

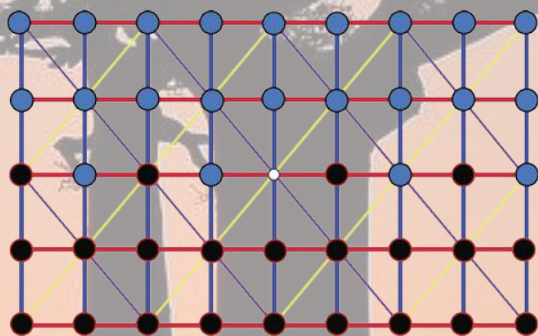
FANORONA



A LITTLE HISTORY

Fanorona is a very popular Malagasy board game, reminiscent of a checkers.

Many legends surround this strategic game. It is said to have been created by Prince Andriantompokoindrindra in the 1600s, while others claim that it was created by the first inhabitants of the Grande Île. The most likely theory is that fanorona is a derivative of Alquerque, brought by Arab traders. One of the oldest fanorona trays found in Antananarivo is that of Alasora, dating from between 1500 and 1600.



Starting position of pawns.

RULES

- Fanorona is played on a rectangular board with 5 rows and 9 columns.
- The interior is made up of horizontal, vertical and diagonal lines, forming 45 points of intersection corresponding to the positions of the pieces. Each player has 22 stones (pawns) to place on his half of the board. The middle square is used for the very first move of the game.

- The aim is to capture all your opponent's stones by percussion or suction.
- A capture is made by advancing (percussion) to a free square in front of the stone to be eliminated, or by retreating (aspiration) to the next free square to eliminate (aspirate) the stone in front.
- Opposing stones on the same axis are all eliminated.
- If both capture modes are possible, you must choose one or the other and confirm to your opponent which stones are to be removed, as it is the latter who removes them from the board.



MOVES

- The first move is to move a stone to the middle point: the only possibility at the very beginning.
- After a capture, the player can continue to capture other series of stones, provided that the move passes through a different point or on a different axis from the one played previously.
- He may also choose not to make a further capture, even if he has the opportunity to do so.
- At the start of the game, both percussion and suction are possible with the same move, leaving the player to decide which to apply.

STRATEGY

- It's best to start with small, strategic catches, because starting with a series of catches leaves many points free for the opponent, allowing for larger catches later on.
- At the end of the game, everyone must play their turn, even if it doesn't produce a catch or puts them at a disadvantage.

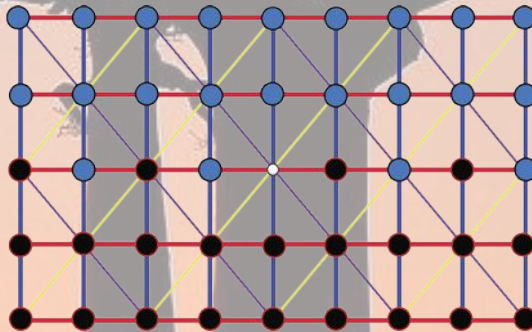
FANORONA



UN PEU D'HISTOIRE

Le fanorona est un jeu de société malgache très populaire, il fait penser au jeu de dames.

Ce jeu stratégique est entouré de plusieurs légendes. Il aurait été créé par le prince Andriantompokoindrindra dans les années 1600, alors que d'autres affirment qu'il a été créé par les premiers habitants de la Grande Île. La thèse la plus probable est que le fanorona est un dérivé de l'Alquerque, apporté par les marchands arabes. L'un des plus anciens plateaux de fanorona trouvés à Antananarivo est celui d'Alasora, datant entre 1500 et 1600.



Position de départ des pions.

RÈGLES

- Le fanorona se joue sur un plateau rectangulaire comprenant 5 rangs et 9 colonnes.
- L'intérieur est composé de lignes horizontales, verticales et diagonales formant 45 points d'intersection correspondant aux places des pions. Chaque joueur dispose de 22 pierres (pions) à placer sur sa moitié du plateau. La place du milieu permet de

réaliser le tout premier mouvement de la partie.

- Le but est de capturer toutes les pierres de l'adversaire par percussion ou par aspiration.
- Une prise s'effectue en avançant (percussion) sur une place libre devant la pierre à éliminer, ou en reculant, (aspiration) vers la prochaine place libre pour éliminer (aspirer) la pierre de devant.
- Les pierres adverses sur le même axe sont toutes éliminées.
- Si les deux modes de capture sont possibles, il faut choisir l'un ou l'autre et confirmer à l'adversaire les pierres à enlever, car c'est ce dernier qui les retire du plateau.



DÉPLACEMENTS

- Le premier mouvement consiste donc à déplacer une pierre sur le point du milieu : l'unique possibilité au tout début.
- Après une prise, le joueur peut continuer à capturer d'autres séries de pierres, à condition que le déplacement passe par un point différent ou un axe différent de celui joué précédemment.
- Il peut également choisir de ne pas effectuer une prise supplémentaire même s'il en a la possibilité.
- En début de partie, la percussion et l'aspiration sont possibles avec le même coup, laissant au joueur le choix de décider lequel il veut appliquer.

STRATÉGIE

- Le mieux est de commencer par de petites prises stratégiques, car en débutant par des séries de captures, cela laisse beaucoup de points libres à l'adversaire, permettant des prises plus importantes par la suite.
- En fin de partie, chacun doit jouer son tour même si cela ne produit pas une prise ou le met dans une position désavantageuse.