



Fanorana

2 mitspielers	15 min	Strategie	17. Jahrhundert	Madagascar
---------------	--------	-----------	-----------------	------------

Geboren im 17. Jahrhundert, dieses madagassischen Spiel ist heute noch der nationale Spiel. Der Brett sieht aus wie ein Doppel Alquerque, aber der Fang Mechanismus ist so verschieden daß der arabische Einfluss nicht offensichtlich ist. Der Fang Mechanismus ist mit madagassischen Solo mehr ähnlich, so daß eine lokale Erfindung mehr warscheinlich ist. Dieses Spiel hatte eine wichtige rôle in die madagassischen Ritus und warscheinlich für Weissagen benutzt. In 1885, wenn die Franzosen die Hauptstadt einnehmen, hat die Königin Ranavalona III, die mehr Vertrauen in ein Fanorona Meisterschaft als in ihrem Militärleiter hatte, entschieden daß der Ergebniss des Spiels ihre militärische Strategie bestimmen würde. Es war ein Fehler, denn die Insel wurde von den Franzosen eingenommen. Die Monarchie wurde aufgehoben und die Königin lebte dann im Exil.

Spielmaterial

Ein Brett,
22 Figuren einer Farbe, 22 Figuren einer anderen farbe.

Ziel des Spiels

Alle gegnerische Figuren zu fangen.

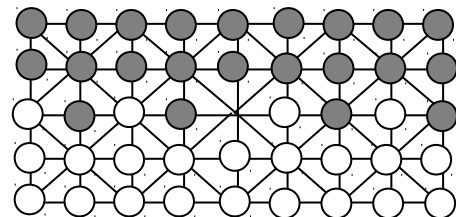
Spielverlauf

- **Am Anfang**

Die Figuren sind wie gezeichnet hinglegt.

- **Figuren verschieben**

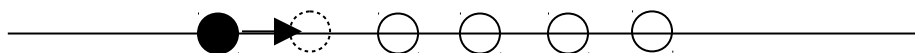
An seiner Reihe, zieht der Mitspieler einer seiner Figuren an einem freien Feld einer Linie entlang.



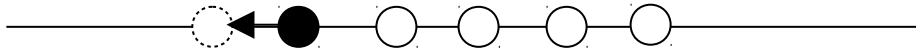
- **Figuren schlagen**

Es gibt zwei möglichkeiten um eine oder mehrere gegnerische Figuren zu fangen:

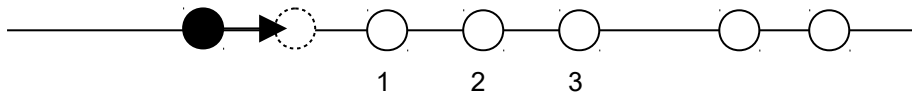
- Gegen gegnerische Figuren prallen : Wenn eine Figur an gegnerische Figuren Nah geht wenn sie auf einem freien Feld ankommt, dann prallt sie gegen die gegnerische Figuren. In diesem Beispiel, prallt die Schwarze Figur gegen die Weißen Figuren und fängt sie alle.



- Figuren absaugen : Wenn eine Figur von gegnerischen Figuren weg geht wenn sie auf einem freien Feld zieht, dann saugt sie die gegnerischen Figuren ab. In diesem Beispiel, saugt die Schwarze Figur die Weißen Figuren ab und fängt sie alle.



Wenn die Figuren-Kette an einem Ort gebrochen ist (freies Feld oder andere Farbe/Figur), fängt man nur die Figuren bis zu diesem Punkt. In unserem Beispiel prallt die Schwarze Figur gegen die Figuren 1, 2 und 3. Der Loch ermöglicht ihr nicht die anderen Figuren zu fangen.



Wenn man Figuren fängt, darf man wieder spielen aber nur unter mehreren Voraussetzungen. Man muß unbedingt :

- die gleiche Figur benutzen und,
- ein zweites Mal Figuren fangen und,
- nicht zwei Mal im selben Feld gehen und,
- jedesmal eine andere Richtung nehmen. Ein Mitspieler darf dann maximal 4 Mal spielen denn es gibt nur 4 mögliche Richtungen : Horizontal, Vertikal, rechte Diagonal und linke Diagonal.

Wenn alle diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, dann ist der andere Mitspieler an der Reihe.

Wenn zwei Bewegungen möglich sind, entscheidet sich der Mitspieler für die Bewegung, die er am liebsten hat. Man darf nicht gleichzeitig prallen und absaugen.

- **Ende des Spiels**

Der Spieler, der alle gegnerischen Figuren geschlagen hat, hat gewonnen.

Varianten

Nach altem Brauch spielt sich Fanorona in 10 Spiele. Es gibt 5 mögliche Anfänge. Jeder Spieler macht also die 5 möglichen Anfänge. Der Mitspieler, der die meisten Spiele gewonnen hat, gewinnt.