

MAD

Règles du jeu

Mad est un jeu de réflexion aux règles simples mais riche tactiquement. Une partie dure entre 20 et 40 minutes, voire plus si les joueurs pensent longuement leurs coups !

La richesse et l'originalité du jeu reposent sur les mouvements de permutation et de rotation des pièces, qui peuvent s'accompagner du retour sur le plateau de pièces qui en ont été expulsées.

Description du jeu

Mad se joue à deux joueurs sur un plateau rectangulaire de 6×4 cases. Chaque joueur possède huit pièces marquées de 3 chiffres valant 1 ou 2 : le chiffre M (marche), le chiffre A (attaque), et le chiffre D (défense). Les pièces sont donc 111, 112, 121, 211, 122, 212, 221 et 222. Les pièces du premier joueur sont rouges et celles du second joueur sont bleues.

Les pièces 112, 121, 211 qui ont un seul chiffre 2 sont dites *mineures*, les pièces 122, 212, 221 qui ont deux chiffres 2 sont dites *majeures*. Les pièces 111 et 222 sont dites *royales*.

Chaque pièce a une pièce *complémentaire*. Deux pièces sont complémentaires lorsque le chiffre de chacun des types M, A et D est 1 pour une pièce et 2 pour l'autre. Ainsi 111 est complémentaire de 222, 112 est complémentaire de 221, 121 est complémentaire de 212 et 122 est complémentaire de 211. Noter que la pièce complémentaire d'une pièce mineure est une pièce majeure et que les pièces royales sont complémentaires l'une de l'autre.

Déroulement du jeu

Au départ, les pièces sont disposées comme suit sur le plateau.

221	111	222	212
121	122	211	112
121	122	211	112
221	111	222	212

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, chaque joueur effectue *un* des trois mouvements suivants : le *déplacement* d'une pièce, la *permutation* de deux pièces ou la *rotation* de trois pièces. Le déplacement peut s'accompagner de l'*expulsion* d'une pièce adverse. Le but du jeu est d'expulser la pièce royale 111 de l'adversaire.

Le déplacement. Ce mouvement consiste à déplacer une pièce d'une case si son chiffre M est 1, ou d'une ou deux cases si son chiffre M est 2. Le déplacement se fait horizontalement et/ou verticalement (pas en diagonale). Lorsque qu'on déplace une pièce de 2 cases, il peut y avoir changement de direction mais pas de demi-tour. On peut ainsi par exemple reculer d'une case, puis passer sur la case de gauche ; mais on ne peut pas revenir sur la case de départ. Une pièce dont le chiffre M est 1 a donc potentiellement 4 cases à sa portée, tandis qu'une pièce dont le chiffre M est 2 en a virtuellement 12 (virtuellement seulement car la largeur du plateau étant de 4 cases, une pièce n'a jamais 2 cases à la fois à sa droite et à sa gauche).

Lorsqu'on déplace une pièce de 2 cases, la première des deux doit être libre de toute autre pièce. Dans tous les cas, la case d'arrivée, elle, doit être libre ou occupée par une pièce adverse dont le chiffre D est inférieur ou égal au chiffre A de la pièce déplacée. Dans ce cas-ci, la pièce déplacée prend la place de la pièce adverse, et celle-ci est retirée du plateau ; on dit qu'elle est **expulsée**. Une pièce dont le chiffre A est 1 ne pourra donc expulser que des pièces dont le chiffre D est 1, tandis qu'une pièce dont le chiffre A est 2 pourra expulser toutes les pièces adverses.

Une pièce retirée du plateau est dite **exilée**. L'exil peut résulter d'une expulsion par une pièce adverse, mais aussi d'une permutation ou d'une rotation comme expliqué ci-dessous. Les pièces exilées restent à disposition de leur propriétaire.

La permutation. Elle consiste pour un joueur à permuter l'emplacement de deux de ses pièces complémentaires dont au moins une est sur le plateau. Par **emplacement**, on entend une des 24 cases du plateau ou l'espace hors plateau (où se trouvent les pièces exilées). Il y a quatre permutations possibles. Schématiquement les quatre permutations sont :

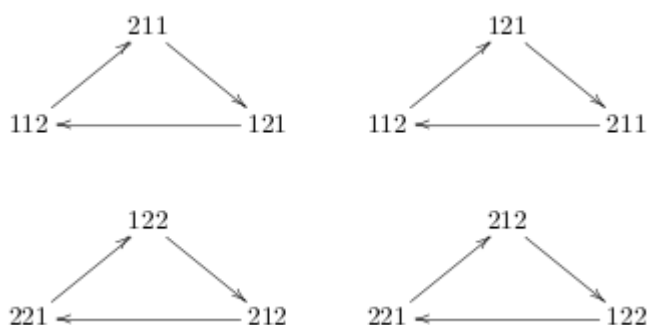
111 \rightleftharpoons 222 112 \rightleftharpoons 221 121 \rightleftharpoons 212 211 \rightleftharpoons 122

Exemples : Si la pièce 112 se trouve sur la case X et la pièce complémentaire 221 se trouve sur la case Y, la permutation consiste à faire passer la pièce 112 sur la case Y et la pièce 221 sur la case X. – Si la pièce 112 se trouve sur la case X et la pièce 221 est exilée (hors plateau), la permutation consiste à exiler la pièce 112 et à placer la pièce 221 sur la case X à sa place.

Quand une pièce exilée revient sur le plateau, on dit qu'elle est **rappelée**.

Noter que si la pièce royale 222 est expulsée, on ne peut pas la rappeler sous peine de perdre immédiatement la partie, puisque cela implique d'exiler la pièce royale 111 du même coup. Un joueur peut d'ailleurs retirer lui-même sa pièce 111 du plateau en signe d'abandon.

La rotation. Elle consiste à échanger les emplacements des trois pièces mineures ou des trois pièces majeures dont au moins *deux* des trois sont sur le plateau. Il y a quatre rotations possibles, deux pour les pièces mineures et deux pour les majeures. Pour effectuer une rotation de trois pièces, on met la première à l'emplacement de la seconde, la seconde à l'emplacement de la troisième, et la troisième à l'emplacement de la première. Schématiquement les quatre rotations sont :



Exemple : Si 112 se trouve sur la case x, 211 est exilée, et 121 est sur la case y, si on effectue la première de ces rotations, la pièce 112 est exilée à la place de 211, la pièce 211 est rappelée sur la case y à la place de 121, et la pièce 121 est placée sur la case x ; si on effectue l'autre rotation des pièces mineures, 112 est placée sur la case y, 121 est exilée et 211 est rappelée sur la case x.

Début du jeu

Les rouges jouent en premier.

Lors du premier coup de chaque joueur, le déplacement est interdit, mais en revanche passer est autorisé. Autrement dit, chacun des joueurs peut effectuer une permutation ou une rotation, ou laisser ses pièces dans leur position initiale. Ce coup particulier est appelé *coup de positionnement*.

Le coup de positionnement ouvre un éventail de positions de départ avant le premier déplacement. Avec quatre permutations et quatre rotations, plus le statu quo, cela donne à chaque joueur le choix entre neuf positions de départ possibles.

Pour tous les autres coups de la partie, chaque joueur *doit* effectuer à son tour un des trois mouvements : déplacement, permutation ou rotation. Il n'est plus permis de passer, sauf pour mettre fin à la partie comme expliqué dans la section « Fin du jeu ».

Coup bonus

Vis-à-vis d'un joueur, la *dernière rangée* est la rangée de quatre cases du côté du joueur adverse. Lorsqu'un joueur amène une pièce sur la dernière rangée par un déplacement d'une seule case (depuis l'avant-dernière ou la dernière rangée), il *peut* effectuer immédiatement une permutation ou une rotation avec cette pièce. Ce mouvement supplémentaire est appelé *coup bonus*.

Exemple : Si la pièce 211 est déplacée d'une seule case et aboutit sur la dernière rangée, elle peut de suite être permutée avec la pièce 122 ou effectuer une rotation avec les pièces 121 et 112 (pour autant qu'une de ces deux pièces au moins soit sur le plateau).

Fin du jeu

Victoire totale. Un joueur est déclaré vainqueur lorsque la pièce 111 adverse est exilée, ou par abandon de l'adversaire. C'est l'issue de la toute grande majorité des parties.

Départage à défaut de victoire totale. Après au moins 30 tours consécutifs (15 pour chacun des joueurs) sans expulsion (et donc sans diminution du nombre de pièces sur le plateau), on entre dans une *phase de départage* où chaque joueur, à commencer par les bleus, choisit à son tour entre jouer et passer. Dans le premier cas, il joue et le tour passe à l'adversaire. Dans le second cas, la partie s'arrête et on détermine le vainqueur selon l'étendue du *domaine royal*. Le domaine royal d'un joueur est réduit à néant lorsque la case où se trouve sa pièce royale 111 est menacée par une pièce adverse. Sinon, son domaine royal est cette case plus toutes les cases que la pièce 111 peut atteindre par *déplacements* successifs, toutes les autres pièces restant figées, sans passer ni arriver sur une case occupée par une autre pièce ou sous la menace d'une pièce adverse. Le joueur dont le domaine royal compte le plus de cases est vainqueur ; en cas d'égalité, c'est le joueur qui a passé qui est vainqueur.

Exemples :

			111
		222	
	222		
	111		

	111		
	221		
		212	
221		212	
	111		

			111
		221	
			221
	111		

Le domaine royal des rouges est en rose et le domaine royal des bleus est en bleu ciel.

Dans le troisième exemple, les domaines royaux se chevauchent sur les cases en vert.

Précision : Puisque la phase de départage commence au tour des bleus, elle débute après 30 tours sans expulsion si les rouges ont fait la dernière expulsion, et 31 sinon.

En principe, la phase de départage ne prend que 1 ou 2 tours, mais si elle se prolonge pendant 10 tours (5 pour chaque joueur) sans qu'il n'y ait d'expulsion, et sans qu'aucun joueur ne veuille passer (cas rarissime), la partie est nulle. Si par contre il y a une expulsion, alors on sort de la phase de départage et la partie reprend normalement sans qu'on puisse passer.

Relativement à la victoire totale, la victoire selon l'étendue du domaine royal doit être considérée comme une *semi-victoire* (comptant pour ½ point).

Remarque : Dans une partie amicale, il n'est pas nécessaire de compter les tours. On pourra entrer en phase de départage quand les joueurs conviendront qu'un nombre suffisant de coups ont été joués depuis la dernière expulsion et qu'il n'y a plus de perspective de victoire totale.

Tactique de jeu

Il faut user des mécanismes de permutation ou de rotation à bon escient. Ils permettent d'amener la bonne pièce au bon endroit, mais ne contribuent pas à l'occupation du plateau de la même manière que les déplacements. Une permutation peut amener sur une case stratégique une pièce lente mais forte, comme 122, à la place d'une pièce rapide mais faible, comme 211. Une permutation permet aussi de ramener sur le jeu une pièce majeure qui a été expulsée, comme 221, en échange d'une pièce mineure, comme 112.

Il faut prendre en considération que les pièces majeures sont globalement plus puissantes que les mineures. Sacrifier une pièce majeure contre une pièce mineure adverse est généralement un mauvais calcul. La pièce majeure ainsi expulsée pourra être rappelée sur le jeu par permutation, pour autant que sa pièce complémentaire soit encore sur le plateau, mais cela coûtera un coup. Dans certains cas cependant, le rappel d'une pièce à un endroit stratégique peut s'avérer une manœuvre efficace.

Quant à la pièce royale 222, elle a un statut tout à fait particulier. Une fois expulsée, elle ne pourra plus être rappelée. D'autre part si la pièce 222 s'est avancée sur le plateau, la permuter avec la pièce 111 n'est souvent pas possible car cela exposerait la pièce 111. Malgré ceci, la pièce 222 reste la plus puissante. Un joueur ne doit généralement pas envisager de sacrifier sa pièce 222 sans qu'il y ait aussi expulsion de la pièce 222 adverse en contrepartie.