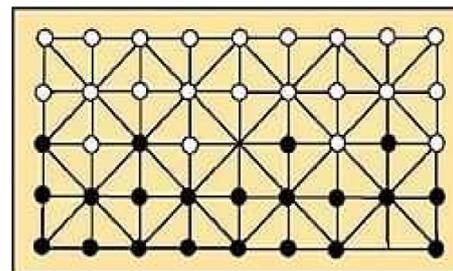


Fanorona (Dames Malgaches)

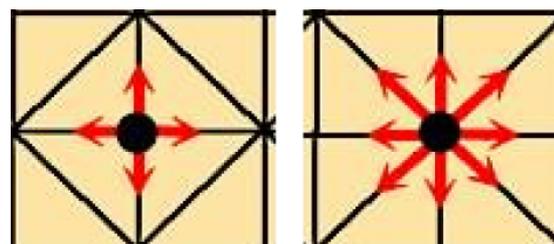
Règle du jeu :

Au début de la partie les pions sont disposés comme sur la figure ci-contre. Chaque joueur dispose de 22 pions. On tire au sort le joueur qui commence.



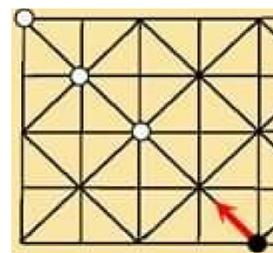
Le but du jeu :

Capter tous les pions de l'adversaire. A son tour de jeu, un joueur doit déplacer une de ses pièces, dans n'importe quel direction, d'une intersection à une autre (en suivant les lignes) pourvu que le point d'arrivée soit vide. (Voir figure ci-contre)

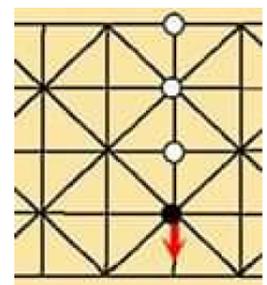


Il existe deux façons de capturer des pions :

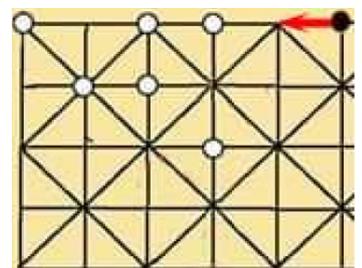
- Par approche : un joueur déplace l'un de ses pions vers un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement. Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir prend les trois pions blancs.



- Par éloignement : un 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. Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir prend les trois pions blancs.

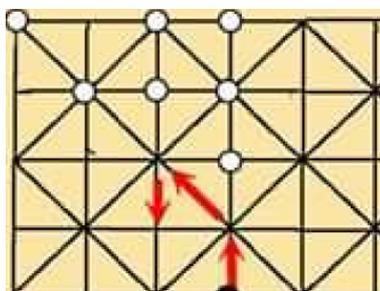


Attention ! On ne capture que les pions d'un alignement interrompu. Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir ne capture que 2 pions blancs.

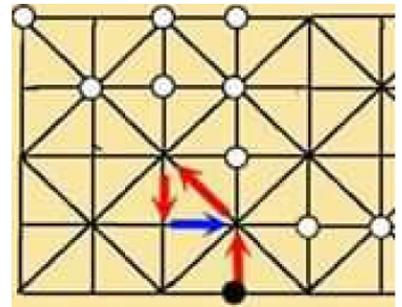


Au cours d'un même mouvement il est possible d'enchaîner les prises avec le même pion, pourvu que celui-ci change de direction à chaque déplacement et qu'il ne repasse pas deux fois sur la même intersection.

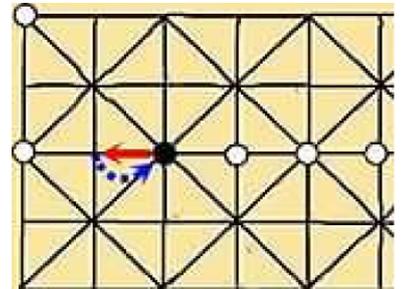
Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir déplace ses pions 3 fois consécutifs et capture l'ensemble des 7 pions blancs.



Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir déplace ses pions 3 fois consécutifs et capture 7 pions blancs, mais il ne peut pas effectuer le quatrième déplacement (flèche bleue) car il a déjà occupé cette intersection au cours de son déplacement.



Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir peut effectuer le déplacement rouge et prendre les trois pions blancs dont il s'éloigne ou bien le pion blanc dont il se rapproche. Mais ensuite il n'a pas le droit de revenir (flèche bleue) car il reviendrait sur une position déjà occupée au cours de son déplacement.



SCHEMA A

Remarques :

- A son tour de jouer, un joueur n'est pas tenu d'effectuer un déplacement particulier. Notamment 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 me rapporte rien.
 - Quand un joueur arrive sur une intersection qui permet de capturer des pions adverses, il est obligé de les capturer.
- Par contre, si lors d'un même déplacement il s'éloigne d'un groupe de pions et se rapproche d'un autre groupe (Voir schéma A) il doit choisir quel groupe il capture (il ne peut pas capturer les deux).

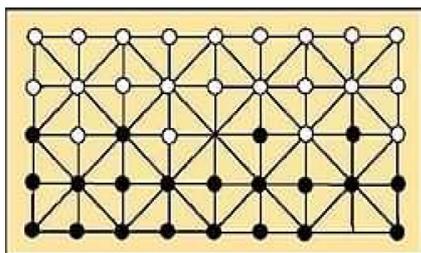
Variantes :

Pour la deuxième manche, on prédispose les pions comme lors de la première partie. Mais :

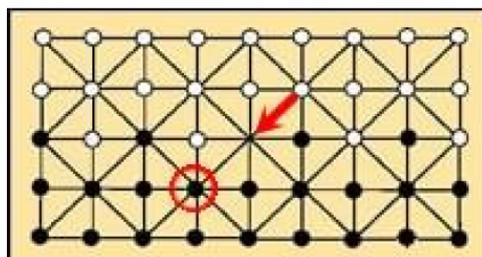
- le joueur victorieux de la première manche ne prend pas de pions à son adversaire temps qu'il lui reste plus de 5 pions sur le plateau de jeu.
- Le joueur ayant perdu la première manche ne prend les pions de son adversaire que 1 par 1 et ne peut enchaîner les prises, temps qu'il reste plus de 5 pions adverses sur le plateau de jeu.

Lorsqu'il ne reste plus que 5 pions au vainqueur de la première manche, le jeu reprend normalement avec les règles de base.

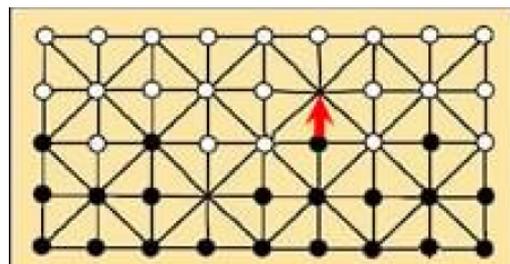
Exemple: Le joueur noir a remporté la première manche :



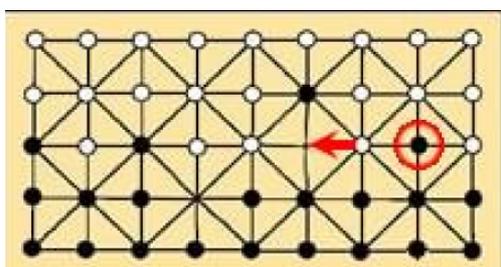
Position des pions au début de la 2^{ème} manche.



Le joueur blanc qui a perdu commence, il ne prend que le pion cerclé en rouge.

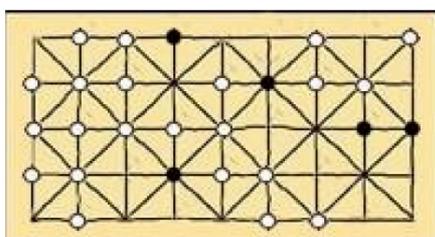


Le joueur noir joue et ne prend aucun pions, il ne commencera à en prendre.

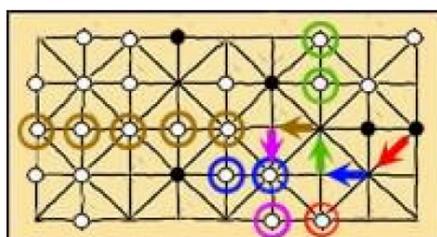


Le joueur blanc joue et ne prend qu'un pion, celui cerclé en rouge (il ne reste plus de 5 pions à son adversaire).

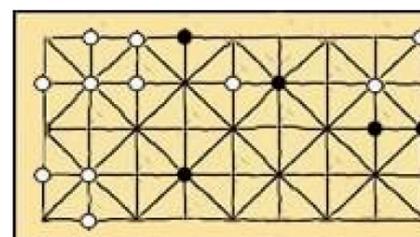
La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 5 pions noirs sur le plateau de jeu...



C'est au joueur noir de jouer, il ne lui reste plus que 5 pions, il va « enfin » pouvoir se défendre. Les règles de bases sont de nouveau appliquées.



Le joueur noir prend en une seule fois 11 pions blancs. Les cercles de couleur indiquent les pions capturés consécutivement. Le dernier mouvement (flèche violette) est rendu possible grâce à la disparition d'un pion blanc lors du deuxième mouvement (flèche bleu).



C'est maintenant au joueur blanc de jouer, il peut à son tour enchaîner les prises et prendre plusieurs pions par mouvement.