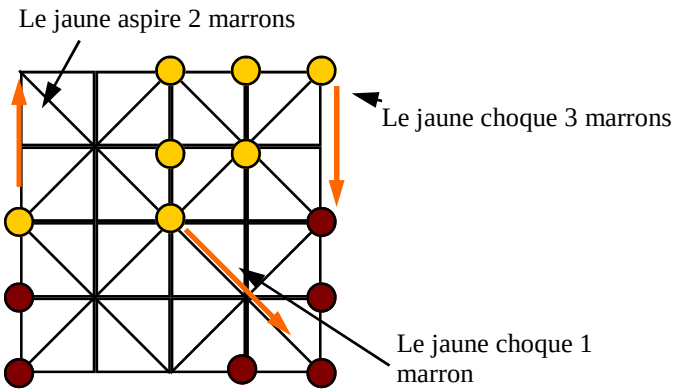


Toute prise possible doit être réalisée, un joueur qui ne prend pas alors qu'il en avait la possibilité se voit retirer du jeu le pion considéré.

Un joueur passe son tour lorsqu'il n'a plus de possibilités de réaliser une autre prise avec le même pion.

Il est possible de réaliser des prises multiples avec un seul pion, sous condition de :

- Ne pas repasser deux fois sur la même case
- Changer de direction entre les prises.

Lorsqu'un mouvement permet de réaliser sur un seul coup deux prises, il faut choisir la prise qui rapporte le plus de pions, en cas de prises possibles d'égale valeur, on choisit librement la prise à réaliser.

Les prises multiples sont interdites sur le premier coup de chaque joueur.

LE VELA :

Le Vela est la partie qui a pour objectif d'effacer l'humiliation de la défaite. Après une partie normale, on peut donc réaliser un Véla, le vainqueur de la partie précédente doit se laisser prendre 9 pions avant de pouvoir commencer à capturer des pions à l'adversaire.

Les 9 premières prises (réalisées par le perdant de la première partie) se font sur des captures uniques (on ne prend qu'un pion à la fois)

Géoludie
Un Monde de Jeux

Livret de règles

Fanorona Dimy

Jeu de stratégie
Madagascar
2 joueurs

SARL GEOLUDIE—10 RUE DU BAN—49250 ST REMY LA VARENNE
Tel 02 41 57 36 73 - contact@geoludie.com - www.geoludie.com

Jeu traditionnel national de Madagascar, apparemment de la fin du XVI° siècle. Il a tenu un rôle important dans les rituels malgaches. Il reste le jeu national de Madagascar.

En 1885, lors de l'invasion française à Madagascar, la reine Ranavalona III décida de sa stratégie militaire en fonction du résultat d'une partie de Fanorona, l'Ile tomba aux mains des français et elle fut exilée!

Ce jeu, autrement appelé « Dames malgaches » dispose d'un mode de prise pour le moins original, outre l'aspect esthétique et culturel, l'intérêt stratégique est important.

Le Fanorona serait un descendant de l'alquerque (Moyen-orient) et des jeux de Mancala africains.

Le Fanorona-Tsivy (double alquerque –44 pions)est le plus répandu, nous présentons ici le Fanorona-Dimy (ou Fanorona à cinq lignes) qui est considéré comme le jeu primitif des Malagasy.

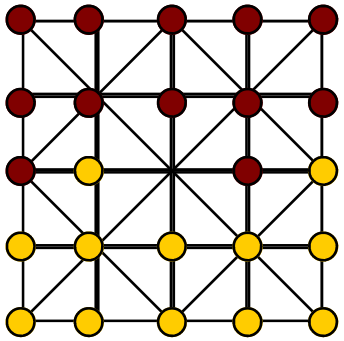
CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN MERISIER ou CHATAIGNIER

12 PIONS FONCES

12 PIONS CLAIRS

Plateau



Le plateau est composé de 25 cases (5 X 5) et de diagonales qui illustrent les déplacements possibles.

Chaque joueur dispose de 12 pièces disposées comme sur le schéma ci-dessus.

Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire.

Les tours alternent entre les joueurs, chaque joueur déplace à son tour de jeu un pion en rejoignant une case libre voisine en suivant les lignes du plateau.

Les modes de prises, très originaux, sont les suivants :

- En percutant : Si un joueur rapproche son pion d'une ligne de pions adverses, il retire tous les pions ennemis concernés.

- En aspirant : Si un joueur éloigne un de ses pions d'une ligne de pions adverses, il retire tous les pions ennemis concernés

Dans les deux cas les pions retirés du jeu se situent **sur une même ligne que celle parcourue par le pion** qui attaque