

FANORONA

Un juego de estrategia para 2 jugadores

INTRODUCCION

FANORONA es un juego tradicional de Madagascar y deriva del Alquerque, con el cual se diferencia en el número de fichas. El objetivo del juego es capturar todas las fichas del contrario.

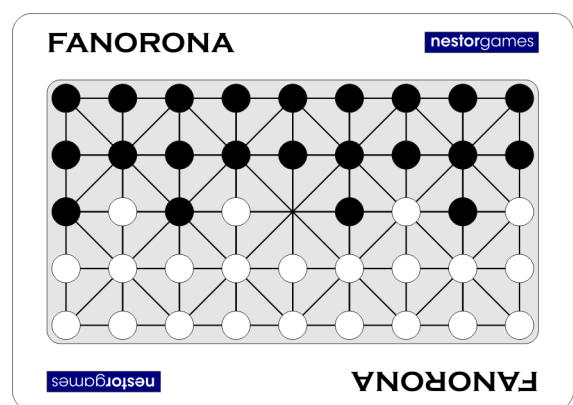
MATERIAL

FANORONA incluye:

- un tablero de **FANORONA** (de 5 x 9 casillas interconectadas).
- 22 fichas de cada color (blanco y negro).

COMO JUGAR

Cada jugador dispone de veintidós piezas de un color que se sitúan en las intersecciones indicadas del tablero y se desplazan por las líneas en él marcadas.

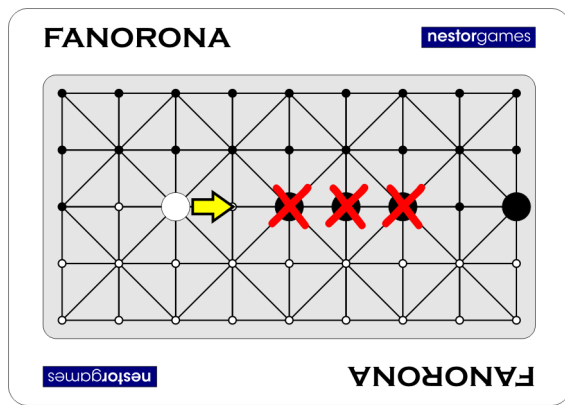


Situación inicial

El blanco toma la salida. Ambos contendientes juegan alternativamente moviendo una sola ficha cada vez. El objetivo del juego es capturar todas las fichas del contrario.

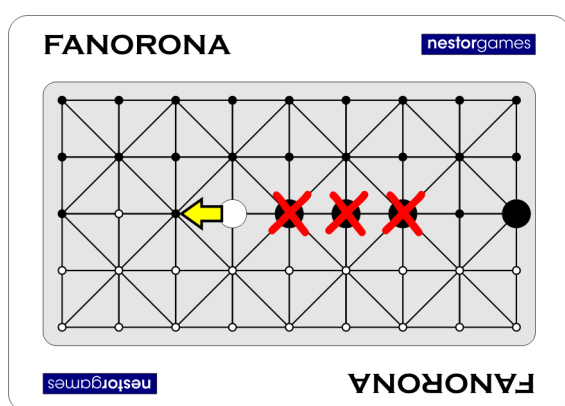
Hay dos procedimientos de captura: uno por **aproximación** y otro por **alejamiento**.

- La captura por **aproximación** tiene lugar cuando un jugador desplaza una pieza a lo largo de cualquier línea (ortogonal o diagonalmente) hasta una intersección vacía adyacente a una pieza enemiga que se encuentre en la misma línea de movimiento; se puede capturar una sola pieza o un alineamiento de estas, siempre y cuando todas ellas estén sobre la misma línea del movimiento de captura y contiguas sin interrupción.



Captura por aproximación

- Para capturar por **alejamiento**, una ficha debe abandonar un punto adyacente a una pieza o alineamiento ininterrumpido de piezas enemigas (siempre que todas ellas se encuentren en la misma línea el movimiento de alejamiento).



Captura por alejamiento

Un movimiento de captura consiste en uno o más pasos, todos con la misma pieza, y realizando en cada paso alguna captura. Las piezas capturadas en cada paso deben ser eliminadas del tablero antes del siguiente.

El jugador no está obligado a realizar todas las capturas o pasos que le sean posible dentro el mismo movimiento, y podrá finalizar el turno en cualquier momento, incluso si es posible realizar más capturas. Hay una excepción: en el primer turno de ambos jugadores solo se permite un movimiento de captura.

Las capturas o pasos adicionales deberán cumplir las siguientes reglas: cada captura variará en el sentido o la dirección del movimiento, y no se volverá a posiciones que dicha ficha haya ocupado anteriormente en el movimiento actual.

Por último solo si un jugador no puede efectuar captura alguna (lo cual suele suceder solamente en la fase final de la partida) debe desplazar una ficha cualquiera a lo largo de un segmento hasta una intersección vecina, es decir a una distancia de un solo punto. A este movimiento se le conoce con el nombre de Paika.