

# MAD

Mad se joue à deux joueurs sur un plateau rectangulaire de  $6 \times 4$  cases. Chaque joueur possède huit pièces (rouges ou bleues) marquées de trois chiffres valant 1 ou 2 : le chiffre M (marche), le chiffre A (attaque), et le chiffre D (défense).

Les joueurs jouent à tour de rôle ; les rouges commencent. À son tour, chaque joueur effectue obligatoirement *un* des trois mouvements suivants : le **déplacement** d'une pièce, la **permutation** de deux pièces ou la **rotation** de trois pièces. Le déplacement peut entraîner l'**expulsion** d'une pièce adverse. Une exception : au premier tour (et seulement au premier tour), le déplacement n'est pas autorisé, mais en revanche on peut passer.

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.

**Le but du jeu est l'exil de la pièce 111 de l'adversaire.**

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

position de départ

Le déplacement. Une pièce dont le chiffre M est 1 peut se déplacer de 1 case.

Une pièce dont le chiffre M est 2 peut se déplacer de 1 ou 2 cases. Le déplacement se fait horizontalement et/ou verticalement, dans tous les sens. Lorsqu'on déplace une pièce de 2 cases, il peut y avoir changement de direction mais pas de demi-tour ; la case intermédiaire doit être libre.

La case d'arrivée doit être libre ou occupée par une pièce adverse dont le chiffre D est inférieur ou égal au chiffre A de la pièce déplacée. Ainsi une pièce dont le chiffre A est 1 ne pourra pas arriver sur une case occupée par une pièce adverse dont le chiffre D est 2. Lorsqu'une pièce arrive sur une case occupée, la pièce déplacée prend la place de la pièce adverse, et celle-ci est expulsée du plateau.

La permutation. Elle consiste pour un joueur à permuter l'emplacement de deux de ses pièces *complémentaires*. Les couples de pièces complémentaires sont (111, 222), (121, 212), (112, 221) et (211, 122). La permutation est autorisée si les deux pièces sont sur le plateau ou si une seule est sur le plateau. Dans ce second cas, celle qui était sur le plateau est exilée, et celle qui était exilée prend sa place.

La rotation. Elle consiste à échanger les emplacements des trois pièces *mineures* (112, 121, 211) ou des trois pièces *majeures* (221, 212, 122). Plus précisément, l'une des trois prend la place d'une des deux autres, qui elle-même prend la place de la troisième, qui elle-même prend la place de la première. La rotation est autorisée si les trois pièces sont sur le plateau ou deux seulement sont sur le plateau. Dans ce second cas, celle qui était exilée prend la place d'une de celles qui sont sur le plateau, qui elle-même prend la place de l'autre pièce sur le plateau, qui elle-même est exilée.

Une singularité : Si un joueur déplace une pièce d'une seule case et si la case d'arrivée est sur la *dernière* rangée de quatre cases (celle du côté de l'adversaire), il *peut* immédiatement effectuer une permutation ou une rotation avec cette pièce. Ce coup supplémentaire est appelé *coup bonus*.

Lorsque la pièce 111 d'un joueur est exilée, la partie s'arrête et son adversaire est vainqueur. C'est la façon principale (et habituelle) de gagner. Si le nombre de pièces sur le plateau reste constant pendant 30 tours consécutifs (15 pour chaque joueur), la partie s'arrête et le joueur qui a fait la dernière expulsion est vainqueur ; s'il n'y a eu aucune expulsion, les bleus sont vainqueurs. Ceci n'est cependant considéré que comme une *semi-victoire* (comptant pour  $\frac{1}{2}$  point).