

# Cartaventura

## LES TROIS MOUSQUETAIRES

### PRESENTATION

«Cartaventura-LesTroisMousquetaires» est un **jeu coopératif** dans lequel vous revivez l'histoire du film « Les Trois Mousquetaires - d'Artagnan ». Vous vivez ensemble la même aventure en incarnant **le même personnage**. Vous discutez et prenez vos décisions **ensemble**.

Pendant la partie, la **lecture des cartes** vous permettra d'avancer dans l'histoire et vous proposera des choix. Il n'y a pas de tour de jeu ou de meneur. Vous êtes libres de choisir la manière dont vous lisez (chacun votre tour, une partie sur 2 ou tout simplement de laisser ce rôle au meilleur acteur...). De la même manière, lorsque vous avez des choix à faire, discutez ensemble et choisissez la manière qui vous convient le mieux pour choisir (la majorité, un choix sur deux...).

### BUT DU JEU

Le scénario propose 4 fins, mais une seule d'entre elles est une véritable **Victoire**. Il vous faudra plusieurs parties et explorer des **Fins alternatives** avant de pouvoir atteindre la carte **Victoire**.

1

### MISE EN PLACE

Poser le paquet de carte au centre de la table, sans le mélanger ni le retourner. Pour démarrer la partie, retournez la carte 1, puis lisez-la. Une fois lue, retournez-la et reposez-la sur le paquet pour masquer les cartes suivantes.



### COMMENT JOUER

Lorsque vous piochez ou retournez une carte, regardez tout d'abord l'icône, en haut à gauche de la carte, pour savoir quoi faire.



### IL EXISTE 4 TYPES DES CARTES

#### CARTE IMMÉDIAT ⚡ :

Les cartes principales du jeu ; ce sont elles qui font avancer l'histoire. Lorsque vous en piochez une, **lisez-la intégralement, puis suivez la consigne** (vous aurez parfois un choix à faire).

#### CARTE OBJET 🖐️ :

Les cartes Objet représentent **les étapes clés de votre aventure** : les personnages rencontrés, les objets trouvés, etc. Après avoir lu une carte Objet, et suivi ses consignes s'il y en a, **gardez-la devant vous**.

2

#### CARTE PLAN 🗺️ :

Lorsque vous piochez une carte plan, vous devez :

1. La poser sur la table.
2. Piocher les cartes indiquées par la rose des vents, en bas à droite.
3. Placer ces cartes autour de la carte plan aux emplacements indiqués, à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous.





#### CARTE ACTION ⚙️ :

Les cartes Action représentent vos possibilités pour orienter l'histoire. Choisissez une Action et suivez **scrupuleusement, et dans l'ordre, les instructions associées**. Certaines cartes Action vous demanderont, par exemple, de piocher, retourner ou défausser des cartes. Continuez à lire et à suivre les instructions des prochaines cartes, tant qu'il y en a, **mais ne faites QUE ce qui est indiqué**.

Lorsque vous n'avez plus d'instructions à suivre, il est temps de choisir une nouvelle carte Action parmi celles visibles sur la table.

3

## TEST

Le jeu vous demandera parfois si vous avez un certain nombre de Bravours  ou d'Intrigues 

Comptez alors les symboles visibles sur :

- toutes les cartes posées sur la table
- la carte que vous êtes en train de lire
- toutes les cartes dans la défausse.

**Dans tout les cas, ne retournez pas ces cartes.**

Si vous réussissez le test, lisez le texte en rouge, sinon lisez le texte noir (sans lire le texte rouge).



**+2**

**TABLE**

**+1**

**DÉFAUSSE**

**LECTURE**

**4**

*Exemple : Carte lue : 1 Bravours  
Cartes sur la table : 2 Bravours  
Dans la défausse : 2 Bravours  
TOTAL : 5 BRAVOURES*

## DÉFAUSSER UNE CARTE

Quand le jeu vous demande de « Défausser » une carte, placez-la sur le côté, dans une pile de défausse. Vous ne pourrez plus la lire.

**Attention : lorsque vous défaussez une carte, ne la retournez pas !  
Laissez la dernière face lue face visible.**

Quand le jeu vous demande de « Remplacer » une carte, défaussez celle-ci et posez la nouvelle au même emplacement.

## FIN DE PARTIE

Lorsque votre partie est terminée (que vous ayez atteint ou non une fin), suivez les instructions au dos de la carte 35 afin de préparer le jeu pour une nouvelle partie. Vous serez prêt pour rejouer et tenter d'atteindre la victoire grâce à votre expérience.

## CRÉDITS

« Les Trois Mousquetaires - d'Artagnan »

« Les Trois Mousquetaires - Milady »

Un film de Martin Bourboulon

Scénario, adaptation et dialogues de

Matthieu Delaporte et Alexandre de la Patellière

D'après le chef-d'œuvre d'Alexandre Dumas

© 2023 CHAPTER 2 - PATHE FILMS - M6 FILMS

CARTAVENTURA

Auteur : Thomas Dupont

Scénariste : Pierre Buty

Illustrateur : Guillaume Bernon

BLAM !

Directeur éditorial : Simon Villiot

Directeur artistique : Claude Lucchini

Communication : David Lajarge - Salomé Lasbroas

Relecture : Bénédicte Sinturel - Muriel Sétien



10  
DONNEZ  
DU  
RECYCLEZ

ASSOCIATION  
OU  
MAGASIN  
OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedegamesdechets.fr](http://quefairedegamesdechets.fr)

## DÉCOUVREZ DES AVENTURES HISTORIQUES IMMERSIVES AU FORMAT POCHE.



## CARTAVENTURA CLASSIQUE 70 CARTES

LHASSA : VOYAGEZ EN INDE AVEC ALEXANDRA DAVID-NEEL  
VINLAND : DÉCOUVREZ L'AMÉRIQUE AVEC ERIK LE ROUGE  
OKLAHOMA : PARCOUREZ LE FAR WEST AVEC BASS REEVES  
CARAVANES : EXPLOREZ LE DÉSERT AVEC IBN BATTUTA  
HOLLYWOOD : TRAVERSEZ LES ÉTATS-UNIS DE CHARLIE CHAPLIN  
VERSAILLES : FUYEZ LA COUR DE LOUIS XIV

## CARTAVENTURA ODYSSEE 105 CARTES

POUR PARTAGER L'HISTOIRE  
EN FAMILLE, DÈS 6 ANS.

LE TRÉSOR DE LIBERTALIA :

INCARNEZ UN PIRATE À LA RECHERCHE DE LIBERTÉ

LE SECRET DES PHARAONS :

VISITEZ L'ÉGYPTE ANTIQUE ET PROTÉGEZ SES TRÉSORS



Cartaventura est une gamme de jeu créée par Thomas Dupont et illustrée par Guillaume Bernon et Jeanne Landart.