

**FANORANA****AFRIQUE**

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	WVII° / Madagascar / Stratégie
Historique :	<p>Ce jeu est aujourd'hui encore le jeu national de Madagascar le plateau présente un double alquerque, mais ce type de prise et tellement différent que l'influence arabe n'est pas évidente. La prise ressemble plus à celle d'un jeu de solo malgache ce qui permet de penser qu'il s'agit d'une invention locale.</p> <p>Ce jeu a tenu un rôle important dans les rites malgaches et semble avoir été investi de vertus divinatoires. En 1885, quand les Français prirent la capitale, la reine Ranaivalona III, accordant une plus grande confiance aux résultats d'un championnat de fanorana qu'au chef de son armée, décida que le résultat de la partie déterminerait sa stratégie militaire. Erreur, car il tomba aux mains des Français, la monarchie fut abolie, et la reine passa le reste de sa vie en exil.</p>		
But du Jeu :	Prendre tous les pions de l'adversaire, en les "percutant » ou en les « aspirant ».		
Matériel :	1 plateau de 5 x 9 intersections, 22 pions d'une couleur et 22 pions d'une autre couleur.		
Déroulement / Règles :	<p>A son tour de jeu, on déplace un pion vers un point libre contigu et relié par une ligne. Toutes les directions sont autorisées.</p> <p>La prise : Il existe deux manières de prendre un ou plusieurs pions adverses.</p> <ul style="list-style-type: none">- <u>la percussion</u> : on rapproche son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant une case libre, (voir fig. 1).- <u>l'aspiration</u> : on éloigne son pion ou plusieurs pions adverses, en rejoignant une case libre (voir fig. 2). <p>Si on réalise une prise, on peut rejouer le même pion pour réaliser une deuxième prise, et ainsi de suite à condition que :</p> <ul style="list-style-type: none">- on change de direction à chaque nouveau déplacement,- on ne repasse pas deux fois par la même case dans ce tour de jeu. <p>Quand on ne peut plus réaliser de prise avec le même pion, c'est à l'autre joueur de jouer ; toute prise possible doit être obligatoirement réalisée. Si un joueur ne fait pas une prise possible, son adversaire lui retire le pion qui aurait dû réaliser la prise. (Souffler n'est pas jouer) quand aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.</p> <p>Lorsqu'un mouvement permet de réaliser 2 prises, on choisit la prise qui rapportera le plus pions. En cas d'égalité de nombre, on choisit librement l'une des 2 prises.</p> <p><u>Exemple</u> : ici (fig.3), le pion noir est obligé de percuter les trois pions blancs mais ne peut pas aspirer les de pions blancs.</p> <p><u>fin du jeu</u> : la partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de pions sur le plateau. Son adversaire est alors victorieux.</p>		
Variante :	-		





Espace Jeux :

SPECIAL JEUX DU MONDE :



