

Mousquetaires du Roy

A király testőrei

A játékot tervezte François Combe & Gilles Lehman – Illusztrálta Frédéric Cérani & Arnaud Demaegd - Fejlesztette Cyril Demaegd – FAQ és fórum: <http://www.ystari.com> – Magyarra ültette: Dunda

Köszönet nekik: Le a kalappal Alexandre Dumas előtt! Egy testőri ölelés Niconak, Fabiennek, és Karinének, és nem felejthetjük ki Davidet, és Stéphanet, kedvenc tesztelőinket. Egy nagy köszönet François-tól a réel-i barátainak, Terres Chamanesnek, és Ordaliének, és szívből ajánlja a három Benoîtnek, Louisnak, és Ghislainnak. Egy csokor csók Gillestől Lady Flonak, és két kis testőrnek Orianének, és Virgilének. Bravó Célinének, és Hugónak, a gyémántok visszaviteléért a Louvre-ba. Egy barátságos helló Yves Renounak, és François Haffnernek. Végezetül, a Ystari ezt a játékot teljes szívvel Vincent Moirin emlékének ajánlja, a testőrnek, aki oly korán itt hagyott minket! Hiányzol nekünk!

A doboz tartalma

- 1 játéktábla, ami a cselekmény helyszíneket ábrázolja
- 4 egyedi karakter kártya a Testőröknek
- 5 bábu (Milady és 4 Testőr)
- 10 speciális kocka (6 kék és 4 piros)
- 2 kétoldalú nyakék küldetés tábla
- 70 jelölő
- 110 kártya
- 1 homokóra
- 1 paraván
- ez a szabály és a játék útmutató



Érvényesítés jelző



Hősiesség jelző

Egyszer volt, hol nem volt...

1625. D'Artagnan, egy egy fiatal gascogne-i nemes, aki a Király testőre akar lenni – egy "Mousquetaire du Roy" – vidékről Párizsba érkezik, megismerkedik Athos-sal, Aramis-sal, Porthos-sal, és a gyönyörű Constance-sal, a Királynő szobalányával. Hamarosan egy kaland közepén találja magát, ahol Franciaország sorsa forog kockán. Richelieu bíboros, XIII. Lajos miniszterelnöke, mindent megtesz, hogy a francia Királynőt lejárassa, annak érdekében, hogy hatalmát Franciaországban tovább növelje. E célból nagy bált rendez, ahol elvárják, hogy a Királynő viselje csodálatos gyémánt nyakékét, amit a királytól kapott. Sajnos a nyakéket Buckingham hercegének, a kedvesének adta. Ez az ügy annál is súlyosabb, mivel a két ország kapcsolata feszült: Anglia a protestáns lázadók városát, La Rochelle-t támogatja, amit XIII. Lajos király hosszú ideje tart ostrom alatt. Egy hölgy becsülete, és a királyság stabilitása a tét, ezért a Testőrök úgy döntenek, hogy beavatkoznak – de az álnok Milady de Winternek, a bíboros ügynökének, eltökélt szándéka, hogy megakadályozza őket...



A játék célja

Ebben a játékban két fél harcol egymással. Az egyik oldalon a testőrök állnak: **Ahhoz hogy nyerjenek, be kell fejezniük a Királynő nyakéke küldetését mielőtt lejár az idő.** A másik oldalon a Milady: **Az ő célja, hogy megakadályozza a testőröket abban, hogy teljesítsék a küldetésük,** akár azzal, hogy kimeríti az idejük, akár azzal, hogy valamelyik játék végét okozó eseményt eléri: katonai vereség La Rochelle-ben, a Királynő megszegyenyítése a Louvre-ban, vagy Constance halála Párizsban.

Milady



Miladynek sok fegyvere van, amivel árthat a Testőröknek:

1) **Rochefort:** Milady testőre, az egyik legkiválóbb kardforgató Franciaországban. Neki köszönhetően a Milady megzavarhatja a Testőrök terveit azzal, hogy párbajokkal akadályozza az előrelépésüket.

A) Egészség: Rochefort élet pontjainak száma.

B) Harc: A piros kockák száma, amit Rochefort harc esetén dob.

C) Kard technika: Rochefort titkos vágása.

D) Jutalom: Ha a testőrök harcképtelenné teszik Rochefort-t (lásd alább), akkor jutalmul megkapják az "Egy mindenkiért, mindenki egyért" kártyát.

2) **Ellenfelek:** Valamint Rochefortnak, és a Miladynek van egy sereg csatlósa, akiket a Testőrök ellen tud küldeni. Ezek az ellenfelek a következők:

- 12 ellenfél kártya a párizsi és a Louvre béli küldetésekhez.

A) Erő: Az ellenfél értéke, 1 és 3 között (lásd alább).

B) Név: Az ellenfél neve.

C) Jutalom: Amit a Testőrök szereznek, ha legyőzik ezt az ellenfelük.

D) Kard technika: Az ellenfél titkos vágása.

E) Harc: A piros kockák száma, amit az ellenfél a harcnál dob.

- 27 ellenfél jelölő a Királynő nyakékének kereséséhez. Itt is, harc esetén a Milady ennyi piros kockát használ.

3) **Csapdák (5 kártya):** Az ellenfelek mellett, a Milady kijátszhat csapda kártyákat is, további akadályokat téve ezzel a Testőrök útjába.

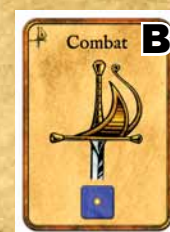
4) **Álnokság (15 kártya):** Ezek a kártyák lehetővé teszik a Miladynek, hogy balszerencsét hozzon a Testőrökre. Minden forduló kezdetén kijátszhat a Milady egy Álnokság kártyát.

5) **Párizs (6 kártya):** Ezek a kártyák a Milady párizsi cselszövéseinek felelnek meg, és balszerencsés eseményeket váltanak ki, minden forduló végén, amíg játékban maradnak.

6) **Louvre (8 kártya):** Ezek a kártyák olyan küldetések, amiknek az a célja, hogy megszégyenítsék a Királynőt a Louvre-ban, de ezek kétélű dolgok. Ha a Testőrök gyorsan reagálnak a Louvre-ban, akkor pénzt és Hősiesség jelzőket szerezhetnek, amik segítik majd őket a nyakék küldetésben; ha azonban túl hosszú ideig tart, akkor a Királynő megbecsülése elkerülhetetlenül csökken.

7) **Helyszín (6 kártya):** Ezek a kártyák a Milady forduló béli lehetséges céljait ábrázolják.

A testőrök



Minden testőrhöz tartozik egy megfelelő bábu, és egy karakter kártya a képességei leírásával:

- 1) Név:** A játékos által választott karakter neve.
- 2) Portré:** Egy játék béli illusztráció a karakterről.
- 3) Egészség:** A Testőr élet pontjainak a száma. Amikor megsérül, az élet pont jelzője lejjebb kerül. Ha a jelző eléri a kék szívet, akkor a Testőr harcképtelenné válik – de nem hal meg!
- 4) Készségek:** Ezek az értékek adják meg a testőr jártasságát az akkori idők úriembereinek társasági készségeiben, ezek a **Műveltség** (könyv), **Nemesség** (sakk bábu), **Lovagiasság** (rózsa) és **Vitézség** (toll). Minnél magasabb az érték, annál jobb benne a Testőr.
- 5) Harc:** A kék kockák száma, amit a Testőrök a harc esetén dobhatnak.
- 6) Kard technika:** A testőr titkos vágása. Ez a vágás a kék kockákkal érhető el, és segítik megnyerni a párbajt. A játék folyamán a Testőrök javíthatják a technikájukat.
- 7) Plusz készségek:** A játék során a Testőrök legfeljebb két plusz képességre tehetnek szert, amiket erre a területre kell tenni.
- 8) Felszerelés:** A játék során a Testőrök szerezhetnek felszerelést, mint például pisztolyt, vagy páncélt, amit erre a két helyre tehetnek le.
- 9) Különleges képesség:** Mindegyik Testőr rendelkezik egy különleges képességgel:
 - **D'Artagnan (rendkívüli kardforgató):** D'Artagnan a párbajok mestere, így jobb titkos vágással kezd, mint a társai, és még szerezhethet egy második titkos vágást is a játék során.
 - **Aramis (ravasz, mint a róka):** Aramis a legmegfontoltabb Testőr, és ravasz tervei sok problémát megoldanak. Körönként egyszer használhat egy Kaland kártyát (lásd alább), hogy +1 bónusz pontot szerezzen valamelyik küldetés típushoz, vagy hogy egy plusz kék kockát használjon a harcban.
 - **Athos (sötét titok tudója):** Athos a Milady exférje, így ő az egyetlen aki tisztában van a sötét múltjával. Következésképp, attól való félelmében, hogy minden kiderül, a Milady soha nem fogja Rochefort-t Athos után küldeni. Athos és Rochefort soha nem harcolnak egymással.
 - **Porthos (rendkívüli erő):** Porthos maga a nyers természeti erő, így kettővel több élet pontja van, mint a társainak.

A játék során a testőrök a **Kaland kártyákat** használják, hogy befolyásolják a játékot.

Háromféle Kaland kártya van:

A) 24 készség kártya (6-6 darab Műveltség, Nemesség, Lovagiasság, Vitézség) – Ezeket a kihívásoknál használják.

B) 16 harc kártya – Ezek a párbajoknál lesznek felhasználva. Van köztük három **dupla harc** kártya, ami két darab harc kártyának felel meg.

C) 7 karakter kártya – Ők segítik a Testőröket a küldetésük során.

Megjegyzés: A játék folyamán a játékosok szabadon megbeszélhetik a milyen kártyát kaptak, és megmutathatják egymásnak a kártyáikat, de ezt úgy kell csinálniuk, hogy a Miladyt is informálják. (Másképp szólva, nem suttozhatnak, és nem mutathatják meg a kártyákat titokban egymásnak.)

A játéktábla



A játék helyszíne egy játéktábla, ami a különböző cselekmény helyszíneket ábrázolja. A tábla a következő részekre van osztva:

1) Sávok: A bal oldali sáv mutatja, mennyi idő telt el a Testőröknek. A jobb oldali sáv mutatja a közös pénzüik mennyiségét. (Aranyban.)

2) Fegyvertár: Ez tárolja a felszerelést, és a bővítés jelzőket, amiket a Testőrök a játék során megszerezhetnek.

3) A Királynő nyakéke küldetés: Ez a játék fő helyszíne, és két kétoldalú tábla tartozik hozzá, ami a Testőrök kalandjának négy szakaszának felel meg. A diadal eléréséhez minden szakaszon győzniük kell, szembeszállva a Milady seregével, és felhasználva a játék során gyűjtött Hősiesség jelzőket.

4) Milady: Ez a terület a testőrök számára tiltott terület, ez ahol a Milady kiterveli a cselekedeteit, míg Párizsban van. Valamint itt találhatóak Rochefort karakterének jellemző tulajdonságai is.

5) Richelieu: Ez a fő terület, ahova a Milady gyűjti az Álnokság kártyáit. A Testőrök is látogathatják ezt a helyszínt, megpróbálva megakadályozni a gonosz szépséget, de ez annak a kockázatával jár, hogy börtönbe kerülnek, ha nem találják meg őt!

6) Vieux Colomnier: A Testőrök szálláshelye. Ha harcképtelenné válnak, akkor itt nyerik vissza az erejüket.

7) La Bastille: A börtön ahova a testőröket időnként bezárják. A szökéshez vagy le kell győzniük az őröket, vagy meg kell vesztegetniük őket; ha sikerrel járnak, akkor a Vieux Colomnierbe mennek.

8) Párizs: Ide játssza ki a Milady a Párizs kártyáit.

9) A Louvre: Erre a helyszínre kerülnek a Louvre kártyák – amik a Királynő megbecsülését csökkentik.

10) La Rochelle: Minden forduló végén a játékosok megvizsgálják La Rochelle ostromának állását. Ha minden rendben, akkor a Testőrök jutalmat kapnak; ha nincs, akkor a ravasz Milady megnyerheti a játékot!

Általános szabályok

A játék folyamán a Testőröknek feladatokat kell teljesíteniük, amik során három féle helyzettel találhatják magukat szembe: **kihívások**, **párbajok** és **csapdák**. A feladatok teljesítéséhez a testőröknek át kell küzdeniük maguk minden kihíváson, párbajon, és csapdán ami a feladathoz tartozik.

1) Kihívások: A kihívás a testőr valamelyik készségét teszteli (Műveltség, Nemesség, Lovagiasság, Vitézség), szintenkénti besorolással 5-östől (könnyű) 8-asig (nehéz). A sikerhez a testőrnek fel kell használnia a meglevő készség szintjét, és ki kell játszania megfelelő Kaland kártyá(ka)t (például, egy vagy több Nemesség kártyát egy Nemesség kihíváshoz). Minden kijátszott kártya 1 pontot ad hozzá a Testőrt készségéhez az adott kihívásnál. Annyi kártyát játszhat ki, amennyit akar, amennyiben az a megfelelő típusú. Ha a testőr készség szintje megegyezik a kihívás szintjével, akkor leküzdötte a kihívást, és egy Érvényesítés jelzőt tesz a kihívás tetejére. A kijátszott kártyák dobásra kerülnek!

2) Párbajok: A párbajok a testőrök és ellenfelek közti csaták, ez utóbbiakat a Milady irányítja. A küzdelem eldöntéséhez mindkét félnek a kockáit kell használnia (kék kockákat a testőrök, pirosat a Milady). A kockákat egyszerre kell dobni.

- A Testőr annyi kék kockával dob, amennyi a harci szintje (alap szinten 3 kocka), plusz kap egy kockát minden Harc kártyáért (vagy két kockát a dupla Harc kártyáért), amit kijátszik. A Testőrök nem dobhatnak hatnál több kockával. Ugyanakkor felhasználhatják a felszerelésüket, hogy növeljék az esélyeiket. (Lásd "Felszerelés szerzése")

- Milady annyi piros kockával dob, amennyi az ellenfél kártyán vagy jelzőn látható. Valamint az ellenfeleknek általában valamilyen különleges képessége is van.

Kard technika: Amint dobott a kockával, a testőr megnézi, hogy teljesítette-e a titkos manőverét. Ha három kocka megegyezik a karakter kártyáján látható titkos vágással, akkor sikerrel járt. Ennek eredményeként az ellenfele veszít 1 élet pontot (lásd "Sérülés"), és a piros kockát figyelmen kívül hagyják – kivéve, ha olyan különleges képessége van, ami ilyenkor is működik. ("Jussac," például, ha sebesülést szerez, nem történik vele semmi.)

Megjegyzés: Ha d'Artagnannak már két titkos vágása is van, akkor a dobásnál elég, ha az egyiket sikeresen teljesíti.

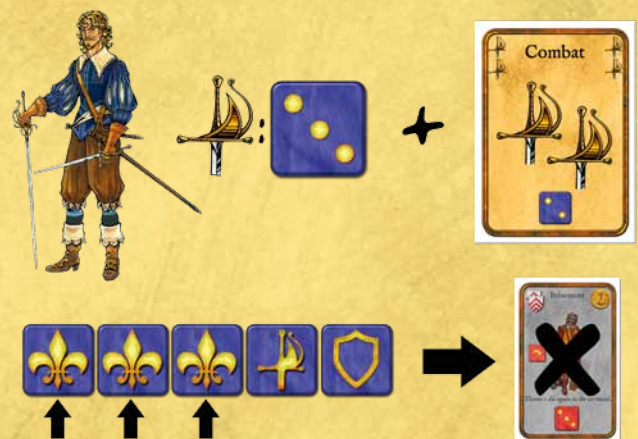
Milady néhány olyan ellenfelet is irányít, akinek szintén van titkos vágása. Ha nekik sikerül végrehajtaniuk a titkos vágásukat, akkor automatikusan megnyerik a párbajt, és a Testőr veszít egy élet pontot. Ha mindkét fél sikeresen végrehajtja a titkos vágást, akkor mindketten veszítenek egy élet pontot.

Más kimenetel: Ha egyik félnek sem sikerül bevinnie a titkos vágását, akkor a harc forduló során dobott Kardokat és Pajzsokat hasonlítják össze egymás ellen. (A Testőrök Liliomai, ekkor már nem számítanak.) Minden piros Pajzs kiiktat egy kék Kardot, és minden kék Pajzs kiiktat egy piros Kardot. Minden Kard, amit nem iktattak ki, az az ellenféltől 1 élet pontot elvesz.

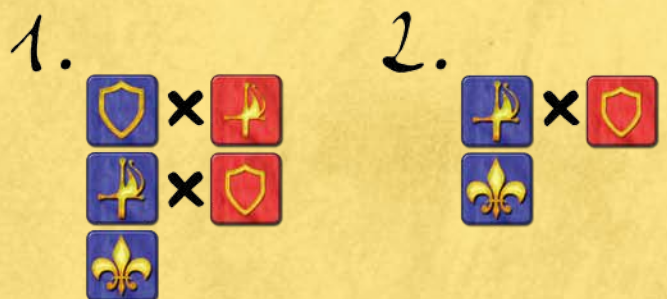
Döntetlen esete: A kockadobás után, ha egyik fél sem okozott sérülést az ellenfelének, akkor döntetlen alakult ki. Mindkét fél levesz egy kockát, és a maradékkal újra dob. (A testőrök ekkor már nem játszhatnak ki több Harc kártyát.) Ha újra döntetlen lesz, akkor addig folytassátok így, míg az egyik oldal sérülést nem szenved, vagy amíg nem marad kocka.



Példa: D'Artagnan a Louvre-ba érkezik, hogy kivizsgáljon egy mérgekkel kapcsolatos ügyet – a Vitézség kihívás szintje 7. D'Artagnan vitézség szintje 4, ezért kijátszik 3 Vitézség kártyát (+3). A kihívást így leküzdötte. Tesz egy érvényesítés jelzőt az ezt kiváltó kihívás tetejére, majd a kijátszott Vitézség kártyákat dobja.



Példa: Aramis elfogadja az ördögi Brisemont kihívását. Úgy dönt, hogy kijátszik egy dupla Harc kártyát, így 5 kék kockával dob. Milady, aki Brisemontot képviseli, 3 piros kockával dob. Aramis dobása: 3 Liliom, 1 Kard, és 1 Pajzs. Mivel a titkos vágásához 3 Liliom szükséges, megnyeri a harcot, és Brisemont szánalmas véget ér, anélkül, hogy a kockái eredményét figyelembe vennék



Példa: Athos egy ellenfelével párbajozik, 3 kék kocka a 2 piros kocka ellen. Egy Pajzsot, egy Kardot s egy Liliomot dobott; ellenfele egy Kardot, és egy Pajzsot. A két oldal kioltja egymást, így most Athos 2 kockával dob, eredménye egy Kard és egy Liliom. Ellenfele egy kockával egy Pajzsot dob. Ismét döntetlen. Most Athos már csak 1 kockával dob, míg ellenfelének már nincs mivel dobnia. Ha Athos most Kardot dob, ellenfele veszít egy élet pontot; ha a dobása Pajzs vagy Liliom, akkor a párbaj eredménye döntetlen.

Ha mindkét félnek elfogytak a kockái, akkor a harcnak vége, a párbaj eredménytelen. Később egy másik párbaj kihívásra kerülhet sor ezen ellenfél legyőzésére.

Sérülések: Minden Testőrnek három élet pontja van a karakter kártyáján (kivéve Porthost, neki öt). Ha egy Testőr megsérül, akkor ezt élet pontja csökkentésével jelzi. Ha nullára esik ez vissza (a kék szív szintje), akkor harcképtelenné válik. Tegyétek a bábuját a Vieux Colombierbe, és fektessétek el a táblán.

Az ellenfeleknek általában csak egy élet pontja van. Amikor megsérülnek, akkor el kell távolítani őket a játékból. Meg kell jegyeznünk:

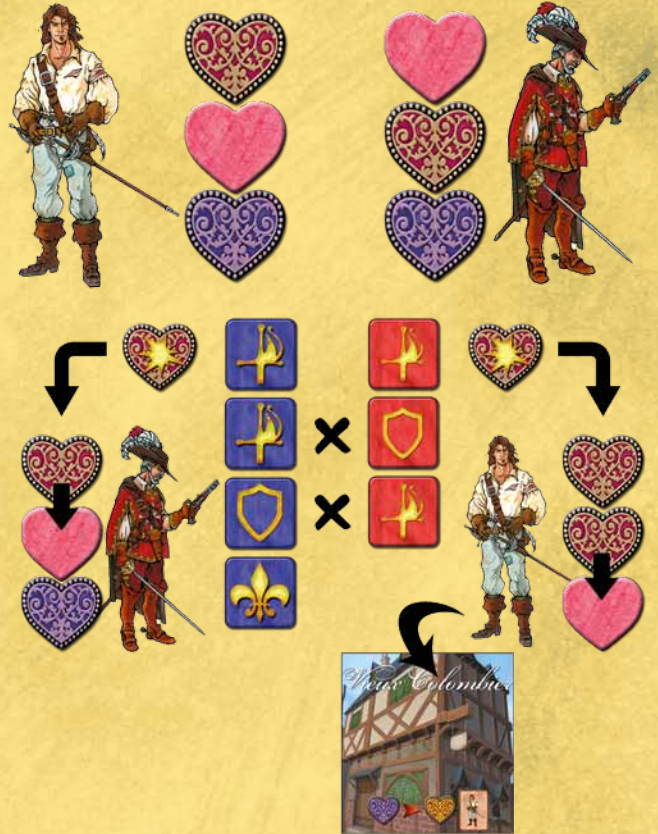
- A "Bérenc/Henchman" ellenfél mindig a Milady kezébe kerül vissza, ahelyett, hogy kikerülne a játékból.
- Rochefortnak öt élet pontja van, és a Milady meg tudja gyógyítani különböző Álnokság kártyákkal, mint például a "Gyógyírral/Balm".
- Cavoisnak 2 élet pontja van.

Kudarc: Ha a Testőr megsérül (legalább egy élet pontot veszít), de nem győzi le ellenfelét, vagy mindkét játékosnak elfogytak a kockái, akkor a párbaj véget ér. Később majd egy másik párbajt kell megvívni ezen ellenfél legyőzéséért.

Jutalom: Ha a testőrnek sikerül legyőznie ellenfelét, akkor jutalmat kap: aranyat és/vagy Hősiesség jelzőt, ami az ellenfél kártya jobb felső sarkában látható. Az aranyat a közös kasszába tegyétek, a Hősiesség jelzőt pedig az aktuális küldetés táblára (lásd alább).

3) Csapdák: Ezeket a kártyákat a Milady az ellenfelek mellett játszhatja ki (legfeljebb egy csapdát küldetésenként). Ezek speciális feltételeket állítanak fel arra a helyre, ahol épp játszanak, amit a testőröknek figyelembe kell venniük. A csapda akkor kerül eltávolításra, ha megoldják ("Koldus/Beggars", "Kurtizán/Harlot", "Nemesis"), vagy amikor a feladatnak vége, nem számít, hogy sikeres vagy sem ("Tolvaj/Thief", "Bérgyilkos/Assassin"). Milady többet nem használhatja azt a csapdát.

Példa: D'Artagnannak egy élet pontja maradt és Cavoissal harcol (akinek 2 élet pontja van, és 4 piros kockával dob). D'Artagnan két Harc kártyát is letesz, hogy 5 kockával dobhasson, és így 2 Kardot és 3 Pajzsot dob; Cavois dobása 2 Kard és 2 Pajzs. A párbaj döntetlen, mert egyikük sem szenvedett sérülést, így d'Artagnan és Cavois eltávolítanak egy kockát és újra dobnak...



Példa (folytatás): A 4 kockájával, d'Artagnan dob 2 Kardot, 1 Pajzsot és 1 Liliomot. Cavois, akinek csak 3 kockája maradt, 2 Kardot és 1 Pajzsot dob. A két kadból az egyiket semlegesíti, így 1 élet pontot veszít. (Marad neki 1.) D'Artagnan elveszti az utolsó élet pontját. Harcképtelenné válik, a játékos bábuját a Vieux Colombier-en vízszintesen el kell fektetni. Ha nem veszti el az utolsó élet pontját, akkor d'Artagnan nem válik harcképtelenné, de a párbaj kudarcba fullad, hisz Cavois még életben van.



Játék forduló (öt játékos)

A játék **körökből** áll, és minden kör **négy fázisra** osztható.

I - Milady

1) Cél

Milady kiválasztja a hat helyszín kártyája egyikét, és képpel lefele a tábla mellé teszi. Ez a kártya mutatja a Milady célját ebben a körben. A Testőrök akcióitól függően, ez okozhat összecsapást Rochefort-tal (lásd alább).

2) Párizs kártya

Ha a Milady rendelkezik egy Párizs kártyával, akkor leteheti azt a játéktábla megfelelő területére, ha úgy szeretné. Bármilyen Párizs kártya, ami ezen a területen már ott volt, az kikerül a játékból.

3) Álnokság

Milady az alábbiak valamelyikét teheti:

- Felhúzza a pakliról a legfelső Álnokság kártyát, és a kezébe veszi; vagy
- Kijátszik egy már nála levő Álnokság kártyát. A kártya következményei azonnal életbe lépnek.

A következő fázisban a játékosok jönnek.



Egy helyszín kártya
(La Rochelle)

II - Testőrök

Mindegyik Testőr, aki nem harcképtelen egy harc miatt, végrehajthat **három akciót**. A Testőrök az általuk választott sorrendben kerülnek sorra, de az épp aktív játékosnak mind a három akcióját végre kell hajtania, mielőtt a következő Testőrre kerülne a sor. A felhasználható akciók minden Testőr karakter kártyáján fel vannak tüntetve.

A testőrök ugyanazt az akciót többször is végrehajthatják. (Például, háromszor húz.)

1) Egy Kaland kártya húzása

A játékos felhúzza a legfelső Kaland kártyát, és a kezébe veszi azt.

Megjegyzés: Ha a Kaland kártya pakli kifogyott, akkor a dobott lapokat keverjétek össze új húzópaklinak.

2) Mozgás

A játékos a bábujaival a jelenlegi helyéről egy másik elérhetőre lép. A Testőrök számára elérhető helyszínek fehér betűvel vannak megjelölve. Így nem mehetnek a Miladyhez vagy a La Bastille-ba.

Megjegyzés: Természetesen a karakterek nem léphetnek a sávokra és a fegyvertárba sem.

3) Csere

A játékos cserélhet Kaland kártyát és felszerelést (lásd alább) **egy** másik játékosal, aki **ugyanazon a helyszínen** tartózkodik, mint ő. Három játékos közti csere tilos. Ez csak egy akcióba kerül annak a játékosnak, aki kezdeményezte a cserét. A csere korlátlan, és minden a játékos döntése, így az is lehetséges, hogy a játékos odaadja minden lapját és egyet sem kap cserébe, ha azt úgy akarja.

4) Karakter kártya kijátszása

A játékos kijátszik egyet a Karakter kártyái közül, és végrehajtja a hatásait.

Megjegyzés: Nem szükséges valamely adott helyen lenni egy karakter kártya kijátszásakor. Például, a "Mr. de Bassompierre" kártya akkor is kijátszható, ha a Testőr nem La Rochelle-ben van.

5) La Rochelle megerősítése

A La Rochelleben tartózkodó testőr leteheti egy Harc kártyát, képpel felfele a tábla mellé. Ezek a kártyák a III. fázisban, La Rochelle ostromának értékelésekor kerülnek felhasználásra.

Fontos: A testőrök összesen legfeljebb három harc kártyát tehetnek La Rochelle-re, de kijátszhatnak dupla Harc kártyákat is. A "Mr. de Bassompierre" karakter kártya beleértendő ebbe a korlátozásba. Miután egy kártyát kijátszottak, már nem

Megjegyzés: Aramis nem használhatja képességét, hogy La Rochelle-be tegyen egy kártyát.

6) Egy kihívás leküzdése

A játékos, aki olyan helyen áll, ahol egy kihívás is van, leküzdheti azt, az általános szabályok részben leírt útmutatást követve (lásd fentebb).

7) Kihívás egy Párbajra

A játékos, ha olyan helyszínen tartózkodik, ahol egy ellenfél is áll, kihívhatja egy párbajra, követve az általános szabályok részben leírt utasításokat (lásd fentebb).

8) Felszerelés szerzése vagy fejlesztés

Bárhol is van, a játékos vásárolhat Felszerelés vagy Upgrade jelzőket a fegyvertárból. Legfeljebb **két tételt** vehet 1 akcióban. A megvásárolt jelzőket (kivéve a gyógyír) a játékos karakter kártyájának megfelelő helyére kell tenni. A játékosnak nem lehet két azonos elem a kártyáján (például, kettő pisztoly, vagy két Nemesség készség). Ha a játékosnak nem maradt mezője, akkor lecserélheti ez egyik jelzőjét, ami kikerül a játékból. A jelzők száma véges (például, csak kettő pisztoly van), így, ha valamelyik jelző kifogyott, akkor azt már nem lehet megvásárolni.

Megjegyzés: A játékosok felszerelést cserélhetnek egymással, de fejlesztéseket nem.

a) Felszerelés:

- **Telivér:** A telivér lehetővé tesz egy szabad lépés akciót, egyik helyről egy másikra, egyszer körönként.
- **Pisztoly:** Az a játékos, akinek van pisztolya, egy extra támadás kap minden párbaj elején, azaz egy "Kardot" ad hozzá az első dobásához. Ha a párbaj első köre döntetlen, akkor a pisztolyt már nem tudja tovább használni a párbaj hátralévő részében.
- **Páncél:** Az a játékos, akinek van egy páncélja, a párbaj alatt egy plusz védettséget kap. Minden párbaj körben hozzáad egy "Pajzsot" a kockadobásának eredményéhez. Ha nincs kockája amit dobjon, akkor is van 1 pajzsa.
- **Toledói kard:** Az a játékos, akinek van egy Toledói kardja, a párbaj során egy kockával újra dobhat. Az újra dobás nem kötelező, és egy párbaj körei során egyszer használható fel.

b) Fejlesztés:

- **Gyógyír:** Az a játékos aki gyógyírt vásárol, az azonnal visszanyer két élet pontot. Ez a jelző aztán kikerül a játékból.

Megjegyzés: Nem lehet eltenni a gyógyírt későbbi felhasználásra.

- **Titkos vágás továbbfejlesztése:** Az a játékos, aki titkos vágás továbbfejlesztését vásárolt, az ráteszi ezt a karakter kártyájára, a korábbi titkos vágása tetejére, ezzel lecserélve azt.

Megjegyzés: A vágás továbbfejlesztés ára nem pénz, hanem egy Harc kártya. Ha d'Artagnan vesz egy vágást, akkor ezt a kártyája üres mezőjére teszi, és így egy plusz titkos vágást használhat az előzőleg meglevő mellett.

- **Készségek fejlesztése:** Az a játékos, aki készség fejlesztést vásárolt, az a karakter kártyájára teszi ezt. Innentől az adott készségének az alap pontja eggyel megnőtt.

Megjegyzés: Minden készségből kettő található a fegyverraktárban. A játékos bármelyik neki tetsző készséget megveheti, amíg van belőle.

Megsérült Testőrök:

Ha egy testőr az előző körben harcképtelenné vált vagy az aktuális kör I. fázisában Milady megsebesítette egy Álnokság kártyával, akkor nem tudja végrehajtani a három akcióját. Ehelyett talpra állítja a bábuját, visszanyeri az összes élet pontját, és húz egy Kaland kártyát. A körének vége.

Megjegyzés: A testőr, hogy jelezze a többi játékosnak, hogy köre véget ért, megfordíthatja a karakter kártyáját.

A fázis vége:

Amint minden egészséges testőr végrehajtott a három akcióját, a fázis véget ér. Ha testőröknek nem sikerült kideríteni, hogy a Milady hova ment ebben a körben (lásd alább), akkor most a Milady felfedi a Helyszín kártyáját, és végrehajtja a megfelelő akciókat, ha vannak (lásd "Helyszínek").

Rochefort

Attól függően, hogy a Milady melyik helyszín kártyát választotta, a testőröknek Milady testőrével, Rochefort-tal kell szembeszállniuk. Sőt, ha a Milady úgy dönt, hogy Párizsba megy, a Louvre-ba, vagy a Küldetés táblákra, akkor megpróbálhatja meg akadályozni a Testőrök győzelmét egy kihívással, egy párbajjal, vagy egy csapdával.

Milady lelepleződik:

Ha a Milady olyan helyszínen tartózkodik, ahol egy játékos egy feladatot igyekszik teljesíteni (pl. egy kihívás, egy párbaj, egy csapda vagy egy Párizs kártya - de nem egyéb akciót tesz, pl. kártya húzás), akkor fel kell fednie magát, azzal hogy megmutatja a Helyszín kártyáját, és a bábujával a megfelelő helyre lép. A Testőr által elkezdett akciót **ideiglenesen** félbe kell szakítani, és először egy párbajt kell vívnia Rochefort-tal.

A párbaj az általános szabályok szerint zajlik, és a Testőr kijátszhat Harc kártyát is, esélyei növelésére.

Megjegyzés: A párbaj Rochefort-tal egy félbeszakítás, nem kerül a Testőrnek akcióba.

Athos speciális képessége:

Milady nem tudja megakadályozni Athost feladata teljesítésében, ha az olyan helyszínen van, ahol épp ő is tartózkodik, azaz ha Athos az első belépő arra a területre, akkor nem fedi fel magát Milady. Azonban, ha másik játékos is erre a helyszínre lép, fel kell fedje magát a szokásos módon. (Athos nem védi őket.) Hasonlóképpen figyelmen kívül hagyja Rochefortot Athos, ha olyan helyre lép, ahol a Milady már lelepleződött. Így sose kerül sor párbajra Rochefort és közte.



A párbaj győztese:

- Ha Rochefort legalább egy élet pontot veszít, akkor elmenekül, és a Milady visszateszi a bábuját a szállására (de nem húz Párizs kártyát a kör végén). Ha a testőr nem vált harcképtelenné, akkor folytatnia kell a megkezdett akcióját. (Nem választhat másik akciót.)
- Ha Rochefort nem sérül meg a párbaj során, a testőr elveszti az akcióját, és Rochefort a helyén marad. Amíg Rochefortot nem távolítják el, addig párbajozni fog bármelyik Testőrrel (Athost kivéve), amelyik az adott helyen megpróbál küldetést végrehajtani.

Rochefort harcképtelen:

Míg Rochefort harcképtelen, Milady nem mehet Párizsba, a Louvre-ba vagy a Küldetés táblákra. Továbbá, a Testőrök szereznek egy "Egy mindenkéért" kártyát. A játékosok ezt a kártyát csak egyszer szerezhetik meg ily módon, még akkor is, ha Rochefort többször is megsebesül a játék során. Milady Rochefort meggyógyítására, hogy újra tudjon bármely helyszínre utazni, kijátszhat álnokság kártyát, ami visszaadja az élet pontjait ("Gyógyír/Balm").

III - La Rochelle

Most kell értékelni La Rochelle ostromának állását (lásd "Helyszínek").

IV - A forduló vége

Több eseményt kell végrehajtani:

- 1) Idő jelző mozgatása:** Léptessétek egy szinttel lentebb a jelzőt a számlálón. Ha ennek eredményeként a jelző elérte az utolsó mezőt, akkor a Milady megnyerte a játékot!
- 2) A Louvre jelző mozgatása:** Lépjetelek egy mezővel lentebb a jelzővel, majd a szükséges következményeket hajtsátok végre (lásd a "Le Louvre" részben).
- 3) Párizs kártya:** Ha egy Párizs kártya játékban van, akkor annak hatásait most kell alkalmazni. Milady megnyerheti a játékot ("Elrablás/ The Abduction" kártya révén).

Ha a Milady nem nyerte meg a játékot, új forduló kezdődik.

A játék vége

Ha a Testőröknek sikerül befejezniük a 4. küldetés táblát is, akkor azonnal megnyerik a játékot (még akkor is, ha a forduló nem ért véget). Milady azonnal megnyeri a játékot, ha:

- Az idő jelző eléri a Richelieu mezőt (a legalacsonyabbat).
- A La Rochelle jelző eléri a Richelieu mezőt (a bal szélét).
- A Királynő jelző eléri a Richelieu mezőt (jobb szélét).
- Constancet megfojtották (mert 6 találatot ér el a Milady az "Elrablás/The Abduction" Párizs kártyával).

Egy mindenkéért, mindenki egyért! kártyák

A játék során a Testőrök ilyen kártyákat szerezhetnek, amik akadályozzák a Miladyt. A kártyákat Rochefort harcképtelenné tételével vagy La Rochelle ostromának javukra dőlésével szerezhetnek. Mindegyik "Egy mindenkéért" kártya bármikor kijátszható, hogy ellensúlyozza a Milady valamelyik akciójának hatását, ami azt jelenti, hogy ezzel a kártyával lehetőség van a Milady győzelmét megakadályozni.



Ezzel a kártyával három lehetőség közül választhatnak a játékosok:

- Az idő jelző ebben a fordulóban helyben marad. Ezen lehetőség választásával az idő jelző a IV. fázisban nem mozog (akár a szokásos haladás történe, akár az "Eltűnés/The Disappearance" Párizs kártyával megnövelt mozgás lenne). Ha ezt a lehetőséget a forduló elején használják ki, akkor növeli a "Zsákutca/Dead End" álnokság kártya hatását, ha az kijátszásra kerül, és a hatása a forduló végéig tart.
- A Királynő visszanyer két megbecsülés pontot. Ellentétben az előző lehetőséggel, ez nem szünteti meg a Milady által okozott megbecsülés csökkenést; ehelyett egyszerűen két megbecsülés pontot ad a Királynőnek. A hatása azonnali, és ha a jelző elérte a Richelieu mezőt (a jobb szélét), a játékosok ezzel megmenthetik a Királynő becsületét.
- A játékosok szereznek két Hősiesség jelzőt. Mivel a jelzők száma korlátozva van, bármikor el lehet költeni ezt, és nem kell átváltani előtte jelzőre. Ha a Testőröknek csak egy "jelzőre" van szükségük a kártyából, akkor megtehetik, hogy egy hősiesség jelzőt elvesznek a talonból, és a Küldetés táblára teszik későbbi felhasználásra.

Miután egy "Egy mindenkéért" kártya kijátszásra került, véglegesen kikerül a játékból.

Helyszínek

Milady szállása

Ez a Milady és hűséges testőrének, Rochefortnak a menedékhelye. Itt fogadja számos szeretőjét, és itt tervezi agyafűrt terveit Constance ellen...

Milady akciója: Amíg itt van a Milady választhat egy Párizs kártyát, a még fel nem használtakból, amit a kezébe vesz, és a következő forduló elején felhasználhat (az I. fázis során).

Testőrök akciója: A Testőrök nem juthatnak be erre a helyre.



Richelieu dolgozószobája

Itt mindkét fél megtalálja a vörösbe öltözött embert, aki minden franciaországi cselekvés mögött áll, akinek egyetlen célja, hogy megszabaduljon a Királynőtől. A Testőröknek mindig egy kockázatos találkozásra kell felkészülniük, ha ebbe a szobába lépnek...

Milady akciója: Ha a Milady úgy fejezi be a fordulót itt, hogy a testőrök nem jelennek meg itt, akkor két lehetősége van:

- Választ egy Álnokság kártyát a pakliból, majd megkeveri a paklit.
- Annyi álnokság kártyát húz, amennyi ahhoz szükséges, hogy három lap legyen a kezében.

Testőrök akciója: Ha egy testőr érkezik erre a helyszínre, és a Milady már itt van, akkor a Miladynek azonnal fel kell fednie a jelenlétét, a helyszín kártyája megmutatásával. A testőr jelenléte megakadályozza a Miladyt, hogy kártyához jusson, mivel arra kényszerül, hogy elrejtőzzön a Testőr elöl, s így elveszti az akcióját. Ha azonban a Milady nincs ott, akkor a Testőr azonnal a Bastille-ba kerül, és a köre véget ér.

Megjegyzés: Athos képessége nem hat itt, így az ő jelenlétében is fel kell fednie magát a Miladynek.



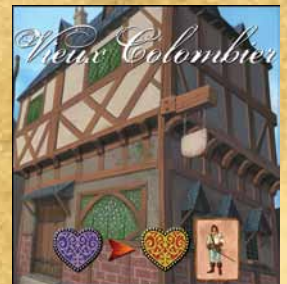
A Vieux Colombier hotel

A Testőrök szállása, éber kapitányukkal, Trévillevel...

Milady akciója: Milady nem juthat be erre a helyre.

Testőrök akciója: Ha egy Testőr harcképtelenné válik (azaz elveszti utolsó élet pontját is), akkor a bábuját fektetve ide kell tenni. A következő fordulóban (vagy ugyanazon forduló alatt, ha a Milady I. fázisban kijátszott Álnokság kártyájától vált harcképtelenné), lábra áll, húz egy Kaland kártyát, és visszaszerzi az összes élet pontját. A körének ezzel vége, és nem hajthat végre további akciókat.

Megjegyzés: Egy egészséges testőr tud a Vieux Colombier-ben találkozni egy harcképtelennel, és cserélhetnek kártyákat és felszerelést.



La Bastille

A Bastille erőd a Bíboros ellenségeinek börtönként funkcionál. Szerencsére a Testőrök minden sarkát ismerik!

Milady akciója: Milady nem juthat be erre a helyre.

Testőrök akciója: A Testőrök önként nem mennek a Bastille-ba. Vagy a Bíboros küldi őket oda, vagy a Milady egyik álnoksága.

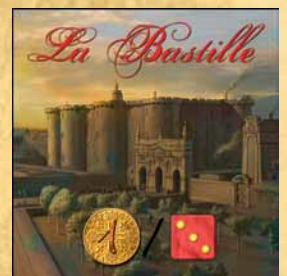
- Bíboros: Ha a bíboros küldi a játékost a Bastille-ba, akkor a köre véget ér. A következő körében próbálhat meg kiszabadulni.
- "Küld a Bastille-ba" álnokság: A játékos az I. fázisban a Bastille-ba kerül ezen kártya miatt, így a körét ott kezdi majd el, és azonnal megpróbálhat megszökni.

Szökés a Bastille-ból: A Bastille-ból való szökés egy akcióba kerül (egy speciális lépésnek minősül). Két módon lehet kiszabadulni:

- Örök megvesztegetése: A Testőr 1 aranyat fizet, majd a bábuját a Vieux Colombierbe teszi.
- Szökés: A Testőrnek egy 3-as harci szintű ellenféllel kell megküzdenie. Akármi is legyen a harc kimenetele, a bábuját a Vieux Colombierbe teszi. Azonban ha harcképtelenné válik közben, akkor is a Vieux Colombierbe kerül, de talpon marad, visszakapja az élet pontjait, húz egy kártyát, s ezután azonnal véget is ér a köre, nincs több akcióra lehetősége.

Megjegyzés: A szökéskor is használhatja a felszereléseit a játékos, mint általában.

Ha a Testőr nem válik harcképtelenné, akkor miután a Vieux Colombierbe kerül, folytathatja a játékot a szokásos módon, felhasználva a még meglévő két akció lehetőségét.



Párizs

A Testőrök Párizsban mindenféle veszéllyel találják maguk szemben, amit a Milady állít nekik, a legnehezebb kihívások gyakori célpontja Constance, d'Artagnan szerelme...



Párizs kártyák



A Párizs kártya a Testőröknek kihívásokat, párbajokat, és különböző hátrányokat jelent, amik a forduló végéig tartanak, ha addig játékban marad a kártya. A Párizs kártya eltávolításához, a testőröknek annak minden lépését teljesíteniük kell, mindegy milyen sorrendben.

A) A feladat neve

B) Kihívás: Amint a kihívás leküzdésre került, tegyetek egy érvényesítés jelzőt a kártyára, hogy jelezzétek ezt.

C) Erő: Amikor kijátssza a Párizs kártyát, a Milady letesz ellenfél és/vagy csapda kártyákat is a helyszín mellé. Ezen kártyák összesített erejének meg kell egyeznie a Párizs kártya szintjével. (E kártyát véve példának, Milady kijátszhat egy 3-as erejű ellenfelet, vagy egy csapdát és kettő 1-es erejű ellenfelet, vagy egy csapdát és egy 2-es erejű ellenfelet.)

Emlékeztető: Egy időben nem lehet egynél több csapda kártyát kijátszani.

D) Kikötések: Speciális rendelkezések a feladathoz. Ezek a rendelkezések néha a testőröket érintik, néha a Miladyt. A hatásuk minden esetben negatív.

Milady akciója: Amíg Párizsban van a Milady, hívhatja Rochefort-t, hogy közbeléphessen, amikor a Testőr megpróbál egy kihívásnak megfelelni, vagy megnyerni egy párbajt, vagy teljesíteni a feladatot. (Rochefort nem léphet közbe a csapdák esetében.)

Testőrök akciója: Párizsban a Testőröknek meg kell próbálniuk a Milady által állított feladatot befejezni, követve a Párizs kártya utasításait. A kártyától függően, kihívásoknak kell megfelelniük, és csapdákat kell hatástalanítani, párbajokban kell megküzdeniük, kártyákat kell eldobniuk, vagy kockát kell dobniuk (és gyakran ezek mindegyikének kombinációját). Amint a Testőrök minden követelménynek megfeleltek, a kártya végleg kikerül a játékból.

Siker: Néhány Párizs kártya egyik oldalán lévő 6 sikert is el kell érni ahhoz, hogy a feladat teljesítve legyen. A Constance jelzőt (E) használva jelöljétek ezeket a Párizsban levő skálán.

Megjegyzés: Minden új Párizs kártyánál a Constance jelző visszakerül a nullára.

Negatív hatás: Minden Párizs kártyának van káros következménye, ami a forduló végén lép életbe. (Például, az Idő jelző mozog, vagy a Testőrök azonnali veszítenek, Constance halála miatt.)

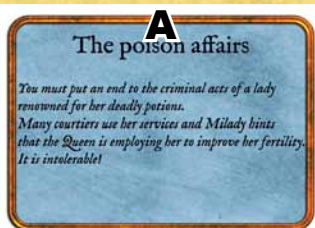
Új Párizs kártya Az I. fázisban a Milady dönthet úgy, hogy kicseréli az aktuális Párizs kártyát, egy olyannal amit valamelyik előző fordulóban húzott. Ha ezt akarja tenni, akkor először az aktuális Párizs kártyát kell eltávolítania a játékból, az összes a Párizsban levő csapdával. Vissza kell tenni a Constance jelzőt a nullára, és az összes ellenfél visszakerül Párizsból a Milady kezébe. Milady ezután játszhat ki új Párizs kártyát.

A Louvre

A Louvre-ban, a királyi pár palotájában, Milady minden gonoszságát felhasználva folyamatosan megpróbálja lejáratni a királynőt, olyan küldetésekkel, amik kihívásokból és párbajokból állnak.



Louvre kártyák



A Louvre kártyák a Testőröknek kihívásokat, és párbajokat jelent (és esetleg csapdákat). A Louvre kártya eltávolításához a testőröknek annak minden lépését teljesíteniük kell, az általuk választott sorrendben.

A) Feladat neve és leírása (hátlap).

B) Kihívás: Amint a kihívás leküzdésre került, tegyetek egy érvényesítés jelzőt a kártyára, hogy jelezzétek ezt.

C) Erő: Amikor kijátssza a Louvre kártyát, a Milady letesz ellenfél és/vagy csapda kártyákat is a helyszín mellé. Ezen kártyák összesített erejének meg kell egyeznie a Louvre kártya szintjével. (E kártyát véve példának, Milady kijátszhat egy 2-es erejű ellenfelet, vagy kettő 1-es erejű ellenfelet, vagy egy csapdát és egy 1-es erejű ellenfelet.)

Emlékeztető: Egy időben nem lehet egynél több csapda kártyát kijátszani.



D) Jutalom: Amint a kihívást leküzdötték, a Testőrök megszerzik a kártyán jelzett jutalmat.

Milady akciója: Amíg Louvre-ban van a Milady, hívhatja Rochefort-t, hogy közbeléphessen, amikor a Testőr megpróbál egy kihívásnak megfelelni, vagy megnyerni egy párbajt. (Rochefort nem léphet közbe a csapdák esetében.)

Testőrök akciója: A Louvre-ban a Testőrök megpróbálják teljesíteni az adott feladatot (kihívás, párbajok és esetleg csapda). Ha minden feltétel teljesül, akkor a kártya kikerül a játékból, amely így felfedi a pakli következő feladat kártyáját -ha még van.

Az idő halad: Minden forduló végén, amelyikben nem lett teljesítve egy feladat, a Louvre jelzővel (E) egy mezőt kell lefele lépni. Attól függően, hogy a jelző hol áll, ez a lépés a Királynő jelzőre (F) nézve is következményekkel jár.

Hősiesség jelző: Ha a testőrök sikeresen befejeznek egy feladatot, amikor a Louvre jelző a felső két mező valamelyikén áll, akkor szereznek két Hősiesség jelzőt, amit az aktuális Küldetés táblára tesznek.

Megjegyzés: A Hősiesség jelzők száma 7-ben van korlátozva. Ennek megfelelően a Testőrök nem tudnak hét jelzőnél többet tartani a Küldetés táblán.

A Királynő megbecsülése: Ha a Louvre jelző a harmadik mezőre kerül (a IV. fázis során), a Királynő elveszít egy megbecsülés pontot; Lépjetek a Királynő jelzővel egy mezőnyit jobbra. Ha a jelző eléri a az alsó mezőt, a Királynő újabb két megbecsülés pontot veszít el – lépjetek a Királynővel két mezőnyit jobbra –, és a Milady húz egy Álnokság kártyát. Ez a feladat kudarcba fulladt.

Emlékeztető: Ha a Királynő megbecsülése eléri a Richelieu mezőt, a Testőrök elvesztik a játékot.

Kudarc: Ha a Louvre jelző eléri az alsó mezőt, akkor a feladat kudarcba fullad. Távolítsátok el a Louvre kártyát, és minden a Louvre mellé tett csapdát; tegyétek vissza a Louvre jelzőt a legfelső mezőre, és minden még életben levő ellenfél a Louvre-ból visszakerül a Milady kezébe. A pakli következő feladata **azonnal** felfedésre kerül, és a Milady ezután új ellenfeleket küld ki.

Siker: Ha a Testőrök teljesítették a feladatot, akkor az dobásra kerül. A pakli következő feladata **azonnal** aktívá válik, Milady új ellenfeleket küld ki, a Louvre jelző visszakerül a legfelső mezőre.

La Rochelle

La Rochelle, a tengeri kikötő, ahol a francia király heves ostrom alá vette a hugenottákat. Bár a Bíboros La Rochelle elestére vágyik, de túl jó lehetőség a Miladynek a testőrök akadályozására, hogy lemondjon róla. Ravasz szabotázsokkal átlépi utasításai határait...

Az ostrom állását a III. fázisban kell értékelni a La Rochelle jelző (A) állása alapján. Ez a jelző a sáv közepéről indul, és a csatáknak megfelelően mozog.

Milady akciója: Ha a Milady La Rochelle-ben van, akkor a II. fázis végén felfedi magát, és megsemmisíti a Testőrök által kijátszott egyik Harc kártyát. A III. fázis ezután kezdődik.

Testőrök akciója: Ha La Rochelle-ben van a testőr, akkor kijátszhat egy Harc kártyát erre a helyszínre.

III. fázis: Milady, és a Testőrök nevében az egyik játékos kockát dob:

- Milady annyi piros kockával dob, amennyit az idő jelző mutat (1 - 4 kocka). Néhány álnokság kártya módosíthatja a kockák számát ("Megerősítés/Reinforcement"); A "Csempész/The Smuggler" Párizs kártya pedig egy plusz Kardot ad neki.
- A Testőr annyi kék kockával dob, amennyi Harc kártyát kijátszottak La Rochelle-ben. A Testőr plusz egy kockával dobhat, ha a "Mr. de Bassompierre" kártya ki van játszva. A Testőrök legfeljebb hat kockával dobhatnak (három dupla Harc kártya kijátszásával), mivel háromnál több lapot nem tehetnek La Rochelle-re.

Eredmény: Csak a kardokat kell számolni. A titkos vágás, és a felszerelés nem számít.

- Ha a Milady és a Testőrök ugyanannyi kardot dobtak, akkor a La Rochelle jelző helyén marad.
- Ha a Miladynek több kardja van, mint a Testőröknek, akkor a La Rochelle jelzőt annyival lépteti balra, mint amennyi a kardjai és a Testőrök kardjai számának különbsége.
- Ha a Testőröknek több kardja van, mint a Miladynek, akkor a La Rochelle jelzőt annyival léptetik jobbra, mint amennyi a kardjaik és a Milady kardjai számának különbsége.

Áldozat: A Testőrök eldönthetik, hogy feláldozzák-e maguk az eredménye növelése érdekében. Minden testőr, aki La Rochelle-ben tartózkodik, a kockadobás után, és a jelző léptetése előtt, feláldozhat 1 élet pontot a Milady egy kardjéért cserébe. Nyilvánvalóan, az áldozat befolyásolja, hogy a La Rochelle jelző merre fog mozogni.

Jutalom: Amikor a La Rochelle jelző először eléri a különleges mezőket, a Milady vagy a Testőrök jutalmat kapnak:

- Ha a jelző eléri a bal szélső mezőt (Richelieu mező), a Milady megnyeri a játékot!
- Ha a jelző eléri a bal szélről második mezőt, akkor a Milady húz egy Álnokság kártyát.
- Ha a jelző eléri a jobb szélről második mezőt, akkor a Testőrök szereznek egy Hősiesség jelzőt, amit a Küldetés táblára tesznek.
- Ha a jelző eléri a jobb szélső mezőt, akkor a Testőrök egy "Egy mindenkiért" kártyát szereznek.

Megjegyzés: A La Rochelle-re kijátszott Harc kártyák addig maradnak ott, míg a Milady meg nem semmisíti őket.



Példa: Az 5. forduló III. fázisában vagyunk, La Rochelle ostromának állását vizsgáljuk. Milady két piros kockával dob (ahogy az idő jelző mutatja), a testőrök két kék kockával dobnak (mivel két harc kártyájuk van La Rochelle-n). Milady egy kardot dob, a Testőrök is egye. Porthos, aki épp La Rochelle-ben tartózkodik, úgy dönt, hogy feláldozza magát. Elveszít egy élet pontot, cserébe Milady egy kardjéért. Ennek eredményeként a Testőröknek egy kardja van, a Miladynek nincs kardja, így a La Rochelle jelző egy mezőt mozog jobbra.

A nyakék küldetés

A nyakék keresése két darab kétoldalú táblából áll, mindegyiknek egyedi szabálya van. A játék megnyeréséhez a testőröknek mind a négy táblát teljesíteniük kell a megfelelő sorrendben.

Ellenfél jelzők: A Testőrök ellenében a Milady 27 ellenfél jelzőt fog használni. Megjegyzendő, hogy néhány jelző speciálisan egyes táblához van rendelve:

- A négy csali jelzőt (amik üresek) az 1. táblán kell felhasználni (Az Arany liliom fogadó/The Golden Lily Inn).
- A négy kihívás jelzőt a 4. táblán kell használni (A Louvre galériák/The Louvre galleries).

Továbbá, a Miladynek van nyolc különleges jelzője (négy pár) amik nem igényelnek kockadobást.



Az ellenfelek eredménye előre meghatározott. Amikor a Testőrökkel harcolnak, ezeknek az ellenfeleknek a támadása a jelzón látható. Döntetlen esetén az ellenfél nem "veszít kockát", azaz ha a párbaj a második (vagy további) körrel folytatódik, akkor az eredménye pontosan ugyanaz, mint előtte.

Tőr: Ha a Testőr egy tört fordít fel, akkor veszít egy élet pontot, majd a jelző dobásra kerül. Páncél használata sem véd meg ettől.

Milady akciója: Milady beavatkozhat Rochefort-tal, amint egy testőr akcióba lép.

Testőrök akciója: Ez sokféle, függ a táblától (lásd alább).

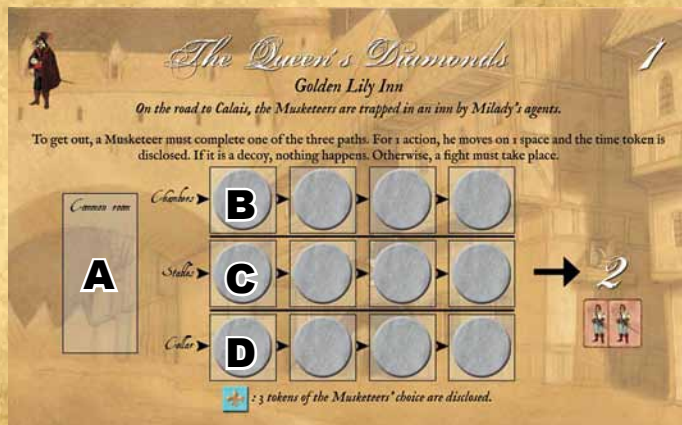
1) Az Arany liliom fogadó:

Előkészület: Milady letesz nyolc ellenfelet, és a csali jelzőt (üres jelzők), képpel lefele, a játéktábla 12 mezőjére (lásd az ábra).

Szabályok: A Testőrök erre a küldetésre érkezve, ezen a "Közös Területen" (A) kezdenek. Egy akcióért a három útvonal valamelyikének első szakaszára léphetnek: szobák (B), istálló (C), vagy pince (D). Felfedik az ellenfél jelzőt, és elkezdik a párbajt. Ha az ellenfél egy csali, akkor a Testőrnek természetesen nem kell harcolnia, de egy akciót elköltött a lépéssel. Ha a Testőr olyan útvonalra lépne, ahol már a többi játékos eltávolított néhány jelzőt, akkor a közös területről a jobb szélső üres mezőre lépése egy akcióba kerül.

Hősiesség jelzők: Ha a Testőröknek van Hősiesség jelzőjük, akkor azok eldobásával felfedhetik ellenfeleik. Minden eldobott jelzőért a Testőr választhat és felfedhet 3 Ellenfél jelzőt.

Győzelem: Ha a Testőrök az egyik választott útvonal négy szakaszán átlépnek, akkor a táblát teljesítették. Az a Testőr, aki befejezi ezt a táblát, húzhat két Kaland kártyát. Minden más ellenfél jelzőt fordítsatok fel, és távolítsatok el a játékból. Ezután rögtön készítsétek elő a következő táblát, majd minden megmaradt Hősiesség jelzőt tegyetek rá erre az új táblára.



2) Utazás Angliába:

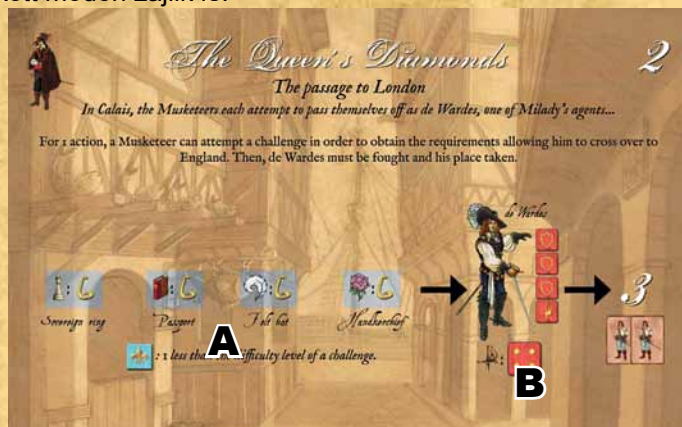
Előkészület: Nincs.

Szabályok: A Testőröknek teljesíteniük kell négy kihívást (A), az általuk választott sorrendben. Amint egy kihívást leküzdöttek, egy Érvényesítés jelzőt tesznek a megfelelő kihívásra. Mihelyst mind a négy kihíváson túl vannak, a Testőrök de Wardes-sel (B) találják maguk szemben. A párbaj a megszokott módon zajlik le.

Hősiesség jelzők: Ha a testőröknek van Hősiesség jelzőjük, akkor azok eldobásával csökkenthetik a kihívás nehézségi szintjét. Minden eldobott jelzővel a kihívást megkísérlő Testőr 1 ponttal csökkenti annak szintjét.

Megjegyzés: Ezeket a jelzőket már nem tudják a de Wardes ellenében harcba felhasználni.

Győzelem: Amint de Wardest legyőzték, a táblát teljesítették. Az a Testőr, aki legyőzte De Wardest, húz két Kaland kártyát. Ezután rögtön készítsétek elő a következő táblát, majd minden megmaradt Hősiesség jelzőt tegyetek rá erre az új táblára.



3) Vissza Párizsba:

Előkészület: Milady egy ellenfél jelzőt tesz képpel lefele mind a három területre (lásd az ábrát).

Szabályok: A Testőrnek, hogy ezen a küldetésen részt vegyen egy akciót felhasználva az első elérhető ellenféllel meg kell küzdenie (először **A**, aztán **B**, majd **C**). A küzdelmet "vakon" kell elkezdenie, azaz Harc kártyákat az ellenfél jelző megfordítása előtt, annak értékének megismerése nélkül játszhat ki. A párbaj aztán a szokásos módon zajlik. Minden legyőzött ellenfél végleg meghal.

Hősiesség jelzők: Ha a Testőröknek van Hősiesség jelzőjük, azokat mint Harc kártyákat játszhatják ki. Egy jelző egy Harc kártyának felel meg a párbajban. Ezeket a jelzőket az ellenfél megismerése után is fel lehet használni.

Megjegyzés: Ezek a jelzők csak a Küldetés teljesítéséhez használhatóak fel. A Testőrök nem használhatják fel őket Rochefort elleni harcban, ha netán ő is megjelenik itt.

Győzelem: Ha a harmadik ellenfelet is legyőzték, a táblát teljesítették. Az a Testőr, aki legyőzte ezt az ellenfelet, húz két Kaland kártyát. Ezután rögtön készítsétek elő a következő táblát, majd minden megmaradt Hősiesség jelzőt tegyetek rá erre az új táblára.



4) A Louvre galériák:

Előkészület: Milady az általa választott sorrendben leteszi a négy kihívás jelzőt a felső sor négy helyére (A). Leteszi a nyolc megmaradt ellenfél jelzőt a négy várószobába, kettőt mindegyikre (B), képpel lefele. Ezután a Milady megfordítja az első kihívás jelzőt, és az első várószoba két ellenfél jelzőjét.

Szabályok: Minden várószobában három választása van a Testőrnek:

- A kihívás teljesítése.
- Legyőz két ellenfelet (ami két párbajt jelent).
- Használ egy titkos átjárót (lásd alább).

Amint ezen három lehetőség egyike teljesül, az adott várószoba szín befejezetté válik. A fel nem használt kihívás, és ellenfél jelzők dobásra kerülnek. Milady ezután a következő várószoba jelzőit fordítja fel.

Hősiesség jelzők: Ha a Testőröknek van Hősiesség jelzője, kijátszhatják őket, mint titkos átjárót. Három Hősiesség jelző eldobásával a Testőrök átmehetnek egy várószobán, anélkül, hogy szembe néznének a párbajokkal, vagy a kihívással. A titkos átjáró használata egy akcióba kerül.

Győzelem: Amint a négy várószobán is átjutnak a Testőrök, megnyerik a játékot!



Homokóra

A homokóra akkor kerül használatba, amikor a Milady kijátssza a "Vészhelyzet/Emergency!" álnokság kártyát. Amint kijátsszotta a kártyát, a Milady elindítja a homokórát, és a Testőröknek két percük van, hogy teljesítsék a II. fázist. Ha az idő lejár mielőtt a Testőrök befejeznék a fázist, minden megmaradt akció elveszik, és a játék közvetlenül a III. fázisba lép. Azonban a Miladynek ideiglenesen meg kell állítania az órát (oldalára döntéssel) amint:



- **Egy párbaj bejelentése:** Milady újraindítja az órát a párbaj végén.
- **Egy új Párizs, vagy Louvre kártya kerül le:** Milady újraindítja az órát, amikor az új lapok előkészítése megtörténik.
- **Egy Küldetés tábla elkészülte:** Milady a következő táblát előkészíti, mielőtt az órát újraindítja.

Tanács: A homokóra arra kényszeríti a Testőröket, hogy gyorsan gondolkodjanak, és hamar hozzák meg a helyes döntéseket. Ezért javasoljuk, hogy az első játék esetén vegyék ki a játékból a homokórát, és a két "Vészhelyzet/Emergency!" kártyát.

Variációk

Négy játékos: A négy játékos verzió megegyezik az öt játékos verzióval. Az egyik játékos a Milady szerepébe bújik, a másik három játékos Testőr lesz. (A negyedik Testőr nem kerül játékba.) Minden Testőrnek négy akciója lesz három helyett, és hét kártyát kap a játék kezdetén.

Három játékos: A három játékos verzió megegyezik az öt játékos verzióval. Az egyik játékos a Milady szerepébe bújik, a másik két játékos mindegyike két Testőrt irányít. Mindkét játékos kilenc lapot kap a játék kezdetén, és mindkét Testőruket ugyanazon kézből irányítják. Mint az öt játékos verzióban, a Testőrök tetszőleges sorrendben következnek.

Két játékos: A négy játékos verzió megegyezik az öt játékos verzióval. Az egyik játékos a Milady szerepébe bújik, a másik játékos irányítja mind a négy testőrt. A játékos a Testőröket kilenc lappal kezdve irányítja, és minden forduló kezdetén húz egy kártyát. A Testőröket a kártyáival irányítja (és a Csere akció hasznavehetetlen). Távolítsátok el az "Elszigeteltség/Isolation" álnokság kártyát a pakliból.

A játék könnyebbé tétele a Testőrök számára: Ha a Testőrök túl nehéznek találják a játékot, akkor kezdhetik egy "Egy mindenkiért, mindenki egyért" kártyával.

A játék nehezebbé tétele a Testőrök számára: Ha a Testőrök túl könnyűnek találják a játékot, akkor bevezethetik a következő kiegészítő szabályokat:

- **Végzetes küldetés:** Ha a Testőr egy Küldetés táblán válik harcképtelenné, akkor a játék fent maradó részében nem térhet vissza erre a területre -más küldetés táblára sem-. Így, ha a Milady eltávolítja az összes játékost a Küldetésről, akkor azonnal megnyeri a játékot!
- **Athos, a bátor:** Ha Athos odalép, ahol Rochefort tartózkodik, Athos nem tudja elkerülni őt, és meg kell harcolnia vele, hogy végrehajthassa a kérdéses helyen az akciót.

A Milady nélküli játék: Lehetséges úgy is játszani a játékot, hogy egyetlen játékos sem bújik a Milady szerepébe. Ez a variáció mindegyik játékos szám esetén alkalmazható, ami azt jelenti, hogy akár egyedül is lehet játszani a játékkal. Ebben a variációban a Milady nem használja a "Richelieu" és "Milady" helyszín kártyákat. A játékot a fentebb leírt verziók szerint kell játszani, a következő változtatásokkal:

- **Milady célja:** Keverjétek meg Milady helyszín kártyáit, majd húzzatok egyet belőle véletlenszerűen, és tegyétek képpel felfele. A "La Rochelle" kártyát akkor keverjétek bele a helyszín pakliba, ha a Testőrök már legalább két kártyát tettek La Rochelle-re. Ha a Testőrök elérik a Nyakék küldetés 4. tábláját, a Milady automatikusan a "Küldetés/ Quest" helyszín kártyát választja, ha Rochefort nem harcképtelen.
- **Álnokság:** Húzzatok véletlenszerűen egy Álnokság kártyát minden forduló kezdetén. Ha egy "Gyógyír/Balm" kártyát húztok, és Rochefort nem sérült, akkor dobjátok a lapot, és húzzatok egy másikat helyette. Minden olyan akciót, aminél a játékosnak húznia kellene egyet a Milady Álnokság kártyáiból, figyelmen kívül kell hagyni.
- **Párizs:** Húzzatok egy Párizs kártyát véletlenszerűen a játék elején. Ha a Testőrök teljesítik ezt a kártyát, akkor a következő kör elején húzzatok egy másik kártyát a helyére.
- **Ellenfelek:** Keverjétek meg az ellenfél és csapda kártyákat. Ha a játékosoknak egy ellenfelet kell állítaniuk, akkor addig húzzatok a pakliból, míg a helyes erejűt el nem éritek. Az esetleges többlet kártyákat keverjétek vissza a pakliba.
- **Küldetés:** Tegyétek az ellenfél jelölöket a táblákra véletlenszerűen, a kérdéses tábla különleges szabályát figyelembe véve, azaz a csali jelzőket az első táblára, a kihívás jelzőket az utolsóra tegyétek.
- **Választás:** Ha a Milady olyan kártyát húz, aminek szövege azt mondja, hogy válasszon egy Testőrt, a Testőrt válasszátok ki véletlenszerűen (például egy Karakter kártya húzásával).

Előkészületek (öt játékos)



1) A tábla előkészítése: Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Tegyétek rá az idő (A), pénz (B), Párizs (C), La Rochelle (D), Louvre (E) és a Királynő (F) jelzőket, valamint a Felszerelés, és Fejlesztés jelzőket (G), a fentebbi ábrán látható módon. Tegyétek egy szív jelzőt (H) Rochefort legfelső szívére.

2) Milady: Egy játékos válassza a Milady szerepét, és megkapja hozzá a paravánt, a bábuját, a piros kockákat, a homokórát, és az összes kártyát, és jelzőt ami hozzátartozik. (Lásd a szabály 2. oldala.) Összekeveri az Álnokság kártyákat egy pakliként, majd felhúzza az első három kártyát, és elrejti őket a paravánja mögé. Megkeveri a Louvre kártyákat (kék kártyák), és leteszi őket egy pakliba, a játéktábla megfelelő helyére, úgy, hogy a képes fele legyen felül. (A Párizshoz és a Louvre-hoz tartozó kártyákat a tábla közelébe teszi, ezek a lapok nem részei az ő "csomagjának".) Majd előkészíti az első Küldetés táblát (I, lásd "Helyszínek"). Végezetül a megmaradt jelzőket, úgymint a csapdák, ellenfelek, és a hat helyszín kártya, beteszi a Milady paravánja mögé.

3) Testőrök: Minden megmaradt játékos választ egy testőrt, és elveszi a megfelelő bábut, és karakter kártyát. Mindegyikük kap egy szív jelölőt is, amit a kártyájuk legfelső szívére tesznek. Keverjétek meg a Kaland kártyákat, majd osszatok minden játékosnak öt lapot. Tegyétek a bábukat a táblára: d'Artagnant Párizsba, Aramist La Rochelle-re, Athost a Vieux Colombierbe, és Porthost a Louvre-ba. Az "Egy mindenkiért, mindenki egyért" kártyákat, és az Érvényesítés, és Hősiesség jelzőket tegyétek a tábla mellé.

4) Első lépések: Milady felolvassa a Párizs kártya címét, majd ellenfeleket, és csapdákat tesz le, ha szeretne (lásd "Helyszínek"). Azután felolvassa a Louvre kártya szövegét, megfordítja, és ellenfeleket, csapdákat tesz a tábla mellé. Ezt követően felolvassa az első Küldetés tábla címét. A játék ekkor kezdődik...

Tanács

Milady

Ahhoz, hogy megnyerje a játékot, a Miladynek főleg ravasznak kell lennie. Végére is egyedül áll szemben négy, igen hősies, bátor, és erős férfival. Íme néhány tanács – de nem egy teljes lista – ami segítheti a kezdő női kémet!

a) Figyelem elterelés: Milady stratégiája a figyelem elterelésen alapul. Míg a Testőrök egyetlen célja, hogy teljesítsék a Királynő nyakéke küldetését, Milady megpróbálja akadályozni őket azzal, hogy egész táblán veszélyes helyzeteket teremtsen. A Testőrök nem tehetik meg, hogy figyelmen kívül hagyják ezeket a vészjeleket, és így a Milady mindig feszültség alatt tartja őket.

b) Időzítés: Annak érdekében, hogy jól játsszuk a Milady szerepét, fontos, hogy megtaláljuk a megfelelő tempót. Nincs rosszabb a meggondolatlan helyszín választásnál, mint például túl nyilvánvalóan Richelieu-höz menni, vagy a Louvre-ba menni olyankor, amikor a Testőröknek nem áll szándékába odamenni.

c) Párizs: A Párizs kártya a Milady fő stratégiai fegyvere. A káros hatásainak köszönhetően, még rosszabbá teheti vele az adott helyzetet (pl., a "Csempész/the Smuggler" kijátszásával, ha La Rochelle-t a Testőrök meghódítani). Ezért körültekintően kell kiválasztani a kártyát, és nem hagyhatja Párizst túl hosszú ideig őrizetlenül.

d) La Rochelle: A játék kezdetén a Miladynek nincs sok befolyása La Rochelle-re. Azonban sokkal hatásosabban tudja a kockáit használni, mint a testőrök ezen a helyszínen, emellett számos olyan kártyája van, amivel képes beavatkozni a megfelelő pillanatban (mint például az "Erősítés/Reinforcement" álnokság kártya). Végezetül, sose habozzon a Milady La Rochelle-be menni, hogy megsemmisítsen egy dupla harc kártyát, ha úgy látja, hogy az túl előnyös a Testőröknek.

e) Rochefort: Milady testőre erős szövetséges, és van egy különösen hatékony titkos vágása. Még ha a Milady nem tehet vele semmit Athos ellen, Rochefort mégis egy félelmetes eszköz, ha arról van szó, hogy visszatartsa a Testőröket, a Nyakék küldetésben, vagy Párizsban, vagy a Louvre-ban.

f) Az összes többi: Sok más fegyver áll a Milady rendelkezésére, ami segíti őt a játék megnyerésében (ellenfelek, csapdák), és ha ezeket az elemeket hatékonyan szervezi össze, akkor nagyon nehezzé teheti a Testőrök életét. Ha azonban meglepszik ezen elemek véletlenszerű választásával, akkor jó eséllyel megkönnyíti a Testőrök győzelmét.

Testőrök

Milady a méreg, akitől a testőrök gyorsan megtanulnak félni. Következzék néhány ötlet, ami segítheti hőseinket.

a) Csapatszellem: Azért, hogy optimalizálják azt ami a rendelkezésükre áll, a testőröknek nyugodtan kell megvitatniuk a problémáikat, hogy megtalálják a megoldást. Ha túl elhamarkodottan játszanak, akkor fenn áll a veszélye annak, hogy hibákat követnek el, és a Milady kezére játszanak.

b) Sorrend: A játék sorrend nem jelentéktelen. Lehetséges, hogy egy stratégia amiatt nem működik, mert a Testőrök nem megfelelő sorrendben következtek. Ahhoz, hogy kártyákat cseréljenek, vagy kezeljenek bizonyos helyzeteket, a játékosoknak a megfelelő helyen kell lenniük, a megfelelő időben.

c) Felszerelés: A felszerelés, különösen a korán megszerzett, a Testőröknek jelentős hasznot biztosítanak a játék során. A Testőröknek a lehető leghamarabb érdemes ésszerű módon felszerelniük maguk.

d) Párizs: A Párizs kártyák a Milady fő stratégiai fegyverei. Ebből következik, hogy a testőröknek meg kell tanulniuk legyőzniük ezeket. Miközben sokáig a táblán hagyni egy ilyen kártyát veszélyes, hamar megoldani ugyanolyan veszélyes lehet (különösen, ha a Milady kezében van másik). Ezért szükséges a veszélyt felmérni, és a feladatot azelőtt megoldani mielőtt túl veszélyessé válna.

e) A Louvre: A Louvre problémát okozhat, hisz itt van lehetősége a Miladynek megszégyenítenie a Királynőt, de egyben jelentős pénz és hősiesség jelző forrás is. Így meg kell próbálni a lehető leggyorsabban megoldani a kártyákat, hogy kiaknázhassátok ennek előnyeit.

f) La Rochelle: Erre a helyre a Testőröknek nagy figyelmet kell fordítaniuk, mivel a Miladynek itt jobbak a kockái (nincs liliom), és így nagy nyomás alatt tartja La Rochellet. Ezt szem előtt tartva, a Testőrök legnagyobb előnye, hogy feláldozhatják maguk a Milady kardjainak akadályozására. Ez a lehetőség a legjobb módja, hogy ellenőrizhessék a háború véletlenszerűségét.

g) Athos: A legöregebb testőr félelmetes képességgel rendelkezik a Milady fölött. Így ő az ideális karakter az információk megszerzésére, és hogy bizonyos nehéz helyzeteket, a szörnyű Rochefort-tal való szembe kerülés nélkül kezeljen!

h) A küldetés: A legfontosabb tanács: ne feledkezzetek el a Küldetésről! Végére is, a Testőrök egyetlen lehetősége a játék megnyerésére, ha visszatérnek a Királynő nyakékéval. Bár nem lehet rohanni előre és teljesíteni a küldetését a Milady ravaszsága ellenében, de ne essetek a másik végletbe sem, és ne felejtsetek el teljesen a küldetés teljesítését.

Végezetül egy tipp a játék hangulatához: Ez a játék úgy lett megtervezve, hogy a lehető legjobban visszaadja Dumas Testőr regényeinek hangulatát. Azt javasoljuk tehát, hogy a játékosok adjanak egy csipetnyi szerepjátékot is a játékhoz. A karakterek megszemélyesítésével a játékosok még jobban élvezni fogják a játékot! Jó szórakozást!