

MAD

MANIPULATION • ALLIANCES • DUPERIE

OBJECTIF DU JEU

M.A.D. est un jeu d'influence, d'alliances et de trahison. Le jeu se joue en 2 manches. À la fin d'une manche, chaque joueur marque des points pour 3 des personnages de l'île, selon leurs Objectifs Secrets.

L'objectif du joueur est d'obtenir le plus de Points d'Influence au terme des 2 manches.

MATÉRIEL



Cartes Personnage x 7



Cartes Objectifs Secrets x 7



Cartes Aide de Jeu x 6



Cartes Influence x 54 (9 cartes en 6 couleurs)



MISE EN PLACE

- Dans **une partie à 3 joueurs**, remettez 1 carte Personnage dans la boîte. Repérez les 3 cartes Objectifs Secrets où figure le personnage retiré et remettez-les aussi dans la boîte. À 4 joueurs ou plus, utilisez toutes les cartes Personnage et Objectifs Secrets.
- Placez les cartes Personnage en cercle au centre de la table.
- Distribuez secrètement une carte Objectifs Secrets à chaque joueur. Chaque joueur doit regarder sa carte sans la révéler.
- Remettez une carte Aide de Jeu et un ensemble de 9 cartes Influence de la même couleur à chaque joueur.
- Chaque joueur mélange ses cartes Influence et en pioche 5. Les cartes restantes sont mises de côté et serviront pour la deuxième manche.

Exemple de mise en place pour 5 joueurs



NOTIONS IMPORTANTES SUR LES OBJECTIFS SECRETS

- Chaque carte Objectifs Secrets comporte 3 personnages différents. Elle possède aussi EXACTEMENT 1 personnage en commun avec CHAQUE autre carte Objectifs Secrets du jeu. Vous aurez donc toujours une possibilité d'alliance avec chacun des joueurs.
- Chaque joueur marquera les points d'Influence de TOUS les personnages de sa carte Objectifs Secrets. Il ne marquera AUCUN point pour les autres personnages.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 2 manches. Les joueurs prennent leur tour de jeu un à la fois en sens horaire. Chacun joue 4 tours de jeu lors de chacune de ces manches. Il reste donc 1 carte Influence en main à chaque joueur à la fin d'une manche.

Le joueur ayant visité une plage le plus récemment devient le premier joueur.

TOUR DE JEU

- Choisissez une des cartes Influence que vous avez en main et donnez-la, face cachée, au joueur de votre choix.
- Le joueur désigné regarde la carte Influence secrètement.
- Dites à voix haute le nom du Personnage sur lequel vous voulez que la carte Influence soit placée.
- Le joueur désigné décide sur quel personnage il place la carte :
 - S'il la place sur le Personnage que vous avez nommé, il la place **face cachée** derrière la carte Personnage.
 - S'il la place sur N'IMPORTE QUEL AUTRE Personnage, il la place **face visible** derrière la carte Personnage.

IMPORTANT : Les cartes Influence placées derrière les Personnages doivent être placées en ligne dans l'ordre où elles ont été jouées. L'ordre des cartes en jeu ne peut jamais être modifié.

L'énigmatique Île Coucou, perdue au beau milieu de l'Océan Pacifique, est entièrement régie par les sept puissants membres du Conseil des Sages.

En tant que forces de l'ombre, vous êtes déterminés à augmenter votre influence auprès du Conseil et ainsi réaliser vos sombres desseins.

Attention, car vous ne pourrez agir seuls... et encore moins directement.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsque chaque joueur a effectué 4 tours (il ne leur restera qu'une seule carte Influence en main), la manche prend fin et on procède au décompte de la manche :

1. Révélez votre carte Objectifs Secrets.
2. Révélez les cartes Influence placées derrière les personnages.
3. Si un personnage possède **plus de Crânes que de Potions**, retirez toutes les cartes Influence derrière ce personnage.
4. Chaque joueur additionne le pointage de ses 3 personnages et le note sur une feuille de papier. **S'il s'agit de la 2e manche, le pointage de chaque personnage est doublé!**

PRÉPARATION DE LA SECONDE MANCHE

1. Chaque joueur place les 4 cartes Influence qu'il a utilisées lors de la manche devant lui, faces visibles. Elles donnent de l'information aux autres joueurs et ne pourront pas être réutilisées lors de la seconde manche.
2. Chaque joueur pioche les 4 cartes Influence de son paquet qui ont été mises de côté lors de la mise en place.
3. Reprenez TOUTES les cartes Objectifs Secrets (incluant celles non utilisées lors de la première manche), mélangez-les et distribuez-en une nouvelle à chaque joueur.
4. Le joueur qui a le plus de Points d'Influence devient le nouveau premier joueur. En cas d'égalité, celui qui était le plus tôt dans l'ordre de tour est premier joueur.

FIN DE PARTIE

Après la fin de la seconde manche, la partie prend fin. Le joueur avec le plus de Points d'Influence remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur qui était le plus tôt dans l'ordre du tour de jeu de la seconde manche remporte la partie.

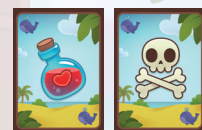
LES CARTES INFLUENCE

Chaque joueur possède 9 cartes Influence dans son paquet. Tous les joueurs ont exactement **les mêmes 9 cartes**.

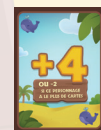
Certaines cartes donnent ou retirent des points, et d'autres ont des effets spéciaux :



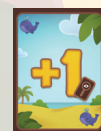
Les cartes -1, +2, et +3 donnent ou retirent un nombre de points d'Influence égal au chiffre indiqué par la carte.



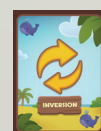
Si un personnage possède plus de Crânes que de Potions en fin de manche, toutes les cartes rattachées à ce personnage sont retirées et le personnage ne donne aucun point d'Influence.



Donne 4 points d'Influence au personnage, **SAUF si ce personnage est celui qui a le plus de cartes derrière lui**. À ce moment, elle **RETIRE 2 points**. En cas d'égalité pour le personnage avec le plus de cartes, elle donne 4 points.

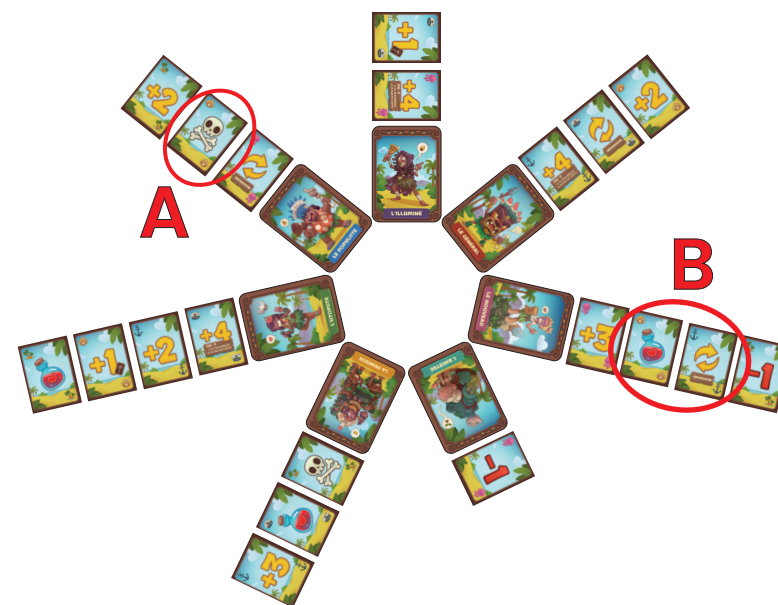


Donne 1 point d'Influence. Aussi, si la carte est placée face visible par le joueur désigné, le joueur actif peut regarder secrètement une carte face cachée qui est en jeu.



Inverse l'effet de la carte qui la précède dans la ligne du personnage (c'est-à-dire celle qui a été jouée précédemment). Un -1/+2/+3 devient +1/-2/-3. Un Crâne devient une Potion et vice-versa. Un "+4 / -2" devient un "-4 / +2". Deux cartes Inversion consécutives s'annulent.

Exemple de décompte de fin de manche



Une fois les cartes Influence retournées faces visibles, on regarde les personnages qui possèdent plus de crânes que de potions :

- A. Le Populiste a 1 Crâne et aucune potion, on retire ses cartes.
- B. Le Nouveau a aussi un Crâne (la Potion suivie de l'Inversion) et aucune Potion, on retire toutes ses cartes.
- C. Tous les autres personnages conservent leurs cartes.

Ensuite, on constate que l'Utopiste est le personnage avec le plus de cartes Influence. La carte +4 placée derrière elle prend donc la valeur de -2. Chaque personnage donne le nombre de points d'Influence suivant aux joueurs qui l'ont sur leur carte Objectifs Secrets :

- Le Populiste et le Nouveau : 0 point
- L'Illuminé : (+1) (+4) = +5 points
- Le Général : (-4) (+2) = -2 points
- L'Ancêtre : (-1) = -1 point
- La Princesse : (+3) = +3 points
- L'Utopiste : (-2) (+2) (+1) = +1 point

VARIANTE RAPIDE POUR 5 ET 6 JOUEURS

Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, il est possible de jouer seulement 3 tours de jeu par joueur au lieu de 4 tours afin d'accélérer la partie.

Vous avez donc 2 cartes en main à la fin de la 1re manche. Vous commencez la 2e manche avec 6 cartes en main et la terminez avec 3 cartes.

UN MOT DE L'AUTEUR

« Dans beaucoup de jeux de bluff et de négociation, un genre que j'affectionne tout particulièrement, il peut malheureusement arriver que, dû aux caprices du hasard, les joueuses et joueurs n'aient aucun avantage à bluffer ou à négocier. Ces moments me frustreront toujours, car la promesse du jeu s'écroule pour moi : l'illusion est brisée.

MAD est né de ce désir de voir l'interaction entre les joueuses et les joueurs comme une nécessité qui ne serait pas sujette à la chance. Et puis, pour être bien honnête, il y a quelque chose qui me plaît énormément dans l'idée de voir le succès des joueuses et des joueurs dépendre de leur capacité à identifier les besoins des autres. »

Thomas Dagenais-Lespérance

Conception : Thomas Dagenais-Lespérance

Illustrations : Pablo Hernández

Design graphique : Simon Jutras

Rédaction : Antoine Lefebvre

Conçu au Québec

© 2026, Studio Locomuse inc.
Tous droits réservés.



Locomuse
studio