



Association Cantonale  
de Partenariat International  
de Grésy sur Aix

# FANORONA

D'OU VIENT CE JEU ?

Né vers le XVI<sup>e</sup> siècle, ce jeu est encore le jeu national de Madagascar.  
On raconte qu'en 1885, quand les Français prirent la capitale, la reine Ranavalona III décida que le résultat de la partie déterminerait sa stratégie militaire. L'île tomba aux mains des Français ; la monarchie fut abolie et la reine passa le reste de sa vie en exil.

POUR JOUER, IL FAUT :

- un plateau tracé de 5 x 9 cases
- 22 pions blancs
- 22 pions noirs

QUEL EST LE BUT ?

Capturer tous les pions adverses en les percutant ou en les aspirant.

COMMENT Y JOUER ?

LA PERCUSSION : on rapproche son pion d'un ou plusieurs pions adverses en se déplaçant vers une case vide.

L'ASPIRATION : on éloigne son pion d'un ou plusieurs pions adverses en se déplaçant vers une case vide.

A son tour de jeu, on déplace son pion vers un point libre, contigu et relié par une ligne.  
Si on réalise une prise on rejoue le même pion pour réaliser une autre prise et ainsi de suite.

A CONDITION :

- qu'on change de direction à chaque déplacement.
- qu'on ne repasse pas deux fois par le même point.

Quand on ne peut plus faire de prise avec le même pion, on passe son tour.

Toute prise possible doit être réalisée sinon le pion est retiré par l'adversaire.

On choisit toujours la prise qui rapporte le plus.

Lorsqu'aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs n'a plus de pions.



Site : [www.acapiga.org](http://www.acapiga.org)  
Courriel : [acapiga@yahoo.fr](mailto:acapiga@yahoo.fr)  
Mairie 73100 Grésy sur Aix