

MAD

Fins de parties

Pour la description des coups, les colonnes sont indexées de gauche à droite de a à d ou e et les lignes de bas en haut de 1 à 6 ou 5. Un trait – représente un déplacement. Une croix × représente un déplacement doublé d’une expulsion. Une double flèche ↔ représente une permutation, et deux flèches → représentent une rotation. Un obèle † marque le rappel d’une pièce exilée (et l’exil d’une pièce en jeu).

111 vs 111

	a	b	c	d
6		111		
5				
4				
3				
2				
1		111		

Rouge joue.

Lorsqu’il ne reste que les deux pièces 111 sur le plateau, le joueur qui doit jouer gagne s’il y a un nombre pair de cases vide entre les deux pièces, sinon il perd.

111 : b1 – b2

111 : b6 – b5

111 : b2 – b3

111 : b5 – c5

111 : b3 – b4

111 : c5 – d5

111 : b4 – c4

111 : d5 – d6

111 : c4 – c5

	a	b	c	d
6				111
5			111	
4				
3				
2				
1				

Bleu joue.

Bleu a l’obligation de jouer. Il ne peut que mettre son 111 à portée du 111 adverse ou le permuter avec son 222. Dans les deux cas, il perd la partie.

†222 ↔ 111

victoire

Sachant ceci lorsqu’on arrive à une fin de partie deux pièces contre deux pièces, l’issue de la partie dépendra de la possibilité –ou pas– pour un joueur de provoquer l’échange des pièces autres que les 111 en « position favorable », c’est-à-dire de façon à ce qu’après l’échange, l’adversaire soit obligé de jouer avec un nombre impair de cases vides entre les deux 111.

212 vs 221

	a	b	c	d	e
5		111			
4			221		
3					
2		212			
1			111		

Bleu joue.

L'objectif de Rouge est de provoquer l'échange des pièces 212 et 221 en position favorable*.

212 : b2 – d2*
212 : d2 – c2

111 : b5 – c5
111 : c5 – b5
221 : c4 – b4

	a	b	c	d	e
5		111			
4		221			
3					
2			212		
1			111		

Rouge joue.

Le 221 bleu a dû s'éloigner du centre, ce qui est une première étape pour Rouge.

212 : c2 – d3
111 : c1 – d1
111 : d1 – d2
212 : d3 – c2
111 : d2 – d3

221 : b4 – b2
221 : b2 – b4
221 : b4 – b2
221 : b2 – b4

	a	b	c	d	e
5		111			
4		221			
3				111	
2			212		
1					

Bleu joue.

Bleu est de plus en plus acculé. Rouge provoque une nouvelle fois l'échange 212 contre 221 en position favorable*.

212 : c2 – c3*
212 : c3 – a3
212 : a3 × a4

111 : b5 – a5
221 : b4 – b5
221 : b5 – a4
abandon

222 vs 221

	a	b	c	d
6			111	
5				
4		221		
3				
2			222	
1			111	

Rouge joue.

Rouge va utiliser une permutation pour provoquer l'échange 222 contre 221 en position favorable*.

111 : c1 – d1

111 : c6 – b6

111 : d1 – d2

221 : a4 – d4

222 ↔ 111*

	a	b	c	d
6		111		
5				
4				221
3				
2			111	222
1				

Bleu joue.

Rouge provoque une nouvelle fois l'échange 222 contre 221 en position favorable* pour faire reculer le 221..

221 : d4 – c4

222 : d2 – c3*

221 : c4 – b5

	a	b	c	d
6		111		
5		221		
4				
3			222	
2			111	
1				

Rouge joue.

Rouge provoque une nouvelle fois l'échange 222 contre 221 en position favorable*.

111 : c2 – b2

111 : b6 – a6

222 : c3 – b3*

221 : b5 – a5

222 : b3 – c4

221 : a5 – a3

111 : b2 – c2

221 : a3 – a5

222 : c4 – c6

abandon

222 vs 222

	a	b	c	d
6			111	
5				
4			222	
3				
2		222		
1			111	

Rouge joue.

Dans ce cas-ci, sauf exception, on se dirige vers le départage.

Rouge doit éviter le coup **212** : b2 – d2 car alors Bleu répliquerait par **222** : c4 – b3 et quoi que fasse Rouge, il a perdu. Rouge met plutôt son **111** à l'abri.

111 : c1 – b1

222 : c4 – d3

111 : b1 – a1

222 : d3 – c4

111 : a1 – b1

222 : c4 – d3

Les joueurs s'accordent sur le fait qu'ils n'arriveront pas à gagner ni l'un ni l'autre, et on donne une semi-victoire au joueur qui a été le dernier à expulser une pièce adverse.

212 vs 212

	a	b	c	d
6			111	
5			212	
4				
3				
2		212		
1		111		

Rouge joue.

Dans ce cas-ci, il n'y a pas de tactique compliquée : c'est juste une course de vitesse.

212 : b2 – b4

111 : c6 – d6

212 : b4 – b6

212 : c5 – c6

212 : b6 – c5

abandon

222 vs 212

	a	b	c	d	e
5			111		
4			222		
3					
2				212	
1					111

Bleu joue.

Dans ce cas-ci, le possesseur du 222 n'a aucun mal à gagner car son 222 s'approche sans crainte du 212 adverse.

212 : d2 – e2

222 : c4 – c3

212 : e2 – e4

222 : c3 – d2

222 : d2 × e1

victoire

211 vs 211

	a	b	c	d	e
5			111		
4			211		
3					
2		211			
1			111		

Rouge joue.

Bleu va provoquer l'échange des 211 en position favorable*.

211 : b2 – d1

111 : c1 – d1

111 : d1 – e1

211 : c4 – b3

111 : c5 – c4

211 : b3 – c3*

	a	b	c	d	e
5					
4			111		
3			211		
2				211	
1					111

Rouge joue.

Bleu force l'échange des 211 en position favorable*.

211 : d2 – d1

211 : d1 – e2

211 : e2 – d1*

111 : e1 × d1

abandon

111 : c4 – d4

211 : c3 – c1

211 : c1 × d1

111 : d4 – d3