

Les trois Mousquetaires

Alexandre Dumas dans son célèbre roman : "Les Trois Mousquetaires" retrace les aventures d'Aramis, d'Athos, de Porthos et de... d'Artagnan qui viendra se joindre à ces fameux 3 Mousquetaires.

Anne d'Autriche, épouse du roi Louis XIII et donc Reine de France va confier une mission de la plus haute importance à ces mousquetaires du Roy. En effet, le Duc de Buckingham, très amoureux de la Reine est venu lui rendre visite au Louvre et la Reine, en gage d'amitié, lui a remis un coffret contenant des ferrets en diamant que le Roi lui avait offerts.

Le Cardinal de Richelieu, toujours bien renseigné par ses espions, voit là une excellente occasion de montrer au Roi que la Reine complot contre lui. Il suggère alors au Roi de demander à la Reine de mettre ses ferrets en diamant lors du prochain bal.

La Reine se sent perdue mais heureusement les Mousquetaires sont là. Ils partent en Angleterre pour reprendre les ferrets à Buckingham et les rapporter à la Reine. Pour approcher la Reine, ils seront aidés par Madame Bonacieux, sa suivante, mais pendant leur chevauchée, ils devront éviter les pièges redoutables de l'espion du Cardinal : le Comte de Rochefort et de son agent secret Milady qui n'hésite pas à utiliser le poison pour parvenir à ses fins. Heureusement, les Mousquetaires unissent leur force : "Tous pour Un, Un pour Tous" et réussiront à rapporter les ferrets à la Reine.

Notre jeu vous fera revivre les aventures des Mousquetaires du Roy en restant fidèle au roman d'Alexandre Dumas mais, contrairement au roman, ce n'est pas forcément d'Artagnan qui recevra les honneurs de la Reine en étant le premier à revenir au Louvre avec les ferrets.

Jeu de 2 à 4 joueurs

But du jeu

Les mousquetaires doivent aller chercher les ferrets chez Buckingham pour les rapporter le plus rapidement possible à la Reine. Le premier mousquetaire arrivé chez la Reine reçoit tous les honneurs mais il ne faut pas oublier que c'est grâce à la devise des Mousquetaires "Un pour Tous, Tous pour Un" qu'il a pu réussir et hommage doit être rendu à tous les Mousquetaires pour avoir triomphé des pièges tendus par les âmes damnées du Cardinal de Richelieu : Milady et le Comte de Rochefort.

Le jeu comprend :

Un plateau de jeu

56 cartes qui se répartissent en :

- 10 cartes "Milady" (fioles de poison au dos)
- 10 cartes "Comte de Rochefort" (dagues au dos)
- 9 cartes "Mousquetaires" (épées au dos)
- 9 cartes "Bottes secrètes" (épées et chapeau au dos)
- 18 cartes "Gazette Alexandre Dumas" (gazette au dos)

2 bateaux

1 jeu de pions et d'adhésifs

2 dés

1 règle du jeu.

PRÉPARATION DU JEU

Itinéraire des Mousquetaires : (voir schéma)

Les Mousquetaires partent chacun de leur château et se rendent au Louvre pour recevoir les instructions de la Reine. Pour parvenir au Louvre, il existe 2 chemins : le passage public ou entrée principale du Louvre (voie pavée) et le passage secret (escalier). Les Mousquetaires après être allés chez la Reine, repassent chez Madame Bonacieux et chevauchent en direction de la Manche pour la traverser et passer en Angleterre.

Le premier Mousquetaire arrivé au château de Buckingham reçoit les ferrets et repart pour franchir la Manche en direction de la France et rapporter les ferrets à la Reine en passant par la maison de Madame Bonacieux.

LES CARTES

Le plus jeune joueur donne une carte "Botte secrète" à chacun des joueurs.

Les cartes sont ensuite réparties en 4 tas suivant leur dos : Milady (fiole), Comte de Rochefort (dague), Gazette Alexandre Dumas (gazette) et Mousquetaires/Bottes secrètes (épées et épées plus chapeau).

Bien mélanger chacun de ces tas séparément et les disposer sur le plateau aux emplacements réservés pour les cartes.

LES PIONS

Prendre la planche d'adhésifs et coller les illustrations sur les pions de la manière suivante : un portrait de Mousquetaire sur chacun des petits pions blancs, les ferrets sur le pion rond jaune, Madame Bonacieux sur une face d'un des 2 grands pions blancs, sa maison sur l'autre face.

Le Duc de Buckingham sur une face de l'autre grand pion blanc et son château sur l'autre face.

Les gardes aux hallebardes croisées sur une face d'un des 2 pions carrés rouges, les gardes aux hallebardes écartées sur l'autre face.

La porte du passage secret fermée sur une face de l'autre pion carré rouge et la porte ouverte sur l'autre face.

L'espion du Comte de Rochefort sur une face du demi-disque jaune et le paysage sans espion sur l'autre face.

SITUATION DES ÉVÉNEMENTS

La chevauchée des Mousquetaires va être entravée par de nombreux obstacles et ils devront déjouer les pièges de Milady et du Comte de Rochefort en tenant compte de la situation des événements, donnée au jour le jour par la Gazette d'Alexandre Dumas.

Le plus jeune joueur prend une carte du dessus du jeu "Gazette Alexandre Dumas" et lit à haute voix la situation des événements :

- Madame Bonacieux**
- si Madame Bonacieux est chez elle, le pion où elle figure est retourné de manière à voir son portrait, et il est posé sur sa maison,
 - si elle n'est pas chez elle, ce pion est retourné de manière à montrer la maison et il est posé sur sa maison,
 - si Madame Bonacieux est chez la Reine, le pion est posé sur la case de la Reine, en montrant le portrait de Madame Bonacieux.
- Passage secret**
- s'il est libre, le pion est retourné de manière à montrer la porte ouverte,
 - s'il est impraticable, le pion est retourné de manière à montrer la porte fermée.
- Dans les 2 cas, le pion se place sur l'escalier du passage secret menant de chez Madame Bonacieux au Louvre.
- Entrée publique du louvre**
- si elle est libre, le pion est retourné de manière à montrer l'image des gardes aux hallebardes écartées,
 - si elle est impraticable, le pion est retourné de manière à montrer l'image des gardes aux hallebardes croisées.
- Dans les 2 cas, le pion est placé sur les bornes marquant l'entrée du Louvre.
- Traversée de la Manche**
- si la traversée est possible à partir de la France, Port de Calais, un bateau est placé sur le drapeau français (à fleur de lys),
 - si la traversée est possible à partir de l'Angleterre, Port de Douvres, un bateau est placé sur le drapeau anglais (rouge et bleu),
 - si la traversée est impossible, aucun bateau ne doit figurer sur le plateau.
- Le Duc de Buckingham**
- s'il est chez lui, le pion est retourné de manière à montrer le portrait du Duc,
 - s'il est absent, le pion est retourné de manière à montrer l'image du château.
- Dans les 2 cas, le pion est placé sur le château.
- Les ferrets**
- le pion des ferrets se place sur le château de Buckingham à côté du pion Buckingham/château.



Althos

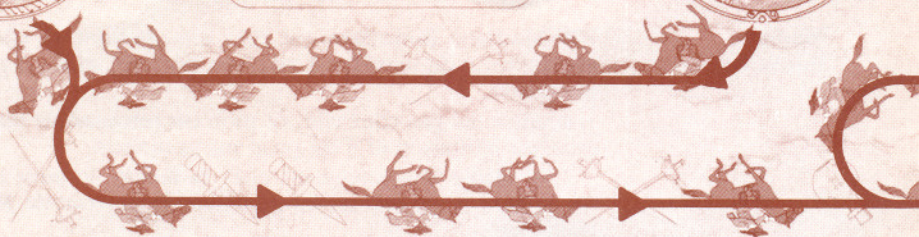


Rorthos

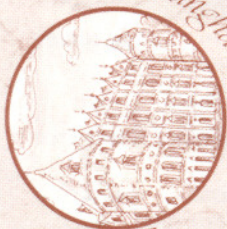


6

Des trois
Mousquetaires



Buckingham



11



12

13

7



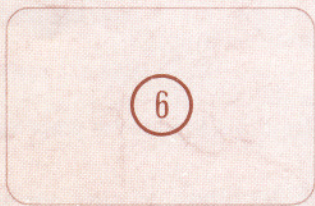
10

5



Comte

de Rochefort

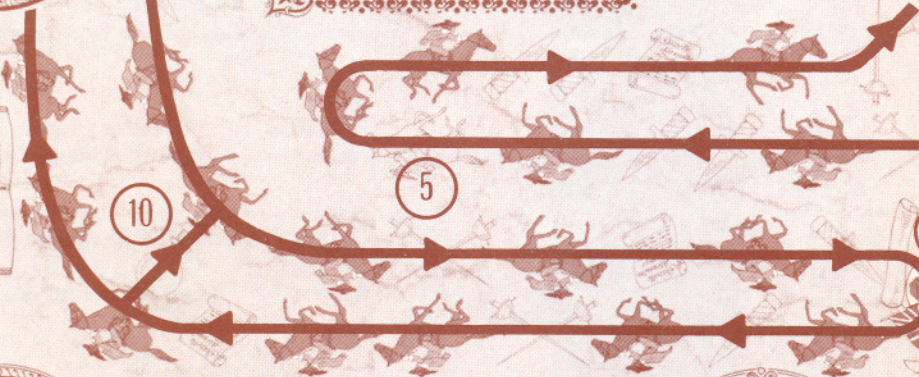


6



Alexandre

Dumas





- ① Cases "Dague"
Comte de Rochefort
- ② Cases "Fiole"
Milady
- ③ Cases "Gazette"
Alexandre Dumas
- ④ Cases
"Mousquetaire"
- ⑤ Cavalier piégé
(transparent)
- ⑥ Emplacements
pour les cartes
- ⑦ Maison Madame
Bonacieux
- ⑧ Port français
de Calais
- ⑨ Port anglais
de Douvres
- ⑩ Raccourci
- ⑪ Entrée principale
du Louvre
- ⑫ La Reine dans ses
appartements
du Louvre
- ⑬ Passage secret

**L'itinéraire que
devront suivre
les mousquetaires
est le suivant :**

- 1°) Aller de son
château jusqu'à
la maison de
Mme Bonacieux.
- 2°) Se rendre de chez
Mme Bonacieux, chez
la Reine au Louvre
pour recevoir ses
instructions.
- 3°) Revenir du Louvre
chez Mme Bonacieux.
- 4°) Repartir de chez
Mme Bonacieux,
passer la Manche,
atteindre le château
de Buckingham.
(Le premier joueur qui
pénètre dans le château
de Buckingham reçoit
les ferrets).
- 5°) Quitter le palais
de Buckingham,
retraverser la Manche,
regagner la maison de
Mme Bonacieux et de
là arriver au Louvre
jusqu'à la Reine.

Les espions du Cardinal

- si les espions sont en action, le pion est retourné du côté de l'espion,
 - si les espions sont absents, le pion est retourné du côté du paysage,
- Dans les 2 cas, le pion est placé sur le bord du portrait du Comte de Rochefort.

La Gazette ayant donné toutes ces informations est posée face visible sur le dessus des cartes Gazette.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur prend un pion mousquetaire (le plus jeune joueur choisit en premier) et le place sur le portrait reproduit sur le plateau.

C'est toujours Aramis qui commence, suivi de d'Artagnan, de Porthos puis d'Athos.

● CHEVAUCHÉE

Le départ de chacun est représenté par le cavalier qui semble partir du cadre (voir schéma).

Chaque joueur à son tour, lance 2 dés et avance du nombre de points obtenus. S'il obtient un double, il rejoue, sauf s'il tombe sur une case ou carte qui l'empêche de rejouer.

Deux Mousquetaires ne peuvent pas se trouver sur la même case. Celui qui arrive sur une case occupée se place sur la première case libre en arrière.

Exception : La maison de Madame Bonacieux et les appartements de la Reine au Louvre ainsi que le château de Buckingham. En effet, lorsqu'un Mousquetaire arrive sur l'un de ces lieux avec plus de points que nécessaire, il peut soit continuer sa chevauchée jusqu'à l'épuisement de ses points et le dépasser, soit s'y arrêter.

Lorsqu'un Mousquetaire sera en possession des ferrets, les autres Mousquetaires pourront choisir soit de lancer les 2 dés, soit d'avancer d'une case à la fois, pour rester groupés. Le Mousquetaire en possession des ferrets lance toujours 2 dés.

● PÉRIPÉTIES

Les cases épée, dague ou fiole

S'il **tombe sur une image** d'épée, de dague ou de fiole, le joueur tire la carte correspondante et suit les instructions qui lui sont données puis remet la carte sous son tas sauf s'il doit passer son tour ou remplir une condition pour repartir. Il ne remettra alors la carte sous son tas qu'après avoir fait ce qui était demandé.

La case gazette

S'il **passé par une image** de Gazette (qu'il y tombe ou qu'il la dépasse, mais toujours dans le sens de la chevauchée), le joueur, après avoir joué, prend la gazette posée sur le tas, et la remet face cachée sous le tas pour pouvoir prendre et lire une nouvelle gazette qui donnera la situation des derniers événements. Chaque élément du plateau est alors mis en place de manière à refléter ce qui est dit dans la gazette. La gazette est laissée face visible sur le dessus du tas.

Si un joueur tire une carte gazette alors qu'il a fait un double, il joue le 1^{er} jet de dés, lit la gazette puis jette les dés pour la 2^e fois.

La mention "pendant un tour maximum" permet dans le cas où les 4 Mousquetaires ont joué et se trouvent bloqués par un événement défavorable, de mettre fin à cette situation sans qu'une autre gazette ne soit lue. Par exemple : "Orage sur la Manche - Traversée impossible pour un tour maximum". Si les 4 Mousquetaires, ayant joué, se trouvent bloqués au port et qu'aucun Mousquetaire ne peut plus passer sur une case gazette, on considère que l'orage cesse et que la traversée est libre dans les 2 sens.

Les cartes "Milady, Comte de Rochefort et Mousquetaires" donnent des indications que les Mousquetaires devront suivre au cours du jeu.

Les cartes "Gazette Alexandre Dumas" donnent la situation des événements qui évoluent pendant toute leur chevauchée.

Les cartes "Bottes Secrètes" sont gardées face cachée par les joueurs pour leur servir au moment qu'ils jugeront le plus favorable.

Une fois utilisées, elles sont remises sous le tas "Mousquetaires".

Un Mousquetaire ne peut pas avoir plus de 3 "Bottes Secrètes". S'il en tire une 4^e, il en replace une de son choix sous le tas.

● LIEUX ET OBJETS STRATÉGIQUES

Passage secret

Pour pouvoir utiliser le passage secret, il faut bien sûr qu'il soit libre mais en plus, dans le sens Madame Bonacieux-la Reine, il faut que Madame Bonacieux soit chez elle et dans le sens la Reine-Madame Bonacieux, il faut que Madame Bonacieux soit chez la Reine.

Château de Buckingham

Si Buckingham est absent, aucun Mousquetaire ne peut pénétrer au château, il attend sur la case précédant le château et doit attendre qu'une carte "gazette" l'informe de la présence de Buckingham au palais pour pouvoir continuer sa route. Buckingham remet les ferrets au premier Mousquetaire qui pénètre chez lui.

Les ferrets

Lorsque Buckingham remet les ferrets à un Mousquetaire, celui-ci pose le pion des ferrets sur son pion.

Si ce Mousquetaire est dépassé par un autre Mousquetaire, ce dernier prend le pion des ferrets et le pose sur son pion afin de les rapporter le plus rapidement à la Reine. Ainsi, c'est toujours le Mousquetaire qui est en tête qui a les ferrets. Si un Mousquetaire doit laisser les ferrets en cours de route, le premier Mousquetaire passant par la case où se trouvent les ferrets les prend pour les rapporter à la Reine. Sauf si les ferrets se trouvent sur la case du Mousquetaire piégé, il faut alors suivre les indications données par cette case.

● MODIFICATIONS DE PARCOURS

La case du Mousquetaire piégé (transparent)

Quand un Mousquetaire **passé par** la case du Mousquetaire piégé (qu'il y tombe ou qu'il la dépasse), il doit y laisser les ferrets. Le premier Mousquetaire qui arrive à tomber exactement sur cette case soit en allant de l'avant soit, exceptionnellement en cette circonstance, en rebroussant chemin, récupère les ferrets.

Les raccourcis

Un Mousquetaire, ayant pris un très grand retard, qui arriverait à Calais alors qu'un autre Mousquetaire détenteur des ferrets serait déjà revenu en France (Calais et au-delà) n'aurait plus besoin de traverser la Manche et continuerait sa chevauchée en France.

De même, une fois qu'un Mousquetaire a reçu les ferrets de Buckingham, les autres Mousquetaires peuvent prendre le raccourci pour être plus vite aux côtés du premier.

FIN DE LA PARTIE

Dès que les ferrets sont remis à la Reine, le jeu est terminé. Les Mousquetaires ont accompli leur mission et c'est celui qui a effectivement donné les ferrets en mains propres à la Reine qui reçoit tous les honneurs.

Nous vous souhaitons des chevauchées pleines de péripéties et rebondissements,

Bon amusement.

