

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FANORONA

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

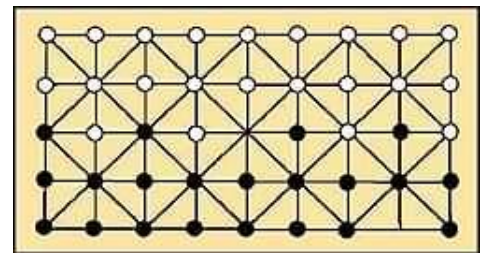
44 Pions 22 de chaque couleur (ci-dessous des cailloux, mais vous pouvez prendre n'importe quel objet)



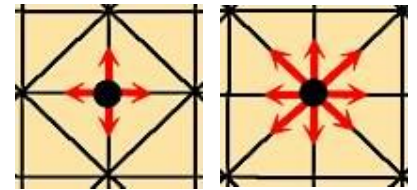
## RÈGLE DU JEU:

### PRÉPARATION

Au début de la partie les pions sont disposés comme sur la figure ci-contre. Chaque joueur dispose de 22 pions. On tire au sort le joueur qui commence.



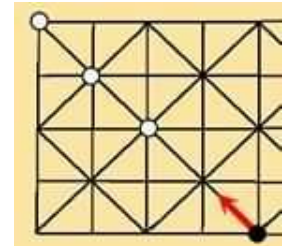
Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire. A son tour de jeu, un joueur doit déplacer une de ses pièces, dans n'importe quel direction, d'une intersection à une autre (en suivant les lignes) pourvu que le point d'arrivée soit vide. (voir figure ci-contre)



### Il existe deux façons de capturer des pions:

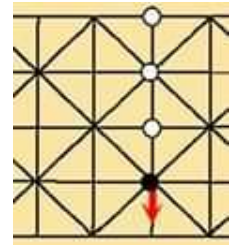
- Par approche: un joueur déplace l'un de ses pions vers un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement

Dans l'exemple ci-contre le joueur noir prend les trois pions blancs



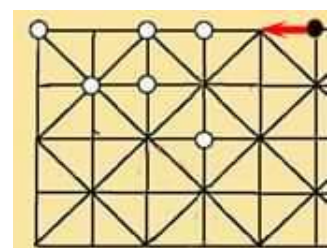
- Par éloignement: un joueur déplace l'un de ses pions en s'éloignant d'un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement

Dans l'exemple ci-contre le joueur noir prend les trois pions blancs



**Attention !** on ne capture que les pions d'un alignement interrompu

Dans l'exemple ci-contre, le joueur noir ne capture que 2 pions blancs.

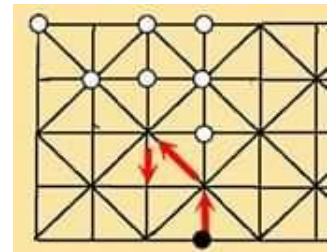


Au cours d'un même mouvement Il est possible d'enchaîner les prises avec le même pion, pourvu

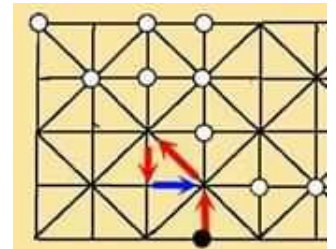


que celui-ci change de direction à chaque déplacement et qu'il ne repasse pas deux fois sur la même intersection.

Dans l'exemple ci-contre le joueur noir déplace son pion 3 fois consécutives et capture l'ensemble des 7 pions blancs



Dans l'exemple ci-contre le joueur noir déplace son pion 3 fois consécutives et capture 7 pions blancs, mais il ne peut pas effectuer le quatrième déplacement (flèche bleu) car il a déjà occupé cette intersection au cours de son déplacement.



Dans l'exemple ci-contre le joueur noir peut effectuer le déplacement rouge et prendre les trois pions blancs dont'il s'éloigne ou bien le pion blanc dont il s'approche. Mais ensuite il n'a pas le droit de revenir (flèche bleu) car il reviendrait sur une position déjà occupé au cours de son déplacement.

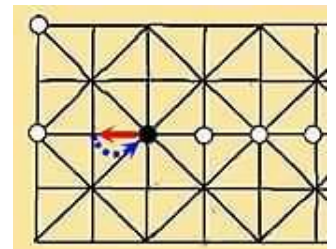


Schéma A

**Quelques remarques:**

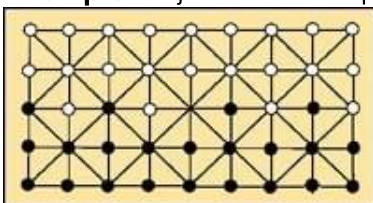
- A son tour de jouer, un joueur n'est pas tenu d'effectuer un déplacement particulier. Notamment si l'un de ses pions permet une ou plusieurs captures, il n'est pas obligé de le déplacer. Il peut déplacer un autre pion qui ne me rapporte rien.
- Quand un joueur arrive sur une intersection qui permet de capturer des pions adverses, il est obligé de les capturer. Par contre si lors d'un même déplacement il s'éloigne d'un groupe de pions et se rapproche d'un autre groupe (voir schéma A) il doit choisir quel groupe il capture (il ne peut pas capturer les deux).

**VARIANTE**

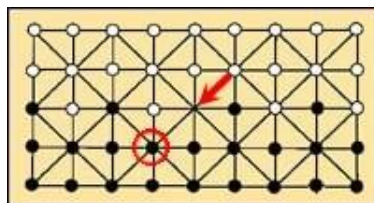
Pour la deuxième manche, on redispose les pions comme lors de la première partie.

- Mais:
- Le joueur victorieux de la première manche ne prend pas de pions à son adversaire temps qu'il lui reste plus de 5 pions sur le plateau de jeu.
  - Le joueur ayant perdu la première manche ne prend les pions de son adversaire que 1 par 1 et ne peut pas enchaîner les prises, temps qu'il reste plus de 5 pions adverse sur le plateau de jeu.
  - Lorsqu'il ne reste plus que 5 pions au vainqueur de la première manche, le jeu reprend normalement avec les règles de base.

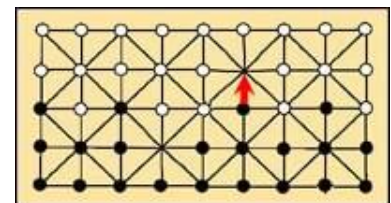
**Exemple:** Le joueur noir a remporter la première manche:



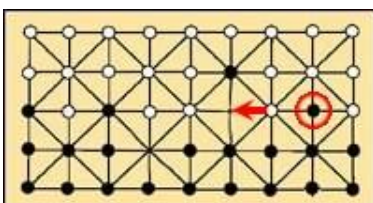
Position des pions au début de la 2ème manche.



Le joueur blanc qui a perdu commence il ne prend que le pion cerclé en rouge

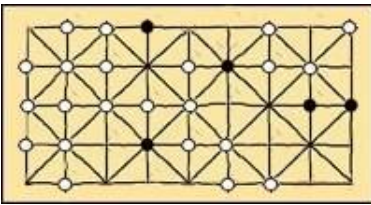


Le joueur noir joue et ne prend aucun pions, il ne commencera a en prendre

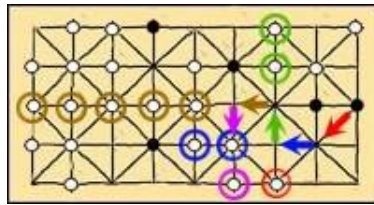


le joueur blanc joue et ne prend qu'un pion, celui cerclé en rouge (il reste plus de 5 pions à son adversaire)

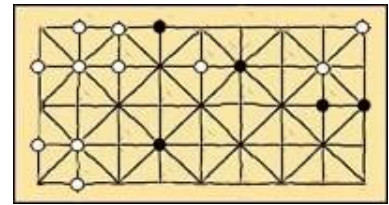
La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 5 pions noirs sur le plateau de jeu....



C'est au joueur noir de jouer, il ne lui reste plus que 5 pions, il va "enfin" pouvoir se défendre. Les règles de bases sont de nouveau appliquées.



Le joueur noir prend en une seule fois 11 pions blancs. Les cercles de couleur indique les pions capturés consécutivement. Le dernier mouvement (flèche violette) est rendu possible grâce à la disparition d'un pion blanc lors du deuxième mouvement (flèche bleu)



C'est maintenant au joueur blanc de jouer, il peut à son tour enchaîner les prises et prendre plusieurs pions par mouvement.

**Un exemple de plateau (taille réelle 26 x 37 cm)** (celuici en marqueterie vient de Madagascar)

