

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



www.atoidejouhet.com

Fanorona

*Jeu pour 2 joueurs, à partir de 8 ans
Durée d'une partie : 10 minutes environ*



Un jeu d'Afrique ...



... originaire de Madagascar

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en pin maritime.
- un sac en toile de jute contenant 44 pions en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

Appelé vulgairement *Dames Malgaches*, le *Fanorona* (prononcer « *fanourne* » en malgache) est un jeu très original de prise de pions puisque la capture de ceux-ci s'effectue par **percussion** ou par **aspiration** ...

Pour la petite histoire ...

Le jeu apparaît sur l'île à partir du XVIIème siècle. Comme pour beaucoup de jeux traditionnels originaires du Monde entier, il est fort probable qu'il ait « voyagé » et soit lui-même inspiré d'autres jeux.

En l'occurrence, il ressemble visuellement étrangement à l'*Alquerque*, l'ancêtre du jeu de *Dames* et de beaucoup d'autres jeux, inventé en Egypte Antique) : le tracé du plateau de *Fanorona* est en effet exactement celui de 2 *Alquerque* juxtaposés, il est donc très plausible que les marchands Égyptiens l'ait apporté à Madagascar à l'occasion d'échanges commerciaux.

Après quoi au fil du temps, les malgaches l'aurait remodelé tant et si bien que la mécanique si particulière du *Fanorona* ne ressemble plus en rien à celle l'*Alquerque* et devient rapidement une véritable institution nationale à Madagascar indépendamment des âges, sexes ou classes sociales.

En 1885, lors de l'invasion française, la reine Ranavalona III décida même de sa stratégie militaire en fonction du résultat d'une partie ... un mauvais choix stratégique puisque l'île tomba aux mains des français et qu'elle en fut exilée.

Le *Fanorona* est encore énormément pratiqué aujourd'hui et appartient au patrimoine Malgache.

En revanche si le gagnant de la *riatra* réussit à gagner également le *vela*, on recommencera une nouvelle partie de *vela* jusqu'à la victoire du double perdant... ou abandon définitif du malheureux ainsi humilié !

Règles de bienséance

Si une partie de *Fanorona* est souvent animée et commentée, il existe cependant certaines règles tacites de conduite : lors d'une prise multiple par exemple, il sera de bon goût de ne pas (trop) réfléchir entre les différents mouvements du pion ...

On ne change pas non plus de déplacement après avoir joué un de ces pions, tout comme on ne promène pas sa main au dessus du plateau pour envisager les différentes possibilités : la réflexion doit avoir lieu dans ta tête !

Petits conseils pour les futurs experts

Après quelques parties, tu vas sans doute te rendre compte qu'il n'est pas forcément utile de chercher à défendre tes pions ... voire parfois même intéressant d'en sacrifier quelques uns afin d'amener des configurations qui aboutiront à des prises multiples ...

Tu t'apercevras également rapidement que les intersections à 8 branches (appelées *laka* en malgache) sont des points stratégiques, de par la possibilité de mouvements multiples qu'elles offrent ... et symboliseraient les montagnes de Madagascar ...

Fin de partie

Lorsque plus aucune prise directe n'est possible, les joueurs continuent de déplacer un pion chacun à tour de rôle ... en essayant de capturer les derniers rescapés bien entendu. En général, celui à qui il reste le plus de pion l'emporte. En général ...

Si en revanche il reste un nombre égal de pions de part et d'autre, le plus technique des deux joueurs l'emportera ! Enfin s'il reste un pion contre un ou que les coups défensifs des joueurs conduisent à des cas de figure stériles, la partie peut être considérée comme nulle.

Riatra et Vela

Traditionnellement à Madagascar, une partie de *Fanorona* est composée d'une manche normale appelée la « *Riatra* », et d'un manche de rattrapage pour le perdant appelée le « *Vela* ».

Le perdant de la *riatra* commence donc la partie de *vela*. A chaque tour, il ne pourra capturer qu'un seul pion à son adversaire (le premier de la rangée de pion ciblée) Le vainqueur de la *riatra* quant à lui déplacera à chaque tour un de ses pions, sans pouvoir en capturer à son adversaire. Ce n'est seulement quand il ne restera que 5 pions au vainqueur de la *riatra* et (et donc 17 pions éliminés par son 'adversaire) que la partie de *vela* pourra reprendre normalement.

Cette règle (facultative pour les non-malgaches !) a été instauré pour que le perdant de la *riatra* puisse profiter d'une supériorité numérique et tenter de gagner le *vela* ... et obtenir ainsi le droit de recommencer une partie normale.

But du jeu

Capturer tous les pions adverses.

Mise en place

Les 44 pions doivent être disposés comme sur la photo figurant en première page de ce livret.

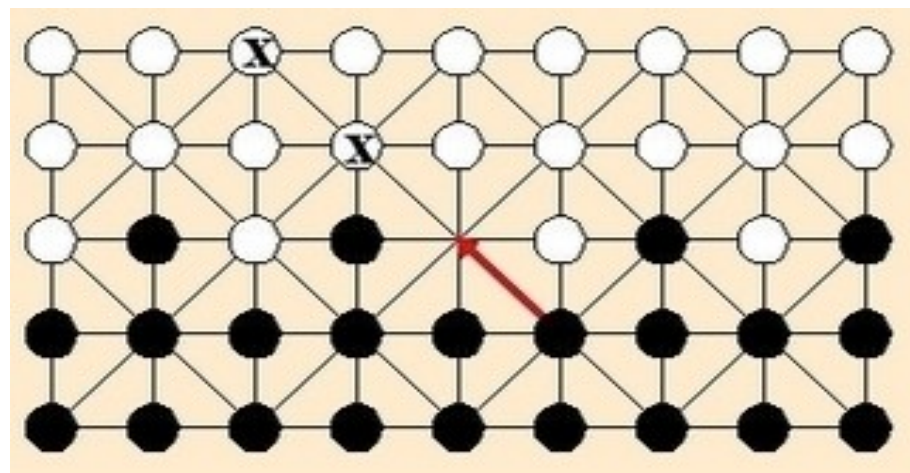
Déroulement d'une partie

La saveur particulière du *Fanorona* réside en ses deux possibilités originales de capture des pions adverses, qui s'effectuent par **percussion** ou par **aspiration**.

Des prises multiples effectuées au même tour et par un même pion sont également possibles, en respectant toujours les systèmes de percussion ou d'aspiration (voir plus loin).

1- Prise par percussion

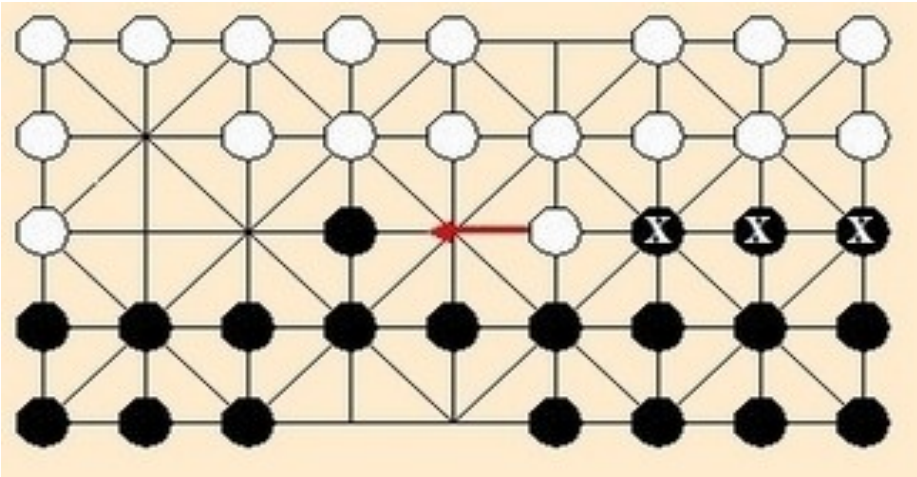
Un pion qui, sur un même axe de jeu, vient s'accoler à un pion adverse, capture tous les pions adverses se trouvant sur cet axe. Exemple : dans le schéma ci-dessous, le pion noir qui se déplacera en suivant la petite flèche rouge, viendra « percuter » les 2 pions blancs marqués d'une croix. Il les capture tous les 2.



2- Prise par aspiration

Un pion accolé à celui d'un adversaire, s'il s'en éloigne en se déplaçant sur le même axe, « aspirera » ainsi tous les pions adverses qui se trouvent sur cet axe.

Exemple : dans le schéma ci-dessous, le pion blanc qui se déplacera en suivant la petite flèche rouge, viendra « aspirer » les 3 pions noirs marqués d'une croix. Il les capture tous les 3.



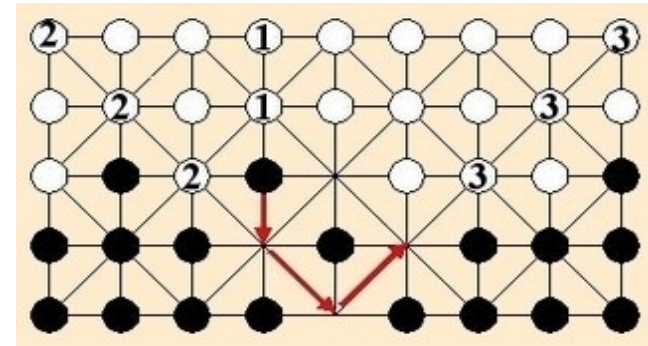
Tu auras sans doute noté que sur ce mouvement, une prise par percussion était également possible (sur le pion noir situé au bout de la flèche). Dans ce cas, c'est le joueur qui dirige le pion blanc qui choisit laquelle de ces 2 prises il souhaite réaliser (une seule possible sur les 2).

Que se soit par percussion ou par aspiration, un joueur doit toujours capturer au moins un pion adverse s'il en la possibilité.

Prise multiple

Un pion qui vient de capturer un ou plusieurs pions adverses a le droit d'effectuer d'autres prises au même tour, à la seule condition de ne jamais retourner sur un emplacement par lequel il est déjà passé.

Exemple : dans le schéma ci-dessous, le pion noir se déplacera en suivant la première petite flèche rouge. Par aspiration, il capture les 2 pions blanc marqué d'un 1. Il peut ensuite enchaîner un second mouvement (deuxième petite flèche rouge) en aspirant les 3 pions blancs marqué d'un 2 ... puis un troisième mouvement (troisième petite flèche rouge) en venant percuter la rangée de pion blancs marqué d'un 3. Ce qui fait dans cet exemple 8 pions adverses capturés au même tour de jeu ... soit une très belle prise !



Si la prise simple est une obligation comme inscrit en haut de cette page, la prise multiple n'est en revanche pas obligatoire. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur contrôlant le pion noir aurait très bien pu s'arrêter de jouer après son premier mouvement.