

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 repose 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.

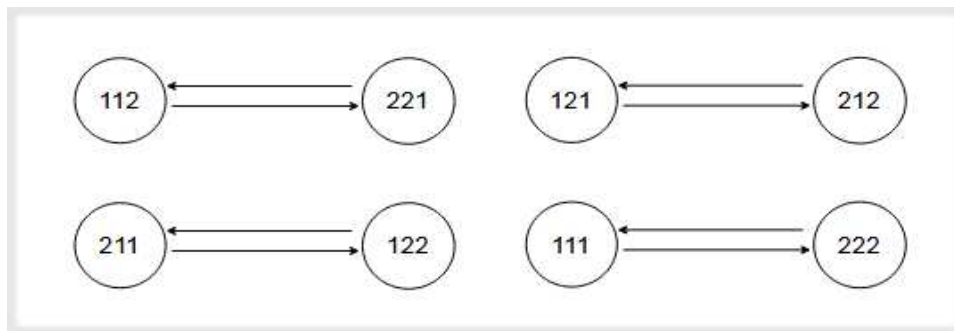
221	111	222	212
121	122	211	112
121	122	211	112
221	111	222	212

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 du *bannissement* d'une pièce adverse. Le but du jeu est de bannir 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 ; on peut ainsi par exemple reculer d'une case, puis passer sur la case de gauche. 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. Une pièce retirée du plateau est dite **bannie** ou **exilée**. Une pièce dont le chiffre A est 1 ne pourra donc bannir que des pièces dont le chiffre D est 1, tandis qu'une pièce dont le chiffre A est 2 pourra bannir toutes les pièces adverses. 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 :

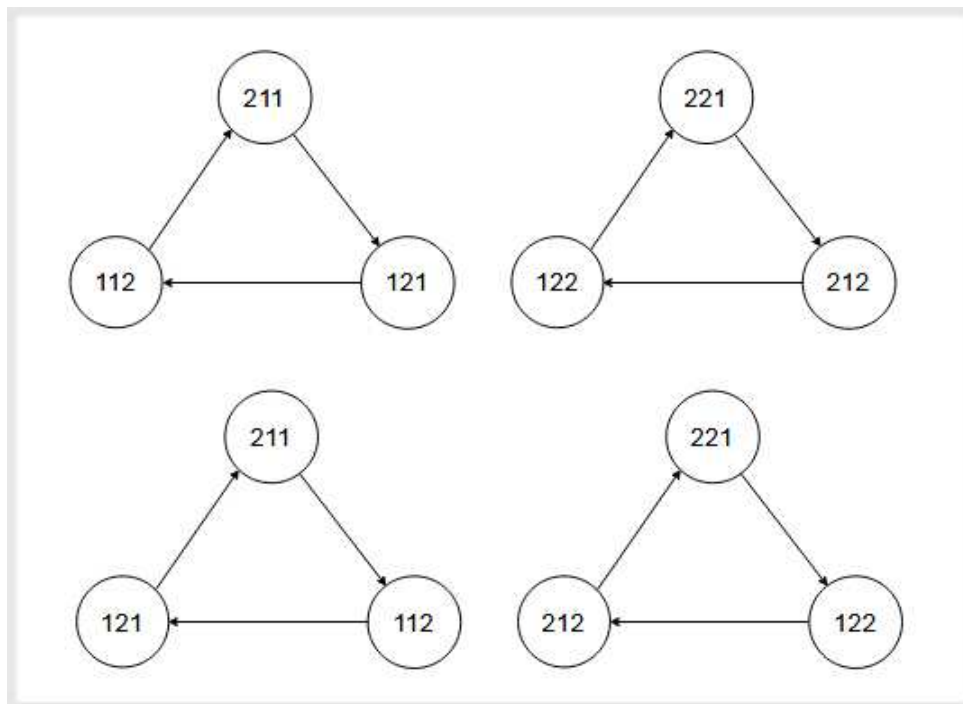


Exemples : Si la pièce 112 se trouve sur la case X et la pièce complémentaire 221 se trouve sur la case Y, la permutation consiste à faire passer la pièce 112 sur la case Y et la pièce 221 sur la case X. – Si la pièce 112 se trouve sur la case X et la pièce 221 est exilée (hors plateau), la permutation 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 bannie, 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 211 se trouve sur la case x, 121 est exilée, et 112 est sur la case y, si on effectue la première de ces rotations, la pièce 211 est exilée à la place de 121, la pièce 121 est rappelée sur la case y à la place de 112, et la pièce 112 est placée sur la case x ; si on effectue l'autre rotation des pièces mineures, 211 est placée sur la case y, 112 est exilée, et 121 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 zéro* ou *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.

Coup bonus

Lorsqu'un joueur amène une pièce lente (c.-à-d. dont le chiffre M est 1) sur la dernière rangée de quatre cases (celle du côté du joueur adverse), il *peut* effectuer immédiatement une permutation ou une rotation avec cette pièce. Une restriction cependant : le coup bonus ne peut pas renvoyer la pièce lente à l'emplacement d'où elle est venue (ce qui implique notamment qu'elle ne peut pas être rappelée par le premier coup, puis exilée par le coup bonus).

Exemples : Si la pièce 121 est amenée par un déplacement sur la dernière rangée (depuis l'avant-dernière ou la dernière rangée), elle peut de suite être permutée avec la pièce 212 ou effectuer une

rotation avec les pièces 211 et 112. – Si la pièce 211 présente sur la dernière rangée est permutée avec la pièce 122, celle-ci peut effectuer de suite une rotation avec les pièces 212 et 221 (à condition que la pièce 122 ne soit pas rappelée par la permutation et exilée par la rotation).

Fin du jeu

Un joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il parvient à bannir la pièce 111 adverse, ou par abandon de l'adversaire.

Si la partie arrive à une situation telle que le nombre de pièces sur le plateau reste constant pendant de très nombreux tours, faute d'attaque de part et d'autre, les joueurs peuvent déclarer la partie nulle d'un commun accord.

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 bannie, 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 bannie 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 bannie, 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 bannissement de la pièce 222 adverse en contrepartie.