

Das Spiel Fanorona

Fanorona

ist ein altes Taktikspiel für zwei Personen aus Madagaskar, das auch heute noch seinen Reiz entfaltet. Entstanden ist es im 16. oder 17. Jahrhundert. Das Brett basiert auf dem alten spanischen Spiel Alquerque, die Zug- und Schlagweise ist wohl eine Erfindung der Madagassen.

Spielausstattung

Ein Spielbrett, 2 x 22 Spielsteine und eine Spielregel.

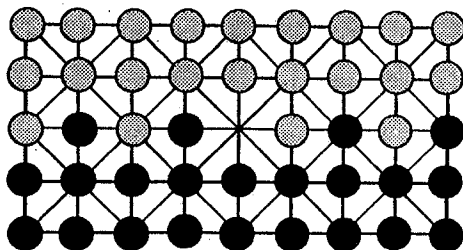
Spielziel

Gewinner einer Partie ist, wem es gelingt, dem Mitspieler alle Steine zu nehmen oder diesen zugunfähig zu machen.

Spielaufbau

Die Spielsteine der beiden Spieler werden wie aus der Abbildung ersichtlich aufgebaut, wobei das mittlere Feld frei bleibt.

Startaufstellung



Das Spiel

Zugmöglichkeiten

Hell beginnt.

Spielsteine können nur entlang der Linien bewegt werden. Ein Stein bewegt sich nur um ein Feld auf ein benachbartes freies; er darf nur einmal in einem Zug bewegt werden, ausgenommen bei Kettenschlägen (siehe unten).

Es muß gezogen werden.

Schlagmöglichkeiten

Steine des Mitspielers sind geschlagen,

- wenn der bewegte Stein seinen Zug an einem gegnerischen Stein beendet (Schlagen durch Annäherung).

Schlagen durch Annäherung



Alle Steine, die ununterbrochen in Bewegungsrichtung stehen, werden vom Brett genommen. Lücken oder eigene Steine begrenzen also den Schlag.

- Wenn der ziehende Stein sich von diesen entfernt (Schlagen durch Entfernen, siehe Abb. unten). Auch hier werden alle Steine, die ununterbrochen in Bewegungsrichtung stehen, vom Brett genommen.

Schlagen durch Entfernen

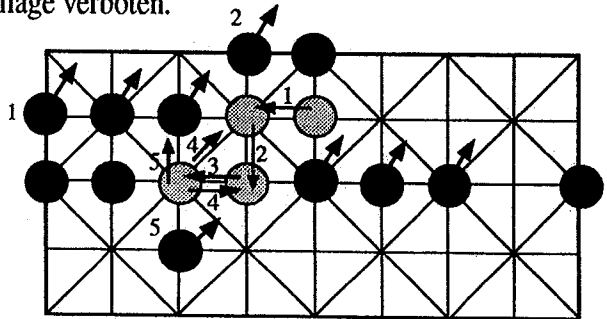


Es besteht Schlagzwang. Gibt es mehrere Schlagmöglichkeiten, so kann der Spieler sich die ihm genehme aussuchen. Nach jedem Schlag werden die fremden geschlagenen Steine sofort vom Brett genommen; so geräumte Felder können bei Kettenschlägen noch im gleichen Zug betreten werden. In einer Bewegung kann nicht in zwei Richtungen, also durch Entfernen und durch Annähern, geschlagen werden. Der Spieler wählt eine der beiden Möglichkeiten, d. h., es ist nur gestattet, in demselben Zug durch Annäherung oder durch Entfernen zu schlagen.

Kettenschläge

Mit einem Stein sind mehrere Bewegungen in einem Zug dann gestattet, wenn mit jeder zusätzlichen Bewegung Steine des Mitspielers geschlagen werden und bei jedem zusätzlichen Schlag die Bewegungsrichtung geändert wird, indem eine andere Linie in anderer Richtung genutzt wird. Ein Spielfeld darf hierbei nie zweimal betreten werden. Es besteht keine Verpflichtung, mehrere Schläge in einem Zug zu machen.

In dem jeweils ersten Spielzug eines jeden Spielers sind Kettenschläge verboten.



- 1 - hell schlägt 3 dunkel durch Annäherung
- 2 - hell schlägt 1 dunkel durch Annäherung
- 3 - hell schlägt 3 dunkel durch Entfernen
- 4 - verboten, da gleiche Linie oder da das Ausgangsfeld wieder beliehen wird
- 5 - hell schlägt 1 dunkel

Spielende

Das Spiel endet,

- wenn ein Spieler alle Steine verloren hat,
- wenn ein Spieler nicht ziehen kann, da alle seine noch auf dem Brett befindlichen Spielsteine blockiert sind oder
- wenn die beiden Spieler sich auf ein Unentschieden einigen. Bei einem Remis spielt es keine Rolle, wieviele Steine sich von beiden Spielern jeweils noch auf dem Brett befinden.

Die Madagassen spielen Fanorona oft in Turnieren. Hierfür gibt es eine ganze Reihe von Regeln.

Die wichtigste:

Das Revanche-Spiel (VELA)

Hat ein Spieler ein reguläres Spiel verloren, so muß er das folgende Revanche-Spiel gewinnen. Theoretisch muß dieses so lange wiederholt werden, bis es ihm gelingt.

Vela:

Der Startaufbau und die Regeln sind die üblichen mit folgenden Ausnahmen.


Der Verlierer beginnt. Es wird abwechselnd gezogen. Nur er darf schlagen, hierbei darf er allerdings immer nur einen Stein des Siegers vom Brett entfernen. Kettenschläge sind nicht gestattet. Der Sieger des regulären Spieles zieht also nur seine Steine und muß dies so tun, daß der Verlierer im folgenden Zug mindestens eine Schlagmöglichkeit hat.

Sind siebzehn Steine des Siegers der regulären Partie vom Brett entfernt, geht das Spiel ohne Einschränkungen nach den normalen Regeln weiter. Der Sieger kann jetzt auch schlagen. Beide Spieler können beliebig viele Steine in einem Spielzug nehmen und Kettenschläge sind wieder gestattet.

Ein Vela-Spiel kann dadurch enden,

- daß einer der beiden Spieler keine Steine mehr hat,
- daß in der ersten Phase der Verlierer keinen Stein schlagen kann. Dann hat er zwar die Revanchepartie nicht gewonnen, aber es geht mit einem normalen Spiel weiter.
- daß sich beide Spieler auf ein Remis einigen. Dann muß die Revanche-Partie wiederholt werden.

Geht die Revanche-Partie für den Verlierer des ersten Spieles ebenfalls verloren, so hat er endgültig verloren. Gewinnt er diese, hat er ein Remis erreicht und es wird eine dritte Partie nach den normalen Regeln gespielt.



Fanorona

Spielt man Fanorona in Turnierform, sollte man sich darauf einigen, daß die Spieler abwechselnd die Spiele eröffnen und daß nacheinander in einer vereinbarten Reihenfolge die fünf möglichen Eröffnungszüge gespielt werden.

Spielmaterialien können verloren gehen. Falls Ihnen dieses Mißgeschick passieren sollte, können Sie die folgenden Ersatzteile direkt vom Verlag beziehen. Wir möchten Sie bitten, den angegebenen Betrag in Form von Briefmarken oder eines Verrechnungsschecks Ihrer Bestellung beizulegen. Die Versandkosten sind bereits im Preis enthalten.

Spielmaterialien:

Spielregel DM 4,00

Spielstein DM 2,00 + DM 3,00 Versand, auch bei mehreren.

Bitte geben Sie Farbe und Art genau an.

Fanorona

⚠ nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet
(verschluckbare Kleinteile)

Copyright für die deutsche Ausgabe by

Das **SPIEL**

DAS SPIEL Claus Voigt
Rentzelstraße 4, 20146 Hamburg