



Un jeu de Daniel VAL

REGLES

Présentation

Note du traducteur : ces règles comportent quelques modifications afin d'apporter quelques erratas / clarifications provenant de la FAQ trouvée sur le site web BGG.

Notes historiques

Ce jeu est une simulation historique des événements qui se sont déroulés le 2 Mai 1808. Ce jour là, les civils madrilènes et quelques unités militaires espagnoles se sont rebellés contre les troupes d'occupation françaises de Napoléon.

Déroulement du Jeu

Dos de Mayo est un jeu pour 2 joueurs. Un joueur contrôle les forces espagnoles et l'autre les forces françaises. Le jeu dure 10 tours pour 30 minutes de jeu (note historique : chaque tour représente environ 30 minutes de temps réel).

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

Conditions de Victoire

A la fin du Tour 10, le joueur Français l'emporte si toutes ces conditions sont remplies :

- Toutes les forces espagnoles (cubes) ont été éliminées,
- Toutes les zones d'accès vers Madrid (zones 1, 6, 16 et 20) sont occupées par au moins un cube Français,
- Le joueur Français a perdu moins de 4 cubes (cette dernière condition est sujette à modification par certaines cartes Evènement).

Si l'une de ces conditions n'est pas respectée à la fin du Tour 10, le joueur Espagnol l'emporte.

Clarification : même si le joueur Français élimine toutes les unités Espagnoles sur le plateau de jeu avant le tour 10, cela ne signifie pas pour autant qu'il a gagné. Le joueur Français doit, au tour 10, occuper les zones 1, 6, 16, 20 et il ne doit rester aucune force Espagnole sur le plateau de jeu. Avec les bonnes cartes en main, le joueur Espagnol peut stopper les ordres de mouvement Français, même s'il ne reste pas à ce moment d'unités Espagnoles sur le plateau de jeu !

Matériel

- Un plateau représentant l'ancienne carte de Madrid, divisée en 21 zones. Note : les zones 14, 15 et 16 sont gérées spécifiquement dans le cadre des déplacements Français.

- Les flèches à l'extérieur de la cité indiquent les entrées dans la ville pour les forces Françaises (commençant au Tour 3).
- 41 cubes en bois : 30 bleus (représentant les troupes Françaises), 10 rouges (représentant les civils et troupes Espagnols), et 1 cube non peint comme marqueur de tour.
- 22 cartes Evènements : 11 Françaises (verso bleu) et 11 Espagnoles (verso rouge)
- 2 cartes d'aide de jeu
- 1 piste pour le comptage des tours de jeu
- 1 règle de jeu

Définitions

- Un cube de bois fait référence à une « unité ».
- Une ou plusieurs unités présentes dans une zone fera référence à un « groupe ».
- Le joueur Français contrôle les groupes bleus et le joueur Espagnol les groupes rouges.
- Si une carte et un point de règle se contredisent, le texte de la carte a la priorité sur le texte de règle.
- Une zone « contestée » est une zone où se trouvent des cubes Français et Espagnols.
- Sauf indication contraire, une fois jouée, une carte est défaussée.
- Il n'y a pas de limite quant aux cartes qu'un joueur peut avoir en main ou jouer durant un tour, du moment que les conditions sur les cartes soient respectées, et que les cartes soient jouées durant la phase appropriée de chaque tour.
- Défausser une carte depuis sa main est interdit, sauf indication contraire (par exemple, la carte « Colaboracion con los franceses »).

Préparation Initiale

Les forces en présence doivent être placées comme suit :

Pour les forces Françaises (cubes bleus) : 1 cube dans la zone 10 ; 2 cubes dans les zones 1, 6, 11 et 19.

Pour les forces Françaises arrivant en renfort, placées à l'extérieur de Madrid : Ces cubes ne peuvent pas être l'objet d'un ordre ou d'un déplacement jusqu'au Tour 3. Au début du Tour 3, des ordres peuvent leur être attribués et ils peuvent être déplacés dans Madrid dans leur zone adjacente correspondante, à raison de 5 cubes par zone, dans les zones 1, 6, 16 et 20.

Pour les forces Espagnoles (cubes rouges) : 1 cube dans les zones 4, 8, 9, 10, 12, 15, 17 et 20.

Note : les cubes restants (1 bleu et 2 rouges) sont mis de côté et sont susceptibles d'entrer en jeu durant la partie suite à l'exécution de cartes d'Evènements de recrutement.

Placez le cube de bois non peint sur la case Tour 1 de la piste correspondante. Le joueur Espagnol prend la carte « José Blas Molina y Soriano », en tant qu'action durant la Phase de Préparation du premier Tour. Le joueur Français doit choisir une carte à garder en main entre les cartes « Artilleria » et « Mariscal Murat », l'autre étant remise dans son paquet de cartes.

Chaque joueur mélange le paquet de cartes de son adversaire. Si le joueur Français a choisi la carte « Artilleria » et souhaite la jouer de suite, il doit la montrer et la laisser visible pour le restant de la partie. Après cela, le jeu continue avec la Phase Ordres du premier Tour.

Exemple de Tour de Jeu (description des 4 phases)

Phase 1 : Préparation

Durant la Phase Préparation, les deux joueurs peuvent piocher une carte Événement de leur paquet respectif. Note : pour le Tour 1 exclusivement, il faut suivre les indications du paragraphe précédent.

Si un joueur possède (en main) trois cartes de moins que son adversaire (ou plus), il peut interdire à son adversaire de piocher une carte (clarifications apportées ci-dessous) :

- si un joueur a **exactement** 3 cartes de moins que son adversaire, il peut soit piocher une carte (et son adversaire aussi) **ou** bien interdire à son adversaire de piocher une carte (si lui-même n'en pioche pas),
- si un joueur a 4 cartes de moins (ou plus) que son adversaire, il peut piocher une carte **et** interdire à son adversaire de piocher une carte,
- les cartes portant la mention " Play Immediately " doivent être jouées dès qu'elles sont piochées.

Phase 2 : Ordres

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit secrètement les ordres de mouvement de ses troupes sur la feuille d'ordres prévues à cet effet (note du traducteur : 1 seule est fournie avec le jeu, pensez à la photocopier avant utilisation). A moins qu'une carte Événement ne spécifie autre chose, les règles régissant les mouvements sont les suivantes :

- Ecrivez d'abord la zone de départ, puis une flèche pointant vers la droite, et enfin la zone d'arrivée. Par exemple, pour déplacer un groupe de la Zone 4 à la Zone 5, un joueur doit écrire « 4→5 ».
- Les groupes se déplacent d'une zone vers une autre zone qui leur est adjacente. Par exemple, un cube ou un groupe de cubes en Zone 4 peut se déplacer vers l'une de celles-ci : 2, 3, 5 et 8. Il ne pourrait pas se déplacer durant ce tour dans la zone 7 ou 9, parce qu'elles ne sont pas adjacentes à la Zone 4.
- Un groupe Espagnol **ne peut pas** se scinder. Cependant, il y a une exception avec la carte « La Turba se Dispersa » qui le permet une fois.
- Un groupe Français peut se scinder en plusieurs, avec des déplacements vers plusieurs zones différentes à partir de la même zone de départ.
- Tous les ordres doivent être réalisés. Si un joueur fait une erreur et ne peut exécuter la totalité de ses ordres, alors ils sont tous annulés pour ce tour.
- Le joueur Espagnol peut planifier et exécuter des ordres de mouvement pour chacun de ses groupes présents sur le plateau. Le joueur Français peut planifier et exécuter des ordres de mouvement **seulement pour deux** de ses groupes. Mais cette limitation ne s'applique pas aux groupes Français pour lesquels les mouvements débutent dans les zones 14, 15 et 16. Par exemple, si le joueur Français avait des groupes dans les Zones 6 (2 cubes), 14 (3 cubes), 19 (2 cubes) et 20 (4 cubes), l'ensemble de des ordres suivants serait correct : 6→5, 20→17, 14→7, 14→12, 14→15. Souvenez-vous seulement que ces mouvements débutant (et non arrivant) en Zones 14, 15 et 16, ne sont pas comptabilisés et par conséquent limités.

- Chaque ordre de mouvement compte comme un mouvement de groupe. Par exemple, si le joueur Français écrivait les ordres « 5→7 » et « 5→9 », cela constituerait les seuls ordres de mouvement (hors exception) de ce joueur pour ce tour. Déplacer des groupes Français de l'extérieur de Madrid vers leur zone d'entrée correspondante compte également comme un ordre de mouvement.
- Il est seulement demandé aux joueurs de noter la zone de départ et la zone d'arrivée de leurs mouvements, pas le nombre de cubes exécutant le mouvement. Dans le cas du joueur Espagnol, puisque ses groupes ne peuvent se scinder, il déplace normalement tous ses cubes de la zone de départ vers la zone d'arrivée.

Note : en ce qui concerne l'événement « La turba se dispersa », le joueur Espagnol doit écrire le nombre de cubes allant dans chaque zone. Par exemple, s'il a 3 cubes en Zone 5, il pourrait écrire les ordres : « 2 cubes 5→4 » et « 1 cube 5→9 ».

Phase 3 : Mouvement

Durant la Phase Mouvement, les deux joueurs révèlent simultanément les ordres qu'ils ont écrits. Les joueurs peuvent alors jouer des cartes Événement de leur choix. Les ordres de mouvement sont ensuite exécutés.

Pour des raisons pratiques, le joueur Espagnol exécute généralement ses ordres de mouvement avant le joueur Français, bien qu'il soit autorisé à regarder les ordres planifiés par le joueur français, et jouer ainsi ses cartes Événement en conséquence.

- Quand il quitte une zone contestée, le joueur Espagnol doit y laisser la moitié de ses cubes (arrondie au supérieur).
- Un groupe français ne peut **jamais** quitter une zone contestée.
- Le joueur Français choisit le nombre de cubes exécutant chaque ordre, une fois que tous les ordres de mouvement du joueur Espagnol sont terminés. Par exemple, un groupe Français en Zone 14, avec 6 cubes, suit les ordres suivants : 14→7, 14→9, 14→15, ce qui pourrait donner 1 cube vers la Zone 7, 2 cubes vers la Zone 9 et 1 cube vers la Zone 15, laissant 2 cubes en Zone 14. Ces mouvements seraient illégaux : 1 cube vers la Zone 7, 5 cubes vers la Zone 9 et aucun cube vers la Zone 15, parce que tous les ordres écrits doivent être exécutés à travers le déplacement d'au moins 1 cube.
- Si deux groupes ennemis se déplacent, durant le même tour, l'un vers la zone de départ de l'autre, et vice-versa, seul un des groupes pourra exécuter son ordre de mouvement. Ce sera celui exécutant le déplacement avec le plus de cubes. Par exemple, un groupe Français composé de 3 cubes en Zone 2 planifie un déplacement en Zone 3, où se trouve un groupe Espagnol composé d'un seul cube, et qui a l'ordre de se déplacer en Zone 2. Le joueur Français décide de déplacer deux cubes. Le cube Espagnol reste donc en Zone 3, où l'y rejoignent les deux cubes Français. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant l'initiative qui l'emporte, l'initiative étant détenue par le joueur ayant éliminé le plus de cubes ennemis. Et s'il y a encore égalité, l'initiative est donnée au joueur Espagnol.
- Les cubes ne peuvent se déplacer qu'une seule fois dans un même tour (exception : la carte Française « Caballeria »). En d'autres termes, les ordres « 4→5 » et « 5→7 » ne permettent pas de déplacer des cubes de la Zone 4 vers la Zone 5 puis ces mêmes cubes de la Zone 5 vers la Zone 7.

EXEMPLE DE JEU

Phase 4 : Résolution

Une fois les mouvements effectués, il peut y avoir des zones occupées par des unités Françaises et Espagnoles. Ces zones sont appelés "Zones Contestées". Durant la phase 4, il peut se produire des pertes (cubes retirés du jeu) dans ces Zones Contestées. Après avoir résolu les pertes, le tour en cours prend fin et le marqueur de tour se déplace d'une case. Si le marqueur se trouvait déjà sur la case 10 avant déplacement, alors la partie est terminée et un vainqueur est déclaré.

- Durant la Phase Résolution, les joueurs calculent les forces des groupes se trouvant dans les Zones Contestées.
- La force de chaque groupe est calculée, elle est égale au nombre de cubes le composant, à laquelle s'ajoutent d'éventuels bonus de cartes Événement ayant été jouées.
- Si un groupe possède une force supérieure, mais moins du double, à celle de son adversaire, le groupe de celui-ci perd un cube.
- Si un groupe possède une force supérieure, et du double ou plus que celle de son adversaire, le groupe de celui-ci perd deux cubes.
- Si un groupe possède une force supérieure, et du triple ou plus que celle de son adversaire, le groupe de celui-ci perd trois cubes, etc.
- En cas de force égale, les deux groupes ne souffrent d'aucune perte.
- Une résolution a lieu à chaque tour pour toute Zone Contestée au début de la Phase 4.

Cartes Événement

Les cartes Événement peuvent être jouées durant la ou les phases indiquées sur celles-ci. Si aucune phase n'est spécifiée, la carte peut alors être jouée n'importe quand, du moment que toutes les conditions sont remplies. Il n'y a aucune limite 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 de suite, lorsqu'elles sont piochées durant la Phase Préparation.

Fin du Jeu

A la fin du Tour 10, vérifiez les conditions de victoire comme indiqué en début de règles.

Tour 1

Après la mise en place du jeu, Phil et Karsten tire leur camp au hasard. Phil jouera les forces Espagnoles, et par conséquent prend la carte « José Blas Molinas y Soriano » de sa pioche. Karsten choisit la carte « Artilleria ». Après avoir mélangé les pioches de chaque joueur, Karsten annonce qu'il joue la carte « Artilleria », et la laisse visible près du plateau de jeu.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 9→14, 15→14, 12→14, 17→15
- Karsten : 6→7, 19→16

Ceci nous rappelle que le joueur Français a une limite de 2 mouvements, à moins que ceux-ci ne débutent dans les Zones 14, 15 ou 16, clairement indiqué sur le plateau.

Durant la Phase Mouvement, les 2 joueurs révèlent leurs ordres et les exécutent. Donc, tous les cubes Espagnols en Zones 9, 12 et 15 convergent en Zone 14, et le cube en Zone 17 va en Zone 15. De plus, Phil joue la carte « José Blas Molinas y Soriano », et l'utilise sur son cube en Zone 10. L'effet de cette carte s'étend jusqu'à la Phase Mouvement du prochain tour, donc la carte est laissée visible pour le rappeler. Karsten déplace 2 cubes de la Zone 6 à la Zone 7, et 2 autres de la Zone 19 à la Zone 16.

Dans la Phase Résolution, la seule zone contestée est la Zone 10, mais grâce à la carte jouée par le joueur Espagnol, il n'y a aucune perte occasionnée au groupe Espagnol (souvenez-vous que la force du Français dans cette zone est égale à « 3 » grâce à la carte « Artilleria »).

Tour 2

Durant la Phase Préparation, les 2 joueurs décident de piocher une carte. Phil obtient la carte « Las Manolas de la Puerta de Toledo », il est donc content d'avoir gardé un cube en Zone 20. C'est une joie de courte durée puisque Karsten pioche la carte « Colaboracion con los Franceses », qui est immédiatement jouée, et oblige le joueur Espagnol à défausser sa seule carte.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 10→17, 8→9, 14→12
- Karsten : 16→15, 11→12, 7→9

Durant la Phase Mouvement, les 2 joueurs révèlent leurs ordres et les exécutent, en commençant par le joueur Espagnol. Le cube en Zone 10 va en Zone 17 (note : ceci n'est possible que grâce à la carte « José Blas Molina y Soriano » qui a été jouée au tour précédent, car normalement la moitié des cubes - arrondie au supérieur - doit être laissée en arrière lorsqu'un groupe Espagnol quitte une Zone Contestée), le cube en Zone 8 va en Zone 9, et les 3 cubes en Zone 14 vont en Zone 12. Ce dernier mouvement est « chanceux ».

Analysant la situation, le joueur Français décide de déplacer seulement 1 cube de la Zone 11 à la Zone 12. Il déplace aussi 2 cubes de la Zone 16 à 15 et 2 cubes de la Zone 7 à la Zone 9. Par conséquent, il en ressort que 3 Zones sont contestées (9, 12 et 15).

Durant la Phase Résolution, les forces en présence sont calculées dans chaque Zone Contestée, et les pertes sont allouées. Dans la Zone 9, le français a une force de 2 (avec 2 cubes) tandis que l'Espagnol n'a qu'une force de 1. L'Espagnol y perd donc son cube. La même chose arrive dans la Zone 15. Dans la Zone 12, au contraire, l'Espagnol dispose d'une force de 3 et le Français d'une force de 1, et donc le cube Français est éliminé.

Tour 3

Durant la Phase Préparation, les 2 joueurs décident de piocher une carte. Phil obtient la carte « Un tiesto mata al hijo del General Legrand », et Karsten pioche la carte « Paz, Paz...que todo esta compuesto ».

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 12→11, 17→9, 20→17
- Karsten : →16, 9→15

Durant la Phase Mouvement, le joueur Espagnol déplace ses 3 cubes de la Zone 12 à la Zone 11, 1 cube de la Zone 17 à la Zone 9, et 1 cube de la Zone 20 à la Zone 17 (errata). Le joueur Français déplace 2 cubes de la Zone 9 à la Zone 15, et 5 cubes dans la Zone 16, puisque ceux-ci sont situés à l'extérieur de Madrid et adjacents à la Zone 16. Il est intéressant de noter, qu'à cause du contrôle simultané par le Français des Zones 15 et 16, et de la carte « Artilleria » active, le joueur Espagnol ne peut entrer dans ces Zones, à moins qu'elles ne deviennent vacantes ou que la carte « Los Presos de la Carcel de la Corte » ne soit utilisée.

Durant la Phase Résolution, le cube Français en Zone 11 est éliminé.

Tour 4

Durant la Phase Préparation, les 2 joueurs décident de piocher une carte. Phil obtient la carte « Capitan Luis Daoiz », et Karsten pioche la carte « La Turba se dispersa ». Cette dernière carte doit être jouée immédiatement pour permettre au joueur Espagnol de scinder le groupe en Zone 11.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 2 cubes 11 →14, 9→7, 17→18
- Karsten : →1, 16→15, →6

Durant la Phase Mouvement, Phil déplace 2 cubes de la Zone 11 à la Zone 14 (il est capable de scinder ce groupe grâce à la carte « La Turba se dispersa »), le cube de la Zone 17 à la Zone 18, et celui de la Zone 9 à la Zone 7. Ensuite, 5 cubes Français arrivent en Zone 1, et 5 autres dans la Zone 6 depuis l'extérieur de Madrid. Karsten déplace aussi 3 cubes de la Zone 16 à la Zone 15.

Il n'y a pas de Zone Contestée, donc aucun conflit à résoudre.

Tour 5

Durant la Phase Préparation, Phil tire la carte « Los Presos de la Carcel de la Corte ». Kartsen décide de ne pas piocher.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 18 →19, 11→13, 14→12, 7→5
- Karsten : 15→14, 15→9, 6→7, 6→5

Durant la Phase Mouvement, Phil déplace ses cubes. Et, après analyse, Karsten déplace 1 cube de la Zone 6 à la Zone 7, 3 cubes de la Zone 6 à la Zone 5, 1 cube de la Zone 15 à la Zone 9 et 5 cubes de la Zone 15 à la Zone 14.

Durant la Phase Résolution, seulement la Zone 5 est contestée, et le cube Espagnol est éliminé.

Tour 6

Durant la Phase Préparation, Kartsen décide encore une fois de ne pas piocher, tandis que Phil tire la carte « El Alcalde de Mostoles ». Maintenant, le joueur Français a 3 cartes de moins que le joueur Espagnol. A moins que Phil joue une de ses cartes, Karsten pourrait empêcher Phil de piocher une carte dans la prochaine Phase Préparation.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 12 →15, 4→3
- Karsten : 1→2, →20

Durant la Phase Mouvement, Phil joue la carte « Los Presos de la Carcel de la Corte », afin de se déplacer de la Zone 12 à la Zone 15, et contrer ainsi la carte « Artilleria » en jeu. Il déplace aussi le cube de la Zone 4 à la Zone 3. Karsten déplace 5 cubes dans la Zone 20, depuis l'extérieur de Madrid, et 6 cubes de la Zone 1 à la Zone 2.

Durant la Phase Résolution, 1 cube Français est éliminé en Zone 15, et ceci annule les effets de la carte « Artilleria » pour les Zones 15 et 16 car elles ne sont plus simultanément sous contrôle Français. Si elles revenaient sous contrôle Français, les effets de la carte « Artilleria » seraient à nouveau appliqués aux Zones 15 et 16.

Tour 7

Durant la Phase Préparation, Kartsen voit que son plan d'empêcher Phil de piocher plus de cartes a échoué, parce que Phil a joué une carte au tour précédent, et par conséquent, il ne détient plus que 2 cartes de plus que Kartsen. Malgré cela, Kartsen décide de ne pas piocher, tandis que Phil tire la carte « Los Soldados se escapan de los cuarteles », qui n'est plus jouable puisque le jeu en est déjà au Tour 7.

Durant la Phase Ordres, chaque joueur écrit ce qui suit :

- Phil : 15 →16, 13→16, 19→16,
- Karsten : 16→19, 20→18, 14→15, 2→3

Durant la Phase Mouvement, le joueur Espagnol déplace 2 cubes de la Zone 15 à la Zone 16, et 1 de la Zone 13 à la Zone 16. D'un autre côté, l'ordre « 19→16 » n'est pas rempli car le joueur Français déplacent 2 cubes de la Zone 16 à la Zone 19 (et repousse par conséquent le seul cube Espagnol). Sans compter que Karsten déplace 5 cubes de la Zone 14 à la Zone 15, 6 cubes de la Zone 2 à la Zone 3, et 4 cubes de la Zone 20 à 18.

Durant la Phase Résolution, 2 cubes Espagnols sont éliminés : 1 cube en Zone 3 même si le joueur Espagnol joue la carte « Capitan Luis Daoiz », et 1 autre cube en Zone 19.

Tour 8

Durant la Phase Préparation, Phil pioche une carte (il le peut car il a joué une carte durant le tour précédent, et n'a donc pas conséquent pas plus de 3 cartes que le joueur Français). La carte est « Teniente Jacinto Ruiz ». Comme 3 cubes Français ont déjà été éliminés, et comme le joueur Espagnol peut aussi jouer la carte « El Alcalde des Mostoles », Phil joue les 2 cartes à la fois, ce qui lui permet de remporter la victoire.