



NOTA. Il presente documento è la traduzione di un esempio di partita tratta dal regolamento di gioco; è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le dinamiche di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco “2 de Mayo” sono detenuti dal legittimo proprietario.

Turno 1

Dopo aver collocato i pezzi secondo la disposizione iniziale Isma e Ramon tirano a sorte per chi prenderà ciascun esercito.

Isma riceve le truppe spagnole e per tanto prende la carta *José Blas Molina y Soriano*, Ramon decide di iniziare con la carta *Artillería*. Dopo aver mescolato i mazzi, Ramon annuncia di giocare la carta *Artillería*.

Nella fase degli ordini ciascun giocatore scrive i seguenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
9-14	6-7
15-14	19-16
12-14	
17-15	

Ricordiamo che il giocatore francese ha i suoi movimenti limitati a due ordini a meno che non abbiano come origine le aree 14, 15, 16, chiaramente distinguibili nella mappa.

Nella fase di movimento entrambi i giocatori rivelano i loro ordini e li eseguono. Così che i cubi spagnoli nelle zone 9, 15 e 12 si piazzano nella zona 14 e dalla zona 17 a quella 15. Inoltre Isma dichiara di giocare la carta *José Blas Molina y Soriano* e applica il suo effetto al cubo della zona 10.

L'effetto di questa carta sortisce anche effetto nella fase di movimento del prossimo turno, lasciando la carta in vista per ricordarsene.

Ramon muove i suoi cubi dal 6 al 7 e dal 19 al 16.

Nella fase di risoluzione l'unica zona di scontro è la 10, però grazie alla carta giocata dallo spagnolo non riceve la diminuzione che le corrisponderebbe per essere la forza francese in quella zona pari a 3 (grazie alla carta *Artillería*).

Turno 2

Nella fase di preparazione, entrambi i giocatori decidono di prendere una carta. Isma, lo spagnolo, prende la carta *Las Manolas de la Puerta de Toledo*, e si compiace di aver lasciato un cubo nell'area 20. Senza dubbio la sua allegria non dura, in quanto Ramon prende la carta *Colaboración con los Franceses*, che deve giocare immediatamente, e fa scartare la sua unica carta allo spagnolo.

Nella fase degli ordini ciascun giocatore scrive i seguenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
10-17	16-15
8-9	11-12
14-12	7-9

Nella fase di movimento si rivelano gli ordini, il giocatore spagnolo muove il suo cubo dall'area 10 a quella 17 (cosa solo possibile per aver giocato la carta *José Blas Molina y Soriano* al turno precedente), il cubo dall'area 8 all'area 9 e i tre cubi dall'area 14 alla 12. Questo ultimo movimento è stato molto fortunato, perché indovina il movimento francese.

Per sua parte, il francese, alla vista di ciò decide di eseguire l'ordine 11-12 con solo uno dei due cubi dell'area 11. D'altra parte, muove due cubi dall'area 16 alla 15 e due dall'area 7 alla 9. Ci sono per tanto tre zone di scontro(9, 15, 12).

Nella fase di risoluzione si vanno a calcolare le forze di ogni esercito in ogni area in gioco e applicando le diminuzioni corrispondenti. Così, nell'area 9 il francese ha due forze (perché ha due cubi) e lo spagnolo solo una forza. Per tanto lo spagnolo perdere il suo esercito. Lo stesso nell'area 15. Nell'area 12, senza dubbio, lo spagnolo ha tre forze (perché possiede tre cubi) e il francese solo uno (perché ha un solo cubo) così che il cubo francese è eliminato.

Turno 3

Nella fase di preparazione entrambi i giocatori decidono di prendere una carta. Isma prende *Un tiesto mata al hijo del General Legrand*, e Ramón Paz, Paz... *que todo está compuesto*.

Nella fase degli ordini ciascun giocatore pianifica i seguenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
12-11	-16
17-9	9-15
20-17	

Nella fase di movimento il giocatore spagnolo muove i suoi tre cubi dall'area 12 alla 11, uno dalla 17 alla 9 e dalla 20 alla 17 .

Il francese muove due cubi dall'area 9 alla 15 e i cinque fuori dal tabellone adiacenti all'area 16 nella rispettiva area 16 (nota: è già il terzo turno e per tanto le forze francesi alla periferia di Madrid possono entrare in gioco). E' interessante notare che al controllo simultaneo da parte del francese delle aree 15 e 16, il giocatore spagnolo non può entrare in queste aree, a meno che non tornino ad essere vuote o per effetto della carta *Los Presos de la Cárcel de la Corte*.

Nella fase di risoluzione il cubo francese nell'area 11 viene eliminato.

Turno 4

Nella fase di preparazione entrambi i giocatori decidono di prendere una carta. Isma prende Capitán Luis Daoíz, mentre Ramon prende *La Turba se dispersa*. Questa carta deve esser giocata immediatamente e permetterà al giocatore spagnolo di dividere il gruppo situato nell'area 11.

Nella fase degli ordini si scrivono i seguenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
2 cubitos 11-14	-1
9-7	16-15
17-18	-6

Nella fase di movimento Isma muove due cubi dall'area 11 alla 14, il cubo dalla 17 alla 18 e dalla 9 alla 7. Per parte francese entrano cinque cubi nelle aree 1 e 6. Dall'area 16 decide di muovere tre cubi nell'area 15.

Non ci sono aree in gioco così che non ci sono conflitti da risolvere.

Turno 5

Nella fase di preparazione Isma decide di prendere una carta che risulta essere *Los Presos de la Cárcel de la Corte*, mentre Ramon decide di non prendere nessuna carta.

La fase degli ordini prevede i seguenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
18-19	15-14
11-13	15-9
14-12	6-7
7-5	6-5

Nella fase di movimento Isma esegue i suoi ordini e alla vista di questo Ramon muove un cubo dall'area 6 alla 7, tre dall'area 6 alla 5, uno dalla 15 alla 9 e cinque dalla 15 alla 14.

In questa fase di risoluzione solo un'area è in conflitto, la 5, dove n cubo spagnolo è eliminato.

Turno 6

Nella fase di preparazione Ramon decide di non prendere la carta mentre Isma prende *El Alcalde de Móstoles*. Adesso il giocare francese ha tre carte in meno di quello spagnolo. Se non si gioca nessuna carta il francese potrà al prossimo turno negare al giocare spagnolo di prendere un'altra carta nella fase di preparazione.

Nella fase degli ordini ciascun giocatore pianifica i seguenti movimenti:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
12-15	1-2
4-3	-20

Nella fase di movimento Isma gioca la carta *Los Presos de la Cárcel de la Corte* per poter muovere nell'area 15 posto che *Artillería* è in gioco. Inoltre muove il cubo dall'aria 4 alla 3. Ramon muove cinque cubi fuori Madrid nell'area 20 e sei cubi dalla 1 alla 2.

Nella fase di risoluzione un cubo francese è eliminato nell'area 15, e questo annulla, finché non tornino ad essere soddisfatte le condizioni, gli effetti della carta *Artillería* per le zone 15 e 16.

Turno 7

Nella fase di preparazione Ramon vede frustrato il suo piano di impedire di prendere la carta allo spagnolo visto che Isma ha giocato una carta al turno precedente e per questo ha solo due carte in

più.

Anche così Ramon decide di continuare a non prendere la carta mentre Isma prende la carta *Los Soldados se escapan de los cuarteles* che non è giocabile essendo già al turno 7.

La fase degli ordini prevede:

Isma (Español)	Ramón (Francés)
15-16	16-19
13-16	20-18
19-16	14-15
	2-3

Nella fase di movimento il giocatore spagnolo muove due cubi dall'area 15 alla 16 e uno dalla 13 alla 16. L'ordine 19-16 senza dubbio non arriva ad essere eseguito visto che il francese muove i suoi due cubi dall'area 16 alla 19. Inoltre Ramon muove cinque cubi dall'area 14 alla 15 e sei cubi dalla 2 alla 3 e quattro dalla 20 alla 18.

In fase di risoluzione si eliminano due cubi spagnoli, uno dall'area 3 nonostante il giocatore spagnolo giochi la carta *Capitán Luis Daoíz* e uno dall'area 19.

Turno 8

In fase di preparazione il giocatore prende una carta e pesca *Teniente Jacinto Ruiz*. Avendo eliminato già tre cubi francesi e avendo giocato tanto la carta *Teniente Jacinto Ruiz* e *El Alcalde de Móstoles* il gioco e la vittoria vanno a favore degli spagnoli.

Traduzione di DrDuke