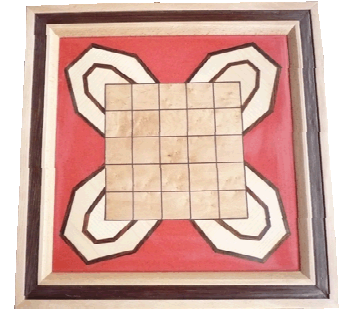




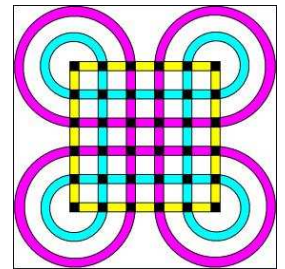
Surakarta

Historique : Le nom de Surakarta vient de l'une des plus grande ville de Java. Cette cité s'appelaït, avant la conquête des hollandais au XVIIème siècle, » Solo « mais ils la rebaptisèrent » Surakarta «. On pense donc que le jeu est postérieur au XVIIème siècle.



Éléments nécessaires : un plateau et 12 pions de chaque couleur.

But : capturer le plus grand nombre de pièces de l'adversaire.



LA REGLE

Position de départ : Les joueurs se placent de part et d'autre du jeu et posent leurs pièces sur les deux rangées en bout de plateau.

A tour de rôle, chaque joueur déplace l'une de ses pièces d'une case, cette case doit être libre. Il peut l'avancer ou la reculer dans n'importe quel sens y compris en diagonale même si ce n'est pas indiqué sur le plateau. Il lui est interdit d'emprunter une barre de lancement* pour un déplacement sans prise.

Prise :

Pour prendre un pion adverse :

- On doit toujours emprunter une barre de lancement* avant la prise.
- On doit arriver droit sur la barre de lancement pour pouvoir l'emprunter.
- On peut se déplacer d'autant de cases que l'on veut avant la barre de lancement et après, pourvu qu'on ne passe au-dessus d'aucun pion
- On peut emprunter plusieurs barres de lancement l'une après l'autre si cela est nécessaire.
- Le pion attaquant s'arrêtera exactement sur la case du pion qu'il prend, qui sera écarté du plateau.

En résumé, le pion va avancer sur une ligne d'autant de cases que nécessaire pour atteindre une barre de lancement, va suivre la barre de lancement puis continuer sa route dans la direction indiquée par la barre de lancement jusqu'à s'arrêter sur le pion adverse.

Le gagnant est celui qui a capturé le premier tous les pions de l'adversaire.

*barres de lancement : lignes courbes aux angles du plateau