



2 de Mayo

Un jeu de Daniel Val

Pour 2 joueurs âgés de 12 ans et plus - Durée : 20mn

Traduction française Cédric Blaise alias Limp – www.jedisjeux.net

Note: Les règles présentes dans la boîte, en anglais et en espagnol, proposent deux pages d'histoire pour se mettre dans l'ambiance et apprendre un petit peu.

Introduction

Ce jeu est une simulation historique des événements qui se sont déroulés le 2 Mai 1808.

Ce jour là, les civils madrilènes, accompagnés de rares unités militaires espagnoles, se sont rebellés contre l'occupation française et les troupes de Napoléon.

Un joueur va contrôler les forces espagnoles et l'autre les françaises.

Le jeu se termine après 10 tours, chacun représentant 30 minutes de vie réelle.

Chaque tour est divisé en 4 phases : Préparation, Ordres, Mouvements et Résolution.

A la fin des 10 tours le joueur jouant l'armée française l'emporte si :

- Tous les pions espagnols ont été éliminés.
- Chaque zone de Madrid (zones 1, 6, 16 et 20) sont occupées par au moins une armée française.
- Le joueur français a perdu moins de 4 armées/unités (cette condition pouvant changer avec certaines cartes du jeu)

Si une ou plusieurs de ces conditions n'est pas respectée, c'est le joueur qui joue les espagnols qui remporte la partie.

Matériel

- Un plateau de jeu, divisé en 21 zones.
- 41 cubes en bois : 30 bleus (représentant les troupes françaises), 10 rouges (représentant les espagnols), et 1 cube en bois brut pour servir de compte-tour.
- 22 cartes événements : 11 Françaises (au dos bleu) et 11 espagnoles (au dos rouge)
- 2 cartes "aide de jeu" .
- 1 piste servant de compte tour.

Note: Les flèches présentes à l'extérieur de la ville indiquent les entrées de la ville pour les forces françaises (ceci débute au troisième tour)

Définitions et autres précisions :

Les cubes seront appelés " unités " durant cette règle. Une ou plusieurs unités présentes dans une zone sera appelée " troupe ". Le joueur espagnol joue avec les troupes rouges et le joueur français avec les troupe bleues.

Si une carte vient à contredire un point de règle alors la carte est prioritaire et devient " règle ". Sauf indication contraire, une carte est défaussée après usage. Toujours sauf indication contraire, les joueurs peuvent avoir en main et/ou jouer autant de cartes qu'ils le souhaitent. Et bien entendu, on ne peut défausser des cartes depuis sa main... sauf indication contraire.

Une zone " contestée " est une zone dans laquelle se trouvent une troupe espagnole et une française.

Avant de débiter

Placez les forces en présence ainsi :

- Pour les forces françaises (cubes bleus) :

1 cube dans la zone 10.

2 cubes dans les zones 1, 6, 11 et 19.

D'autres cubes entreront en action à partir du troisième tour (jusque là, aucun ordre ou mouvement ne peut leur être donné) . Ils sont par troupe de 5 unités, chaque troupe étant adjacente aux zones 1, 6, 16 et 20.

- Pour les forces espagnoles (cubes rouges) :

1 cube dans chacune des zones suivantes : 4, 8, 9, 10, 12, 15, 17 et 20.

Les cubes restants (un bleu et deux rouges) pourront être éventuellement joués suite à certaines cartes actions.

Placez le cube de bois non peint sur la case 1 de la piste servant de compte-tour. Le joueur espagnol prend la carte José Blas Molina y Soriano et le joueur français une de son choix entre Artillery et Mariscal Murat qu'il garde en main, l'autre retournant dans son paquet de cartes.

Chaque joueur mélange le paquet de cartes de son adversaire (Rappel : les cartes à dos rouge sont celles du joueur espagnol et les bleues celles du français). Si le joueur français a choisi la carte Artillery et souhaite la jouer de suite, il la montre et la laisse visible pour le restant de la partie. Après ça, le jeu reprend à la phase " ordre " du tour en cours.

Tour de jeu

Phase 1 : Préparation

Durant cette phase, les deux joueurs peuvent piocher la première carte de leur paquet (le paquet de cartes est posé face cachée et non visible) Note : Durant le premier tour, les joueurs ne piochent pas de cartes puisqu'ils commencent avec une carte chacun. Si un joueur possède trois cartes de moins que son adversaire (ou une différence supérieure) il peut choisir d'interdire la pioche d'une carte à son adversaire, auquel cas lui non plus ne pioche pas. Note : les cartes portant la mention " Play Immediately " doivent être jouées dès qu'elles sont piochées.

Phase 2 : Ordres

Durant cette phase, chaque joueur écrit secrètement les ordres de mouvement de ses troupes sur une feuille de papier (des feuilles sont livrées avec le jeu). A moins qu'une carte événement ne spécifie autre chose, les règles de mouvement sont les suivantes :

- Ecrivez d'abord la zone de départ suivie d'une flèche et ensuite la zone d'arrivée. Exemple : pour déplacer un groupe de la zone 4 à la zone 5 il faut écrire 4 -> 5.
- Les troupes se déplacent d'une zone vers une autre zone qui leur est adjacente.
- Les troupes espagnols ne peuvent pas se scinder : elles restent toujours groupées. Une troupe française peut se scinder pour se déplacer d'une zone vers deux nouvelles zones (adjacentes) différentes.
- Tous les ordres doivent être remplis. Si un joueur fait une erreur et ne peut exécuter la totalité de ses ordres, alors la totalité de ses ordres est annulé pour ce tour.
- Le joueur espagnol peut donner des ordres de mouvement à toutes ses troupes (mais n'en ai pas obligé) mais le joueur français ne peut donner des ordres de mouvement qu'à deux de ses troupes. Note : Les troupes françaises présentes dans les zones 14, 15 et 16 peuvent être déplacées sans être comptées comme un mouvement de groupe (il s'agit un peu en quelque sorte d'action gratuite.) Attention : seuls les déplacements depuis ces zones sont gratuits; les déplacements vers ces zones comptent dans la limite de déplacement.
- Chaque mouvement de troupe est considéré comme un ordre de mouvement de troupe. Ainsi si une troupe française se scinde pour aller dans deux zones distinctes, cela coûte au joueur français ses deux actions d'ordre de mouvement. De la même façon, déplacer des troupes de l'extérieur de la ville vers Madrid est également considéré comme un ordre de mouvement.
- Les joueurs doivent donc noter tous leurs ordres de mouvement mais n'ont pas à signaler la quantité d'unités déplacée d'une zone à l'autre, même si une scission française a lieu (le joueur français choisit lors de la résolution le nombre d'unité alloué à chaque zone, ce nombre ne pouvant pas être zéro) Note : S'il joue la carte événement La turba se dispersa, le joueur espagnol doit écrire le nombre de cubes allant dans chaque zone. (ex : s'il a 3 cubes dans la zone 5, il peut par exemple écrire 2 cubes 5 ->4 et 1 cube 5-> 9)

Phase 3 : Mouvements

Durant cette phase les deux joueurs révèlent simultanément les ordres qu'ils ont écrit. Les joueurs peuvent alors jouer des cartes événements de leur choix. Les ordres de mouvements sont ensuite exécutés.

Pour des raisons pratiques (et aussi logiques : les espagnols, civils, se déplacent selon leur bon vouloir tandis que les français attendent les ordres), le joueur espagnol exécute ses ordres de mouvement en premier. Il peut évidemment regarder ceux planifiés par le joueur français et jouer ses cartes événement en conséquence.

Quand il déplace une de ses troupes depuis une zone contestée, le joueur espagnol est tenu d'y laisser la moitié de ses unités (arrondi au supérieur). Les troupes françaises ne peuvent quant à elles jamais quitter une zone contestée.

Le joueur français choisit le nombre d'unités exécutant chaque ordre de mouvement après que le joueur espagnol ait terminé son tour.

Cas particulier: *Si deux troupes opposées (une française et une espagnole) se déplacent durant le même tour l'une vers la zone de l'autre, seule une des deux troupes va pouvoir valider son ordre de mouvement (le joueur ne déplaçant pas sa troupe pourra cependant jouer ses autres ordres de mouvements dans ce cas là). C'est qui déplacera le plus grand nombre d'unités qui déplacera ses unités (au joueur français de décider donc combien d'unités il déplacera alors) EX : le français a 3 cubes en zone 2 et va en déplacer en zone 3. L'espagnol a un cube en zone 3 qu'il souhaite déplacer en zone 2. Le joueur français décide de déplacer deux unités. L'unité espagnole ne bouge donc pas et est rejointe par les deux unités françaises. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a la plus grande initiative qui l'emporte (l'initiative correspond au nombre d'unités adverses détruites.) Si l'égalité persiste, c'est le joueur espagnol qui est considéré avoir l'initiative. Le tour du jeu reprend ensuite normalement.*

Les unités ne peuvent se déplacer plusieurs fois dans un même tour (il vous faut vous imaginer qu'elles se déplacent toutes en même temps). Ainsi si vous notez 4->5 et 5->7 les cubes partant de la zone 4 resteront dans la zone 5 et ne pourront pas aller dans la zone 7 ce tour-ci.

Phase 4 : Résolution

Une fois les mouvements résolus, il se peut que des zones soient occupées par des unités françaises ET espagnoles. On les nomme " zones contestées ". Durant la phase 4, il se peut qu'il y ait des victimes (unités retirées du jeu) dans ces zones contestées. Une fois ces éventuelles victimes retirées le tour prend fin et le marqueur servant de compte-tour est déplacé d'un cran. Si avant de se déplacer le marqueur se trouve déjà sur la case 10 alors la partie est terminée et un vainqueur peut être déclaré.

Durant la phase de résolution, les joueurs calculent les forces des troupes se trouvant dans les zones contestées.

La force de chaque troupe est égale au nombre d'unités la composant à laquelle s'ajoutent les éventuels bonus de certaines cartes événement.

Si une troupe possède une force supérieure à celle de son adversaire mais moins du double, le groupe le plus faible perd une unité.

Si une troupe possède une force supérieure du double ou plus que celle de son adversaire, ce dernier ne perd pas une mais deux unités.

Si une troupe possède une force trois fois supérieure, il occasionne la perte de 3 unités et ainsi de suite...

En cas de force égale, aucune perte n'est occasionnée.

La résolution a lieu à chaque tour, qu'il y ait eu ou pas des changements dans la zone et ce tant qu'il y a une troupe de chaque camp présente dans la zone.

Cartes événements

Les cartes Événements peuvent être jouées durant la ou les phases indiquées sur chacune d'entre elles. Si aucune phase n'est spécifiée, alors la carte peut être jouée à n'importe quel moment de la partie si les éventuelles conditions sont remplies. Il n'y a aucune restriction sur le nombre de cartes qu'un joueur peut jouer lors d'un tour ou d'une phase. Les cartes avec la mention " Play this card immediately " doivent être jouées dès qu'elles sont piochées; c'est obligatoire !

Fin de la partie

La partie prend fin à la fin du dixième tour. Pour connaître le vainqueur, relisez les conditions de victoire du joueur français mises en gras dans l'introduction de cette règle (première page) ...