

FANORANA

Une manière originale de prendre les pions, pour un jeu plein de rebondissements.

Historique

Né au XVII^e siècle, ce jeu est aujourd'hui encore le jeu national de Madagascar. 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 d'un jeu de solo malgache, ce qui permet de penser qu'il s'agit d'une invention locale.

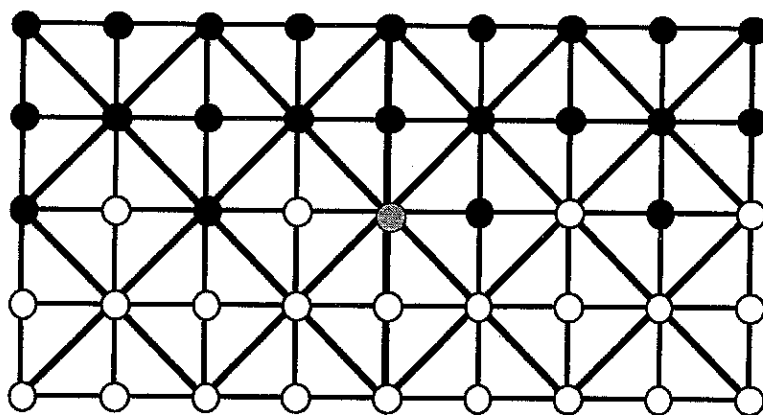
Ce jeu a tenu un rôle important dans les rites malgaches et semble avoir été investi de vertus divinatoires. En 1885, quand les Français prirent la capitale, la reine Ranaivalona III, accordant une plus grande confiance au résultat d'un championnat de fanorana qu'aux chefs de son armée, décida que le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

Matériel

Un plateau de 5 x 9 intersections, 22 pions d'une couleur, 22 pions d'une autre.

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire, en les "percutant" ou en les "aspirant".



Position de départ

Déroulement

A son tour de jeu, on déplace un pion vers un point libre contigu et relié par une ligne. toutes les directions sont autorisées.

La prise :

Il existe 2 manières de prendre un ou plusieurs pions adverses.

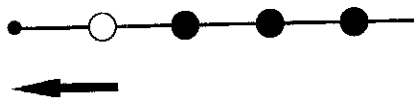
- "la percussion" : on rapproche son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant une case libre



ici, les 3 pions noirs sont percutés

ou

- "l'aspiration" : on éloigne son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant une case libre.



ici, les 3 pions noirs sont aspirés

Si on réalise une prise, on peut rejouer **le même pion** pour réaliser une deuxième prise, et ainsi de suite, à condition :

- qu'on change de direction à chaque nouveau déplacement,
- qu'on ne repasse pas 2 fois par la même case dans ce tour de jeu.

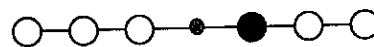
Quand on ne peut plus réaliser de prises avec le même pion, c'est à l'autre joueur de jouer; Toute prise possible doit être obligatoirement réalisée.

Si un joueur ne fait pas une prise possible, son adversaire lui retire le pion qui aurait dû réaliser la prise.

Quand aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.

Lorsqu'un mouvement permet de réaliser deux prises, on choisit la prise qui rapportera le plus de pions. En cas d'égalité de nombre, on choisit librement l'une des deux prises.

Ex. : Ici, le pion noir est obligé de percuter les 3 pions blancs mais ne peut pas aspirer les 2 pions blancs.



Fin du jeu

La partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de pion sur le plateau. Son adversaire est alors victorieux.