



Spielrahmen

Am Rande der Milchstraße liefern sich zwei Zivilisationen einen Wettstreit, der zwar friedlich ist, bei dem aber viel auf dem Spiel steht : Die Vorherrschaft über das uns bekannte Universum. Die Flotten der beiden Zivilisationen tragen die vorherrschenden Farben ihrer jeweiligen Heimatplaneten : Rot oder blau.

Das galaktische Gesetz verbietet die vorsätzliche Unterdrückung des Lebens; Waffen sind nicht zum Töten da, nicht einmal, um das feindliche Schiff zu zerstören, sondern um es in ein Paralleluniversum zu vertreiben. Um dies zu erreichen, hat ein Schiff seine Quantenkanonen, sofern sie es können Besiege die Deflektorschilde des feindlichen Schiffes.

Die Schiffe bewegen sich dank ihrer Gravitonsegel selbstständig fort, können aber auch die synchrone Teleportation nutzen; diese Technologie nicht zulässt ein Schiff allein bewegen, aber gut, um den Standort verbündeter Schiffe auszutauschen, darunter diejenigen, die im Paralleluniversum verbannt sind.

Ziel des Wettkampfes ist es, die gegnerische Admiraltätskorvette, das schwächste Schiff der Flotte, in das Paralleluniversum zu schicken. Dieses Schiff enthält jedoch die grundlegende Energiekugel, ohne die die gesamte Flotte funktionsunfähig wird.

Spielregeln

Beschreibung des Spiels

Mad wird von zwei Spielern auf einer kosmischen Arena gespielt, die durch ein rechteckiges Gitter mit 6×4 Feldern oder ein quadratisches Gitter mit 5×5 Feldern begrenzt ist. Jeder Spieler verfügt über acht Raumschiffe (rot oder blau). Die Schiffe unterscheiden sich durch die Anzahl (1 oder 2) der Gravitationssegel, Quantenkanonen und Deflektorschilde, die jeweils ihre Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungsfähigkeit bestimmen. Schiffe können sich auch durch Tausch- oder Drehbewegungen teleportieren. Bei einer Teleportation spielen die Entfernungen und Hindernisse, die die Schiffe trennen, keine Rolle.

Schiffe werden kurz und bündig durch die drei Zahlen ihrer Segel, Kanonen und Schilde in dieser Reihenfolge bezeichnet. Zum Beispiel, ein Schiff mit 1 Segel, 1 Kanone und 2 Schilden wird mit 112 bezeichnet.

Schiff 111 wird **Korvette** genannt, Schiffe 112, 121 und 211 sind **Fregatten**, Schiffe 221, 212 und 122 sind **Zerstörer** und Schiff 222 ist ein **Kreuzer**.

Grundregeln

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe; Rot beginnt (siehe Abbildung für die Startposition).

Wenn er an der Reihe ist, muss jeder Spieler eine (und nur eine!) der folgenden drei Züge ausführen: ein Schiff bewegen, zwei Schiffe austauschen oder drei Schiffe rotieren. Es gibt zwei Ausnahmen: den Positionierungszug und den Bonuszug (siehe besondere Regeln). Die Bewegung kann zum **Vertreibung** einer gegnerischen Schiff in ein *Paralleluniversum* führen.

Eine vom Arena entfernte Schiffe befindet sich **im Exil**. Dieses Exil kann die Folge eines Vertreibung durch einen gegnerischen Schiff sein, aber auch die Folge einer Permutation oder einer Rotation (siehe unten). Das Spiel endet, sobald eine Korvette ins Exil geschickt wird.

Ziel des Spiels ist das Exil des Korvette 111 des Gegners.

Die Bewegung. Ein Schiff mit 1 Segel kann sich in der Arena um 1 Feld bewegen. Ein Schiff mit 2 Segeln kann sich um 1 oder 2 Felder bewegen. Die Bewegung erfolgt horizontal und/oder vertikal in alle Richtungen. Wenn ein Schiff um 2 Felder bewegt wird, kann es eine Richtungsänderung, aber keine Kehrtwendung geben und das Feld dazwischen muss frei sein.

Das Zielfeld muss frei sein oder von einem gegnerischen Schiff besetzt sein, dessen Schildanzahl kleiner oder gleich der Kanonenanzahl des bewegten Schiffes ist. Ein Schiff mit nur einer Kanone kann also nicht auf ein Feld ziehen, das von einem Schiff mit zwei Schilden besetzt ist. Wenn ein Schiff ein besetztes Feld erreicht, nimmt das bewegte Schiff den Platz des gegnerischen Schiffs ein und das gegnerische Schiff wird ins Paralleluniversum verbannt.

Startposition 6×4

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

Startposition 5×5

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

Bewegung mit Vertreibung

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

rotes 211 bewegt sich um 2 Felder und vertreibt blaues 121

Die Permutation. Sie besteht darin, dass ein Spieler die Position von zwei seiner **komplementären** Schiff vertauscht. Die Paare der komplementärschiffe sind (111, 222), (121, 212), (112, 221) und (211, 122). Die Permutation ist erlaubt, wenn beide Schiffe in der Arena sind *oder* wenn nur eines in der Arena ist. Im zweiten Fall wird das Schiff das in der Arena war, verbannt und das Schiff, das verbannt war, nimmt seinen Platz ein.

Die Rotation. Sie besteht darin, die Plätze der drei Fregatten oder der drei Zerstörer zu tauschen. Eines der drei Schiffe nimmt den Platz eines der beiden anderen ein, das wiederum den Platz des dritten Schiffes einnimmt, das wiederum den Platz des ersten Schiffes einnimmt. Die Rotation ist erlaubt, wenn alle drei Schiffe in der Arena sind *oder* nur *zwei* Schiffe in der Arena sind. In diesem zweiten Fall nimmt das Schiff, das verbannt wurde, den Platz eines der Schiffe in der Arena ein, das wiederum den Platz des anderen Schiffes in der Arena einnimmt, das selbst verbannt wurde.

Besondere Regeln

Positionierungsrunde. In seinem ersten Runde (und nur in diesem) darf jeder Spieler tauschen oder rotieren, oder seine Schiffe an ihrer ursprünglichen Position lassen; Bewegung ist nicht erlaubt. Dieser spezielle Runde wird *Positionierungsrunde* genannt.

N.B. Der Zweck dieser Regel besteht darin, die Startpositionen zu diversifizieren. Die Spieler können sich darauf einigen, diese Regel nicht anzuwenden.

Bonuszug. Wenn ein Spieler ein Schiff um *ein einziges* Feld bewegt und das Zielfeld auf der *letzten* Reihe von vier oder fünf Feldern liegt (die auf der Seite des Gegners), *kann* er mit diesem Schiff sofort eine Permutation oder Rotation durchführen.

Dieser zusätzliche Zug in der gleichen Runde wird als *Bonuszug* bezeichne.

Erläuterungen: Der Bonuszug ist nicht obligatorisch. Es muss das Schiff betreffen, das die letzte Reihe erreicht hat. Sie ist auch dann zulässig, wenn während der Bewegung eine Ausweisung erfolgte.

Tie-Break aufgrund eines fehlendem Exil einer Korvette. Das Spiel endet, obwohl keine Korvetten ins Exil geschickt wurden, wenn sich beide Spieler einig sind, dass sie keine der beiden Korvetten ins Exil schicken können, oder wenn die Anzahl der Schiffe in der Arena in 40 aufeinanderfolgenden Runden konstant geblieben ist (20 für jeden Spieler). In diesem Fall gewinnt der letzte Spieler, der ein gegnerisches Schiff vertrieben hat (oder wenn es keine Vertreibung gegeben hat, gewinnt die Farbe Blau).

Dies wird jedoch nur als Halbsieg gewertet (zählt als ½ Punkt).

Permutation

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

Permutation der blaue komplementäre 112- und 221-Schiffe

Rotation

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

Rotation der roten Zerstören

Bonus-zug

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

rotes 221 bewegt sich um 1 Feld und führt dann eine Rotation mit 122 und 212 durch

Tactik im Spiel

Teleportationen (Permutationen und Rotationen) sollten sinnvoll eingesetzt werden. Sie bringen das richtige Schiff an den richtigen Ort, tragen aber nicht in gleicher Weise zur Belegung des Spielfelds bei wie Bewegungen. Eine Teleportation kann ein langsames, aber starkes Schiff anstelle eines schnellen, aber schwächeren Schiffes auf ein strategisches Feld bringen. Ein Austausch kann auch einen Zerstörer, der im Austausch gegen eine Fregatte vertrieben wurde, wieder in die Arena zurückbringen.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass Zerstörer insgesamt stärker sind als Fregatten. Einen Zerstörer gegen eine gegnerische Fregatte zu opfern, ist in der Regel ungünstig. Allerdings kann der so vertriebene Zerstörer durch einen Tausch wieder in die Arena zurückgebracht werden, sofern die ergänzende Fregatte noch in der Arena ist, was allerdings einen Zug kostet.

Der Kreuzer ist zweifellos das mächtigste Schiff. Ein Spieler muss verhindern, dass sein Kreuzer vertrieben wird, ohne dass im Gegenzug auch der gegnerische Kreuzer vertrieben wird. Der Kreuzer hat auch eine Schwäche: Ist er einmal vertrieben, kann er nicht mehr zurückgeholt werden, sonst verliert er das Spiel. Man sollte seinen Kreuzer nicht zu schnell vorziehen, da er dann schnell dem gegnerischen Angriff ausgesetzt ist und außerdem nicht mehr mit der Korvette tauschen kann, da diese an seiner Stelle exponiert wird.

Wenn man nur noch drei oder vier Schiffe in der Arena hat, sollte man darauf achten, so viele Zerstörer wie möglich zurückzurufen, und vermeiden, dass man außer dem Kreuzer und der Korvette nur noch ein zusätzliches Schiffspaar in der Arena hat, da dies das Zurückrufen weiterer Schiffe verhindert. Bei einem materiellen Gleichgewicht erweist sich die Position der Schiffe als entscheidend. Bei den letzten Tauschgeschäften sollte man auch darauf achten, dass, wenn sich nur noch die beiden Korvetten in der Arena befinden, der Spieler, der an der Reihe ist, sicher gewinnt, wenn zwischen den beiden Korvetten eine gerade Anzahl von leeren Feldern liegt, ansonsten gewinnt sein Gegner sicher.

Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite von MAD: <http://www.doeraene.be/mad/>