

MAD

MAD wird mit zwei Spielern auf einem rechteckigen Brett mit 6×4 oder 5×5 Feldern gespielt. Jeder Spieler hat acht Spielfiguren (rot oder blau), die mit drei Zahlen gekennzeichnet sind: der Zahl M (Motion), der Zahl A (Attack) und der Zahl D (Defense). Jede Zahl kann den Wert 1 oder 2 haben.

Die Spieler wechseln sich ab; die Farbe Rot beginnt. Jeder Spieler *muss* der Reihe nach *einzig*e der folgenden drei Züge ausführen: eine Figur **bewegen**, zwei Figuren **vertauschen** oder drei Figuren **rotieren**. Die Bewegung kann zum **Ausschluss** einer gegnerischen Figur führen. Eine Ausnahme (*Positionierrunde*): In der ersten Runde jedes Spielers (und nur in der ersten Runde) ist Bewegen nicht erlaubt, aber man darf überholen.

Eine vom Brett entfernte Figur befindet sich **im Exil**. Diese Verbannung kann die Folge eines Ausschlusses durch einen gegnerischen Stein sein, aber auch die Folge einer Permutation oder einer Rotation wie unten erklärt wird.

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

Startposition 6×4

Ziel des Spiels ist das Exil des Figur 111 des Gegners.

Bewegung. Eine Figur, deren Zahl M gleich 1 ist, kann sich 1 Feld bewegen. Eine Figur, deren Zahl M 2 ist, kann 1 *oder* 2 Felder weiterziehen. Die Bewegung erfolgt horizontal und/oder vertikal in alle Richtungen. Beim Verschieben einer Figur um 2 Felder kann eine Richtungsänderung, aber keine Kehrtwendung erfolgen, das Zwischenfeld muss frei sein.

Das Ankunftsfield muss frei sein oder von einer gegnerischen Figur besetzt, deren Zahl D kleiner oder gleich der Zahl A der bewegten Figur ist. Somit kann eine Figur, deren Nummer A gleich 1 ist, nicht auf einem Feld ankommen, das von einer gegnerischen Figur mit der Nummer D gleich 2 besetzt ist. Wenn eine Figur auf einem besetzten Feld ankommt, ersetzt die bewegte Figur die gegnerische, und letztere wird vom Brett ausgeschlossen.

Die Permutation. Sie besteht darin, dass ein Spieler die Position von zwei seiner *komplementären* Figuren vertauscht. Die Paare komplementärer Teile sind (111, 222), (121, 212), (112, 221) und (211, 122). Das Vertauschen ist erlaubt, wenn beide Figuren auf dem Brett sind *oder* wenn nur eine auf dem Spielbrett ist. In diesem zweiten Fall wird diejenige, die auf dem Brett war, verbannt, und diejenige, die im Exil war, nimmt ihren Platz ein.

Die Rotation. Sie besteht darin, die Orte der drei untergeordneten Figuren (112, 121, 211) oder der drei übergeordneten Figuren (221, 212, 122) auszutauschen. Genauer gesagt, tritt eine der drei Figuren an die Stelle einer der anderen beiden, die selbst den Platz der dritten einnimmt, die wiederum nimmt den Platz der ersten ein. Die Rotation ist erlaubt, wenn alle drei Figuren auf dem Brett sind *oder* nur zwei auf dem Brett sind. In dem zweiten Fall tritt die ins Exil geschickte Figur an die Stelle einer der Figuren auf dem Brett, die ihrerseits an die Stelle der anderen Figur auf dem Brett tritt, die dann ins Exil geschickt wird.

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

Startposition 5×5

Eine Besonderheit (*Bonuszug*): Zieht ein Spieler eine Figur nur um *ein* Feld und befindet sich das Ankunfts-feld auf der *letzten* Reihe von vier oder fünf Feldern (der auf der gegnerischen Seite), *kann* er mit *dieser* Spielfigur sofort eine Permutation oder eine Drehung ausführen.

Wenn die Figur 111 eines Spielers ins Exil geschickt wurde, endet das Spiel und der Gegner gewinnt. Dies ist der wichtigste (und übliche) Weg, um zu gewinnen. Wenn jedoch die Anzahl der Spielfiguren auf dem Brett in 30 aufeinanderfolgende Runden konstant bleibt (15 für jeden Spieler), endet das Spiel und der Spieler, der den letzten Ausschluss von einer gegnerischen Figur gemacht hat, gewinnt; wenn es keine Ausschluss gegeben hat, gewinnt die Farbe Blau; dies wird jedoch nur als Halbsieg betrachtet (gewertet mit $\frac{1}{2}$ Punkt).