

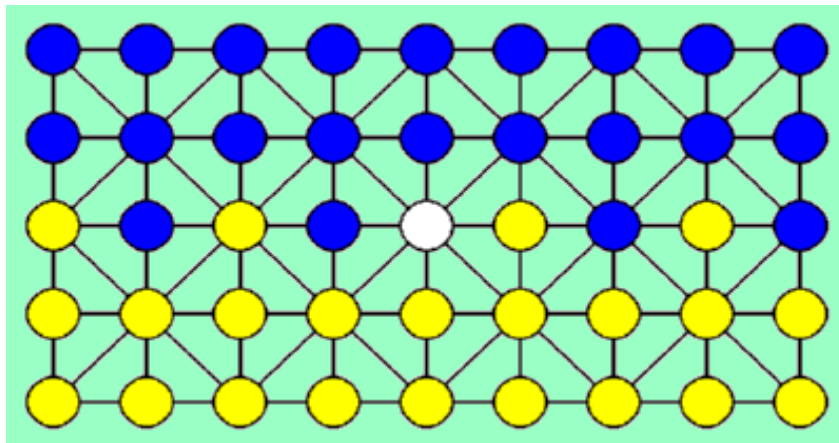
FANORONA

REGLES DU JEU,

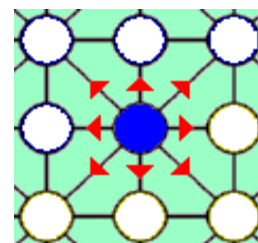
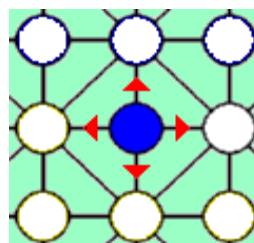
En début de partie, les pions sont placés comme sur la figure ci-contre.

Chaque joueur dispose de 22 pions.

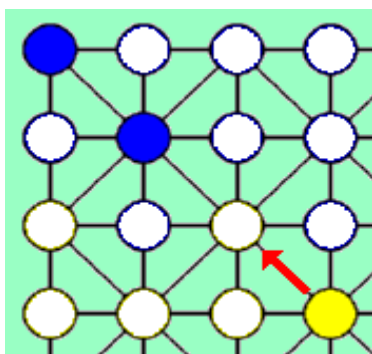
L'emplacement central reste vide pour permettre le premier déplacement.



Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire. A son tour de jeu, un joueur doit déplacer une de ses pièces, dans n'importe quelle direction, d'une intersection à une autre, (en suivant les lignes) pourvu que le point d'arrivée soit vide.

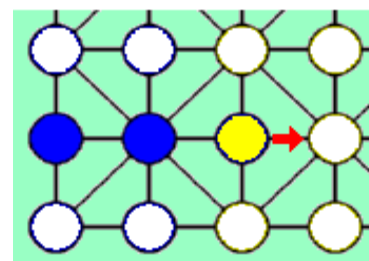


Il y a deux façons de capturer les pions :



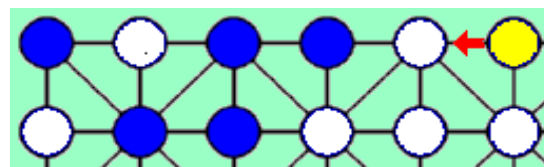
- 1) par approche, le joueur déplace un de ses pions vers un ou plusieurs pions adverses alignés.
Le joueur capture tous les pions de l'alignement.

- 2) par éloignement, le joueur déplace l'un de ses pions en s'éloignant d'un ou plusieurs pions adverses alignés.
Le joueur capture tous les pions de l'alignement.



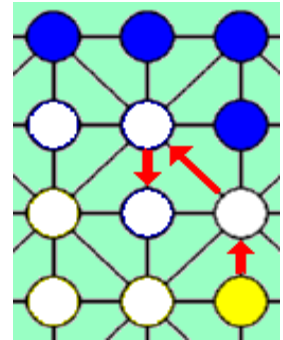
On ne capture que les pions d'un alignement ininterrompu.

Ci-contre, le pion jaune ne prend que 2 pions bleus.

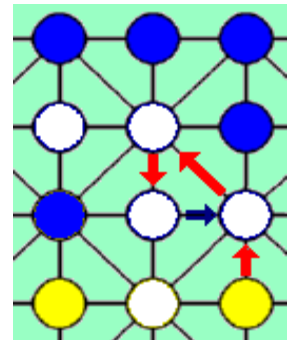


Au cours d'un même mouvement, il est possible d'enchaîner les prises avec le même pion, pourvu que celui-ci change de direction à chaque déplacement et ne repasse pas deux fois sur la même intersection.

Dans cet exemple, le joueur jaune déplace son pion trois fois et capture les quatre pions bleus.

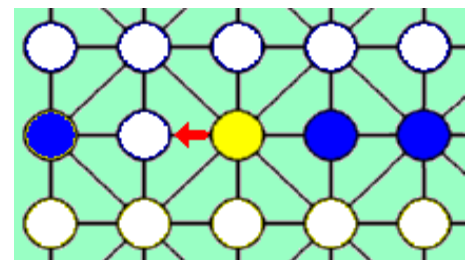


Dans cet exemple, le joueur jaune déplace son pion trois fois consécutives et capture quatre pions bleus mais ne peut effectuer le quatrième déplacement (flèche bleue) car il a déjà occupé cette intersection au cours de son déplacement.

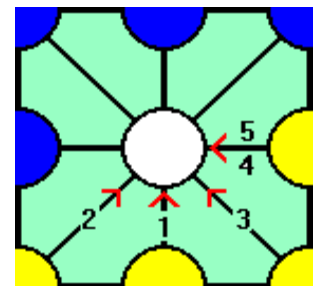


Dans cet exemple, le joueur jaune peut prendre les deux pions bleus dont il s'éloigne **ou** bien le pion bleu dont il s'approche.

Mais il n'a pas le droit de revenir car il a déjà occupé la position au cours de son déplacement.



Pour entamer le jeu, on a 5 possibilités de déplacement, Les déplacements 4 ou 5 se font avec le même pion, l'un par approche, l'autre par éloignement.



Remarques.

A son tour de jouer, un joueur n'est pas tenu d'effectuer un déplacement particulier.

Si l'un de ses pions permet une ou plusieurs captures, il n'est pas obligé de le déplacer. Il peut déplacer un autre pion qui ne rapporte rien.

Quand un joueur arrive sur une intersection qui permet de capture des pions adverses, il est obligé de les capturer. Par contre, si au cours d'un même déplacement il s'éloigne d'un groupe de pions et se rapproche d'un autre groupe, il doit choisir quel groupe il capture.

Vous pouvez également voir : <http://antsika.com/fanorona.htm>

Comment jouer?

Pour commencer une partie, cliquer sur "Nouveau jeu".

Le programme choisit le joueur qui entame le jeu. Si vous jouez plusieurs jeux consécutifs, le premier joueur change automatiquement à chaque jeu.

Pour déplacer un pion, il suffit de cliquer dessus. S'il n'y a qu'une possibilité, il se déplace tout seul, sinon, il faut cliquer sur la case d'arrivée, qui est nécessairement une case voisine.

Si vous avez effectué une prise, vous pourrez peut-être continuer sur une autre ligne passant par votre pion. Dans ce cas, cliquez directement sur la case d'arrivée.

Quand il y a deux prises possibles sur une même ligne, une boîte de dialogue vous permet de choisir.

Votre pion en jeu change de couleur tant qu'il est actif.

Une étoile jaune signale les cases où vous ne pouvez plus jouer.

Quand vous avez épuisé vos possibilités de prise, le programme passe automatiquement la main à l'ordinateur.

En fin de partie, si il y a moins de cinq pions dans chaque camp, la partie est déclarée nulle au bout de dix déplacements de pions sans prise.

Le nom du joueur qui a la main est signalé par un fond jaune.

Vous pouvez changer les noms des joueurs en cliquant dessus.