

The Three Musketeers

"The Queen's Pendants"

XIII. Lajos uralkodása alatt Ausztriai Anna királyné vakmerő viszonyt folytatott Buckingham hercegével. Szerelmük zálogaként a hölgy egy gyémántokkal ékesített nyakéket adott lovagjának, melyet korábban a királytól kapott. Richelieu bíboros, aki mindent megtett, hogy lejárassa őt a francia uralkodó szemében, megneszelte a viszonyt és megbízta legjobb ügynökét, a Milady-t, hogy lopja el az ékszert Angliából. Már csak a királyné tiszteletére rendezett nagy bálra vár, hogy leleplezze őt. De a királyné titokban útnak indította D'Artagnant és bátor társait, hogy mielőbb szerezzék meg a nyakéket, és a bál kezdete előtt hozzák el neki a Louvre-ba... A Királyné becsülete a kezetekben van!

A játék célja:

A játékot 2-5 személy játszhatja. Minden játékos egy Muskétást alakít (D'Artagnant, Athost, Aramist, és Porthost), vagy a Bíborost és bérenceit: a Miladyt, Rochefort-t és a Bíboros testőreit.

A Muskétások célja keresztüljutni a Louvre-on, elérve a báltermet, és visszaadni a Királyné nyakékját, mielőtt elérné a terem utolsó mezőjét (ahol a Király várja).

A Bíboros bérencei a szobákat járják és megpróbálják kideríteni, melyik Muskétásnál van a nyakék. Úgy nyerhetik meg a játékot ha feltartják őt, vagy megsebesítik és ellopják tőle az ékszert.

A Muskétásoknak ezért össze kell dolgozniuk és kétségek közt tartani a Bíborost, hogy melyikük is a nyakék valódi hordozója.

A játék minden körében egyikünk megfordít egy Játtékkör kártyát és hangosan felolvassa az ott található neveket: ezen található, hogy a játékosok milyen sorrendben követik egymást.

A Muskétások és a Bíboros bérencei megvívhatnak egymással, ha összefutnak egy szobában. A párbaj kimenetelét kockadobás dönti majd el. A Muskétások jobb vívók, a gárdisták viszont gyakran túlerőbe kerülhetnek velük szemben. Ha a gárdisták veszítenek visszakerülnek a Bíboros készletébe, de újra megjelenhetnek a Bíboros címerével jelölt szobákban.

A Muskétások elájulnak, ha túl sok sebzést szenvednek (sosem halnak meg.).

A Muskétások felszerelési tárgyakat találnak némely szobában. A Bíboros pedig Speciális kártyákat játszhat ki, melyek erősítéshez, vagy plusz akciókhoz juttatják.

Tartozékok:

Egy játéktábla, mely a Louvre palota szobáit ábrázolja, a Quai du Louvre-t (a palotán kívüli utcát), a ládák fellehetőségi helyeit (a Muskétások címerével), a príbékek felbukkanásának helyeit (a Bíboros címerével), a Királyné szobáját, és útját a bálterem felé (1-15-ig számozott mezőkkel).

- 1 szürke Királyné figura.
- 1 piros Rochefort figura (pisztollyal a kezében), 1 piros Milady figura (serleget tart) és 14 piros Bíboros gárdista figura.
- 1 kék d'Artagnan figura, 1 narancs Porthos figura, 1 zöld Athos figura és 1 sárga Aramis figura.
- 1 Muskétások ajtaja jelző, 1 Bíborosi Ajtórács jelző, és ezek tartói.
- 37 Felszerelés (kék: 30 db) és Csapda jelző (piros: 7 db).
- 4 piros kocka a Bíborosnak és 4 kék kocka a Muskétásoknak.
- 12 Játtékkör kártya.
- 3 Bíboros bérencei kártya: Rochefortnak, a Miladynek, a Gárdistáknak, valamint 14 Speciális Bíboros kártya.
- 1 Bíboros Joker kártya: "Der Ruf des Kardinals".
- 4 Muskétás kártya, és 13 Muskétás "szív" jelölő az életpontjaik jelzésére.
- 4 Nyakék jelző. (az igazi nyakék színes, a többi csak árnyalt).
- 1 Muskétás Joker kártya "Alle für einen, einer für alle!"

További jelölők

(a kiegészítő szabályokkal játszhatók):

- 6 Felszerelés jelző (arany sarokkal)
- 2 Lada jelző és 2 Bíboros címere jelző
- 4 Szőnyeg jelző
- 12 Királyné portréja jelző.



Előkészületek:

✚ Terítsétek ki a játéktáblát.

✚ Egy játékos kapja Richelieu bíboros szerepét. Ő irányítja a bérenceit: a Miladyt, Rochefort-t és a Gárdistákat, és mozgatja őket, hogy gátat vessen a Muskétásoknak.

✚ A többiek választanak egy tetszés szerinti Muskétás karaktert. Maguk elé veszik a választott szereplő tulajdonság kártyáját és kikeresik a dobozból a figuráját. A játék során minden Muskétást meg kell személyesíteni, és mozgatni kell.

✚ A játék kezdetén válasszátok ki, hogy a Királyné melyik mezőn találkozik a Királlyal: ha a Királyné ide ér, a játéknak vége, és a Muskétások vesztenek. Kezdsésként a **15.** mezőt **1** javasoljuk. Ha izgalmasabbá szeretnétek tenni a játékot, választhatjátok a **14., 13., vagy akár a 12.** mezőt is, de ehhez gyakorlottabb Muskétásokra lesz szükség.

✚ Keverjétek meg a 12 Játékkör kártyát és lefelé fordítva helyezzétek a tábla mellé **2**. Ha a játék nem ér véget 12 kör alatt, keverjétek újra, fordítsátok le új pakliba őket, és folytassátok a játékot.



Muskétások:

✚ Két játékos esetén egy valaki irányítja az összes Muskétást. Három játékosnál, minden Muskétás játékos két figurával lesz. Négy személynél, az egyik Muskétás játékos két figurát kap, vagy mindketten egy "közös" Muskétáson osztoznak, körönként felváltva. Öt játékos esetén, minden Muskétás szereplőt külön játékos irányíthat.

✚ A Muskétások használják a négy kék kockát.

✚ Minden Muskétás helyezzen a karakter kártyájára annyi "szív" jelzőt (hármat vagy négyet), ahány életpontot a kártya mutat.



✚ A Muskétások eldöntik, melyiküknél lesz a valódi nyakék a játék elején. Vegyék elő a négy nyakék jelzőt (melyek az igazi és a három hamis ékszer reprezentálják). Fordítsátok le, majd keverjétek meg őket és osszátok mindenkinek egyet véletlenszerűen, vagy titokban állapodjatok meg kinél lesz az igazi. Akárhogy is döntötök, minden Muskétás karakter egy, és csakis egy nyakék jelzőt tarthat magánál. **3.**



✚ Minden Muskétást helyeztetek a "Quai du Louvre"-ra, **4** a palotán kívülre. Az utcára nyíló hat ajtó bármelyikén beléphet a palotába, saját választása szerint.

✚ A Muskétások helyezték az "Alle für einen, einer für alle" kártyát és a Muskétások ajtajának jelzőjét maguk elé.



✚ Vegyék ki a dobozból a 37 Felszerelés jelzőt (kék és piros sarkokkal) és lefordítva keverjétek meg. Ezután minden Muskétás vegyen el belőlük **egy** jelzőt véletlenszerűen: ez mutatja a kezdő felszerelését. Ha a jelzőn piros sarkok van, a játékos tegye vissza és húzzon újat (addig ismételheti, amíg kék sarkos jelzőt húz). A Bíboros nem láthatja a Muskétások felszerelés jelzőit. **5**



✚ A maradék 33 Felszerelés jelzőt, szintén lefelé fordítva, hármas csoportokban helyeztetek el a Muskétás címerrel ellátott 11 szobába (a címerek jelzik a felszerelés ládákat). **6**



✚ A Muskétások mindig megbeszélhetik a játékállást, vagy **megmutathatják egymásnak** a Felszerelési tárgyaikat és a Nyakék jelzőjüket, **még akkor is, ha figuráik nem tartózkodnak ugyanabban a szobában.**



A játék köre:

1. Fordítsátok meg a pakli tetején lévő Játékkör kártyát. Megmutatja, hogy a különböző karakterek milyen sorrendben cselekednek: ezek lesznek a játék fázisai (egy kör számos fázisból állhat). Minden Muskétás csak a játékkör egy fázisában kerülhet sorra, míg a Bíboros akár többen is.

2. Az egyik Muskétás, vagy a Bíboros hangosan felolvassa a kártyán lévő neveket fentről lefelé haladva. Minden játékos ebben a sorrendben következik. Ha nevét felolvassák, az adott szereplő válik "aktív játékos" és megkezdje a játék fázisát. Ha a kártyán fehér számot látunk a Bíboros kerül sorra. Ez a szám a játék-fázisa során elköltethető akciópontjait mutatja. Ha a szám mellett kártya ikon is látható, a Bíboros játékos egy Speciális kártyát is húzhat.

A Bíboros :

A Bíboros játékos helyezze maga elé a három karakter kártyáját (Milady, Rochefort és Gárdisták), valamint a "Der Ruf des Kardinals" kártyát és a Bíborosi Ajtórács jelzőt.



A Bíboros a négy piros kockát használja.

Vegye el a 14 Speciális Bíboros kártyát, keverje meg, fordítsa le, majd így helyezze a játéktábla mellé. Húzzon fel egyet, és olvassa el. A Muskétásoknak nem mutassa meg. 7

A Bíboros helyezzen egy-egy Gárdistát minden olyan szobába, ahol a bíborosi címer látható (összesen nyolcat) 8. A játék kezdetén még nem teheti fel a táblára sem Rochefort-t sem a Milady-t. A táblán egyelőre el nem helyezett figurák a Bíboros készletében, a játéktér mellett várakoznak. 9

Helyezzétek a Királyné figurát a szobájába, a bálterem bejárata mellé. 0



3. Egy játékos fázisa sok esetben párbajjal ér véget. Ez többnyire azt jelenti, hogy a Bíboros mozgatja összes bérencét mielőtt egy vagy több párbajba bonyolódna. E párbajok a Bíboros által megszabott sorrendben vihetők véghez.

4. A Királyné portréja melletti szám (a Játékkör kártya alján) azt mutatja, hogy a Királyné bábu mennyi mezőt lép a báltermen keresztül a Király felé (0, 1, vagy 2 mező). Miután mozgott, a Játékkör véget ér. Egy játékosnak új Játékkör kártyát kell húznia, mely meghatározza majd a következő fordulót.



A Muskétások

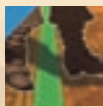
Hogyan nyerhetik meg a játékot?

+ A Muskétás csapat győzelmet arat, ha az **igazi nyakéket** hordozó játékos a Louvre bejáratától haladva eléri a szemközt lévő báltermet, mielőtt a Királyné találkozna a Királlyal (vagyis elérné a játék elején meghatározott mezőt). Négy bejárat létezik a bálterembe: három ajtó és egy titkos átjáró. Amint az igazi nyakéket birtokló Muskétás bábuja áthalad ezek egyikén, a játék azonnal véget ér a Muskétások győzelmével. A Királyné megmenekült!

A Muskétások akciói:

Saját játékos fázisa során (Játékkör kártyán egy mező) egy Muskétás az alábbi akciókat hajthatja végre, ahányszor csak tudja, és a neki tetsző sorrendben.

+ **Mozgás:** A Muskétás az adott szobában maradhat de mozoghat is **egy vagy két szobányit** (hacsak nem használ olyan felszerelési tárgyat, amely többet enged). Ahhoz, hogy egy szobába léphessen, a bejáraton nem lehet akadály, vagyis zárt Ajtórács vagy Ajtó. A Muskétás nem haladhat át olyan szobán, ahol Rochefort vagy a Gárdisták tartózkodnak. Ez esetben meg kell szakítania mozgását és megküzdeni velük. A Milady - ha egyedül van a szobában - nem gátolhatja a Muskétást az áthaladásban. A Muskétás, aki elérte a báltermet, de nincs nála az igazi nyakék, nem mehet vissza! Ott kell várakoznia a játék végéig. Drukkolhat a társainak (vagy nyugtathatja a Királynét).

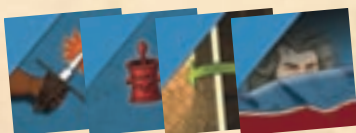


+ **Felszerelés szerzése:** Mozgása során a Muskétás felszerelést gyűjthet olyan szobába lépve, melyben Felszerelés jelzőket tartalmazó láda van, és nincs a helységben Rochefort vagy Gárdista (a Milady nem gátolhatja a Muskétást a felszerelés megszerzésében).

Ha a Muskétásnak sikerül legyőznie minden szobában tartózkodó bérencet, felszerelést kereshet a párbaj végeztével. Felszerelkezéskor a játékos elvehet **1 darab** felszerelés token a ládáról (a halom tetején lévő). Megbízhatja, majd lefelé fordítva maga elé teheti. Ha piros sarkú "Méreg" vagy "Csapda" jelzőt húzott, azonnal fel kell fednie és elszenvednie a következményeit (lásd később a "Felszerelés" fejezetben). Ha a láda üres, nem húzhat tárgyat. **Egy Muskétásnál legfeljebb csak 3 db Felszerelés jelző lehet egyszerre.**

Megj.: A Muskétás nem szerelkezhet fel mielőtt átlépne egy vagy több másik szobába. Ez viszont nem zárja ki, hogy visszalépjen, ha új felszerelést akar.

+ **Felszerelési tárgy kijátszása:** A Muskétás saját fázisa során egy vagy több felszerelési tárgyat is kijátszhatja. Némelyik csak a Bíboros fázisa alatt játszható ki, a Bíboros bérenceinek támadására adott válaszként. A kijátszott felszerési tárgy végleg el kell távolítani a játékból.



+ **Csere és átadás:** Mozgását követően a Muskétás bármennyi felszerelési tárgyát **elcserélheti** és/vagy átadhatja egy másik társának (társainak), ha ugyanabban a szobában tartózkodnak. Ugyanígy a Muskétások kicserélhetik Nyakék jelzőjüket egy másik Muskétással. **Ne feledjétek, hogy a Muskétásnál mindig lennie kell egy Nyakék jelzőnek (vagyis a Nyakék jelző sima átadása, anélkül, hogy egy másikat kapna érte, nem lehetséges).** Ha a Muskétás nem ájult, átadhatja/kicserélheti felszerelését, vagy nyakék jelzőjét a szobában lévő ájult Muskétással is. A csere természetesen csak mindkét fél beleegyezésével valósulhat meg, még olyan esetben is, ha az egyik Muskétás ájult.

+ **Akadályozás:** A nem ájult Muskétás, miután befejezte mozgását egy olyan szobában, mely mellett a Bíboros emberei tartózkodnak, akadályozhatja a bérencek (beleértve a Milady-t is) bejutását a szobába, a Muskétás Ajtó lehelyezésével.



+ **Párbajozás:** Amennyiben a Muskétás olyan szobába lép, ahol a Gárdisták, vagy Rochefort tartózkodik, harcolnia kell velük. A Muskétások sosem harcolnak a Milady-vel. A csata kimenetelét később, a szabály "Párbaj" szekciójában részletezzük.

+ **Gyógyulás:** Az ájult Muskétás (elfektetett figurával) visszanyerheti életerejét a következő játékosfázisában. Erre akár azonos Játékkörön belül is sor kerülhet. **A Muskétás visszakapja összes életerő pontját, de nem mozoghat ebben a fázisban.** Ettől függetlenül párbajozhat és Felszerelést is használhat a párbaj során ha ellenfele ugyanebben a szobában tartózkodik "lábadozása" közben. Akár csereberélhet, tárgyat átadhat, vagy ajtóval blokkolhat is, ha a helyzet úgy hozza.

+ **A Királyné nyugtatása:** Ha a Muskétás, **akinél nem volt valódi nyakék**, eléri a báltermet, figyelmeztetheti a Királynét, hogy nemsokára megérkezhet társa az igazi ékszerrel. A Királyné ebben az esetben **2 mezőt visszalép a folyosón**. De vigyázz, a bálterembe lépő Muskétás már nem térhet vissza a játékba!

+ **"Alle für einen, einer für alle!" (kártya)**
Ezt a kártyát bármelyik Muskétás fázisának elején vagy végén játszhatják ki a Muskétás játékosok. Hogy ez megtehessek, kiáltsák együtt hangosan a jól ismert mottót: "Egy mindenkiért, mindenki egyért!"

Hatására egy soron kívüli **közös játékfázis** veszi kezdetét, melyet követően a Játékkör kártyán olvasható következő játékos jön. Ez az egyetlen pillanat a játékban, amikor a Muskétások egyszerre cselekedhetnek. Minden Muskétás (**aki nem ájult**) választhat egyet az alábbi két akció közül:

- **visszanyer 1 életerő pontot**, vagy
- **átlép egy szomszéd szobába** (ha beléphet).

A Muskétások előnyre tehetnek szert e közös fázis során, hogy később felszerelkezzenek, kijátszhaszanak egy felszerelési tárgyat, cserejenek, vagy párbajt kezdeményezzenek...



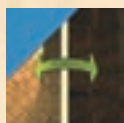


A Muskétások felszerelés jelzői :



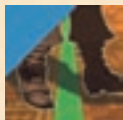
“Gyógyír”:

A Muskétás **bármikor** visszanyerhet tőle 1 életerő pontot.



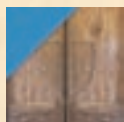
“Titkos átjáró”:

Mozgás során, e felszerelés lehetővé teszi, hogy a két szoba közötti egyik titkos átjárót használjuk, ha zöld nyíl jelzi a szobában. A “Titkos átjáró” jelző nem ad ingyen mozgás pontot.



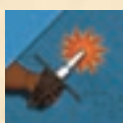
“Lendület”:

Kijátszva **még egy szobányit** léphetünk. A Muskétás több “Lendület” jelzőt is kijátszhat a fázisa során.



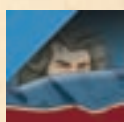
“Muskétások ajtaja”:

Bezárhatunk vele egy szobaajtót. A játékos egy szabadon választott bejáráshoz helyezi az ajtó jelzőt (tartójában). Az ajtó abban az esetben mozgatható el, ha a játék során egy Muskétás újabb “Muskétások ajtaja” jelzőt játszik ki. Az ajtó nem helyezhető le úgy, hogy egy karakter (Muskétás vagy Bérenc) útját teljesen blokkolja. Kell hagyni számára más kijáratot is (a titkos átjáró nem minősül annak). **Az ajtó nem tehető a Bálterem három bejáratához.**



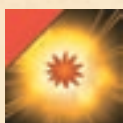
“Titkos vágás”:

Párbaj során (támadáskor vagy akár védekezéskor), azonnal megölhetünk egy Gárdistát kockadobás nélkül. Használható Rochefort ellen is, ha nincs mellette Gárdista a szobában. Ilyenkor Rochefort nem lőhet a pisztolyával, mert a titkos vágás meglepi.



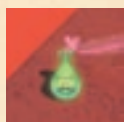
“Köpeny”:

A Muskétás elkerülhet egy párbajt (csak védekezésnél!). Ezt a jelzőt csak a párbaj előtt játszhatjuk ki (tehát a kockadobások előtt). A Muskétásnak **el kell** hagynia a szobát **az utcafront, vagy a két oldal irányába, de sosem a bálterem felé.** Átmehet abba a szobába is, ahonnan a Gárdisták, vagy Rochefort érkezett. Ha a Muskétás olyan szobába jut, ahol láda is van, nem szerelkezhetsz fel! Olyan szobába is átosonhat, ahol más Gárdisták vannak!!



“Robbanó-csapda”:

Robbanás sebesíti meg a Muskétást, aki **1 életerő pontot** veszít. Ez akár ájulttá is teheti, ugyanazokkal a hatásokkal, mint párbajnál (lásd “Párbaj”).



“Méreg”:

A Muskétás helyezze a “Méreg” jelzőt maga elé. A **következő** Játékkörben, ha elérkezik saját játékfázisa, **csak egy szobát** mozoghat. A fázisa további akcióit ugyanúgy végrehajthatja. Kijátszhat Felszerelés jelzőket is, például a “Lendület”-et. A játékos ezt követően eltávolítja a Méreg jelzőt a játékból.

PÉLDA 1 / MOZGÁS ÉS PORTHOS FELSZERELÉSE



“Porthos egy olyan szobában kezdi játékosfázisát, ahol láda található, de nem nézheti meg, mert még nem lépett. Átlép az első szobába, ami üres. Továblép a következőbe, melyben egy Gárdista és egy láda van. Itt meg kell állnia. Párbajoznia kell, de inkább kijátsza a “Titkos vágás” jelzőjét, így harc nélkül megölheti a Gárdistát. A szobában most már nincs ellenség, így felszerelkezhetsz a ládából. Egy “Lendület” jelzőt húz.”

“Porthos elhatározza, hogy kijátsza a most talált “Lendület” jelzőt, így még egyet léphet. Belép a kertbe, majd játékosfázisát a “Gyógyír” elfogyasztásával fejezi be, így visszanyeri 1 életerejét. Porthos három helységet mozgott, és közelebb került a bálteremhez. Játékosfázisa alatt kijátszott 3 felszerelést és visszakapott 1 életerő pontot.”



A Bíboros

Hogyan nyerheti meg a játékot?

A Bíboros játékos a kétféle módon nyerheti meg a játékot:

Megszerzi az igazi nyakéket. Egy párbaj végén, ha egy Muskétás ájult, és legalább egy bérenc (beleértve a Miladyt is) tartózkodik a szobában, a Muskétásnak fel kell fednie nyakék jelzőjét. Ha ez épp az igazi nyakék, a Bíboros azonnal győz.

Megakadályozza az igazi nyakéket hordozó Muskétást, hogy elérje a bálterem mezőt, mielőtt a Királyné az utolsó mezőjére lép (vagy a játék elején megállapított mezőre).

A Bíboros akciói :

A Bíboros játékosfázisait a Játékkör kárta fehér számokkal jelzett (piros háttérű) mezői mutatják. Ezek jelölik, mikor kezdhet aktív játékosfázist a Bíboros. Ellentétben a Muskétásokkal, a Bíboros alkalomadtán több játékosfázishoz is juthat egy Játékkör alatt. Ha a játékosfázis sorában egy kárta ikon is látható, a Bíboros húzhat egy Speciális kártyát.

Játékosfázisában a Bíboros a kártyán jelölt akciópontokat költheti el. A pontok nem gyűjthetők és vihetők át a következő játékosfázisra. De a Speciális "Erősítés" kártyákkal extra pontokat is kaphat. A Bíboros úgy költheti el pontjait, ahogy neki tetszik, de ha párbajba bonyolódik már nem mozgathatja bérenceit.

Ingyen akciók :

**Speciális kártya kiját-
szása:** A Bíborosnál **max. 3** Speciális kártya lehet egyszerre.

Játékosfázisa alatt csak 1 kártyát játszhat ki. Ne feledd, hogy ha a Bíboros a speciális "Erősítés" kártyát kívánja játékba hozni, ezt a lépését a játékosfázisa elején kell bejelentenie. A két speciális párbaj kártya, a "Megvadult Gárdisták" és az "Elit Gárdisták" támadás és védekezés során is letehetők (ezeket a kártyákat a Bíboros játékosfázisán kívül is kijátszhatja).

Ha a Speciális kártya húzása után a Bíborosnál több mint három kártya marad, az egyiket (tetszése szerint) el kell dobnia.

Ha egy Speciális kártyának két hatása van, a Bíborosnak döntenie kell melyik érvényesüljön.

Nem használhatja mindkét hatást!

Csábítás: A Milady megpróbálhatja felfedni, hogy egy Muskétás az igazi, vagy a hamis nyakéket birtokolja. Ha azonos szobában tartózkodik a Muskétással megpróbálhatja elcsábítani (**csak egyszer egy játékosfázis alatt**). Nem köteles mozogni! Ha több Muskétás van a szobában, választhat, hogy melyiküket csábítja el. Azt, hogy milyen sikerrel járt

kockadobás dönti el (egy piros kockával). Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, a Milady megnézheti a választott Muskétás nyakék jelzőjét. Ha viszont mást dob, a csábítás sikertelen, a Muskétásnak nem kell megmutatnia a jelzőt.

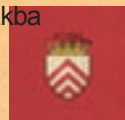


Párbajozás: Ha legalább egy Gárdista vagy Rochefort mozgását olyan szobán fejezi be, ahol egy vagy több Muskétás áll, párbaj veszi kezdetét. A Milady nem párbajozhat és nem támadható meg. Rochefortnak egy extra képessége is van: a párbaj előtt elsűtheti pisztolyát. Mindegy, hogy ő támad, vagy őt támadják. A Bíborosnak előre be kell jelentenie, hogy Rochefort melyik Muskétást célozta meg, ezután egy piros kockával dob a találat eldöntéséhez. Rochefort talál, ha a kocka eredménye 5 vagy 6. A találat -1 életpont sérülést okoz célpontjának.

Akciók 1 akció pontért:

Mozgás: Egy bérenc figura egy vagy két szobányit mozgatható. A szoba nem lehet blokkolt, vagyis a bejáraton nem állhat Muskétás Ajtó, vagy Bíborosi Ajtórács. A Gárdisták, vagy Rochefort nem haladhatnak át olyan szobán, ahol egy vagy több Muskétás tartózkodik. Itt meg kell állniuk és párbajt kell vívniuk. Csak a Milady haladhat át ilyen szobákon. **Egy bérenc játékosfázisonként csak egyszer mozgatható.** A Bíboros több bérencét is mozgathatja egyszerre, ha van rá elég elkölthető akció pontja.

Erősítés: A Bíboros újabb bérenceket is játékba hozhat a palotában. Csak olyan szobákba tehet le figurát, ahol a címere látható, és ahol nem tartózkodik Muskétás. Egy bérenc lehelyezése (bármelyik is legyen az) 1 akciópontba kerül. Nincs limit, hogy hány bérenc léphet be, vagy tartózkodhat egy szobában. **Rochefort viszont csak Játékkörönként (kör kártyánként) egyszer hozható játékba, játékosfázisonként nem.**



"Der Ruf des Kardinals" (A Bíboros parancsa)

A Bíboros játékosfázisa elején és végén is kijátszhatja ezt a kártyát. Ez esetben egy plusz játékosfázist kap (a Bíboros egymás után kétszer cselekedhet!). E fázis során a Bíboros **egy szobányit mozgathatja az összes táblán lévő bérencét**, de csak ha a szobába van belépési lehetőség. Mozgása révén párbajokat kezdeményezhet (vagy megpróbálhat elcsábítani egy Muskétást a Milady-vel). **A Bíboros speciális kártyát is kijátszhat ebben a fázisban, kivéve az "Erősítés" kártyát.**

A Bíboros Speciális kártyái:

“Titkos átjáró (Geheimgang benutzen)”:

Mozgása során e kártya lehetővé teszi a Bíboros bérencei számára, hogy a két szoba közötti **egyik** titkos átjárót használják, ha zöld nyíl jelzi a táblán. A Bíboros bármennyi bérencét átjuttathatja a titkos átjárón, amennyiben rendelkezik az ilyen mozgatáshoz szükséges megfelelő számú akció ponttal.

“Megvadult Gárdisták (Wütende Gardisten)”:

A Bíboros két extra kockával dobhat támadás és védekezés esetén is a párbaj első körében. A kártya Rochefort jelenlétekor is felhasználható.

“Ellenálthatatlan parfüm (Unwiderstehliches Parfüm)”:

A Milady automatikusan elcsábítja ellenfelét, nem szükséges kockával dobni. A kártya csak akkor játszható ki, ha a Milady azonos szobában tartózkodik egy Muskétással.

“Tartalék (Reserve)”:

A Bíboros tetszése szerint bármennyi emberét leveheti a tábláról és a Készletébe helyezheti (beleértve a Miladyt és Rochefort-t).

“Erősítés (Verstärkungen)”:

A Bíboros extra akció pontokat kap erre a játékosfázisára. Az akciópontok száma a kártyán van feltüntetve: (2 - 4).

“Bíborosi Ajtórács (Fallgitter versetzen)”:

Lehetővé teszi, hogy a Bíboros blokkolja a bejutást egy szobába. A Bíboros játékosja lehelyezi az ajtórács jelzőt (tartójában) a választott bármely szobák átjárójába. A Ajtórács csak úgy mozgatható másik helyre, ha a Bíboros a játék során egy újabb Ajtórács kártyát játszik ki. Az ajtórács nem helyezhető le úgy, hogy végleg blokkolja egy szereplő (Muskétás, vagy Bérenc) mozgását, vagyis lennie kell számára kijáratnak a szobából (a titkos átjáró nem minősül annak).

Az Ajtórács nem tehető le a bálteremhez vezető három ajtóba.

“Elit Gárdisták (Elitegardisten)”:

A Bíboros gárdistái számára (akár támadnak, akár védekeznek) a 4, 5 és 6-os párbaj kockadobás is találatnak számít, de csak a párbaj első körében. A szobában Rochefort is jelen lehet.

PÉLDA 2 / A BÍBOROS KÖRE



“A Bíboros játékosfázisában 4 akciópontot használhat fel és 1 kártyát húzhat. A Bíboros a húzással kezd. A “Használd egy Titkos átjárót / Helyezd át az Ajtórácsot” lapot húzta. Első akciópontjéért egy Gárdistát tesz egy szobába (az Athos fölött lévőbe). Második pontjéért ugyanezt a Gárdistát mozgatja két mezőnyit, a ládát tartalmazó szobába, mely Athos mellett található. Ezután kijátssza a húzott Speciális kártyát a “Helyezd át az Ajtórácsot” lehetőséget választva (hiszen a két hatása közül szabadon választhat). Leteszi az Ajtórácsot az Athos és D’Artagnan szobái közötti átjáróba, meggátolva ezzel, hogy a Muskétások könnyedén egyesíthessék erőiket.”

“A Bíboros úgy dönt végez Athossal. Két utolsó akció pontjéért Rochefort és 1 Gárdista figurájával átlép Athos szobájába, ahol az egy Bíborosi Bérenc bejáratot (címert) blokkol éppen. Kezdődhet a párbaj! De, nem! Athos kijátsszik egy “Köpeny” jelzőt, hogy megússza a veszélyes összecsapást. Csak a szomszédos szobába menekülhet, ahol viszont egy másik Gárdista tartózkodik. Itt már nem kerülheti el a párbajt, de legalább jobb az esélyei. Ha megnyeri a harcot nem szerelkezhetsz fel az ott lévő ládából, amíg el nem kezdődik a saját játékosfázisa. Ebben a körben a Bíborosnak sikerült elvágnia egymástól két Muskétást és szabaddá tette saját Gárdista bejáratát (címeres szoba).”

Párbaj

✚ Amennyiben két szembenálló figura azonos szobában tartózkodik, párbaj veszi kezdetét.

✚ A párbaj több körön át tarthat addig, amíg minden jelen lévő Muskétás el nem ájul, vagy vissza nem vonul, illetve amíg az összes szobában tartózkodó bérencet megölik. A találatokat egyszerre értékeljük ki, így előfordulhat, hogy a párbaj végén az összes Muskétás elájul, és az összes Bérenc meghal.

✚ Az ájult Muskétás nem folytathatja a harcot, és nem fejt ki semmilyen hatást a szobára, ahol fekszik. Nem blokkolja a Bérencek megjelenését (ha a szobán Bíboros címér van), és nem akadályozza az átjutásukat sem.

Hogyan folytassunk le egy párbajt?:

✚ Minden résztvevő annyi kockával dob, amennyit a szerepkártyája bal felső sarkában lévő ikonok mutatnak. Ennyi a kardvívó tudása. A vívó felek erősségét az összes dobott kocka jelképezi. A Bíboros bérencei összeadva együtt dobják ki az eredményt, míg a Muskétások személyenként, hogy a szerepkártyájukon lévő külön képességük is érvényesülhessen (pl. újradobás).

✚ **Találat:** Minden dobott kocka találatnak számít, melynek értéke egyenlő, vagy nagyobb a karakter kártyájának jobb felső sarkában lévő számnál. A Bíboros embereinél ez 5 vagy 6, a Muskétásoknál pedig 4, 5 vagy 6.



✚ Minden kapott találat után a Bíborosnak le kell vennie 1 Gárdistát, vagy Rochefort-t. Rochefort mindig utolsóként kerülhet le. A kiiktatott Bérenc visszakerül a Bíboros készletébe.

✚ Ha eltalálják, a Muskétás életpontokat veszít. A kapott találatokat egyenlően kell elosztani a szobában lévő minden Muskétás között. Ha kevesebb a találat, mint ahány Muskétás van, a Bíboros dönti el melyikük kapja. Ha több mint amennyi Muskétás a szobában van, mindenki elszenved egyet (vagy többet), majd a maradék a Bíboros "osztja ki" köztük.

✚ Ha a Muskétás elveszti összes életpontját, elájul és a földre zuhan. Fektesse el a figuráját a szobában ahol elbukta utolsó pontját. Ha egy Bérenc (beleértve a Miladyt is) ebben a szobában tartózkodik a párbaj végeztével, megnézheti az ájult Muskétás nyakék jelzőjét. Ha ez az igazi nyakék, a Bíboros azonnal megnyeri a játékot! Ha viszont hamis, a játék folytatódik.

✚ **Vigyázz!** Ha Muskétásod elájul, **a Királynénak egy mezőt kell lépnie** végzete felé, ahogy megtudja e szomorú hírt...

✚ A Muskétások és Rochefort különleges képességekkel rendelkeznek, mely szerepkártyájukon olvasható és a párbaj során akár támadásnál, akár védekezésnél használható.



PÉLDA 3 / PÁRBAJ



"Ezután a Bíboros felhasznál 1 akciópontot, hogy 1 új Gárdistát hozzon játékba a Rochefort melletti szobában. Elhatározza, hogy párbajt kezdeményez a szomszédban lévő két Muskétás ellen, és ehhez Rochefort-t és 3 Gárdistáját is oda mozgatja. Mozgatásukhoz fel kell használnia maradék 4 akciópontját."

"A Bíboros játékoskörében 3 akcióponttal rendelkezik. Úgy dönt, hogy kijátszik egy "3 Erősítés" kártyát, mely +3 pontot ad, így már 6 akciópontja van. Az első pontért két mezőt lép a Miladyvel, egyenesen a Muskétások szobájába. Megpróbálja elcsábítani D'Artagnant, hogy megnézhesse a nála lévő nyakék jelzőt. Piros kockájával "4"-et dob, ami sikernek számít, hiszen 4, 5, vagy 6-ot kellett dobnia. D'Artagnannak most fel kell fednie nyakék jelzőjét, de kiderül, hogy egy hamis van nála."





“Először is Rochefort rálő D'Artagnan-ra (mivel a csapatban lévő Gárdistákra ő a legveszélyesebb Muskétás). Rochefort “5”-öt dob, megsebesíti D'Artagnant, akinek le kell vennie 1 életerő pontot kártyájáról. Így már csak 1 marad neki! A Bíboros bérencei 5 kockával dobhatnak (3 a Gárdistáknak +2 Rochefort-nak) és 5-6 dobással találnak. A dobott eredményük: “1-3-5-5-6”, vagyis 3 találat. A két Muskétás 6 kockával dob (2 Aramisnak + 4 D'Artagnannak, köszönhetően a különleges képességének) és “4-5-6” esetén érnek el találatot. Aramis dobása “1 és 3”, D'Artagnan pedig “2-3-6-6”-ot dob. Mivel a párbaj egyszerre folyik, a találatokat közösen kell kiértékelni.”



“A Gárdisták két találatot szenvedtek, így két figurájukat le kell venni és visszatenni a készletbe. Rochefort bábuját mindig utolsóként kell levenni. A táblán marad 1 Gárdista és Rochefort. A Muskétások 3 találatot kaptak. Mivel Aramis “1”-est dobott, különleges képességének hála ezen körben nem kap sebesülést. D'Artagnan viszont megsebesült és mivel csak 1 életeréje maradt könnyen elájulhat, ha nem iszik “Gyógyírt”. D'Artagnan kijátsza “Gyógyír” jelzőjét és azonnal visszanyer 1 életerő pontot. Sajnos a maradék második találatot is ő kapja a Bíboros játékos kívánsága szerint, így elájul és a földre zuhan.”



“A második párbajkörben Aramis, a maradék Gárdista és Rochefort küzd. A Bíboros 3 kockával dobhat (1 a Gárdistának + 2 Rochefort-nak). Az eredmény “2-5-6”, vagyis 2 találat. Aramis elájulhat ebben a körben, mivel elvesztheti utolsó életerő pontját. Csak különleges képessége mentheti meg, de ehhez 1-est kell dobnia. Aramis két kockával dob 4-et és 6-ot. Mindkettő találat, így semlegesíti a Gárdistát és Rochefort, de ő is találatot kap. Mivel nem maradt életerő pontja, ő is elájul.”

“A Muskétások ma nem szerencsések, ugyanis a Milady is a szobában tartózkodott. A párbaj után szabadon átkutathatja az ájult Muskétásokat. Kideríti, hogy Aramisnál volt az igazi nyakék. A Bíboros játékos lett a győztes!”





A három muskétás

A regény szereplői és világa



ALEXANDRE DUMAS

Alexandre Dumas 1802. július 24-én született Villers-Cotterêts-ben, a francia fenhatóságú Aisne-ban. Egy Santo Domingo karibi szigetén született köztársaságpárti tábornok, és egy kreol rabszolga gyermekeként látta meg anapvilágot.

Négy éves volt, amikor apja elhunyt, ő pedig 1817-től szülővárosa közigazgatója lett. 1823-ban Párizsba költözött és az Orléans-i herceg udvarában talált munkát. Itt ismerkedett meg a párizsi irodalmi élettel. Első színdarabját 1825-ben írta és rendezte. Első igazi sikerét azonban csak 1829-es *III. Henrik és udvara* című művével érte el. 1836 és '44 között a *La Revue de Paris* számára írt. 1837-ben a Francia Becsületrend Lovagja lett. 1843-ban felfedezett egy regényt, Gatién de Courtitz de Sandras művét, a *d'Artagnan emlékiratait*. Ez ihlette a Három muskétás megírására. Munkájában számos segédíróval, köztük Auguste Maquet is dolgozott. Vagyonos emberré válva, megrendelte Monte-Cristo kastélyának megépítését. Növekvő adóságai és saját színházának költségei azonban felérték vagyonát és kénytelen volt Belgiumba emigrálni. Irodalmi hagyatéka, mint például a *Monte Cristo grófja*, *A kaméliás hölgy*, vagy a *Három muskétás* folytatása a *Húsz évvel később*, rendkívül jelentős. Dumas nincstelenül halt meg 1870 december 5-én, a Dieppe mellett Puys-ban.

A Három muskétás regény

Ez a köpönyeges-kardos regény 1625-be repíti vissza az olvasót. Auguste Maquettel közösen írta, és elsőként a *Le Siècle* hasábjain jelent meg folytatásban, 1844. március 14. és július 14. között. Ugyanebben az évben a Baudry kiadó jelentette meg könyvként. Később trilógiává bővült a *Húsz évvel később* (1845) és a *Bragelonne vicomte* (1847-1850) című művekkel, melyek Ausztiai Anna régensségének, és XIV. Lajos uralkodásának első zűrzavaros éveiben játszódnak.



XIII. LAJOS

A valóságban:

IV. Henrik és Medici Mária fiaként, 1601-ben született Fontainebleauban. Ausztiai Annát 1615-ben vette feleségül. Gyermekkorában anyja régensként kormányozta az országot Concini befolyása alatt. Az ifjú király 1617-ben megölette

Concinit. Ennek köszönhetően a birodalmi nemesség első lázadásával kellett számolnia, melyet az Anyakirályné is támogatott. XIII. Lajos 1620-ban győzte le a belső ellenfeleit a les ponts-de-cé-i csatában. Amikor Richelieu bíboros lett a miniszterelnök, XIII. Lajos politikája mindinkább hozzá közeledett, így Richelieu jelentős hatalomra tett szert a francia államügyekben. Ennek következménye volt a protestáns La Rochelle városának ostroma (1628), Orléans-i Gaston elleni csata, aki meg akarta szerezni bátyja trónját, és az úgynevezett "Lóvátettek napja" (1630) amikor Richelieu meghíúsított egy ellene szőtt összeesküvést. 1635-ben, XII. Lajos belesodorta Franciaországot a Harmincéves háborúba. Végül 1638-ban megszületett a trónörökös, a későbbi XIV. Lajos. Richelieu halála után, 1642-

ben Mazarint nevezte ki utódjául. XIII. Lajos a következő évben halt meg Saint-Germain-en-Laye-ben.

A regényben:

Dumas a felesége szemében pipogya emberként festi le a királyt, teljesen alárendelve a miniszterelnök, Richelieu bíboros politikai hatalmának. Ettől függetlenül jószívű, és muskétásai lekes támogatója, akik védik hatalmát és tekintélyét a Bíboros gárdistáinak folyamatos atrocitásaitól.



AUSZTIAI ANNA

A valóságban:

III. (Spanyol) Fülöp és Ausztiai Margit legidősebb lánya, 1601-ben született Madridban. 1615. december 25-én, 14 évesen lett Franciaország királynéja, amikor hozzáment XIII. Lajoshoz. Fiaik voltak:

XIV. Lajos (szül: 1638) és az Orléans-i herceg (1640). Viharos kapcsolatban élt a királlyal, Richelieu pedig politikai ellenfelének számított. Buckingham hercege imádta őt, de a királyné nem igazán viszonzta érzelmeit. 1666-ban Párizs-ban halt meg.

A regényben:

Alexandre Dumas azzal magyarázza Richelieu királyné elleni gyűlöletét, hogy az visszautasította közeledését. Helyette Buckinghamet választotta, akinek a híres gyémánt nyakéket ajándékozza. Ezért d'Artagnannak kell Angliába utaznia, hogy megmentse a királyné becsületét.



D'ARTAGNAN

A valóságban:

Valódi neve Charles de Batz-Castelmore, d'Artagnan grófja. D'Artagnan 1618. körül született az amanac-i Lupiac-ban (jelenleg a francia Gers megyében). 1640 körül beállt a királyi gárdába, és a muskétásokhoz csatlakozott.

Részt vett Arras ostrománál, az 1642-es roussillon-i haditettben, és angol diplomáciai megbízást is teljesített 1643-ban. Szolgált a XIII. Lajost, majd fiát XIV. Lajost, akinek uralkodása alatt Turenne parancsnoksága alá került. Személyi testőre volt az elítélt Fuquet-nek. A pénzügyminisztert azért börtönözték be, mert dézsmálta a királyi kincstárat. Parancsnoki rangig emelkedett a muskétások között. 1673. június 25-én halt meg egy Maastricht ostromakor indított támadásban. Kétes értékű "Emlékiratait" Gatién de Courtitz de Sandras vetette papírra 1700-ban. Ezt fedezte fel 1843-ban Alexandre Dumas, aki erre alpozva megírta híres trilógiáját: *A három testőr*, *Húsz évvel később*, és *Bragelonne Vicomte* címmel.

A regényben:

A könyv főszereplője. A történet elején megérkezik Párizsba és találkozik a muskétások kapitányával Monsieur de Tréville-lel. Egy híres párbaj során - melynek mindannyian részesei - megismerkedik későbbi társaival. Ettől kezdve az ünnepelt mottó, "Egy mindenkiért, mindenki egyért" köti őket össze, bármivel is kell szembenézniük. Hű a királynéhez, és szerelembe esik annak társalkodónőjével Constance Bonacieux-szal, a Milady-t viszont ki nem állhatja.

Rettenthetetlen és bátor. Ő a legfőbb jelképe a regény kalandos hangulatának.



ATHOS

A valóságban:

Armand de Sillègue d'Athos d'Autevielle 1615-ben született Athos faluban, mely Béarn tartományban fekszik a Gave d'Oloron folyó jobb partján. Ifjúként kuzinja a muskétás kapitány Monsieur de

Tréville szárnyai alá került, és 1640-ben belépett soraikba. Fiatalon halt meg, feltehetően egy párbaj során 1643. december 21-én, Halle du Pré-aux-Clercsben. A helyszínt nagyon kedvelték a párizsi párbajozók.

A regényben:

Dumas a valójában nem túl jelentős személynek illusztris rangot, földbirtokot és titkokkal teli múltat ad, például Anne du Breuil-vel kötött házasságát, aki nem más, mint a Milady. Ő a rangidős és a legkeményebb a Muskétások között, és 30 évvel tovább él, mint a valóságban. A Bragalonne Vicomte c. jövőbeli regényben egy Raoul nevű fiú apjává teszi őt a szerző...



PORTHOS

A valóságban:

Isaac de Portau, egy béarni protestáns család gyermekeként Pauban látta meg a napvilágot 1617-ben. Apja a király és a navarrai ingatlanok jegyzője volt és nemesi

rangot szerzett. Katonai karriert dédelgetve Porthos csatlakozott a Királyi Gárdához, ahová Monsieur de Tréville ajánlotta be. A muskétások közé Athos halálának évében, 1643-ban került.

A regényben:

Alexandre Dumas hűséges barátként festi le Porthost, aki egyszerű, céltudatos, és herkulési erő lakozik benne. Ez a faragatlan, de jóra való ember híján van minden finomságnak. La Rochelle véres ostroma után (1628) otthagyja a szolgálatot és megházasodik. Később Bracieux et de Pierrefonds bárója lesz belőle.



ARAMIS

A valóságban:

Henri d'Aramitz vagy Aramis egy bukott apát volt, nemesi és katonai felmenőkkel. Beárn-i protestáns családból származott. Apja, Charles d'Aramitz, a

muskétásoknál szolgált őrmesterként. Monsieur de Tréville unokaöccseként, ő is csatlakozott a muskétásokhoz 1640-ben, ugyanabban az évben, mint Athos és előtte Porthos. 1654-ben feleségül vette Jeanne de Béarn-Bonasse-t. Két fia és két lánya volt. Születésének és halálának időpontja nem ismert.

A regényben:

Aramis mélyen vallásos szereplőként jelenik meg, melyre főként a hatalom érdekében van szüksége. Ugyanakkor a legnagyobb csábító és szoknyapecér a regényben, számos szeretővel és egy törvénytelen fiúval.



RICHELIEU

A valóságban:

Armand Jean du Plessis Richelieu bíboros, 1585-ben született és 1642-ben halt meg Párizsban. Ifjúként katonai pályára szánták, de a vallás felé fordult, hogy megőrizze családjá hatalmát a Luçon-i püspökség felett. Medici Mária

1616-ban régensként kinevezi őt a Királyi Tanácsba, majd 1617 és 1624 között az Anyakirálynő árulása miatt (akinek ő volt a kedvence) ötis száműzik. Bár tartózkodó volt vele szemben - tudván, hogy Richelieu rendkívül ambiciózus - XIII. Lajosnak jó jött segítségére, Franciaország egységének és anyagi stabilitásának helyreállításához, mielőtt bele nem bonyolódott a Habsburg dinasztia dominanciája elleni európai csatározásba. Richelieu volt a párizsi Királyi Palota építésének felelőse, és az Académie Française alapítója.

A regényben:

A szereplő Machiavelli-i lángészként jelenik meg. Tervet forral a Királyné ellen, akit felelősnek tart a Királlyal szembeni politikai befolyásának hanyatlásáért. Richelieu tudja, hogy a Királyné szerelmi viszonyt folytat Buckinghamgel, és elővigyázatlanul egy gyémánt nyakéket adott neki, melyet a Királytól kapott. Richelieu javasolja a Királynak, hogy a közelgő bálon a Királyné viselhetné a nyakéket, miközben ügynökét a Milady-t Angliába küldi, hogy lopja el azt Buckinghamtól. De a muskétások megneszelik a tervet. A bíboros elküldi embereit, hogy tegyék el láb alól D'Artagnanékát. De hiába...



MILADY

A regényben:

Alexandre Dumas képzeletében született karakter. Eredeti neve(i) Anne de Breuil, Lady de Winter, Baronne de Sheffield, alias Lady Clarick, alias Charlotte Blackston.

Eleinte bencés apáca egy kolostorban, aki a férfiakat saját céljaira használja... Visszautasítja Athos házassági ajánlatát és örökre elhagyja, majd Richelieu ügynöke lesz. Anya és Lord de Winter özvegye. D'Artagnan lóvá tette, így minden áron bosszút forral a muskétás ellen. A Milady a regény fekete angyala, akit később Buckingham hercegének és Constance Bonacieux megölésének vádjával halálra ítélnék. Végül Lille hóhéra veszi fejét.



ROCHEFORT

A regényben:

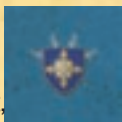
Rochefort grófja forradást visel arcán. Ő Richelieu felfontosabb megbízásainak ügynöke. Ő szállítja a regény elején Milady de Wintert, amikor első

ízben futnak össze D'Artagnannal. Többek között ennek köszönhető, hogy D'Artagnan találkozik társaival Athosszal, Porthosszal és Aramisszal. Rochefort közreműködik Constance Bonacieux elrablásában, de egészen a regény végéig nem keveredik párbajba a főhőssel. Miután többször legyőzte, D'Artagnan végül megöli őt.

Szabályok a játék változatosabbá tételéhez:

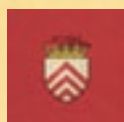
Segítség a Muskétásoknak

A játék elején helyezettek el a táblán egy vagy két plusz Muskétás ládát. Helyüket a Muskétás játékos dönti el. Minden szobában csak egy láda lehet, és Bíboros címet tartalmazó szobába sem tehetünk ládát. Véletlenszerűen húzzatok minden ládához három arany sarkú felszerelés jelzőt és keverjétek őket a többi közé. A Felszerelés jelzők elosztása ezután már a normál szabályok szerint történik.



Segítség a Bíborosnak

A játék kezdetén vegyetek elő egy vagy két Bíborosi címer jelzőt. A Bíboros játékos lehelyezheti ezeket a szobákba egy vagy két plusz bejáratként bérencei számára. Minden szobában csak egy címer lehet. Épp ezért olyan szobába sem teheti, ahol már Muskétás láda van. A játék elején ezekre a helyekre egy-egy plusz Gárdista kerülhet (de sosem Rochefort vagy a Milady).



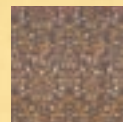
Kihívás a Muskétásoknak

A játék elején takarjátok le egy vagy két ládát a Szőnyeg jelzőkkel. A Muskétások kevesebb ládát találnak. A felszerelés jelzők felhelyezése előtt véletlenszerűen távolítsatok el belőlük annyiszor hármat, ahány Szőnyeg jelzőt használtok, majd ezeket - anélkül hogy megnéznétek - tegyétek vissza a dobozba.

Kihívás a Bíborosnak

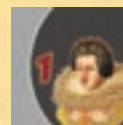
A játék elején takarjátok le a Szőnyeg jelzőkkel egy vagy két Bíboros címer mezőt.

A Bíboros így kevesebb helyet kap, ahová béren ceit felhelyezheti. A Bíboros ezért egy vagy két Gárdistával kevesebbel kezdi a játékot.



Maximális izgalom

Játék a "Királyné portréja" jelzőkkel. Minden Játékkör végén, ahelyett, hogy a körkártyáról olvasnánk le a Királyné lépéseinek számát, húzzunk egy "Királyné portréja" jelzőt és ennek eredményét vegyük alapul a lépéseihez. A kártyához hasonlóan ezen is 0, 1 vagy 2 szerepel.



Látható felszerelés

A Muskétás játékosoknak mindig meg kell mutatniuk a húzott felszerelés jelzőiket a Bíboros játékosának. Ezután maguk elé tehetik.

Természetesen szabadon kombinálhatjátok e szabályokat, akár egyszerűbb, akár nehezebb kihívások elé állítva a szereplőket.

Éljenek a Muskétások!

Szerepkártyák különleges képességei:

D'Artagnan: annyi kockával dob, ahány ellenfele van (beleértve Rochefort-t is). Minimum 2 kockával dob.

Porthos: +1 életpontja van.

Aramis: ha 1-et dob párbaj során, abban a (párbaj)körben nem szenved el sérülést.

Athos: újra dobhat egy párbajkockát, ha az nem hozott eredményt (4, 5 vagy 6-ot).

Rochefort: a párbaj előtt rálőhet egy Muskétásra. Egy kockával dob. A Muskétás 1 sebzést szenved, ha 5-6-ot dob.

Milady: elcsábíthatja az egyik szobában lévő Muskétást. Ha dobása 4-5-6 megnézheti a Muskétás nyakék jelzőjét.

Gárdisták: megjelenhetnek a Bíboros címerével jelzett szobákban.

Fordítás: Acetate 2011.

Copyright © 2009 LLC Zvezda
All rights reserved
Publisher : LLC ZVEZDA
141730, Russia,
Moscow region, Lobnya,
Promyshlennaya str., 2,
office@zvezda.org.ru

