

# Les 3 Mousquetaires

*"Les ferrets de la Reine"*

## Preview

par Antonin Merieux

Athos, Portos, Aramis et D'Artagnan parviendront-ils à remettre ses bijoux à la Reine avant que celle-ci ne soit obligée de se présenter devant le Roi, son époux ? Ou en seront-ils empêchés par Rochefort, ses gardes, Milady, et les sbires du cardinal de Richelieu ? Tout le suspense du roman de Dumas se retrouve dans le jeu de Pascal Bernard.

Ce n'est pas l'intégralité des aventures des célèbres gentilshommes qui est mise en scène dans Les Trois Mousquetaires, mais une extrapolation à partir du célèbre épisode des ferrets de la Reine (les bijoux, pas une espèce de putois domestique).

### Comment ça marche ?

L'un des joueurs prend le rôle du cardinal et les autres se répartissent ceux des mousquetaires. A chaque tour, le tirage d'une carte détermine l'ordre de jeu des différents personnages ainsi que le nombre d'actions dont dispose le cardinal. Lorsqu'ils agissent, les mousquetaires peuvent se déplacer jusqu'à deux cases, ramasser des objets et en utiliser : la botte pour avancer d'une case supplémentaire, le pistolet pour éliminer un garde ou passage secret. Le cardinal peut quant à lui utiliser ses actions pour faire apparaître de nouveaux gardes ou pour déplacer ceux présents sur le plateau. Si à la fin d'un tour, des personnages adverses se trouvent dans la même pièce, un combat a lieu à coup de dés à six faces, les mousquetaires ayant le bénéfice de la force et leurs ennemis celui du nombre. L'objectif des mousquetaires est que celui qui détient les ferrets parvienne à traverser le palais pour les remettre à la Reine, tandis que son adversaire doit s'efforcer de découvrir lequel d'entre eux les a réellement en sa possession et puisse s'en emparer ou empêcher la progression finale vers la Reine.

La question est alors de savoir si les choses se passeront aussi bien dans le jeu que dans le roman : difficile de faire plus thématique que ça. L'un des joueurs tient le rôle du cardinal tandis que le ou les autres dirigent les mousquetaires. A plus de deux joueurs, ces derniers se distribuent les personnages comme ils l'entendent et oeuvrent ensemble pour une victoire commune.

### Un pour tous...

Du côté des mousquetaires, on est donc dans une ambiance de coopération, à cette différence près que c'est un autre joueur et non le jeu lui-même qui tient lieu d'adversaire commun. Les joueurs

sont libres de se parler, de se montrer leurs pions et d'échafauder des plans autant qu'ils le souhaitent. Leur but est de passer les défenses du cardinal pour remettre à la Reine ses précieux ferrets avant que celle-ci n'ait rejoint le Roi.

Cette course contre la montre est d'ailleurs astucieusement représentée sur le plateau par une figurine représentant la Reine avançant inexorablement le long des quinze cases qui la séparent de son époux. Cet écart peut cependant être raccourci, rendant ainsi la difficulté modulable en fonction des goûts et du niveau des joueurs. Voilà qui est plutôt bienvenu, puisqu'une grande part du plaisir de jeu réside dans l'incertitude et la tension permanentes entre les deux camps. Avec quinze cases, les mousquetaires risquent d'avoir la victoire facile, mais il suffit de réduire la distance d'une seule unité pour





### ...et tous contre un !

rééquilibrer les chances. Au-delà, la pression sera telle que le cardinal sera nettement avantagé.

Il va donc falloir mettre en place une stratégie pour traverser le palais le plus rapidement possible en évitant de laisser tomber les ferrets dans les mains des sbires du cardinal. Pour ce faire, il va falloir utiliser intelligemment les équipements disponibles, avec la possibilité de réaliser des combos pouvant conduire à des tours de jeux spectaculaires. Chaque personnage débute avec un équipement, mais de nombreux autres sont disséminés face cachée dans le palais. Il est bien sûr intéressant d'aller les chercher, mais cela oblige souvent à un détour, et donc à une perte de temps. De plus, quelques-uns de ces équipements peuvent s'avérer être des pièges blessant ou ralentissant les mousquetaires. Enfin, la célèbre devise « un pour tous, tous pour un » fait partie du jeu sous la forme d'une carte joker offrant différents bonus aux quatre héros.

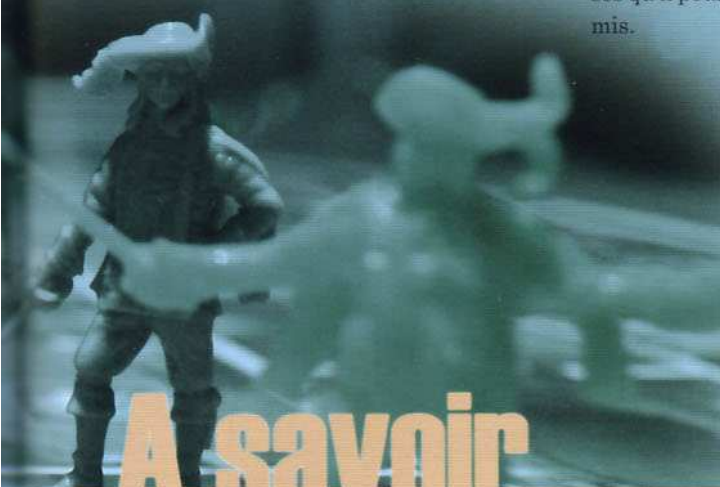
Le rôle du cardinal n'est quant à lui pas le plus facile à tenir, puisqu'il se trouve seul face au reste des participants. Contrairement à ce qui se passe dans des jeux comme Descent ou Heroquest, il n'assume pas la fonction d'un maître de jeu plus ou moins débonnaire mais bien celle d'un véritable adversaire. C'est ce qui rend d'ailleurs le jeu parfaitement jouable à deux.

La principale difficulté pour Richelieu vient de ce qu'il dépend beaucoup des cartes d'ordre de tour piochées : elles déterminent le nombre d'actions dont il dispose. Comme les choses sont bien faites, moins le joueur reçoit d'actions, plus la Reine avance vite, et inversement. Heureusement pour lui, le cardinal dispose d'un paquet de cartes spéciales qui lui est propre et qui fait pendant aux avantages de ses adversaires et de leurs équipements. Actions supplémentaires, possibilité d'utiliser les passages secrets, dés de combat bonus et herse barrant une porte, sont autant de mauvaises surprises qu'il pourra infliger à ses quatre ennemis.

Richelieu peut faire apparaître des séides indéfiniment dans le palais, y compris Rochefort, qui agit comme une sorte de « super-soldat » et la très subtile Milady, qui permet de regarder si un mousquetaire transporte les ferrets ou non. Mais cela n'est possible que sur certaines cases précises, dont les autres joueurs peuvent s'emparer afin de prévenir l'arrivée de renforts. Encore un élément très tactique que les deux camps devront impérativement prendre en compte.

Au final, ce qu'il y a d'étonnant avec les Trois Mousquetaires, c'est que le jeu ait su rester simple malgré les nombreux paramètres sur lesquels il est possible d'agir. Tout colle si bien au thème que la prise en main est complètement intuitive. Malgré une forte présence du hasard, les possibilités tactiques sont réelles et certains choix peuvent s'avérer cruciaux. Enfin, le matériel de jeu, bien que le jeu soit encore en cours d'édition, tient déjà ses promesses, avec de grandes figurines personnalisées pour chacun des personnages, un plateau coloré et lisible et moult autres accessoires.

Avec cette deuxième sortie faisant suite à Héros du Monde, du même auteur, Sirius s'installe donc confortablement parmi les éditeurs avec lesquels il faut compter.



## A savoir

Auteur : Pascal Bernard  
 Editeur : Sirius  
 Joueurs : 2 à 5  
 Age : 10 ans et +  
 Durée : 60 min  
 Prix conseillé : 35 €  
 Disponibilité : Septembre 2009

- La tension croissante au fil du jeu. +  
 - Le thème parfaitement bien rendu.

- Dans de très rares cas, le hasard peut faire que la partie est trop déséquilibrée et que le suspense est absent.

