



Fanorana



2 joueurs

15 min

Stratégie

XVIIe siècle

Madagascar

Né au XVII^e siècle, ce jeu malgache est aujourd'hui encore le jeu national. Le plateau représente un double Alquerque, mais le type de prise est tellement différent que l'influence arabe n'est pas évidente. La prise ressemble plus à celle de Solo malgache, ce qui permet de penser qu'il s'agit d'une invention locale.

Ce jeu a tenu un rôle important dans les rites malgaches et semble avoir été investi de vertus divinatoires. En 1885, quand les Français prirent la capitale, la reine Ranaivalona III, accordant une plus grande confiance au résultat d'un championnat de Fanorana qu'aux chefs de son armée, décida que le résultat de la partie déterminerait sa stratégie militaire. Ce fut une erreur car l'île tomba aux mains des Français. La monarchie fût abolie et la reine passa le reste de sa vie en exil.

Matériel

Un plateau de jeu,
22 pions d'une couleur, 22 pions d'une autre couleur.

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire.

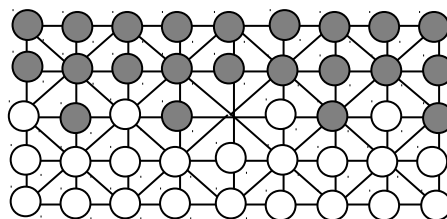
Déroulement

- **Au départ**

Les pions sont placés comme sur le dessin ci-contre.

- **Les déplacements**

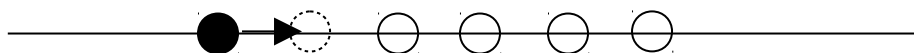
A son tour, chaque joueur déplace un pion vers un point libre contigu et relié par une ligne.



- **Les captures des pions**

Il existe deux manières de prendre un ou plusieurs pions adverses :

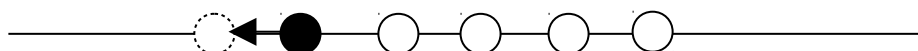
- La percussion : en rapprochant son pion vers un ou plusieurs pions adverses en rejoignant une case libre, les pions sont percutés. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur noir percute les pions blancs et les capture tous.



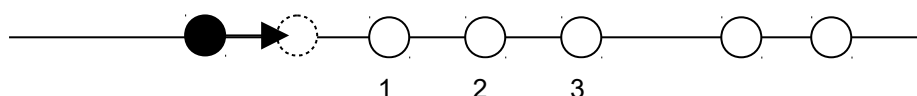
📍 Maison des Jeux de Strasbourg 📍 38, route de Schirmeck 📍 67200 Strasbourg 📍

☎ 03 88 36 22 95 – 📧 contact@maisondesjeux.fr – 🌐 www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...

- L'aspiration : en éloignant son pion d'un ou de plusieurs pions adverses en rejoignant une case libre, les pions sont aspirés. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur noir aspire les pions blancs et les capture tous.

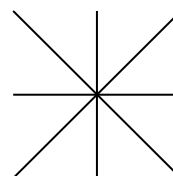


Si la chaîne de pions adverses est coupée à un endroit (place vide ou pion ami), la prise s'arrête au niveau de la coupure. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur noir percute un pion blanc et capture les pions n°1, 2 et 3. Il y a un trou qui empêche la capture des autres pions.



Une prise réussie donne le droit de rejouer, sous plusieurs conditions. Il faut obligatoirement:

- utiliser le même pion et,
- réaliser une deuxième prise et,
- ne pas repasser deux fois par la même case dans ce tour de jeu et,
- changer de direction à chaque nouveau déplacement. Un joueur peut donc au maximum jouer 4 fois de suite dans le même tour puisqu'il n'y a que 4 directions possibles : un déplacement horizontal, un déplacement vertical, un déplacement dans chaque diagonale.



Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Lorsqu'un mouvement permet de réaliser deux prises, le joueur choisit celle qu'il préfère. Il est interdit de percuter et d'aspirer simultanément.

- **Fin de la partie**

Le vainqueur est celui qui a capturé tous les pions de son adversaire.

Variante

Traditionnellement, le Fanorana se joue en dix parties. Il existe en effet cinq façons de débiter. Chaque joueur fait donc les cinq ouvertures possibles.

Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de parties.