



Trame de MAD

Aux confins de la Voie Lactée, deux civilisations s'affrontent dans une joute, certes pacifique, mais à l'enjeu considérable : l'Ascendant sur l'Univers connu. Les flottes des deux civilisations arborent les couleurs dominantes de leur planète natale respective : le rouge ou le bleu.

La Loi Galactique interdit la suppression volontaire de la vie ; les armes ne servent pas à tuer, ni même à détruire le vaisseau ennemi, mais à l'expulser dans un *univers parallèle*. Pour y parvenir, un vaisseau dispose de ses *canons quantiques*, à condition qu'ils puissent vaincre les *boucliers défecteurs* du vaisseau adverse.

Les vaisseaux se déplacent de façon autonome grâce à leurs *voiles gravitoniques*, mais peuvent aussi recourir à la *téléportation synchronique* ; cette technologie ne permet pas de déplacer un vaisseau seul, mais bien d'échanger l'emplacement de vaisseaux alliés, y compris ceux qui sont exilés dans l'univers parallèle.

L'objectif de la joute est d'envoyer dans l'univers parallèle la corvette amirale adverse, le vaisseau le plus faible de la flotte, mais qui contient la *sphère d'énergie fondamentale*, sans laquelle la flotte entière devient inopérante.

Règles de MAD

Description du jeu

Mad se joue à deux joueurs sur une *arène cosmique* délimitée par une grille rectangulaire de 6 × 4 cases ou carrée de 5 × 5 cases. Chaque joueur dispose de huit vaisseaux (rouges ou bleus). Ils se distinguent par leurs nombres (1 ou 2) de *voiles gravitoniques*, de *canons quantiques* et de *boucliers défecteurs* qui déterminent respectivement leur capacité de **M**arche, d'**A**ttaque et de **D**éfense. Les vaisseaux peuvent aussi se *téléporter* par des mouvements de permutation ou de rotation. Lors d'une téléportation, peu importe les distances et les obstacles qui séparent les vaisseaux.

On désigne les vaisseaux de façon concise par la suite de leurs trois nombres de voiles, canons et boucliers, dans cet ordre. Par exemple le vaisseau ayant 1 voile, 1 canon et 2 boucliers est désigné par 112. Le vaisseau 111 est appelé **corvette**, les vaisseaux 112, 121 et 211 sont des **frégates**, les vaisseaux 221, 212 et 222 sont des **destroyers** et le vaisseau 222 est un **croiseur**.

Règles de base

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les rouges commencent (voir la figure pour la position de départ).

À son tour, chaque joueur *doit* effectuer *un et un seul* des trois mouvements suivants : le **déplacement** d'un vaisseau, la **permutation** de deux vaisseaux ou la **rotation** de trois vaisseaux. Il y a deux exceptions : le tour de positionnement et le coup bonus (voir règles particulières).

Le déplacement peut entraîner l'**expulsion** d'un vaisseau adverse dans un *univers parallèle*.

Un vaisseau dans l'univers parallèle (hors arène) est dit **exilé**. L'exil peut résulter d'une expulsion par un vaisseau adverse, mais aussi d'une permutation ou d'une rotation (voir ci-dessous). La partie prend fin dès qu'une corvette est exilée.

Le but du jeu est l'exil de la corvette 111 de l'adversaire.

Le déplacement. Un vaisseau qui a 1 voile peut se déplacer de 1 case dans l'arène. Un vaisseau qui a 2 voiles peut se déplacer de 1 ou 2 cases. Le déplacement se fait horizontalement et/ou verticalement, dans tous les sens. Lorsqu'on déplace un vaisseau de 2 cases, il peut y avoir changement de direction mais pas de demi-tour ; la case intermédiaire doit être libre.

La case d'arrivée doit être libre ou occupée par un vaisseau adverse dont le nombre de boucliers est inférieur ou égal au nombre de canons du vaisseau déplacé. Ainsi un vaisseau qui a 1 seul canon ne pourra pas aller sur une case occupée par un vaisseau qui a 2 boucliers. Lorsqu'un vaisseau arrive sur une case occupée, le vaisseau déplacé prend la place du vaisseau adverse, et celui-ci est expulsé dans l'univers parallèle.

Position initiale 6 × 4

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

Position initiale 5 × 5

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

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

La permutation. Chaque vaisseau a un vaisseau **complémentaire**. Les couples de vaisseaux complémentaires sont (111, 222), (112, 221), (121, 212) et (211, 122). La permutation consiste à permuter l'emplacement de deux vaisseaux complémentaires. La permutation est autorisée si les deux vaisseaux sont dans l'arène *ou* si un seul est dans l'arène. Dans ce second cas, celui qui était dans l'arène est exilé, et celui qui était exilé prend sa place.

La rotation. Elle consiste à échanger les emplacements des trois frégates ou des trois destroyers. L'un des trois vaisseaux prend la place d'un des deux autres, qui lui-même prend la place du troisième, qui lui-même prend la place du premier. La rotation est autorisée si les trois vaisseaux sont dans l'arène *ou* deux seulement sont dans l'arène. Dans ce second cas, celui qui était exilé prend la place d'un de ceux qui sont dans l'arène, qui lui-même prend la place de l'autre vaisseau dans l'arène, qui lui-même est exilé.

Règles particulières

Tour de positionnement. À son premier tour (et *seulement* à celui-ci), chaque joueur peut effectuer une permutation ou une rotation, ou laisser ses vaisseaux dans leur position initiale ; le déplacement n'est pas autorisé.

Ce tour particulier est appelé *tour de positionnement*.

N.B. Le but de cette règle est de diversifier les positions de départ. Les joueurs peuvent s'entendre pour ne pas appliquer cette règle.

Coup bonus. Si un joueur déplace un vaisseau d'une seule case et si la case d'arrivée est sur la *dernière* rangée de quatre ou cinq cases (celle du côté de l'adversaire), il *peut* immédiatement effectuer une permutation ou une rotation avec *ce* vaisseau.

Ce coup supplémentaire dans le même tour est appelé *coup bonus*.

Précisions : Le coup bonus n'est pas obligatoire. Il doit impliquer le vaisseau qui a atteint la dernière rangée. Il est autorisé même s'il y a eu une expulsion lors du déplacement.

Départage faute d'exil d'une corvette. On arrête la partie bien qu'aucune corvette ne soit exilée si les deux joueurs conviennent qu'ils ne pourront pas aboutir à l'exil d'une des deux corvettes, ou si le nombre de vaisseaux dans l'arène est resté constant pendant 40 tours consécutifs (20 pour chaque joueur). Dans ce cas le dernier joueur à avoir expulsé un vaisseau adverse est vainqueur (ou s'il n'y a eu aucune expulsion, les bleus sont vainqueurs).

Ceci n'est cependant considéré que comme une *semi-victoire* (comptant pour ½ point).

Permutation

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

permutation des vaisseaux complémentaires 112 et 221 bleus

Rotation

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

rotation des destroyers rouges

Coup bonus

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

221 rouge se déplace de 1 case puis effectue une rotation avec 122 et 212

Tactique de jeu

Il faut user des téléportations (permutations et rotations) à bon escient. Elles permettent d'amener le vaisseau adéquat au bon endroit, mais ne contribuent pas à l'occupation du plateau de la même manière que les déplacements. Une téléportation peut amener sur une case stratégique un vaisseau lent mais fort à la place d'un vaisseau rapide mais plus faible. Une permutation permet aussi de rappeler dans l'arène un destroyer qui a été expulsé en échange d'une frégate.

Il faut prendre en considération que les destroyers sont globalement plus puissants que les frégates. Sacrifier un destroyer contre une frégate adverse est généralement défavorable. Toutefois le destroyer ainsi expulsé pourra être rappelé dans l'arène par permutation, pour autant que la frégate complémentaire soit encore dans l'arène, mais cela coûtera un coup.

Quant au croiseur, il est sans conteste le vaisseau le plus puissant. Un joueur doit éviter que son croiseur soit expulsé sans qu'il y ait aussi expulsion du croiseur adverse en contrepartie. Le croiseur a aussi un point faible : une fois expulsé, il ne pourra plus être rappelé sous peine de perdre la partie. Il ne faut pas trop vite avancer son croiseur car il serait alors vite soumis à l'attaque adverse, et ne pourrait en outre plus permuter avec la corvette car celle-ci serait exposée à sa place.

Lorsqu'on n'a plus que trois ou quatre vaisseaux dans l'arène, il faut veiller à rappeler autant que possible les destroyers, et éviter de n'avoir plus dans l'arène, en dehors du croiseur et de la corvette, qu'une paire de vaisseaux complémentaires, car ceci empêche de rappeler d'autres vaisseaux. En cas d'équilibre matériel, la position des vaisseaux se révèle déterminante. Dans les derniers échanges, on doit prendre garde aussi que lorsqu'il n'y a plus que les deux corvettes dans l'arène, le joueur qui doit jouer gagne à coup sûr s'il y a un nombre pair de cases vides entre les deux corvettes, sinon c'est son adversaire qui gagne à coup sûr.

Pour en savoir plus, voir la page web de MAD : <http://www.doeraene.be/mad/>