

# MUSKETIERE

by Franz-Josef Lamminger



Spielanleitung  
Rules of the game

**HEXAGAMES<sup>®</sup>**

## **MUSKETIERE**

### **Für 2 bis 4 Spieler**

Die Musketiere reiten wieder! Im Dienste der Königin gilt es drei wertvolle Edelsteine zu beschaffen. Als Gegenspieler tritt der Kardinal und seine gefürchtete Garde auf. Gelingt es den Musketieren trotzdem die Edelsteine sicher zur Königin zu bringen? Den erfolgreichsten Musketieren winken viele Dukaten als Lohn. Wer aber hinter Schloß und Riegel landet geht leider leer aus.

**Musketiere** - Ruhmreiche Duelle für die Ehre der Königin!

### **Spielmaterial**

55 verschiedene Musketierkarten

15 Karten der „Garde des Kardinals“

3 Edelsteine

3 Gefängnissteine

1 Spielregel

### **Spielverlauf**

Die Spieler entscheiden immer selbst, wieviele Dukaten sie in einem Spiel gewinnen wollen. Edelsteine erhöhen den Wert und bei Gefängnissteinen verliert man seine Dukaten. Insgesamt neun Mal steht man in einem Spiel der Garde des Kardinals gegenüber. Alle Musketiere versuchen gemeinsam den Sieg zu erringen und nur einer von ihnen wird jeweils belohnt. Siegt aber die Garde, landet ein Musketier hinter Schloß und Riegel. Erst nach neun Degenduellen wird sich zeigen, wessen Leistung mit den meisten Dukaten belohnt wird.

### **Spielvorbereitungen**

Je nach Spielerzahl müssen vor jedem Spiel zuerst die folgenden Kardinalskarten aussortiert werden; sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Bei 2 Spielern die Werte 25, 30, 35 und 40.

Bei 3 Spielern die Werte 4, 35 und 40.

Bei 4 Spielern die Werte 4, 5 und 7.

Die übrigen Kardinalskarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel auf die Mitte des Spieltisches gelegt.

Die Musketierkarten werden ebenfalls gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt 12 Karten. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Die Edelsteine und Gefängnissteine legt man ebenfalls auf die Tischmitte.

### **Der Lohn**

Jeder Spieler bestimmt an Hand seiner 12 Karten selbst, wieviele Dukaten er als Lohn für diesen gefährlichen Auftrag erwartet. Dazu wählt man drei beliebige Karten aus und legt sie nebeneinander mit dem Wert nach unten vor sich auf den Tisch. Den aufgedruckten Wert erhält man am Ende „vielleicht“ in Dukaten ausbezahlt, je nachdem, wie erfolgreich man den Auftrag ausgeführt hat.

Die restlichen neun Karten behält man verdeckt in der Hand. Sie werden benötigt, um gegen die Garde des Kardinals zu kämpfen,

### **Die Musketierkarten**

Die 55 Musketierkarten zeigen die Werte „0“ bis „10“. Jeder Wert ist fünf Mal vorhanden. Gleiche Werte unterscheiden sich in der Anzahl der Degen auf den Karten. Hier gibt es 0 bis 4 Degen. Je mehr Degen, umso stärker die Karte.

Im Spielverlauf gilt der höchste Wert auch als höchste Karte. Werden gleiche Werte ausgespielt, gilt die Karte mit den meisten Degen als die höchste.

### **Die Duelle**

Die Musketiere treten immer gemeinsam gegen die Garde des Kardinals an. Dazu wird eine Kardinalskarte aufgedeckt. Diesen Wert müssen die Spieler gemeinsam erreichen oder überbieten. Jeder Spieler wählt geheim eine Karte aus seiner Hand aus. Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Karte auf. Die Karten der Musketiere werden zusammengezählt. Nun gibt es zwei mögliche Ausgänge des Gefechts:

1. Die Summe der Musketierkarten ist **gleich oder höher** als der Wert der Garde. Der Kampf ist gewonnen. Der Musketier mit der

höchsten Karte in dieser Runde erhält dafür einen Edelstein. Bei mehreren gleich hohen Karten gewinnt der Wert mit den meisten Degen. Der Edelstein muß sofort auf eine freie eigene der drei verdeckt ausliegenden Karten plaziert werden. Liegt am Ende des Spieles ein Edelstein auf einer Karte, wird ihr Wert verdoppelt!

2. Die Summe der Musketierkarten ist **niedriger** als der Wert der Garde. Die Musketiere haben das Duell verloren. Der Spieler mit der niedrigsten Karte in dieser Runde muß einen Gefängnisstein nehmen. Bei mehreren gleich niedrigen Karten verliert der Wert mit den wenigsten Degen. Der Gefängnisstein muß sofort auf eine freie der eigenen drei verdeckt ausliegenden Karten plaziert werden. Liegt am Ende des Spieles ein Gefängnisstein auf einer Karte, hat diese den Wert 0.

Liegt einmal keiner der benötigten Steine in der Tischmitte, so muß man ihn von der Karte eines Mitspielers nehmen. Dadurch befreit man einen Musketier eines anderen Spielers, oder aber man nimmt jemanden einen Edelstein weg.

### **Musketiere befreien**

Wer ein Duell gewinnt, kann darauf verzichten, einen Edelstein an sich zu nehmen und stattdessen einen Gefängnisstein von einer eigenen Karte wieder in die Tischmitte legen.

### **Drei Musketiere gefangen**

Sind alle drei Karten eines Spielers mit Gefängnissteinen belegt, so muß dieser Spieler zwar eine Musketierkarte ausspielen, doch wird diese sofort beiseite gelegt und zählt nicht im Kampf gegen die Garde. Die anderen Spieler müssen ohne ihn versuchen, die Duelle zu gewinnen. Sobald aber ein anderer Spieler einen Gefängnisstein nehmen muß, ist der Spieler wieder dabei.

### **Drei Karten belegt**

Gewinnt ein Spieler ein Duell und seine drei Karten sind bereits mit je einem Stein belegt, so muß der Spieler zuerst einen Musketier befreien und einen Gefängnisstein zurück in die Tischmitte legen. Einen Edelstein kann er in dieser Situation nicht an sich nehmen.

**Verliert** ein Spieler aber ein Duell und seine drei Karten sind bereits mit je einem Stein belegt, so muß er einen Edelstein zurück in die Tischmitte legen.

### Drei **Edelsteine**

Gelingt es einem Spieler alle drei Edelsteine zu gewinnen, so beendet er sofort das Spiel, und es kommt zur Wertung!

### **Spielende und Wertung**

Wenn ein Spieler alle drei Edelsteine besitzt, oder wenn alle Spieler ihre neun Karten ausgespielt haben, endet das Spiel und es kommt zur Wertung. Die Spieler decken nun ihre drei verdeckten Karten auf. Befinden sich keine Steine auf den Karten, so erhalten sie den Wert symbolisch in Dukaten ausbezahlt. Karten mit einem Edelstein zählen sogar doppelt. Liegt ein Gefängnisstein auf einer Karte, so beträgt der Wert immer 0. Für jeden Spieler wird nun die Summe notiert.

Sind alle Dukaten notiert, beginnt das nächste Spiel. Wer am Ende eines Spieles 100 oder mehr Dukaten vorweisen kann, gilt als tapferster und erfolgreichster Musketier am Hofe der Königin. Herzlichen Glückwunsch!

Das Spiel **Musketiere** wurde beim „2. Wettbewerb für Spieleautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodice-Spieleclub e.V. 1990“ mit dem **3. Preis** ausgezeichnet.