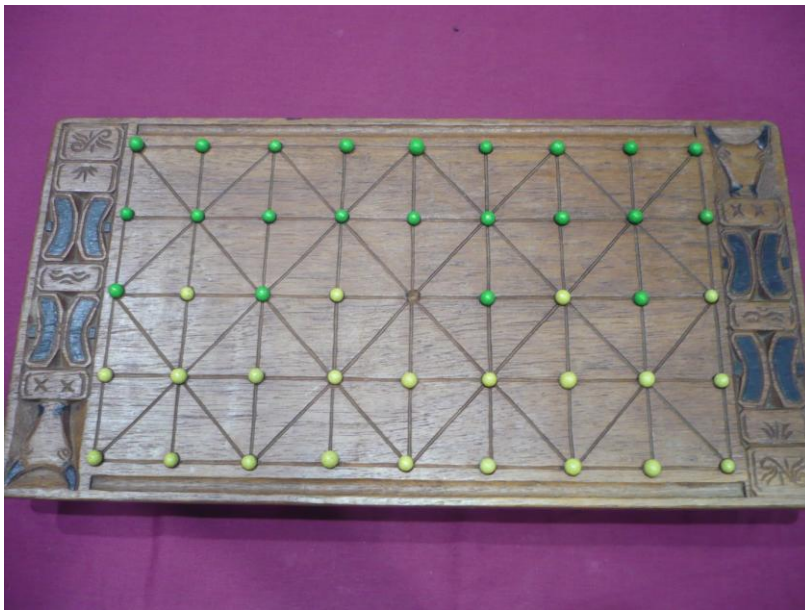


FANORONA

Madagascar, 16e siècle – 2 joueurs

Prononcé « fanourn » ou « fanourna », ce jeu se trouve également sous l'écriture fanorama". Le mode de capture des pions de ce jeu est particulièrement singulier. Il s'agit pourtant d'un des jeux les plus populaires aujourd'hui encore à Madagascar, où il est décrété « jeu national », et où un édit ancien fût nécessaire pour éviter que ce jeu ne fasse trop concurrence aux travaux des champs ! Une autre anecdote raconte qu'en 1895, la reine de Madagascar, Ranaivalona III, se basa sur une partie de fanorona pour élaborer sa stratégie militaire... ce qui n'empêcha pas son île de se faire envahir par les Français.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

14 min 18

But du jeu

Capturer les pions de l'adversaire, en les percutant ou en les aspirant.

Matériel

1 plateau, nommé « lakam-panorona » – 22 pions (cailloux ou autre) noirs, 22 blancs

Mise en place

Sur le plateau de la photo : les pions blancs sont placés sur les places jaunes, et les noirs sur les bleus. Seule la place centrale est vide.

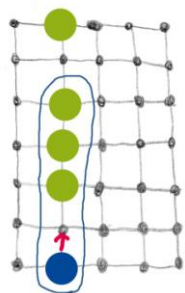
Déroulement

Les blancs commencent. Chaque joueur joue tour de rôle.

Les pions se déplacent dans toutes les directions, d'une place à l'autre, reliées par un trait.

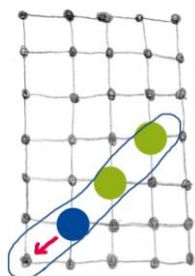
On peut capturer des pions adverses de 2 façons :

1) en percutant :



Le pion bleu avance d'une case (vide) vers le haut pour percuter un pion vert. Ce pion vert ainsi que tous les pions verts qui le suivent dans la même ligne, sans espace vide (ici, les 3 pions verts entourés), sont « percutés », et retirés du jeu.

2) en aspirant :



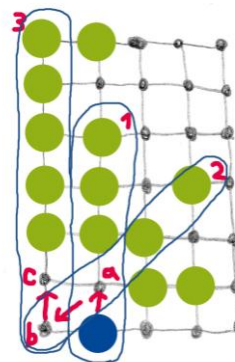
Le pion bleu placé à côté d'un point vert avance dans une case vide à l'opposé du point vert. Ce pion, ainsi que tous les pions verts qui le suivent dans la continuité, sans espace vide (ici les 2 pions verts entourés), sont « aspirés », et retirés du jeu.

Un joueur enchaîne des prises tant qu'il le peut, mais il ne peut pas retourner sur une case où il est déjà passé.

Exemple d'enchaînement :

Le pion bleu va percuter 3 pions verts en allant vers le haut (prise 1), puis aspire 2 autres pions (prise 2), puis percute 5 pions (prise 3). Il ne peut percuter les 2 pions à sa droite, car il ne peut retourner sur le point a sur lequel il est déjà passé.

Le pion bleu ne peut plus effectuer de prise, c'est donc maintenant aux verts de jouer.



Toute prise possible est obligatoire.

Gas particulier : On ne peut pas simultanément percuter et aspirer : on choisit la meilleure prise.

Fin de partie

La partie s'arrête quand tous les pions d'une couleur sont capturés.

Variante

Pour la seconde manche, le gagnant de la première manche ne mange aucun pion (2ème variante : il ne peut les manger que 1 par 1), tant qu'il lui reste plus que 5 de ses pions sur le plateau.

