

FANORONA

Patxi Angulo

Fanoronaren historia

Fanorona (fanurne ahoskatu) izeneko joko antzinatik da ezaguna Madagaskarren. Fanorona jolasa ezezik hausnarketa sakona eskatzen duen joko ere bada. Jokala-

riak jokoaren ikuspegi orokorra izan behar du, plan bat prestatu, posizioak hartu, erasoari ekin edota segada bat burutzeko egoeran egon ahal izateko. Peoiak buruz mugitu behar ditu, aurkariaren erantzunak aztertzeko.

Bertako tradizioaren arabera, jokoaren jatorria Madagaskar da. Beste Herririk ez da joko hone-tan aritu, fanoron-tsiyiv egungo forman bederen. 1928an Randzavola apaizak Jerusalem harkaitz batean fanoron-dimy bat ikusi zuen, baina bertakoek ez zekiten jokatzeko.

Zenbait arauk dama-jokoarenak gogorarazten ditu. Hori dela eta, autore batzuek egutegia, magia, aztikeria, idazkera eta beste ohitura batzuekin batera arabiarrek Madagaskarrera fanorona ere eraman zutela diote. Hala ere, egun, hil eta astrologiako gaien izenak arabieratik datozen bitartean, fanorona jokoan erabiltzen diren gai guztiak malgaxetik eratorriak dira.

Fanorona-taula

Akalana gaineko fanorona

Akalana zurezko aulkitxo antzekoa da. Esertzeko ezezik, fanorona aritzeko ere balio du. Taula akalanaren gainaldean dago kokatuta. Antananarivoko Erreginarean Jauregian dagoena Andrianampoinimerina-ren (1787-1810) garaikoa da. 64 cm x 37 cm x 17 cm ditu.



Rasoherina erreginarean fanorona

Antananarivoko Museon dagoen marketeriazko taula Rasoherina (1863-1868) erreginarena zen. Taulak eta bi altxagarriek 41 cm x 25,5 cm x 7,5 cm dimentsioetako egurrezko bloke bakarra osatzen dute. Taula azpiko kaxoi batean 26 peoi zuri eta 24 peoi beltz gordetzen dira. Fanoronaren trazak 32 cm x 16 cm dimentsioak ditu.

Ambohimgana-ko fanorona

Ambohimgana Antananarivotik iparralderantz 18 km-ra dagoen herria da. Fanorona Ambatomiantendro-ko harkaitz batean



dago marrazturik. Bideska bukatzen den lekutik bi metrora dago. Marrazkia pixkanaka desagertzen ari da turistek "graffiti" azpian. Neurriak 51 cm x 33 cm dira.

Ambohimalaza-ko fanorona

Antananarivotik ekialderantz 12 km-ra dago Ambohimalaza herria.

Jokoa, gertu dagoen Ambohimalazabe izeneko muinoan dago. Famaho zuhaixka-basotxo batean, bideskatik 12 m eskuinera, harkaitz kamuts batean dago marrazturik fanorona. Marrazkiak ongi irau du. Dimentsioak 78 cm x 32 cm dira.



Ambatovy-ko fanorona

Antananarivotik 18 km ekialderantz dago Ambatovy-ko plataforma arroksua. Fanorona, plataformaren hegoaldeko tontorrean dago harkaitzean marrazturik, basoaren mugatik 15 bat metrora eta 52 cm x 34 cm neurriak ditu.



"Tantaran 'ny Andriana" lanean R.P. Callet-ek fanorona jokoia Vazimba tribuaren garaia baino lehenagokoa dela dio, eta Madagaskarrera lehenengo biztanleekin batera joan zela. Zaharrek *fandrao maty gaika* zeritzoten.

Andriamanelo-k (1540-1575), Alasora-ko nagusi eta vazimbatarren garaileak, *Sorotr' Andriamanitra* (Jainkoaren idazkia) deituko zion. Ralambo-ren (1575-1610) erregealdian Andriantompokoindrindra oinordekoa jokalaria ezaguna izan zen eta bere izena Ambohimalaza-ko fanoronari loturik gertatu da.

Gertuago, Ambohimanga-ko nagusiak, Andriambelomasina (1730-1770), Andrianjafy (1770-1787) eta Andrianampoinime-

rina (1787- 1810) fanorona jokoian aritu ziren Ambatomiantendro-ko harkaitz ospetsuan.

Ambohijoky-ko nagusiaren alaba, Rafotsirabodo, Andrianampoinimerina-ren hamabi andreetaok bat, bere garaian oso jokalaria ona izan zen.

Malgatxeek antzina beren arbasoek fanorona auzoekin harreman adiskidetsuak izateko bide gisa erabiltzen zutela uste dute. Andriamasinavalona-k berarekin fanoronan jokatzeraz zetozkion nekazariak Ambohadratimo-n hartzen zituen.

"Firaketana" Malgatxerazko Hiztegi Entziklopedikoak Ambotomalaza-n Ambodirano-ko jaun zen Razakatahiana-k eta Ambohijoky-ko Manisotra tribuko buru-

zagi zen Ranoko-k egiten zituzten topaketak aipatzen ditu, zeinetan ikusle asko eta asko biltzen zuten fanorona-jokaldiak izaten baitziren.

1810ean, Mahamasina-ko plazan Radarra La koratu ondoren, endak, tribuak eta klanak erregearen inguruan fanorona-dimy-ren lerroen arabera kokatu ziren.

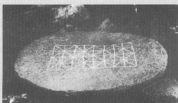
Ohitura batek dioenez, ez zen fanorona zeremonia ofizialetan kopiatu zena; jendearen kokatzeko erak jokoak sortzeko ideia eman zen baizik.

Jatorriaren beste bertsio bat hau dugu: duela hiru mende baino gehiago, Ralambo zen Imerina-ko eskualde bateko nagusia. Andriantompokoindrindra bere oinordekoa, Antananarivotik 12 km ekial-

Zaharrak

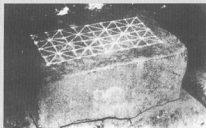
Mananjara-ko fanorona

Antananarivotik 29 km iparrendebaldean dago Mananjara herria. Fanorona *amontanaz* (pikondo-mota bat da) inguratuturiko plaza handian dago. 120 cm x 105 cm x 8 cm-ko obalo antzeko harlauza batean (herriko antzinako atean) dago marratzurik. Fanoronaren dimentsioak 66 cm x 43 cm dira.



Antsahadinta-ko fanorona

Antananarivotik 12 km hegomendebalderantz Antsahadinta herria dago. Elizatik pixka bat gorago dagoen plazan Andriamangariraren (1725ean herria fundatu zuenaren) hilobia dago. Bertan antzinako medikuntza-postua ere ikus daiteke. Postu hori antzinako korta batean eraiki zen. Exe aurrean, pila biribil txiki baten gai-



nean, zebuak sakrifikatzen zireneko harria dago. Harri horretatik pauso batzuetara dago fanorona, 64 cm x 56 cm x 28 cm dimentsioetako harri eskuaiaratu batean marratzurik. Fanoronaren neurriak 52 cm x 26 cm dira.

Ambohianambola-ko fanorona

Antananarivotik ekialderantz 8 km-ra dago. Ambohianambolara daraman bidean, geltokia baino 300 m lehenago bide lurtsua hartu eta 250 m ibilitaloan, eskuinean 50 bat metrora harlauza-ixukurako harria ikus daiteke. Harri horizontalean, Ambatompanorona izenekoan, jokatzen zuten Ambohito-ko zaharrek. Harri gainean ezin da marra bat ere ikusi.

Ambatosambatra-ko fanorona

Antananarivotik 12 km hegomendebalderantz dago kokaturik Ambatosambatra baserria. Ekzerretik bidetska batek lupetzaren bazterrean dauden harkaitzetera gidatuko gaitu. Lehenengo fanorona altuera berean dagoen erlaiz babestu batean dago marratzurik. Bigarrenean heltzeko harkaitzak eskalatu egin behar dira. Fanorona tontorrean, barrunbe batean, dago marratzurik. Erlaizeko fanoronaren neurriak 46 cm x 31 cm dira. Barrunbeo fanoronaren neurriak berriz, 53 cm x 30 cm.



Berantz bizi zen Ambohimalaza herrian. Oinordekoak erresuma gobernatzeko planak prestatzen zituen, bere aitaren agintea hartuko zuenerako. Kabary-arrantzat kontzentrazio handiak oso garrantzitsuak ziren bizitza publikoan eta oinordekoari herritarrek 16 karratu txiki eta bi diagonal zituen karratu handi baten arabera kokatzea bururatu zitzaion.

Karratuaren kanpoko aldeetan Olomaintyarrak jartzea proposatu zuen. Diagonaletan Hovatarrak, barruko beste lerroetan txandaka Hovatarrak eta Andrianatarrak. Gero, Olomaintyarrak kanpoko lerroetan bakarrik uzten bazituen mindu egingo zirela pentsatu zuen eta zeharkako lau lerro osagarri sartu zituen, zeinetan Olomaintyarrak koka baitzitezkeen, berarengandik eta zentrutik gertuago geratuz.

Arestian aipatutako lerroak fanoron-dimy jokoari zegozkion.

Tronuaren zain zegoen bitartean bere planetan aritzen zen, burru-kaldiak, eraso- eta defentsa-metodoak imajinatzen zituen, mugitzen zituen peoien bidez gerlariak errepresentatzen zituen. Geroago, karratu-kopurua bikoiztu egingo zuen mugimenduen aukerak, defentsan edo erasoan, ugalduz. Horrela fanoron-tsiy sortu zuen. Bere planen prestaketak itsututa, oinordetza galdu egin zuen Andrianjaka anaiaren mesedetan.

"Tantaran" ny Andriana" lanak, jokoa zaharrak egunero bereganatzen dituela gogoratzen digu, eta premiako eginbeharrak izan arren, ez dute utziko jokaldia amaitu arte. Jokoarekiko grina medio populazioak arrosa landatzeari utz ez diezaion, fanorona galarazi egiten da euriteetan. Esatera baten arabera, berriketak denbora galarazten du, eta fanoronak eginbeharra ahantzarazten du.

Montgomery-k "Antananarivo Annual" (1886) lanean hauxe kontatzen du: Radarra-k irlako hegoaldean egindako kanpaina batean, buruzagi bat bere harriz-

ko ate gainean zegoen, zetorkion arriskuaz ohartu gabe. Begi batez etsai-hurbilketa kontrolatzen zuen bitartean, besteaz bere ofizial batekin jokatzeko ari zen fanorona-jokaldia zaintzen zuen. Ezin izan zuen jokaldia amaitu; bala batek buruan jo baitzuen.

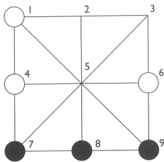
Gaur egun, aitagarrebagaiek beren alaben ezkongaien argitasuna ziurtatzeko fanoronan aritzera gonbidatzen dituzte. Adimentsua dela erakusten badu, suhizatzen onartuko dute. Bestela esku hutsik bueltatuko da etxera. Fanorona bi lagun artean jokatzen da, baina ez da harrizkekoa taldeak aritzen ikustea. Apostua oso gutxitan da dirutan. Vela-k (galtzaileari jarritako zigorrak) hobeto subermatzen edo zirikatzen ditu jokalariek diruak baino. Jokoa marroa edo iruzur egitea oso zaila da; jokoa, peoiak eta mugimenduak agerian egiten baitira.

Fanorona-jokoak

Hiru fanorona-mota daude: fanoron-telo, fanoron-dimy eta fanoron-tsiy izenekoak.

Fanoron-telo

Fanoron-telo edo bost lerroko fanorona duela gutxi sartu da Madagaskarrera. (ikus jokoa-aruak).



Ez dago vela-rik (zehapenik) fanoron-telo honetan.

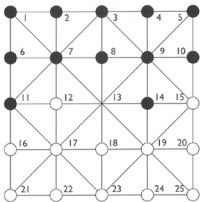
Fanoron-dimy

Fanoron-dimy edo bost lerroko fanorona malgaitxeen joko primitibotzat dute. Elkarri atxikitako lau fanoron-teloz osatuta dago. Jokalari bakoitzak 12 peoi ditu. Peoiak jokaldia hasi baino lehen kokatzen dira taulan, 10 jokala-

Fanoron-teloren joko-aruak

- I. Bi jokalarik jokatzen dute.
- II. Jokalariek hiruna peoi dute; guztiak balio berekoak.
- III. Jokoa hiru peoiak lerro zuzenean jartzea da, karratuaren alde baten gainean, erdiko lerroen batean edo diagonalean. Hori lortzen duen lehenengoa izango da garaile. Inork lortu ezin badu, jokaldia baliogabea izango da.
- IV. Bi jokalariek zein hasiko den erabakiko dute (lehenengo jokadirako).
- V. Peoiak lerroen arteko gurutzaguneetan kokatzen dira (1etik 9ra irudian).
- VI. Jokalariek, txandaka, peoiak taulan jarriko dituzte banan-banan, peoi guztiak taulan ipini arte.
- VII. Inork hasieran hiru peoiak lerrokatu ez baditu, peoi bat aldame-neko leku libre batera mugituko dute txandaka. Ezin da jauzi egin gurutzagune libre edo beste baten gainetik.
- VIII. Jokalariek peoi bat bakarrik mugitu dezakete txanda bakoitzean.
- IX. Peoiak taulako lerroen gainetik baino ez dira mugitzen.
- X. Peoiak edozein aldetara mugitu daitezke.
- XI. Jokalari batek ezin ditu bi partida elkarren segidan hasi, txandaka egin behar da.

riaren aurrean dauden lehen bi lerroetan eta beste biak erdiko lerroan, aurkariaren peoiekin tartekaturik, eta zentrua libre utziz (zentruaren bi aldeetan peoi desberdinak geratuko dira).



Fanoron-dimy eta fanoron-tsiivy bi fase dituzte: riatra eta vela. Riatren arauak berdinak dira. Velan (zehapenean) aldiz 5 peoi 22 peoien kontra aritu beharrenean, 3 peoi 12 peoien kontra aritzen dira. (Ikus vela). Fanoron-dimy da hasten direnentzako jokoak.

Fanoron-tsiivy

Fanoron-tsiivy edo bederatz bi lerroko fanorona benetako joko malgaxea da. Bi fanoron-dimy elkartzuz lortzen da: Jokalariak 22na peoi dituzte. Jokatzan hasi baino lehen taulan kokatzen dira; 18 lehenengo bi lerroetan eta beste lauak erdikoan txandakaturik eta erdiko gurutzagunea libre utziz. (Ikus joko-arauak). Jokalariak harrapaketa egin ezin dutenean, beren peoi bat harrapatzeko eman diezaiokete aurkariari, segada bat egiteko edo aurkaria bere nagusitasun-posizioetik aleratzeko asmoz. Jokaldietan zehar jokalariek ez dituzte peoiak trukutzen eta ez dira aldeak aldatzen. Hurrengo orrialdean, riatra baten adibidea ematen da.

Fanoron-dimy eta fanoron-tsiyren joko-arauak

Jokoak bi fase dauzka, *riatra* (berez jokoak dena) eta *vela* (gaitzea deusetzeko aukera). Fanoron-dimy eta fanoron-tsiivy joko-moten riatra fasearen arauak:

- I. Bi jokalarik jokatzen dute.
- II. Jokoak aurkariaren peoiak harrapatzean edo ibilgiztean (hots, bere txandan jokalaria bat bere peoiak, arauen arabera, mugitu ezinik uztean) datza. Horietako bat lortzen duen lehenak irabaziko du. Baliogabea izango da jokalarien peoi harrapaezinen bat geratuz gero.
- III. Peoiak, lehen aipatu bezala, taulan kokatzen dira hasi baino lehen.
- IV. Peoi guztiek balio bera dute.
- V. Jokalariak peoi bat mugituko dute, txandaka, aldameneko gurutzagune libre batera lerroen gainetik.
- VI. Jokalariak erabakiko dute zein hasi.
- VII. Hasten denak bere peoi bat zentruko posizio librerako mugituko du, aurkariaren peoi bat edo gehiago harrapatuz aurrerago azalduko den eran. Bost era desberdin dago jokaldia hasteko: aurrera (vakiloha), zeharka eskuinetik (havanana), zeharka ezkerretik (havia) aldetik aurreranzko harrapaketa eginez (fohy) eta aldeak atzeranzko harrapaketa eginez (kobaka).
- VIII. Irekieraren ondoren peoi bat edozein norabidetan mugitu daiteke: aurrera, atzera, ezkerrean, eskuinera eta diagonalan, aldameneko posizio libre batera. Ezin da jauzirik egin.
- IX. Peoi batek harrapaketa egin dezake lerro zuzenean posizio libre baten ondoren aurkako peoi bat badago. Berak posizio librea bete eta aurkako peoi harrapatu egiten du (aurreranzko harrapaketa). Aurkako peoiaren atzean, lerro berean, aurkako peoi bat edo gehiago elkarren segidan hutsunerik gabe badago, denak harrapatuko ditu.
- X. Harrapaketa atzerantz ere egin daiteke: mugitu behar den peoi posizio libre eta peoi aurkari baten artean dagoenean, leku librerako mugitzen da eta aipatu peoi aurkaria harrapatzen da (atzeranzko harrapaketa). Peoi horren ondoren, hutsunerik gabe, peoi aurkari gehiago badago, lerro berean guztiak harrapatuko dira. Ezin da mugimendu berean atzerantz eta aurreranzko harrapaketa egin. Bat aukeratu behar da.
- XI. Peoiak ezer harrapatzerik ez daukanean, aldameneko posizio libre batera mugituko da. Lekualdaketa sinplea da.
- XII. Harrapaketak derrigor egin beharrekoak dira eta, lekualdaketa ezin da onartu harrapaketa bat egin daitekeen bitartean.
- XIII. Jokalari batek harrapaketa bat baino gehiago egin badezake, berak aukeratuko du zein egingo duen.
- XIV. Jokalari bat nahasten denean mugitutako peoi ezin da beste leku batera aldatu.
- XV. Peoi baten mugimendua ez da urrats batera mugatzen, aurkako peoiak harrapatzeko aukera badu. Kasu horretan berak bi, hiru edo urrats gehiago egin dezake, hori bai, bakoitzean norabidea aldatuz. Urrats bakoitzean peoi aurkariren bat harrapatu

Hurrengo orrialdean du segida.

Aurreko orrialdetik dator.

- beharko du eta ezingo da lehen egondako posizioen batera itzuli.
- XVI. Peoi baten mugimenduak urrats batzuk dituenan, geldi daiteke lehenengo, bigarren, eta hurrengo ondoen harrapaketak mugatzeko asmoz. Ez dago harrapaketa osoa egitera beharturik. Izan ere, lehenengo harrapaketa derrigorrezkoa den bitartean hurrengoak aukerakoak dira.
- XVII. Harrapatutako peoiak urrats bakoitzaren ondoren kentzen dira taulatik. Halaber, harrapatutako peoiak batera ken daitezke urrats askoko mugimendua amaitutakoan.
- XVIII. Urrats askoko mugimenduetan, peoiak mugimendu berean harrapatutako peoen posizioak har ditzake. Posizio horiek libretzat hartzen dira, nahiz eta harrapatutako peoiak kendu gabe egon.
- XIX. Peoi berak ezin ditu bi urrats jarraian norabide berean eman. Urrats bakoitzaren ondoren norabide-aldaketa bat egin behar da. Adibidez, bi peoi beltz I eta 5 posizioetan eta zuri bat 4ean badaude, zuria 4etik 3ra pasa daiteke Sekoa harrapatuz, baina mugimendu berean ezin da 2ra mugitu lekora harrapatzeko.
- XX. Riatra galtzen duenak vela (zehapena) jokatu behar du berehala, riatran berriro aritu baino lehen.
- XXI. Jokalariak riatra txandaka hasten dute.
- XXII. Jokaldi baliogabeetan ez dago, noski, vela fasea jokatu beharrik.

Peoiek harrapaketa gehiagorik egin ezin dutenean, jokaldia baliogabea da.

Oro har, jokaldi bat baliogabea da jokalari bati geratzen zaizkion peoen kopurua bestearenaren erdia gehi bat denean. Esaterako, 3 peoi 2 peoiren kontra, 4 peoi iren kontra, 3 peoi Sen kontra, 4 peoi Sen kontra, 4 peoi Eren kontra, etab. Emaizta, hala ere, peoien posizioen arabera koa izango da.

vela

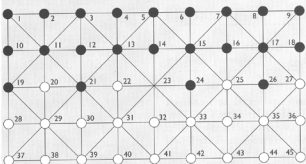
Fanoron-dimy eta fanoron-tsyiv joko-moten vela fasearen arauak:

Jokalari batek riatra galtzen duenean, ezin da beste batcan garaiarean kontra hasi. Berak, isekazko errebantxa antzeko zehapena

jokatu behar du, zinecan abantaila handia ematen baitzaio, bere burua xuritu ahal dezan. Zehapen horri vela (= zorra) deritzo. Galtzaileak proba irabazten badu, bere burua xuritu egingo du eta berriro hasi ahal izango da riatran jokatzeko. Vela baliogabe geratuz gero, berriro jokatu beharko da.

Riatra baten adibidea

Mugimendua adierazteko irteera-posizioa eta helduera-posizioa marratxo batez banaturik idazten dira, ondoren harrapatutako peoi aurkariaren posizioak:



Kobaka irekiera, aldetik atzerantzko harrapaketa eginez.

A jokalaria (zuriak)

- 22-23; 21 harrapatu
- 41-31; 21, 11, 1 harrapatu
- 31-23; 15, 7 harrapatu
23-13; 3 harrapatu
13-21; 5 harrapatu
21-20; 22 harrapatu
20-11; 2 harrapatu
11-3; 19 harrapatu
3-2; 4 harrapatu
- 28-19; 10 harrapatu
- 36-27; 18, 9 harrapatu
27-17; 7 harrapatu
17-18; 16 harrapatu
- 42-33; 24 harrapatu

B jokalaria (beltzak)

- 13-22; 31, 40 harrapatu
22-21; 23 harrapatu
12-21; 30, 39 harrapatu
21-22; 20 harrapatu
14-23; 32 harrapatu
- 17-7; 27 harrapatu
23-13; 33, 43 harrapatu
13-21; 29, 37 harrapatu
21-20; 19 harrapatu
20-11; 2 harrapatu
26-17; 35, 44 harrapatu
17-16; 18 harrapatu
16-7; 25, 34 harrapatu

Hondarra: hiru zuri eta lau beltz.
Emaizta: jokaldi baliogabea.



Vela kely-ren adibidea

A jokalaria (galtzailea)
(zuriak)

B jokalaria (garailea)
(beltzak)

1. 22-23; 24 harrapatu	21-22
2. 23-24; 22 harrapatu	13-21
3. 31-23; 15 harrapatu	7-15
4. 23-22; 21 harrapatu	8-7
5. 32-23; 14 harrapatu	5-13
6. 29-21; 13 harrapatu	3-13
7. 21-29; 13 harrapatu	9-8
8. 30-21; 12 harrapatu	8-9
9. 22-13; 4 harrapatu	9-8
10. 13-12; 11 harrapatu	1-11
11. 12-13; 11 harrapatu	2-3
12. 21-12; 3 harrapatu	10-1
13. 13-14; 15 harrapatu	7-15
14. 23-31; 15 harrapatu	6-7
15. 14-15; 16 harrapatu	7-16
16. 15-14; 16 harrapatu	8-9
17. 20-21; 19 harrapatu	Orain bost peoi besterik ez ditu, beraz, erasoan has daiteke. 17-7; 27 harrapatu 7-16; 25, 34, 43 harrapatu 16-15; 14 harrapatu 15-23; 31, 39 harrapatu 23-22; 24 harrapatu 22-31; 40 harrapatu 31-30; 29, 28 harrapatu 30-39; 21, 12 harrapatu 39-40; 38, 37 harrapatu 26-17; 35, 44 harrapatu 17-25; 33, 41 harrapatu 25-35; 45 harrapatu 35-43; 27 harrapatu 43-44; 42 harrapatu
18. 36-27; 18, 9 harrapatu	

Hondarra: hiru beltz.
Emaitza: A jokalariaik vela galdu egin du.

Bi vela-mota daude: vela be eta vela kely izenekoak. Jokalariek riatra hasi baino lehen aukeratu behar dute zein vela-mota jokatuko duten.

Vela be

Peoiak riatran, bezala kokatzen dira. Galtzaileak hasten du vela. Mugimendu bakoitzean peoi bat baino ezin du harrapatu. Riatraren garaileak bost baino peoi

gehiago dituen bitartean peoiak mugitu egin beharko ditu galtzaileak beti harrapatzerik izan dezan. Garaileak ezin du harrapaketarik egin lehenengo 17 peoiak galdu arte. Bera hasiko da harrapatzen 5 peoi ditunean. Hortik aurrera riatran bezala ihardungo dute, eta peoi bat baino gehiago harrapa dezakete mugimendu bakoitzean. Oker baten ondoren galtzaileak, 17 peoiak harrapatu baino lehen,

harrapaketarik egin ezin badu, vela irabaziko du eta riatran berriro hasteko aukera izango du.

Vela kely

Riatrako garailearen atzeko errenkadako peoiak kentzen dira. Galtzailea hasten da eta arauak beste velarenen berdinak dira, hau da, garaileak 5 peoi izan arte galtzaileak soilik, eta banan-banan, harrapatu ahal izango ditu. Geroztik, biok nahi adina peoi harrapa dezakete. (Ikus, velaren adibidea).

Puntuak zenbatzea

Puntuak zenbatzeko ez dago arau finkorik. Antananarivon jokatzen diren txapelketetan honako baremoa aplikatzen da:

Riatra: garaileak 3 puntu eta galtzaileak 0 aterako dute.

Jokaldi baliogabeetan ez da punturik banatzen.

Vela: riatraren garaileak irabazten badu, 3 puntu emanen zaizkio. Vela balioga beetan ez da punturik banatzen. Galtzaileak irabaziz gero, ez du punturik lortzen zehapena delako.

Azkeneko saiklopenean riatra eta vela guztietan lortutako puntuak batu egiten dira.

Mila esker Rafa, Itziar eta Xabiri.