad eseguire la loro manovra, vincono automaticamente il duello ed il Moschettiere perde un punto ferita. Se entrambi riescono ad effettuare la loro manovra, ognuno perde un punto ferita.

Altri risultati: Se nessuno riesce ad eseguire la propria manovra speciale, si confrontano le spade e gli scudi lanciati da ciascuna parte (i Gigli dei Moschettieri non sono più valutati). Ogni Spada non bilanciata da uno Scudo infligge una ferita all'avversario.

Pareggio: Se nessuno ha inflitto danni all'avversario c'è un pareggio. Ogni contendente rimuove un dado e si rilancia di nuovo (i Moschettieri non possono giocare altre carte Combattimento in questa fase). Se si verifica un altro pareggio si ripete il procedimento fino a che un contendente riceve un danno o non rimangono dadi. Se nessuno dei contendenti ha altri dadi da lanciare la bat-



Esempio: D'Artagnan arriva al Louvre per investigare su di una faccenda riguardante un veleno – una sfida si Coraggio con livello 7. Il livello di Coraggio di D'Artagnan è 4, quindi gioca tre carte Coraggio (+3). La sfida è superata. Piazza un segnalino Validazione per ricordartene, quindi scarta le carte Coraggio che sono state giocate.



Esempio: Aramis affronta il malvagio Brisemont. Decide di giocare una carta Combattimento doppia, quindi lancia 5 dadi blu. Milady, che rappresenta Brisemont, lancia 3 dadi rossi. Aramis ottiene 3 Gigli, 1 Spada ed uno Scudo. Poiché la sua manovra segreta richiede tre Gigli, vince la battaglia e Brisemont viene eliminato senza pietà ed i suoi dadi non vengono nemmeno presi in considerazione.



Esempio: Athos affronta un nemico lanciando 3 dadi blu contro 2 dadi rossi. Ottiene uno Scudo, una Spada ed un Giglio; il suo avversario ottiene una Spada ed uno Scudo. Entrambe le parti si cancellano a vicenda, quindi Athos lancia adesso due dadi ottenendo una Spada ed un Giglio. L'avversario lancia un solo dado ottenendo uno Scudo. Si verifica un altro pareggio. Ora Athos deve lanciare nuovamente un solo dado, mentre il suo avversario non ha più dadi da lanciare. Se Athos ottiene una Spada, l'avversario subisce una ferita. Se invece ottiene uno scudo o un Giglio il duello termina nuovamente in parità.

taglia termina ed il duello è fallito. Sarà necessario effettuare un altro duello per sconfiggere l'avversario.

Ferite: Ogni Moschettiere ha 3 punti ferita sulla sua scheda (ad eccezione di Porthos che ne ha 5). Quando un Moschettiere viene ferito, riporta quest'evento abbassando il segnalino vita sulla sua scheda. Se il segnalino raggiunge lo zero (livello indicato dal cuore blu), il Moschettiere è fuori combattimento. Sposta la sua miniatura nell'area Vieux Colombier e sdraiala sulla plancia

Gli avversari hanno generalmente un solo punto ferita. Non appena vengono feriti vengono rimossi dal gioco.

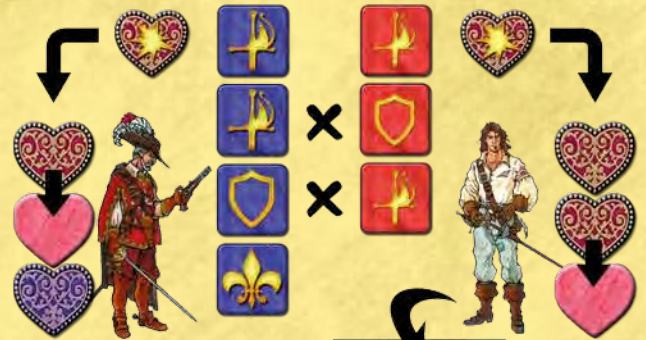
- Gli "scagnozzi" tornano in mano a Milady, anziché essere rimossi dal gioco.
- Rochefort ha cinque punti ferita e Milady può curarlo utilizzando certe carte Tradimento, come "Balsamo".
- Cavois ha due punti ferita.

Fallimento: Se un Moschettiere è ferito (subendo almeno un colpo) ma non elimina il suo avversario oppure entrambi i giocatori rimangono senza dadi, il combattimento termina. Sarà necessario iniziare un altro duello per sconfiggere quest'avversario.

Ricompensa: Se un Moschettiere riesce a sconfiggere un avversario: le *pistole* e/o i segnalini epici indicati nell'angolo in alto a destra. Aggiungi le *pistole* alla somma condivisa e poni un segnalino epico sulla plancia missione corrente (vedi oltre).

- 3) **Trappole:** Queste carte sono giocate da Milady insieme alle carte Avversario (non più di una carta per missione). Queste stabiliscono delle condizioni particolari ed i Moschettieri devono rispettarle. Le trappole vengono rimosse o quando vengono risolte ("Mendicante", "Cortigiana", "Nemesi") o quando la missione viene completata, sia in maniera positiva o no ("Ladro", "Assassino"). Milady non può riutilizzare questa trappola.

Esempio: D'Artagnan è rimasto con un solo punto ferita e sta affrontando Cavois (che ha 2 punti ferita e lancia 4 dadi). D'Artagnan aggiunge 2 carte Combattimento per lanciare 5 dadi ed ottiene due spade e tre scudi. Cavois ottiene due Spade e 2 Scudi. Il duello è in pareggio poiché non viene inflitto nessun danno, quindi sia D'Artagnan che Cavois perdono un dado e rilanciano nuovamente.



Esempio (continua): Con i suoi 4 dadi, D'Artagnan ottiene 2 'Spade', uno 'Scudo' ed un Giglio. Cavois, rimasto con 3 dadi, ottiene uno 'Scudo' e 2 'Spade'. Riesce a parare solo una delle due spade e quindi riceve una ferita (rimane con un punto ferita). D'Artagnan perde il suo ultimo punto ferita. È fuori combattimento, quindi il giocatore pone la sua miniatura coricata al Vieux Colombier. Se non avesse perso il suo ultimo punto ferita non sarebbe stato messo fuori combattimento, ma il duello con Cavois sarebbe stato comunque un fallimento perché Cavois non è stato sconfitto.



Turni di gioco (cinque giocatori)

Il gioco si svolge in **turni**, ciascuno diviso in **quattro fasi**.

I – Milady

1) Destinazione

Milady sceglie una delle sue 6 carte Area e la piazza a faccia in giù vicino la plancia. Questa carta rappresenta la destinazione di Milady durante questo turno. In base alle azioni dei Moschettieri questa scelta potrebbe portare ad un incontro con Rochefort (vedi oltre)

2) Carta Parigi

Se Milady possiede una carta Parigi, può posizionarla nell'area corrispondente sulla plancia, se desidera farlo. Ogni carta Parigi già posizionata nell'area viene rimossa dal gioco.

3) Tradimento

Milady può:

- Pescare una carta Tradimento dal suo mazzo ed aggiungerla alla sua mano o
- Giocare una carta Tradimento dalla sua mano. Le conseguenze della carta si risolvono immediatamente.

I giocatori passano quindi alla fase successiva.



Una carta Area
(La Rochelle)

II – I Moschettieri

Ogni Moschettiere non fuori combattimento a causa di un combattimento può compiere **tre azioni**. I Moschettieri possono giocare in qualsiasi ordine, ma il giocatore attivo deve compiere tutte e tre le sue azioni prima che possa agire un altro Moschettiere. Le possibili azioni sono riassunte sulla scheda di ciascun Moschettiere.

Un Moschettiere può compiere più volte una stessa azione (ad esempio, può pescare carte tre volte)

1) Pescare una carta Avventura

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo di carte Avventura e la aggiunge alla sua mano.

Nota: se il mazzo delle carte si esaurisce mischiate gli scarti per avere un nuovo mazzo.

2) Muoversi

Il giocatore muove la sua miniatura in una qualsiasi delle aree ammesse. Le aree ammesse per i Moschettieri sono etichettate con delle lettere; quindi non possono andare nelle aree Milady e la Bastiglia.

Nota: Ovviamente un personaggio non può essere spostato sulle barre (tracks) o sull'area Arsenale

3) Scambiare

Il giocatore può scambiare carte ed equipaggiamento con **un solo** altro giocatore presente nella **stessa area**. Gli scambi tra tre giocatori non sono consentiti. Questo processo conta come un'azione solo per il giocatore che inizia lo scambio. Gli scambi non sono limitati e sono a discrezione dei giocatori, quindi è possibile per un giocatore, dar via tutte le sue carte e non ricevere niente in cambio, se lo desidera.

4) Giocate una Carta Personaggio

Il giocatore scarta una delle sue carte Personaggio e ne applica immediatamente gli effetti.

Nota: Non è necessario trovarsi in una specifica area per giocare una carta Personaggio. Ad esempio, la carta "Mr. De Bassompierre" può essere giocata anche se il Moschettiere non si trova a La Rochelle.

5) Rinforzare La Rochelle

Un giocatore situato a La Rochelle può piazzare una carta Combattimento a faccia in su sulla plancia. Queste carte saranno utilizzate per risolvere l'assedio di La Rochelle nella fase III.

Importante: i Moschettieri non possono giocare più di tre carte a faccia in su sulla plancia, ma possono giocare carte Combattimento doppie. La carta "Mr. De Bassompierre" conta ai fini di questo limite. Una volta che una carta è stata giocata non può essere scambiata con un'altra.

Nota: Aramis non può utilizzare la sua abilità speciale per giocare una carta.

6) Superare una sfida

Un giocatore situato in un'area contenente una sfida può superarla seguendo le istruzioni descritte nelle regole generali (vedi sopra).

7) Sfidare a duello

Un giocatore che si trova nella stessa area di un avversario può sfidarlo a duello seguendo le regole descritte in precedenza (vedi sopra).

8) Ottenere Equipaggiamento o Miglioramenti

Ovunque si trovi, un giocatore può acquistare segnalini Equipaggiamento o Miglioramento dall'Arsenale. Può acquistare fino a **due oggetti** con una singola azione. Gli oggetti acquistati (ad eccezione del balsamo) sono piazzati sull'area corrispondente delle schede personaggio. Un giocatore non può avere due oggetti identici sulla sua scheda (ad esem-

pio due pistole o due segnalini Nobiltà). Se un giocatore non ha più spazio a disposizione può rimpiazzare un segnalino sulla sua scheda, rimuovendo il segnalino scartato dal gioco. Il numero di segnalini è limitato (ad esempio ci sono solamente 2 pistole), quindi se si esaurisce un segnalino non sarà più disponibile per l'acquisto.

Nota: i giocatori possono scambiarsi l'equipaggiamento tra di loro ma non i miglioramenti.

a) Equipaggiamento:

- **Purosangue:** un purosangue consente un'azione movimento aggiuntiva da un'area ad un'altra una volta per turno.
- **Pistola:** un giocatore equipaggiato con una pistola ha un attacco extra utilizzabile all'inizio di ogni duello, quindi aggiungerà una 'Spada' al suo primo lancio di dadi. In caso di pareggio, la pistola non ha più alcun effetto per il resto del duello.
- **Armatura:** un giocatore che indossa un'armatura ha un'ulteriore difesa per tutta la durata del duello. Ad ogni round aggiunge uno 'Scudo' ad ogni suo lancio. Anche se non lancia dadi ha comunque uno 'Scudo'.
- **Spada Toledo:** un giocatore che possiede una spada Toledo può rilanciare un dado durante un duello. Il rilancio non è obbligatorio e può essere utilizzato in ogni round.

b) Miglioramenti:

- **Balsamo:** Un giocatore che acquista il balsamo recupera immediatamente 2 punti ferita. Il segnalino viene quindi rimosso dal gioco.
Nota: Non è possibile conservare il balsamo per utilizzarlo in seguito.
- **Manovra segreta migliorata:** un giocatore che acquista un miglioramento della sua manovra segreta la posiziona sulla sua scheda personaggio, coprendo la sua manovra segreta originale.
*Nota: la manovra segreta non costa denaro, ma una carta Combattimento. Se D'Artagnan acquista la manovra segreta la piazza nella casella libera sulla sua scheda e la utilizza **in aggiunta** alla sua manovra segreta originale.*
- **Abilità migliorata:** Un giocatore che acquista un'abilità migliorata la piazza sulla sua scheda personaggio. Da questo momento il suo valore di base in quell'abilità sarà aumentato di uno.
Nota: sono disponibili due segnalini per ciascuna abilità nell'Arsenale. Un giocatore può acquistare una qualunque abilità fintanto che è disponibile.

Moschettieri Feriti

Se un Moschettiere è stato messo fuori combattimento durante il turno precedente o nella fase I del turno in corso a causa di una ferita inflitta da Miledy con una carta Tradimento non può eseguire le sue tre azioni. Invece, rimette in piedi la sua miniatura, recupera tutti i suoi punti ferita e pesca una carta Avventura. Il suo turno si conclude.

Nota: per indicare che ha concluso il proprio turno, un giocatore può capovolgere la sua scheda personaggio.

Fine della fase

Non appena tutti i Moschettieri abili hanno completato le loro tre azioni la fase termina. Se i moschettieri non sono stati in grado di scoprire dove si trova Milady (vedi oltre) in questo turno, questa può rivelarsi ed eseguire l'azione corrispondente (vedi sezione "Aree").

Rochefort

In base all'area scelta da Milady i Moschettieri potrebbero doversi battere con Rochefort, la sua guardia del corpo. Invece, se Milady decide di andare a Parigi, al Louvre o sull'area della missione principale può cercare di impedire ai Moschettieri di vincere una sfida, un duello o una trappola.

Milady scoperta

Se Milady si trova in un'area in cui un giocatore tenta di portare a termine una missione (ad esempio vincendo un sfida, un duello o una carta Parigi – ma non per qualche altra azione come pescare una carta), deve rivelarsi mostrando la sua carta Area e spostare la sua miniatura di conseguenza. L'azione intrapresa dal Moschettiere è **temporaneamente** interrotta ed inizia un duello con Rochefort. Questo duello segue le normali regole ed il Moschettiere può utilizzare carte Combattimento per incrementare le sue possibilità.

Nota: il duello con Rochefort è un'interruzione e non costa un'azione al Moschettiere.

Il potere speciale di Athos:

Milady non può interferire quando Athos prova a completare una missione in un'area in cui si trova, quindi se Athos è il primo ad agire in quella specifica area ella non si rivela. Ad ogni modo, deve rivelarsi normalmente se un altro Moschettiere tenta di compiere un'azione nella stessa area (Athos non li protegge). Similmente, Athos ignora Rochefort se si reca in una regione in cui Miledy si è già rivelata. Quindi Athos non può mai iniziare un duello con Rochefort.

Risultato di un duello:

- Se Rochefort subisce almeno un punto ferita fugge e Miledy sposta la sua miniatura nella sua area (ma non può pescare una carta Parigi alla fine del turno).



- Se Rochefort non viene ferito in duello il Moschettiere perde la sua azione e Rochefort rimane nella regione. Egli duellerà con tutti i Moschettieri (ad eccezione di Athos) che tentano di portare avanti la missione nell'area presidiata.

Rochefort fuori combattimento:

Fino a che Rochefort è fuori combattimento Milady non può accedere alle aree Parigi, Louvre o Quest principale. Inoltre i Moschettieri guadagnano una carta "Tutti per uno". I giocatori possono guadagnare questa carta solo una volta in questa maniera durante la partita, anche se Rochefort viene sconfitto più volte. Per curare Rochefort e quindi accedere nuovamente a tutte le aree Milady può giocare una carta Tradimento che ripristina i suoi punti ferita ("Balsamo").

III – La Rochelle

Lo stato dell'assedio di La Rocelle viene verificato (vedi "Aree").

IV – Fine turno

Si svolgono diverse azioni:

- 1) **Spostare il segnalino Tempo:** muovere il segnalino di uno spazio in basso sulla barra. Se in questa fase il segnalino raggiunge l'ultima casella Miledy vince il gioco.
- 2) **Spostare il segnalino Louvre:** spostare il segnalino di uno spazio verso il basso e quindi risolvere le conseguenze (vedi la sezione "Louvre").
- 3) **Carta Parigi:** Se è in gioco una carta Parigi, risolvere adesso i suoi effetti. Miledy potrebbe vincere il gioco (con la carta "Il Rapimento").

Se Milady non ha vinto la partita si prosegue con un nuovo turno.

Fine del gioco

Se i Moschettieri riescono a completare la 4ta plancia della Quest principale, vincono immediatamente il gioco (anche se il turno non si è concluso).

Miledy vince immediatamente la partita se:

- Il segnalino tempo raggiunge la casella Richelieu (la più bassa).
- Il segnalino La Rochelle raggiunge la casella Richelieu (la più a sinistra).
- Il segnalino Regina raggiunge la casella Richelieu (la più a destra).
- Costanza e strangolata (in seguito a sei colpi per Milady con la carta Parigi "Il Rapimento").

Carte "Uno per tutti, tutti per uno"

Durante il gioco i Moschettieri possono guadagnare queste carte, che rallentano Milady mettendo Rochefort fuori combattimento o volgendo l'assedio di La Rocelle a loro favore. Una carta "Uno per tutti" può essere giocata in qualsiasi momento per contrastare gli effetti di un'azione di Milady, il che significa che con questa carta è possibile impedire a Milady di vincere la partita.

Questa carta permette ai giocatori di scegliere tra tre diverse azioni

- Il segnalino tempo non viene mosso alla fine di questo round. Scegliendo questa opzione, il segnalino tempo non si muove durante la fase IV (sia che ciò avvenga seguendo il corso normale del turno, sia che ciò avvenga a seguito della carta Parigi "La Scomparsa"). Se questa carta viene giocata all'inizio del turno, contrasta l'azione della carta Tradimento "Stada sbarrata" se è stata giocata, ed il suo effetto dura sino alla fine del turno.
- La Regina riacquista due punti onore. Diversamente dall'opzione precedente, questa scelta non protegge da eventuali perdite di punti onore provocate da Milady; invece vengono semplicemente restituiti due punti onore alla Regina. L'effetto è immediato e se è stata raggiunta la casella Richelieu (quella più a destra), i giocatori possono salvare l'onore della Regina in questo modo.
- I giocatori guadagnano due segnalini Epico. In ogni momento, questa carta può essere spesa come due segnalini Epico. Se i Moschettieri hanno bisogno di un solo segnalino Epico dalla carta, possono prendere un segnalino dalla riserva e piazzarlo sulla plancia della missione principale per utilizzarlo in seguito.

Una volta che una carta "Tutti per uno" è stata giocata, viene rimossa dal gioco.



Aree

Il rifugio di Milady

Questo è il rifugio di Milady e della sua leale guardia del corpo, Rochefort. È qui che Milady intrattiene i suoi numerosi amanti e trama contro Costanza...

Azione di Milady: Mentre è qui, Milady può scegliere una delle carte Parigi che non sono state utilizzate. Aggiunge la carta alla sua mano e la potrà utilizzare all'inizio del turno successivo (durante la fase I)

Azione dei Moschettieri: I Moschettieri non possono accedere a quest'area.



Il covo di Richelieu

Qui, ambo le parti possono incontrare l'uomo in rosso che si cela dietro a tutti gli avvenimenti di Francia, l'uomo il cui unico obiettivo è quello di sbarazzarsi della Regina. Entrare in quest'area è sempre rischioso per i Moschettieri...

Azione di Milady: Se Milady termina il suo turno qui senza incontrare i Moschettieri ha due possibilità:

- Scegliere una carta Tradimento dal mazzo, quindi rimescolare le carte Tradimento.
- Pescare dal mazzo Tradimento fino ad avere tre carte in mano.

Azione dei Moschettieri: Se un Moschettiere entra in quest'area e Milady si trova già là quest'ultima deve rivelare immediatamente la sua presenza mostrando la carta area. La presenza del moschettiere impedisce a Milady di pescare carte poiché deve nascondersi dai Moschettieri perdendo la sua azione. Se Milady non è presente, il Moschettiere viene portato subito alla Bastiglia e termina il suo turno.

Nota: Il potere di Athos non ha effetto in quest'area e quindi Milady deve rivelarsi anche in sua presenza.



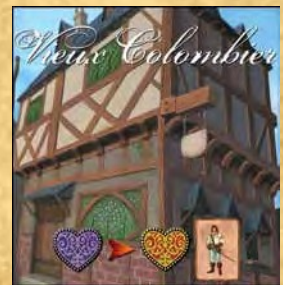
L'Hotel Vieux Colombier

Il ricovero dei Moschettieri con il loro vigile capitano, Tréville...

Azione di Milady: Milady non può entrare in quest'area.

Azione dei Moschettieri: Quando un Moschettiere è messo fuori combattimento (per esempio perde tutti i suoi punti ferita), la sua miniatura viene spostata qui e coricata. Nel turno successivo (o in questo turno, se il Moschettiere è stato messo fuori combattimento da una delle carte Tradimento di Milady nella fase I), la miniatura viene rimessa in piedi, pesca una carta Avventura e recupera tutti i suoi punti ferita. Il suo turno termina e non può compiere altre azioni.

Nota: un Moschettiere sano può recarsi in quest'area per scambiare carte e/o equipaggiamento con un Moschettiere fuori combattimento.



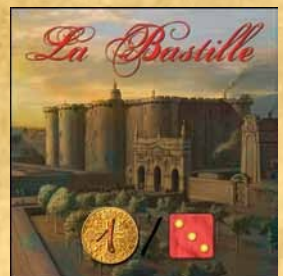
La Bastiglia

La fortezza della Bastiglia è usata come prigione per i nemici del Cardinale. Fortunatamente i Moschettieri ne conoscono ogni angolo.

Azione di Milady: Milady non può entrare in quest'area.

Azione dei Moschettieri: I Moschettieri non possono entrare volontariamente in quest'area. Sono mandati qui dal Cardinale o da una macchinazione di Milady.

- Cardinale: quando un moschettiere viene mandato alla Bastiglia dal Cardinale il suo turno si conclude. Può tentare di evadere il prossimo turno.
- Carta "Madare alla Bastiglia": un giocatore mandato alla Bastiglia con questa carta Tradimento in fase I inizia il turno da quest'area e può tentare di evadere immediatamente.



Fuga dalla Bastiglia: Evadere dalla Bastiglia costa un'azione (conta come un tipo particolare di movimento). Ci sono due modi per evadere:

- **Corruzione:** il Moschettiere paga una *pistole*, quindi posiziona la sua miniatura al Vieux Colombier.
- **Fuga:** Il Moschettiere si batte con un avversario con livello di combattimento 3. Qualunque sia l'esito del combattimento, posiziona la sua miniatura al Vieux Colombier. Ad ogni modo, se è messo fuori combattimento durante la fuga, si sposta al Vieux Colombier, pone la miniatura in piedi, pesta una carta e termina immediatamente il turno, senza poter compiere altre azioni.

Nota: nel tentativo di fuga, il giocatore può utilizzare normalmente il suo equipaggiamento.

Se il Moschettiere non è fuori combattimento, una volta raggiunto il Vieux Colombier riprende a giocare normalmente, compiendo le restanti due azioni del turno.

Parigi

A Parigi i Moschettieri dovranno affrontare ogni tipo di insidia perché Milady prepara se sue trappole più pericolose là, prendendo spesso di mira Costanza, l'amata di D'Artagnan...



Carta Parigi

La carta Parigi riporta le sfide, i duelli e le conseguenze avverse che si applicheranno a fine turno se la carta è ancora in gioco. Per rimuovere una carta Parigi i Moschettieri devono completare tutte le sfide riportate nell'ordine che preferiscono.

A) Titolo della missione

B) Sfida: Non appena una sfida viene superata, i giocatori posizionano un segnalino Validazione sulla carta per ricordarsene.

C) Forza: Ogni volta che Milady gioca una carta Parigi, Milady posiziona anche un avversario, o una carta trappola vicino quest'area. La forza totale di queste carte deve essere uguale a quella riportata sulla carta (in questo esempio, Milady potrebbe giocare un avversario con forza 3, oppure una trappola e due avversari con forza 1 oppure una trappola ed un avversario con forza 2).

Nota: in nessun caso è possibile giocare più di una carta trappola contemporaneamente durante la partita.

D) Conseguenze: Regole speciali per la missione. Queste regole riguardano a volte i Moschettieri e a volte Milady. In ogni caso hanno un effetto negativo.

Azione di Milady: Quando si trova a Parigi, Milady può far intervenire Rochefort non appena un Moschettiere tenta di superare una sfida, vincere un duello o completare le missioni indicate dalla carta (Rochefort non può intervenire quando si risolve una trappola).

Azione dei Moschettieri: A Parigi, i Moschettieri devono tentare di completare la missione disposta da Milady seguendo le istruzioni riportate sulla carta. In base alla carta, dovranno superare delle sfide e possibilmente trappole, duelli, dovranno scartare carte o lanciare dadi (e spesso una combinazione di tutti questi eventi). Non appena i Moschettieri raggiungono tutti gli obiettivi la carta viene rimossa permanentemente dalla partita.

Successo: Su certe carte, ad una delle due fazioni è richiesto di raggiungere 6 successi per completare la missione. Usa il segnalino Costanza (E) per tenere traccia dei successi ottenuti.

Nota: ad ogni nuova carta Parigi, il segnalino Costanza viene riposizionato sullo zero.

Effetti negativi: Tutte le carte Parigi riportano conseguenze negative che si verificano a fine turno (ad esempio, il segnalino tempo si muove o i Moschettieri sono immediatamente sconfitti a causa della morte di Costanza).

Nuova carta Parigi: Durante la fase I, Milady può decidere di sostituire la carta Parigi in gioco con una che ha pescato nel turno precedente. Riporta il segnalino Costanza sullo zero e restituisci a Milady gli eventuali avversari giocati con la carta scartata. Milady gioca quindi una nuova carta Parigi.

Il Louvre

Al Louvre, il palazzo della coppia reale, Milady utilizza tutta la sua perfidia per screditare permanentemente l'onore della Regina con missioni che implicano duelli e sfide.



Carte Louvre



Le carte Louvre impongono ai Moschettieri sfide e duelli (e possibilmente trappole). Per rimuovere una carta Louvre i Moschettieri devono completare tutte le sue fasi nell'ordine che preferiscono.

A) Titolo della missione e descrizione (retro)

B) Sfida: non appena una sfida è superata, piazzare un segnalino validazione per tenerne traccia.

C) Forza: Non appena Milady gioca una nuova carta Louvre, gioca anche un avversario o una trappola in quest'area. La forza totale delle carte giocate deve essere uguale a quella indicata sulla carta (in questo caso Milady può giocare un avversario con forza 2, 2 avversari con forza 1 o un avversario con forza 1 ed una trappola).

Nota: in nessun caso è possibile giocare più di una carta trappola contemporaneamente durante la partita.

D) Ricompensa: Non appena la sfida viene vinta i Moschettieri ricevono la ricompensa indicata sulla carta

Azione di Milady: Quando si trova al Louvre, Milady può far intervenire Rochefort non appena un Moschettiere tenta di superare una sfida o di vincere un duello (Rochefort non interviene in caso di trappole).

Azione dei Moschettieri: Al Louvre i Moschettieri tentano di completare la missione proposta (sfida, duello ed eventualmente trappole). Quanto tutte le condizioni sono state rispettate la carta viene rimossa e si scopre così la missione successiva (se ce ne sono ancora).

Avanzare il tempo: Alla fine di ogni turno in cui una missione non viene completata, spostare il segnalino Louvre di uno spazio in basso. In base alla posizione di questo segnalino, ci potrebbero essere delle ripercussioni sul segnalino della Regina.

Segnalini Epico: Se i Moschettieri riescono a completare la missione mentre il segnalino Louvre si trova in uno dei due spazi superiori, guadagnano due segnalini Epico, che vengono posti sulla plancia corrente della missione per i gioielli della Regina.
Nota: Il numero di segnalini Epico è limitato a sette. Quindi, i Moschettieri non possono accumulare più di sette segnalini sulla plancia della missione principale.

L'onore della regina

Quando il segnalino Louvre si sposta sul terzo spazio (durante la fase IV), la Regina perde un punto Onore: sposta il segnalino Regina di una casella verso destra. Quando il segnalino Louvre raggiunge l'ultimo spazio, la Regina perde altri due punti onore – muovi il segnalino Regina di due caselle a destra – e Milady pesca una carta Tradimento. Questa missione è fallita.

Nota: se la Regina raggiunge la casella Richelieu i Moschettieri perdono la partita.

Fallimento: Se il segnalino Louvre raggiunge l'ultima casella la missione fallisce. Scarta la carta Louvre ed eventualmente la carta trappola giocata, riporta il segnalino Louvre nella prima casella e restituisci gli avversari non battuti a Milady. La nuova missione nel mazzo diviene **immediatamente** attiva e Milady manda nuovi avversari nell'area.

Successo: Se i Moschettieri riescono a completare la missione questa viene scartata. La prossima missione nel mazzo diventa attiva **immediatamente**. Milady manda nuovi avversari ed il segnalino Louvre viene riposizionato sul primo spazio.

La Rochelle

Nella città portuale di La Rochelle, il Re di Francia sta strenuamente stringendo d'assedio gli Ugonotti. Nonostante il Cardinale desideri vedere la caduta di La Rochelle, l'opportunità per Milady di intralciare i Moschettieri è troppo ghiotta per essere tralasciata. Ella oltrepassa i limiti dei suoi ordini attraverso un astuto sabotaggio.

L'assedio è verificato durante la fase III in base alla posizione del segnalino La Rochelle (A). Questo segnalino si trova inizialmente nella casella di mezzo e si sposta in base alle alterne vicende dell'assedio.

Azione di Milady: Se Milady si trova a La Rochelle si rivela alla fine della fase II, quindi scarta una delle carte Combattimento giocate dai Moschettieri. La fase III comincia.

Azione dei Moschettieri: Quando si trova a La Rochelle un Moschettiere può posizionare una carta combattimento in quest'area.

Fase III: Milady ed uno dei giocatori, a nome dei Moschettieri lanciano i loro dadi:

- Milady lancia il numero di dadi rossi indicati dal segnalino tempo. In più, alcune carte Tradimento ("Rinforzo") possono variare il numero di dadi. La carta Parigi "Contrabbandiere" da a Milady una 'Spada' aggiuntiva.
- I Moschettieri lanciano un numero di dadi pari al valore delle carte Combattimento giocate. I Moschettieri lanciano un dado extra se è stata giocata la carta "Mr de Bassompierre". Al massimo, i Moschettieri possono lanciare 6 dadi (giocando 3 carte combattimento doppie), visto che non possono giocare più di tre carte a La Rochelle

Risultato: Si contano solo le spade. Non si conteggiano le manovre segrete o l'equipaggiamento.

- Se Milady ed i Moschettieri hanno lanciato lo stesso numero di 'Spade' il segnalino La Rochelle non si muove.
- Se Milady ha lanciato più 'Spade' dei Moschettieri il segnalino La Rochelle si muove a sinistra di un numero di caselle pari alla differenza tra le sue spade e quelle dei Moschettieri.
- Se i Moschettieri hanno lanciato più 'Spade' di Milady il segnalino La Rochelle non si muove a destra di un numero di caselle pari alla differenza tra le loro spade e quelle di Milady.

Sacrificio: I Moschettieri possono decidere di sacrificarsi per influenzare questo esito. Ogni Moschettiere che si trova a La Rochelle può, dopo il lancio dei dadi, sacrificare un punto ferita per annullare una delle 'Spade' di Milady. Ovviamente, questo sacrificio influenza il movimento del segnalino.

Ricompensa: Quando il segnalino La Rochelle raggiunge delle caselle specifiche per la prima volta durante la partita, Milady o i Moschettieri ottengono delle ricompense:

- Se il segnalino raggiunge la casella più a sinistra (la casella Richelieu), Milady vince la partita.
- Se il segnalino raggiunge la seconda casella più a sinistra, Milady pesca una carta Tradimento.
- Se il segnalino raggiunge la seconda casella più a destra, i Moschettieri guadagnano un segnalino Epico, che viene posto sulla plancia corrente della missione per i gioielli della Regina.
- Se il segnalino raggiunge la casella più a destra, i Moschettieri ottengono una carta "Tutti per uno".



Esempio: Durante la fase III del 5 turno si verifica l'assedio di La Rochelle. Milady lancia 2 dadi (come indicato sulla barra del Tempo) e i Moschettieri lanciano 2 dadi (avendo due carte Combattimento a La Rochelle). Milady lancia una Spada così come i Moschettieri. Porthos, trovandosi a La Rochelle, decide di sacrificarsi. Perde un punto ferita, cancellando una Spada di Milady. Come risultato, i Moschettieri hanno una Spada e Milady non ne ha nessuna, quindi il segnalino La Rochelle si sposta di uno spazio a destra.

Missione per i gioielli

La missione per i gioielli consiste in due plance fronte-retro, ognuna con delle regole specifiche. Per vincere il gioco i Moschettieri devono completare tutte e quattro le plance nell'ordine corretto.

Segnalini avversari. Per contrattaccare i Moschettieri, Milady userà i suoi 27 segnalini avversario. Tieni presente che alcuni segnalini sono riservati per una particolare plancia.

- I quattro segnalini esca (bianchi) devono essere usati nella plancia 1 (La locanda del Giglio d'Oro).
- I quattro segnalini sfida devono essere usati sulla plancia 4 (Le gallerie del Louvre).

Inoltre Milady ha a sua disposizione 8 segnalini speciali (quattro coppie) per cui non è necessario lanciare i dadi.



Il risultato di questi avversari è predeterminato. Quando affrontano i Moschettieri, l'attacco di questi avversari è indicato nel segnalino. In caso di pareggio, l'avversario non "perde un dado", e quindi, se il duello dura per più di un round, il risultato è sempre quello indicato.

Tranello: Quando un Moschettiere scopre una trappola, perde un punto ferita e scarta il segnalino. L'armatura non protegge da questa perdita.

Azione di Milady: Milady può far intervenire Rochefort non appena i Moschettieri entrano in azione

Azione dei Moschettieri: Varia a seconda della plancia corrente (vedi oltre)

1) La locanda del Giglio d'Oro:

Setup: Milady piazza 8 avversari e 4 segnalini esca (bianchi) a faccia in giù sulle 12 caselle della plancia (vedi figura)

Regole: I Moschettieri arrivano su questa missione partendo dall'Area Comune (A). Al costo di un'azione, possono spostarsi al primo avanzamento dei tre cammini: stanze (B), stalle (C), o cantine (D). Rivela il segnalino avversario ed inizia un duello. Se l'avversario è un'esca, il Moschettiere non ha bisogno di combattere, ma l'azione è comunque sprecata. Se un Moschettiere entra in un'area dove sono già stati rimossi alcuni segnalini da qualche altro giocatore, può spostarsi direttamente dall'Area Comune alla casella libera più a destra per un'azione.



Segnalini Epico: Se i Moschettieri hanno dei segnalini Epico possono scartarli per rivelare gli avversari. Per ogni segnalino scartato i Moschettieri scelgono e rivelano tre segnalini Avversario.

Vittoria: Quando un Moschettiere ha completato le quattro colonne di una riga, la plancia è completata. Il Moschettiere che ha completato la plancia pesca due carte Avventura. Rivela gli avversari non incontrati e rimuovili dal gioco. Prepara immediatamente la plancia successiva e posiziona gli eventuali segnalini Epico rimasti sulla nuova plancia.

2) Un passaggio per l'Inghilterra

Setup: Nessuno

Regole: I Moschettieri devono superare quattro sfide (A) in qualsiasi ordine. Quando una sfida viene superata, piazzate un segnalino Validazione per tenerne traccia. Una volta che le quattro sfide sono state superate i Moschettieri devono confrontarsi con de Wardes (B). Il duello segue le consuete regole.

Segnalini Epico: Se i Moschettieri possiedono segnalini Epico possono spenderli per abbassare il livello di difficoltà di una sfida. Per ogni segnalino scartato il valore della sfida viene abbassato di un punto.

Nota: Questi segnalini non possono essere utilizzati nella battaglia con de Wardes

Vittoria: Non appena de Warde viene sconfitto la plancia è completata. Il Moschettiere che ha sconfitto de Wardes pesca due carte Avventura. Prepara immediatamente la nuova plancia e sposta su di essa gli eventuali segnalini Epico non utilizzati.



3) Ritorno a Parigi

Setup: Milady piazza un segnalino Avversario coperto in ciascuna delle caselle (vedi figura).

Regole: Un Moschettiere che affronta questa missione può spendere un'azione per affrontare il primo nemico disponibile (A, B ed infine C). Per far ciò devono iniziare il combattimento "alla cieca", ovvero devono giocare una o più carte Combattimento prima di rivelare il segnalino Avversario. Il duello segue le normali regole. Gli avversari sconfitti vengono eliminati permanentemente dal gioco.

Segnalini Epico: Se i Moschettieri possiedono segnalini Epico possono utilizzarli come carte Combattimento. Un segnalino scartato equivale ad una carta Combattimento giocata a favore del Moschettiere che sta duellando. L'utilizzo o meno del segnalino può essere fatto anche dopo aver rivelato l'avversario.

Nota: Questi segnalini possono essere utilizzati solo per completare la missione. Non possono essere utilizzati contro Rochefort, se presente.

Vittoria: Quando il terzo avversario viene sconfitto la plancia è completata. Il Moschettiere che ha sconfitto l'avversario pesca due carte Avventura. Prepara immediatamente la nuova plancia e sposta su di essa gli eventuali segnalini Epico non utilizzati.



4) Le gallerie del Louvre

Setup: Milady piazza quattro segnalini sfida nell'ordine che preferisce nella prima riga (A). In seguito posiziona coperti gli 8 segnalini rimanenti nelle quattro anticamere, due in ciascuna casella (B). Quindi Milady rivela il segnalino sfida e i due avversari relativi alla prima anticamera.

Regole: Per ogni anticamera i Moschettieri hanno tre scelte:

- Superare una sfida
- Sconfiggere i due avversari (richiede due duelli)
- Usare un passaggio segreto (vedi oltre)

Non appena si verifica una di queste tre condizioni, l'anticamera è completata. La sfida e gli avversari che sono stati fronteggiati vengono scartati. Milady rivela i segnalini relativi all'anticamera successiva.

Segnalini Epico: Se i Moschettieri possiedono segnalini Epico possono usarli per utilizzare un passaggio segreto. Scartando tre segnalini Epico, i Moschettieri possono utilizzare un passaggio segreto per passare attraverso l'anticamera senza dover superare la sfida o ingaggiare i duelli. Utilizzare un passaggio segreto costa comunque un'azione



Vittoria: Non appena vengono completate tutte e quattro le anticamere i Moschettieri vincono la partita.



Clessidra

La clessidra è utilizzata quando Milady gioca la carta Tradimento “Emergenza!”. Non appena gioca la carta, Milady gira la clessidra e i Moschettieri hanno due minuti per completare la fase II. Se scade il tempo prima della conclusione della fase dei Moschettieri tutte le azioni restanti vengono perse e si procede direttamente con la fase III. Ad ogni modo, Milady deve interrompere il conteggio (girando di lato la clessidra) non appena:

- **Viene dichiarato un duello:** Milady riprende il conteggio alla fine del duello.
- **Viene giocata una nuova carta Parigi o Louvre:** Milady riprende il conteggio non appena è concluso il setup della nuova carta.
- **Una plancia della missione principale viene completata:** Milady prepara la nuova plancia prima di riprendere il conteggio.

Suggerimento: La clessidra costringe i giocatori a pensare velocemente ed a prendere le giuste decisioni rapidamente. È quindi opportuno rimuovere la clessidra e le due carte “Emergenza!” nelle prime partite.



Varianti

Quattro giocatori: Il gioco in quattro si svolge esattamente come il gioco in cinque. Un giocatore assume il ruolo di Milady e gli altri tre controllano un Moschettiere (il quarto Moschettiere non viene utilizzato). Ogni Moschettiere ha quattro azioni anziché tre.

Tre giocatori: Il gioco in tre si svolge esattamente come il gioco in cinque. Un giocatore assume il ruolo di Milady mentre gli altri due controllano due Moschettieri ciascuno. Ogni giocatore riceve nove carte all'inizio della partita e controlla i due Moschettieri utilizzando la stessa mano di carte.

Due giocatori: Il gioco con due giocatori si svolge esattamente come il gioco in cinque. Un giocatore assume il ruolo di Milady e l'altro controlla tutti e quattro i Moschettieri. Il giocatore che controlla i Moschettieri inizia la partita con nove carte e pesca nuove carte all'inizio di ogni turno. Utilizza la stessa mano di carte per controllare tutti i Moschettieri (e quindi l'azione Scambio è inutile). Rimuovere la carta Tradimento “Isolamento” dal mazzo.

Rendere il gioco più semplice per i Moschettieri: se i Moschettieri trovano il gioco troppo difficile possono iniziare la partita con una carta “Uno per tutti”.

Rendere il gioco più difficile per i Moschettieri: se i Moschettieri trovano il gioco troppo facile possono introdurre le seguenti regole opzionali:

- **Missione mortale:** Se un Moschettiere viene messo fuori combattimento cercando di completare la missione principale, non può più accedere a quest'area. Quindi, se Milady elimina tutti i Moschettieri dalla missione principale vince la partita.
- **Athos il coraggioso:** Se Athos si sposta in un'area in cui si trova Rochefort non può evitarlo e deve battersi con lui per compiere la sua azione.

Giocare senza Milady: È possibile giocare senza che un giocatore assuma il ruolo di Milady. Questa variante si adatta a tutte le configurazioni di giocatori, permettendo quindi di giocare anche da soli. In questa variante Milady non usa le carte Area “Richelieu” e “Milady”. Il gioco si svolge seguendo le normali regole con le seguenti eccezioni:

- **La destinazione di Milady:** Mescola il mazzo di carte Area, quindi pesca a caso una carta e posizionala scoperta vicino la plancia. Mescola la carta “La Rochelle” assieme alle altre solo se i Moschettieri hanno piazzato almeno due carte a La Rochelle. Quando viene scoperta la quarta plancia della missione principale, Milady sceglie sempre questa come destinazione, a meno che Rochefort non sia fuori combattimento.
- **Tradimento:** Pesca a caso una carta Tradimento all'inizio di ogni turno. Se peschi la carta “Balsamo” e Rochefort non è ferito scarta la carta e pescane un'altra. Tutte le azioni che richiedono ai giocatori di pestare una delle carte Tradimento di Milady vengono ignorate.
- **Avversari:** Mescola gli avversari e le carte trappola. Quando i giocatori devono introdurre degli avversari pescano a caso dal mazzo fino a raggiungere la forza richiesta. Ogni carta in surplus viene rimescolata nel mazzo.
- **Missioni:** Posiziona i segnalini Avversario a caso sulle plance relative alla missione principale, rispettando le regole specifiche di ogni plancia, quindi piazzando i segnalini esca nella prima plancia e i segnalini sfida sull'ultima.
- **Scelte:** Se viene pescata una carta in cui si richiede di scegliere un Moschettiere, i giocatori lo scelgono a caso (ad esempio pescando tra le carte Personaggio).

Setup (5 giocatori)



- 1) **Setup della plancia:** piazzare la plancia al centro del tavolo. Piazzare i segnalini per il tempo (A), soldi (B), Parigi (C), La Rochelle (D), il Louvre (E) e la Regina (F). Posizionare i miglioramenti e gli equipaggiamenti come indicato in figura (G). Posizionare il segnalino cuore al massimo della salute di Rochefort (H).
- 2) **Milady:** Un giocatore sceglie di impersonare Milady e prende lo schermo, la miniatura, i dadi rossi, la clessidra e tutte le relative carte e segnalini. Mescola le carte Tradimento per formarne un mazzo, quindi pesca le prime tre carte e le nasconde dietro lo schermo. Mescola le carte Louvre (blu) e le piazza in una pila, con il testo visibile, sullo spazio corrispondente sulla plancia. Sceglie una carta Parigi e la posiziona sullo spazio corrispondente sulla plancia (dovrà anche posizionare le carte associate alle carte Parigi e Louvre selezionate vicino la plancia; queste carte non faranno parte della sua mano). Si occupa quindi di fare il setup della prima plancia della missione principale (I vedi sezione Aree). Infine posiziona i segnalini non ancora usati, le carte Trappola e Avversario e le carte Area dietro lo schermo.
- 3) **Moschettieri:** I restanti giocatori scelgono un Moschettiere e prendono la corrispondente scheda personaggio e la miniatura. Prendono anche un segnalino cuore e lo piazzano al massimo dei loro punti ferita. Mescolano il mazzo di carte Avventura e ne pescano 5 ciascuno. Piazzate le miniature sulla plancia: D'Artagnan a Parigi, Aramis a La Rochelle, Athos al Vieux Colombier e Porthos al Louvre. Le carte "Uno per tutti, tutti per uno" ed i segnalini Validazione ed Eroico sono posti vicino la plancia.
- 4) **Iniziare a giocare:** Milady legge il testo della carta Parigi, quindi piazza gli avversari e le trappole a suo piacimento (vedi sezione Aree). Legge quindi il testo sulla carta Louvre, prima di girarla e piazzare gli avversari e le trappole vicino la plancia. Quindi legge il titolo della missione principale. Il gioco può quindi cominciare.

Suggerimenti

Milady

Per vincere il gioco, Milady deve essere particolarmente sagace. Dopotutto, lei è da sola a fronteggiare quattro gagliardi, forti e coraggiosi uomini. Di seguito alcuni suggerimenti – anche se non è una lista completa – per aiutare le novelle spie

- a) **Diversivo:** La strategia di Milady è basata sui diversivi. Mentre il solo scopo dei Moschettieri è quello di completare la missione per recuperare i gioielli della Regina, Milady fa tutto ciò che è in suo potere per ostacolarli in questo compito causando diversivi in tutta la plancia. I Moschettieri non possono permettersi di ignorare questi campanelli d'allarme e quindi Milady deve mantenere sempre alta la tensione.
- b) **Tempismo:** interpretare al meglio il ruolo di Milady è importante trovare il giusto tempismo. Niente è peggio che scegliere un'area inopportuna come recarsi da Richelieu in maniera troppo ovvia o andare al Louvre quando i Moschettieri non hanno alcuna intenzione di andarci.
- c) **Parigi:** Le carte Parigi sono l'arma principale in mano a Milady. Grazie ai loro effetti negativi, può rendere ancora più grave una situazione (ad esempio giocando una carta "Contrabbando") quando La Rochelle sta per essere conquistata dai Moschettieri). Quindi deve scegliere con cura le carte e non lasciare sguarnita Parigi troppo a lungo.
- d) **La Rochelle:** All'inizio della partita, Milady non ha particolare influenza a La Rochelle. Ad ogni modo, può utilizzare i suoi dadi in maniera più efficiente rispetto ai Moschettieri, oltre ad avere un numero di carte che le permettono di aumentare questo vantaggio (come la carta Tradimento "Rinforzo"). Infine, non dovrebbe esitare a recarsi a La Rochelle per eliminare una carta Combattimento doppia se ritiene che possa favorire troppo i Moschettieri.
- e) **Rochefort:** La guardia del corpo di Milady è un potente alleato ed ha una manovra segreta molto efficace. Anche se Milady non può far nulla contro Athos, Rochefort è comunque una sentinella temuta quando si tratta di respingere i Moschettieri, sia nella missione principale che a Parigi o al Louvre.
- f) **Tutto il resto:** Milady ha molte altre armi a sua disposizione per aiutarla a vincere il gioco (avversari, trappole) e se riesce a coordinare in maniera efficiente questi elementi può rendere la vita molto difficile ai Moschettieri. Se, viceversa, utilizza questi elementi a caso, ci sono buone possibilità che i Moschettieri vincano senza difficoltà.

I Moschettieri

Milady è un veleno che i Moschettieri impareranno presto a temere. Ecco alcuni consigli per aiutare i nostri eroi.

- a) **Gioco di squadra:** Per ottimizzare ciò che hanno a disposizione, i Moschettieri dovrebbero discutere liberamente dei vari problemi per identificarne la soluzione. Giocando troppo velocemente corrono il rischio di commettere degli errori e di favorire il gioco di Milady.
- b) **Ordine:** L'ordine di gioco non è banale. Quindi è possibile che una strategia fallisca perché i giocatori non hanno agito nell'ordine corretto. Per scambiare carte o per affrontare certe situazioni i giocatori devono trovarsi nel posto giusto al momento giusto.
- c) **Equipaggiamento:** L'equipaggiamento, specialmente se ottenuto presto, offre ai giocatori grandi benefici. I Moschettieri devono quindi cercare di equipaggiarsi il prima possibile ed in maniera efficace.
- d) **Parigi:** Le carte Parigi sono la principale arma in mano a Milady. Di conseguenza, i Moschettieri devono imparare a contrastarle. Mentre lasciar agire una carta può essere pericoloso, risolverla troppo presto potrebbe essere altrettanto deleterio (in particolare se Milady ha un'altra carta in mano). È quindi necessario stimare il pericolo e risolvere la carta solo quando diventa troppo pericolosa.
- e) **Il Louvre:** Il Louvre può causare problemi perché permette a Milady di disonorare la Regina, ma è anche un'importante fonte di denaro e segnalini Epico. Quindi dovrete cercare di risolvere alcune carte il prima possibile, per poterne trarre beneficio.
- f) **La Rochelle:** I Moschettieri devono essere particolarmente vigili in quest'area perché Milady ha dei dadi migliori (escludendo i Gigli) e può quindi mettere molta pressione a La Rochelle. Avendo questo in mente, il più grande vantaggio dei Moschettieri è che possono annullare le spade di Milady. Questa è la scelta migliore per controllare i rischi causati dalla guerra.
- g) **Athos:** Il Moschettiere più anziano ha un enorme potere nei confronti di Milady. È quindi il personaggio migliore per scoprire informazioni importanti e risolvere certe situazioni pericolose senza correre il rischio di dover affrontare il terribile Rochefort.
- h) **La missione:** Il consiglio più importante è quello di non dimenticare la missione principale. Dopotutto, l'unico modo per i Moschettieri di vincere la partita è quello di riportare a Parigi i gioielli della Regina. Mentre non è possibile dedicarsi completamente alla missione contro un'astuta Milady, non è saggio nemmeno abbandonarsi all'eccesso estremo, trascurandola del tutto.

Infine, un suggerimento sull'ambientazione: Il gioco è stato ideato per ricreare il più fedelmente possibile l'atmosfera descritta da Dumas nei suoi romanzi sui Moschettieri. I giocatori attenti a questo aspetto aggiungono un pizzico di gioco di ruolo alle loro partite. Impersonando i personaggi i giocatori potranno godere ancora di più del gioco. Buon divertimento.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.