

FANORONA

Historique :

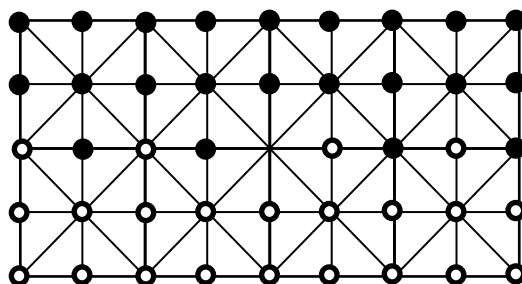
Le Fanorona est un jeu traditionnel originaire de Madagascar, d'où son surnom de « Dames Malgaches ». L'origine exacte du Fanorona n'est pas certaine. Ses points communs avec le jeu d'Alquerque (jeu Maure) peuvent faire penser que les malgaches ont transformé le jeu d'Alquerque, apporté par les marchands arabes sur l'île, pour inventer leur propre jeu (le tablier du Fanorona est en effet constitué de 2 tabliers d'Alquerque accolés).

Une des plus anciennes gravures de Fanorona, retrouvée à Alasora (sud-est d'Antananarive), est datée entre 1500 et 1600. Le jeu est ancré au plus profond de la culture malgache. On le retrouve dans des proverbes mais aussi dans des pratiques divinatoires. Le Fanorona est un jeu de stratégie, possédant une technique de capture unique. En voici les règles principales.

● 22 pions foncés

○ 22 pions clairs

Un tablier de jeu
constitué de 45 intersections



Présentation :

Le tablier

Le tablier du Fanorona, aussi appelé lakam-panorona (« arène de jeu » en malgache), est constitué de 45 intersections (9x5). Ces intersections sont reliées de manière orthonormée et certaines d'entre elles sont également connectées en diagonale.

Les pions

Les pions sont aussi appelés « Vato ». 22 pions clairs et 22 pions foncés sont engagés dans une partie.

Position de départ

Au début de la partie, les pions occupent toutes les intersections du tablier à l'exception de l'intersection centrale qui reste inoccupée. On place les pions clairs et foncés en confrontation tel qu'indiqué ci-dessus.

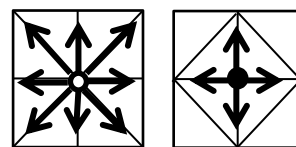
But du Jeu :

Le gagnant d'une partie de Fanorona est le joueur qui capture tous les pions adverses. Dans la tradition malgache, la revanche (vela) se joue avec des caractéristiques particulières (voir plus bas). Si le joueur qui a gagné la 1^{ère} partie, remporte également le vela, il est considéré comme vainqueur.

Déplacements :

Les pions se déplacent d'une intersection dans toutes les directions possibles du diagramme. Pour cela, l'intersection d'arrivée doit être libre (inoccupée). Selon sa position sur le tablier de jeu, le pion aura donc possibilité de se déplacer soit uniquement de manière horizontale ou verticale, soit également en diagonale. Un pion ne saute jamais par-dessus un autre et ne se déplace jamais de plusieurs intersections (sauf dans le cas où lorsqu'il change de direction, il peut continuer à capturer des pions adverses).

Déplacements

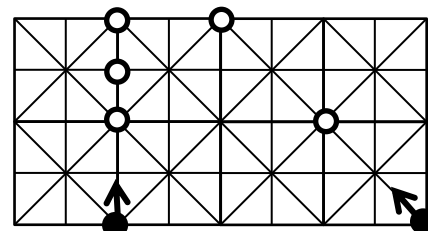


La Capture :

La capture au Fanorona se fait selon 2 principes : par approche (ou percussion) ou par éloignement (ou aspiration). On peut capturer plusieurs pions en un seul déplacement. Pour cela, les pions doivent se suivre de manière ininterrompue.

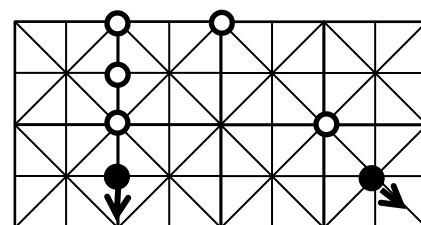
Capture par percussion : Cas n°1 : le pion noir percute un alignement de pions blancs. Il capture les 3 pions blancs de la ligne. Cas n°2 : le pion noir percute le pion blanc et ne capture que le 1^{er} pion car l'intersection suivante est libre.

Capture par aspiration : Cas n°3 : le pion noir aspire un alignement de pions blancs. Il capture les 3 pions blancs de la ligne. Cas n°4 : le pion noir aspire le pion blanc et ne capture que le 1^{er} pion car l'intersection suivante est libre.



Cas n°1

Cas n°2



Cas n°3

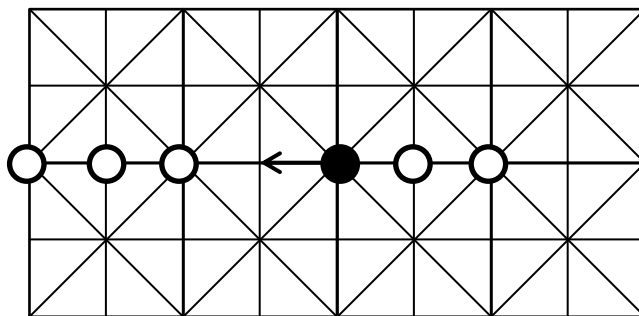
Cas n°4

Choix de capture :

A son tour de jeu, un joueur n'est pas obligé de réaliser un mouvement qui permet une prise (sauf au tout 1^{er} coup joué de la partie). Il peut décider d'effectuer un déplacement n'entraînant pas de capture.

Par contre, si le joueur effectue un déplacement qui permet une capture, il est obligé de prendre l'ensemble des pions de la ligne aspirée ou percutée. Il n'est cependant pas obligé de poursuivre des déplacements permettant d'autres captures dans son tour de jeu.

Dans le cas d'un déplacement entraînant la possibilité de capturer les pions par aspiration ou par percussion, c'est au joueur de décider la manière dont il réalise la prise (on n'est pas obligé de choisir la capture du plus grand nombre de pions).



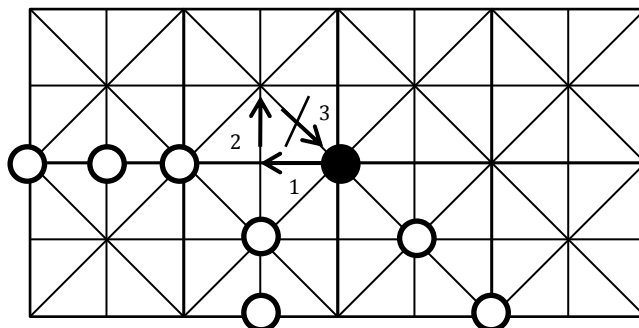
Déplacements et captures multiples :

A son tour de jeu, un pion peut effectuer plusieurs déplacements. Pour cela, il doit réunir 2 conditions :

- Chaque déplacement entraîne une capture d'un ou plusieurs pions (par aspiration ou percussion),
- Le pion ne peut pas revenir sur une intersection déjà occupée par lui durant le tour.

Exemple ci-contre :

Déplacement 1 : le pion noir percuté les blancs et capture 3 pions.
Déplacement 2 : noir capture par aspiration les 2 pions blancs.
Déplacement 3 impossible car même si une capture par percussion est possible, le pion occupait déjà cette intersection au début de ce tour de jeu.



La revanche (ou vela)

La revanche se joue de la manière suivante : le gagnant de la 1^{ère} manche ne peut capturer de pions adverses durant la 1^{ère} phase de jeu. Il ne peut que se déplacer. Durant cette phase, le perdant ne peut capturer qu'un pion par tour de jeu.

La 2^{ème} phase de jeu démarre lorsqu'il ne reste plus que 5 pions au joueur vainqueur de la manche précédente. La capture est alors autorisée de manière normale pour les 2 joueurs.

Si le Vela est remporté par le perdant de la 1^{ère} manche, on recommence une partie normale.



Ce jeu est issu d'un partenariat entre 2 passionnés : Yann Mariolan, tourneur et artisan du bois et Florian Badouard, gérant d'une boutique de jeux et de jouets. Nous espérons que vous prendrez plaisir à découvrir ces trésors ludiques joués par nos ancêtres et à faire partager ce plaisir à vos proches.