

# MAD

---

## Règles du jeu

Mad est un jeu de réflexion aux règles simples mais riche tactiquement. Une partie dure entre 15 et 25 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. Les rouges commencent. À son tour, chaque joueur effectue *un et un seul* des trois mouvements suivants : le **déplacement** d'une pièce, la **permutation** de deux pièces ou la **rotation** de trois pièces. Il y a deux exceptions : au premier tour et en cas de coup bonus (voir plus loin). Le déplacement peut s'accompagner de l'**expulsion** d'une pièce adverse.

**Le but du jeu est de faire sortir du plateau 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). Lorsqu'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.

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.

Déplacement avec expulsion

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

211 rouge se déplace de 2 cases et expulse 121 bleu

Après

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

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.

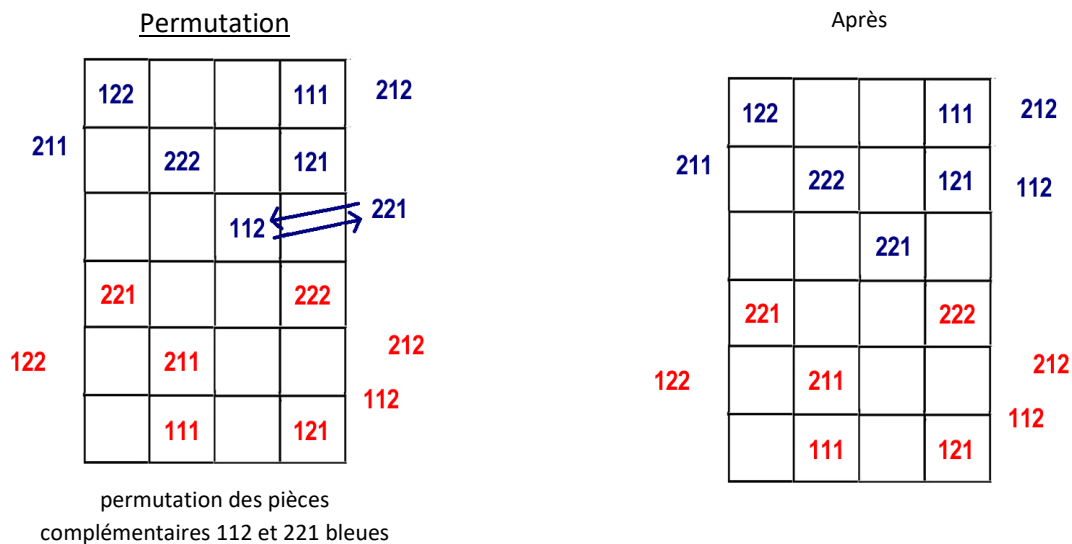
La permutation. Elle consiste pour un joueur à permuter l'emplacement de deux de ses pièces complémentaires dont au moins une est sur le plateau. Par **emplacement**, on entend une des 24 cases du plateau ou l'espace hors plateau (où se trouvent les pièces exilées). Il y a quatre permutations possibles.

Schématiquement les quatre permutations sont :

111  $\rightleftarrows$  222      112  $\rightleftarrows$  221      121  $\rightleftarrows$  212      211  $\rightleftarrows$  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**.

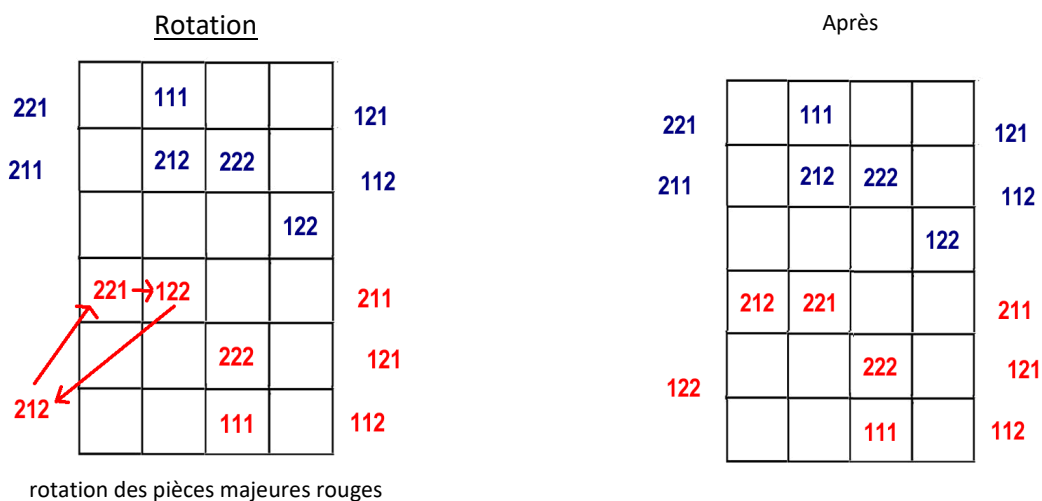


La rotation. Elle consiste à échanger les emplacements des trois pièces mineures ou des trois pièces majeures dont au moins *deux* des trois sont sur le plateau. Il y a quatre rotations possibles, deux pour les pièces mineures et deux pour les majeures. Pour effectuer une rotation de trois pièces, on 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.





une pièce adverse est vainqueur (ou s'il n'y a eu aucune expulsion, les bleus sont vainqueurs). Gagner de cette façon n'est cependant considéré que comme une *semi-victoire* (comptant pour ½ point).

*Raison de la règle : La toute grande majorité des parties se terminent par une victoire totale, mais il arrive parfois qu'aucun des joueurs ne soit en mesure d'obtenir l'exil du 111 adverse. Cette règle évite les parties nulles dans tous les cas. Le départage donne la victoire au joueur légèrement désavantagé parce qu'il a été le second à jouer après le dernier échange.*

## 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 initiale 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

## 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 défavorable. Toutefois 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 est sans conteste la plus puissante. Un joueur doit éviter que sa pièce 222 soit expulsée sans qu'il y ait aussi expulsion de la pièce 222 adverse en contrepartie. La pièce 222 a aussi un point faible : une fois expulsée, elle ne pourra plus être rappelée sous peine de perdre la partie. Il ne faut pas trop vite avancer sa pièce 222 car elle serait alors vite soumise à l'attaque adverse, et ne pourrait en outre plus permuter avec la pièce 111 car celle-ci serait exposée à sa place.

Lorsqu'on n'a plus que trois ou quatre pièces sur le plateau, il faut veiller à rappeler autant que possible les pièces majeures, et éviter de n'avoir plus sur le plateau, en dehors des pièces royales, qu'une paire de pièces

complémentaires, car ceci empêche de rappeler d'autres pièces. En cas d'équilibre matériel, la position des pièces se révèle déterminante. Dans les derniers échanges, on doit prendre garde aussi 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.