

Fanorona

Le Fanorona, C'est un jeu traditionnel malgache qui se joue sur un plateau avec un certain nombre de pions ou de pièces. Les joueurs déplacent leurs pions selon des règles spécifiques pour capturer les pions adverses. C'est un jeu de stratégie et de tactique.

Dans le Fanorona, les joueurs déplacent leurs pions le long des lignes du plateau pour capturer les pions adverses en sautant par-dessus eux, un peu comme dans les dames. Le but est de capturer tous les pions de l'adversaire ou de le bloquer afin qu'il ne puisse pas faire de mouvement valide.

Nombre de joueurs : **2 joueurs**

- Un plateau de jeu composé de lignes horizontales et verticales qui forment des intersections.
- Un nombre égal de pions (généralement 22 pions pour chaque joueur) de couleurs différentes.

Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire ou de le bloquer afin qu'il ne puisse plus faire de mouvement valide.

Mise en place

- Chaque joueur place ses pions sur les intersections du plateau de jeu.
- Les pions sont placés un par un, en alternant les joueurs, jusqu'à ce que tous les pions soient positionnés..

Déroulement de la partie

Déplacement des pions :

- À tour de rôle, les joueurs déplacent l'un de leurs pions vers une intersection adjacente non occupée.
- Les déplacements se font uniquement le long des lignes horizontales ou verticales, et non en diagonale.
- Un joueur peut effectuer un mouvement pour capturer un ou plusieurs pions adverses.

Capture de pions :

- Un joueur peut capturer les pions adverses en sautant par-dessus eux dans une ligne horizontale ou verticale.
- Pour capturer, le joueur doit avoir un pion adjacent au pion de l'adversaire et une intersection vide de l'autre côté.
- Le joueur capture alors le ou les pions adverses en les retirant du plateau.
- Si une capture est possible, le joueur doit la réaliser.
- Après avoir capturé, le joueur peut choisir de continuer à capturer d'autres pions adverses dans une séquence de captures multiple.

Bloquer l'adversaire :

- Si un joueur ne peut pas faire de capture ou réaliser de mouvement valide, il est bloqué.
- Lorsqu'un joueur est bloqué, son adversaire peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il soit également bloqué ou qu'il capture tous les pions adverses.

Fin de la partie :

- La partie se termine lorsqu'un joueur a capturé tous les pions de l'adversaire ou lorsque les deux joueurs sont bloqués.
- Si les deux joueurs sont bloqués et qu'il reste des pions sur le plateau, la partie est déclarée nulle.