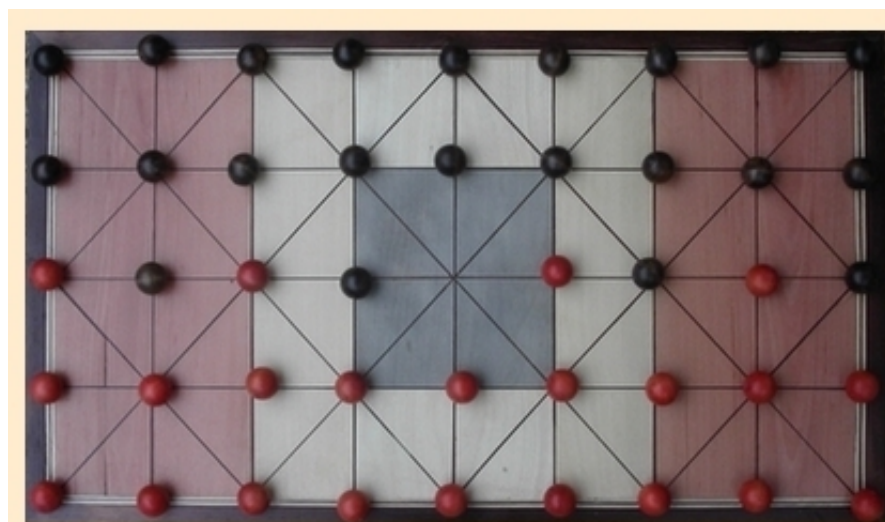


Règle du Fanorona (Madagascar)

Le fanorona occupe une place insolite dans le monde des jeux, que je vous propose de découvrir.

Il n'est tout d'abord essentiellement et presque exclusivement joué qu'à Madagascar. Pouvant se prévaloir d'au moins quatre siècles d'existence, le fanorona reste de nos jours encore très joué dans l'île et il est fréquent de passer devant une partie de fanorona dans la rue, devant un commerce ou de croiser des plateaux de jeu tracés à même la pierre dans les cours d'école.



Le plateau de jeu est tracé sur tout type de support : plateau de bois, pierre, terre, papier, carton... et les pions utilisés sont souvent faits avec ce qui peut être trouvé sur place : cailloux, craie, boules de papier...

Si les règles et le plateau peuvent différer pour les plus jeunes, le fanorona est joué par tous, des enfants aux plus anciens.

Assister à une partie de fanorona, c'est d'abord écouter les commentaires des joueurs, ainsi que ceux du public, qui n'hésite pas à intervenir pour encourager ou dissenter sur le dernier coup.

Le fanorona possède aussi la caractéristique particulière de donner une chance au vaincu de se « rattraper » avec une partie à handicap (par le « Vela », dont nous verrons les mécanismes plus loin).

Enfin et surtout, son mécanisme de jeu et notamment de prise, est réellement unique. Loin de la prise par saut (jeu de dames par exemple), par substitution (jeu d'échecs), par encadrement (tablut) ou par retournement (othello), les pions sont en fait capturés par approche ou par éloignement.

Ce mode original de prise, aboutissant à des parties dans l'ensemble très rapides, déroute souvent les joueurs néophytes lors des premières parties.

Plusieurs hypothèses circulent encore sur son origine et son arrivée dans l'île. Il est parfois attribué aux premiers habitants de l'île (sous le nom de « Fandrao maty paika », littéralement « craignons d'être bloqués », puis sous le nom de "Soratr'Andriamanitra", « l'écriture de Dieu »), ou bien attribué à l'imagination fertile du prince Andriantompokoindrindra (dans les années 1600).

Cependant, la similitude du diagramme du fanorona, avec celui du jeu de l'Alquerque (jeu maure du 13^{ème} siècle après JC), tendrait à rendre plus probable l'hypothèse d'un jeu apporté par les marchands arabes sur l'île, puis transformé par ses habitants.

Le diagramme du fanorona est en effet la juxtaposition de 2 diagrammes de l'Alquerque.

Plusieurs diagrammes taillés à même le roc ont été retrouvés dans la région d'Antananarivo, notamment celui d'Alasora, l'un des plus anciens (entre 1500 et 1600).

Très présent dans la vie malgache, le fanorona est à la base de certains proverbes, comme par exemple « la causerie fait perdre le temps, le fanorona fait oublier le devoir » et est aussi le support de nombreuses légendes.

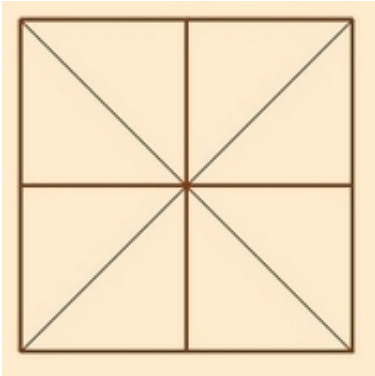
On raconte qu'un « fady » (le fady est un tabou, un interdit qui touche l'alimentation et le mode de vie malgache) avait même été élaboré pour interdire aux travailleurs des champs de jouer pendant la saison des pluies.

Auparavant très pratiqué dans les classes aristocratiques de l'île, le fanorona a souvent été une préparation (selon les légendes) des épisodes guerriers et de conquête qui ont jalonné l'histoire de l'île.

Comme pour le jeu de go en Asie, le fanorona a été un jeu d'initiation à la stratégie de guerre, mais a surtout été un moyen de divination ou d'augure : le vainqueur d'une partie saurait exercer le pouvoir ou réussira dans sa future entreprise, le vaincu obtenant par la même un présage d'échec.

On distingue 3 types de fanorona :

- - le fanoron-telo ou fanorom-bazaha («fanorona des blancs»), pratiqué par les jeunes enfants
- - le fanoron-dimy
- - le fanoron-tsivy



Le premier d'entre eux n'est en fait qu'un tic-tac-toe, bien connu de nos enfants (cf diagramme ci-contre). Opposant 2 joueurs, le but du jeu est d'aligner le premier ses 3 pions. Le plateau de jeu est vide initialement, les joueurs posant leurs pions un à un, puis les déplaçant d'une intersection vers une autre afin de tenter de former un alignement.

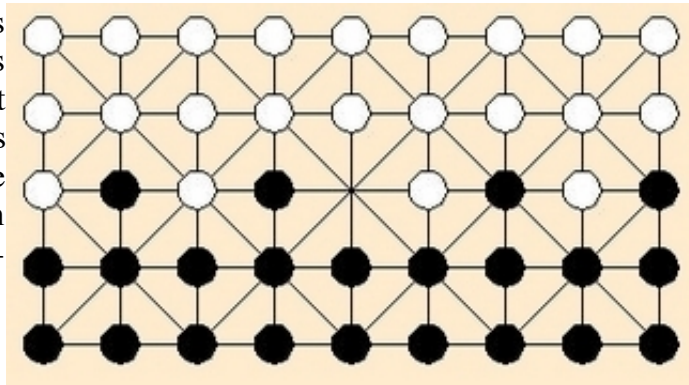
Le fanoron-dimy et fanoron-tsivy (que l'on nomme fanorona) obéissent tous deux aux mêmes règles ; seul la taille du diagramme change (5x5 lignes pour le fanoron-dimy, 9x5 lignes pour le fanoron-tsivy).

Le but du fanorona est de capturer tous les pions adverses ou de faire en sorte qu'ils ne puissent plus se déplacer.

Le plateau de jeu (le lakam-panorona, littéralement « arène de jeu ») est composé de 5 x 9 lignes, dont certaines intersections sont reliées entre elles par des diagonales.

Les intersections possèdent toutes des noms, selon leur situation. Par exemple, l'intersection centrale se nomme « lakabe » ; les 4 intersections de coins, « lohalaka »...

Le fanorona oppose deux joueurs possédant chacun de 22 pions (les Vato), qui seront placés au début du jeu sur toutes les intersections du plateau de jeu, à l'exception de l'intersection centrale. La position initiale des pions est indiquée ci-contre :



Les joueurs déplacent à tour de rôle un pion.

Chaque pion peut se déplacer dans toutes les directions, en suivant le tracé des lignes, de son point d'origine vers une intersection adjacente libre.

Un pion ne peut sauter au dessus d'un autre.

La prise de pion, quand elle est possible, doit être obligatoirement jouée.

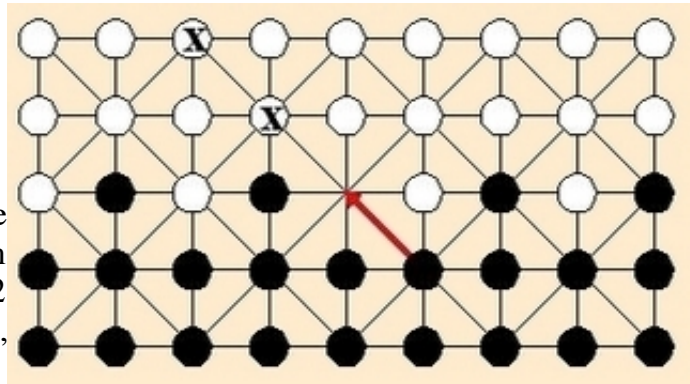
Un pion peut effectuer une prise si un ou plusieurs pions adverses se trouvent sur sa ligne de déplacement et que le pion joué vient au contact des pions adverses, ou s'en éloigne.

Tout pion capturé est enlevé du jeu.

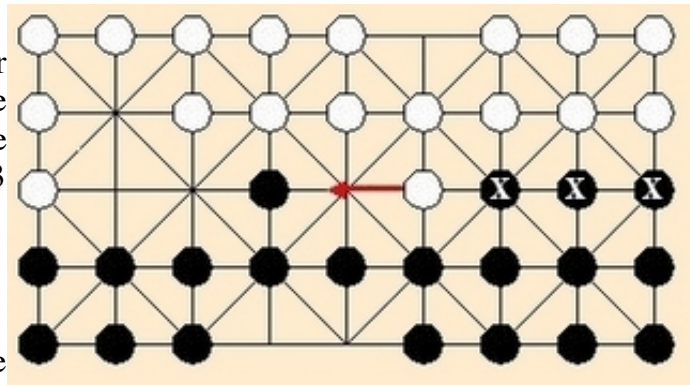
Seule la première prise est obligatoire.

Exemple de prise par approche :

dans le diagramme ci-contre, si le joueur noir déplace son pion comme indiqué, il capturera les 2 pions blancs marqués d'un « x », qui seront alors retirés du jeu.



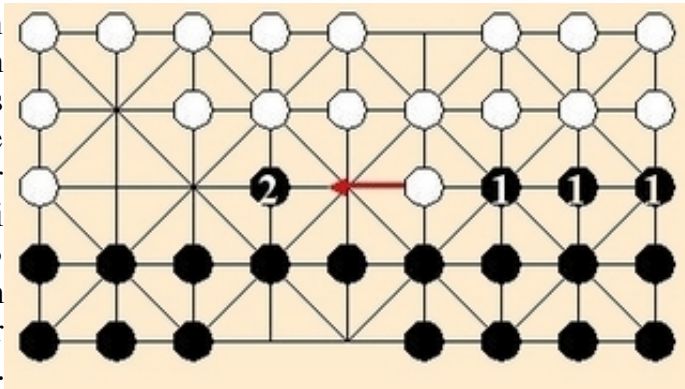
Exemple de prise par éloignement : sur ce diagramme, le pion blanc, en se déplaçant comme indiqué, va pouvoir capturer les 3 pions noirs marqués « x ».



Tant que le pion joué est capable de capturer des pions adverses, il peut dans le même tour enchaîner plusieurs prises en changeant à chaque fois de direction.

Dans son mouvement, il ne peut revenir sur une place qu'il a déjà occupée, mais peut passer sur des intersections déjà occupées par des pions adverses pris au cours de ce même coup.

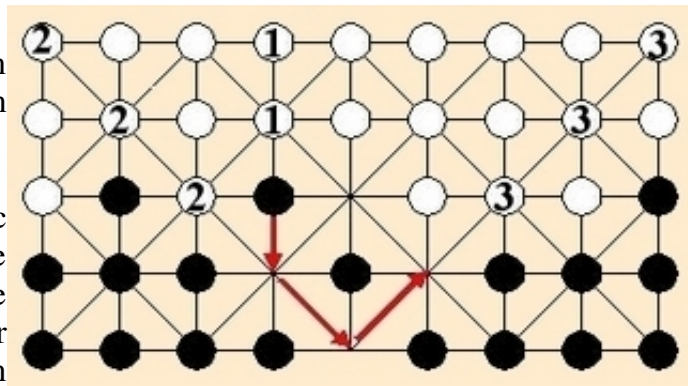
Dans l'exemple ci-contre, le pion noir, en reculant lors de son premier mouvement, capturera les 2 pions blancs « 1 ». Puis, ce même pion noir pourra enchaîner par un deuxième mouvement qui lui permettra de capturer les 3 pions blancs « 2 ». Enfin, lors d'un dernier mouvement, le pion noir capturera les 3 pions blancs « 3 ». Au final, 8 pions capturés en un seul coup !



C'est cette succession de mouvements et de prises qui rendent le fanorona, autant attrayant que déroutant dans ses premières parties.

Il n'est pas permis de prendre en avant et en arrière au cours d'un même déplacement.

Sur ce diagramme, si le pion blanc prend les 3 pions noirs « 1 » en se déplaçant comme indiqué, il ne pourra pas prendre le pion noir « 2 » en revenant sur sa position initiale.



Au fanorona, la partie nulle est possible quand les 2 joueurs se retrouvent avec peu de pions. Il est alors préférable de déclarer la partie nulle, afin d'éviter de nombreux déplacements stériles sans prise (les 2 joueurs ne prenant plus de risques d'être capturés).

Chaque partie de fanorona est composée d'une manche normale, appelée « riatra », et d'un manche de rattrapage pour le vaincu, le « vela ».

Le vaincu commence la partie de Vela. A chaque tour, le vaincu ne pourra capturer qu'un seul pion. Le vainqueur déplacera à chaque tour un de ses pions, sans pouvoir en capturer à son adversaire ! Ce n'est seulement quand il ne reste que 5 pions au vainqueur, que la partie peut reprendre normalement.

Au vaincu de profiter alors de sa supériorité numérique pour gagner le vela et obtenir

ainsi le droit de recommencer une partie normale.

Au contraire, si le vainqueur réussit à gagner tout de même le vela, montrant ainsi encore plus sa supériorité, il sera nécessaire au vaincu de recommencer une partie de Vela jusqu'à la victoire, ou d'abandonner définitivement le match.

Comme le nombre d'ouvertures (de premier coup) est très restreint (5 au total), et afin de donner les mêmes chances aux 2 joueurs, une rencontre de fanorona peut se disputer en 10 parties, chaque joueur débutant à tour de rôle avec une ouverture différente.

Si une partie de fanorona est souvent animée et commentée, il existe cependant certaines règles tacites de conduite : lors d'une succession de prises (plusieurs mouvement en un seul tour), il est bien vu de ne pas réfléchir entre les différents mouvements du pion ; de même, on ne rectifie pas un coup commencé et on ne promène pas son doigt ou sa main au dessus du plateau de jeu inutilement.

Au bout de quelques parties, on peut commencer à appréhender quelques stratégies : comme à l'awalé, ou aux dames, il faut savoir donner pour recevoir. C'est-à-dire qu'il ne faut pas chercher à défendre coûte que coûte ses pions de prises, mais plutôt, en sacrifiant un ou quelques pions, d'amener des configurations de pions qui aboutiront à des prises multiples.

On s'aperçoit aussi rapidement que les « lakas » (intersections à 8 branches) sont appréciables, de par la possibilité de mouvements qu'elles donnent.

Dans l'imaginaire malgache, les « lakas » sont d'ailleurs assimilées à des montagnes, permettant de dominer le territoire, en l'occurrence le plateau de jeu.

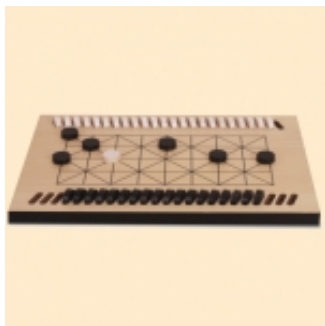
La gestion de la fin de partie, par la succession de mouvements sans prise (les « paikas »), est aussi relativement technique et permet souvent à des joueurs plus expérimentés de remporter la victoire, voire de renverser une situation qui était perdante.

Le fanorona est donc le jeu symbolique de Madagascar, ayant accompagné l'histoire de l'île ses derniers siècles, très présent dans les traditions orales et encore très joué de nos jours.

Si ce jeu a réussi à s'exporter en Europe et aux Etats-Unis, il n'en reste pas moins confiné à des cercles ludiques très restreints. Au grand dam des nombreuses personnes oeuvrant à Madagascar pour sa diffusion et sa reconnaissance. Reconnaissance qui, avouons le, est méritée.

Alors, prêt pour un riatra ?

Article écrit par Jean-Manuel Mascort, paru dans la revue "Jeux sur un plateau".



Fanorona Un modèle en bois de Fanorona. Plateau et pions en hêtre pour ce jeu malgache très subtile. 52.00 € T.T.C.

[acheter](#)[détail](#)[page d'accueil](#)