

Surakarta

Règle du jeu

Le Surakarta est un ancien jeu de plateau, originaire de l'île de Java. Il prend son nom de la ville qui, il y a longtemps, était la plus importante de l'île.

Le plateau de jeu est constitué de six lignes verticales et six horizontales, dont les intersections extérieures sont reliées par des courbes.

Chacun des 2 joueurs possède 12 pions, posés au début du jeu sur les 12 intersections des 2 lignes horizontales les plus proche d'eux

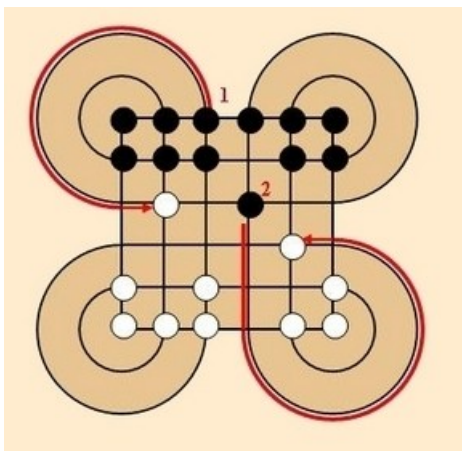
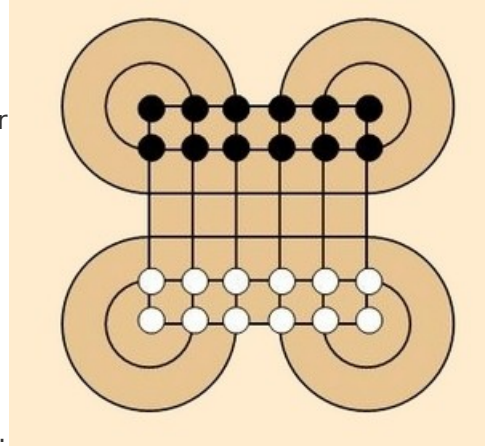
Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire.

Un pion se déplace de son intersection vers une autre intersection adjacente (verticalement, horizontalement, diagonalement ou le long de la courbe), en avant ou en arrière.

A noter que les diagonales ne sont pas tracées, mais les pions peuvent effectuer un mouvement en diagonal.

Pour capturer un pion adverse, un pion a la possibilité de se déplacer d'autant d'intersections qu'il le souhaite, toujours dans la même direction, pourvu que ces intersections soient toujours libres (on ne peut sauter au dessus d'un de ses pions ou d'un pion adverse), et qu'une section courbe (au moins) fasse partie du déplacement.

Tout pion capturé est retiré du jeu.



Avec le diagramme ci-contre, le joueur noir peut soit déplacer le pion noir 1 (en suivant le trajet orange), soit le pion noir 2.