



# MUSKETIERE

Ein Kartenspiel für 2-4 Muskietiere ab 8 Jahren  
von Franz-Josef Lamminger

## Spielidee

Im Dienst der Königin sind die Muskietiere unterwegs, um drei wertvolle Edelsteine zu beschaffen. Doch der Kardinal und seine gefürchtete Garde wollen diese Mission sabotieren. So kommt es zu einer Reihe von Duellen zwischen Muskietieren und Gardisten. Dabei winken den Muskietieren viele Silberstücke als Belohnung. Doch wer hinter Schloss und Riegel landet, geht leer aus.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Muskietiere und kämpfen gemeinsam gegen die Garde des Kardinals. Zu Beginn wählt jeder Spieler drei Handkarten aus, die ihm später Sold in Form von Silberstücken bringen sollen. Dann beginnen die Kämpfe. Dazu wird jeweils eine Gardekarte aufgedeckt. Diesen Wert müssen die Spieler gemeinsam erreichen oder übertreffen, um einen Kampf zu gewinnen. Zur Belohnung erhält der beste Muskietier einen Edelstein, der den Wert einer Soldkarte verdoppelt. Doch sollte ein Kampf verloren gehen, muss ein Muskietier ins Gefängnis, wodurch eine Soldkarte wertlos wird.

## Spielmaterial



55 Muskietierkarten  
(Je 5 x die Werte 0-10, je mit 0-4 Degen)

15 Gardekarten



3 Gefängniskarten

3 Edelsteinkarten



Sollten Sie mehr als einen Durchgang spielen, benötigen Sie noch Zettel und Stift.

## Spielvorbereitungen

Sortieren Sie zunächst je nach Spielerzahl einige **Gardekarten** aus:

- 2 Spieler: 25, 30, 35, 40
- 3 Spieler: 4, 35, 40
- 4 Spieler: 4, 5, 7

Legen Sie die aussortierten Karten beiseite, sie werden nicht benötigt. Mischen Sie alle übrigen **Gardekarten** und legen Sie sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die **Edelstein- und Gefängniskarten** legen Sie ebenfalls dort bereit.

Nun mischen Sie alle **Muskietierkarten** und geben anschließend jedem Spieler verdeckt **12** davon. Die übrigen legen Sie beiseite, Sie werden erst in einem nächsten Durchgang wieder benötigt.

Jeder Spieler schaut sich nun seine 12 Muskietierkarten an und wählt **3** davon als **Soldkarten** aus, die er nebeneinander **verdeckt** vor sich ablegt. Die Werte dieser Karten geben die Anzahl der Silberstücke an, die ein Spieler in diesem Durchgang gewinnen kann. Die übrigen 9 Karten behält jeder Spieler auf der Hand, um damit gegen die Garde des Kardinals zu kämpfen.

## Spielablauf

Decken Sie die **oberste Gardekarte** auf. Ihr Wert gibt an, wie stark die Garde in diesem Kampf ist. Nun wählen **alle Spieler** verdeckt eine **Muskietierkarte** aus ihrer Hand aus und decken diese anschließend **gleichzeitig** auf. **Addieren** Sie die Werte aller Muskietierkarten zusammen.

Ist die Summe **niedriger** als der Wert der Gardekarte, haben die Muskietiere diesen Kampf **verloren**. Der Spieler mit der **niedrigsten** Muskietierkarte (niedrigster Wert, bei Gleichstand niedrigere Degenanzahl) erhält zur Strafe eine **Gefängniskarte**, die er aus der Tischmitte nimmt und quer auf eine **freie Soldkarte** legt.



Ist die Summe der Muskietierkarten **genau so hoch** wie der Wert der Gardekarte **oder höher**, haben die Muskietiere den Kampf **gewonnen**. Der Spieler mit der **höchsten** Muskietierkarte dieses Kampfes (höchster Wert, bei Gleichstand höhere Degenanzahl) erhält zur Belohnung eine **Edelsteinkarte**, die er aus der Tischmitte nimmt und quer auf eine **freie Soldkarte** legt. Er darf auch darauf verzichten, eine Edelsteinkarte zu nehmen, und stattdessen eine eigene Gefängniskarte zurück in die Tischmitte legen.



Athos



Porthos



Aramis

*Beispiel: Die aufgedeckte Gardekarte hat den Wert 18. Athos wählt eine Muskietierkarte mit dem Wert 7, Porthos spielt ebenfalls eine 7, und Aramis eine 5. Die Summe der 3 Karten beträgt 19, damit ist die Garde besiegt. Athos und Porthos haben den höchsten Muskietierwert gespielt; die Karte von Porthos hat 3 Degen, die von Athos nur 2. Somit hat Porthos die höchste Karte gespielt und darf eine Edelsteinkarte auf eine seiner Soldkarten legen.*

*Hätte die Muskietierkarte von Aramis den Wert 3 oder niedriger gehabt, wäre die Summe kleiner als 18 gewesen. Zur Strafe hätte Aramis, der die niedrigste Karte gespielt hätte, eine Gefängniskarte auf eine seiner Soldkarten legen müssen.*

## Sonderfälle

- Sollten Sie eine **Edelstein-** bzw. **Gefängniskarte** nehmen müssen, obwohl in der Tischmitte **keine** mehr liegt, nehmen Sie die Karte von einem **Mitspieler**.
- **Gewinnen** Sie einen Kampf, haben aber **keine freie Soldkarte** mehr, können Sie **keine Edelsteinkarte** nehmen, sondern legen stattdessen eine **Gefängniskarte** in die Tischmitte **zurück**.
- **Verlieren** Sie **ohne freie Soldkarte** einen Kampf, so können Sie **keine Gefängniskarte** nehmen, sondern legen stattdessen eine **Edelsteinkarte** in die Tischmitte **zurück**.

Nach dem Kampf legen Sie die ausgespielten Muskietierkarten zur Seite. Decken Sie eine neue Gardekarte auf und tragen Sie den nächsten Kampf aus.



## Im Gefängnis

Sind Ihre 3 Soldkarten **alle** mit einer Gefängniskarte belegt, spielen Sie zwar weiterhin Muskietierkarten aus, doch diese werden sofort beiseite gelegt und **nicht** zur Summe der Muskietiere addiert! Die anderen Spieler müssen also ohne Sie die Kämpfe bestreiten. Sobald aber ein anderer Spieler eine Gefängniskarte nehmen muss, sind Sie befreit und nehmen wieder am Kampf gegen die Gardisten teil.

## Spielende

Ein Durchgang endet, wenn alle Spieler ihre **9 Muskietierkarten ausgespielt** haben **oder** wenn ein Spieler **alle 3 Edelsteinkarten** besitzt. Nun decken alle Spieler ihre **Soldkarten** auf. Jede Ihrer Soldkarten bringt Ihnen **Silberstücke** im Wert der Karte ein. Lag eine **Edelsteinkarte** auf einer Ihrer Soldkarten, erhalten Sie sogar die **doppelte Anzahl Silberstücke** für diese Karte. Allerdings sind alle Soldkarten **wertlos**, auf denen eine **Gefängniskarte** lag; für diese erhalten Sie keine Silberstücke.

Falls Sie nur eine kurze Partie spielen möchten, gewinnt nun der Spieler mit den meisten Silberstücken. Ansonsten notieren Sie auf einem Zettel die Silberstücke, die jeder Spieler gewonnen hat, und beginnen einen neuen Durchgang. Das Spiel endet dann, sobald am Ende eines Durchgangs mindestens ein Spieler 100 Silberstücke oder mehr erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Silberstücken ist der Gewinner.



## Impressum

**Autor:** Franz-Josef Lamminger ([www.lamminger-spiele.de](http://www.lamminger-spiele.de))

**Illustration:** Dennis Lohausen ([www.dennis-lohausen.de](http://www.dennis-lohausen.de))

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

**Realisation:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

Ein besonderer Dank geht an den Hippodice Spieleclub e. V. ([www.hippodice.de](http://www.hippodice.de)) für seinen Autorenwettbewerb.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele