

2^{de} Mayo

Rule Book
Historical Notes
Designer's Comments



Gryphon
GAMES



gen



2 de Mayo

2 de Mayo - это историческая симуляция событий 2 мая 1808 года. В этот день мирные жители Мадрида и несколько подразделений испанской армии восстали против французских оккупационных войск Наполеона.

ВВЕДЕНИЕ

2 de Mayo - это игра для двух игроков, в которой один игрок управляет Испанскими войсками, а другой игрок управляет Французскими войсками. Игра длится 10 ходов и около 30 минут; каждый ход представляет собой примерно 30 минут реального времени. Ходы разделены на четыре фазы: Подготовка, Приказы, Движение, Разрешение.

ПОДГОТОВКА

Белый маркер хода на значение 1 трека.

1 синий и 2 красных кубика вне поля (могут войти позже в игру, с помощью карт).

Игроки кладут необходимые кубики в области на поле:

Французский игрок кладет 1 кубик в область 10 и 2 кубика в каждую из областей 1, 6, 11 и 16 (всего 9 кубиков). В дополнение размести 5 кубиков снаружи доступной области, по соседству с областями 1, 6, 16 и 20 (всего 20 кубиков).

Испанский игрок кладет 1 кубик в каждую область 4, 8, 9, 10, 12, 15, 17, 20 (всего 8 кубиков).



Испанский игрок получает карту **Jose Blas Molina y Soriano**. Французский игрок выбирает

карту **Artillery** или **Marshall Joachim Murat**. Примечание об **Artillery**: «контролировать» область означает быть единственным с кубиками в ней.

Французский игрок получает синюю колоду лицом вниз после того, как испанский игрок перемешивает ее. Испанский игрок получает красную колоду лицом вниз после того, как Французский игрок перемешивает ее.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (4 ФАЗЫ)

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Решите, кто будет тянуть карту: игроки могут запретить своему противнику тянуть карту, если у противника на 3+ больше карты, чем у них. Однако, если игрок, у которого на 3 карты меньше, хочет вытянуть карту, его противник также может выбрать вытянуть (время: итерация до достижения соглашения или раскрытие решения одновременно).

- **Исключение:** никто не тянет карту в первый ход. Игроки одновременно берут по одной карте со своих колод.

ПРИКАЗЫ ДВИЖЕНИЯ

Игроки (тайно) записывают приказы движения для своих отрядов («начало → конец»).

Исключение: когда Испанский игрок может в исключительном порядке разделить группу (карта Mob Disperses), он должен указать, сколько отрядов перемещается и куда (например, «5 → 6 (3 кубика)»).

Официальное правило: между Palacio (10) и Plaza (15) нет связи, несмотря на улицу, которая их соединяет. Эта улица и ее выделение просто напоминает о том, что граничащие области 9 и 17 связаны, если Артиллерия не действует.

Французский игрок:

- Может записать до двух приказов (либо для двух групп, либо для одной).

Исключение: можно отдать любое количество приказов, начинающихся в темных областях 14, 15 или 16 (основные артерии), может быть отдано в дополнение к вышеупомянутому.

- Может разделять группы. Пример: группа отрядов в области 14 может быть приказано разделиться на области 12 и 15, в то время как некоторые кубики остаются в области 14.
- Нет необходимости указывать количество перемещающихся отрядов (им не нужно всем покидать свою исходную область, но должен переместиться хотя бы 1 отряд).
- Не может покинуть область, если в ней присутствует Испанская группа.

- Области за пределами Мадрида аналогичны другим областям (все или часть кубиков можно вводить и т.д.). Но это можно начинать делать только с 3-го хода.

Испанский игрок:

- Может отдать приказ всем группам.
- Не может перемещать кубики из группы в две разные области (без разделения).
- Может выйти из областей с Французскими кубиками, но должен оставить половину (округляя вверх) кубиков своей группы на месте.

ДВИЖЕНИЕ

Игроки одновременно раскрывают свои приказы.

Все отряды по сути двигаются одновременно, но Испанский игрок обычно разыгрывает все свои движения в первую очередь. Это позволяет Французскому игроку выбрать количество кубиков, которые перемещаются (оно должно быть ненулевым) после движения Испанцев.

Если две противоположные группы пытаются поменяться местами, например, Французская группа в области 2 пытается переместиться в область 3, а Испанская группа в области 3 пытается переместиться в область 2, большая группа перемещается, а меньшая группа остается на месте. В случае равенства, сторона с инициативой начинает двигаться, а другая остается:

- Инициатива принадлежит стороне с наименьшим количеством потерянных кубиков,
- и если равенство, инициативу имеет Испанская сторона.

РАЗРЕШЕНИЕ

Если у Французов и Испанцев есть группы в одной области, эта область считается спорной. Разрешить потери, проверив силу (кубики + модификаторы):

- У Французов и Испанцев равенство: нет эффекта
- У одной стороны больше сил, чем другой: уберите 1 кубик у более слабых сил.
- У одной стороны, по крайней мере, в два раза больше сил, чем у другой. Удалите 2 кубика у более слабой силы.
- У одной стороны, по крайней мере, в три раза больше сил, чем у другой. Удалите 3 кубика у более слабых сил.
- И так далее ... (примените только одно наиболее возможное удаление).

КОНЕЦ ИГРЫ

Французский игрок выигрывает, если все следующие условия выполняются после 10

хода:

- Все Испанские кубики были уничтожены, и
- Все зоны доступа в Мадрид (1, 6, 16, 20) заняты (хотя бы одним французским кубиком), и
- Французский игрок не потерял 4 или более кубиков (испанские карты могут понизить это до 3 или более кубиков).

В противном случае Испанский игрок выигрывает!

F.A.Q

Область= Зона

Правила, кажется, используют слово «область», в то время как карты используют слово «зона». Оба относятся к пронумерованным местоположениям на карте.

Вы можете разыграть карту сразу после ее добора

Карту можно использовать в той же фазе подготовки, когда вы ее взяли.

Предотвратите вытягивание карт противника, если у него на 3 (или более) карты больше, чем у вас

Если у вашего оппонента на 3+ больше карт, чем у вас, вы можете запретить ему тянуть. Это правило применяется всегда на этапе подготовки, поэтому, если у вашего оппонента на 3 карты больше, чем у вас, и вы тянете, он также может тянуть.

Конечно, только карты в вашей руке учитываются в зависимости от размера руки, а не сыгранные карты, которые имеют постоянный эффект (например, «Артиллерия»).

Подробная последовательность: решили предупредить, решили вытянуть, тяните одновременно.

Игрок, у которого на 3 или более карт меньше оппонента, сначала объявляет, кто может взять карты.

Затем оба игрока говорят, тянут ли они карты. (В маловероятном решении один основывает свое решение на том, что делает другой, продолжайте повторять свой ответ, пока вы оба не согласитесь, или напишите и покажите свои решения одновременно.)

Затем они тянут свои карты одновременно.

В этот момент карты разыгрываются по желанию, и, если возникает конфликт времени, тот, кто разыграл первым, выполняет свой эффект первым. Или игрок с инициативой (см. Раздел «Движение») сначала разыгрывает свои

карты.

Розыгрыш по желанию может быть противоречивым/огорчающим, например, Французская карта «разыграй немедленно» «Colaboración con los Franceses», которая заставляет Испанского игрока сбросить карту. Если Испанский игрок быстрее, он может разыграть карту, прежде чем Французы заставят его сбросить карту.

Сброс открытый

Каждая сыгранная или сброшенная карта попадает в колоду сброса лицом вверх, чтобы игроки знали, какой была последняя сыгранная или сброшенная карта.

Приказ группе из 1 отряда, которой приказано покинуть оспариваемую область, недействителен

Если Испанская группа имеет только 1 единицу и ей приказано покинуть оспариваемую область, то приказ является недействительным (поскольку вы должны оставить половину группы округленной в большую сторону, и каждый приказ перемещения должен вызывать перемещение как минимум одной единицы).

Дубликаты одинаковых приказов недействительны

Можно представить себе ситуации, когда игрок может захотеть написать два одинаковых приказа («от 2 до 3; от 2 до 3»), например, в качестве защиты от карты противника отмены приказа. Но это незаконно.

Количество ваших приказов из области не может быть больше, чем количество ваших кубиков в этой области.

Это более или менее подразумевается правилами (поскольку каждый приказ перемещения должен вызывать перемещение хотя бы одного кубика), но чтобы сделать это явным: в области должно быть столько кубиков, сколько приказов выходит из этой области.

Противоборствующие группы на границе не затрагиваются другими группами

Если Французская группа перемещается из области X в Y, а Испанская группа перемещается из области Y в X, любые другие группы, перемещающиеся в или из областей X или Y, не имеют значения. Только размеры двух групп, перемещающихся между X и Y, определяют, какая группа (большая) будет перемещаться, а какая (меньшая) будет блокироваться и не двигаться.

Разрешение боя основанное на силе, а не только кубиках

Правила Резолюции гласят: «Если у групп одинаковое количество кубиков, ни одна из групп не страдает от уничтожения кубиков». Конечно, это означает, что группы имеют одинаковую силу (кубики + модификаторы силы карт).

SPANISH EVENT CARDS

"Molina y Soriano" (отменить Фазу Разрешения) против **"Fuego cerrado"** (Повторить Фазу Разрешения)

Смотрите "Fuego Cerrado" ниже.

«**Capitan Luis Daoiz**» работает только в областях 2, 3, 4

В тексте на английском языке карты «Capitan Luis Daoiz» не указано требование, чтобы она использовалась только для зоны 2, 3 или 4.

Jacinto Ruiz можно играть только после уничтожения 3 французских отрядов

Карта Ruiz не говорит, когда ее можно разыграть. Карта может быть разыграна в любое время после уничтожения 3-х Французских отрядов и либо:

у Испанского игрока также есть "El Alcalde de Móstones", чтобы играть с ней

или же

Французская карта "Fusilamientos" была разыграна.

Таким образом, если условия карты выполнены, но было уничтожено менее 3 Французских отрядов, Испанский игрок по-прежнему не может играть Ruiz. (Таким образом, существует риск, что они потеряют карту Ruiz через Французскую карту «Colaboración con los Franceses», что заставит Испанию сбросить случайную карту.)

«Presos» (без Фазы Разрешения) и «Fuego cerrado» (повторение Фазы Разрешения)

Смотрите "Fuego Cerrado" ниже.

"Las soldados se escapan" (новый отряд) против "Artilleria" (без движения в области 15/16)

Хотя «Artilleria» предотвращает движение в области 15 и 16, она не препятствует появлению нового отряда «Las soldados se escapan» в

областях 15 или 16.

"Las Manolas de la Puerta de Toledo" - Испанский отряд не должен начинать в Зоне 20

Если испанский отряд начинает и остается в Зоне 20, или если в Зоне 20 нет Испанского отряда и Испанский отряд переходит в Зону 20 во время фазы движения, эту карту можно использовать. (Но если Испанские отряды стартуют в Зоне 20 и уходят, карту нельзя использовать.)

«Un tiesto mata al hijo del General Legrand» может повлиять на движение за полем

Французский игрок может выбрать входящую вне поля группу, которая будет группой, которая оставляет одну единицу на месте (так что она останется за полем).

"Ordenes Inteceptadas" должна быть разыграна перед выполнением приказов

На карте написано «Разыграй эту карту в Фазе Движения». В частности, Испанский игрок отменяет написанный приказ до того, как приказы будут фактически выполнены.

«Heroínas» должны быть разыграны до того, как приказы будут выполнены

На карте написано «Разыграть эту карту в Фазе Движения» (1-е изд.) Или «Разыграть эту карту до конца Фазы Движения» (2-е изд.). Точнее, испанский игрок должен разыграть ее до того, как выполнятся приказы.

FRENCH EVENT CARDS

«Ordenes de Napoleon» может активировать блокирующие силы «Artillery»

Предположим, Французы имеют Artilleria и контролируют зону 16, но 15 пустая, следовательно, в настоящее время Испанцы могут перейти с 9 в 17, поэтому Испанский игрок отдает приказ переместится с 9 в 17. В начале фазы движения Французский игрок видит Испанские приказы и решает разыграть «Ordenes de Napoleon», поставив кубик в 15. Затем Испанский ход блокируется / отменяется из-за эффекта Artillery. (Внезапная незаконность этого хода не отменяет остальных Испанских приказов, поскольку на момент написания приказ был законным).

«Ordenes de Napoleon» может поставить кубик, где есть только Испанские кубики, чтобы помешать их выходу

Если карта используется для сброса

Французского кубика, где есть только Испанские кубики, которым приказано выйти из этой области, то в результате половина (округленных в большую сторону) Испанских кубиков должна остаться на месте, как если бы Французский кубик был там при написании приказов. Приказ не признан недействительным; половина (округленная вниз) все еще покидает область.

«Murat» не меняет другие правила приказа; он просто дает 5 приказов

Приказы из темных областей 14, 15, 16 не учитываются как часть 5 при использовании «Murat», так же как они не считаются как часть 2 приказов, которые обычно есть у Французского игрока.

Все Французские приказы должны быть написаны как обычно при использовании Murat, включая «дополнительные» приказы.

«Caballeria» может использоваться французскими отрядами, входящих в город в зону 16

«Первая зона» означает первую введенную зону (из 2 введенных зон), а не первую зону, в которой начинает группа.

Обратите внимание, что это может быть использовано Французской группой, входящей в зону 16 из-за пределов города, что позволяет входящей группе перейти во вторую зону после зоны 16.

Первая введенная зона должна быть пустой, без Испанских отрядов при написании приказа. Вы не можете написать приказ о прохождении через область 16, если там есть Испанские отряды, и вы надеетесь, что им будет приказано выйти.

Время "Colaboración con los Franceses" зависит от порядка розыгрыша карты игрока

Вытягивание карт на этапе Подготовки считается одновременным, а затем карты разыгрываются «по желанию», поэтому в редких случаях, когда Испанский игрок хочет разыграть карту так же, как Французский игрок разыгрывает эту карту, вынуждает Испанию сбросить карты. Карта, кто бы ни играл «первым», получает эффект первой. Таким образом, Испании не пришлось бы рисковать случайным сбросом намеченной карты, если они разыграли ее до того, как Французы разыграют эту карту «разыграй немедленно», что приведет к случайному сбросу.

"Fuego Cerrado" (Повторите этап разрешения) против "Molina y Soriano" или

"Presos"

Если Испания разыгрывает "Jose Blas Molina y Soriano", чтобы отменить (одну) Фазу Разрешения или если Испания разыгрывает "Presos" не было Фазы Разрешения в зоне 15 или 16, то Французы могут использовать "Fuego cerrado", чтобы вызвать (одну) Фазу Разрешения в этой зоне.

Дизайнер Дэниел Вэл написал: «Идея, стоящая за Fuego Cerrado, заключается в том, чтобы у Французов было на одну Фазу Разрешения больше, чем число ходов, и/или стало противодействием этим неприятным Испанским картам, которые избегают разрешения». (личное письмо пользователю Ender Wiggins (EndersGame)).

«La turba sepersa»: Испанский игрок должен записать количество перемещаемых кубиков

Карта не упоминает об этом, поэтому легко забыть, что Испанский игрок должен записать

количество кубиков, выполняющих отдельный ход. Это упоминается в правилах в конце Фазы 2 Приказы. (В противном случае возникла бы проблема с выбором времени, если бы Испанский и Французский игрок могли решить, сколько кубиков они передвинут, увидев приказы друг друга.)

End of the Game

Французы должны победить на 10 ходу, а не раньше

«В конце 10-го хода проверьте условия победы». Даже если Французы убьют все Испанские отряды на доске до 10 хода, это не значит, что они победили. На 10-м ходу они должны занять районы 1, 6, 16, 20 и не иметь на карте Испанских отрядов. (С помощью правильных карт Испанцы могут вводить подкрепления и останавливать приказы движения Французов, даже если в настоящее время на карте нет Испанских отрядов!)

2 de Mayo: Assault on Palace Grimaldi

Игра 2 de Mayo, опубликованная в мае 2008 года к 200-летию исторического события, на котором она основана, позволила игрокам воссоздать неравное городское сражение, произошедшее в Мадриде в 1808 году и положившее начало так называемой Пиренейские войны (1808-1814).

В этой игре персонажи, события и боевые единицы были представлены с помощью карт, и все они играли активную историческую роль. В этом расширении мы постарались включить в игру некоторое из того, что было упущено, а также привнести несколько гипотетических сценариев, что позволит даже опытным игрокам расширить свои возможности. Мы надеемся, что вам понравится это расширение!

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Расширение к игре 2 de Mayo включает 22 новые карты с символом "G" в правом нижнем углу, 22 оригинальные карты и шесть различных режимов игры.

Режим Monteleon (A): Добавьте карту Расширения. Этот режим вносит минимальные изменения в оригинальную игру. Каждый игрок тайно выбирает одну карту из одиннадцати новых карт расширения и добавляет ее в свою колоду оригинальных карт перед началом игры. Все оставшиеся карты расширения удаляются из игры, и игра продолжается в обычном режиме.

Режим Puerta de Toledo (B): Индивидуальная колода. В этом режиме Испанский игрок убирает карту **Molina y Soriano** из оригинальной колоды, а Французский игрок убирает обе карты - **Artillery** и **Marshall Joachim Murat** (выбирая одну из них в качестве карты 1-го хода, а другую помещая обратно в свою колоду, как в оригинальной игре). Далее, объединив свою оригинальную и расширенную колоды, каждый игрок выбирает пять дополнительных карт, которые будут использоваться во время игры. После того, как выбор сделан, все оставшиеся карты удаляются из игры, не раскрывая, какие карты были выбраны, а какие нет. Затем вновь созданные колоды из пяти карт перемешиваются соперником, и игра начинается в обычном режиме с использованием оригинальных правил игры. **Примечание:** у каждого игрока будет только шесть карт для возможного использования во время игры (помните: Испанский игрок начинает 1-й ход с картой Molina y Soriano, а Французский игрок - с картой Artillery или Murat).

Режим Monte de Principe Pio (C): Случайный. В этом режиме используются оригинальные настройки и правила игры с единственным изменением: карты расширения перемешиваются вместе с оригинальными картами, образуя две колоды по двадцать одной карте.

Режим Plaza Mayor (D): Драфт. В этом режиме

Испанский игрок выбирает карту **Molina y Soriano** из оригинальной колоды, а Французский игрок выбирает обе карты - **Artillery** и **Marshall Joachim Murat** (выбирая одну из них в качестве карты 1-го хода, а другую кладя обратно в свою колоду, как в оригинальной игре). Затем каждый игрок объединяет свои карты оригинала и расширения в одну колоду и перемешивает ее. Затем игроки вытягивают по две карты за раз, выбирая одну для использования в игре, а другую сбрасывая. Эти карты следует класть лицевой стороной вниз в две стопки (выбранные карты и сброшенные). Не раскрывайте свой выбор карт противнику. **ВАЖНО: См. последнее примечание.** После того, как оба игрока завершили свой драфт, стопки "Сброшенные карты" удаляются из игры (без раскрытия карт). Оставшиеся карты перемешиваются соперником, и игра продолжается в обычном режиме.

Я ОФИЦИАЛЬНО РЕКОМЕНДУЮ 2 DE MAYO: Режим игры Assault on Palace Grimaldi Expansion.

Режим Puerta del Sol (E): В этом режиме Испанский игрок убирает карту **Molina y Soriano** из оригинальной колоды, а Французский игрок убирает обе карты - **Artillery** и **Marshall Joachim Murat** (выбирая одну из них в качестве карты 1-го хода, а другую кладя обратно в свою колоду, как в оригинальной игре). Затем каждый игрок объединяет свои карты оригинала и расширения в одну колоду и перемешивает ее. Каждая новая колода случайным образом делится на две части: один набор состоит из десяти карт, а другой - из одиннадцати. Затем набор из десяти карт передается противнику, а набор из одиннадцати карт игрок оставляет себе и на время откладывает в сторону. Затем каждый игрок берет по две карты из набора десяти карт противника, выбирая одну для возможного использования противником во время игры, а другую сбрасывает. Эти карты должны быть разложены лицевой стороной вниз в две стопки (Выбранные карты и Сброшенные). После этого, каждый игрок берет две карты из своей собственной колоды из одиннадцати карт, выбирая одну для использования во время игры, а другую сбрасывает. Эти карты должны быть разложены лицевой стороной вниз в две стопки (Выбранные карты и Сброс). Не показывайте свой выбор карт сопернику. Оба игрока повторяют этот процесс одновременно, пока не останется только одна карта из их собственной колоды. Эта карта включается в число доступных для игры. **ВАЖНО: См. последнее примечание.** Затем каждый игрок отдает карты, выбранные для игры своему противнику. Они перемешиваются вместе с теми, которые выбрал для игры ваш противник. Теперь игра готова к началу, и ее можно

продолжать как обычно, используя оригинальные правила.

Режим Palacio Real (F): Возьмите 2, Оставьте 1. [Особая благодарность Джеффу Мэйсу за это предложение]. В этом режиме Испанский игрок выбирает карту **Molina y Soriano** из оригинальной колоды, а Французский игрок выбирает обе карты: **Artillery** и **Marshall Joachim Murat** (выбирая одну из них в качестве карты 1-го хода, а другую кладя обратно в свою колоду, как в оригинальной игре). Затем каждый игрок объединяет свои оригинальные карты и карты расширения в одну колоду, которую затем перемешивает его противник. Теперь игра проходит как обычно, за исключением того, что при розыгрыше карт в фазе подготовки каждый игрок может взять две карты - одну оставить себе, а другую сбросить лицом вверх (чтобы противник мог ясно видеть, какие карты не были выбраны). **ВАЖНО: См. последнее примечание.**

ВАЖНО: Эти правила относятся к режимам игры D, E и F

В процессе драфта, когда Французский игрок вытягивает **The Mob Disperses** или **Executions by Firing Squads**, он должен выбрать эту карту и сбросить другую. Эти карты легко определить по красному значку . В маловероятном случае, если обе карты вытянуты вместе, покажите обе карты Испанскому игроку. Испанский игрок выбирает, какую карту должны оставить себе. Аналогичным образом, когда Испанский игрок во время драфта тянет карту **Confusion**, он должен выбрать эту карту и сбросить другую.