

# Les 3 Mousquetaires

"Les ferrets de la Reine"



Le thème des trois Mousquetaires révèle d'emblée l'intention de l'éditeur : proposer un jeu classique, accessible voire familial.

## LÉONIDAS VESPERINI

Mais n'en déduisez pas qu'on a affaire à un énième Cluedo rhabillé, c'est bien un vrai jeu coopératif, original et bourré d'action qui nous est proposé, dans la lignée des Space Crusade et autres Hero Quest, le panache des combats à l'épée en plus !

### Un pour tous...

La volonté de s'ouvrir à tous les publics se juge dès l'illustration de la boîte, pas franchement héroïc fantasy et plutôt sage. Le matériel est assez conséquent : un plateau de jeu épais et réussi illustrant les salles du palais du Louvre, huit dés à 6 faces, des cartes, une multitude de pions et surtout, 21 figurines en plastique représentant les Mousquetaires, mais aussi les gardes du Cardinal, Rochefort, Milady et même la Reine. Le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs. L'un des joueurs jouera le camp du Cardinal Richelieu et le ou les autres joueurs joueront les Mousquetaires (soit tous les Mousquetaires dans un jeu à deux, soit un ou deux Mousquetaires dans les autres configurations).

parcourir le palais jusqu'à la salle du Bal, avant que la Reine n'ait terminé son propre parcours qui la mènera jusqu'au Roi. L'un des Mousquetaires, choisi d'un commun accord par les joueurs de son camp, porte secrètement le pion Ferrets (des bijoux que la Reine veut récupérer), les autres pions étant des leurres.



Le jeu propose des cartes d'actions qui retranscrivent l'ambiance du roman et des combats à l'épée !



Les figurines sont de qualité tout à fait satisfaisante pour un jeu de ce type.



À chaque tour de jeu, l'ordre des activations est déterminé par une carte de ce type



Le jeu reprend l'intrigue du roman, à savoir le retour de d'Artagnan à Paris avec les ferrets de la Reine (sortes de bijoux en diamant portés sur des vêtements) qu'il a récupérés à Londres. Louis XIII a demandé à la Reine de les porter lors du bal donné en son honneur, et le Cardinal Richelieu compte bien la discréditer aux yeux du Roi, quand celui-ci réalisera que la Reine ne porte pas les ferrets car ils ont été secrètement offerts au Duc de Buckingham. D'Artagnan et les Mousquetaires doivent les rapporter à la Reine avant le début du bal, et Milady, Rochefort et les gardes du Cardinal doivent les en empêcher.

Excellente initiative : les deux pages de présentation du contexte et des personnages du roman, d'un point de vue strictement historique, puis de celui du roman. On y apprend des choses très intéressantes, et cela rajoute à la profondeur du jeu.

### ...tous pour un !

On se retrouve concrètement dans un jeu de parcours coopératif et de bluff : les Mousquetaires commencent d'un côté du plateau et doivent

Le porteur doit remettre les ferrets à la Reine, les autres Mousquetaires étant là pour l'y aider et pour tromper le Cardinal, qui ne sait pas qui est le vrai porteur. Le joueur qui joue le Cardinal doit trouver quel Mousquetaire porte les ferrets, puis le neutraliser. Il peut aussi gagner en retardant suffisamment les Mousquetaires pour que la Reine arrive sans les ferrets jusqu'au Roi.

Le jeu se déroule en une succession de déplacements des Mousquetaires et d'actions du Cardinal, qui peut envoyer ses gardes et Rochefort combattre les Mousquetaires, mais aussi Milady pour tenter de séduire l'un d'entre eux et le forcer à révéler s'il porte les vrais ferrets. Au début de chaque tour de jeu, on pioche une carte qui détermine l'ordre des actions et le



Chaque Mousquetaire dispose d'un pouvoir spécial qui l'avantage lors des combats : d'Artagnan lance autant de dés que d'adversaires, Porthos a quatre point de vie au lieu de trois, Athos peut relancer un dé lors d'un duel, Aramis annule les touches adverses s'il obtient 1 sur l'un de ses dés. Le Cardinal ne manque pas non plus d'arguments : il pioche régulièrement des cartes spéciales qu'il peut jouer au moment opportun et qui lui donnent des avantages tels que des points d'actions supplémentaires, des bonus au combat (Gardes d'élite), etc. Rochefort, quant à lui, possède un pistolet qui lui permet de tirer avant le combat à l'épée.

nombre de cases que la Reine va parcourir. Le nom de chaque personnage apparaît sur la carte, mais cet ordre change à chaque fois. Chaque Mousquetaire ne joue qu'une seule fois par tour, le Cardinal peut, lui, jouer de une à quatre fois

lors d'un même tour, selon la carte piochée. Quand c'est à lui de jouer, un Mousquetaire peut avancer d'une ou deux salles. Dans certaines salles se trouvent des coffres, qui contiennent des équipements (et parfois des pièges). Ces équipements, qui se défaussent après utilisation, lui confèrent des avantages importants, tels que se déplacer d'une case supplémentaire, emprunter un passage secret, éliminer automatiquement un garde, récupérer un point de vie, battre en retraite, etc. Des combinaisons sont bien sûr possibles, d'autant que les Mousquetaires ont le droit de s'échanger leurs équipements (mais aussi les ferrets !) comme bon leur semble s'ils se trouvent dans la même salle.

Les combats, nombreux, se résolvent par des jets de dés. Les Mousquetaires, qui ont chacun des capacités spéciales, sont fortement avantagés par rapport aux gardes et même Rochefort, mais les Gardes sont beaucoup plus nombreux et reviennent sans cesse. Et si le Cardinal concentre ses forces sur un seul adversaire, celui-ci finit par être vaincu.



### Un jeu coopératif à partir de trois joueurs

Le jeu reste intéressant, quel que soit le nombre de joueurs. Plus on est nombreux, plus l'aspect coopératif prend son importance. À deux joueurs, on est dans un jeu classique d'opposition, où il faut tout calculer et peser le pour ou le contre de chaque décision. À plusieurs joueurs, c'est la bonne coordination qui primera du côté des Mousquetaires. Le jeu semble un peu plus facile pour les Mousquetaires si l'on joue à deux ou trois joueurs, et au contraire plus difficile pour eux si l'on joue à quatre ou cinq. Mais cela reste équilibré, d'autant que le jeu prévoit de moduler le niveau de difficulté par des options très simples à mettre en place (comme diminuer le nombre de cases que doit parcourir la Reine, rajouter des coffres pour les Mousquetaires, rajouter des points d'entrée pour les gardes du Cardinal, etc.).



D'artagnan ou Rochefort, chaque camp dispose d'atouts non négligeables.



Le tout se révèle équilibré, rapide et fun. Il se passe toujours quelque chose, et l'aspect quasi cinématographique est très bien rendu puisque s'enchaînent les actions d'éclat pour les mousquetaires, tandis que le joueur Cardinal n'aura de cesse de recourir au surnombre et aux coups fourrés. Ce jeu a, pour moi, l'avantage de pouvoir



Ca va saigner



plaire aussi bien à un public familial qu'à des habitués de jeux de plateau plus exigeants. Assurément une très bonne surprise, bref un jeu à ne pas rater !

Seul un mousquetaire porte l'écrin qui contient les ferrets