



Visão Geral

Ao serviço da sua majestade, a rainha, os Mosqueteiros esforçam-se por adquirir três jóias valiosas. No entanto o Cardeal e os seus temíveis Guardas estão determinados a sabotar a missão dos Mosqueteiros. Por isso, vão acontecer muitos conflitos entre os mosqueteiros e os guardas. Os mais bem-sucedidos Mosqueteiros irão receber moedas de prata. Aqueles que falharem a missão, serão enviados para a prisão e permanecerão de mãos vazias.

Todos os jogadores assumem os papéis de Mosqueteiros e lutam em conjunto contra os guardas ao serviço do Cardial. No início de cada ronda de escaramuças, cada jogador escolhe três cartas da sua mão, são as suas Cartas de Soldo, que representam o seu potencial pagamento em moedas de prata no final de cada ronda. A seguir trava-se a batalha. Vira a Carta de Guarda. Os jogadores têm de alcançar ou exceder o valor impresso nessa Carta de Guarda para ganhar a batalha. O melhor Mosqueteiro é premiado com uma pedra preciosa – a qual duplica o valor de uma das suas Cartas de Soldo. Contudo, se os jogadores, como um grupo de Mosqueteiros, perderem para os Guardas, o Mosqueteiro menos eficaz terá de ir para a prisão. Isto invalida uma das Cartas de Soldo desse jogador.

Componentes:

- 55 Cartas de Mosqueteiros
- 3 Cartas de Prisão
- 15 Cartas de Guardas
- 3 Cartas de Jóias

Também vais precisar de uma caneta e de um papel.

Preparação do jogo

Primeiro, dependendo do número de jogadores, retira do jogo algumas **Cartas de Guardas**:

- Com 2 jogadores retira as Cartas de Guardas 25, 30, 35 e 40.
- Com 3 jogadores retira as Cartas de Guardas 4, 35 e 40.
- Com 4 jogadores retira as Cartas de Guardas 4,5 e 7.

Coloca de lado estas Cartas de Guardas, não vais precisar delas durante este jogo.

Baralha todas as restantes **Cartas de Guardas** e posiciona-as na mesa com a face virada para baixo, formando um baralho.

Posiciona as Cartas de Pedras Preciosas e as Cartas de Prisão ao lado do baralho.

Agora, baralha todas as Cartas de Mosqueteiros e dá 12, com a face virada para baixo, a cada um dos jogadores. Coloca de lado as restantes Cartas de Mosqueteiros, não vais precisar delas até à próxima ronda.

Cada jogador olha para as suas 12 Cartas de Mosqueteiros e escolhe 3 delas com as Cartas de Soldo. Estas cartas são posicionadas, com a face para baixo, à frente desse jogador. O valor dessas cartas representa o montante de moedas de prata que esse jogador pode ser capaz de ganhar durante essa ronda.

As restantes 9 Cartas de Mosqueteiros tornam-se nas cartas de mão do jogador. Elas irão ser usadas para combater os Guardas do Cardial.

Modo de Jogar

Primeiro, vira, com a face para cima, a **carta topo** do baralho de **Cartas de Guardas**. O seu valor determina a força dos Guardas do Cardial no combate. A seguir, **cada jogador** escolhe **uma Carta de Mosqueteiro** da sua mão e posiciona-a à sua frente com a face para baixo. De seguida, todas as Cartas de Mosqueteiros são reveladas **ao mesmo tempo**. **Soma** os valores indicados em todas as Cartas de Mosqueteiros.

Se o resultado da soma for **inferior** ao valor da Carta de Guardas, os Mosqueteiros **perderam** este combate. O jogador que jogou a Carta de Mosqueteiro **mais baixa** (isto é, a carta com o menor valor impresso, se duas cartas tiverem o mesmo valor, usa aquela que tiver o menor número de espadas impressas) tem de tirar uma **Carta de Prisão** do meio da mesa e posiciona-a em cima de uma das suas **Cartas de Soldo**.

Se a soma das Cartas de Mosqueteiros **coincidir ou exceder** o valor da Carta de Guardas, os mosqueteiros **ganham** o combate. O jogador que jogou a Carta de Mosqueteiro **mais alta** (o maior valor impresso na carta, se duas cartas tiverem o mesmo valor, usa aquela com o maior número de espadas impressas), tira uma **Carta de Pedras Preciosas** do meio da Mesa e posiciona-a em cima de uma das suas **Carta de Soldo**. Ou, em vez de tirar uma Carta de Pedras Preciosas, esse jogador pode devolver uma das suas próprias Cartas de Prisão, se tiver alguma, ao meio da mesa.

Casos Especiais

- Se tiveres que tirar uma carta de **Pedras Preciosas** ou **uma Carta de Prisão**, mas se não existir nenhuma na provisão, tira em sua substituição, a carta apropriada de um dos teus **companheiros Mosqueteiros**.
- Se **ganhares** um combate, mas **não tens nenhuma Carta de Soldo disponível**, **não podes tirar uma Carta de Pedras Preciosas**. Em vez disso, **devolve uma das tuas Cartas de Prisão** ao meio da mesa.
- Se **perdes** um combate, mas **não tens mais uma Carta de Soldo disponível**, **não podes tirar uma Carta de Prisão**. Em vez disso, **devolve uma das tuas Cartas de Pedras Preciosas** ao meio da mesa.

Depois de cada combate, coloca de lado as Cartas de Mosqueteiros jogadas. Vira uma nova Carta de Guardas e conduz o próximo combate.

Prisão

Se **todas** as tuas Cartas de Soldo forem cobertas por Cartas de Prisão, continuas a jogar Cartas de Mosqueteiros, mas elas são colocadas de lado de imediato e **não** são adicionadas à soma dos Mosqueteiros. Isto significa que os outros jogadores têm de ganhar o combate sem a tua ajuda. Contudo, quando outro jogador tiver que tirar uma Carta de Prisão de ti, ficas livre e podes fazer parte novamente do combate contra os Guardas.

Fim do Jogo

Uma ronda termina quando todos os jogadores tiverem **jogado todas as suas 9 Cartas de Mosqueteiros** ou quando um jogador ganhar **todas as 3 Cartas de Pedras Preciosas**. Quando a ronda termina, todos os jogadores revelam as suas **Cartas de Soldo**. Cada jogador ganha um montante de **moedas de prata** igual ao valor da carta. Uma **Carta de Pedras Preciosas** posicionada em cima de uma Carta de Soldo **duplica o montante de moedas de prata** dessa carta. No entanto, uma **Carta de Prisão** posicionada em cima de uma Carta de Soldo **anula** por completo o valor da carta, isto é, não recibes nenhuma moeda de prata por ela.

Se só quiseres jogar um jogo rápido, uma única ronda, o jogador com mais moedas é o vencedor. Caso contrário, anotas as moedas de prata de cada jogador num pedaço de papel e começa uma nova ronda do jogo. Este jogo mais longo (é o normal) termina quando no final de uma ronda, pelo menos, um jogador tenha colecionado 100 ou mais moedas de prata. O jogador com mais moedas de pratas é o vencedor.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos