

Mylady und die Musketiere

Ein Spiel von François Combe und Gilles Lehmann – Illustrationen: Frédéric Cérani und Arnaud Demaegd
Design: Cyril Demaegd - FAQ und Forum: <http://www.ystari.com>

Danksagung: Ich ziehe meinen Hut vor Alexandre Dumas! Einen Musketiergruß an Nico, Fabien und Karine, ohne dabei David und Stéphane, unsere Lieblings-Spieltester, zu vergessen. Ein herzliches Dankeschön von François an seine Freunde von Réel, Terres Chamanes und der Ordalie und eine ebenso herzliche Widmung für die drei Benoîts, für Louis und für Ghislain. Küsse und Grüße von Gilles an Lady Flo und die beiden kleinen Musketiere Oriane und Virgile. Glückwunsch an Céline und Hugo, da sie es geschafft haben, die Diamantnadeln zum Louvre zu bringen. Ein freundschaftlicher Gruß geht an Yves Renou und François Haffner. Ystari möchte dieses Spiel von ganzem Herzen dem Gedenken an Vincent Moirin widmen, jenem Musketier, der uns viel zu früh verlassen hat. Du fehlst uns.

Spielinhalt

- 1 Spielplan mit den Handlungsorten
- 4 individuelle Spielpläne für die Musketiere
- 5 Figuren (Mylady und die 4 Musketiere)
- 10 Spezialwürfel (6 blaue und 4 rote)
- 2 doppelseitige Spielplanteile
- 70 Spielmarken
- 110 Karten
- 1 Sanduhr
- 1 Sichtschirm
- Diese Spielregel mit Spielhilfe



Marke ‚Gemeistert‘



Heldenmarke

Es war einmal...

Das Jahr des Herrn 1625. D'Artagnan, ein junger Adliger aus der Gascogne, ist gerade aus der Provinz nach Paris gekommen, um Musketier des Königs zu werden. Dort lernt er Athos, Aramis und Porthos, sowie die schöne Zofe der Königin, Constance, kennen. Schon bald ist er in eine Intrige verwickelt, bei der es um das Schicksal ganz Frankreichs geht. Kardinal Richelieu, Premierminister von König Ludwig dem XIII., setzt alles daran, die Königin in Misskredit zu bringen, um seine eigene Macht im Königreich noch auszuweiten. Nun gibt der König auf seinen Rat hin einen großen Ball, bei dem die Königin das Geschenk des Königs tragen soll: eine prächtige, mit Diamantnadeln besetzte Schleife. Unglücklicherweise hatte sie diese Juwelen aber ihrem Geliebten, dem englischen Premierminister Lord Buckingham, geschenkt. Die Affäre ist höchst brisant, umso mehr, da die Beziehungen zwischen den beiden Ländern sehr angespannt sind. England unterstützt die protestantischen Rebellen von La Rochelle, das von Ludwig dem XIII. in einem langen und aufreibenden Feldzug belagert wird. Da die Ehre einer Dame und die Stabilität des Königreiches auf dem Spiel stehen, entschließen sich unsere unerschrockenen Musketiere, einzugreifen. Der intrigante Kardinal hat jedoch einen Trumpf in der Hand: Seine Agentin, die teuflische Mylady de Winter, wird alles unternehmen, um ihre Mission zum Scheitern zu bringen.



Ziel des Spiels

In diesem Spiel stehen sich zwei Seiten gegenüber. Auf der einen Seite die Musketiere: **Um das Spiel zu gewinnen, müssen sie die Diamantnadeln der Königin vor dem Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit finden.** Auf der anderen Seite Mylady de Winter: **Ihr Ziel ist es, die Musketiere daran zu hindern, ihre Mission zu erfüllen** - sei es durch das Hinauszögern jenseits des Zeitlimits oder das Auslösen eines Ereignisses, das das Spiel beendet (militärische Niederlage in La Rochelle, Entehrung der Königin im Louvre, Tod von Constance in Paris).

Mylady



Mylady hat zahlreiche Möglichkeiten, den Musketieren zu schaden:

1) Rochefort: Der Leibwächter der gefährlichen Schönheit ist einer der besten Fechter Frankreichs. Mit ihm kann Mylady die Pläne der Musketiere durchkreuzen, indem sie ihre Aktionen mit Duellen unterbricht.

A) Lebenskraft: Die Anzahl der Lebenspunkte Rocheforts.

B) Kampf: Die Anzahl der roten Würfel, die Rochefort im Kampf würfelt.

C) Geheimer Fechtstoß: Dies ist der geheime Fechtstoß von Rochefort.

D) Belohnung: Wenn die Musketiere Rochefort kampfunfähig machen (siehe weiter unten), erhalten sie als Belohnung eine Karte ‚Einer für alle, alle für einen‘.

2) Widersacher: Neben Rochefort gebietet Mylady über eine Armee von Handlangern, die sie den Musketieren in den Weg stellen kann. Diese Gegner sind:

- 12 Karten für die Missionen in Paris oder im Louvre.

A) Wert: Der Wert der Person. Er liegt zwischen 1 und 3 (siehe weiter unten).

B) Name: Der Name des Widersachers.

C) Belohnung: Die Musketiere erhalten diese Belohnung, wenn sie diesen Gegner besiegen.

D) Spezialfähigkeit: Die Spezialfähigkeit dieses Widersachers.

E) Kampf: Die Anzahl der roten Würfel, die der Widersacher im Kampf würfelt.

- 27 Marken für die Suche nach den Diamantnadeln. Auch hier verwendet Mylady im Kampf die roten Würfel.

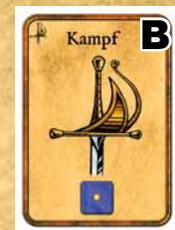
3) Hinterhalt (5 Karten): Zusätzlich zu den Widersachern kann Mylady diese Karten ausspielen, um den Musketieren zusätzliche Hindernisse in den Weg zu stellen.

4) Arglist (15 Karten): Mit diesen Karten kann Mylady ein unglückliches Ereignis für die Musketiere auslösen. Mylady kann zu Beginn jeder Runde eine Arglistkarte ausspielen.

5) Paris (6 Karten): Diese Karten sind das Ergebnis der Komplotte von Mylady in Paris. Solange sie nicht beseitigt werden, lösen sie am Ende jeder Runde Ereignisse aus, die für die Musketiere von Nachteil sind.

6) Louvre (8 Karten): Die Intrigen Myladys im Louvre, mit denen die Ehre der Königin in Frage gestellt werden soll. Sie sind für Mylady ein zweischneidiges Schwert, denn wenn die Musketiere schnell im Louvre handeln, gewinnen sie Geld und Heldenmarken, die ihnen bei den Missionen der Diamantnadeln helfen werden. Andererseits wird die Ehre der Königin unausweichlich sinken, wenn sie sich zu viel Zeit lassen.

Die Musketiere



Jeder Musketier verfügt über eine Figur und eine Charaktertafel, auf der seine Fähigkeiten dargestellt sind.

1) **Name:** Der Name der Figur des Spielers.

2) **Porträt:** Das Bild des Charakters.

3) **Lebenskraft:** Die Anzahl der Lebenspunkte des Musketiers. Jedes Mal, wenn er eine Wunde erhält sinkt, die Lebenskraftmarke. Wenn sie das blaue Herz erreicht, ist der Musketier **kampfunfähig** (aber niemals tot!).

4) **Fähigkeiten:** Die Fähigkeiten der Musketiere in den sozialen Umgangsformen eines Edelmannes dieser Zeit. Im Spiel nutzen sie ihre **Bildung** (ein Buch), ihren **Edelmut** (eine Schachfigur), ihren **Charme** (eine Rose) und ihre **Tapferkeit** (eine Feder). Je höher der Wert ist, umso besser ist der Musketier.

5) **Kampf:** Die Anzahl der blauen Würfel, die der Musketier im Kampf würfelt.

6) **Geheimer Fechtstoß:** Der geheime Fechtstoß des Musketiers. Ein gelungener Fechtstoß mit den blauen Würfeln hilft ihm, seine Duelle zu gewinnen. Im Spielverlauf können die Musketiere ihre geheimen Fechtstöße verbessern.

7) **Zusätzliche Fähigkeiten:** Im Spielverlauf können die Musketiere bis zu 2 zusätzliche Fähigkeiten erwerben. Sie werden auf diese Felder gelegt.

8) **Ausrüstung:** Im Spielverlauf können die Musketiere Ausrüstung (Pistolen, Kürasse und mehr) erwerben, die auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt wird.

9) **Sonderfähigkeiten:** Jeder Musketier verfügt über eine Sonderfähigkeit:

- **D'Artagnan** (Außergewöhnlicher Degenfechter): D'Artagnan ist ein Meister des Duells. Aus diesem Grund beginnt er mit einem besseren Fechtstoß und kann während des Spiels einen weiteren erwerben.
- **Aramis** (Schlauer Fuchs): Aramis ist der besonnenste der Musketiere und seine Listen können so manches Problem lösen. Ein Mal pro Runde kann er 1 Abenteuerkarte (siehe weiter unten) einsetzen, um 1 blauen Würfel bei einem Kampf oder einen Bonus von +1 bei einer Herausforderung jeglicher Art zu erhalten.
- **Athos** (Dunkles Geheimnis): Athos war einst der Ehemann von Mylady und nur er kennt die vergangenen Mächenschaften dieser Dame. Mylady wird also niemals Rochefort gegen ihn einsetzen, da sie fürchtet, dadurch entlarvt zu werden. Athos und Rochefort können niemals gegeneinander antreten.
- **Porthos** (Außerordentliche Lebenskraft): Porthos ist eine Naturgewalt. Er hat 2 Lebenspunkte mehr als seine Kameraden.

Im Spiel werden die Musketiere die **Abenteuerkarten** einsetzen. Es gibt 3 Arten von Abenteuerkarten:

A) 24 Fähigkeitskarten (jeweils 6), die während der Herausforderungen verwendet werden.

B) 16 Kampfkarten die während der Duelle verwendet werden. Darunter befinden sich 3 **doppelwertige** Kampfkarten, die wie 2 Kampfkarten zählen.

C) 7 Personenkarten, die den Musketieren während ihrer Aufträge und Missionen helfen.

Anmerkung: Während des Spiels dürfen die Spieler frei über ihre Kartenhand reden und sich ihre Karten zeigen. Sie müssen dann aber auch Mylady Einblick gestatten (Flüstern hinter vorgehaltener Hand und verdecktes Zeigen der Karten ist nicht erlaubt).

Der Spielplan



Das Spiel findet auf einem Spielplan statt, der die verschiedenen Handlungsorte zeigt. Der Plan ist unterteilt in:

1) Zählleiste: Die linke Leiste misst den Ablauf der Zeit für die Musketiere und die rechte ist ihre gemeinsame Geldbörse (mit Goldstücken).

2) Arsenal: Hier liegen die Marken für Ausrüstung und Verbesserungen, die die Musketiere erwerben können.

3) Die Diamantnadeln: Dies ist der wichtigste Ort des Spiels. Er besteht aus zwei doppelseitigen Spielplanteilen mit den vier verschiedenen Etappen des zentralen Abenteuers der Musketiere. Um zu gewinnen, müssen sie diese Abschnitte der Reihe nach bewältigen, indem sie die Handlanger von Mylady bekämpfen und ihre während des Spiels gewonnenen Helddenkenmarken einsetzen.

4) Mylady: Den Musketieren ist der Zutritt zu diesem Ort untersagt. Mylady zettelt hier ihre Intrigen in Paris an. Auch die Werte von Rochefort sind hier aufgeführt.

5) Richelieu: Mylady erhält hauptsächlich hier ihre Arglistkarten. Auch die Musketiere können diesen Ort aufsuchen, um ihre Gegenspielerin daran zu hindern, weiteren Unfrieden zu stiften. Sie riskieren aber eingekerkert zu werden, wenn sie Mylady nicht finden können.

6) Vieux Colombier: Dies ist die Unterkunft der Musketiere. Wenn sie außer Gefecht sind, sammeln sie hier neue Kräfte.

7) Die Bastille: Gefangen genommene Musketiere werden in die Kerker dieser Festung geschickt. Um zu entkommen, müssen sie ihre Wächter bekämpfen oder bestechen. Sie kommen daraufhin zum Vieux Colombier.

8) Paris: Hier spielt Mylady ihre Paris-Karten aus.

9) Der Louvre-Palast: Hier werden die Louvre-Karten wirksam, um die Ehre der Königin zu senken.

10) La Rochelle: Jede Runde wird hier geprüft, wie die Belagerung von La Rochelle verläuft. Wenn alles gut verläuft, erhalten die Musketiere Belohnungen. Im umgekehrten Fall aber gewinnt die durchtriebene Mylady das Spiel.

Spielprinzipien

Während des Spiels müssen die Musketiere **Missionen** erfüllen. Hierbei werden ihnen drei Arten von Situationen begegnen: **Herausforderungen, Duelle** und **Hinterhalte**.

Alle Herausforderungen, Duelle und Hinterhalte einer Mission müssen von den Musketieren bewältigt werden, um diese erfolgreich abzuschließen.

1) Herausforderungen: Eine Herausforderung ist eine Probe auf eine Fähigkeit der Musketiere (Bildung, Charme, Edelmut oder Tapferkeit). Der Wert dieser Probe liegt zwischen 5 (einfach) und 8 (schwierig). Die Herausforderung gelingt dem Musketier, wenn er diesen Wert erreicht. Hierzu nimmt er seine Fähigkeit als Basiswert und spielt passende Abenteuerkarten aus (z.B. eine oder mehrere Edelmutskarten für eine Herausforderung seines Edelmuts). Jede so ausgespielte Karte verleiht dem Musketier zusätzlich 1 Punkt. Der Musketier darf so viele Karten ausspielen, wie er will (auch 0), solange sie von der passenden Art sind. Erreicht der Musketier den Wert der Herausforderung, so hat er sie gemeistert und es wird eine Marke ‚Gemeistert‘ auf sie gelegt, um den Erfolg zu vermerken. Die ausgespielten Karten werden abgeworfen.

2) Duelle: Ein Duell ist ein Kampf zwischen einem Musketier und einem von Mylady geführten Widersacher. Um einen Kampf auszutragen verwendet jede Seite ihre Würfel (blau für die Musketiere, rot für Mylady). Die Würfel werden gleichzeitig geworfen.

- Die Anzahl der vom Musketier verwendeten Würfel wird durch seinen Kampfwert bestimmt (Basiswert 3) plus 1 Würfel pro ausgespielter Kampfkarte (oder 2 Würfel bei der doppelwertigen Kampfkarte). In keinem Fall darf ein Musketier mehr als 6 Würfel werfen. Zudem werden die Musketiere mit der Zeit Ausrüstung erwerben, mit der sie ihre Chancen im Kampf verbessern können (siehe ‚Sich ausrüsten‘).

- Für Mylady ist die Anzahl der roten Würfel auf der Karte oder der Marke vorgegeben. Die Widersacher verfügen jedoch im Allgemeinen über eine Spezialfähigkeit.

Geheimer Fechtstoß: Nachdem er seine Würfel geworfen hat, überprüft der Musketier, ob ihm sein geheimer Fechtstoß gelingt. Entspricht eine Kombination aus 3 Würfelergebnissen dem geheimen Fechtstoß, so konnte er einen besonders geschickten Angriff ausführen. In diesem Fall verliert der Widersacher einen Lebenspunkt (siehe Wunden) und seine roten Würfel werden ignoriert. Dessen Spezialfähigkeit kann aber möglicherweise trotzdem wirken (z.B. fügt ‚Jussac‘ in jedem Fall eine Wunde zu). *Anmerkung: Besitzt d'Artagnan 2 geheime Fechtstöße, gewinnt er, wenn ihm ein beliebiger der beiden Fechtstöße gelingt (mit den üblichen Auswirkungen eines Fechtstoßes).*

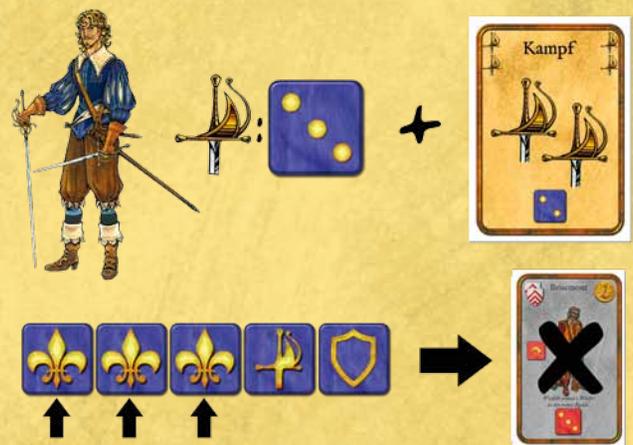
Auch so mancher Widersacher im Dienste von Mylady beherrscht einen geheimen Fechtstoß. Wenn sein Fechtstoß gelingt, gewinnen er automatisch den Kampf und der Musketier verliert 1 Lebenspunkt. Sollte beiden Seiten der geheime Fechtstoß gelingen, fügt jeder seinem Gegner eine Wunde zu.

Andere Ergebnisse: Kann keine Seite ihren geheimen Fechtstoß erfolgreich ausführen, werden die beim Würfeln erzielten Degen und Schilde verglichen (haben hier keine Bedeutung mehr). Jeder blaue Degen wird von einem roten Schild aufgehoben und jeder rote Degen durch einen blauen Schild. Für jeden nicht aufgehobenen Degen verliert der Gegner einen Lebenspunkt.

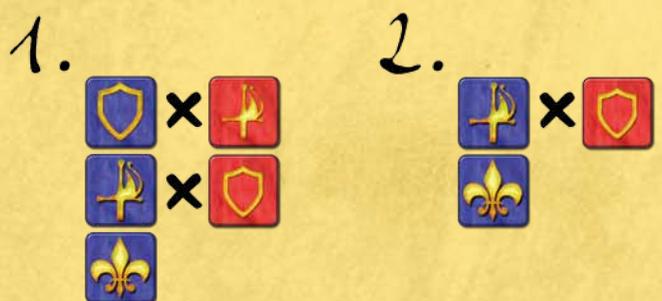
Gleichstand: Wenn nach dem Würfeln keine Seite der Anderen Schaden zugefügt hat, kommt es zu einem Gleichstand. Jede Seite entfernt nun einen ihrer Würfel und würfelt erneut die übrigen Würfel (der Musketier darf keine weiteren Kampfkarten mehr hinzufügen). Wenn es erneut zu einem Gleichstand kommt, wird auf diese Weise fortgefahren, bis eine Seite schließlich eine Wunde verursacht.



Beispiel: D'Artagnan kommt zum Louvre, um die Giftaffäre zu untersuchen. Dies ist eine Herausforderung seiner Tapferkeit mit Wert 7. D'Artagnans Tapferkeitswert ist 4. Er spielt deswegen drei Tapferkeitskarten (+3) aus. Geschafft! Eine Marke ‚Gemeistert‘ wird darauf gelegt, um daran zu erinnern. Die ausgespielten Tapferkeitskarten kommen auf den Ablagestapel.



Beispiel: Aramis tritt gegen den düsteren Brisemont an. Er entscheidet sich, eine Karte Doppelkampf auszuspielen und wirft deswegen 5 blaue Würfel. Mylady führt Brisemont und wirft 3 rote Würfel. Aramis erhält 3 Lilien, 1 Degen und 1 Schild. Da sein geheimer Fechtstoß 3 Lilien ist, gewinnt er den Kampf und Brisemont gibt sich jämmerlich geschlagen, ohne dass seine Würfelergebnisse beachtet werden.



Beispiel: Athos kämpft mit 3 blauen Würfeln gegen einen Widersacher mit 2 roten Würfeln. Er erhält 1 Schild, 1 Degen und 1 Lilie; der Handlanger 1 Degen und 1 Schild. Beide Ergebnisse heben sich auf. Athos wirft also erneut 2 Würfel und erhält 1 Degen und 1 Lilie. Sein Gegner wirft nur einen Würfel und erhält 1 Schild. Wieder ein Gleichstand. Athos würfelt nun 1 Würfel und der Handlanger keinen. Wenn er einen Degen erwürfelt, verliert der Handlanger 1 Lebenspunkt. In den anderen Fällen endet das Duell mit einem Gleichstand.

Der Kampf endet ebenfalls unentschieden, wenn keine Seite mehr Würfel zum Werfen hat: Das Duell ist gescheitert. Später muss ein neues Duell ausgetragen werden, um den Gegner zu besiegen.

Wunden: Die Musketiere haben auf ihrer Charaktertafel 3 Lebenspunkte (Porthos sogar 5). Wenn ein Musketier verwundet wird, zieht er die erlittenen Wunden von den Lebenspunkten auf seiner Charaktertafel ab. Hat er alle Lebenspunkte verloren (das blaue Herz), ist er **kampfunfähig**. Seine Figur kommt auf den Vieux Colombier **und wird dort hingelegt**.

Widersacher haben in der Regel nur einen einzigen Lebenspunkt. Sobald ihnen eine Wunde zugefügt wird, sind sie besiegt und werden entfernt. Es ist jedoch zu beachten:

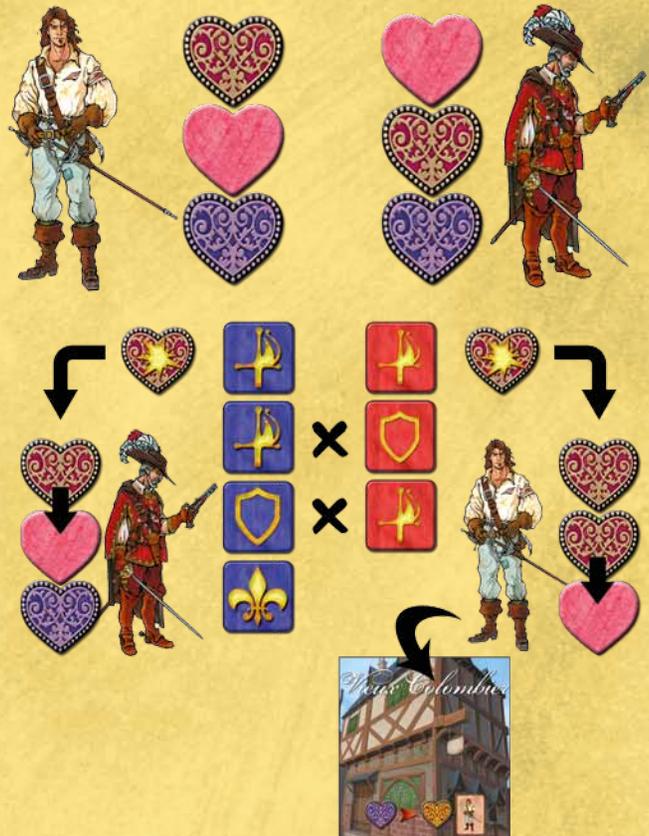
- Der Handlanger kehrt immer in die Hand von Mylady zurück, anstatt abgeworfen zu werden.
- Rochefort verfügt über 5 Lebenspunkte und Mylady kann ihn mit bestimmten Arglist-Karten (Heilsalbe) heilen.
- Cavois besitzt 2 Lebenspunkte.

Scheitern: Wenn der Musketier getroffen wird (Verlust von mindestens 1 Lebenspunkt), ohne seinen Gegner zu besiegen oder wenn beide Gegner sich gegenseitig ausschalten, endet das Duell. Es muss später ein neues Duell ausgelöst werden, um diesen Gegner zu besiegen.

Belohnung: Wenn der Musketier seinen Gegner besiegen kann, erhält er als Belohnung die in der oberen rechten Ecke der Widersacherkarte angegebenen Goldstücke und/oder Heldenmarken. Die Goldstücke kommen in die Gemeinschaftskasse und die Heldenmarken werden auf den Ort der Mission ‚Die Diamantnadeln‘ gelegt (siehe weiter unten).

3) Hinterhalte: Hinterhalte sind Karten, die von Mylady zur gleichen Zeit wie Widersacher ausgespielt werden (maximal **eine Hinterhaltkarte pro Mission**). Sie legen besondere Bedingungen für den Ort fest, auf dem sie ausgespielt wurden. Die Musketiere müssen sie berücksichtigen. Ein Hinterhalt wird entweder entfernt, wenn er überwunden wurde (Bettler, Kurtisane, Erzfeind), oder er wird mit der Mission entfernt, egal ob Erfolg oder Misserfolg (Dieb, Meuchelmörder). Mylady darf **niemals** einen Hinterhalt wieder auf die Hand nehmen.

Beispiel: D'Artagnan, der nur noch einen Lebenspunkt hat, duelliert sich mit Cavois (2 Lebenspunkte, wirft 4 rote Würfel). Er fügt zwei Kampfkarten hinzu, um 5 Würfel zu werfen und erhält 2 Degen und 3 Schilde. De Cavois erhält 2 Degen und 2 Schilde. Dies ist ein Gleichstand, da kein Schaden zugefügt wurde. D'Artagnan und Cavois legen jeweils einen ihrer Würfel zur Seite und würfeln erneut...



Beispiel (Fortsetzung): Mit seinen 4 Würfeln erzielt d'Artagnan 2 Degen, 1 Schild und 1 Lilie. De Cavois erhält mit nunmehr 3 Würfeln 2 Degen und 1 Schild. Er kann nur einen der beiden Degen parieren und verliert also 1 Lebenspunkt (er hat nun noch 1 Lebenspunkt). D'Artagnan verliert seinen letzten Lebenspunkt. Er wird dadurch kampfunfähig und der Spieler legt seine Figur auf den ‚Vieux Colombier‘. Wenn d'Artagnan keinen Lebenspunkt verloren hätte, wäre er nicht kampfunfähig geworden, aber das Duell wäre dennoch gescheitert, da Cavois immer noch am Leben ist.



Die Spielrunde (5 Spieler)

Das Spiel wird in **Spielrunden** gespielt, unterteilt in 4 **Phasen**.

I - Mylady

1) Aufenthaltsort

Mylady wählt eine ihrer Ortskarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Sie gibt den Ort an, den Mylady in dieser Runde aufsuchen wird. Dies kann abhängig von den Aktionen der Musketiere zu einer Konfrontation mit Rochefort führen (siehe weiter unten).



2) Paris-Karten

Wenn Mylady eine Paris-Karte auf der Hand hält, kann sie diese auf das dafür vorgesehene Feld in Paris legen. Liegt dort bereits eine Karte aus, darf sie diese Karte durch die neue ersetzen. Die alte Karte wird abgeworfen.

Eine Ortskarte (La Rochelle)

3) Arglist

Mylady kann wahlweise:

- Die oberste Arglistkarte ziehen und auf die Hand nehmen.
- Eine Arglistkarte aus ihrer Hand spielen. Die Auswirkungen der Karte finden sofort statt.

Damit ist diese Phase beendet.

II – Musketiere

Jeder Musketier der nicht kampfunfähig ist, kann nun **3 Aktionen** ausführen. Die Musketiere können in der Reihenfolge ihrer Wahl spielen, aber jeder Musketier muss alle seine Aktionen ausgeführt haben, bevor der nächste Musketier an der Reihe ist. Alle möglichen Aktionen sind auf der Aktionskarte jedes Spielers aufgeführt.

Ein Musketier kann dieselbe Aktion mehrmals wählen (so ist es z.B. möglich, dreimal Karten zu ziehen).

1) Eine Abenteuerkarte ziehen

Der Spieler zieht die oberste Abenteuerkarte und nimmt sie auf die Hand.

Anmerkung: Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Abenteuerkarten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

2) Bewegung

Der Spieler bewegt seine Figur auf dem Spielplan von einem Ort zu einem beliebigen anderen Ort. Die den Musketieren zugänglichen Orte haben einen weißen Titel. Es ist ihnen also nicht möglich, sich auf das Feld Mylady oder Bastille zu bewegen.

Anmerkung: Es ist natürlich nicht möglich, seine Figur auf die Felder mit der Zeitleiste oder des Arsenalis zu bewegen.

3) Austausch

Der Spieler kann für eine Aktion beliebig viele Abenteuerkarten und Ausrüstung (siehe weiter unten) mit **einem** anderen Spieler **am selben Ort** austauschen. Ein Austausch zu dritt in derselben Aktion ist also verboten. Mehrere Tauschaktionen mit verschiedenen Musketieren sind jedoch möglich. Nur der Spieler, der einen Tausch einleitet, muss hierfür eine Aktion ausgeben. Ein Tausch ist frei und unbeschränkt. Ein Spieler kann also alle seine Karten übergeben, ohne im Gegenzug eine Karte zu erhalten.

4) Eine Personenkarte spielen

Der Spieler spielt eine der Personenkarten aus seiner Hand, deren Auswirkungen sofort angewandt wird.

Anmerkung: Es ist nicht nötig, sich an einem bestimmten Ort aufzuhalten, um eine Personenkarte auszuspielen. Zum Beispiel kann die Karte ‚Monsieur de Bassompierre‘ auch ausgespielt werden, wenn der Musketier sich nicht in La Rochelle befindet.

5) Verstärkung in La Rochelle

Ein Spieler in La Rochelle schiebt eine Kampfkarte aufgedeckt unter den Spielplan. Die so abgelegten Karten werden in der Phase III zum Ausspielen der Belagerung von La Rochelle benutzt.

Wichtig: Die Musketiere können höchstens 3 Kampfkarten in La Rochelle ablegen, dürfen aber doppelwertige Kampfkarten einsetzen. Die Personenkarte ‚Monsieur de Bassompierre‘ zählt hierbei auch. Eine abgelegte Karte darf nicht ausgetauscht werden.

Anmerkung: Aramis darf seine Fähigkeit in La Rochelle nicht einsetzen, um eine beliebige Karte zu spielen.

6) Eine Herausforderung annehmen

Ein Spieler, der sich am Ort einer Herausforderung befindet, kann sich ihr stellen entsprechend der weiter oben beschriebenen Vorgehensweise.

7) Ein Duell fordern

Ein Spieler, der sich am gleichen Ort wie einer seiner Widersacher befindet, kann ihn zum Duell fordern entsprechend der weiter oben beschriebenen Vorgehensweise.

8) Sich ausrüsten oder verbessern

Ein Spieler kann unabhängig von seinem Aufenthaltsort Ausrüstungs- oder Verbesserungsmarken im Arsenal kaufen. Für eine Aktion kann der Spieler bis zu **2 Marken** erwerben. Die gekauften Marken (mit Ausnahme der Heilsalbe) werden dann auf die entsprechenden Felder auf den Charaktertafeln des Spielers gelegt. Es ist jedoch nicht erlaubt, auf seiner Charaktertafel zweimal die gleiche Marke zu besitzen (z.B. 2 Pistolen oder 2 Edelmut-Fähigkeiten). Wenn ein Spieler kein freies Feld mehr hat, kann er eine seiner Marken gegen eine neue austauschen. Die alte Marke wird aus dem Spiel entfernt. Die Anzahl der verschiedenen Marken ist begrenzt (z.B. nur 2 Pistolen) und wenn eine Markerart aufgebraucht ist, kann sie nicht mehr gekauft werden.

Anmerkung: Die Spieler dürfen Ausrüstungen, aber jedoch keine Verbesserungen austauschen.

a) Ausrüstungen:

- **Vollblüter:** Einmal pro Runde darf ein Spieler mit einem Vollblüter kostenlos eine Bewegung von einem Ort zu einem anderen ausführen.
- **Pistole:** Ein Spieler mit einer Pistole hat beim ersten Würfelwurf in jedem Duell einen zusätzlichen gefährlichen Angriff. Er fügt dem Ergebnis seiner Würfel einen ‚Degen‘ hinzu. Bei einem Gleichstand am Ende der ersten Runde des Duells darf die Pistole für den Rest des Duells nicht mehr eingesetzt werden.
- **Kürass:** Ein mit einem Kürass ausgerüsteter Spieler verfügt für die Dauer des gesamten Duells über eine zusätzliche Verteidigung. Er fügt dem Ergebnis seiner Würfel also immer ein Ergebnis ‚Schild‘ hinzu.
- **Toledoklinge:** Ein Spieler mit einer Klinge aus Toledostahl darf einmal während des Duells 1 Würfel erneut werfen. Dieses erneute Würfeln ist nicht zwingend und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt geschehen.

b) Verbesserungen:

- **Heilsalbe:** Ein Spieler, der die Heilsalbe erwirbt, gewinnt sofort 2 Lebenspunkte zurück. Die Marke wird daraufhin aus dem Spiel entfernt.

Anmerkung: Die Heilsalbe darf nicht für einen späteren Einsatz aufgehoben werden.

- **Verbesserter geheimer Fechtstoß:** Ein Spieler, der den verbesserten Fechtstoß erwirbt, legt die Marke auf seiner Charaktertafel auf den alten Fechtstoß. Der neue Fechtstoß ersetzt ihn somit.

*Anmerkung: Der Verbesserte geheime Fechtstoß kostet keine Goldmünzen, sondern eine Kampfkarte. Wenn d'Artagnan ihn erwirbt, legt er ihn auf das freie Feld seiner Charaktertafel und kann ihn **zusätzlich** zu seinem ursprünglichen Fechtstoß einsetzen.*

- **Verbesserte Fähigkeit:** Ein Spieler, der eine verbesserte Fähigkeit kauft, legt sie auf seine Charaktertafel. **Ab sofort erhöht sich sein Basiswert in dieser Fähigkeit um +1.**

Anmerkung: Für jede Fähigkeit stehen zwei Marken im Arsenal zur Verfügung. Ein Spieler kann die Fähigkeit seiner Wahl erwerben, solange sie verfügbar ist.

Kampfunfähige Musketiere: Wenn ein Musketier in der vorhergehenden Runde oder in der Phase I durch eine von Mylady zugefügte Wunde (Arglistkarte) kampfunfähig wurde, führt er seine 3 Aktionen nicht aus. Stattdessen stellt er seine Figur auf, gibt ihr alle Lebenspunkte zurück und zieht eine Abenteuerkarte. **Seine Spielrunde ist damit beendet.**

Anmerkung: Um für die anderen Spieler zu verdeutlichen, dass seine Runde beendet ist, kann ein Musketier seine Zusammenfassungskarte umdrehen.

Ende der Phase: Sobald jeder Musketier seine Aktionen ausgeführt hat, geht die Phase zu Ende. Wenn die Musketiere den Ort, an dem sich Mylady diese Runde befindet, nicht entdeckt haben (siehe weiter unten), dreht sie nun ihre Ortskarte um und führt die dazugehörige Handlung aus (siehe ‚Ort‘).

Rochefort

Abhängig von der von Mylady gewählten Ortskarte müssen sich die Musketiere manchmal ihrem Leibwächter Rochefort stellen. Hat Mylady als Aufenthaltsort nämlich Paris, den Louvre oder die Mission ‚Die Diamantnadeln‘ gewählt, kann sie versuchen, die Musketiere am erfolgreichen Abschluss einer Herausforderung, eines Hinterhalt oder eines Duells zu hindern.

Vorgehensweise: Wenn sich Mylady an einem Ort befindet, an dem ein Spieler ein Duell, eine Herausforderung, einen Hinterhalt oder eine Paris-Karte ausführen will (nicht aber andere Aktionen wie z.B. eine Karte ziehen oder tauschen), muss sie sich zu erkennen geben. Sie deckt ihre Ortskarte auf und stellt ihre Figur an diesen Ort. Die Aktion des Musketiers wird damit **zeitweilig** unterbrochen und er muss zuerst Rochefort in einem Duell bekämpfen. Das Duell wird wie üblich gespielt und der Musketier darf hierfür Kampfkarten einsetzen.

Anmerkung: Das Duell mit Rochefort ist eine Unterbrechung und kostet Mylady somit keine Aktion.

Sonderfähigkeit von Athos: Mylady darf nicht eingreifen, wenn Athos an ihrem Ort eine Mission erfüllt. Sie braucht sich daher nicht zu erkennen geben, wenn Athos als erster an diesem Ort handelt. Sie muss sich aber wie Üblich zu erkennen geben, wenn andere Spieler am gleichen Ort eine Mission wagen (Athos beschützt sie nicht). Ebenso ignoriert Athos Rochefort, wenn er sich zu einem Ort bewegt, an dem sich Mylady bereits zu erkennen gegeben hat. Er kann also in keinem Fall ein Duell mit Rochefort provozieren.



Ergebnis des Duells:

- Wenn Rochefort mindestens einen Lebenspunkt verliert, zieht er sich zurück und Mylady stellt ihre Figur zurück auf ihr Feld (sie darf am Ende der Runde aber keine Paris-Karte ziehen). Wenn der Spieler nicht kampfunfähig ist, führt er nun seine Aktion weiter aus (darf sie jedoch nicht ändern).
- Wenn Rochefort während des Duells nicht verwundet wurde, geht die Aktion des Musketiers verloren und Rochefort bleibt am Ort. Er wird sich also diese Runde so lange jedem neuen Musketier (mit Ausnahme von Athos) stellen, der an diesem Ort eine Mission ausführen will, bis er vertrieben wird.

Rochefort kampfunfähig: Solange Rochefort kampfunfähig ist, kann sich Mylady nicht mehr nach Paris, zum Louvre oder der Mission ‚Die Diamantnadeln‘ begeben. Obendrein gewinnen die Musketiere die Karte ‚Einer für alle‘. Diese Karte kann jedoch nur einmal während des Spiels gewonnen werden, selbst wenn Rochefort mehrmals kampfunfähig wird. Um Rochefort zu heilen muss Mylady eine Arglistkarte ausspielen, die ihm seine Lebenspunkte zurückgibt (Heilsalbe).

III - La Rochelle

Der Zustand der Belagerung von La Rochelle wird nun überprüft (siehe ‚Orte‘).

IV – Ende der Runde

Mehrere Ereignisse finden nun statt:

- 1) Fortschritt der Zeitmarke:** Die Zeitmarke wird ein Feld weiter nach unten gezogen. Wenn dadurch das letzte Feld der Zeitleiste erreicht wird, gewinnt Mylady das Spiel.
- 2) Fortschritt der Louvremarke:** Die Marke wird ein Feld weiter nach unten gezogen und die Auswirkungen ausgeführt (siehe ‚Der Louvre-Palast‘).
- 3) Paris-Karte:** Wenn eine Paris-Karte im Spiel ist, wird ihre Auswirkung ausgeführt. Mylady kann dadurch das Spiel gewinnen.

Wenn Mylady das Spiel nicht gewinnt, beginnt nun eine neue Runde.

Spielende

Wenn die Musketiere den 4. Spielplanteil der Mission ‚Die Diamantnadeln‘ erfolgreich beenden, gewinnen sie sofort das Spiel (die Spielrunde wird nicht zu Ende gespielt).

Mylady gewinnt unter folgenden Bedingungen sofort das Spiel:

- Die Zeitmarke erreicht das Richelieu-Feld (das unterste Feld).
- Die La Rochelle-Marke erreicht das Richelieu-Feld (Feld am weitesten links).
- Die Königinnenm-Marke erreicht das Richelieu-Feld (Feld am weitesten rechts).
- Constance wird erdrosselt (6 Erfolge für Mylady auf der Paris-Karte ‚Die Entführung‘).

Karte ‚Einer für alle, alle für einen!‘

Während des Spiels können die Musketiere diese Karte gewinnen (indem Rochefort außer Gefecht gesetzt wird oder die Belagerung von La Rochelle sich zu ihren Gunsten entwickelt). Sie kann jederzeit ausgespielt werden, um die Auswirkungen einer Aktion von Mylady zu unterbrechen. Es ist somit möglich, Mylady durch Einsatz dieser Karte daran zu hindern, das Spiel zu gewinnen.

Die Karte kann nach Wahl eine der drei folgenden Wirkungen haben:

- Die Zeitmarke bewegt sich diese Runde nicht: Wenn diese Wirkung ausgelöst wird, rückt die Zeitmarke in der Phase IV nicht vor (normales Vorrücken oder zusätzliches Vorrücken wegen der Paris-Karte ‚Vermisst‘). Wenn die Wirkung zu Beginn der Runde ausgelöst wird, hebt sie auch die Wirkung der Arglistkarte ‚Sackgasse‘ auf, falls diese gespielt wird - und wirkt bis zum Ende der Runde.
- Die Königin gewinnt 2 Punkte Ehre zurück: Im Gegensatz zur vorherigen Auswirkung hebt diese nicht die von Mylady verursachten Verluste auf. Die Königin erhält einfach nur 2 Punkte Ehre zurück. Auch hier hat die Karte sofortige Wirkung und es ist möglich, mit ihr die Ehre der Königin zu retten, wenn sie das Feld Richelieu (am weitesten rechts) erreicht.
- 2 Heldenmarken: Die Karte ist zu jedem Zeitpunkt zwei Heldenmarken wert. Da der Vorrat dieser Marken begrenzt ist, muss die Karte nicht gegen Marken ausgetauscht werden, damit sie eingesetzt werden kann. Sollten die Musketiere nur eine ‚Heldenmarke‘ der Karte einsetzen, können sie auch eine zweite Marke aus dem Vorrat nehmen und sie für eine spätere Verwendung auf den Spielplan der Mission ‚Die Diamantnadeln‘ legen.

Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie endgültig aus dem Spiel entfernt.



Orte

Das Stadthaus von Mylady

Dieser Ort ist der Unterschlupf von Mylady und ihrem treuen Leibwächter Rochefort. Hier empfängt die Dame ihre zahlreichen Liebhaber und schmiedet ihre Pläne gegen Constance.

Aktion von Mylady: Wenn Mylady in ihrem Stadthaus ist, kann sie eine der verbliebenen Paris-Karten aus dem Stapel auswählen. Sie nimmt diese Karte auf die Hand und kann sie ab dem Beginn der folgenden Runde einsetzen (in Phase I).

Aktion der Musketiere: Die Musketiere dürfen diesen Ort nicht aufsuchen.



Das Kabinett von Richelieu

Hier können beide Seiten die mächtige Eminenz aufsuchen. Er hält die Fäden aller verborgenen Machenschaften in Frankreich in der Hand und will die Königin ins Verderben stürzen. Eine riskante Begegnung für die Musketiere.

Aktion von Mylady: Wenn Mylady die Spielrunde an diesem Ort beendet, ohne hier einem Musketier begegnet zu sein, kann sie zwischen zwei Aktionen wählen:

- Eine Arglistkarte aus dem Stapel wählen. Anschließend mischt sie den Stapel der Arglistkarten.
- Arglistkarten verdeckt ziehen, bis sie wieder 3 auf der Hand hält.

Aktion der Musketiere: Wenn ein Musketier diesen Ort aufsucht und sich Mylady hier befindet, muss sie sich sofort zu erkennen geben, indem sie ihre Ortskarte zeigt. Dadurch hindert der Musketier Mylady am Kartenziehen (sie versteckt sich vor dem Musketier und verliert ihre Aktion). Wenn Mylady nicht da ist, wird der Musketier sofort zur Bastille geschickt und seine Spielrunde ist zu Ende.

Anmerkung: Die Fähigkeit von Athos ist an diesem Ort nicht wirksam. Mylady muss sich also auch in seiner Gegenwart offenbaren.



Stadthaus „Vieux Colombier“

Die Musketiere wohnen im „Vieux Colombier“ (dem „Alten Taubenschlag“) unter dem wachsamen Auge ihres Hauptmanns Tréville.

Aktion von Mylady: Mylady darf diesen Ort nicht aufsuchen.

Aktion der Musketiere: Sobald ein Musketier kampfunfähig ist, wird seine Figur auf diesen Ort gelegt. In der folgenden Runde (oder in der gleichen Runde, falls er durch eine Arglistkarte von Mylady kampfunfähig wurde), steht er wieder auf und gewinnt alle seine Lebenspunkte zurück. Daraufhin zieht er eine Abenteuerkarte, aber sonst darf er nichts tun.

Anmerkung: Ein einsatzfähiger Musketier kann sich zum Vieux Colombier begeben, um mit einem kampfunfähigen Musketier Ausrüstungskarten zu tauschen.



Die Bastille

Diese stark befestigte Stadtburg dient auch als Gefängnis für die Gegner des Kardinals. Glücklicherweise kennen sich die Musketiere dort genaustens aus.

Aktion von Mylady: Mylady darf diesen Ort nicht aufsuchen.

Aktion der Musketiere: Die Musketiere können die Bastille nicht freiwillig aufsuchen. Sie können vom Kardinal oder durch eine Arglistkarte von Mylady dorthin geschickt werden.

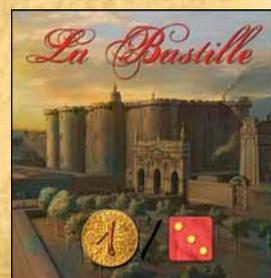
- **Kardinal:** Ein Spieler, der vom Kardinal in die Bastille geschickt wurde, beendet damit seine Runde. Er kann in der folgenden Runde versuchen, die Bastille zu verlassen.
- **Arglistkarte ‚Eingekerkert‘:** Ein Spieler, der auf diese Weise in die Bastille geschickt wurde, beginnt seine Runde in der Bastille. Er kann sofort versuchen, sie zu verlassen.

Die Bastille verlassen: Das Verlassen der Bastille kostet 1 Aktion (es ist eine Sonderbewegung). Es gibt zwei Arten, die Bastille zu verlassen:

- **Die Gefängniswärter bestechen:** Der Musketier zahlt 1 Goldstück und stellt seine Figur auf den Vieux Colombier.
- **Ausbruch:** Der Musketier muss sich einem Gegner mit Wert 3 stellen. Unabhängig vom Ergebnis des Kampfes stellt er anschließend seine Figur auf den Vieux Colombier. Auch wenn er beim Ausbruchsversuch kampfunfähig wird, wird er zum Vieux Colombier gestellt. Er erhält alle Lebenspunkte zurück und zieht eine Karte. Seine Runde ist beendet.

Anmerkung: Bei der Flucht kann der Spieler seine Ausrüstung wie üblich einsetzen.

Beim Vieux Colombier angekommen, darf der Musketier seine Runde normal weiterspielen (vorausgesetzt, er ist nicht kampfunfähig). Es bleiben ihm also 2 Aktionen.



Paris

Paris ist ein gefährliches Pflaster für die Musketiere. Hier spielt Mylady die gefährlichsten Missionen aus, die häufig gegen Constance, die Geliebte von d'Artagnan, gerichtet sind.



Paris-Karten

Paris-Karten verlangen von den Musketieren Herausforderungen und/oder Duelle. Werden sie nicht beseitigt, tritt am Ende jeder Runde eine negative Auswirkung ein. Um eine Paris-Karte zu bewältigen, müssen die Musketiere alle Schritte in der Reihenfolge ihrer Wahl meistern.

A) Name der Mission

B) Herausforderung: Sobald die Herausforderung gemeistert ist, wird zur Erinnerung eine ‚Gemeistert‘-Marke darauf gelegt.

C) Wert: Wenn Mylady eine Paris-Karte auslegt, kann sie Widersacherkarten oder Hinterhalte dazulegen. Der Gesamtwert der hinzugefügten Karten muss dem auf der Paris-Karte angegebenen Wert entsprechen (hier z.B. ein Widersacher mit Wert 3, ein Hinterhalt und zwei Widersacher mit Wert 1 oder aber ein Hinterhalt und ein Widersacher mit Wert 2).

Hinweis: Es darf immer nur eine Hinterhaltkarte auf einmal ausgelegt werden.

D) Besonderheiten: Besondere Bedingungen der Mission. Diese Bedingung bezieht sich manchmal auf Mylady und manchmal auf die Musketiere. In jedem Fall wird eine negative Auswirkung beschrieben.

Aktion von Mylady: In Paris kann Mylady Rochefort eingreifen lassen, sobald ein Musketier versucht, eine Herausforderung zu meistern, ein Duell auszutragen oder nötige Erfolge für eine Mission zu erzielen (Rochefort greift nicht in Hinterhalte ein).

Aktion der Musketiere: In Paris müssen die Musketiere versuchen, die von Mylady ausgelegte Mission zu erfüllen, indem sie die Anweisungen auf der Paris-Karte befolgen. Abhängig von der Karte müssen sie Herausforderungen oder Duelle (und möglicherweise Hinterhalte) meistern, Karten ablegen oder würfeln (und oftmals mehreres davon auf einmal). Sobald alle Voraussetzungen erfüllt sind, wird die Karte endgültig aus dem Spiel genommen.

Erfolg: Auf einigen Paris-Karten muss eine der beiden Seiten 6 Erfolge erzielen, um die Mission zu erfüllen. Diese Erfolge werden mit der Skala in Paris anhand der Constance-Marke vermerkt (E).

Anmerkung: Mit jeder neuen Paris-Karte wird die Constance-Marke natürlich wieder unten auf den Anfang der Skala gelegt.

Negative Auswirkung: Alle Paris-Karten haben eine für die Musketiere negative Auswirkung. Diese tritt am Ende der Runde in Kraft (z.B. ein Vorrücken der Zeitmarke oder ein sofortiger Sieg Myladys).

Neue Paris-Karte: Während Phase I darf Mylady entscheiden, die aktuelle Paris-Karte durch eine neue Pariskarte zu ersetzen. Wenn sie diese Möglichkeit wählt, nimmt sie die alte Paris-Karte aus dem Spiel und die Constance-Marke wird auf 0 zurückgesetzt. Widersacher in Paris kehren auf ihre Hand zurück. Ein Hinterhalt wird abgelegt.

Der Louvre-Palast

Im Louvre, dem Palast des königlichen Paares, setzt Mylady all ihre Niedertracht ein, um die Königin vollends in Verruf zu bringen. Hierfür verwendet sie Missionen, die Herausforderungen und Duelle beinhalten.



Louvre-Karte



Louvre-Karten bieten den Muskietieren eine Herausforderung und Duelle (möglicherweise auch einen Hinterhalt). Um eine Karte zu bewältigen, müssen die Muskietiere alle Schritte in der Reihenfolge ihrer Wahl meistern.

A) Titel der Mission und Hintergrund (Rückseite)

B) Herausforderung: Sobald die Herausforderung gemeistert ist, wird zur Erinnerung eine ‚Gemeistert‘-Marke darauf gelegt.

C) Wert: Wenn Mylady eine neue Louvre-Karte aufdeckt, kann sie auch Widersacherkarten oder Hinterhalte dazulegen. Der Gesamtwert der hinzugefügten Karten muss dem auf der Louvre-Karte angegebenen Wert entsprechen (hier z.B. ein Widersacher mit Wert 2 oder ein Hinterhalt und ein Widersacher mit Wert 1).

Hinweis: Es kann immer nur eine Hinterhaltkarte auf einmal ausgelegt werden.

D) Belohnung: Sobald die Herausforderung gemeistert wurde, erhalten die Muskietiere die auf der Karte angegebene Belohnung.

Aktion von Mylady: Im Louvre kann Mylady Rochefort eingreifen lassen, sobald ein Muskietier versucht, ein Duell oder eine Herausforderung zu meistern (bei Hinterhalten greift Rochefort nicht ein).

Aktion der Muskietiere: Im Louvre müssen die Muskietiere versuchen, die ausgelegte Mission zu erfüllen (Herausforderung, Duelle und möglicherweise Hinterhalte). Sobald alle Bedingungen erfüllt sind, wird die Karte endgültig aus dem Spiel genommen. Die folgende Mission des Stapels wird dann automatisch aufgedeckt.

Vorrücken der Zeit: Am Ende jeder Runde mit einer nicht beendeten Mission, wird die Louvre-Marke (E) einen Schritt nach unten bewegt. Abhängig von der Position der Marke können Auswirkungen auf die Königinnenmarke (F) eintreten.

Heldenmarke: Wenn es den Muskietieren gelingt, die Mission zu beenden, während die Louvre-Marke sich noch immer auf einem der beiden oberen Felder befindet, erhalten sie 2 Heldenmarken, die auf den Spielplanteil ‚Die Diamantnadeln‘ gelegt werden. Nicht verwendete Heldenmarken können in den folgenden Kapiteln eingesetzt werden.

Anmerkung: Der Vorrat an Heldenmarken ist auf 7 begrenzt. Die Muskietiere können somit höchstens 7 auf der Mission der ‚Diamantnadeln‘ ablegen.

Die Ehre der Königin: Sobald die Louvre-Marke das dritte Feld erreicht (in Phase IV), verliert die Königin 1 Punkt Ehre (die Königinnenmarke wird ein Feld nach rechts verschoben). Sobald die Marke das unterste Feld erreicht, verliert die Königin zusätzlich 2 Punkte Ehre (die Königinnenmarke wird zwei Felder nach rechts verschoben) und Mylady zieht eine Arglistkarte. Die Mission ist gescheitert.

Anmerkung: Erreicht die Ehre der Königin das Feld Richelieu, haben die Muskietiere das Spiel verloren.

Scheitern: Erreicht die Louvre-Marke das unterste Feld, ist die Mission gescheitert. Die Louvre-Karte wird abgeworfen und Mylady nimmt noch nicht besiegte Widersacher wieder auf die Hand. Die Hinterhaltkarten werden mit der Mission aus dem Spiel genommen. Die Mission wird **sofort** durch die nächste im Stapel ersetzt. Mylady legt neue Widersacher aus und die Louvre-Marke wird wieder auf das Startfeld gelegt.

Erfolg: Gelingt den Muskietieren die Mission, wird sie aus dem Spiel genommen und **sofort** durch die nächste Mission im Stapel ersetzt. Mylady legt neue Widersacher aus und die Louvre-Marke wird wieder auf das Startfeld gelegt.

La Rochelle

In La Rochelle führt der König von Frankreich einen verbissenen Belagerungskrieg gegen die Hugenotten. Auch wenn der Kardinal ungeduldig den Sturz von La Rochelle erwartet, ist für Mylady die Gelegenheit zu verlockend, die Musketiere aufzuhalten. Mit heimtückischen Sabotageakten setzt sie sich über ihre eigentlichen Befehle hinweg.

Der Zustand der Belagerung von La Rochelle wird in Phase III überprüft. Er wird auf der Skala mit der La Rochelle-Marke (A) vermerkt. Diese startet in der Mitte der Skala und wird je nach Verlauf der Belagerung verschoben.

Aktion von Mylady: Ist Mylady in La Rochelle, offenbart sie sich am Ende von Phase II und entfernt eine von den Spielern gelegte Kampfkarte aus dem Spiel. Anschließend beginnt Phase III.

Aktion der Musketiere: Die Musketiere legen in ihrer Spielrunde Kampfkarten auf diesen Ort.

Phase III: Mylady und einer der Musketiere werfen ihre Würfel:

- Mylady wirft so viele rote Würfel, wie die Zeitmarke vorgibt (1 bis 4). Die Würfelanzahl kann zusätzlich durch einige Arglistkarten (‚Verstärkung‘) erhöht werden. Außerdem gibt ihr eine der Paris-Karten (‚Der Schwarzhändler‘) einen zusätzlichen Degen.
- Der Musketier wirft so viele blaue Würfel, wie Kampfkarten in La Rochelle liegen. Er wirft einen zusätzlichen Würfel, wenn die Karte ‚Monsieur de Bassompierre‘ ausgespielt wurde. In keinem Fall können die Musketiere mehr als 6 Würfel werfen (indem sie 3 doppelte Kampfkarten ausspielen) denn sie können nur 3 Karten auf diesen Ort legen.

Ergebnis: Nur die Degen werden berücksichtigt. Geheime Fechtstöße und Ausrüstung zählen nicht.

- Haben Mylady und der Musketier die gleiche Anzahl an Degen, wird die La Rochelle-Marke nicht bewegt.
- Hat Mylady mehr Degen als der Musketier, bewegt sie die La Rochelle-Marke um die Differenz der Ergebnisse **nach links**.
- Hat der Musketier mehr Degen als Mylady, bewegt er die La Rochelle-Marke um die Differenz der Ergebnisse **nach rechts**.

Opfer: Die Musketiere können sich entscheiden, ein persönliches Opfer zu bringen, um dieses Ergebnis zu beeinflussen. Jeder Musketier in La Rochelle darf nach dem Würfeln und vor dem Bewegen der Marke **1 einzigen seiner Lebenspunkte opfern**, um einen von Myladays Degen aufzuheben. Dies beeinflusst natürlich die La Rochelle-Marke.

Belohnung: Wenn die La Rochelle-Marke zum ersten Mal bestimmte Felder auf der Skala erreicht, erhalten die Musketiere oder Mylady Belohnungen:

- Erreicht die Marke das letzte linke Feld (Richelieu-Feld), gewinnt Mylady das Spiel.
- Erreicht die Marke das vorletzte linke Feld, zieht Mylady eine Arglistkarte.
- Erreicht die Marke das vorletzte rechte Feld, erhalten die Musketiere eine Heldenmarke, die auf die Mission ‚Die Diamantnadeln‘ gelegt wird.
- Erreicht die Marke das letzte rechte Feld, erhalten die Musketiere eine Karte ‚Alle für einen‘.

Anmerkung: Die in La Rochelle ausgelegten Kampfkarten bleiben auch für die folgenden Runden liegen, solange sie nicht von Mylady aus dem Spiel genommen werden.



Beispiel: In Phase III der 5. Runde wird die Lage in La Rochelle überprüft. Mylady wirft 2 rote Würfel (wie von der Zeitmarke angegeben) und die Musketiere werfen 2 Würfel (sie haben 2 Kampfkarten in La Rochelle abgelegt). Mylady erzielt 1 Degen, die Musketiere auch. Porthos, der sich in La Rochelle befindet, entschließt sich für ein Opfer. Er verliert 1 Lebenspunkt und hebt 1 Degen von Mylady auf. Nun haben die Musketiere einen Vorteil von 1 Degen. Die La Rochelle-Marke wird somit ein Feld nach rechts gerückt.

Die Diamantnadeln

Die Diamantnadeln' ist eine mehrteilige Mission, die aus 4 Kapiteln besteht. Jedes Kapitel hat besondere Regeln. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Musketiere die 4 Spielplanteile der Kapitel der Reihe nach meistern. Die Bewegung der Musketiere ist dabei nicht eingeschränkt.

Widersachermarken: Mylady wird ihre 27 Widersachermarken einsetzen, um die Musketiere in ihrer Mission aufzuhalten. Einige Marken sind jedoch nur in bestimmten Kapiteln einsetzbar:

- Die 4 Täuschungsmarken (leer) werden nur in Kapitel 1 (Die Herberge zur Goldenen Lilie) eingesetzt.
- Die 4 Marken mit Fähigkeiten werden nur in Kapitel 4 (Die Galerien des Louvre) eingesetzt.

Zusätzlich verfügt Mylady über 8 besondere Marken (je 4 Marken jeweils zweifach) für die sie keine Würfel wirft.



Diese Gegner haben ein festgelegtes Ergebnis. Wenn sie gegen die Musketiere antreten, ist ihr Ergebnis somit bereits auf der Marke vorgegeben. Außerdem verliert ein solcher Gegner keinen Würfel, d.h. bei einer möglichen 2. Runde (und alle folgenden) behält er das ursprüngliche Ergebnis.

Falle: Wenn ein Musketier die Falle aufdeckt, verliert er einen Lebenspunkt und nimmt dann die Marke aus dem Spiel. Dieser Verlust eines Lebenspunktes kann auch mit einem Kürass nicht verhindert werden.

Aktion von Mylady: Mylady kann Rochefort eingreifen lassen, sobald ein Musketier zu handeln versucht.

Aktion der Musketiere: Abhängig vom Kapitel (siehe weiter unten).

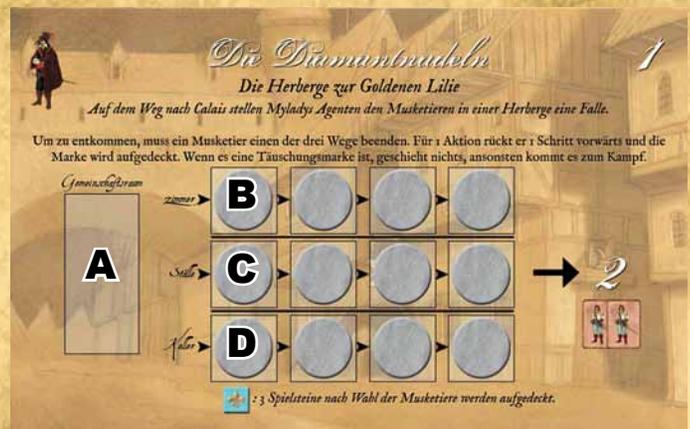
1) Die Herberge zur Goldenen Lilie

Vorbereitung: Mylady legt 8 Widersacher- und 4 Täuschungsmarken (die leeren Marken) verdeckt auf die 12 Felder des Spielplanteils (siehe Bild).

Regeln: Die Musketiere, die sich auf diesen Spielplanteil begeben, beginnen im ‚Gemeinschaftsraum‘ (A). Für eine Aktion können sie auf das erste Feld einer der 3 Wege vorrücken: Zimmer (B), Ställe (C), Keller (D). Die Widersachermarke wird aufgedeckt und das Duell beginnt. Wird eine Täuschungsmarke aufgedeckt, muss der Musketier natürlich nicht kämpfen, aber es kostet ihn dennoch 1 Aktion. Wenn ein Musketier einen Weg wählt, auf dem einige Marken bereits entfernt wurden, kann er für 1 Aktion vom Gemeinschaftsraum bis zum letzten leeren Feld vorrücken.

Heldenmarken: Verfügen die Musketiere hier über Heldenmarken, können sie diese einsetzen, um Widersachermarken aufzudecken. Für jede ausgegebene Heldenmarke werden 3 Widersachermarken nach Wahl der Musketiere aufgedeckt.

Erfolg: Sobald ein Musketier die 4 Schritte eines Weges überwunden hat, ist das Kapitel erfolgreich beendet. Der Musketier, der es beendet hat, zieht 2 Abenteuerkarten. Alle anderen Widersachermarken auf dem Spielplanteil werden aufgedeckt und aus dem Spiel genommen. Nun wird der nächste Spielplanteil ausgelegt.



2) Die Überfahrt nach England

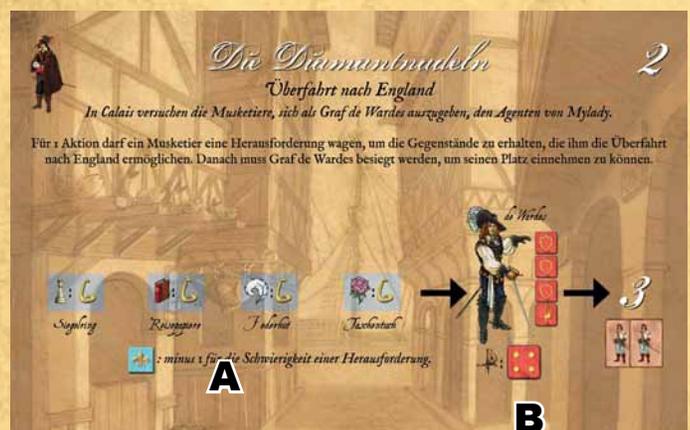
Vorbereitung: Keine

Regeln: Die Musketiere müssen zunächst die 4 Herausforderungen (A) in der Reihenfolge ihrer Wahl meistern. Für jede erfolgreich gemeisterte Herausforderung legen sie eine Marke ‚Gemeistert‘ auf die entsprechende Herausforderung. Wenn alle 4 Herausforderungen gemeistert wurden, können die Musketiere de Wardes (B) herausfordern. Das Duell wird wie üblich ausgetragen.

Heldenmarken: Verfügen die Musketiere hier über Heldenmarken, können sie die Marken einsetzen, um den Schwierigkeitsgrad einer Herausforderung zu senken. Für jede abgeworfene Heldenmarke sinkt der Wert der vom Musketier gewagten Herausforderung um 1.

Anmerkung: Heldenmarken können nicht im Duell mit de Wardes eingesetzt werden.

Erfolg: Sobald de Wardes besiegt wurde, ist das Kapitel erfolgreich beendet. Der Musketier, der de Wardes besiegt hat, zieht 2 Abenteuerkarten. Nun wird der nächste Spielplanteil ausgelegt.



3) Rückkehr nach Paris:

Vorbereitung: Mylady legt verdeckt jeweils 1 Widersachermarke auf jedes der 3 Felder (siehe Bild).

Regeln: Ein Musketier auf diesem Spielplanteil kann sich für 1 Aktion dem ersten anwesenden Gegner stellen (**A** dann **B** dann **C**). Doch er muss den Kampf ‚blind‘ beginnen: Er entscheidet sich, eine oder mehrere Kampfkarten einzusetzen, **bevor die Marke umgedreht und ihr Wert bekannt wird**. Anschließend wird das Duell normal ausgetragen. Alle besiegten Gegner werden aus dem Spiel genommen.

Heldenmarken: Verfügen die Musketiere hier über Heldenmarken, können sie diese als Kampfkarten einsetzen. Eine Heldenmarke entspricht einer Kampfkarte für den Musketier, der das Duell fordert. Die Entscheidung, Heldenmarken auszugeben, darf **nach dem Aufdecken der Widersachermarke** getroffen werden.

Anmerkung: Heldenmarken können nur für die Mission eingesetzt werden. Die Musketiere können sie also nicht im Kampf gegen Rochefort benutzen, sollte dieser anwesend sein.

Erfolg: Sobald der dritte Gegner besiegt wurde, ist das Kapitel erfolgreich beendet. Der Musketier, der diesen Gegner besiegt hat, zieht 2 Abenteuerkarten. Nun wird der letzte Spielplanteil ausgelegt.



4) Die Galerien des Louvre

Vorbereitung: Mylady legt die 4 Herausforderungsmarken verdeckt in der Reihenfolge ihrer Wahl auf die 4 Felder der oberen Reihe (**A**). Sie legt die 8 verbliebenen Widersachermarken verdeckt auf die 4 Vorzimmer, je 2 auf jedes Zimmer (**B**). Mylady deckt nun die Herausforderungsmarke und die beiden Widersacher des ersten Vorzimmers auf.

Regeln: Für jedes Vorzimmer können die Musketiere zwischen drei Möglichkeiten wählen:

- Eine Herausforderung meistern
- Die beiden Widersacher besiegen (wofür 2 Duelle ausgetragen werden müssen)
- Einen Geheimgang benutzen (siehe weiter unten).

Sobald eine der 3 Bedingungen erfüllt ist, wurde das Vorzimmer durchquert. Die nicht verwendeten Marken werden aus dem Spiel genommen. Mylady deckt dann die Marken des nächsten Vorzimmers auf.

Heldenmarken: Verfügen die Musketiere hier über Heldenmarken, können sie diese einsetzen, um Geheimgänge zu benutzen. Für drei abgeworfene Marken überwinden die Musketiere das Vorzimmer sofort. Das Benutzen eines Geheimganges kostet 1 Aktion.

Erfolg: Sobald die Musketiere die 4 Vorzimmer durchquert haben, gewinnen sie das Spiel.



Sanduhr

Die Sanduhr wird verwendet, wenn Mylady ihre Arglistkarte ‚Beeilung!‘ ausspielt. Sobald dies geschieht, dreht Mylady die Sanduhr um und die Musketiere haben 2 Minuten, um ihre gesamte Phase II zu spielen. Wenn die Sanduhr vor dem Ende der Phase der Musketiere abläuft, gehen alle verbleibenden Aktionen verloren und es beginnt sofort Phase III. Mylady muss jedoch die Sanduhr unterbrechen (und sie hinlegen) wenn folgende Situationen eintreten:

- **Ein Duell wird gefordert:** Mylady richtet die Sanduhr am Ende des Duells wieder auf.
- **Eine neue Paris-Karte oder Louvre-Karte wird ausgelegt:** Mylady richtet die Sanduhr nach den nötigen Vorbereitungen wieder auf.
- **Ein Kapitel der Mission ‚Die Diamantnadeln‘ wurde beendet:** Mylady richtet den nächsten Spielplanteil ein, bevor sie die Sanduhr wieder aufstellt.

Tipp: Die Sanduhr zwingt die Musketiere dazu, blitzschnell zu denken und unter großem Zeitdruck die richtigen Entscheidungen zu treffen. Deswegen wird empfohlen, die Sanduhr und die beiden Arglistkarten ‚Beeilung!‘ beim ersten Spiel nicht zu verwenden.



Spielvarianten

4 Spieler: Das Spiel mit 4 Spielern wird mit den gleichen Regeln wie mit 5 Spielern gespielt. Es werden jedoch nur drei der vier Musketiere verwendet. Ein Spieler spielt Mylady und die drei anderen Spieler jeweils einen Musketier. Jeder Musketier beginnt mit 7 Abenteuerkarten und verfügt pro Runde über 4 Aktionen.

3 Spieler: Das Spiel mit 3 Spielern wird mit den gleichen Regeln wie mit 5 Spielern gespielt. Ein Spieler spielt Mylady und die beiden anderen Spieler übernehmen jeweils 2 Musketiere. Jeder Spieler beginnt mit 9 Abenteuerkarten und verwaltet seine 2 Musketiere mit einer gemeinsamen Kartenhand. Wie beim Spiel mit 5 Spielern ist die Spielreihenfolge der Musketiere frei wählbar.

2 Spieler: Das Spiel mit 2 Spielern wird mit den gleichen Regeln wie mit 5 Spielern gespielt. Ein Spieler spielt Mylady und der andere die 4 Musketiere. Der Musketierspieler beginnt mit 9 Abenteuerkarten und zieht eine Karte **zu Beginn jeder Runde**. Alle seine Musketiere nutzen die gleiche Kartenhand (der Kartentausch wird somit überflüssig). In dieser Variante verwendet Mylady nicht die Arglistkarte ‚Getrennt‘.

Einfacheres Spiel für die Musketiere: Sollte den Musketieren das Spiel zu schwierig erscheinen, können sie mit der Karte ‚Einer für alle, alle für einen‘ beginnen.

Einfacheres Spiel für Mylady: Sollte das Spiel den Musketieren zu einfach erscheinen, können folgende Regeln verwendet werden:

- **Tödliche ‚Diamantnadeln‘:** Sobald ein Musketier kampfunfähig wird, während er sich in einem Kapitel der Diamantnadeln befindet, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr an diesen Missionen teilnehmen. Sollte es Mylady also gelingen, alle Musketiere während ihrer Suche nach den Diamantnadeln kampfunfähig zu machen, gewinnt sie das Spiel.
- **Tapferer Athos:** Kommt Athos an einen Ort, auf dem Rochefort bereits offenbart wurde, muss er ihn bekämpfen, um an diesem Ort handeln zu können. Er kann ihn also nicht meiden.

Spiel ohne Mylady: Man kann auch ohne Mylady spielen. Diese Variante kann mit 1 bis 4 Spielern gespielt werden, ist also für eine Solopartie geeignet. In dieser Variante verwendet Mylady nicht die Ortskarten ‚Richelieu‘ und ‚Mylady‘. Das Spiel verwendet alle üblichen Regeln mit folgenden Änderungen:

- **Aufenthaltsort von Mylady:** Die Ortskarten von Mylady werden gemischt, eine Karte gezogen und aufgedeckt ausgespielt. Die Karte ‚La Rochelle‘ wird erst dann genutzt, wenn die Musketiere mindestens 2 Karten auf La Rochelle gelegt haben. Wenn schließlich der 4. Spielplanteil ausgelegt wird, bewegt sich Mylady automatisch auf diesen Ort.
- **Arglist:** Eine Arglistkarte wird zu Beginn jeder Runde gezogen. Wenn die Karte ‚Heilsalbe‘ gezogen wird, und Rochefort nicht verletzt ist, wird die Karte abgeworfen und durch eine neue ersetzt. Alle Aktionen, die Mylady Arglistkarten ziehen lassen, werden ignoriert.
- **Paris:** Zu Beginn des Spiels wird eine Paris-Karte zufällig gezogen. Wenn die Musketiere diese Karte bewältigen, wird zu Beginn der nächsten Runde eine neue zufällig gezogene Karte ausgelegt.
- **Widersacher:** Die Widersacherkarten und die Hinterhalte werden zusammengemischt. Wenn Gegner ausgelegt werden müssen, ziehen die Spieler zufällig Karten, bis der geforderte Wert erreicht wird. Überzählige Karten werden zurück in den Nachziehstapel gemischt.
- **Die Diamantnadeln:** Die Widersachermarken werden zufällig auf die Spielplanteile gelegt, wobei natürlich alle besonderen Bedingungen bei der Vorbereitung berücksichtigt werden (Täuschungsmarken auf dem ersten Spielplanteil und Fähigkeitsmarken auf dem letzten).
- **Wahl:** Für alle Karten, bei denen Mylady einen Musketier wählen muss, wird dieser zufällig bestimmt (z.B. durch das Verdecken und Ziehen einer Zusammenfassungskarte).

Spielvorbereitung (5 Spieler)



1) Vorbereitung des Spielplans: Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Marken für Zeit (A), Geldbörse (B), Paris (C), La Rochelle (D), Louvre (E) und Königin (F) sowie die Verbesserungs- und Ausrüstungs- marken (G) werden wie abgebildet ausgelegt. Eine Herzmarke wird auf das oberste Herz von Rochefort gelegt (H).

2) Mylady: Ein Spieler übernimmt die Rolle von Mylady und nimmt den Sichtschirm sowie Mylady's Figur, die roten Würfel, die Sanduhr und alle ihre Karten und Marken zu sich (siehe Seite 2 der Regeln). Er bekommt auch die 6 Ortskarten. Nun mischt er die Arglistkarten und bildet einen Nachziehstapel, von dem er die 3 obersten Karten zieht und hinter seinem Sicht- schirm versteckt. Er mischt die Louvre-Karten (blau) und legt sie mit dem Text nach oben auf das dafür vorgesehene Feld. Er wählt eine Paris-Karte, die er auf das dafür vorgesehene Feld legt (die anderen Karten legt er neben den Spielplan, denn sie gehören nicht zu seiner Hand). Er legt den Spielplanteil mit dem ersten Kapitel der Mission der Diamantnadeln aus (I, siehe 'Die Diamantnadeln', Seite 14). Die anderen Marken sowie die Karten für Hinterhalt, Widersacher und Orte legt der Spieler hinter seinen Sichtschirm.

3) Die Muskietiere: Jeder der übrigen Spieler wählt einen Muskietier und nimmt die dazugehörige Charaktertafel, die Figur und eine Karte mit der Zusammenfassung der Runde. Er nimmt eine Herzmarke und legt sie auf das oberste Herz seiner Charaktertafel. Die Abenteuerkarten werden gemischt und bilden einen Nachziehstapel. Jeder Muskietierspieler zieht davon 5 Karten. Anschließend werden die Figuren auf den Spielplan gestellt: D'Artagnan auf Paris, Aramis auf La Rochelle, Athos auf den Vieux Colombier und Porthos auf den Louvre-Palast. Die Karten 'Einer für alle, alle für einen' sowie die Helden- und 'Gemeistert'-Marken werden neben den Spielplan bereitgelegt.

4) Spielbeginn: Mylady liest den Titel der Paris-Karte vor und legt dort Widersacher und Hinterhalt je nach ihrer Strategie aus (siehe 'Paris', Seite 11). Sie liest den Text der Louvre-Karte vor, dreht sie um und legt auch hier Widersacher und mög- licherweise einen Hinterhalt aus (siehe 'Der Louvre-Palast', Seite 12). Sie liest laut den Titel des ersten Kapitels der Mission der Diamantnadeln vor. Das Spiel kann nun beginnen.

Ratschläge & Hinweise

Mylady

Um das Spiel zu gewinnen, muss Mylady äußerst umsichtig und effektiv vorgehen. Schließlich stellt sie sich allein gegen 4 ausgesprochen heroische Burschen. Hier sind einige Tipps für angehende Spioninnen:

a) Ablenkung: Die Strategie von Mylady basiert auf dem geschickten Ablenken der Musketiere. Da diese sich am liebsten nur um die Diamantnadeln kümmern würden, muss Mylady sie genau daran hindern, indem sie überall auf dem Spielplan brenzlige Situationen schafft, die keinen Aufschub dulden. Die Musketiere können es sich nicht leisten, all diese Brandherde zu ignorieren. Mylady sollte also ständig auf dem Spielplan das Feuer anheizen.

b) Timing: Um Mylady gut zu spielen, muss man den richtigen Rhythmus finden. Nichts ist verheerender, als einen vorausehbaren Aufenthaltsort zu wählen - sich also etwa allzu offensichtlich zu Richelieu zu begeben oder mit Rochefort im Schlepptau zum Louvre zu eilen, wenn keiner der Musketiere dort etwas verloren hat.

c) Paris: Die Paris-Karten sind die wichtigste strategische Waffe von Mylady. Dank ihrer Auswirkungen kann sie eine schwankende Situation für sich entscheiden (und z.B. den ‚Schwarzhändler‘ ausspielen, wenn es für die Musketiere in La Rochelle gerade gefährlich wird). Sie muss diese Karten also sorgsam wählen und auf keinen Fall Paris zu lange leer lassen.

d) La Rochelle: Zu Beginn des Spiels hat Mylady wenig Einfluss in La Rochelle. Sie hat an diesem Ort jedoch wirksamere Würfel als die Musketiere, sowie Karten, mit denen sie im richtigen Moment eingreifen kann (z.B. die Arglistkarte ‚Verstärkung‘). Sie sollte auch nicht zögern, sich nach La Rochelle zu begeben, um eine doppelwertige Kampfkarte aus dem Spiel zu entfernen, wenn sie meint, dass diese den Musketieren einen zu großen Vorteil verleiht.

e) Rochefort: Der Leibwächter von Mylady ist ein mächtiger Verbündeter, der über einen besonders gefürchteten geheimen Fechtstoß verfügt. Auch wenn Mylady nichts gegen Athos ausrichten kann, ist Rochefort dennoch ein wichtiges Instrument, um die Musketiere bei ihrer Suche nach den Diamantnadeln, in Paris oder im Louvre aufzuhalten.

f) Der Rest: Mylady verfügt über viele weitere Mittel, um das Spiel zu gewinnen (Widersacher, Hinterhalte). Wenn sie diese Elemente gut kombiniert, kann sie den Musketieren das Leben wirklich schwer machen. Wenn sie sich allerdings damit begnügt, sie eher zufällig einzusetzen, werden die Musketiere leichtes Spiel haben.

Musketiere

Mylady ist wie ein Gift, das die Musketiere sehr schnell lähmen wird. Hier sind ein paar Ratschläge, die unseren Helden helfen werden.

a) Teamgeist: Um ihre Mittel und Möglichkeiten so gut wie möglich zu nutzen, müssen die Musketiere unbedingt gemeinsam überlegen, wie sie ihre zahlreichen Probleme lösen können. Spielen sie überstürzt, werden sie sicher Fehler begehen, die Mylady sofort ausnutzen wird.

b) Reihenfolge: Die Reihenfolge der Musketiere kann sehr wichtig sein. Eine gute Strategie kann bereits daran scheitern, dass sie nicht in der richtigen Reihenfolge vorgegangen sind. Es ist wichtig, dass sich die richtigen Musketiere zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort befinden, um Karten tauschen zu können und sich gefährlichen Situationen zu stellen.

c) Ausrüstung: Die Ausrüstung kann den Musketieren entscheidende Vorteile während des Spiels bieten, insbesondere wenn sie früh gekauft wird. Es ist demnach sinnvoll, sich möglichst früh und den Fähigkeiten der Musketiere entsprechend auszurüsten.

d) Paris: Die Paris-Karten sind die wichtigste strategische Waffe von Mylady. Die Musketiere müssen also lernen sie kontrollieren zu können. Auch wenn es gefährlich ist, eine solche Karte zu lange auf dem Spielplan zu lassen, kann es ebenso gefährlich sein, sie zu schnell zu beseitigen (vor allem, wenn Mylady eine andere in der Hand hält). Es gilt also, die Gefahr richtig einzuschätzen und sich der Karte nur dann zu stellen, wenn sie zu bedrohlich wird.

e) Der Louvre-Palast: Der Louvre gleicht einem Quell an Schwierigkeiten, denn hier kann Mylady die Ehre der Königin angreifen. Doch die Musketiere können hier auch Goldstücke und Heldenmarken erwerben. Es ist also manchmal durchaus sinnvoll, einige Missionen hier schnell zu erfüllen, um von der Belohnung zu profitieren.

f) La Rochelle: An diesem Ort müssen die Musketiere besonders vorsichtig sein, denn Mylady hat hier die besseren Würfel (ohne Lilie) und kann deswegen hier ordentlich Druck machen. Der Trumpf der Musketiere ist ihre Fähigkeit, hier selbst Degen von Mylady einstecken zu können. Dies ist ihr bestes Mittel, das Zufallselement des Krieges zu beherrschen.

g) Athos: Der älteste unter den Musketieren besitzt eine Fähigkeit, die für Mylady sehr gefährlich ist. Von daher ist er der ideale Aufklärer für so manche kritische Situation, denn er wird dem gefährlichen Rochefort mit Sicherheit nicht begegnen.

h) Die Diamantnadeln: Der wichtigste Tipp: Vergesst die Diamantnadeln nicht! Die einzige Möglichkeit für die Musketiere, das Spiel zu gewinnen, ist es, der Königin ihre Diamantnadeln zu bringen. Auch wenn eine geschickte Mylady es unmöglich machen wird, sich blindlings in diese Mission zu stürzen, dürfen die Musketiere sie auf keinen Fall gänzlich ignorieren.

Zum Schluss noch ein kleiner Tipp für die Atmosphäre des Spiels: Es sollen hier die heldenhaften Taten der Romanhelden von Alexandre Dumas wiedergegeben werden. Wir empfehlen deshalb den Spielern, sich von dieser Stimmung inspirieren zu lassen und ihrer Spielrunde eine Prise ‚Rollenspiel‘ hinzuzufügen. Versuchen Sie, wie ein heroischer Charakter aus einem Mantel- und Degenfilm oder wie die verführerische und dennoch gefährliche Mylady zu sprechen und zögern Sie nicht, Ihre Aktionen ein wenig zu umschreiben. Wenn Sie in die Rolle der Romanhelden schlüpfen, wird der Spielspaß noch mal so groß sein. Viel Vergnügen beim Spiel!