

MadamX
The revolutionary game



Tout change: le jeu, la stratégie, la pensée, mais, surtout, le damier...
et c'est vous qui le changez!!! Le scénario change à chaque coup ...
de nouvelles combinaisons de jeu, des parcours inattendus pour des défis passionnants
dont le résultat n'est jamais acquis!
MadamX: le jeu de société révolutionnaire >>> l'évolution de l'espèce!
Un jeu sans limite pour 1, 2, 4 joueurs

REGLES DU JEU:

Page 3 – LE DUEL A 2. But du jeu: Capturer l'ensemble des pions adverses ou bloquer toutes les manoeuvres de l'adversaire.

Opérations préliminaires: Placer les cases noires et les pions comme le montre la figure 1. Toute la partie se déroule uniquement sur les cases noires. Tirez au sort le joueur qui déplacera les pions de couleur claire et celui qui jouera avec les pions de couleur foncée. Jusque là, tout est normal ... mais bientôt rien ne sera plus comme auparavant... **Page 4 – Les coups: déplacement – prise des pions** (voir figure 2) Le déplacement du pion

en faisant avancer le pion d'une seule case en direction diagonale, frontale ou latérale. Tout déplacement à reculons est interdit. La prise se fait par un saut. Quand un pion se trouve dans une case contiguë à celle qui est occupée par un pion adverse et que derrière ou à côté de ce pion il y a une case noire non occupée, il le saute et le capture. La prise d'un pion adverse est obligatoire. Si un joueur ignore ou ne voit pas une prise possible c'est son adversaire qui la lui fera remarquer et l'obligera à jouer ce coup. Dans le cas où plusieurs prises seraient possibles, c'est au joueur de choisir celle qui, d'après lui, est la plus avantageuse. Le pion sauté et capturé doit être définitivement enlevé du jeu. Il est possible d'effectuer une prise multiple à condition que, derrière chaque pion capturé, il y ait une case noire libre.

Page 5 – Début du jeu – Le coup X: C'est le joueur qui a les pions de couleur claire qui joue le premier. Ensuite, c'est au tour de son adversaire et ainsi de suite. Après chaque coup, qu'il s'agisse d'un déplacement ou d'une prise, le joueur peut jouer le coup X, c'est à dire qu'il peut intervenir sur le tableau de jeu, en prélevant une case noire et en la mettant où il veut, en choisissant un emplacement sans case noire, en bouleversant complètement les parcours du jeu.

- S'il s'agit d'une manoeuvre de déplacement, le joueur peut repositionner la case noire d'où est parti son pion pour avancer.

- S'il s'agit d'une manoeuvre de prise, le joueur peut repositionner la case noire où se trouvait le pion adverse capturé.

Le coup X n'est pas obligatoire, mais il peut être fondamental pour défendre des pions ou pour attaquer des pions adverses. Le nouveau positionnement des cases sur le tableau de jeu permet, en effet, de nouveaux types de déplacements: tant le déplacement que la prise peuvent s'effectuer non seulement en diagonale, mais aussi en direction frontale ou latérale, bien que toujours dans des cases noires adjacentes. En cas de prise multiple, l'échange des cases également pourra être multiple. Figure 3 – Après avoir joué le premier coup, le joueur a déplacé la case noire en avant. Maintenant, le pion foncé peut également avancer verticalement tout en sachant qu'il est susceptible d'être attaqué. Il pourra, en tout cas, se défendre en déplaçant, à son tour, la case noire de départ, ce qui empêche sa prise, cette dernière devant avoir lieu uniquement sur une case noire.

Page 7 – BI-MADAM: Quand un pion atteint les cases de la dernière ligne adverse, il devient Bi-Madam. Pour ce faire, il suffit de placer sur le pion en question un pion de la même couleur, choisi parmi les pions capturés à l'ennemi. A partir de ce moment là, le pion Bi-Madam peut se déplacer et capturer dans n'importe quelle direction, également par des coups multiples en zigzag, mais toujours dans des cases noires. En présence de Bi-Madam également, à chaque coup de déplacement ou de prise, il est possible de déplacer la case noire de départ ou la case du pion capturé. Le pion simple ne peut pas prendre un pion Bi-Madam.

Fin du jeu: La partie prend fin quand un joueur a capturé l'ensemble des pions adverses ou qu'il a mis l'adversaire dans l'impossibilité de faire quoi que ce soit. **Page 8 – MODIFICATIONS DES REGLES:** Voilà les modifications qui peuvent être apportées aux règles du jeu pour le rendre plus ardu. Ces modifications peuvent être apportées toutes ensemble ou une à la fois.

1. On ne peut déplacer la case noire qu'après avoir joué un coup de prise

2. Après un déplacement ou une prise, on peut repositionner n'importe quelle case noire libre, non plus obligatoirement la case d'où l'on est parti pour avancer ou celle du pion capturé

3. Bi-Madam peut non seulement déplacer, mais également enlever du tableau de jeu, la case noire, ce qui limite davantage les possibilités de mouvement de l'adversaire. 4. Bi-Madam peut se déplacer également de plusieurs cases, mais uniquement en droite ligne et en franchissant exclusivement des cases libres. Si Bi-Madam saute et capture un pion adverse, elle doit s'arrêter dans la case suivante. (voir Figure 4) En appliquant l'option 4, Bi-Madam – pion couleur claire – peut capturer le pion adverse par un saut long, mais elle ne peut plus continuer et capturer un deuxième pion foncé. **Page 9 – DUEL A 4:** Dans le jeu à quatre, deux couples de participants s'affrontent. La disposition initiale des pions sur le tableau de jeu est la même que celle qui est prévue normalement (voir le duel à deux, figure 5). Les règles sont les mêmes que celles du jeu à deux, à cette différence près: l'un des joueurs du couple doit jouer le coup, alors que son partenaire peut éventuellement repositionner la case noire. Il va de soi que les deux partenaires ne peuvent en aucun cas échanger des conseils, des suggestions ou des signaux de n'importe quelle sorte, sous peine de voir annuler leur coup qui passera directement aux adversaires. Dans le jeu à quatre, il est conseillé de faire une double partie en maintenant les mêmes équipes, mais en échangeant les rôles des partenaires de jeu. **Page 10 – REUSSITE:** On joue avec quatre pions de couleur claire et quatre pions de couleur foncée, ces pions étant placés au hasard sur les deux rangs inférieurs du tableau de jeu (voir figure 6). On peut, donc, avoir 32 positions de départ différentes. **But du jeu:** Amener les huit pions dans les deux rangs supérieurs du tableau de jeu (voir figure 7), quelle que soit la disposition des couleurs. **Déroulement du jeu:** La partie commence en déplaçant un pion quelconque et elle se poursuit sans qu'une alternance de couleur s'impose. Chaque pion peut jouer deux types de coups: avancement ou saut.

- Avancement: le pion se déplace en avant et en diagonale d'une seule case à condition qu'elle soit libre. Après l'avancement, la case noire de départ de la manoeuvre disparaît définitivement du tableau (voir figure 8)

- Saut: le pion peut sauter un pion adjacent ayant la même couleur (toujours en avant et en diagonale) à condition que le coup finisse dans une case libre. Après le saut, on prélève la case de départ de la manoeuvre et on la place dans un espace libre quelconque du tableau de jeu (voir figure 9). Il va de soi que le premier coup de la partie doit être un coup d'avancement.

Pour clarifier les doutes éventuels, voir la figure 10 qui montre deux coups interdits:

1 – Le pion de couleur foncée ne peut pas avancer dans une position qui n'est pas occupée par une case noire,

2 – Le pion de couleur claire ne peut pas sauter un pion de couleur foncée.

Page 13 – METAMORPHOSE: MadamX n'est pas seulement un jeu, mais également un objet au design moderne et élégant.

ne le rangez pas, mais laissez-le en vue, toujours prêt pour de nouveaux duels!

Visitez le site www.madamx.it. Découvrez les multiples possibilités de jeu et ses modifications possibles personnalisées.

MadamX se transforme à votre gré!



The r:evolutionary game

r:evolutionary game

il gioco da tavolo rivoluzionario!!
l'evoluzione della specie!



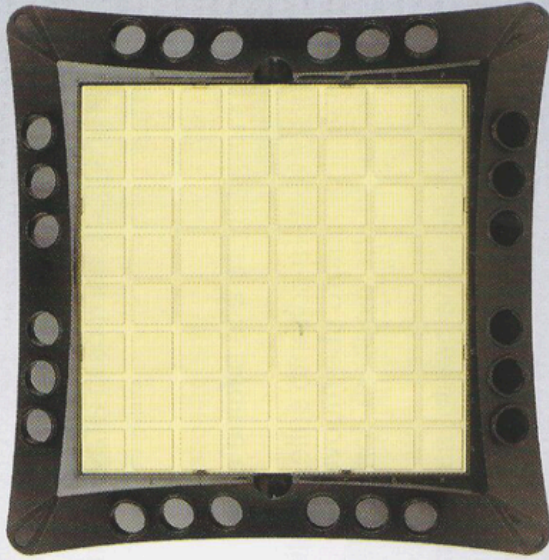
for flexible
minds only!

Cambia tutto: il gioco, la strategia, il pensiero,
ma soprattutto la scacchiera di gioco ...e sei
tu che la trasformi!!!

Ad ogni mossa cambia lo scenario...nuove
combinazioni di gioco, inattesi percorsi per
sfide appassionanti dal finale mai scontato!

Un Gioco senza limiti per 1,2,4 giocatori!

il quadro di gioco



x12

Pedine scure



x12

Pedine chiare



x32

Caselle nere

Madam X sfida a due

The revolutionary game

Obiettivo del gioco

Catturare tutte le pedine nemiche o impedire una qualsiasi mossa all'avversario.

Preliminari



fig. 1

Posizionare le caselle nere e le pedine come mostrato nella fig. 1.

Tutta la partita si svolgerà soltanto sulle caselle nere. Sorteggiate il giocatore che muoverà le pedine chiare e quello che giocherà con quelle scure.

Fino a qui tutto normale....ma presto nulla sarà più come prima....

Le mosse delle pedine: spostamento – cattura

Lo **spostamento** avviene avanzando una propria pedina di una sola casella nera in direzione diagonale, frontale o laterale.

Qualsiasi spostamento all'indietro è vietato

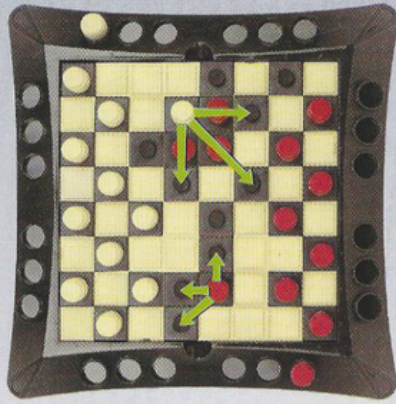


fig. 2

La **cattura** avviene a salto. Quando una pedina si trova in una casella adiacente a quella occupata da una pedina avversaria, e alle spalle o a lato di questa vi è una casella nera libera, la salta e la cattura.

La cattura del pezzo avversario è obbligatoria. Se un giocatore ignora o non vede una sua possibile cattura sta all'avversario farglielo notare e richiamarlo alla mossa di cattura. Nel caso in cui siano possibili più catture il giocatore può scegliere quella che ritiene più opportuna. Dopo la cattura, il pezzo saltato viene rimosso definitivamente dal quadro di gioco. È possibile una presa multipla, a patto che alle spalle di ogni pedina catturata vi sia una casella nera libera.

Inizio del gioco - La mossa X

La prima mossa è del giocatore con le pedine chiare.

Il turno di gioco passa poi all'avversario e così via in alternanza.

Dopo ogni mossa, sia di spostamento che di cattura delle pedine, il giocatore ha la possibilità di effettuare la Mossa X ossia intervenire sul quadro di gioco prelevando una casella nera e spostandola in una qualsiasi posizione non occupata da un'altra casella nera, sconvolgendo i percorsi di gioco.

* Se si tratta di una **mossa di spostamento** il giocatore potrà riposizionare la casella nera da cui è partita la sua pedina per l'avanzamento.

* Se si tratta di una **mossa di cattura** il giocatore potrà riposizionare la casella nera su cui stava la pedina avversaria conquistata.

La Mossa X non è obbligatoria ma può essere determinante per la difesa delle proprie pedine o per l'attacco su altri pezzi avversari.

Il riposizionamento delle caselle sul quadro di gioco permette, infatti, nuovi tipi di mosse: sia lo spostamento che la cattura possono avvenire, oltre che in diagonale, anche in direzione frontale e laterale, purché sempre su caselle nere adiacenti.

Nel caso di cattura multipla, anche lo scambio delle caselle potrà essere multiplo.

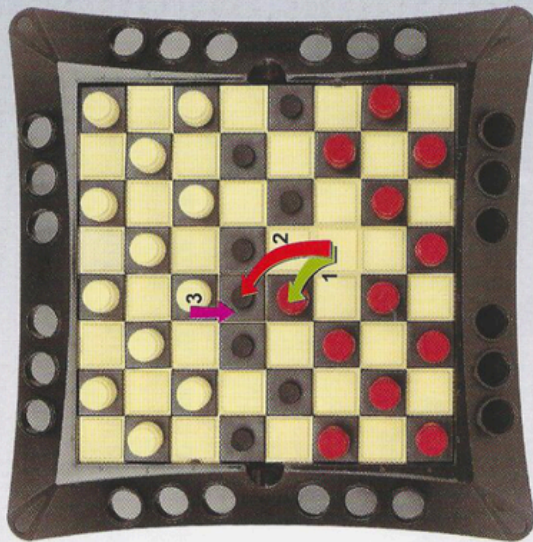


fig. 3

Dopo aver effettuato la prima mossa (1), il giocatore ha spostato in avanti la casella nera. (2)

Ora la pedina chiara può anche avanzare in verticale sapendo però che è suscettibile di attacco. (3)

Potrà comunque difendersi spostando a sua volta la casella nera di partenza impedendo così la cattura che deve avvenire soltanto su caselle nere.

Sfida a 4

Nel gioco a quattro si affrontano due coppie di partecipanti.

La disposizione iniziale delle pedine sul quadro di gioco è quella convenzionale, come per la sfida a 2. (vedi fig. 5)

Le regole sono le stesse del gioco a due con la sola differenza che un giocatore della coppia ha il compito di effettuare la mossa della pedina mentre il suo compagno potrà provvedere all'eventuale riposizionamento della casella nera.



fig. 5

È ovvio che i due compagni non potranno scambiarsi consigli, suggerimenti o segnali di alcun tipo, pena l'annullamento della mossa che passerà direttamente agli avversari. Nel gioco a quattro si suggerisce di effettuare una doppia partita mantenendo le due squadre ma scambiando i ruoli dei compagni di gioco.

Solitario

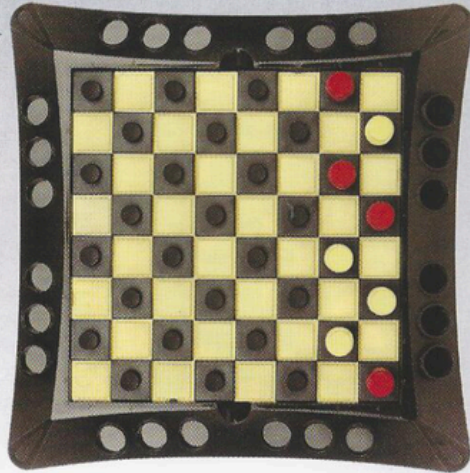


fig. 6

Si gioca con quattro pedine chiare e quattro scure che vengono disposte a caso sulle due file in basso del quadro di gioco. (vedi fig.6)

Obiettivo del gioco

Portare le otto pedine nelle due file in alto del quadro di gioco.
Non importa la disposizione dei loro colori.
(vedi fig.7)

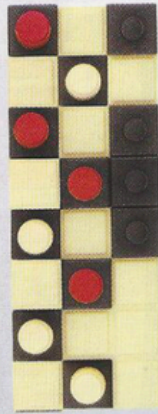


fig. 7

Svolgimento del gioco

Si comincia la partita muovendo una pedina qualsiasi e si prosegue senza l'obbligo di alternanza di colore. Ogni pedina ha a disposizione due tipi di mosse: in avanzamento o a salto.

* in avanzamento:

la pedina muove in avanti e in diagonale di una sola casella purché sia libera.
Dopo l'avanzamento si toglie definitivamente dal quadro di gioco la casella nera di partenza della mossa.
(vedi fig.8)

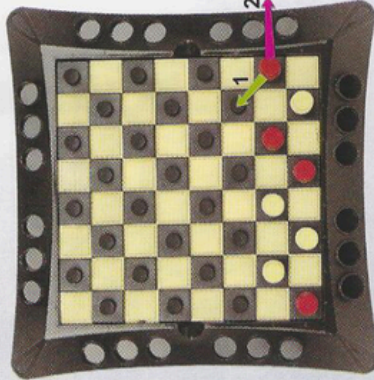


fig. 8

* a salto:

la pedina può saltare una pedina adiacente del suo stesso colore (sempre in avanti e in diagonale) purché termini la mossa su una casella libera.
Dopo il salto si toglie la casella di partenza della mossa e la si riposiziona in un qualsiasi spazio libero del quadro di gioco.
(vedi fig.9)

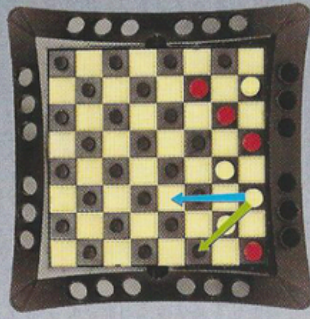


fig. 9

Ovviamente, la prima mossa della partita dovrà essere una mossa di avanzamento.

Per chiarire eventuali dubbi sono illustrate due mosse non consentite. (vedi fig.10)

- 1-La pedina scura non può avanzare in una posizione non occupata da una casella nera.
- 2-La pedina chiara non può saltare una pedina dell'altro colore.

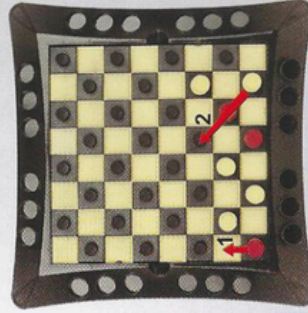


fig. 10