



MAD

MOTION . ATTACK . DEFENSE

INLEIDING

MAD wordt gespeeld door twee spelers op een kosmische arena begrensd door een rechthoekig rooster van 6 x 4 of een vierkant rooster van 5 x 5. Elke speler heeft acht schepen (rood of blauw). Zij onderscheiden zich door het aantal (1 of 2) gravitonzeilen, kwantumkanonnen en deflectorschildens die respectievelijk hun **M**ars-, **A**anvals- en **D**efensiecapaciteiten bepalen. Schepen kunnen ook teleporteren door te wisselen of te draaien.



SPELONDERDELEN

- 1 dubbelzijdig bord.
 - 8 + 8 schepen.
- Schepen worden aangeduid met hun drie nummers van zeilen, kanonnen en schilden, in die volgorde. Bijvoorbeeld, schip 112 heeft 1 zeil (**M**ars), 1 kanon (**A**anval) en 2 schilden (**D**efensie).

KORVET	KRUISER	FREGATTEN	TORPEDOJAGERS

- 1 spelregels.



OPZETTEN VAN HET SPEL

1. Kies de kant van het bord om op te spelen.
2. Trek willekeurig een kleur (rood mag beginnen).
3. Plaats de schepen op het bord.

4x9

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

6x4

5x5

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

5x5

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om de korvet 111 van de tegenstander te verbannen.





MAD

MOTION . ATTACK . DEFENSE

REGELS VAN HET SPEL

De spelers spelen om de beurt.

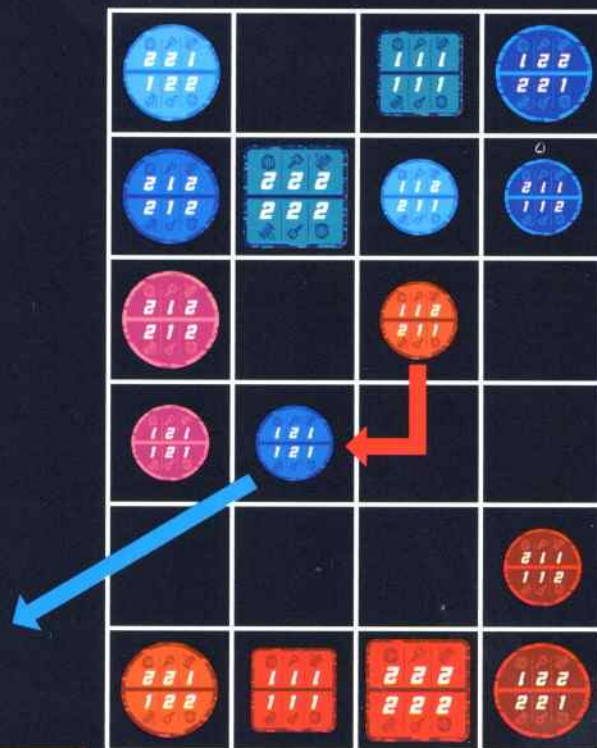
Als een speler aan de beurt is, mag hij één en slechts één van de volgende drie zetten doen: één schip **verplaatsen**, twee schepen **permuteren** of drie schepen **roteren**.

• BEWEGING

Een schip met 1 zeil mag zich over 1 veld in de arena bewegen. Een schip met 2 zeilen mag zich over 1 of 2 velden bewegen. De beweging kan horizontaal en/of verticaal gebeuren, in alle richtingen.

Wanneer een schip over 2 velden wordt verplaatst, mag men veranderen van richting maar geen U-bocht maken en het tussenliggende veld moet vrij zijn.

Het aankomstveld moet vrij zijn of bezet zijn door een schip van de tegenstander waarvan het aantal schilden kleiner of gelijk is aan het aantal kanonnen van het verplaatste schip. Zo kan een schip met 1 kanon niet verplaatst worden naar een vakje dat bezet wordt door een schip met 2 schilden. Wanneer een schip op een bezet vakje aankomt, neemt het verplaatste schip de plaats in van het vijandelijke schip, en wordt dit laatste verbannen naar het parallelle universum.



Beweging met verstoting
211 rood verplaatst zich over 2 vakjes
en verstoot 121 blauw

• PERMUTATIE

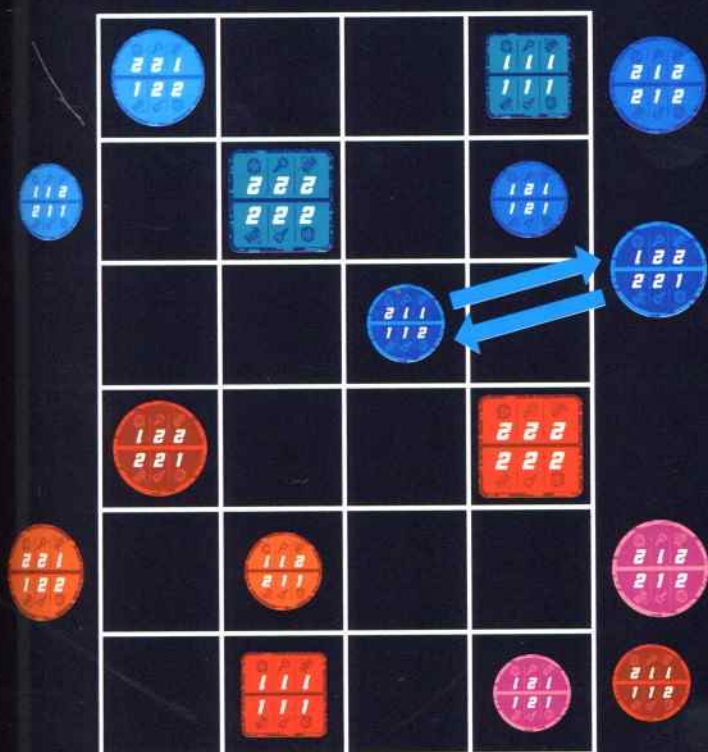
Dit bestaat uit het omwisselen van de locatie van twee **complementaire** schepen.

Omruielen is toegestaan als beide schepen in de arena zijn of als er maar één in de arena is. In het laatste geval wordt degene die in de arena was, verbannen, en neemt degene die verbannen was zijn plaats in. Elk schip heeft een complementair schip.

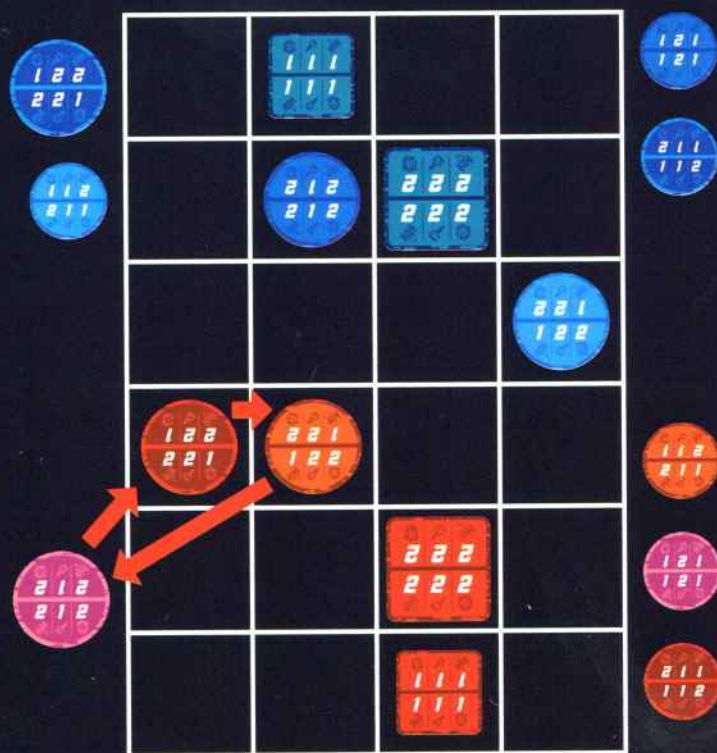
De paren van complementaire schepen zijn (111, 222), (112, 221), (121, 212) en (211, 122). De som is telkens 333.

• ROTATIE

Dit bestaat uit het omwisselen van de locaties van de drie fregatten of van de drie torpedojagers. Een van de drie schepen neemt de plaats in van een van de andere twee, dat op zijn beurt de plaats inneemt van het derde, dat op zijn beurt de plaats inneemt van het eerste. Rotatie is toegestaan als alle drie de schepen in de arena zijn of als er slechts twee in de arena zijn. In het laatste geval neemt het schip dat verbannen was de plaats in van één van hen in de arena, dat op zijn beurt de plaats inneemt van het andere schip in de arena, dat dan verbannen wordt.



Permutatie van schepen
complementair 112 en 221 blauw



Rotatie van de rode torpedojagers



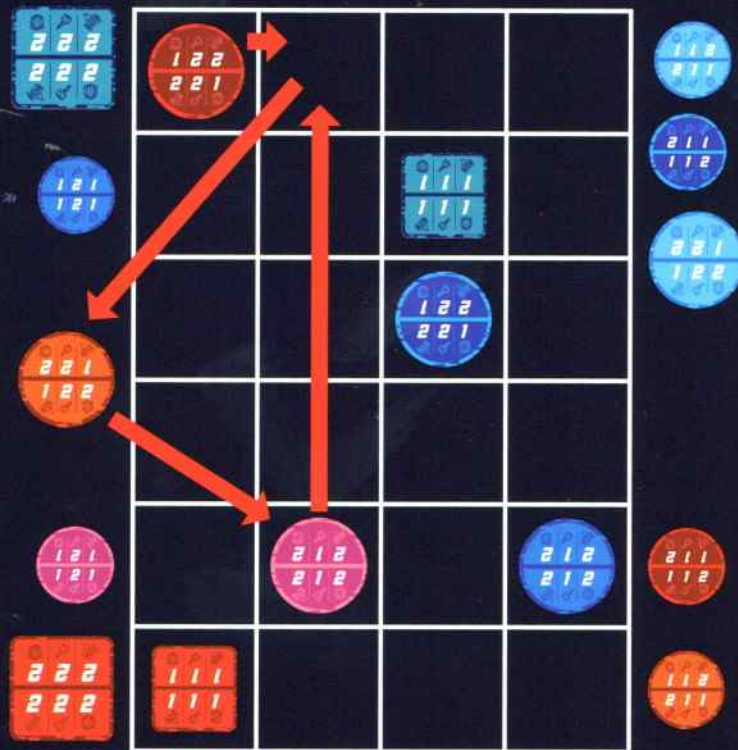
MAD

MOTION . ATTACK . DEFENSE

• BONUSZET

Als een speler een schip **één veld** verplaatst en het aankomstveld ligt op de **laatste rij** van vier of vijf velden (aan de kant van de tegenstander), dan mag hij onmiddellijk een permutatie of rotatie uitvoeren met dat schip.

Deze extra zet in dezelfde beurt wordt een bonuszet genoemd.



221 rood verplaatst zich 1 plaats en voert dan een rotatie uit met 122 en 212

• WIE WINT INDIEN ER GEEN VERBANNING VAN EEN KORVET PLAATS VINDT TIJDENS HET SPEL?

Als het aantal schepen in de arena constant blijft gedurende 40 opeenvolgende beurten (20 voor elke speler), of als beide spelers overeenkomen dat ze niet in staat zullen zijn om één van de twee korvetten te verbannen, eindigt het spel en is de speler die de laatste verbanning heeft gedaan de winnaar (of als er geen verbanning geweest is, is blauw de winnaar).

Dit wordt echter beschouwd als een semi-overwinning (die telt als ½ punt).



TACTIEK VAN HET SPEL

Teleportaties (permutaties en rotaties) moeten verstandig gebruikt worden. Zij stellen de speler in staat het juiste schip op de juiste plaats te krijgen, maar dragen niet op dezelfde manier bij tot de bezetting van het bord als een zet doen. Een teleportatie kan een traag maar sterk schip naar een strategisch veld brengen in plaats van een snel maar zwakker schip. Een permutatie kan ook een verbannen torpedojager terug in de arena brengen in ruil voor een fregat.

Er moet rekening mee worden gehouden dat torpedojagers over het algemeen krachtiger zijn dan fregatten. Het opofferen van een torpedojager tegen een vijandelijk fregat is over het algemeen ongunstig. De verdreven torpedobootjager mag echter teruggeroepen worden naar de arena door permutatie, mits het complementaire fregat nog in de arena is, maar dit kost een slag.

Wat de kruiser betreft, dit is zonder twijfel het krachtigste schip. Een speler moet voorkomen dat zijn kruiser verbannen wordt zonder dat de kruiser van de tegenspeler ook wordt verbannen. De kruiser heeft ook een zwak punt: eenmaal verbannen, kan hij niet meer worden teruggeroepen zonder het spel te verliezen. De kruiser moet niet te snel naar voren worden geschoven, omdat hij dan snel aan de aanval van de tegenstander wordt blootgesteld, en niet meer met de korvet geruild kan worden, omdat deze dan wordt blootgesteld in zijn plaats.

Als er nog maar drie of vier schepen in de arena zijn, moeten de torpedojagers zoveel mogelijk worden teruggeroepen, en het is belangrijk te voorkomen dat er nog maar één paar complementaire schepen in de arena is, afgezien van de kruiser en de korvet, omdat dit voorkomt dat andere schepen kunnen worden teruggeroepen. In geval van materieel evenwicht is de positie van de schepen doorslaggevend. Bij de laatste zetten moet men er ook op letten dat, als er nog maar twee korvetten in de arena zijn, de speler die moet spelen zeker wint als er een even aantal lege velden tussen de twee korvetten is. Indien dit niet het geval is, wint zijn tegenstander zeker.

VEEL SPELPLEZIER!