

## Mylady

### ❖ Rochefort

- 5 Lebenspunkte
- 4 Kampfwürfel
- Geheimer Fechtstoß
- Belohnung für Musketiere: Karte „Einer für alle“

### ❖ Widersacher

- 12 Karten für Missionen in Paris und im Louvre
  - Wert: 1-3 ( $\leq \sum 1$  Widersacher- +  $n$  Hinterhalts-Werte)
  - Name
  - Belohnung für Musketiere
  - Spezialfähigkeit
  - Kampf: Anzahl Kampfwürfel
- 27 Marker für die Suche nach den Diamantnadeln

### ❖ Hinterhalt

- 5 Karten für zusätzliche Hindernisse

### ❖ Arglist

- 15 Karten für unglückliche Musketier-Ereignisse
- Kann zu Beginn jeder Runde gespielt werden

### ❖ Paris

- 6 Karten für Komplote
- Falls ein Komplott nicht beseitigt wird, löst es am Rundenende nachteilige Musketier-Ereignisse aus

### ❖ Louvre

- 8 Karten für Intrigen
- Handeln die Musketiere **schnell** im Louvre, gewinnen sie Geld und Heldenmarken
- Handeln die Musketiere **langsam** im Louvre, sinkt die Ehre der Königin

## Die Musketiere (5 Spieler: 4; [4 Spieler: 3])

### ❖ Charaktertafel

- Name
- Porträt
- Lebenskraft (blaues Herz: kampfunfähig [aber nicht tot])
- Fähigkeiten
  - Edelmut (Schachfigur)
  - Bildung (Buch)
  - Charme (Rose)
  - Tapferkeit (Feder)
- Kampf: Anzahl Kampfwürfel
- Geheimer Fechtstoß
- Zusätzliche Fähigkeiten
  - **Max. 2** während des Spiels erwerbbar
- Ausrüstung
  - Während des Spiels erwerbbar
- Sonderfähigkeiten
  - **D'Artagnan**
    - Besserer Fechtstoß
    - Kann weiteren Fechtstoß erwerben
  - **Aramis**
    - Kann einmal pro Runde 1 Abenteuerkarte einsetzen, um 1 blauen Würfel bei einem Kampf oder einen Bonus +1 bei einer Herausforderung zu erhalten
  - **Athos**
    - Athos und Rochefort können niemals gegeneinander antreten
  - **Porthos**
    - 2 Lebenspunkte mehr als seine Kameraden

### ❖ Abenteuerkarten

- 24 (4 × 6) Fähigkeitskarten für Herausforderungen
- 16 Kampfkarten für Duelle, davon 3 doppelwertige
- 7 Personenkarten für Aufträge und Missionen

### ❖ Sonstiges

- Musketiere dürfen frei über ihre Kartenhand reden und sich die Karten zeigen, müssen dann aber auch Mylady Einblick gestatten

## Spielplan

### ❖ Zählleisten

- Zeit
- Geldvorrat

### ❖ Arsenal

- Ausrüstungen
- Verbesserungen

### ❖ Die Diamantnadeln

- 2 doppelseitige Spielplanteile für die 4 Etappen, die die Musketiere bewältigen müssen **um zu gewinnen**

### ❖ Mylady

- Intrigen in Paris anzetteln
- Werte von Rochefort

### ❖ Richelieu

- Arglistkarten für Mylady
- Musketiere können Mylady daran hindern
- Musketiere können eingekerkert werden (Mylady nicht gefunden)

### ❖ Vieux Colombier

- Unterkunft der Musketiere
- Neue Kräfte nach Kampfunfähigkeit

### ❖ Die Bastille

- Gefangene Musketiere (Wächter bekämpfen oder bestechen)

### ❖ Paris

- Pariskarten von Mylady

### ❖ Der Louvre-Palast

- Louvre-Karten von Mylady (Ehre der Königin senken)

### ❖ La Rochelle

- Belagerungen
- Je nach Ausgang Vorteile für Mylady oder die Musketiere

## Spielvorbereitungen

### ❖ Spielplan

- Zeitmarker (Eieruhr)
- Geld-Marker (Geldbörse)
- Constance-Marker in Paris
- La Rochelle-Marker in La Rochelle
- Blanko-Marker im Louvre
- Königin-Marker im Louvre
- Verbesserungs- und Ausrüstungs-Marker
- Herz-Marker auf Rochefort

### ❖ Mylady

- Sichtschirm
- Mylady-Figur
- Rote Würfel
- Sanduhr
- Alle Karten
- Alle Marker
- Arglistkarten mischen, Nachziehstapel bilden und oberste 3 Karten hinter den Sichtschirm
- Louvre-Karten mischen und mit Textseite oben in den Louvre
- Pariskarte wählen, offen nach Paris legen und den Rest verdeckt neben den Spielplan
- 1. Mission der Diamantnadeln auslegen
- Andere Marken sowie Hinterhalt-, Widersacher- und Orts-Karten hinter den Sichtschirm

### ❖ Die Musketiere

- Blaue Würfel
- Musketier sowie zugehörige Charakter-Karte und Figur wählen
- Rundenzusammenfassungskarte
- Herz-Marker auf Charakterkarte
- Abenteuerkarten mischen und 5 [7] an jeden Musketier austeilen
- D'Artagnan nach Paris
- Aramis nach La Rochelle
- Athos nach Vieux Colombier
- Porthos in den Louvre
- Karten „Einer für alle“ sowie Helden- und Gemeistert-Marker neben den Spielplan

### ❖ Spielbeginn

- Mylady liest Paris-Karte vor und legt dort Widersacher- und/oder Hinterhalt-Karte(n) je nach ihrer Strategie aus
- Mylady liest den Text der Louvre-Karte vor, dreht sie um und legt auch dort ggfs. Hinterhalt- und/oder Widersacher-Karte(n) aus
- Mylady liest den Titel des ersten Kapitels der 1. Mission der Diamantnadeln vor

## I – Mylady

### 1. Aufenthaltsort

Eine Ortskarte wählen und verdeckt legen

### 2. Paris-Karten

Falls eine Paris-Karte auf der Hand, kann diese auf das vorgesehene Feld in Paris gelegt werden. Eine bereits liegende Karte wird ersetzt (abgeworfen)

### 3. Arglist

Wahlweise:

- Oberste Arglistkarte ziehen und auf die Hand nehmen
- Eine Arglistkarte aus der Hand spielen und sofort wirken lassen

## II – Musketiere [4 Spieler: 3]

❖ Jeder nicht kampfunfähige Musketier kann 3 [4] Aktionen ausführen. Reihenfolge der Musketiere ist beliebig, aber die Aktionen eines Musketiers müssen abgeschlossen sein, bevor der nächste beginnt.

### ■ Eine Abenteuerkarte ziehen

- Oberste Abenteuerkarte ziehen und auf die Hand nehmen
- Ggfs. Ablagekarten neu mischen

### ■ Bewegung

- Von einem zu einem anderen (zugänglichen) Ort bewegen

### ■ Austausch

- Beliebige viele Abenteuerkarten und Ausrüstung mit einem anderen Musketier am **selben** Ort tauschen

### ■ Eine Personenkarte spielen

- Karte aus der Hand spielen, Auswirkungen werden sofort wirksam
- Der Musketier muss **nicht** an einem bestimmten Ort sein

### ■ Verstärkung in La Rochelle

- Kampfkarte offen unter den Spielplan
- Max. 3 Karten für *La Rochelle*
- *Monsieur de Bassompierre* zählt hier auch
- Aramis darf seine Fähigkeit **nicht** einsetzen, um eine beliebige Karte zu spielen

### ■ Eine Herausforderung annehmen

- Wert der Probe (Bildung, Charme, Edelmut, Tapferkeit) liegt zwischen 5 und 8
- Herausforderungs-Wert ≤ Basis-Fähigkeit + passende Abenteuerkarten ⇒ *Marke gemeistert* (Karte ablegen)

### ■ Ein Duell fördern

- Musketier am gleichen Ort wie ein Widersacher kann ihn zum Duell fördern
- Rote Würfel für Mylady lt. Karte oder Marke und ggfs. Spezialfähigkeit berücksichtigen
- Blaue Würfel für Musketier lt. Basiswert plus Kampfkarten (**max.** 6 Würfel) und ggfs. Ausrüstung berücksichtigen
- Gleichzeitig würfeln
  - Geheimer Fechtstoß:
    - Beide: Jeder fügt Gegner 1 Wunde zu
    - Musketier: Gegner verliert 1 Lebenspunkt und dessen Würfel werden ignoriert, nicht aber ggfs. dessen Spezialfähigkeit
    - Widersacher: Gewinnt Kampf und Musketier verliert 1 Lebenspunkt
  - Sonst
    - Für jeden nicht durch einen Schild aufgehobenen Degen verliert der Gegner 1 Lebenspunkt
    - Falls keiner dem anderen Schaden zugefügt hat, geht das Duell

mit jeweils 1 Würfel pro Seite **weniger** weiter

- Musketier hat **alle** {1+} Lebenspunkte verloren ⇒ kampfunfähig nach *Vieux Colombier* (hinlegen) {Duell beendet}
- Besiegte Widersacher werden entfernt, aber
  - Handlanger zurück in die Hand von Mylady
  - *Rochefort* (5 Lebenspunkte) kann mit Heilsalbe geheilt werden
  - *Cavois* hat 2 Lebenspunkte
- Falls Musketier gewinnt, erhält er die auf der Karte (oben rechts) angegebene Belohnung

### ■ Verbesserungen (1-2 Marken/Aktion) je 1x

#### □ Ausrüstungen (austauschbar)

- *Vollblüter*: Einmal pro Runde eine kostenlose Bewegung
- *Pistole*: Beim **ersten** Würfelwurf in **jedem** (sofern **kein** Gleichstand) Duell ein zusätzlicher Angriff: 1 zusätzlicher Degen zum Würfelwurf
- *Kürass*: 1 zusätzliche Verteidigung (Schild) während des gesamten Duells
- *Toledoklinge*: Einmal während eines Duells darf 1 Würfel erneut geworfen werden

#### □ Verbesserungen (nicht austauschbar)

- *Heilsalbe*: Muss **sofort** verwendet werden: **sofort** 2 Lebenspunkte zurück; danach Marke entfernen
- *Verbesserter geheimer Fechtstoß*: Marke wird auf den alten Fechtstoß gelegt und ersetzt diesen. Kosten: 1 Kampfkarte
  - *D'Artagnan* kann ihn **zusätzlich** zu seinem ursprünglichen Fechtstoß einsetzen
- *Verbesserte Fähigkeit(en)*: Auf die Charakterkarte legen, der Basiswert wird um 1 erhöht

### ❖ Kampfunfähige Musketiere

Falls ein Musketier in der vorigen Runde oder in Phase I durch Mylady (Arglistkarte) kampfunfähig wurde, führt er seine 4 bzw. 3 Aktionen nicht aus, sondern stellt die Figur wieder auf, gibt ihr alle Lebenspunkte zurück und zieht eine Abenteuerkarte. Seine Runde ist beendet.

### ❖ Ende der Phase

Falls die Musketiere Mylady nicht entdeckt haben, dreht diese ihre Ortskarte um und führt die zugehörige Handlung aus

## Rochefort

### ❖ Allgemeines

Falls Mylady als Aufenthaltsort *Paris*, den *Louvre* oder die Mission *Die Diamantnadeln* gewählt hat, kann sie versuchen die Musketiere am erfolgreichen Abschluss einer Herausforderung, eines Duells oder eines Hinterhalts zu hindern.

### ❖ Vorgehensweise

- Gilt **nur** für Duell, Herausforderung, Hinterhalt oder Paris-Karte
- Mylady gibt sich zu erkennen und stellt ihre Figur an diesen Ort
- Musketier-Aktion wird **zeitweilig** unterbrochen, und Musketier muss *Rochefort* in einem Duell bekämpfen

### ❖ Sonderfähigkeit Athos

- Mylady darf nicht eingreifen, wenn *Athos* an ihrem Ort eine Mission erfüllt und braucht sich somit auch nicht zu erkennen geben, es sei denn anschließend erscheint ein zweiter Musketier

- *Athos* ignoriert *Rochefort* ebenfalls, wenn er sich zu einem Ort begibt, an dem Mylady sich schon zu erkennen gegeben hat

### ❖ Duell-Ergebnis

- Wenn *Rochefort* mindestens 1 Lebenspunkt verliert, zieht er sich zurück und Mylady stellt ihre Figur zurück auf ihr Feld (sie darf am Ende der Runde **keine** Paris-Karte ziehen). Wenn der Musketier nicht kampfunfähig ist, führt er nun seine Aktion weiter aus
- Wenn *Rochefort* nicht verwundet wurde, geht die Aktion des Musketiers verloren und *Rochefort* bleibt am Ort und kann ggfs. weitere Musketiere (außer *Athos*) bekämpfen.

### ❖ Rochefort kampfunfähig

- Solange *Rochefort* kampfunfähig ist, kann sich Mylady nicht mehr nach *Paris*, zum *Louvre* oder der Mission *Die Diamantnadeln* begeben.
- Musketiere gewinnen die Karte „Einer für alle“
  - Diese Karte kann aber nur **einmal** während des Spiels gewonnen werden
- Um *Rochefort* zu heilen benötigt Mylady Heilsalbe.

## III – La Rochelle

❖ Überprüfung des Ortes *La Rochelle*

## IV – Ende der Runde

### 1. Fortschritt der Zeitmarke

Zeitmarke wird ein Feld weiter nach unten gezogen. Bei Erreichen des letzten Feldes gewinnt Mylady

### 2. Fortschritt der Louvre-Marke

Zeitmarke wird ein Feld weiter nach unten gezogen und Auswirkungen ausführen

### 3. Paris-Karte

Falls eine Karte im Spiel ist, wird deren Auswirkung ausgeführt

## Spielende

### ❖ Musketiere gewinnen

- 4. Mission *Die Diamantnadeln* – *Die Galerien des Louvre* erfolgreich beendet

### ❖ Mylady gewinnt

- Zeitmarke erreicht *Richelieu*-Feld
- *La Rochelle*-Marke erreicht *Richelieu*-Feld
- Königinnen-Marke erreicht *Richelieu*-Feld
- *Constance* wird erdrosselt (6 Erfolge für Mylady auf der Paris-Karte *Die Entführung*)

## Karte „Einer für alle“

### ❖ Karte gewinnen

- *Rochefort* außer Gefecht setzen
- Erfolgreiche Belagerung von *La Rochelle*
- ❖ **Wirkung (jederzeit einsetzbar)**
  - Zeitmarke bewegt sich diese Runde nicht
    - Wenn die Wirkung zu Beginn der Runde ausgelöst wird, hebt sie auch die Arglistkarte *Sackgasse* auf und wirkt bis zum Rundenende
  - Königin gewinnt **sofort** 2 Punkte Ehre zurück (auch falls *Richelieu* erreicht wurde)
  - Kann anstelle von zwei Heldenmarken eingesetzt werden

## Hinterhalte/Widersacher

- ❖ 1 Hinterhalt und **n** Widersacher mit *Paris*- und *Louvre*-Karten spielbar
  - $\Sigma$  Kartenwerte ≤ *Paris*- bzw. *Louvre*-Wert
- ❖ Werden **entfernt**, falls überwunden, oder werden mit der Mission – unabh. vom Ausgang – entfernt

Ort	Aktionen Mylady – falls anwesend	Aktionen Musketiere
<b>Das Stadthaus von Mylady</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auswahl einer Paris-Karte aus dem Stapel</li> <li>• Karte auf die Hand nehmen</li> <li>• In folgender Runde einsetzbar</li> </ul>	Verbotener Ort
<b>Das Kabinett von Richelieu</b>	<p>Falls <b>keine</b> Begegnung mit einem Musketier: <b>Eine</b> der folgenden Möglichkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Arglistkarte aus dem Stapel wählen und dann den Stapel neu mischen</li> <li>• Arglistkarten verdeckt ziehen, bis 3 auf der Hand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Die Fähigkeit von Arthos ist <b>nicht</b> wirksam</i></li> <li>• Falls Mylady anwesend, muss sie sich zu erkennen geben (Ortskarte vorzeigen)</li> <li>• Falls Mylady nicht anwesend ist ⇒ Musketier zur Bastille (und seine Runde ist beendet)</li> </ul>
<b>Stadthaus „Vieux Colombier“</b>	Verbotener Ort	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampfunfähige Musketiere werden hier abgelegt</li> <li>• In der folgenden Runde (oder in der gleichen Runde, falls durch Arglistkarte kampfunfähig) wird er wieder hingestellt und gewinnt seine Lebenspunkte zurück. Dann zieht er eine Abenteuerkarte – sonst darf er nichts tun</li> <li>• <i>Ein einsatzfähiger Musketier darf sich hierher begeben, um mit einem kampfunfähigen Musketier Ausrüstungskarten zu tauschen</i></li> </ul>
<b>Die Bastille</b>	Verbotener Ort	<p>In die Bastille geworfen durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kardinal:</b> Runde für ihn beendet</li> <li>• <b>Arglistkarte <i>Eingekerkert</i>:</b> Runde wird in der Bastille begonnen (kann <b>sofort</b> versuchen, die Bastille zu verlassen)</li> </ul> <p>Bastille verlassen (kostet 1 Aktion, Ausrüstung darf eingesetzt werden):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bestechung:</b> 1 Goldstück zahlen und Figur auf Vieux Colombier, normal weiterspielen (1 Aktion ist verbraucht)</li> <li>• <b>Ausbruch:</b> Duell gegen Gegner mit Wert 3. Unabhängig vom Ausgang, Figur auf Vieux Colombier, falls kampfunfähig: alle Lebenspunkte zurück, 1 Karte ziehen, Runde beendet; falls nicht kampfunfähig: normal weiterspielen (1 Aktion ist verbraucht)</li> </ul>
<b>Paris</b> <i>(Herausforderungen und/oder Duelle durch Paris-Karte)</i>	<p><i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, falls Musketier versucht eine Herausforderung zu meistern, ein Duell auszutragen oder nötige Erfolge für eine Mission zu erzielen, aber <b>nicht</b> bei einem Hinterhalt</p> <p>Falls in Phase 1 die aktuelle Paris-Karte ersetzt wird: alte Karte aus dem Spiel, Constance-Marker auf 0, Widersacher auf die Hand, Hinterhalt ablegen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgelegte Mission erfüllen (Anweisungen der Paris-Karte) sowie Herausforderungen, Duell und Hinterhalte meistern. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kommt die Karte aus dem Spiel</li> <li>• <b>Erfolg:</b> Falls 6 Erfolge lt. Karte erzielt werden müssen: mit Constance-Marker anzeigen. (Marker bei jeder neuen Karte wieder auf den Anfang)</li> <li>• <b>Negative Auswirkungen:</b> Tritt am Ende der Runde ein</li> </ul>
<b>Der Louvre-Palast</b> <i>(Herausforderungen und/oder Duelle und ggfs. Hinterhalt durch Louvre-Karte)</i>	<p><i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, falls Musketier versucht eine Herausforderung zu meistern oder ein Duell auszutragen, aber <b>nicht</b> bei einem Hinterhalt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgelegte Mission erfüllen sowie Herausforderungen, Duelle und Hinterhalte meistern. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kommt die Karte aus dem Spiel und die folgende Mission wird aufgedeckt.</li> <li>• <b>Zeit vorrücken:</b> Louvre-Marker nach unten, falls Mission nicht erfüllt</li> <li>• <b>Heldenmarker:</b> Mission beendet <b>und</b> Louvre-Marker in oberer Hälfte ⇒ 2 Heldenmarker – sofern vorhanden – auf <i>Die Diamantnadeln</i> legen. (Nicht verwendete später nutzen)</li> <li>• <b>Ehre der Königin:</b> Je nach Marker verliert die Königin 1 oder 2 Punkte Ehre sowie ggfs. 1 Arglistkarte für Mylady. Falls Ehre das Richelieu-Feld erreicht ⇒ <b>Musketiere haben verloren</b></li> <li>• <b>Scheitern:</b> Louvre-Marker im untersten Feld: Louvre-Karte abwerfen, nicht besiegte Widersacher auf die Hand, Hinterhaltskarten und Mission aus dem Spiel. Neue Mission (und neue Widersacher) auslegen, Louvre-Marker wieder auf das Startfeld</li> <li>• <b>Erfolg:</b> Mission aus dem Spiel und sofort durch neue ersetzt, neue Widersacher auslegen, Louvre-Marker wieder zurück</li> </ul>
<b>La Rochelle</b> <i>(Ausgelegte Kampfkarten bleiben auch in folgenden Runden liegen)</i>	1 Kampfkarte der Musketiere entfernen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampfkarten (Aktion) auslegen</li> <li>• Phase III: Mylady wirft n rote Würfel (n lt. Zeitmarker) plus ggf. zusätzliche Würfel durch Karten, ein Musketier wirft m blaue Würfel (m = # Kampfkarten plus ggfs. <i>Monsieur de Bassompierre</i>, <math>m \leq 6</math>)</li> <li>• <b>Ergebnis (nur Degen zählen, keine geheimen Fechtstöße, keine Ausrüstung):</b> Differenz der Degen bestimmt Bewegung der La Rochelle-Marker (Richtung und Schrittweite)</li> <li>• <b>Opfer:</b> Jeder Musketier in La Rochelle darf nach dem Werfen 1 seiner Lebenspunkte opfern, um 1 Degen von Mylady aufzuheben</li> <li>• <b>Belohnung:</b> Marker auf letztem Feld links: <b>Mylady gewinnt</b>, auf vorletztem Feld links: Mylady zieht 1 Arglistkarte, auf vorletztem Feld rechts: 1 Heldenmarker für Musketiere, auf letztem Feld rechts: Karte <i>„Alle für einen“</i></li> </ul>
<b>Die Diamantnadeln 1 - Die Herberge zur Goldenen Lilie</b> <i>4 Leere Täuschungsmarker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, sobald ein Musketier zu handeln versucht</li> <li>• 8 Widersacher- und 4 Täuschungsmarker verdeckt auf die 12 Felder verteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vom Gemeinschaftsraum für 1 Aktion auf das 1. Feld eines der 3 Wege (oder auf das letzte leere Feld eines Weges): ggfs. Duell</li> <li>• <b>Heldenmarker:</b> Pro Heldenmarker können drei beliebige Widersachermarker aufgedeckt werden</li> <li>• <b>Erfolg:</b> 4 Schritte eines Weges überwunden; Musketier zieht 2 Abenteuerkarten; Widersachermarker aus dem Spiel und nächstes Teil (2) auslegen</li> </ul>
<b>Die Diamantnadeln 2 - Die Überfahrt nach England</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, sobald ein Musketier zu handeln versucht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Herausforderungen in beliebiger Reihenfolge meistern (Marke gemeistert), dann kann <i>de Wardes</i> herausgefordert werden</li> <li>• <b>Heldenmarker:</b> Für jeden abgeworfenen Heldenmarker sinkt die Herausforderung um 1; Können nicht gegen <i>de Wardes</i> eingesetzt werden</li> <li>• <b>Erfolg:</b> <i>de Wardes</i>-Besieger zieht 2 Abenteuerkarten, nächstes Teil (3) auslegen</li> </ul>
<b>Die Diamantnadeln 3 – Rückkehr nach Paris</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, sobald ein Musketier zu handeln versucht</li> <li>• Je 1 Widersachermarker verdeckt auf jedes der 3 Felder</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Musketier kann sich für 1 Aktion dem <b>ersten</b> anwesenden Gegner stellen, muss aber „blind“ über Anzahl Kampfkarten entscheiden</li> <li>• <b>Heldenmarker:</b> Können als Kampfkarten <b>nach</b> dem Aufdecken des Widersachermarkers eingesetzt werden; können nicht gegen <i>Rochefort</i> genutzt werden</li> <li>• <b>Erfolg:</b> Wer den 3. Gegner besiegt hat, zieht 2 Abenteuerkarten; letztes Teil (4) auslegen</li> </ul>
<b>Die Diamantnadeln 4 - Die Galerien des Louvre</b> <i>4 Fähigkeiten-Marker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rochefort</i> kann eingesetzt werden, sobald ein Musketier zu handeln versucht</li> <li>• 4 Herausforderungsmarker beliebig verdeckt in die obere Reihe</li> <li>• 8 verbliebene Marker auf die 4 Vorzimmer – je 2 auf jedes Zimmer</li> <li>• 3 Marker des 1. Zimmers aufdecken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für jedes Vorzimmer können die Musketiere wählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Eine Herausforderung meistern</li> <li>○ Beide Widersacher besiegen (2 Duelle)</li> <li>○ Geheimgang nutzen: Für 3 Heldenmarker (und 1 Aktion) wird das Vorzimmer überwunden</li> </ul> </li> <li>• Ist eine der Bedingungen erfüllt, wurde das Vorzimmer durchquert, Marker aus dem Spiel und nächstes Vorzimmer wird aufgedeckt</li> <li>• <b>Erfolg:</b> Nach Durchquerung der 4 Vorzimmer <b>gewinnen die Musketiere das Spiel</b></li> </ul>