

Mousquetaires du Roy

But du Jeu :

- Mousquetaires : mener à bien les 4 étapes de la **quête des Férets**.
- Milady : atteindre l'une des **cases Cardinal** (Temps, Louvre, La Rochelle) ou **étrangler Constance**.

Tour de Jeu :

Phase I – Milady :

1. **Destination** : Milady choisit secrètement une **carte Lieu**.
2. **Carte Paris** : Milady **peut mettre en jeu** une carte Paris si elle en possède. Si une carte est déjà présente, elle est défaussée. Milady récupère les Adversaires et défausse les Embûches.
3. **Carte Perfidie** : Milady peut **piocher** une nouvelle Perfidie **ou jouer** une Perfidie en sa possession.

Phase II – Mousquetaires :

Les Mousquetaires jouent dans l'ordre qu'ils souhaitent. Ils ont droit à **3 actions** (4 à 3 Mousquetaires) :

1. **Se déplacer** dans le lieu de son choix (sauf chez Milady et à la Bastille)
Chez Richelieu : si Milady s'y trouve, elle se révèle et son perd action, sinon il est embastillé.
2. **Acheter 1 ou 2 jetons** Equipements et/ou Améliorations qu'il ne possède pas déjà.
3. **Piocher** une carte Aventure.
4. **Echanger** des cartes Aventure et/ou des Equipements avec un joueur présent sur le même lieu.
5. **Jouer une carte Personnage**.
6. **Résoudre un Défi*** : il doit atteindre le score indiqué avec sa Compétence (et des cartes) Le Défi remporté, il pose un jeton de Validation sur la carte et les Mousquetaires gagnent la récompense.
7. **Tenter un Duel*** : voir section Combats.
8. **Poser des Renforts à La Rochelle** : il pose une carte Combat ou Double Combat sur une place libre.
9. **Sortir de la Bastille** : payer 3 pistoles ou vaincre un Adversaire de force 3.

* : Si Milady est sur un Lieu où un Mousquetaire tente un Duel, un Défi ou une Mission elle se révèle immédiatement. Le Mousquetaire doit infliger au moins une Blessure à **Rochefort** pour faire son action.

Fin de la Phase II :

1. Quand tous les Mousquetaires valides ont joué, ceux qui ont été mis **hors de combat** au tour précédent ou en phase I regagnent toute leur santé et piochent une carte Aventure.
2. Si Milady n'a pas été découverte, elle se révèle et mène éventuellement son action :
 - **La Rochelle** : défausser une carte Combat ou double Combat.
 - **Richelieu** : choisir une nouvelle carte Perfidie ou compléter sa main à 3 cartes Perfidie.
 - **Chez Milady** : choisir une nouvelle carte Paris.

Phase III – La Rochelle :

1. **Dés** : chaque camp lance ses dés en fonction des cartes Combat présentes (Mousquetaires) et du jeton Temps (Milady) Le marqueur avance en fonction du nombre d'Epées obtenues.
2. **Sacrifice** : chaque Mousquetaire présent à La Rochelle peut se sacrifier d'1 point de vie pour limiter l'avancée du jeton. Le résultat final peut enclencher des Récompenses pour l'un des camps.

Phase IV – Fin du Tour :

1. Le jeton **Temps** avance d'une case.
2. Le jeton **Louvre** avance d'une case, cela peut faire avancer le jeton Reine (case 3 et 4)
Si le jeton Louvre atteint la case 4, la Mission est défaussée, c'est un échec. Milady défausse les Embûches, récupère les Adversaires et pioche une carte Perfidie.
3. Si une carte est placée à Paris, Milady en applique les effets.

Les Combats :

Le Mousquetaire lance 3 dés bleus + 1 dé par carte Combat (2 pour les double Combats) qu'il défausse ; dans la limite de 6 dés. Milady lance autant de dé rouge qu'indiqué sur sa carte.

Si **l'un des 2 réalise sa Botte**, il inflige 1 Blessure à son adversaire et le duel s'arrête immédiatement. Si l'Adversaire n'est pas hors de combat, il faudra retenter le Duel pour l'éliminer.

Si **aucune Botte ne passe**, les adversaires comparent leurs dés. Chaque Epée non parée par un Bouclier inflige une blessure à son adversaire.

Si **aucune Blessure** n'est infligée, chacun relance ses dés moins un, jusqu'à ce que quelqu'un reçoive une Blessure ou que plus personne n'ait de dé.