

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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 122 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.

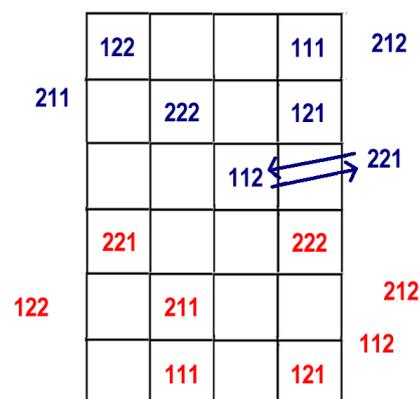
Ce coup supplémentaire dans le même tour est appelé *coup bonus*.

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).

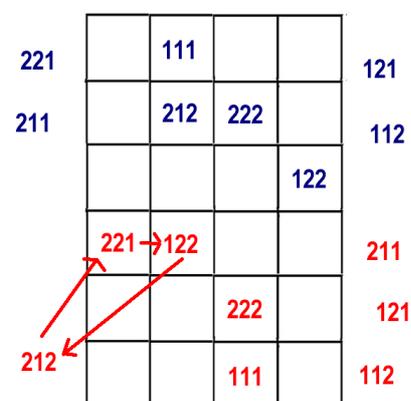
Ceci n'est cependant considéré que comme une *semi-victoire* (comptant pour ½ point).

Permutation



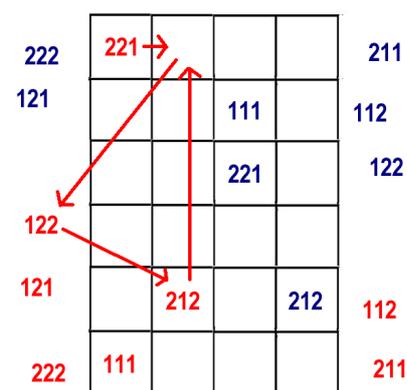
permutation des vaisseaux complémentaires 112 et 221 bleus

Rotation



rotation des destroyers rouges

Coup bonus



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/>

Quelques précisions sur les règles

Les règles de MAD sont simples... mais parfois on ne peut pas s'empêcher d'avoir un doute...

Glossaire

Coup

Un coup est une des trois actions suivantes : déplacement, permutation ou rotation.

Tour

Les joueurs jouent tour à tour. Dans un tour, chaque joueur effectue obligatoirement un et un seul coup. Il y a deux exceptions : le tour de positionnement et le coup bonus.

Exil

Un vaisseau est en exil lorsqu'il est sorti du plateau.

Expulsion

Une expulsion est l'exil d'un vaisseau adverse au cours d'un déplacement.

Règles de base

Déplacement

Un vaisseau peut-il se déplacer en diagonale ?

Non. Le déplacement d'une case à l'autre se fait horizontalement ou verticalement.

Un vaisseau avec 2 voiles peut-il se déplacer d'une seule case ?

Oui. Un vaisseau qui a 2 voiles peut se déplacer de 1 case ou de 2 cases.

Si un vaisseau avec 2 voiles expulse un vaisseau adverse en se déplaçant d'une seule case, peut-il encore se déplacer d'une case ?

Non. L'expulsion met fin au déplacement.

Un vaisseau peut-il se déplacer de 2 cases en passant au-dessus d'une autre vaisseau ?

Non. Un vaisseau qui se déplace de 2 cases doit passer par une case libre.

Un vaisseau avec 2 voiles peut-il faire un aller-retour pour revenir sur sa case de départ ?

Non. Lors d'un déplacement, la case de départ et la case d'arrivée doivent être différentes.

Un vaisseau peut-il aller sur une case occupée par un vaisseau allié ?

Non. Jamais.

Expulsion

Si le vaisseau rouge 211 arrive sur une case occupée par le vaisseau bleu 121, le vaisseau rouge est-il expulsé en même temps que le bleu ?

Non. Le vaisseau attaquant (celui qui se déplace) expulse le vaisseau défenseur et prend sa place sur la case d'arrivée.

Et que se passe-t-il si le vaisseau rouge 211 arrive sur une case occupée par le vaisseau bleu 112 ?

Ceci ne peut pas se produire. Un vaisseau avec 1 canon ne peut pas aller sur une case occupée par un vaisseau avec 2 boucliers.

Permutation

Quelles sont les permutations possibles ?

Il y a quatre permutations possibles :

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

Si le croiseur 222 est exilé, peut-on le permuter avec la corvette 111 ?

Oui, mais ceci provoque immédiatement la perte de la partie.

Rotation

Quelles sont les rotations possibles ?

Il y a quatre rotations possibles :



Peut-on faire une rotation en bougeant seulement deux des trois vaisseaux ?

Non. Les trois vaisseaux (frégates ou destroyers) doivent bouger.

Peut-on faire une rotation des frégates quand deux frégates sont exilées ?

Non. Au moins deux des trois vaisseaux doivent être sur le plateau.

Tour de jeu

L'expulsion est-elle considérée comme un coup ?

Non. Une expulsion fait partie d'un déplacement. Un déplacement qui aboutit sur la case d'un vaisseau ennemi provoque son expulsion dans le même coup.

Puis-je faire plusieurs mouvements par tour ?

Non. À son tour, chaque joueur effectue un seul des trois mouvements : déplacement, permutation, rotation. Il y a cependant une exception en cas de coup bonus où il y a dans le même tour un déplacement suivi d'une permutation ou rotation.

Puis-je passer ?

Non. Sauf au tour de positionnement si on applique cette règle.

Puis-je continuer à jouer après qu'une corvette a été exilée ?

Non. Dès qu'une corvette 111 est exilée, la partie prend fin. Le joueur dont la corvette est encore sur le plateau est vainqueur.

Règles particulières

Coup bonus

La règle : 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.

Si un vaisseau arrive sur la dernière rangée par un déplacement d'une case, est-on obligé de faire une permutation ou une rotation ?

Non. Le coup bonus est facultatif.

Si le vaisseau qui arrive sur la dernière rangée expulse un vaisseau adverse, le coup bonus est-il autorisé ?

Oui. L'expulsion met fin au déplacement mais n'empêche pas le coup bonus.

Si je joue le coup bonus, puis-je faire n'importe quelle permutation ou rotation ?

Non. Le coup bonus doit impliquer le vaisseau qui vient d'arriver sur la dernière rangée.

Le coup bonus est-il autorisé si le vaisseau qui se déplace a 2 voiles ?

Oui. Le coup bonus est possible avec n'importe quel vaisseau, du moment qu'il arrive sur la dernière rangée en se déplaçant d'une seule case.

Si un vaisseau se déplace latéralement d'une case sur la dernière rangée, le coup bonus est-il autorisé ?

Oui. Peu importe que le vaisseau vienne de la dernière ou de l'avant-dernière rangée.

Tour de positionnement

La règle : Au premier tour de chaque joueur (et seulement au premier tour), le déplacement n'est pas autorisé, mais en revanche on peut passer. Ce tour particulier est appelé tour de positionnement.

Le tour de positionnement concerne-t-il uniquement les rouges ?

Non. C'est pareil pour le premier tour des bleus.

N.B. Cette règle a pour but de diversifier les positions de départ avant tout déplacement. On peut jouer sans appliquer cette règle ; d'ailleurs elle ne figure pas dans le livret des règles.

Départage

La règle : Après 40 tours consécutifs sans expulsion (20 pour chaque joueur), ou si les joueurs conviennent qu'ils ne pourront pas aboutir à l'exil d'une corvette 111, on arrête la partie. 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.

Y a-t-il des parties nulles ?

Non. La règle de départage donne toujours un vainqueur.

Quelles situations conduisent à un départage ?

Ou bien il ne reste que quelques vaisseaux sur le plateau et les deux joueurs sont obligés de rester sur la défensive sous peine de perdre la partie, ou bien un joueur est capable de menacer le 111 adverse à chaque tour, mais ce 111 adverse est aussi capable de fuir à chaque tour.

Cela se produit-il souvent ?

Non. Même s'il y a équilibre matériel en fin de partie, le positionnement des vaisseaux permet la plupart du temps à un des joueurs d'expulser la corvette adverse.

Vaincre par départage a-t-il la même valeur que vaincre par exil de la corvette adverse ?

Non. La victoire par départage n'est qu'une semi-victoire.

Faut-il noter les coups pour savoir quand arrêter la partie ?

Non. Dans une partie amicale, on arrêtera la partie quand les joueurs conviendront qu'il n'y a plus de possibilité d'aboutir à l'exil d'une corvette. La règle des 40 tours sans expulsion n'est là que pour les parties officielles.

