



FAQ

Concernant le tour de jeu:

❖ Lors de certaines phases, le cardinal peut piocher une carte rouge. Cette pioche doit être faite à quel moment ? Au début de la phase? A la fin de la phase? N'importe quand durant la phase ?

Quand il veut, mais il est préférable de le faire au début de sa phase afin d'accroître son choix. Si le Cardinal a déjà trois cartes, il peut toujours en piocher une quatrième, mais il devra d'abord se défausser de l'une de ses quatre cartes avant de jouer celle qui lui convient achevant donc sa phase avec 2 cartes en main si tel est son désir, sinon il continue sa phase de jeu avec 3 cartes.

❖ A quel moment et comment Milady et Rochefort peuvent-ils entrer en jeu ?

Milady et Rochefort entrent en jeu de la même façon que les Sbires, avec l'action « se Renforcer ».

❖ De quelle manière la Porte des Mousquetaires et la Herse du Cardinal entrent-elles en jeu ?

La Porte est mise en jeu en utilisant le pion équipement Porte des Mousquetaires et la Herse est mise en jeu en utilisant la carte spéciale Herse du Cardinal.

Concernant les pouvoirs des personnages:

❖ Le pouvoir d'Aramis est d'annuler les touches qu'il a reçues s'il a fait 1 sur ses jets de dés.
Question : Annule-t-il toutes les touches du round durant lequel il a fait le 1 ou toutes les touches du duel entier (celles reçues avant, pendant et après le round où il a fait le 1) ?

Uniquement celles reçues durant CE round.

❖ Milady peut-elle séduire durant un déplacement ?

Oui

❖ Milady peut-elle se déplacer dans une salle, séduire, et ensuite se déplacer dans une seconde salle ?

Oui

❖ Si Milady se trouve dans une salle avec un Mousquetaire assommé et un Mousquetaire debout... peut-elle regarder le pion ferrets du Mousquetaire assommé ? (non pas comme une action séduire, mais comme un Sbire). Ou le Mousquetaire debout l'en empêche-t-elle ?

Le Mousquetaire debout l'en empêche.

❖ Peut-elle séduire le Mousquetaire assommé ? Ou ne peut-elle seulement choisir de séduire qu'un Mousquetaire debout ?

Elle ne pourrait séduire que le Mousquetaire debout.

❖ Le pouvoir de Milady permet de regarder les ferrets d'un Mousquetaire si elle réussit son jet de dé. Si elle trouve les vrais ferrets, la partie ne s'arrête pas pour autant ?

Non, Milady est une espionne qui renseigne le Cardinal.

❖ Il faut qu'un Sbire les récupère ou que les Mousquetaires ne parviennent pas à entrer dans la salle du bal à temps, c'est bien cela ?

Exact. Attention : Milady peut récupérer les ferrets, comme n'importe quel Garde ou Rochefort, si le Mousquetaire détenteur des bijoux est assommé dans la pièce dans laquelle elle (ils) se trouve(nt), voir l'exemple de jeu dans les règles dans la section « Duel », et dans ce cas les Mousquetaires perdent instantanément !

Concernant les objets:

❖ L'objet potion peut-il être utilisé en plein milieu d'un duel ?

Tout à fait, c'est l'esprit de la règle « à n'importe quel moment » ! D'où un effet surprise pour le Cardinal et l'intérêt de s'échanger au bon moment les bons équipements entre Mousquetaires.

❖ Si oui, la potion peut-elle être utilisée au moment où le Mousquetaire perd son dernier point de vie ?

Oui, elle annule ainsi une touche ! Mais pas deux sauf s'il a deux « potions » !!

❖ Il est dit qu'un Mousquetaire termine son tour dans la majorité des cas après un duel, mais qu'il peut toutefois s'équiper s'il survit au duel et qu'il est dans une salle avec équipement ; peut-il tout de même utiliser un équipement après un duel ?

Oui, par exemple un équipement « bottes » pour lui permettre d'avancer d'une case supplémentaire ou bien un équipement « bottes » et un équipement « passage secret » pour franchir une cloison indiquée d'un flèche verte ! C'est la force des Mousquetaires ; tenter des combinaisons pour effectuer des actions héroïques !!

... une potion ou des bottes pour se déplacer à nouveau (et faire un autre duel si besoin) par exemple ?

Tout à fait valable en effet, sachant que la potion est bue à tout moment...

Concernant les actions des Mousquetaires:

❖ Il est dit qu'un Mousquetaire peut faire les actions autant qu'il veut ou peut. Les 2 seules actions qu'il ne peut pas faire autant qu'il veut sont donc: se déplacer (limite de deux salles par tour sauf s'il utilise des bottes) ?

Exact

... et reconforter la Reine qui ne s'effectue qu'au moment où le Mousquetaire pénètre dans la salle de bal (après il ne joue plus), c'est bien cela ?

Exact, Reconforter la Reine est une action très tactique du jeu qui permet à un Mousquetaire, ne possédant pas les ferrets, de se sacrifier pour faire reculer la Reine de deux cases, donc gagner du temps, puisqu'il ne peut plus jouer par la suite (son personnage est retiré du plan de jeu); il a quitté les salles du Louvre et fait partie de la fête en espérant que ses amis vont le rejoindre rapidement avec les ferrets !

❖ Le fait de s'équiper stoppe-t-il le déplacement ?

Non

❖ Un Mousquetaire peut-il se déplacer dans une salle, s'équiper, puis se déplacer dans une seconde salle ?

Oui

Concernant le rétablissement:

❖ Un Mousquetaire qui se rétablit n'a pas le droit de se déplacer ?

Non, il passe son tour à récupérer ses points de vie en quelque sorte, c'est donc une pénalité assez conséquente pour lui.

❖ Peut-il toutefois fuir avec un objet cape ou bien se déplacer grâce aux bottes ?

Oui, car un Mousquetaire peut toujours jouer un équipement !! C'est le côté héroïque des personnages !

Variante « Gardes d'élite »

❖ Les 2 figurines noires (offertes à Essen) représentent des Gardes d'élite. Vous pouvez jouer ces figurines comme une option supplémentaire au jeu « Les 3 Mousquetaires ».

❖ Retirez du paquet de cartes spéciales du Cardinal la carte « Gardes d'élite » (cette carte ne sera pas prise en compte durant la partie). Placez les 2 figurines noires dans la Réserve du Cardinal en début de partie (elles ne peuvent pas débiter la partie au Louvre).

❖ Le Cardinal peut décider de mettre en jeu les 2 figurines des Gardes d'élite à tout moment durant la partie de la même manière que ses autres sbires.

❖ Les Gardes d'élite touchent lors d'un duel sur « 4-5-6 » et ils lancent 1 dé. En revanche lorsqu'ils sont éliminés, ils ne peuvent pas revenir en jeu, à la différence de Rochefort et des autres Gardes.

❖ Dans l'ordre d'élimination lors d'un duel, ils sont retirés du jeu une fois les Gardes éliminés mais avant Rochefort.