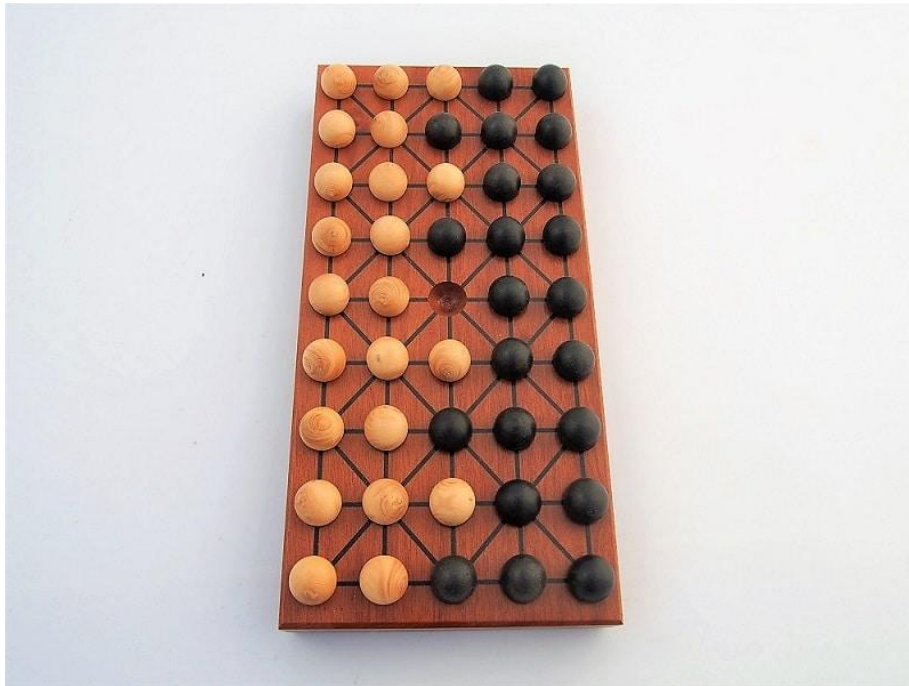


## LE FANORONA – LES DAMES MALGACHES



Le Fanorona se joue à deux.

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaire ou à l'immobiliser. Le gagnant est celui qui obtient le premier l'un de ces résultats. La partie est nulle s'il reste aux joueurs un ou plusieurs pions imprenables. Les pions sont disposés aux points de jonction des lignes. Le centre du jeu reste vide. Les joueurs déplacent tour à tour un pion vers une position voisine vide en suivant les lignes du tracé. Le joueur qui ouvre la partie pousse son pion sur la position centrale vide et prend un ou plusieurs pions à l'adversaire suivant les règles définies ci-après. Le premier pion joué ne fait qu'un pas et s'arrête au centre du jeu.

Il existe cinq manières d'ouvrir la partie :

- de face (1) « Vakiloha »
- de biais à partir de la droite (2) « Havanana »
- de biais à partir de la gauche (3) « Havia »
- de côté avec prise en avant (4) « Fohy »
- de côté avec prise en arrière (5) « Kobaka »

□

Après l'ouverture, un pion peut être déplacé dans n'importe quelle direction : en avant, en arrière, à gauche, à droite ou en diagonale vers une position vide. Il n'est pas permis de superposer les pions ni de sauter par-dessus une place voisine pour occuper une position éloignée.

Un pion peut effectuer une prise s'il se trouve en ligne droite avec une place vide suivie d'un pion adverse. Il occupe alors la place vide et prend par percussion le pion adverse (prise en avant). Si le pion adverse est suivi d'un ou de plusieurs autres pions adverses placés sur la même ligne droite, sans intervalle entre eux, ils sont tous pris quel qu'en soit le nombre (percussion en série). Par exemple : en jouant l'ouverture 2 on prend A et B.

Les prises s'effectuent également en arrière. Lorsque le pion à jouer est placé en ligne droite entre un pion adverse et une place vide, il occupe la place vide et prend le pion adverse (prise en arrière, par aspiration). Si plusieurs pions adverses sont alignés sans intervalle derrière le pion joué, ils sont tous pris (aspiration en série). Il n'est pas permis de prendre à la fois en avant et en arrière au cours d'un déplacement, il faut choisir (percussion ou aspiration).

Lorsqu'un pion ne peut pas faire de prise, il est poussé vers une position voisine vide : c'est un simple changement de place. Ceci n'est pas possible si un pion adverse peut être pris : les prises sont obligatoires. Si un joueur peut prendre de différents côtés, il choisit la prise qui lui convient le mieux.

Si un joueur se trompe, le pion poussé sur une position ne peut plus être dirigé sur une autre.

Le déplacement d'un pion n'est pas limité à un seul pas, s'il y a plusieurs pions adverses à prendre, il fait 2, 3 ou 4 pas...et même plus, en changeant à chaque fois de direction. Un pion ne peut pas revenir sur sa position précédente. Quand le déplacement d'un pion comporte plusieurs pas, le joueur peut à son gré s'arrêter après le premier, deuxième pas, etc...il n'est pas tenu d'exécuter la rafle complète. Un emplacement ne peut pas être utilisé deux fois dans une même rafle.

Le pion ne peut pas faire deux pas de suite dans la même direction, c'est-à-dire un va et vient : un changement de direction doit être effectué après chaque pas.

Les joueurs font le premier mouvement à tour de rôle. Si la première partie a été ouverte par le joueur A, la deuxième sera ouverte par le joueur B, etc., quel que soit le gagnant.

Les cinq débuts (Riatra) qui sont Vakiloha, Havanana, Havia, Fohy et Kobaka sont joués successivement et alternativement par les deux joueurs. Une partie se dispute donc en 10 manches. Lorsque les cinq Riatra ont été joués, le jeu se poursuit mais l'ordre des joueurs est inversé. Les joueurs ont ainsi les mêmes chances de vaincre car certaines ouvertures sont plus difficiles que d'autres, notamment Havia et Kobaka alors que Vakiloha, Havanana et Fohy sont réputées plus faciles.