

# MAD

---

## Règles du jeu

Mad est un jeu de réflexion aux règles simples mais riche tactiquement. Une partie dure entre 20 et 30 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  $6 \times 4$  cases. Chaque joueur possède huit pièces marquées de trois 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 :

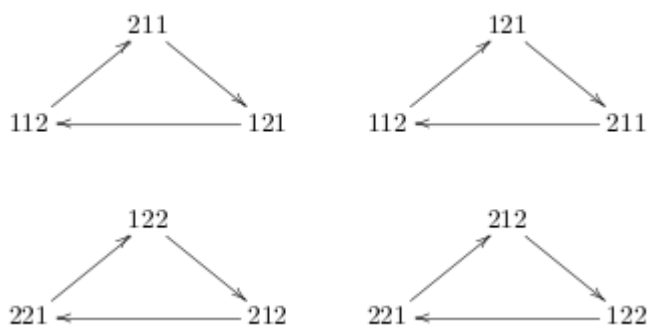
111  $\rightleftharpoons$  222      112  $\rightleftharpoons$  221      121  $\rightleftharpoons$  212      211  $\rightleftharpoons$  122

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**.

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 tour 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.

Lors de chaque autre tour de la partie, le joueur *doit* effectuer un des trois mouvements : déplacement, permutation ou rotation. Il n'est plus permis de passer.

## 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.

Pour signifier son abandon, un joueur peut retirer sa pièce 111 du plateau.

Noter que si la pièce royale 222 est exilée, 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.

Départage à défaut de victoire totale. La toute grande majorité des parties se terminent par une victoire totale. Il arrive cependant qu'aucun des joueurs ne soit en mesure d'obtenir l'exil du 111 adverse. Dans ce cas, la victoire sera accordée au dernier joueur qui a fait une expulsion. Ceci n'est cependant considéré que comme une *semi-victoire* (comptant pour ½ point).

Plus précisément, après 30 tours consécutifs (15 pour chaque joueur) sans expulsion (et donc sans diminution du nombre de pièces sur le plateau), 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.

Remarque : Dans une partie amicale, il n'est pas nécessaire de compter les tours. On arrêtera la partie quand les joueurs conviendront 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.

Lorsqu'il ne reste plus que quelques pièces sur le plateau, à défaut de pouvoir expulser la pièce 111 adverse, il faut viser à faire la dernière expulsion pour décrocher au moins une semi-victoire. On doit prendre garde que lorsqu'il n'y a plus que les deux 111 sur le plateau, le joueur qui doit jouer gagne à coup sûr s'il y a un nombre pair de cases vides entre les deux 111, sinon c'est son adversaire qui gagne à coup sûr.

## Mad 5 × 5

Mad peut aussi se jouer sur un plateau carré de 5 × 5 cases. Les règles sont identiques pour les deux formats de plateau.

La position originale des pièces sur le plateau carré est la suivante.

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