

2 DE MAYO

règlement de l'extension

Asalto al Palacio Grimaldi.

Modes de jeu :

L'extension du jeu 2 DE MAYO compte 22 nouvelles cartes, avec le symbole inscrit en bas à droite, les 22 cartes originales et 6 façons de jouer différentes.

Mode Monteléon (A). Elle suppose un changement minime par rapport au jeu de base. Chaque joueur choisit une carte de l'extension et l'ajoute à son deck de cartes de bases avant de commencer la partie.

Mode Puerta de Toledo (B). Mode personnalisée. Le joueur français choisit de commencer la partie avec **Artillerie** ou **Murat** (sans le révéler au joueur espagnol). Ensuite, il choisit 5 cartes du jeu de base et de l'extension (en incluant la carte non choisie au début). Le joueur français se servira des 5 cartes choisies qu'il mélangera pour constituer son deck initial plus la carte choisie au début. Le joueur espagnol commence la partie avec la carte **Molina y Soriano**. Puis il choisit 5 cartes parmi toutes celles dont il dispose, du jeu de base et de l'extension, les mélange pour constituer son deck disponible toute la partie.

Mode Monte de Principe Pio (C). Aléatoire. Après le déploiement initial habituel, on mélange les cartes de l'extension avec celles du jeu de base et on joue normalement.

Mode Plaza Major (D). Draft. Le joueur français choisit de commencer avec **Artilleria** ou **Murat** (sans le révéler au joueur espagnol). La carte écartée est mélangée avec le jeu de base et les cartes de l'extension. On prend les cartes 2 par 2 et le joueur français va choisir une carte qu'il gardera et une dont il se défaussera. La dernière fois, il ne restera qu'une carte qu'il sera ajoutée à son jeu. Il mélange son deck de cartes choisies pour cette partie et peut commencer la partie. Simultanément, le joueur espagnol le joueur procède de même en commençant par garder la carte **Molina y Soriano** pour obtenir un deck de cartes égal à celui du joueur français.

Important : lire la note finale.

Mode officiel recommandé pour jouer avec l'extension Asalto al palacio Grimaldi.

Mode Puerta del Sol (E). Double draft. Le joueur français choisit de commencer avec **Artilleria** ou **Murat** (sans le révéler au joueur espagnol). La carte écartée est mélangée avec le jeu de base et les cartes de l'extension. Puis il divise son jeu en 2 decks : un deck de 10 cartes qu'il donne au joueur espagnol et un deck de 11 cartes qu'il garde pour lui. Simultanément, le joueur espagnol procède de même en commençant par garder la carte **Molina y Soriano**, mélange le jeu de base et les cartes de l'extension. Puis il divise son jeu en 2 decks : un deck de 10 cartes qu'il donne au joueur français et un deck de 11 cartes qu'il garde pour lui. Chaque joueur commence par prendre les 2 cartes du deck de son adversaire, en choisit une qui sera disponible par son adversaire et défausse l'autre. Ensuite, il prend 2 cartes de son propre deck, en choisit une et défausse l'autre. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il garde la dernière carte de son deck. **Important : voir la note finale.** Chaque joueur donne le deck de cartes choisies pour son adversaire qui doit être mélangé avec le deck que ce dernier s'est constitué. La partie peut ensuite commencer.

Mode Palacio Real (F). 2 cartes tirées et 1 défaussée (reconnaissance spéciale à Jeff Mays pour avoir suggéré de ce mode de jeu). Spécialement recommandé par découvrir les nouvelles cartes de l'extension. Le joueur français choisit de commencer avec **Artilleria** ou **Murat** (sans le révéler au joueur espagnol). La carte écartée est mélangée avec le jeu de base et les cartes de l'extension. Le joueur espagnol commence par garder la carte **Molina y Soriano**, puis mélange le jeu de base et les cartes de l'extension. Le principe du jeu est le même que celui du jeu de base à la différence près qu'à la phase de préparation, le joueur prend 2 cartes dans son deck, en garde une et défausse l'autre. **Important : voir la note finale.**

Note importante des modes E, F et G.

Au moment du draft ou du choix des cartes, au cas où le joueur français tire la carte **La Turba se Dispersa** ou **Fusilamentos**, il doit obligatoirement choisir cette carte et défausser l'autre. Au cas (rare toutefois) qu'elle tombe en même temps, le joueur français va le révéler au joueur espagnol, et devra garder les 2 cartes. De même, si le joueur espagnol tira la carte **Confusion**, il doit la garder et rejeter l'autre.

Des commentaires sur les nouvelles cartes de l'extension.

CARTES DU JOUEUR FRANÇAIS.

Gonzalo O'Farrill. Cette carte annule l'effet d'une carte adverse jouée. Elle peut être jouée à n'importe quel moment. Le Joueur espagnol tire immédiatement une nouvelle carte.

La reserve. Une entrée de Madrid choisie par le joueur français est considérée comme occupée par des unités françaises s'il n'y a pas de troupes espagnoles. Cette carte doit être jouée au tour 10.

Brigade Lefranc. Une troupe française reçoit une valeur de +2 de force dans les zones 2, 3 ou 4. Cette carte se joue en Phase de Résolution.

Regiment du Westfalia. Le joueur français désigne un espace adjacent à celui de sa troupe qui ne soit pas en lutte. Le Joueur espagnol ne peut y déplacer de troupe à ce tour. Cette carte se joue en Phase de Préparation.

La grandeur ! Dans un espace en lutte choisi par le joueur français, au lieu de faire un combat normal, si une unité française est détruite, une unité espagnole l'est également. Cette carte se joue en Phase de Résolution avant le tour 10. Cette carte annule l'effet de la carte **Liberté, Egalité, Fraternité**.

Hospital General. Le joueur français récupère une de ses unités éliminée. Il la place en zone 19. Cette carte se joue en Phase de Préparation.

General Lagrange. Une défaite française requiert une unité supplémentaire pour l'attaquant. La carte doit être jouée immédiatement avec un effet permanent. Cette carte prévaut sur les cartes **Fusilamientos, Teniente Ruiz** et **Andrés Torrejon**.

Coronel Daumesnil. Carte combinée avec **Caballeria**. Jusqu'à 5 unités peuvent se déplacer de 2 zones suivant les règles de la carte **Caballeria**.

!Rodedados ! Une troupe espagnole (au choix du joueur espagnol) comptera seulement la moitié de sa force en Phase de résolution à ce tour. Cette carte doit être jouée en Phase de Préparation avant le tour 10.

Capitan Montholon. Cette carte élimine une unité espagnole à la Phase de Résolution, dans les zones en conflit 2, 3 ou 4.

Liberté, Egalité, Fraternité. Si le joueur français n'a pas joué la carte **Artilleria** il ne peut pas perdre la partie s'il n'a perdu que 2 unités. La carte doit être jouée immédiatement avec un effet permanent. Elle est annulée par la carte **La Grandeur**.

CARTES DU JOUEUR ESPAGNOL.

Asalto al Palacio Grimaldi. Le joueur espagnol sacrifie 4 de ses unités dans la zone 8 qu'elles soient ou non en lutte. Il avance alors le marqueur de tour de 3 cases. Cette carte se joue en Phase de Mouvement avant le tour 5.

Teniente Arango. Un groupe espagnol se déplace sans tenir compte des forces adverses qui pourraient l'en empêcher. Ce mouvement doit débuter dans la zone 3. Cette carte se joue en Phase de Mouvement.

Armas al Pueblo. Le joueur espagnol élimine une unité française en sacrifiant 2 de ses propres troupes dans une zone en lutte. Cette carte se joue en Phase de Résolution après avoir joué la Phase de Résolution normale.

Clara del Rey. Une unité espagnole éliminée lors d'un combat dans les zones 2, 3 ou 4 survit, à moins que le joueur français défusse une de ses cartes. Cette carte se joue en Phase de Résolution.

Confusion. Un groupe espagnol (au choix du joueur espagnol) ne pourra se déplacer lors de la prochaine phase de Mouvement. Cette carte doit être révélée immédiatement. Le joueur espagnol n'est pas obligé de dire de quel groupe il s'agit mais il ne doit lui donner d'ordre.

Conventos. Une unité espagnole déjà éliminée peut revenir en jeu en zone 3 ou 17. Cette carte se joue en Phase de Préparation avant le tour 7.

Dragones del Rey. Un groupe de plus de 2 unités dans les zones 17 ou 20 peuvent se déplacer de 2 cases à ce tour-ci si la première n'est pas occupée par des troupes ennemies. Cette carte annule également les restrictions de mouvement entre les zones 7 et 16 de la carte Artillerie à ce tour-ci. Cette carte se joue en Phase de Mouvement.

Emboscada. Si le joueur espagnol déplace des troupes depuis 2 zones distinctes vers une zone en lutte, il reçoit +2 de force lors de la Phase de Résolution, dans cette zone et pour ce tour. Cette carte se joue en Phase de Mouvement.

Infanteria de linea. Un groupement espagnol peut recevoir deux ordres distincts. Le joueur espagnol décidera lequel il applique à la vue des mouvements du joueur français. Cette carte se joue en Phase de Ordres.

La carga de los Mamelucos. Cette carte efface le second mouvement de la

Cavalerie française. Cette carte doit être jouée au moment du déplacement de la Cavalerie.

La guardia Valona. Le joueur français révèle sa main immédiatement et il ne pourra pas tirer une nouvelle carte au tour suivant. Cette carte se joue immédiatement.