

anté XVII^{ème}

Indonésie

stratégie

2 personnes

Surakarta

- à partir de 7- 8 ans
- durée : env. 15 min

historique

Originnaire de l'île de Java en Indonésie, ce jeu porte le même nom que celui d'une ville ancienne de l'île. Selon Jean-Marie Lhôte, historien du jeu, on peut supposer que le Surakarta est antérieur au XVII^{ème} siècle, date à laquelle la ville a changé de nom avec l'arrivée des Hollandais.

matériel

- un plateau de 36 intersections
- 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre

but du jeu

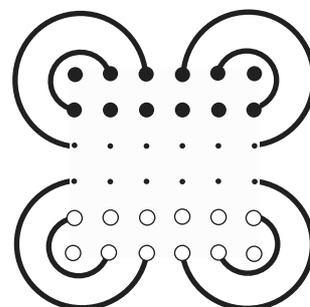
Capturer tous les pions de l'adversaire.

position de départ

Chaque joueur ou joueuse dispose de 12 pions.

Les pions sont placés sur les deux premières lignes devant chaque personne (voir schéma ci-dessus).

position de départ :



déroulement

À tour de rôle, chacun-e peut :

- **soit** déplacer **un** de ses pions ;
- **soit** capturer **un** pion adverse.

déplacement :

On déplace un pion d'**une seule case** à chaque fois, vers une case libre, **dans toutes les directions** (les diagonales sont autorisées).

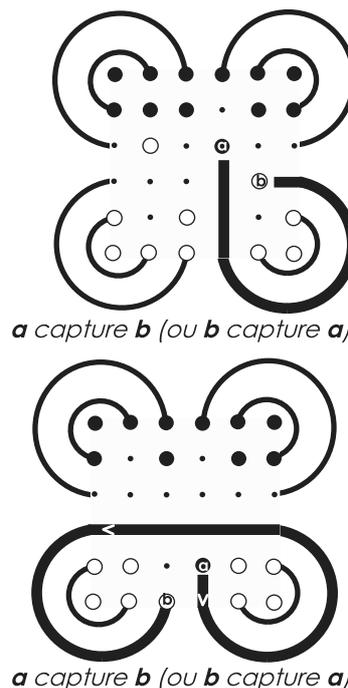
capture des pions adverses :

Pour capturer un pion adverse, il faut déplacer un de ses pions jusqu'à la case occupée par celui-ci, et ceci **de façon orthogonale** (pas de diagonale), et en **transitant obligatoirement par au moins un arc de cercle**.

Que ce soit avant ou après avoir transité par un arc de cercle, on peut franchir plusieurs cases, à conditions que toutes soient libres. On peut transiter par plusieurs arcs de cercle (voir schémas ci-contre). Le pion ainsi capturé est définitivement éliminé du jeu.

Attention : les arcs de cercle servent uniquement aux prises et non aux déplacements simples des pions.

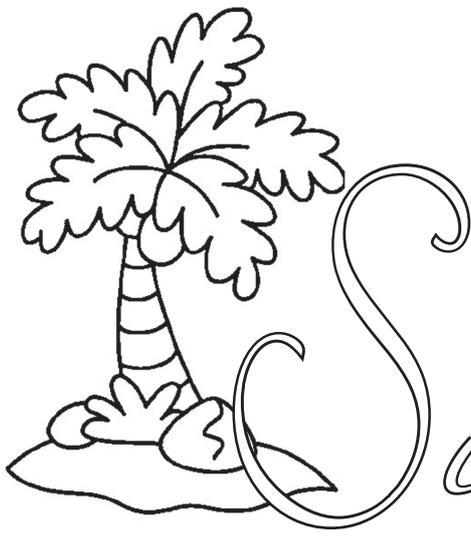
exemples de prise :



fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur ou une joueuse a capturé tous les pions de son adversaire.





Surakarta

