

# Fanorona

le jeu traditionnel malgache

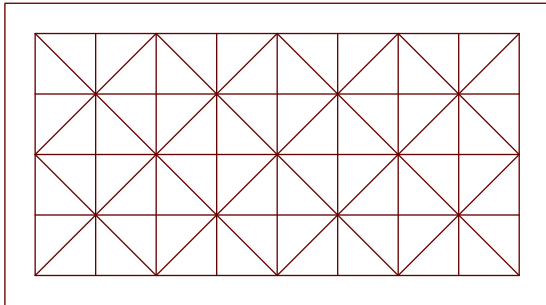
Luc TIENNOT, IREM de la Réunion

## 1 Qu'est-ce que le fanorona ?

Le *fanorona* (prononcer « fanourn' » en accentuant légèrement la 2<sup>e</sup> syllabe) est un jeu traditionnel de Madagascar, dont les premières traces remontent à plusieurs siècles, peut-être dérivé de l'alquerque arabe, et devenu aujourd'hui le jeu national malgache. C'est un jeu de stratégie opposant deux joueurs. Nous ne présentons ici que la version *fanorona-sivy*, la plus élaborée, et que les règles de la 1<sup>re</sup> manche d'une partie. Bon jeu !

## 2 Matériel

Le *fanorona* est un jeu de tablier qui se joue à deux avec 44 cailloux, graines, petits objets quelconques de deux couleurs, 22 de chaque couleur que nous appellerons pierres (*vato* : prononcer entre « vat' » et « va-tou »). Le tablier se nomme *lakapanorona* (prononcer « lakpanourn' »).



Le *lakapanorona*

## 3 Règle

Les segments tracés sur le *lakapanorona* définissent  $9 \times 5 = 45$  intersections. Sur chacune d'elle se trouvera au plus une pierre au cours de la partie. Nous appellerons *arc* un segment reliant deux intersections consécutives et *extrémité* de l'arc chacune de ces deux intersections.

Il y a 4 directions d'arc possibles (horizontale, verticale et chacune des deux diagonales). Une intersection est donc, suivant le cas, l'extrémité de 3, 4, 5 ou 8 arcs.

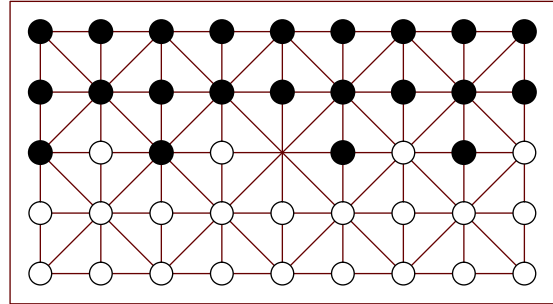
### 3.1 Le but du jeu

Le joueur qui a pris toutes les pierres adverses a gagné la partie.

### 3.2 Position au début de la partie

Les joueurs sont de part et d'autre du *lakapanorona*. Les pierres sont disposées comme ci-dessous, le joueur

qui a les pierres noires du côté des pierres noires, le joueur qui a les pierres blanches du côté des pierres blanches.



La position au début d'une partie

Comme il y a 44 pierres et 45 intersections, une intersection est vide, c'est celle du centre du *lakapanorona*.

### 3.3 Déroulement du jeu

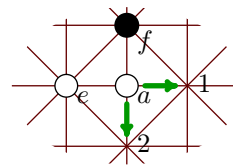
Les joueurs s'entendent pour savoir qui commence.

À chaque tour de jeu, chacun des joueurs déplace une seule pierre, suivant un seul ou plusieurs arc(s) consécutifs, et effectue éventuellement des prises. Les pierres prises sont immédiatement retirées du jeu.

### 3.4 Déplacement élémentaire et prise

#### 3.4.1 Déplacement élémentaire

Une pierre (située à l'extrémité d'un arc) peut seulement se déplacer sur l'autre extrémité de cet arc, à condition que cette extrémité soit vide. Nous appelons un tel déplacement un *déplacement élémentaire*.



Les déplacements possibles de la pierre *a*

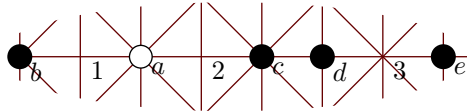
La pierre blanche *a* est sur une intersection à 4 arcs. Elle peut se déplacer soit sur l'intersection 1, soit sur l'intersection 2, mais pas sur l'intersection *e* (il y a une autre pierre blanche), ni sur l'intersection *f* (il y a une pierre noire).

Remarque : ainsi, au début de la partie, pour le joueur qui débute, seule une de ses 4 pierres qui entoure l'intersection vide peut se déplacer, et le fait en occupant cette intersection vide.

Un joueur ne peut prendre de pierres adverses que dans la direction du déplacement, il y a donc deux cas de prises.

### 3.4.2 La prise par rapprochement

La pierre qui arrive à une distance d'un arc d'une pierre adverse et par un déplacement dans la direction de cet arc, prend cette pierre, ainsi que toutes les autres pierres adverses qui sont dans la même direction et à une distance d'un arc d'une pierre qui vient d'être prise.

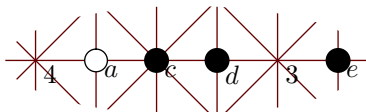


La prise par rapprochement

Ainsi, la pierre  $a$ , si elle va en 1, prend la pierre  $b$  par rapprochement ; si elle va en 2, elle prend les pierres  $c$  et  $d$  par rapprochement, mais pas la pierre  $e$  qui est protégée par l'intersection vide 3.

### 3.4.3 La prise par éloignement

La pierre qui était à une distance d'un arc d'une pierre adverse et s'en éloigne par un déplacement dans la direction de cet arc, prend cette pierre, ainsi que toutes les autres pierres adverses qui sont dans la même direction et à une distance d'un arc d'une pierre qui vient d'être prise.



La prise par éloignement

Ainsi, la pierre  $a$ , si elle va en 4, prend les pierres  $c$  et  $d$  par éloignement. Elle ne prend pas la pierre  $e$  à cause de l'intersection vide 3.

### 3.5 Tour

Chaque tour est constitué d'un ou plusieurs déplacement(s) élémentaire(s) avec, éventuellement, sa ou ses prise(s) associée(s).

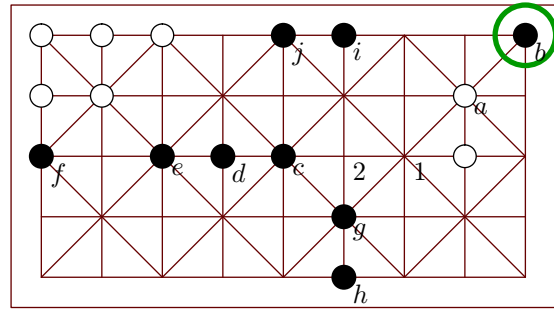
Un tour est terminé soit lorsque son premier déplacement n'entraîne aucune prise, soit, par la suite, juste avant la première fois qu'un déplacement élémentaire n'entraînerait aucune prise. Ce déplacement élémentaire n'est alors pas effectué et c'est à l'autre joueur de jouer.

De plus, pour qu'un déplacement élémentaire puisse être suivi d'un autre, il faut que ce nouveau déplacement ne s'effectue pas dans la même direction que le précédent, ne repasse pas par un arc déjà emprunté lors du même tour et ne repasse pas par une intersection déjà occupée au départ du tour ni dans un déplacement élémentaire précédent du même tour.

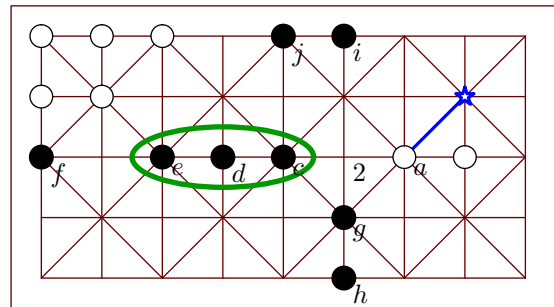
Enfin, si, dans un même déplacement élémentaire, deux prises différentes peuvent être faites (l'une par rapprochement et l'autre par éloignement), le joueur doit en choisir une seule.

### 3.6 Un exemple de tour

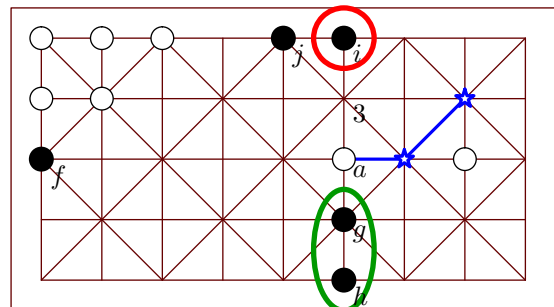
Examinons un tour constitué de trois déplacements élémentaires. C'est aux blancs de jouer.



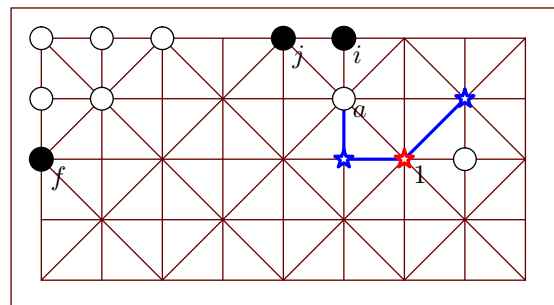
La pierre  $a$  va en 1 et prend la pierre  $b$  par éloignement.



Puis en 2 et prend les pierres  $c$ ,  $d$  et  $e$  par rapprochement, mais pas la pierre  $f$ , à deux arcs de  $e$ .



Puis en 3 et choisit de prendre les pierres  $g$  et  $h$  par éloignement (et ne prend donc pas la pierre  $i$  par rapprochement).



Mais la pierre  $a$  ne peut aller en 1 (pour prendre  $j$  par éloignement) car la pierre  $a$  est déjà passée par 1 dans un déplacement précédent de ce même tour. La pierre  $a$  reste donc en 3 et le tour des blancs est terminé puisqu'aucune autre prise n'est possible (prendre  $i$  entraînerait de réemprunter l'arc qui vient d'être parcouru). C'est maintenant aux noirs de jouer.  $\square$