



Gra **2 de Mayo** (czyt. Dos de Mayo) jest historyczną symulacją wydarzeń z dnia drugiego maja roku 1808. Tego to dnia mieszkańcy Madrytu w ramię z niewielkim oddziałem armii hiszpańskiej wznieśli powstanie przeciwko okupującym miasto francuskim oddziałom Napoleona.

2 de Mayo jest grą dla dwóch graczy. Jeden z nich kontroluje siły hiszpańskie, drugi zaś francuskie. Gra toczy się przez 10 tur i trwa około 30 minut (każda tura oddaje 30 minut rzeczywistego powstania). **Każda tura dzieli się na cztery fazy: Przygotowanie, Rozkazy, Ruch i Rozstrzygnięcie.**

**Na koniec dziesiątej tury gracz dowodzący Francuzami wygrywa jeśli zachodzą wszystkie poniższe warunki: wszystkie siły hiszpańskie są wyeliminowane z gry, wszystkie pola dostępu do Madrytu (czyli pola 1, 6, 16, 20) są zajęte przez co najmniej jeden francuski oddział.** Gracz kontrolujący siły francuskie nie stracił czterech lub więcej oddziałów (Ten ostatni warunek może być modyfikowany przez karty). **Jeśli jakikolwiek z powyższych warunków nie zachodzi – grę wygrał gracz dowodzący Hiszpanami.**

#### **Zawartość pudełka:**

- Plansza przedstawiająca dawny plan Madrytu podzielony na 21 pól. Uwaga: pola 14, 15 i 16 są to pola specjalne dostępne tylko dla sił francuskich.
- Strzałki na zewnątrz murów miejskich wskazują wjazdy do Madrytu dla odpowiednich sił francuskich (startujących w turze trzeciej). Dwie strzałki na zewnątrz pola 6 są tylko w celu zgodności historycznej – nie powodują one specjalnego działania pola numer 6 na wojska francuskie.
- 41 drewnianych kostek: 30 niebieskich (reprezentujących oddziały francuskie) oraz 10 czerwonych (reprezentujących Hiszpanów) oraz 1 kosteczkę do odliczania tur.
- 22 karty wydarzeń (11 francuskich – niebieskich oraz 11 czerwonych – hiszpańskich)
- 2 karty pomocy
- 1 kartę z licznikiem tur
- tę instrukcję.

#### **Definicje:**

- Jedna drewniana kostka reprezentuje oddział.
- Jedna lub więcej kostek tego samego koloru na jednym polu to „grupa”.
- Grający Francuzami kontroluje niebieskie grupy, Hiszpanami – czerwone.
- Jeśli karta jest sprzeczna z instrukcją, tekst na karcie ma pierwszeństwo.
- Polem Konflikty nazywa się pole na którym znajdują się zarówno czerwone jak i niebieskie oddziały.
- Jeśli na karcie nie jest napisane inaczej, jest ona odrzucana zaraz po jej zagranium.
- Nie ma żadnych ograniczeń co do ilości kart posiadanych ani zagrywanych przez graczy w jednej turze, z wyjątkiem ograniczeń zawartych na kartach oraz zagrywania ich we właściwej turze.
- Odrzucanie kart posiadanych przez gracza nie jest dozwolone, dopóki nie zachodzi odpowiednie wydarzenie (i.e. *Colaboracion con les franceses*).

## Rozpoczęcie gry:

Siły początkowe należy rozmieścić w następujący sposób:

- Siły Francuskie (niebieskie kostki)

2 na polu nr.1

2 na polu nr.6

1 na polu nr.10

2 na polu nr.11

2 na polu nr.19

- dodatkowe siły francuskie rozmieszczone poza murami Madrytu: (te kostki nie mogą zostać poruszone przed turą 3. Począwszy od tury 3 można wydawać im rozkazy i ruszać wchodząc do Madrytu poprzez przesunięcie ich na odpowiednie przylegające pola.

5 kostek przed polem numer 1

5 kostek przed polem numer 6

5 kostek przed polem numer 16

5 kostek przed polem numer 20

- Siły hiszpańskie

1 na polu nr.4

1 na polu nr.12

1 na polu nr.8

1 na polu nr.15

1 na polu nr.9

1 na polu nr.17

1 na polu nr.10

1 na polu nr.20

Pozostałe dwie czerwone kostki oraz jedna niebieska leżą obok planszy i mogą wziąć udział w grze w wyniku zagrania pewnych kart wydarzeń w trakcie rozgrywki.

Czarną kosteczkę należy położyć na karcie z licznikiem tur na polu 1. Gracz dowodzący Hiszpanami otrzymuje kartę *Jose Blas Molina y Soriano*, jako swoją akcję w czasie Fazy Przygotowania w pierwszej turze. Gracz dowodzący Francuzami wybiera jedną kartę z dwóch: *Artillery* lub *Marisca Murat* i zatrzymuje ją, drugą odkłada z powrotem do swojej talii.

Każdy z graczy tasuje talię przeciwnika. Jeśli Francuzi posiadają kartę *Artillery* i chcą ją zagrać od razu, gracz musi pokazać ją i pozostawić odkrytą przez całą grę. Potem gra toczy się począwszy od Fazy Rozkazów tury pierwszej.

## Faza 1 – Przygotowanie.

Podczas Fazy 1 obaj gracze mogą ciągnąć kartę ze swojej talii wydarzeń (trzeba pamiętać że w turze pierwszej Francuzi wybierają pomiędzy *Artillery* i *Marisca Murat* a Hiszpanie otrzymują *Jose Blas Molina y Soriano* zamiast normalnego dobierania losowej karty z talii. Jeśli jeden z graczy ma o trzy karty mniej niż przeciwnik, ten może zabronić mu dociągnięcia karty.

UWAGA: Jeśli gracz ma dokładnie trzy karty mniej niż jego przeciwnik, albo dociąga kartę (i jego przeciwnik może dociągnąć kartę) albo odbiera przeciwnikowi możliwość dociągnięcia karty.

## Faza 2 - Rozkazy

Podczas Fazy Rozkazów gracze zapisują na kartce papieru, w sekrecie, rozkazy wydane swoim siłom. Dopóki karty wydarzeń tego nie zmieniają, zasady rządzące poruszaniem się są następujące:

- Zapisz rozkazy zawierające pole rozpoczęcia, strzałkę w prawo i pole docelowe. Na przykład by poruszyć grupę z pola 4 na pole 5 zapisz: 4->5.
  - Grupy poruszają się z pola na którym się aktualnie znajdują, na dowolne przylegające pole (lub pola) na mapie. Na przykład oddział lub grupa znajdująca się na polu 4 może poruszyć się dowolne z pól: 3,2,8 lub 4. Nie może się natomiast poruszyć w tej turze na pola 7 lub 9, ponieważ nie przylegają one do pola 4.
  - Hiszpańskie grupy NIE MOGĄ ruszyć się w dwóch różnych kierunkach. Innymi słowy, gdy tylko Hiszpańskie oddziały spotkają się na jednym polu nie mogą się już rozdzielić (wyjątek: karta *La Turba se dispersa* pozwala to jednorazowo wykonać).
  - Francuskie grupy mogą się rozdzielać i poruszać w kilku różnych kierunkach z tego samego pola.
  - Wszystkie spisane rozkazy muszą zostać wykonane. Jeśli gracz popełnił błąd i nie może wykonać zapisanego rozkazu WSZYSTKIE jego rozkazy zostają unieważnione.
  - Gracz dowodzący siłami hiszpańskimi może wykonać ruch każdą Hiszpańską jednostką na planszy. Gracz dowodzący Francją może poruszyć JEDYNIĘ DWIE spośród jego grup. To ograniczenie nie dotyczy grup francuskich rozpoczynających ruch z pól 14,15,16. Na przykład, jeśli Francja ma grupy na polach 6(2 oddziały), 20(4 oddziały) 19(2 oddziały) oraz 14(3 oddziały), następujący zestaw rozkazów może zostać wykonany: 6->5; 20->17; 14->7; 14->12; 14->15. Warto pamiętać, że ruchy z pól 14,15,16 nie liczą się do maksymalnego limitu rozkazów, które może wykonać gracz dowodzący Francją.
  - Poruszanie sił francuskich spoza Madrytu na odpowiednie pola liczy się jako rozkaz ruchu.
  - Gracze są zobowiązani do zapisywania pól startowych i docelowych dla swoich oddziałów, nie muszą zapisywać ilości oddziałów je wykonujących. Hiszpania, jako że jej siły nie mogą zostać rozdzielone w zwykłym przypadku porusza się wszystkimi oddziałami z pola startowego na pole docelowe.
- UWAGA: Dla karty *La turba se dispersa*, trzeba zapisać ilość rozdzielających się rozdziałów. Na przykład, jeśli Hiszpania ma 3 oddziały na polu 5, można wydać rozkaz: 2 oddziały 5->4; 1 oddział 5->9

### Faza 3 - Ruch

Podczas fazy ruchu obaj gracze równocześnie odkrywają swoje spisane rozkazy. W tym momencie gracze mogą zagrywać karty wydarzeń. Następnie wykonywane są rozkazy.

Dla wygody gracz dowodzący Hiszpanią zwykle wykonuje rozkazy jako pierwszy, jednakże może spoglądać na rozkazy gracza francuskiego oraz zagrane w tej turze karty.

- Gdy Hiszpania wychodzi z Pola Konflikty musi pozostawić co najmniej połowę (zaokrąglając w dół) swoich oddziałów na polu za sobą.
- Francja NIGDY nie opuszcza Pola Konflikty
- Francja może wybrać ilość oddziałów wykonujących indywidualnie rozkaz po zakończeniu ruchu wojsk hiszpańskich. Na przykład: Grupa francuska na polu 14 z 6 oddziałami ma następujące rozkazy: 14->7; 14->9; 14->15. Gracz może więc przenieść 1 oddział na pole 7, drugi na pole 9 i pozostałe na pole 15. Albo, na przykład, jedno na pole 7, dwa na pole 9 oraz jeden na pole 15 pozostawiając 2 oddziały na polu 14. Ruchem niezgodnym z zasadami będzie poruszenie 1 oddziału na pole 7, pięciu na pole 9 i żadnego na pole 15, ponieważ trzeba wykonać wszystkie rozkazy co najmniej jednym oddziałem.
- Jeśli dwie przeciwne grupy poruszają się na pole z którego każda startowała (na przykład jeśli francuska grupa z pola 2 planuje ruch na pole 3, na którym znajduje się hiszpańska grupa, której rozkaz kieruje ją na pole 2), tylko jedna z grup wypełnia rozkaz ruchu. Mniejsza grupa

pozostanie na swym miejscu a większa wykona rozkaz ruchu. Na przykład: grupa francuska składająca się z trzech oddziałów na polu 2 planuje wykonać ruch na pole 3, gdzie jest pojedynczy oddział hiszpański, który ma rozkaz ruszyć się na pole 2. Francja decyduje się poruszyć dwoma oddziałami. W efekcie hiszpańska grupa pozostaje na polu 3, a dwa francuskie oddziały wchodzi na to pole z pola 2.

- Jeśli grupy są równoliczne, rusza się gracz posiadający inicjatywę.
- Inicjatywę posiada ten gracz, który wyeliminował z gry w trakcie dotychczasowej rozgrywki więcej oddziałów przeciwnika. Jeśli i pod tym względem jest remis, uznaje się, że to Hiszpania ma inicjatywę.
- Grupa hiszpańska może opuścić Pole Konflikту (pole na którym znajdują się zarówno hiszpańskie jak i francuskie oddziały), lecz musi pozostawić za sobą co najmniej POŁOWĘ (zaokrąglając w górę) oddziałów.
- Grupa francuska nie może opuścić Pola Konflikту.
- Oddziały nie mogą poruszać się więcej niż raz na turę (wyjątek: karta *Caballeria*).

#### **Faza 4 - Rozstrzygnięcie**

W trakcie wykonywanych ruchów wojsk, mogą pojawić się pola, na których są zarówno francuskie jak i hiszpańskie oddziały. Pola te zwane są Polami Konflikту. W czasie fazy 4 gracze mogą ponosić straty na tych właśnie polach. Po rozstrzygnięciu strat, aktualna tura kończy się i znacznik tur zostaje przesunięty na następne pole. Jeśli znacznik jest na polu 10 - gra kończy się i wyłaniany jest zwycięzca.

- W fazie rozstrzygnięcia gracze obliczają siłę swoich grup w Polu Konflikту.
- Siła każdej grupy jest równa ilości oddziałów oraz wartości zagranych kart.
- Jeśli jakaś grupa ma co najmniej jeden punkt siły więcej niż grupa przeciwnika, ale mniej niż 2 razy więcej punktów siły niż grupa przeciwnika na tym samym polu, jeden oddział usuwany jest ze słabszej grupy.
- Jeśli grupa ma dwa razy więcej siły niż grupa przeciwnika, dwa oddziały są usuwane ze słabszej grupy.
- Jeśli grupa ma trzy razy więcej siły niż - usuwane są trzy oddziały, i tak dalej.
- Jeśli grupy mają tę samą ilość oddziałów, żadna z nich nic nie traci.
- Rozstrzygnięcie następuje na każdym polu na którym znajdują się grupy obu graczy na początku fazy 4, nawet jeśli żadna z nich nie poruszyła się w tej turze na to lub z tego pola.

#### **Karty Wydarzeń.**

Karty Wydarzeń mogą być zagrywane podczas fazy(lub faz) podanych na karcie. Jeśli na karcie nie jest wyszczególniona faza, karta może zostać zagrana w dowolnym momencie, jeśli zawarte na niej warunki są wypełnione. Nie ma ograniczeń co do ilości zagranych kart przez jednego gracza w turze czy w fazie. Karta z poleceniem: "Zagraj kartę natychmiast" musi zostać zagrana natychmiast, jak tylko zostanie dociągnięta.

#### **Koniec Gry**

Na końcu Tury 10 należy sprawdzić podane wyżej warunki zwycięstwa.

Projekt gry "Dos de Mayo": Daniel Val Garijo, Wydanie i produkcja: Gen X Games

Tłumaczenie instrukcji dla REBEL.pl: Rafał Szczepkowski

Podziękowania:

Chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej gry oraz obywatelom Madrytu.