

# Mousquetaires du Roy

Dawno, dawno temu...

Jest rok 1625. Młody Gaskończyk d'Artagnan pragnie zostać muszkietierem króla Francji – „Mousquetaire du Roy”. Na swej drodze spotyka sławnych Athosa, Porthosa i Aramis, a także piękną Konstancję - dwórkę królowej. Wkrótce zostaje wciągnięty w przygodę, od której zależeć będą losy Francji. Kardynał Richelieu, główny doradca Ludwika XIII, obecnego króla Francji, nie cofnie się przed niczym, by zdyskredytować królową w oczach poddanych i małżonka, tym samym zwiększając swoje wpływy w królestwie. W tym celu organizuje bal, na którym królowa ma się zaprezentować w olśniewającej diamentowej biżuterii otrzymanej od małżonka. Niestety królowa pod wpływem uroku chwili zdążyła oddać biżuterię swemu kochankowi, Hrabieście Buckingham. Sprawa jest poważna, jako że stosunki między królestwami Anglii i Francji są bardzo napięte. Anglia wspiera protestanckich buntowników z miasta La Rochelle, które oblegane jest przez wojska Ludwika XIII. Mając na szali losy królestwa i honor damy, Muszkietierowie decydują się interweniować – jednak zausznica kardynała Richelieu, Milady de Winter, za wszelką cenę stara się im przeszkodzić...

## Zawartość Pudełka

- 1 plansza do gry, ukazująca miejsce akcji
- 4 karty postaci Muszkietierów
- 5 figurek postaci (4 muszkietierów i Milady)
- 10 specjalnych kości (6 niebieskich i 4 czerwone)
- 2 obustronne plansze zadań
- 70 żetonów
- 110 kart
- 1 klepsydra
- 1 parawan
- Zasady Gry



żeton ukończonego zadania



Lilia Burbońska

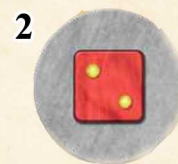
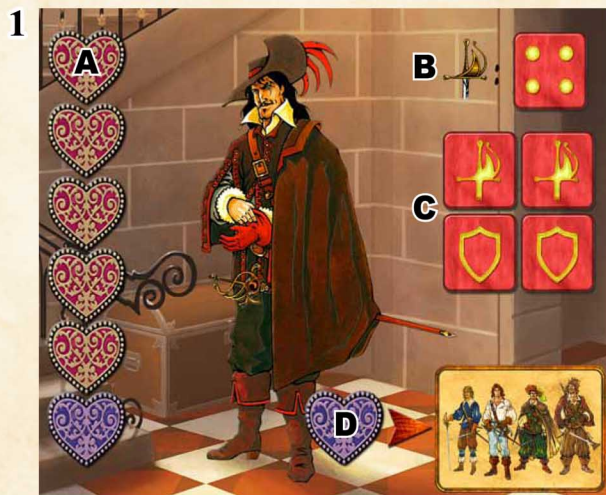


## Cel Gry

W grze konkurują ze sobą dwa stronnictwa. Jedną ze stron są Muszkietierowie; aby wygrać, muszą odzyskać biżuterię królowej, zanim skończy się gra. Drugą stroną jest Milady de Winter, która stara się przeszkodzić Muszkietierom w wykonaniu ich zadania, poprzez odwołanie jego wykonania w czasie, lub jedno z następujących działań:

- doprowadzenie do fiaska oblężenia w La Rochelle
- zdyskredytowanie Królowej na dworze francuskim
- śmierć Konstancji w Paryżu





Milady ma w posiadaniu wiele środków, którymi może zaszkodzić Muszkieterom:

**1. Rochefort;** ochroniarz Milady i jeden z najznamienitszych szermierzy we Francji. Z jego pomocą Milady może krzyżować szyki

Muszkieterów, opóźniając ich postępy poprzez pojedynki.

**a) Zdrowie:** ilość punktów życia Rocheforta

**b) Walka:** ilość czerwonych kości, którymi rzuca Rochefort

**c) Technika:** sekretny manewr Rocheforta

**d) Nagroda:** jeśli Muszkieterowie wyeliminują Rocheforta (patrz niżej) otrzymują w nagrodę kartę „One for all, all for one!”

**2. Przeciwnicy:** oprócz Rocheforta, Milady posiada armię najemników, których może wysyłać przeciw Muszkieterom.

Najemnicy to:

-12 kart przeciwników dla misji w Paryżu lub Luwrze

**a) Siła:** status Najemnika, między 1 a 3 (patrz niżej)

**b) Imię:** imię Najemnika

**c) Nagroda:** nagroda, którą otrzymają Muszkieterowie za pokonanie Najemnika

**d) Technika:** sekretny manewr Najemnika

**e) Walka:** ilość czerwonych kości, którymi rzuca Najemnik

- 27 żetonów przeciwników dla zadania odnalezienia biżuterii Królowej. Również w tym wypadku Milady rzuca czerwonymi kośćmi.

**3. Pułapki (5 kart):** oprócz Najemników, Milady może także zagrywać karty pułapek, w celu dalszego utrudniania misji Muszkieterów.

**4. Zdrada (15 kart):** karty te pozwalają Milady ściągnąć nieszczęście na Muszkieterów. Milady może zagrać jedną z nich na początku każdej tury.

**5. Paryż (6 kart):** te karty reprezentują działania Milady w Paryżu, których konsekwencje są wprowadzane w życie z końcem

każdej rundy, w której znajdują się w grze.

**6. Luwr (8 kart):** karty te reprezentują spiski mające na celu splamienie honoru Królowej na dworze, są one jednak obosiecznym mieczem. Jeżeli Muszkieterowie działają wystarczająco szybko, zdobywają pieniądze oraz żetony Lili Burbonów, które pomogą im ukończyć misję odzyskania królewskich klejnotów. Jednak jeśli zwlekają zbyt długo, honor Królowej zostanie splamiony.

**7. Lokacje (6 kart):** karty te pokazują miejsca, do których mogła udać się Milady.



## Muszkietierowie



Każdy z Muszkietierów posiada swoją figurkę i Kartę Postaci, opisującą jego umiejętności.

- 1. Imię:** imię postaci wybranej przez Gracza
- 2. Portret:** podobizna bohatera
- 3. Zdrowie:** ilość punktów życia posiadanych przez Muszkietera. Za każdym razem, gdy zostanie ranny, przesunąć znacznik punktów życia w dół o jedno serce. Jeżeli znacznik osiągnie niebieskie serce, Muszkietier zostaje wyeliminowany – lecz nie jest martwy.
- 4. Umiejętności:** wartości te reprezentują cechy Muszkietera, niezbędne dla dżentelmena tamtej epoki: erudycja (książka), szlachetność ( pionek szachowy), szarmanckość (róża), szyk (pióro). Im wyższa wartość danej cechy, tym lepiej.
- 5. Walka:** ilość niebieskich kości, którymi rzuca Muszkietier.
- 6. Technika:** sekretny manewr Muszkietera. Wykonanie tego manewru przy pomocy niebieskich kości, pomaga Muszkietierowi wygrywać pojedynki. W czasie trwania gry Muszkietier może ulepszyć swoją technikę walki.
- 7. Dodatkowe umiejętności:** podczas trwania gry, Muszkietier może zdobyć do dwóch dodatkowych umiejętności, umieszczanych w tym obszarze.
- 8. Wyposażenie:** podczas gry Muszkietier może zdobyć przedmioty takie jak pistolety lub zbroje, które umieszcza w tym obszarze.
- 9. Umiejętność specjalna:** każdy z Muszkietierów posiada własną:
  - **D'Artagnan (nadzwyczajny szermierz):** D'Artagnan jest mistrzem pojedynków, dlatego zaczyna grę z lepszą techniką sekretnego manewru. Może zdobyć drugi sekretny manewr w czasie gry.
  - **Aramis (wybitna przebiegłość):** Aramis jest najsprytniejszym z Muszkietierów, a jego pomysły rozwiązują wiele problemów. Raz na turę może użyć karty Przygody (patrz niżej), by otrzymać bonus +1 do pokonania dowolnego wyzwania, lub otrzymać dodatkową niebieską kość w walce.
  - **Athos (mroczny sekret):** Athos jest byłym mężem Milady, jest więc jedynym, który zna jej mroczną przeszłość. Świadoma możliwych konsekwencji, Milady nigdy nie wysłała Rocheforta w ślad za Atosem. Walka między Atosem i Rochefortem nie jest więc nigdy możliwa.
  - **Porthos (spektakularna żywotność):** Porthos jest esencją sił natury, ma więc 2 punkty życia więcej od pozostałych postaci.

Podczas gry Muszkietierowie będą używać talii kart Przygód, by mieć wpływ na grę oraz wchodzić w interakcje z Milady. Istnieją trzy typy kart Przygód:

- a) 24 karty umiejętności ( po 6 każdego typu spośród następujących erudycja, szlachetność, szarmanckość, szyk)** – będą używane do pokonywania przeciwności.
- b) 16 kart walki/Combat** – będą używane podczas pojedynków. Wśród nich znajdują się trzy karty podwójnej walki, liczone jak dwie zwykłe.
- c) 7 kart osób** – pomagają Muszkietierom w czasie trwania ich misji.

**Uwaga:** podczas gry, Gracze mogą swobodnie rozmawiać o posiadanych przez siebie kartach i pokazywać je sobie nawzajem. Jednak jeżeli tak postępują, muszą również ujawnić je Milady (nie można więc szeptać, lub pokazywać sobie nawzajem kart w sposób niejawni).



## Plansza do gry



Gra toczy się na planszy, która ukazuje poszczególne miejsca akcji. Plansza dzieli się na następujące części:

1. **Ścieżki**; lewa ścieżka pokazuje, ile czasu pozostało Muszkietierom, prawa ilość zaoszczędzonych przez nich pieniędzy (obowiązującą walutą są pistole)
2. **Arsenał**; tu przechowywane są Ekwipunek i Ulepszenia, które muszkietierowie mogą zakupić podczas gry.
3. **Misje mające na celu odzyskanie biżuterii Królowej**; to najważniejsze miejsce w grze, składa się z dwóch obustronnych plansz zadań, które reprezentują cztery etapy misji Muszkietierów. Aby ukończyć misję, Muszkietierowie muszą ukończyć kolejno każdy z etapów, stawiając czoła sługom Milady i używając żetonów Lili Burbońskiej zdobywanych w trakcie gry.
4. **Milady**; ten obszar, niedostępny dla Muszkietierów, jest miejscem, w którym Milady może snuć swe intrygi, gdy przebywa w Paryżu. W tym miejscu znajdują się również statystyki Rocheforta.
5. **Richelieu**; główny obszar, w którym Milady zdobywa swe karty Zdrady. Muszkietierowie mogą odwiedzać to miejsce, by starać się krzyżować plany Milady, ryzykując jednak uwięzieniem, jeżeli nie zdołają jej odnaleźć.
6. **Vieux Colombier**; kwatery Muszkietierów. Jeśli zostaną wyeliminowani, tutaj będą odzyskiwać siły.
7. **Bastylia**; więzienie, do którego niekiedy są wtrącani Muszkietierowie. By z niego uciec muszą walczyć, lub przekupić strażników. Jeśli im się powiedzie, wracają do Vieux Colombier.
8. **Paryż**; tutaj Milady zagrywa swe karty Paryża.
9. **Luwr**; tu zagrywane są karty Luwru, przy użyciu których honor Królowej zostaje splamiony
10. **La Rochelle**; w fazie III każdej rundy, gracze sprawdzają postępy w oblężeniu La Rochelle. Jeśli wszystko idzie zgodnie z planem, Muszkietierowie zostaną nagrodzeni. Jeśli nie, przebiegła Milady może wygrać grę!



## Zasady Ogólne

Podczas gry Muszkieterowie muszą wypełniać misje, w trakcie których będą stawiać czoła trzem typom zagrożeń: wyzwaniom, pojedynkom i pułapkom. By ukończyć daną misję, Muszkieterowie muszą przezwyciężyć wszystkie trudności, jakie staną im na drodze.

**1. Wyzwania;** wyzwanie jest testem sprawdzającym jedną z umiejętności muszkietera (erudycja, szlachetność, szarmanckość, szyk) z poziomem trudności w zakresie od 5 (łatwy) do 8 (trudny). Aby zdać test, Muszkieter musi skorzystać z poziomu swojej umiejętności oraz odpowiedniej karty Przygody (np. karta Szlachetności dla testu szlachetności). Każda zagrana karta dodaje 1 punkt umiejętności na czas trwania testu. Muszkieter może zagrać dowolną ilość kart dla danego testu, tak długo, jak są to karty odpowiedniego typu. Kiedy poziom umiejętności Muszkietera będzie równy poziomowi trudności wyzwania, wyzwanie zostaje pokonane. Po przezwyciężeniu wyzwania należy umieścić żeton ukończonego zadania w odpowiednim miejscu na karcie. Zużyte karty są odrzucane.

**2. Pojedynki;** pojedynek jest bitwą między Muszkieterem i przeciwnikiem zagrany przez Milady. By rozstrzygnąć pojedynek, każda ze stron będzie używać swoich kości (niebieskie dla Muszkieterów, czerwone dla Milady). Kości rzucają się równocześnie.

- Muszkieter rzuca ilością kości odpowiadającą jego wartości Walki (podstawowa wartość to 3 kości), dodając jedną kość za każdą użytą kartę walki (lub dwie kości za podwójną kartę walki). Muszkieter nie może rzucać więcej niż sześcioma kośćmi. Muszkieter może również używać ekwipunku, by zwiększyć swe szanse na sukces (patrz: Zdobywanie Ekwipunku).

- Milady rzuca ilością czerwonych kości pokazaną na karcie lub żetonie przeciwnika/wyzwania. Co więcej, przeciwnik zazwyczaj posiada specjalną umiejętność.

**Technika;** po rzuceniu kośćmi Muszkieter sprawdza, czy osiągnął swój sekretny manewr. Jeżeli wyniki na trzech kościach odpowiadają sekretnemu manewrowi Muszkietera umieszczonego na jego karcie postaci, manewr się powiódł.

W wyniku tego przeciwnik traci punkt życia (patrz: Rany), a jego kości są ignorowane, za wyjątkiem umiejętności specjalnych, które nadal mogą działać. ( np. Jussac potrafi zadawać rany, niezależnie od tego, co mu się stanie)

**Uwaga:** Jeśli d'Artagnan posiada dwa sekretne manewry, rzucenie dowolnego z nich jest liczone jako sukces.

Milady kontroluje kilku przeciwników, którzy także posiadają sekretne manewry. Jeżeli osiągną go, automatycznie wygrywają pojedynek, a Muszkieter traci 1 punkt życia.

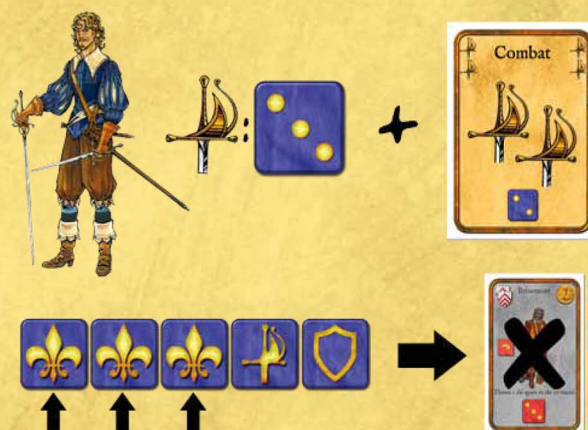
Jeśli obie strony pojedynku osiągną swe sekretne manewry, to obie tracą po 1 punkcie życia.

(Inne wyniki walki; patrz następna strona)



**Przykład 1:** D'Artagnan przybywa do Luwru, by zbadać sprawę powtarzających się otruc – jest to wyzwanie testujące Szyk, o poziomie trudności wynoszącym 7. Poziom tej umiejętności d'Artagnana wynosi 4, więc zagrywa on 3 karty Szyku (+3).

Wyzwanie zostaje pokonane, D'Artagnan umieszcza żeton ukończonego zadania na karcie. Zużyte karty Szyku zostają odrzucone.



**Przykład 2:** Aramis walczy ze złym Brisemontem.

Decyduje się użyć karty podwójnej walki, rzuca więc 5 niebieskimi kośćmi. Milady, która rzuca kośćmi za Brisemonta, rzuca 3 czerwonymi kośćmi. Aramis wyrzucił 3 Lilie, jeden miecz i jedną tarczę. Jego sekretne manewry wymaga 3 Lili, Muszkieter wygrywa walkę a Brisemont jest wyeliminowany bez uwzględnienia jego rzutów.



**Przykład 3:** Atos pojedynkuje się z przeciwnikiem, używając 3 niebieskich kości przeciwko 2 czerwonym. Wyrzuca tarczę, miecz i Lilię. Jego przeciwnik wyrzuca miecz i tarczę. Wyniki rzutów obu stron niwelują się. Atos rzuca więc 2 kośćmi, otrzymując miecz i Lilię. Przeciwnik rzuca 1 kością, otrzymując tarczę. Znowu następuje remis. Atos rzuca więc 1 kością, a jego przeciwnik wcale. Jeśli Atos wyrzuci miecz, przeciwnik straci 1 punkt życia; jeżeli wyrzuci Lilię lub tarczę, pojedynek znów zakończy się remisem.



**Inne wyniki;** jeżeli żadna ze stron pojedynku nie osiągnie sekretnego manewru, porównuje się ilość rzuconych mieczy i tarcz (Lilie rzucone przez Muszkietarów nie mają żadnego znaczenia). Każda czerwona tarcza niweluje jeden niebieski miecz, a każda niebieska tarcza jeden czerwony miecz. Każdy miecz, który nie został zniwelowany, zadaje jedną ranę przeciwnikowi.

**W przypadku remisu:** Po rzutach kości, jeżeli żadna ze stron nie zadała ran przeciwnikowi, następuje remis. Każda ze stron odkłada jedną ze swoich kości, i rzuca ponownie pozostałymi (w takim przypadku Muszkietarowie nie mogą zagrywać kolejnych kart walki). Jeżeli znów wystąpi remis, proces jest powtarzany aż jedna ze stron nie zada ran przeciwnikowi, lub nie skończą się kości. Jeśli obie strony nie mają żadnych kości do rzutów, zarówno bitwy jak i pojedynki zostają zakończone. Kolejny pojedynek z danym przeciwnikiem zostanie odłożony w czasie.

**Rany;** każdy Muszkietar ma 3 punkty życia, pokazane na jego karcie postaci (z wyjątkiem Porthosa, który ma ich 5). Kiedy Muszkietar otrzyma ranę, zaznacza to na karcie postaci, poprzez przesunięcie o 1 serce w dół swojego znacznika punktów życia. Jeżeli punkty życia spadną do zera (niebieskie serce), Muszkietar zostaje wyeliminowany. Przetaw jego figurkę do Vieux Colombiere, i połóż ją na planszy.

Przeciwnicy zazwyczaj mają tylko 1 punkt życia. Kiedy tylko zostaną zranieni, są usuwani z gry.

Wyjątki:

- karta „Henchman” (Zbir) zawsze wraca na rękę Milady, zamiast być usuniętą z gry.
- Rochefort ma 5 punktów życia, a Milady może leczyć go, używając karty Zdrady (”Balm”)
- Cavois ma 2 punkty życia

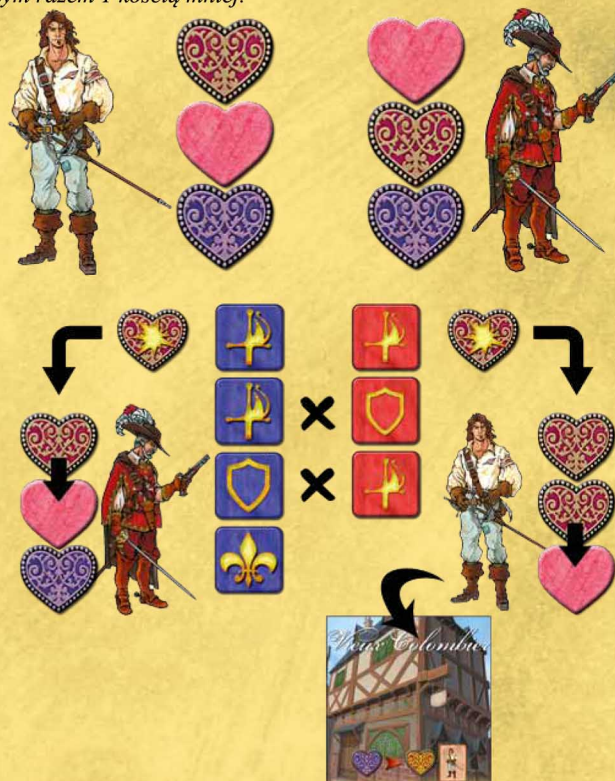
**Porażka:** jeżeli Muszkietar zostaje ranny (tracąc co najmniej 1 punkt życia), a nie wyeliminował swojego przeciwnika, lub w wypadku, gdy obu stronom skończą się kości, pojedynek kończy się. Następny musi zostać odłożony w czasie.

**Nagrody:** jeśli Muszkietar zdoła wyeliminować swojego przeciwnika, otrzymuje nagrodę – pistole i/lub Lilie Burbońskie, pokazane w prawym górnym rogu karty przeciwnika. Dodaj pistole do wspólnej puli Muszkietarów, a żetony Lilii Burbońskiej umieść na aktualnej planszy zadań (patrz niżej).

**Pułapki:** karty te są zagrywane przez Milady, obok kart przeciwników (nie więcej niż 1 pułapka do każdej misji). Karty te przedstawiają specyficzne warunki, kiedy są zagrane, a Muszkietarowie muszą się do nich dostosować. Pułapki są usuwane albo kiedy zostaną zastosowane ( Żebracy/Beggars, Nierządnicze/Harlot, Nemezis) albo po zakończeniu misji, niezależnie od jej wyniku ( Złodziej/Thief, Skrytobójca/Assassin). Milady nie może ponownie wykorzystać tej samej pułapki.



**Przykład:** D'Artagnan ma już tylko jeden punkt życia, walczy z Cavoisem (który ma 2 punkty życia i rzuca 4 czerwonymi kośćmi). D'Artagnan zagrywa 2 karty walki, by rzucać w sumie 5 kośćmi. Otrzymuje wynik 2 mieczy i 3 tarcz. Cavois wyrzuca 2 miecze i 2 tarcze. Ta faza pojedynku kończy się remisem, zarówno d'Artagnan jak i Cavois rzucają ponownie, tym razem 1 kością mniej.



Przy użyciu swoich 4 kości d'Artagnan otrzymuje wynik 2 mieczy, 1 tarczy i 1 Lilii. Cavois, któremu zostały tylko 3 kości, otrzymuje wynik 2 mieczy i 1 tarczy. Niweluje tylko jeden z wyrzuconych przez d'Artagnana mieczy, traci więc 1 punkt życia (pozostał mu 1). D'Artagnan traci swój ostatni punkt życia, zostaje wyeliminowany, a jego figurka trafia do Vieux Colombiere i jest kładzona na boku. Gdyby d'Artagnan nie stracił punktu życia, nie został by wyeliminowany, jednak pojedynek i tak zakończyłby się porażką, jako że Cavois nadal żyje.



## Fazy Gry (przykład dla 5 graczy)

Gra toczy się w rundach, a każda z nich dzieli się na cztery fazy.

### I Milady

#### 1. Punkt przeznaczenia

Milady wybiera jedną z sześciu swoich kart lokacji i umieszcza ją (obrazkiem do dołu) nieopodal planszy. Karta ta ukazuje, dokąd Milady uda się w tej rundzie.

W zależności od podjętych przez Muszkietierów akcji, możliwe jest, że wybór ten doprowadzi do konfrontacji z Rochefortem (patrz niżej)

#### 2. Karta Paryża

Jeżeli Milady jest w posiadaniu karty Paryża, może umieścić ją w odpowiednim miejscu na planszy. Jakakolwiek inna karta Paryża, która leży tam w danej chwili, jest usuwana z gry.

#### 3. Zdrada

Milady może wybrać spośród:

- dobrania górnej karty talii zdrady i wzięcia jej na rękę
- zagrania karty zdrady, którą już posiada. Efekt karty jest natychmiastowy.

Gracze przechodzą do następnej fazy.



karta lokacji  
(La Rochelle)

### II Muszkietierowie

Każdy Muszkietier, który w danej chwili nie jest wyeliminowany z powodu walki może podjąć trzy akcje. Muszkietierowie mogą grać w dowolnej kolejności. Muszkietier musi wykonać wszystkie trzy akcje kolejno po sobie, zanim kolejny będzie mógł wykonać swoje. Dostępne akcje są przedstawione na kartach postaci.

Muszkietier może wykonać tę samą akcję kilkakrotnie (na przykład 3 razy dobrać kartę).

Dostępne akcje to:

#### 1. Dobranie karty Przygody

Gracz dobiera górną kartę talii Przygód.

*Uwaga:* jeśli talia kart Przygód się skończy, przetasuj zużyte karty, by stworzyć nową.

#### 2. Ruch

Gracz przesuwa swoją figurkę z obecnej lokacji, do innej dozwolonej lokacji. Dostępne dla Muszkietierów lokacje zostały oznaczone napisami w kolorze białym. Zatem Muszkietierowie nie mogą udać się do lokacji Milady oraz Bastylli.

*Uwaga:* oczywistym jest, że postać nie może udać się na żadną ze ścieżek, ani do Arsenału.

#### 3. Wymiana

Gracz może wymieniać karty Przygód oraz ekwipunek (patrz niżej) z jednym innym Graczem, znajdującym się w tej samej lokacji. Wymiany między trzema Graczami są zabronione. Wymiana zużywa Tylko jedną akcję Gracza, który ją zainicjował. Ilość wymienianych rzeczy jest nieograniczona, Gracz może więc oddać wszystkie posiadane karty innemu, nie otrzymując nic w zamian, jeżeli taka jest jego wola.

#### 4. Zagranie karty osób

Gracz odrzuca jedną ze swoich kart osób, natychmiastowo wprowadzając w życie jej efekt.

*Uwaga:* nie trzeba znajdować się w konkretnej lokacji, by zagrać kartę osób. Na przykład karta „Mr de Bassompierre” może być zagrana, nawet jeżeli Muszkietier nie znajduje się w La Rochelle.

#### 5. Wsparcie dla La Rochelle

Gracz znajdujący się w La Rochelle może umieścić jedną kartę Walki (obrazkiem do góry) obok planszy do gry.

Te karty będą miały wpływ na oblężenie La Rochelle, które rozpatrywane jest w fazie III.

**Ważne:** Muszkietierowie nie mogą zagrać więcej niż trzech kart Walki w La Rochelle, mogą jednak zagrywać podwójne karty Walki. Karta „Mr de Bassompierre” wlicza się do tego limitu. Zagrana karta nie może zostać zamieniona na inną.

*Uwaga:* Aramis nie może użyć swojej umiejętności specjalnej, by zagrać kartę w La Rochelle.

#### 6. Przewycięzenie wyzwania

Gracz znajdujący się w tej samej lokacji, co wyzwanie, może je przewyciężyć postępując zgodnie z powyższymi zasadami.

#### 7. Wyzwanie na pojedynek

Gracz znajdujący się w tej samej lokacji, co przeciwnik może wyzwąć go na pojedynek, postępując zgodnie z powyższymi zasadami.



## 8. Zdobyćcie Ekwipunek lub Ulepszenia

Gracz, gdziekolwiek się znajduje, może kupić Ekwipunek lub Ulepszenie z Arsenалу. Może nabyć do dwóch przedmiotów w jednej akcji. Zakupione przedmioty (oprócz Balsamu) kładzione są w odpowiednich polach na Karcie Postaci. Gracz nie może posiadać dwóch identycznych przedmiotów na swojej Karcie Postaci. Jeżeli Gracz nie posiada już miejsca na nowo zakupione żetony, może zamienić jeden z posiadanych na któryś z nowo nabytych, a zdjęty żeton jest usuwany z gry. Ilość żetonów jest ograniczona (np. tylko dwa pistolety), jeśli więc któryś z typów żetonów zostanie wyczerpany, nie jest już dłużej dostępny.

**Uwaga:** Gracze mogą wymieniać się Ekwipunkiem, lecz nie Ulepszeniami.

### a) Ekwipunek:

- **Rumak;** umożliwia darmowa akcję ruchu raz na rundę.

- **Pistolet;** Gracz posiadający pistolet otrzymuje dodatkowy atak na początku każdego pojedynku. Dodaje więc jeden dodatkowy wynik Miecza do pierwszego rzutu kości. W wypadku remisu w pierwszej rundzie pojedynku, pistolet nie może być użyty w dalszej części pojedynku.

- **Zbroja;** Gracz posiadający zbroję otrzymuje dodatkową obronę przez cały czas trwania pojedynku. Dodaje więc jedną Tarczę w każdej rundzie pojedynku; nawet kiedy Graczowi skończą się kości, posiada 1 Tarczę do obrony przed atakami wroga.

- **Toledo;** Gracz posiadający miecz typu Toledo może przerzucić jedną kość podczas trwania pojedynku. Przerzut jest dobrowolny, i może zostać wykonany podczas dowolnej tury pojedynku.

### b) Ulepszenia:

- **Balsam;** Gracz, który zakupi leczniczy Balsam, natychmiast odzyskuje 2 punkty życia. Zużyty żeton jest następnie usuwany z gry.

**Uwaga:** nie ma możliwości przechowania Balsamu do późniejszego użycia.

- **Ulepszony sekretny manewr;** Gracz, który kupi ulepszony sekretny manewr, kładzie go na Karcie Postaci w miejscu poprzedniego sekretnego manewru, zastępując go.

**Uwaga:** ulepszony manewr jest opłacany przy użyciu karty Walki, a nie pieniędzy. Jeżeli to d'Artagnan zakupi taki manewr, układa go na pustym polu pod swoim sekretnym manewrem i może wykorzystać dowolny z dwóch posiadanych manewrów.

- **Ulepszona Umiejętność;** Gracz, który zakupi ulepszenie Umiejętności, układa je na swojej Karcie Postaci. Od tej chwili wartość danej Umiejętności jest podniesiona o 1.

**Uwaga:** W Arsenale dostępne są dwa ulepszenia każdej Umiejętności. Gracz może zakupić dowolne z nich, dopóki są dostępne.

## Ranni Muszkietierowie:

Jeżeli Muszkietier został wyeliminowany w poprzedniej rundzie, lub w fazie I bieżącej rundy z powodu Karty Zdrady zagranej przez Milady, nie może wykonać swych 3 akcji. Zamiast tego podnosi swą figurkę, odzyskuje wszystkie punkty życia i dobiera kartę Przygody. Na tym kończy się jego tura.

**Uwaga:** Muszkietier może obrócić Kartę Postaci, by poinformować innych Graczy o zakończeniu swojej tury.

## Zakończenie fazy:

Kiedy wszyscy zdrowi Muszkietierowie wykonali swoje trzy akcje, faza dobiega końca. Jeżeli Muszkietierom nie udało się odkryć, dokąd udała się Milady podczas tej rundy (patrz niżej), odkrywa ona zagrana w tej rundzie kartę lokacji, oraz wykonuje powiązane z nią akcje, jeżeli są takie (patrz Lokacje).

## Rochefort

W zależności od karty lokacji wybranej przez Milady, Muszkietierowie mogą być zmuszeni do konfrontacji z jej ochroniarzem, Rochefortem. Ponadto, jeżeli Milady zdecydowała się udać do Paryża, Luwru, lub planszy Zadań, może podstępem starać się przeszkodzić Muszkietierom w przewycięzeniu wyzwania, pułapki lub pojedynku.

## Milady zdemaskowana

Jeśli Milady znajduje się w tym samym miejscu, w którym Gracz próbuje ukończyć misję (np. przewyciężyć wyzwanie, pojedynek lub kartę Paryża), musi ona ujawnić się niezwłocznie, poprzez pokazanie swojej karty lokacji oraz przestawienie figurki w odpowiednie miejsce. Akcja, którą wykonywał Muszkietier, zostaje tymczasowo wstrzymana do czasu, aż Muszkietier zmierzy się w pojedynku z Rochefortem. Pojedynek odbywa się zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

**Uwaga:** pojedynek z Rochefortem nie zużywa akcji Muszkietera!





### **Umiejętność Specjalna Athosa**

Nawet jeżeli Milady znajduje się w tej samej lokacji, co Atos, nie może przeszkadzać mu w wykonaniu misji.

Jeśli więc to Atos jest pierwszym, który dokonuje akcji w danej lokacji, Milady nie ujawnia się. Musi się jednak ujawnić później, kiedy pozostali Gracze działają w tej lokacji (Athos ich nie chroni). Tak samo, jeżeli Atos znajdzie się w lokacji, w której Milady już się ujawniła – nie może on pojedynkować się z Rochefortem.

### **Wynik pojedynku**

- jeśli Rochefort straci co najmniej jeden punkt życia, ucieka, a Milady musi przestawić swoją figurkę do jej kwatery (nie może jednak dociągnąć karty Paryża z końcem rundy). Jeżeli Muszkietier nie został wyeliminowany, musi kontynuować przerwana akcję (nie może wybrać nowej).

- jeżeli Rochefort nie został zraniony podczas pojedynku, Muszkietier traci przerwana akcję, a Rochefort pozostaje na swoim miejscu. Do czasu pokonania, Rochefort będzie podejmował walkę z każdym Muszkietierem (oprócz Athosa), który pojawi się w tej lokacji i będzie próbował wypełnić tam misję.

### **Rochefort wyeliminowany**

Kiedy Rochefort zostaje wyeliminowany, Milady nie może udać się do Paryża, Luwru ani planszy Zadań.

Co więcej, Muszkietierowie zdobywają kartę „On for all”. Nawet jeśli Gracze pokonają Rocheforta kilkakrotnie w ciągu gry, tę kartę mogą zdobyć w ten sposób tylko raz. By znów móc swobodnie podróżować do dowolnie wybranej lokacji, Milady musi zagrać kartę Zdrady, która przywróci Rochefortowi punkty życia („Balm”).

## **III La Rochelle**

Należy sprawdzić postępy w oblężeniu La Rochelle (patrz „Lokacje”).

## **IV Koniec rundy**

**1. Przesuń znacznik czasu;** znacznik czasu przesuwany jest o 1 pole w dół.

Jeśli znacznik czasu osiągnie najniższe pole, Milady wygrywa grę.

**2. Przesuń znacznik w Luwrze;** znacznik przesuwany jest o 1 pole w dół – konsekwencje tego zdarzenia są wprowadzane w życie (patrz „Luwr”)

**3. Karta Paryża;** jeśli w grze znajduje się karta Paryża, jej efekty wykonywane są w tym momencie. Istnieje możliwość, że Milady wygra grę (dzięki karcie „Constance has been kidnapped”/ Porwanie Konstancji)

Jeżeli Milady nie wygrała gry, rozpocznij nową rundę.

## **Koniec Gry**

Jeżeli Muszkietierowie ukończą czwartą planszę Zadań, automatycznie wygrywają grę (nawet jeśli runda nie dobiegła końca). Milady wygrywa grę automatycznie, jeśli:

- znacznik czasu osiągnie pole Richelieu (najniższe)
- znacznik w La Rochelle osiągnie pole Richelieu (skrajnie lewe)
- znacznik Królowej osiągnie pole Richelieu (skrajnie prawe)
- Konstancja zostanie uduszona

(Muszkietierowie nie odbili Konstancji przez 6 tur od momentu zagrania karty „Porwanie” przez Milady)

## **Karty „One for all” / Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego**

Podczas trwania gry, Muszkietierowie mogą zdobyć takie karty. Mogą one zaszkodzić planom Milady, poprzez wyeliminowanie Rocheforta lub przez udzielenie wsparcia oblężeniu w La Rochelle. Każda karta „One for all” może być zagrana w dowolnym momencie, aby przeciwdziałać efektom podjętych przez Milady akcji, co oznacza, że przy ich użyciu można powstrzymać Milady przed wygraną gry.





**Zagranie karty „One for all” pozwala Graczom wybrać jedną z trzech opcji:**

- **znacznik czasu nie zostanie przemieszczony w tej rundzie.** Dzięki wybraniu tej akcji, znacznik czasu nie zostanie przemieszczony w fazie IV (czy to w wyniku normalnych działań, czy w wyniku działania karty Paryża „Constance has disappeared” / Zniknięcie). Jeżeli ta opcja zostanie użyta na początku rundy, przeciwdziała właśnie zagranej karcie Zdrady „Dead End”.
- **Królowa odzyskuje 2 punkty Honoru.** W odróżnieniu od poprzedniej opcji, efekt ten nie przeciwdziała utracie punktów Honoru. Efekt ten jest natychmiastowy, więc jeśli ostatnie pole po prawej stronie zostało już osiągnięte, Muszkietierowie mogą w ten sposób ocalić honor Królowej, odsuwając w czasie zakończenie gry.
- **Gracze zdobywają dwa żetony Lili Burbońskiej.** W dowolnym momencie gry karta ta może zostać użyta jako 2 żetony Lili Burbońskiej. Jeżeli Muszkietierowie potrzebują tylko jednego żetonu, drugi z nich jest odkładany na planszę Zadań – do późniejszego użycia.

**Po użyciu karty „One for all” jest ona bezpowrotnie usuwana z gry.**

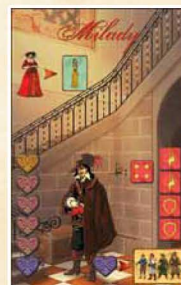
## Lokacje

### Kwatery Milady

Miejsce to stanowi schronienie Milady i jej wiernego ochroniarza, Rocheforta. To tutaj zabawia swych licznych kochanków i knuje intrygi przeciw Konstancji.

**Akcje Milady:** kiedy Milady się tu znajduje, może wybrać kartę Paryża spośród tych, które nie zostały jeszcze użyte. Dodaje tę kartę do swojej ręki i może użyć jej począwszy od początku następnej tury (podczas fazy I)

**Akcje Muszkieterów:** ta lokacja jest niedostępna dla Muszkieterów.



### Kryjówka Richelieu

Tu obie strony mogą spotkać mężczyznę w czerwieni, który stoi za wszystkimi spiskami we Francji, którego jedynym celem jest pozbycie się Królowej. Wkroczenie do tej komnaty będzie zawsze ryzykownym przedsięwzięciem dla Muszkieterów...

**Akcje Milady:** jeśli Milady skończy rundę w tym miejscu, bez konieczności ujawnienia swojej osoby, ma do wyboru dwie opcje

- wybrać i dociągnąć na rękę dowolną kartę Zdrady z talii, następnie przetasowując talię
- dobrać tyle kart Zdrady, by uzyskać limit trzech na rękę

**Akcje Muszkieterów:** jeżeli Muszkietierowie przybędą do tej lokacji, a Milady już w niej jest, musi ona natychmiast się ujawnić, pokazując swą kartę Lokacji. Obecność Muszkieterów odbiera Milady możliwość dobierania kart, jako że musi ukrywać swą obecność, przez co traci swoją akcję. Jeśli Milady nie jest obecna w tej lokacji, Muszkietier, który tu dotarł, jest natychmiast wtrącany do Bastylii, kończąc swą turę (przenieść jego figurkę w odpowiednie miejsce).

**Uwaga:** umiejętność Atohsa nie działa w tej lokacji, więc Milady ma obowiązek ujawnić się, nawet pomimo jego obecności.



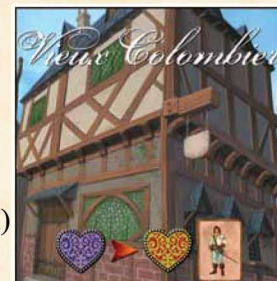
### Hotel Vieux Colombiere

Kwatery Muszkieterów, pod czujnym okiem kapitana Trevillea.

**Akcje Milady:** Milady nie ma dostępu do tej lokacji.

**Akcje Muszkieterów:** kiedy Muszkietier zostaje wyeliminowany (np. straci ostatni punkt życia) jego figurka jest przemieszczana do tej lokacji i kładziona na boku. W następnej rundzie (lub podczas trwającej, jeżeli Muszkietier został wyeliminowany przez kartę Zdrady zagraną w fazie I) dociąga kartę Przygody i odzyskuje wszystkie punkty życia. Jego tura dobiega końca.

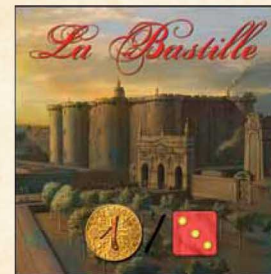
**Uwaga:** zdrowy Muszkietier może tu przybyć, by dokonać wymiany kart i ekwipunku z wyeliminowanym towarzyszem broni.





## Bastylia / La Bastille

Forteca ta służy jako więzienie, w którym przetrzymywani są wrogowie Kardynała. Na szczęście Muszkieterowie znają każdy jej zakamarek.



**Akcje Milady:** Milady nie ma dostępu do tej lokacji.

**Akcje Muszkieterów:** Muszkieterowie nie mogą dobrowolnie udać się do Bastylii.

Są tam umieszczani przez Kardynała, lub w wyniku jednego ze spisków Milady.

- *Kardynał*; kiedy Gracz trafia do Bastylii w wyniku zesłania przez Kardynała, jego tura kończy się.

Może uciec w swojej następnej turze.

- „*Prison*” / *Więzienie*; Gracz, który trafił do Bastylii przy użyciu tej karty w fazie I, zaczyna tam swoją turę i może natychmiast próbować ucieczki.

**Ucieczka z Bastylii**; czynność ta kosztuje 1 akcję (jest specjalnym rodzajem ruchu).

Istnieją dwa sposoby ucieczki:

- *przekupienie strażników*; Muszkieter płaci 1 pistole, po czym przesuwa swoją figurkę do Vieux Colombiere.

- *ucieczka*: Muszkieter musi walczyć z przeciwnikiem o umiejętności walki równej 3. Niezależnie od wyniku walki, kładzie swą figurkę w Vieux Colombiere. Jeśli jednak Muszkieter został wyeliminowany podczas walki, trafia do Vieux Colombiere w celu regeneracji sił – odzyskuje punkty życia i dociąga kartę, jego tura kończy się bez podejmowania 3 akcji.

**Uwaga:** podczas prób ucieczki *Ekwipunku* można używać tak jak zazwyczaj.

Jeśli Muszkieter nie został wyeliminowany, to po powrocie do Vieux Colombiere może kontynuować swą turę, podejmując 2 pozostałe akcje.

## Paryż

W Paryżu Muszkieterowie mierzą się z najróżniejszymi wyzwaniem, które przygotowała dla nich Milady. Większość z nich wymierzona będzie w Konstancję – ukochaną d’Artagnana.

**Akcje Milady:** kiedy Milady znajduje się w Paryżu, może wysłać Rocheforta do walki z Muszkieterami, za każdym razem, kiedy ci starają się przewyciężyć wyzwanie, lub wygrać pojedynek (jednak nie wtedy, kiedy przewyciężają pułapkę).

**Akcje Muszkieterów:** w Paryżu Muszkieterowie muszą próbować ukończyć misję wybraną przez Milady, postępując zgodnie z instrukcjami zawartymi na tej karcie.

W zależności od karty, będą musieli przewyciężać Wyzwania i Pułapki,

brać udział w pojedynkach, wyrzucać karty lub rzucać kośćmi

(bardzo często zadanie będzie kombinacją wszystkich tych czynności).

Gdy tylko Muszkieterowie wypełnią wszystkie wymagania, karta zostaje na stałe usunięta z gry.

**Sukces:** na niektórych kartach Paryża, jedna ze stron musi uzyskać 6 sukcesów by wykonać misję.

Do zaznaczania sukcesów używamy żetonu z podobizną Konstancji (E), umieszczanych na szlaku w Paryżu.

**Uwaga:** wraz z każdą nową kartą Paryża, żeton z podobizną Konstancji wraca na pole startowe (najniższe).

**Negatywne efekty:** wszystkie karty Paryża mają efekty negatywne, które wchodzi w życie w odpowiedniej fazie rundy

(np. znacznik czasu jest przesuwany, lub Muszkieterowie natychmiast przegrywają grę, kiedy Konstancja zostaje uduszona przez Milady).



**Nowa karta Paryża:** podczas fazy I Milady może zdecydować się na wymianę obecnej karty Paryża na jedną z dobranych w poprzednich turach. Jeżeli chce dokonać zamiany, najpierw usuwa z gry obecną kartę Paryża, oraz powiązane z nią Pułapki. Żeton z podobizną Konstancji wraca na pole startowe, a zagranic Przeciwnicy wracają na rękę Milady. Następnie Milady zagrywa nową kartę Paryża.

## Karty Paryża

Karty Paryża składają się z wyzwań i pojedynków, które muszą zostać pokonane. W innym wypadku ich konsekwencje zostaną rozpatrzone pod koniec rundy. By usunąć kartę Paryża, Muszkieterowie muszą pokonać wszystkie wyzwania jakie są na niej umieszczone, w dowolnie wybranej kolejności.

**A – nazwa misji**

**B – wyzwanie;** kiedy to wyzwanie zostanie przewyciężone, połóż tu żeton ukończonego zadania

**C – siła;** kiedy Milady zagra kartę Paryża, układa obok niej również dowolnie wybrane karty Pułapek i Przeciwników. Suma siły tych kart musi być równa sile oznaczonej na karcie Paryża.

( w tym przypadku Milady mogłaby zagrać Przeciwnika o sile 3, Pułapkę i 2 Przeciwników o sile 1, lub Pułapkę o sile 1 i Przeciwnika o sile 2)

**Przypomnienie:** nie ma możliwości zagrania więcej niż jednej Pułapki do jednej karty.

**D – warunki specjalne;** te warunki mogą dotyczyć Milady, albo Muszkieterów. W obu wypadkach efekt jest dla Muszkieterów negatywny.



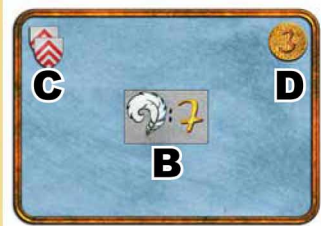
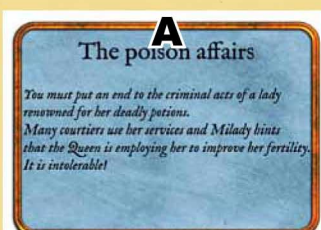


## Luwre

W Luwrze – siedzibie królewskiej pary – Milady wykorzystuje wszelkie możliwości by zdyskredytować Królową.



### Karty Luwru



Karty Luwru składają się z wyzwań i pojedynków, które muszą zostać pokonane. By usunąć kartę Luwru, Muszkietierowie muszą pokonać wszystkie wyzwania, jakie są na niej umieszczone, w dowolnie wybranej kolejności.

**A – nazwa i opis misji** (na odwrocie)

**B – wyzwanie;** kiedy to wyzwanie zostanie przezwyciężone, połóż na nim żeton ukończonego zadania

**C – siła;** kiedy Milady zagra kartę Luwru, układa obok niej również dowolnie wybrane karty Pułapek i Przeciwników. Suma siły tych kart musi być równa sile oznaczonej na karcie Paryża. (w tym przypadku Milady mogłaby zagrać Przeciwnika o sile 3, Pułapkę i 2 Przeciwników o sile 1, lub Pułapkę o sile 1 i Przeciwnika o sile 2)

**Przypomnienie:** nie ma możliwości zagrania więcej niż jednej Pułapki do jednej karty.

**D – Nagroda;** kiedy tylko wyzwania zostaną pokonane (Przeciwnicy nie są brani pod uwagę), Muszkietierowie otrzymują nagrodę przedstawioną na karcie.

**Akcje Milady:** kiedy Milady znajduje się w Luwrze, może wysłać Rocheforta do walki z Muszkietierami, za każdym razem, kiedy ci starają się przezwyciężyć wyzwanie, lub wygrać pojedynek (jednak nie wtedy, kiedy przezwyciężają pułapkę).

**Akcje Muszkietierów:** w Luwrze Muszkietierowie próbują ukończyć misje (wyzwania, pojedynki oraz opcjonalne pułapki). Gdy tylko Muszkietierowie wypełnią wszystkie wymagania, karta zostaje na stałe usunięta z gry, ujawniając jednocześnie kolejną misję w tym miejscu (o ile jakiegokolwiek pozostały).

**Upływ czasu:** pod koniec każdej rundy, w której misja nie została ukończona, przesun znacznik czasu w Luwrze (E) o jedno pole w dół. W zależności od miejsca, w którym znajduje się znacznik, może on mieć wpływ na honor Królowej.

**Znaczniki Lilii Burbońskiej:** jeśli Muszkietierowie ukończą misję, kiedy znacznik czasu w Luwrze znajduje się na jednym z dwóch górnych pól, otrzymują dwie Lilie Burbońskie, które są umieszczane na obecnie rozgrywanej planszy zadań.

**Uwaga:** limit Lilii Burbońskich wynosi 7 – co oznacza, że Muszkietierowie nie mogą zdobyć ich więcej.

**Honor Królowej:** kiedy znacznik czasu w Luwrze osiągnie trzecie pole (podczas fazy IV), Królowa traci 1 punkt honoru, co oznaczamy przesuwając żeton Królowej o 1 pole w prawo. Kiedy znacznik czasu w Luwrze osiągnie najniższe pole, Królowa traci kolejne 2 punkty honoru – przesun jej znacznik w prawo o 2 pola – a Milady otrzymuje kartę Zdrady. Rozpatrywana misja kończy się porażką.

**Przypomnienie:** kiedy znacznik honoru Królowej osiągnie pole Richelieu, Muszkietierowie przegrywają grę.

**Porażka:** kiedy znacznik czasu w Luwrze osiągnie najniższe pole, misja kończy się porażką. Usuń kartę Luwru i powiązane z nią pułapki z gry. Przesun znacznik czasu w Luwrze na najwyższe pole, oraz zwróć Milady Przeciwników, którzy nie zostali pokonani. Kolejna misja jest niezwłocznie odkrywana, a Milady wysyła tam kolejnych Przeciwników.

**Sukces:** jeżeli Muszkietierowie ukończą misję, usuń ją z gry. Kolejna misja jest niezwłocznie odkrywana, a Milady wysyła tam kolejnych Przeciwników, a żeton upływu czasu w Luwrze powraca na najwyższe pole.



## La Rochelle

W nadmorskim miasteczku La Rochelle, Król Francji oblega twierdzę Hugenotów. Choć Kardynał życzyłby sobie ujrzeć rychły upadek twierdzy, możliwość spowolnienia Muszkieterów jest dla Milady zbyt pociągająca, by zechciała ją odrzucić. Niejednokrotnie przekracza więc swe uprawnienia, by dokonywać sprytnych sabotaży.

*Oblężenie twierdzy jest rozpatrywane w fazie III, w zależności od tego, gdzie znajduje się znacznik twierdzy (A). Ten znacznik zaczyna grę na środku ścieżki oblężenia w La Rochelle i jest przesuwany w zależności od przebiegu bitew.*

**Akcje Milady:** jeśli Milady znajduje się w La Rochelle, ujawnia się pod koniec fazy II, po czym odrzuca jedną z zagrych przez Muszkieterów w twierdzy kart walki. Następnie rozpoczyna się faza III.

**Akcje Muszkieterów:** kiedy Muszkieterowie znajdują się w tej lokacji, mogą zagrywać karty walki by wspomóc oblężenie.

**Faza III:** Milady i jeden z Graczy, reprezentujący Muszkieterów, rzucają kośćmi.

- Milady rzuca liczbą kości zależną od pozycji znacznika czasu (od 1 do 4 kości).

Dodatkowo niektóre karty Zdrady („Back - up”) mogą modyfikować ilość kości dostępnych dla Milady.

Karta Paryża „Weapon Running” dodaje jeden Miecz do wyniku rzutu.

- Muszkieter rzuca tyloma niebieskimi kośćmi, ile kart Walki zagrych w La Rochelle.

Otrzymuje jedną dodatkową kość do rzutów, jeżeli Muszkieterowie zagrali kartę „Mr. De Bassompierre”.

Ponadto Muszkieterowie mogą rzucać maksimum 6 kośćmi (zagrywając 3 karty podwójnej Walki), jako że nigdy nie mogą zagrać więcej niż trzech kart w La Rochelle.

**Wynik:** do wyniku oblężenia liczone są tylko wyrzucone Miecze, sekretne manewry i Ekwipunek nie mają zastosowania.

- jeśli Milady i Muszkieterowie wyrzucili taką samą liczbę Mieczów, znacznik twierdzy nie jest przesuwany

- jeśli Milady wyrzuci więcej Mieczów, niż Muszkieterowie, przesuwa znacznik twierdzy o tyle pól w lewo, ile wyniesie różnica między jej wynikiem, a wynikiem Muszkieterów

- jeśli Muszkieterowie wyrzucą więcej Mieczów, niż Milady, znacznik twierdzy jest przesuwany o tyle pól w prawo, ile wyniesie różnica między ich wynikiem a wynikiem Milady

**Poświęcenie:** Muszkieterowie mogą podjąć decyzję o poświęceniu punktów życia by wpłynąć na wynik oblężenia.

Każdy Muszkieter obecny w La Rochelle może po rzucie kośćmi, ale przed przemieszczeniem żetonu, poświęcić 1 punkt życia by zniwelować 1 Miecz wyrzucony przez Milady.

**Nagroda:** kiedy żeton twierdzy osiągnie oznaczone pola po raz pierwszy, Milady lub Muszkieterowie zdobywają nagrodę.

- jeżeli żeton twierdzy osiągnie skrajnie lewe pole (Richelieu), Milady wygrywa grę

- jeżeli znacznik twierdzy osiągnie drugie od lewej pole, Milady dociąga kartę Zdrady

- jeżeli znacznik twierdzy osiągnie drugie od prawej pole, Muszkieterowie otrzymują Lilię Burbońską, która jest umieszczana na obecnie rozpatrywanej planszy zadań

- jeżeli znacznik twierdzy osiągnie skrajnie prawe pole, Muszkieterowie otrzymują kartę „One for all”

**Uwaga:** karty Walki zagrana w La Rochelle, pozostają w tym miejscu tak długo, jak Milady ich nie odrzuci.



**Przykład:** podczas fazy III, rundy 5, rozpatrywane jest oblężenie la Rochelle. Milady rzuca 2 czerwonymi kośćmi (zgodnie ze wskazaniem znacznika czasu), a Muszkieterowie 2 niebieskimi kośćmi (które są wynikiem 2 zagrych w twierdzy kart Walki). Milady wyrzuca 1 Miecz, tak samo jak Muszkieterowie. Jednak Porthos, obecny w twierdzy, podejmuje decyzję o poświęceniu. Traci 1 punkt życia, niwelując 1 Miecz Milady. W wyniku tego Muszkieterowie mają 1 Miecz, a Milady żadnego. Żeton twierdzy przesuwany jest o 1 pole w prawo.



## Misja odzyskania biżuterii Królowej

Misja odzyskania biżuterii Królowej składa się z dwóch obustronnych plansz, z których każda posiada odrębne zasady. Aby odzyskać biżuterię Królowej, wygrywając tym samym grę, Muszkietierowie muszą ukończyć wszystkie cztery plansze zadań w odpowiedniej kolejności.

**Żetony Przeciwników;** aby przeszkodzić Muszkietierom, Milady ma do dyspozycji 27 żetonów Przeciwników.

Niektóre z żetonów muszą być użyte na konkretnej planszy:

- cztery żetony – atrapy (które są z obydwu stron puste) muszą być użyte planszy 1 (The Golden Lily Inn)

- cztery żetony – wyzwania muszą być użyte na planszy 4 (The Louvre Galleries)

Ponadto Milady posiada osiem żetonów specjalnych (dwa każdego typu), które nie wymagają rzutu kośćmi.



*Wynik Przeciwnika jest z góry ustalony.*

*Kiedy Muszkietierowie walczą z takim Przeciwnikiem, ich wynik rzutów kośćmi jest porównywany z wynikiem na żetonie.*

*W przypadku remisów Przeciwnik nie traci kości, więc w kolejnych rundach jego wynik jest dokładnie taki sam jak w pierwszej.*

*Zasadzka: kiedy Muszkietier trafia na Zasadzkę, automatycznie traci 1 punkt życia, odrzucając żeton.*

*Zbroja nie chroni przed zasadzką.*

**Akcje Milady:** Milady może nakazać Rochefortowi wkroczyć do akcji, za każdym razem, kiedy ci starają się przezwyciężyć wyzwanie, lub wygrać pojedynek.

**Akcje Muszkietierów:** w zależności od planszy zadań (patrz niżej)

### 1. The Golden Lily Inn

**Przygotowanie:** Milady umieszcza 8 żetonów Przeciwników i 4 żetony – atrapy, pustą stroną do góry, rozmieszczając ich wedle własnego uznania na 12 polach planszy zadań (patrz rysunek).

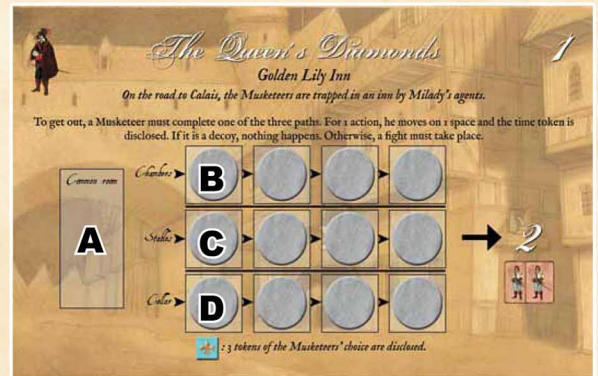
**Zasady:** Muszkietierowie wchodzący na tę planszę zaczynają w „common room”/przedsionku (A). Wykorzystując 1 akcję mogą przesunąć się na pierwsze pole jednej z trzech ścieżek: bedrooms/sypialni (B), stables/stajni (C) lub cellar/piwnicy (D).

Odkryj żeton Przeciwnika, rozpoczynając tym samym walkę.

Jeśli Przeciwnik jest atrapą, walka nie jest konieczna – automatyczna wygrana Muszkietera. Jeżeli Muszkietier wchodzi na ścieżkę, na której część żetonów została już usunięta, może za 1 akcję przejść z przedsionka do pierwszego nadal zakrytego pola.

**Lilie Burbońskie:** jeśli Muszkietierowie mają Lilie Burbońskie, mogą je wykorzystać (usuwając z gry) do ujawnienia zakrytych Przeciwników. Za każdą odrzuconą Lilię, Muszkietierowie mogą odkryć dowolnie wybrane 3 żetony.

**Wygrana:** kiedy Muszkietierowie pokonają 4 pola wybranej ścieżki, plansza zadań została ukończona. Muszkietier, który pokonał ostatniego Przeciwnika, dociąga 2 karty Przygód. Odkryj wszystkie pozostałe żetony i usuń je z gry. Nowa plansza zadań jest przygotowywana niezwłocznie po ukończeniu poprzedniej. Umieść na niej pozostałe niewykorzystane Lilie Burbońskie.



### 2. The Passage to London

**Przygotowanie:** brak

**Zasady:** Muszkietierowie muszą przezwyciężyć 4 wyzwania (A) w dowolnie wybranej kolejności. Kiedy wyzwanie zostanie pokonane, połóż na nim znacznik ukończonego zadania.

Kiedy Muszkietierowie przezwyciężą wszystkie wyzwania, muszą zmierzyć się w pojedynku z de Wardasem – pojedynek toczony jest według normalnych zasad.

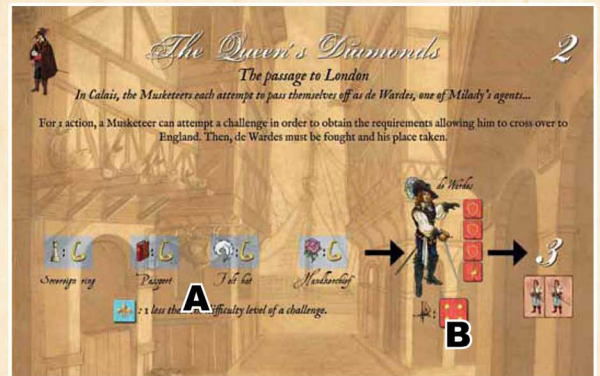
**Lilie Burbońskie:** Jeśli Muszkietierowie posiadają Lilie, mogą je wykorzystać do obniżenia poziomu trudności zadania.

Za każdą odrzuconą Lilię poziom trudności obniżany jest o 1 punkt.

**Uwaga:** Lilie nie mogą być użyte w walce z de Wardasem.

**Wygrana:** Kiedy de Wardas zostanie pokonany, plansza zadań jest ukończona. Muszkietier, który pokonał de Wardasa dociąga 2 karty Przygód. Nowa plansza zadań jest przygotowywana niezwłocznie po ukończeniu poprzedniej.

Umieść na niej pozostałe niewykorzystane Lilie Burbońskie.





### 3. Return to Paris

**Przygotowanie:** Milady umieszcza po jednym żetonie Przeciwnika na każdym z trzech pól (rys.), układając je pustą stroną do góry.

**Zasady:** Muszkieter znajdujący się na tej planszy zadań może użyć jednej akcji, by walczyć z pierwszym dostępnym przeciwnikiem (A, następnie B i C).

Walka jest podejmowana w ciemno – Muszkieter musi z góry określić ilość kart Walki, jakie użyje w tym pojedynku, a dopiero później odkrywany jest żeton Przeciwnika.

Pojedynki toczą się jak zazwyczaj, żetony pokonanych Przeciwników są na stałe usuwane z gry.

**Lilia Burbońska:** jeśli Muszkieterowie posiadają Lilie Burbońskie, mogą użyć ich w roli karty Walki. Jedna Lilia równa jest jednej karcie Walki. Decyzja o użyciu Lilii może być podjęta już po odsłonięciu żetonu Przeciwnika.

**Uwaga:** Lilie mogą zostać wykorzystane w ten sposób tylko do pokonania żetonu Przeciwnika, nie mogą być wykorzystane w walce z Rochefortem.

**Wygrana:** kiedy trzeci przeciwnik zostanie pokonany, plansza zadań jest ukończona.

Muszkieter, który pokonał ostatni żeton Przeciwnika dociąga 2 karty Przygód. Nowa plansza zadań jest przygotowywana niezwłocznie po ukończeniu poprzedniej. Umieść na niej pozostałe niewykorzystane Lilie Burbońskie.



### 4. The galleries of the Louvre

**Przygotowanie:** Milady umieszcza cztery żetony wyzwań według własnego uznania w pierwszej linii (A).

Pozostałe osiem żetonów Przeciwników rozmieszcza w czterech komnatach, po dwa w każdej (B), układając je pustym polem do góry. Następnie Milady odkrywa wyzwanie i dwa żetony Przeciwników w pierwszej kolumnie.

**Zasady:** każda z komnat Muszkieterowie mogą pokonać na jeden z trzech sposobów:

- przezwyciężając wyzwanie (o poziomie trudności 8)
- pokonując dwóch przeciwników (co wymaga dwóch pojedynków)
- używając sekretnej przejścia (patrz niżej)

Żetony, z którymi nie walczyli Muszkieterowie w czasie pokonywania komnaty, są odrzucane.

Po odrzuceniu zbędnych żetonów, Milady odsłania kolejną komnatę.

**Lilia Burbońska:** jeśli Muszkieterowie posiadają Lilie Burbońskie, mogą ich użyć do skorzystania z sekretnej przejścia. Odrzucając trzy Lilie pokonują komnatę bez konieczności podejmowania walki/wyzwania.

Użycie sekretnej przejścia wymaga zużycia 1 akcji.

**Wygrana:** gdy tylko Muszkieterowie pokonają czwartą komnatę, wygrywają grę.



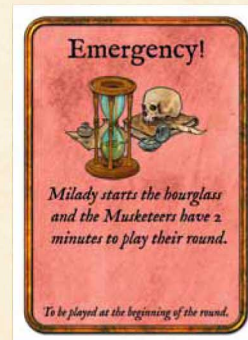


## Klepsydra

Klepsydra jest używana, kiedy Milady zagrywa kartę Zdrady „Emergency!”.

Natychmiast po zagranie tej karty Milady odwraca klepsydre – Muszkietierowie mają dwie minuty na rozegranie fazy II. Wszelkie akcje Muszkietierów, których nie uda się wykonać w ciągu tego czasu przepadają, należy zacząć fazę III. Milady musi jednak tymczasowo wstrzymać odliczanie (kładąc klepsydre na boku) w następujących przypadkach:

- *deklaracja pojedynku*; Milady wznawia odliczanie czasu po zakończeniu pojedynku
- *zagranie nowej karty Luwru*; Milady wznawia odliczanie czasu, kiedy przygotowanie lokacji jest zakończone
- *plansza zadań została ukończona*; Milady wznawia odliczanie czasu po przygotowaniu następnej planszy



**Wskazówka:** klepsydra zmusza Muszkietierów do jak najszybszego podejmowania decyzji.

Sugerujemy jednak usunięcie klepsydry i dwóch kart „Emergency!” z talii Zdrady podczas kilku pierwszych rozgrywek.

## Warianty

**Czterech Graczy:** Jeden z Graczy wciela się w rolę Milady, a pozostałych trzech odgrywa rolę Muszkietierów (każdy z Graczy wybiera/losuje postać dla siebie, czwarty Muszkietier nie jest używany).

Każdy z Muszkietierów ma cztery akcje zamiast trzech i otrzymuje 7 kart Przygody na początku gry.

**Trzech Graczy:** jeden z Graczy wciela się w rolę Milady, a dwóch pozostałych otrzymuje po dwóch Muszkietierów. Gracze kontrolujący Muszkietierów otrzymują po 9 kart Przygód, które w tym wypadku są wspólną talią dla obydwu kontrolowanych przez Gracza Muszkietierów. Tak jak przy grze dla pięciu osób, Muszkietierowie mogą wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności, niezależnie od tego, do którego z Graczy należą.

**Dwóch Graczy:** jeden z Graczy wciela się w rolę Milady, a drugi kontroluje poczynania wszystkich czterech Muszkietierów. Gracz kontrolujący Muszkietierów zaczyna grę z talią 9 kart Przygód i dociąga jedną na początku każdej rundy. Talia jest wspólna dla wszystkich kontrolowanych przez niego Muszkietierów, akcja wymiany kart nie ma więc miejsca. Usuń kartę Zdrady „Isolation” z talii.

**Jak ułatwić grę Muszkietierom:** jeżeli gra wydaje się być zbyt trudna dla Muszkietierów, mogą oni zacząć z jedną kartą „One for all...”

**Jak utrudnić grę Muszkietierom:** jeżeli gra wydaje się być zbyt łatwa dla Muszkietierów, mogą oni w następujący sposób zmodyfikować zasady

- **Śmiertelne Zadanie;** jeśli Muszkietier zostanie wyeliminowany, kiedy przebywa w lokacji zawierającej plansze zadań, nie może tam wrócić przez resztę gry. Zatem, jeżeli Milady wyeliminuje tam wszystkich czterech Muszkietierów, wygrywa grę.
- **Dzielny Athos;** jeśli Athos znajdzie się w tej samej lokacji, w której znajduje się odkryty przez innych Muszkietierów Rochefort, nie może unikać starcia z nim.

**Gra z pominięciem Milady:** istnieje możliwość rozgrywki bez przypisywania Gracza do odegrania postaci Milady. Wariant ten może być użyty podczas rozgrywki z dowolną ilością Graczy (oznacza to również, iż można grać samodzielnie). W tym wariantcie Milady nie używa kart lokacji „Richelieu” oraz „Milady”, a do standardowych zasad gry wprowadzane są następujące modyfikacje

- **Punkt przeznaczenia;** potasuj karty lokacji Milady i wylosuj jedną, następnie ją ujawniając. Karta lokacji „La Rochelle” jest wpasowywana do talii tylko w przypadku, gdy Muszkietierowie zagrają tam co najmniej 2 karty Walki. Kiedy Muszkietierowie osiągną czwartą planszę zadań, Milady udaje się tam automatycznie, o ile Rochefort nie jest wyeliminowany.
- **Zdrada;** na początku każdej rundy wylosuj z talii jedną kartę Zdrady. Jeżeli wylosowana kartą jest „Balm” (Balsam) a Rochefort nie jest ranny, odrzuć ją i wylosuj następną. Wszystkie karty, które wymagają dociągnięcia karty Zdrady przez Milady są ignorowane.
- **Karta Paryża;** wylosuj jedną kartę Paryża na początku gry. Kiedy Muszkietierowie ukończą związane z nią zadania, wylosuj kolejną na początku następnej rundy.
- **Przeciwnicy;** przetasuj karty Przeciwników i Pułapek. Podczas przygotowywania zadań dla Muszkietierów, dociągaj karty losowo, aż do uzyskania odpowiedniej siły. Wszystkie niewykorzystane karty wtasuj powrotem do talii.
- **Zadanie;** umieszczaj losowo żetony Przeciwników na planszach zadań, pamiętając o specjalnych zasadach każdego typu żetonów (żetony – atrapy trafiają na pierwszą planszę a żetony wyzwań na ostatnią).
- **Wybór;** jeśli Milady wylosuje kartę, która wymaga wskazania konkretnego Muszkietiera, wybierz go w drodze losowania (np. losując spośród kart postaci)



## Przykład przygotowania gry dla 5 osób



**1. Przygotowanie planszy:** umieść planszę do gry na środku stołu. Znaczniki: czasu (A), pieniędzy (B), Paryża (C), twierdzy (D), upływu czasu w Luwrze (E), oraz Królowej (F), Ekwipunek i Ulepszenia (G) umieść na zaznaczonych miejscach (patrz rysunek powyżej). Umieść znacznik punktów życia Rocheforta na najwyższym polu (H).

**2. Milady:** Gracz wcielający się w postać Milady otrzymuje: kartonowy parawan, figurkę Milady, czerwone kości, klepsydrę oraz wszystkie karty i żetony związane z jej postacią (strona 2 niniejszej instrukcji). Milady tasuje karty Zdrady, tworząc talię, z której dociąga 3 karty i chowa je za parawanem. Następnie tasuje karty Luwru (niebieskie) i układa w stos (tekstem do góry) w odpowiednim miejscu na planszy. Wybiera jedną kartę Paryża, również układając ją w odpowiednim miejscu planszy. Pozostałe karty Paryża układa obok planszy do późniejszego użytku. Następnie przygotowuje pierwszą planszę Zadań (I, patrz Lokacje). Pozostałe żetony, pułapki, karty Przeciwników i 6 kart Lokacji układa za parawanem.

**3. Muszkietierowie:** pozostali Gracze wybierają dla siebie postać Muszkietera, otrzymują też przypisaną do niego Kartę Postaci i figurkę. Każdy z nich układa znacznik punktów życia (serduszek), umieszczając je na najwyższym polu w odpowiednim miejscu na Karcie Postaci. Potasuj karty Przygody, tworząc z nich talię, a następnie rozdziel po 5 kart dla każdego z Muszkietierów. Każdy z Muszkietierów zaczyna grę w innym miejscu na planszy: d'Artagnan w Paryżu, Aramis w La Rochelle, Athos w Vieux Colombiere, Porthos w Luwrze. Znaczniki ukończonego zadania, Lilie Burbońskie, oraz karty „One for all” umieść nieopodal planszy.

**4. Początek rozgrywki:** Milady czyta na głos tytuł karty Paryża, oraz przygotowuje elementy misji (Przeciwnicy i pułapki), układając je nieopodal lokacji do której mają przynależeć, według swojego uznania. Następnie czyta tekst na karcie Luwru, zanim odwróci ją i przygotowuje powiązane elementy. W następnej kolejności Milady odczytuje tytuł planszy zadań – grę można rozpocząć.



### Milady

Aby wygrać grę, Milady musi się wykazać niezwykłą przebiegłością. W końcu staje sama przeciw czterem niezłomnym mężczyznom. Poniżej znajdziecie kilka wskazówek.

- a) Dywersja:** strategia Milady musi opierać się na dywersji. Jedynym celem Muszkietarów jest odzyskanie klejnotów Królowej, a celem Milady jest przeszkodzić im w wykonaniu misji. Dlatego też musi ona siać zamęt w obrębie wszystkich lokacji, tak by odwrócić uwagę Muszkietarów od głównego zadania. Jeśli będzie to robiła skutecznie, Muszkietarowie nie będą mogli sobie pozwolić na ignorowanie zagrożeń z jej strony.
- b) Planowanie:** aby dobrze wcielić się w rolę zausznicy Kardynała, ważne jest planowanie ruchów. Dla Milady nie może być nic gorszego, niż wybranie nieodpowiedniej Lokacji, do której zamierza się udać. Na przykład udanie się do kryjówki Kardynała, kiedy jest to zbyt oczywistym posunięciem, lub do Luwru, kiedy Muszkietarowie nie będą skłonni także się tam pojawić.
- c) Paryż:** karty Paryża są podstawową bronią Milady. Dzięki ich trwałym efektom, Milady może jeszcze pogorszyć już istniejący stan rzeczy (np. zagrywając kartę „*Weapon Running*” tuż przed wygraniem oblężenia La Rochelle przez Muszkietarów). Karty Paryża muszą zatem być wybierane z rozwagą, a sama lokacja nie może zbyt długo być pozostawiona sama sobie.
- d) La Rochelle:** na początku gry Milady nie ma zbyt wielkich wpływów w tej lokacji. Jej rzuty kości mają jednak większy wpływ na tę lokację, niż kości Muszkietarów. Dodatkowo posiada ona kilka kart, które mogą zniwelować początkową przewagę Muszkietarów (np. karta Zdrady „*Back Up*”). Wreszcie, Milady nie może zwlekać z udaniem się do La Rochelle w celu odrzucenia podwójnej karty Walki, jeżeli uważa, że może ona przynosić Muszkietarom zbyt wiele korzyści.
- e) Rochefort:** ochroniarz Milady jest potężnym sprzymierzeńcem, posiadającym niezwykle skuteczny sekretny manewr. Mimo, że nie może on szkodzić Atosowi, jest wzbudzającym strach przeciwnikiem dla pozostałych Muszkietarów, niezależnie od tego, w jakiej lokacji będą zmuszeni stawić mu czoła.
- f) Cala reszta:** Milady posiada wiele innych środków, które pomogą jej wygrać grę (przeciwnicy, pułapki). Łączone skutecznie utrudnią życie Muszkietarom. Jeżeli jednak Milady będzie używała ich bez odpowiedniego planu, istnieje duża szansa, że Muszkietarom uda się ją pokonać bez większych trudności.

### Muszkietarowie

Milady jest trucizną, której Muszkietarowie szybko nauczą się bać.

Poniżej kilka wskazówek, by wspomóc naszych bohaterów.

- a) Współpraca:** aby zoptymalizować dostępne sobie środki, Muszkietarowie powinni dyskutować ze sobą na temat możliwych rozwiązań stojących przed nimi przeszkód. Podejmując nieprzemysłane decyzje, Muszkietarowie ryzykują popełnienie zbyt wielu błędów, które oddadzą wygraną w ręce Milady.
- b) Kolejność:** kolejność wykonywania akcji jest ważna. Możliwe, że opracowana strategia zawiedzie z powodu podejmowania działań w nieodpowiedniej kolejności. W celu wymiany kart lub pokonania znajdujących się przed nimi przeszkód, Gracze muszą się znaleźć w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie.
- c) Ekwipunek:** Ekwipunek, zwłaszcza nabyty na początku gry, oferuje Muszkietarom wiele korzyści. Dlatego też powinni nabyć potrzebne przedmioty najwcześniej, jak będzie to możliwe, oczywiście po uprzednim przemyśleniu/przedyskutowaniu potrzeb.
- d) Paryż:** karty Paryża są główną bronią Milady przeciw Muszkietarom, dlatego też muszą oni nauczyć się pokonywać zawarte na kartach przeszkody. Pozostawienie jednej z takich kart na planszy zbyt długo może być niebezpieczne, jednak równie niekorzystne może okazać się zbyt szybkie pokonanie karty, zwłaszcza jeśli Milady posiada inne karty, których może użyć. Ważne jest zatem odpowiednie oszacowanie zagrożeń, jakie niesie karta i usunięcie jej dopiero wtedy, kiedy stanowi realne zagrożenie wygranej.
- e) Luwr:** Luwr może przyspożyć Muszkietarom kłopotów, jako że pozwala Milady na dyskredytowanie honoru Królowej. Jednocześnie jest głównym źródłem dochodów i Lili Burbońskich dla Muszkietarów. Niektóre z kart powinny zatem być pokonane tak szybko, jak to możliwe, by dać Muszkietarom jak najwięcej bonusów.
- f) La Rochelle:** Muszkietarowie muszą pozostać tutaj wyjątkowo czujni, jako że Milady posiada większy wpływ na tę lokację dzięki swoim kościom (nie posiadającym wyniku Lili). Mając to na uwadze, Muszkietarowie muszą sobie uświadomić, że najlepszym środkiem do kontrataku jest niwelowanie wyniku Mieczy w rzutach Milady.
- g) Athos:** Najstarszy z Muszkietarów posiada pewną przewagę nad Milady, która stara się schodzić mu z drogi. Jest więc idealną osobą do zbierania informacji w trudnych sytuacjach, bez konieczności stawiania w szranki z morderczym Rochefortem.
- h) Zadanie:** najważniejsza wskazówka – Muszkietarowie nie mogą zapomnieć o wyznaczonym Zadaniu. Zwrot biżuterii Królowej jest jedynym sposobem, w jaki mogą wygrać grę.

Na koniec wskazówka na temat klimatu gry: Gra została tak przemyślana, by jak najwierniej oddać atmosferę opowieści Dumasa o Muszkietarach. Polecamy więc, aby Gracze postarali się odegrać wybrane przez siebie postaci. Dzięki temu Gracze będą mogli czerpać z rozgrywki jeszcze większą przyjemność – życzymy miłej gry.