

FANORONA

Een strategisch bordspel voor 2 spelers

Inleiding

Fanorona is een oud bordspel voor 2 spelers dat zijn oorsprong vindt in Madagaskar, en afgeleid is van Alquerque. Het doel van Fanorona is om alle stukken van je tegenspeler te slaan.

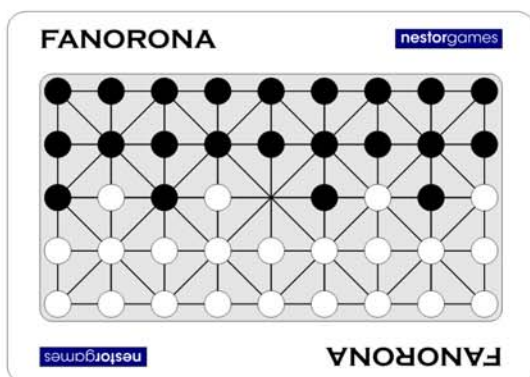
Spelonderdelen

Fanorona bevat:

- Een spelbord met 5x9 rooster, met lijnen die de mogelijke bewegingen aangeven. (zie afbeelding hieronder)
- 22 speelstukken in 2 spelerskleuren.

Spelverloop

Bij het spelbegin worden de 22 speelstukken van elke kleur op het bord geplaatst, zoals hieronder aangegeven.



Het doel van Fanorona is om alle stukken van je tegenspeler te slaan. Spelers komen afwisselend aan de beurt, de speler met wit begint.

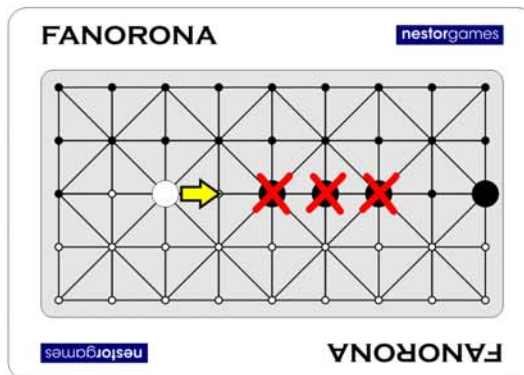
Er zijn 2 soorten verplaatsingen, **een verplaatsing zonder een speelstuk te slaan (Paika verplaatsing)** en **verplaatsingen met speelstukken slaan**.

Een paika verplaatsing, bestaat uit het verplaatsen van een speelstuk naar een volgend kruispunt, over een lijn.

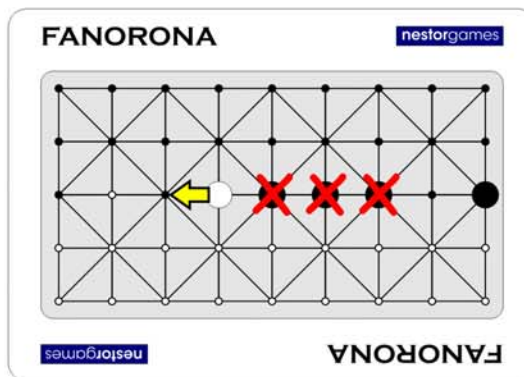
Een verplaatsingen met speelstukken slaan, zorgt ervoor dat er een of meer speelstukken van de tegenspeler van het bord verdwijnen. Een verplaatsingen met speelstukken slaan is verplicht, d.w.z. als een speler stukken kan slaan van zijn tegenspeler, moet hij dit doen.

Er zijn 2 soorten verplaatsingen met speelstukken slaan: Door **benadering** & door **terugtrekking**

- **Door benadering:** Als een speler een van zijn speelstukken verplaatst naar een kruispunt, en het volgende kruispunt wordt bezet door een speelstuk van de tegenspeler, sla je dit speelstuk en alle daaropvolgende speelstukken op dezelfde lijn. (zolang er geen onderbreking is door een vrij kruispunt of een eigen speelstuk)



- **Door terugtrekking:** Als een speler een van zijn speelstukken verplaatst, en het kruispunt vanwaar het speelstuk werd verplaatst op dezelfde lijn, grenst aan een speelstuk van de tegenspeler (op dezelfde lijn als de verplaatsing) dan sla je dit speelstuk en alle aangrenzende op dezelfde lijn. (zolang er geen onderbreking is door een vrij kruispunt of een eigen speelstuk)



Als een speler een verplaatsing doet waardoor hij zowel door benadering als door terugtrekking stukken kan slaan, zal hij moeten kiezen welke hij uitvoert.

Het speelstuk waarmee succesvol stukken werden geslagen, mag verdergaan met het slaan van speelstukken met volgende voorwaarden:
Het speelstuk mag tijdens 1 speelbeurt niet 2 maal op hetzelfde kruispunt worden geplaatst.
Het speelstuk mag niet 2 keer succesvol stukken slaan in dezelfde richting. Dit kan voorkomen als een "door benadering" volgt op een "door terugtrekking"