

→ : déplacements possibles

→ : exemple de déplacement pour la prise d'un blanc

→ : exemple de déplacement pour la prise d'un noir.



SURAKARTA

LIVRET

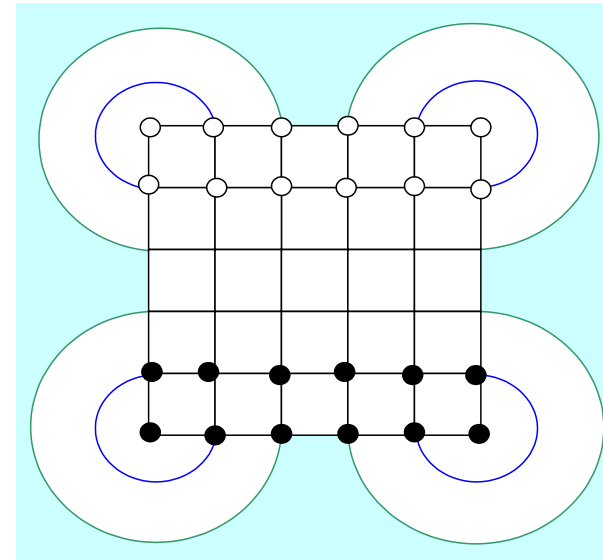
Ce jeu est originaire de l'île de Java en Indonésie, il tire son nom de l'ancienne ville de Surakarta.

Ce jeu de plateau est original autant par sa présentation que par le mode de prise des pions adverses

CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN TECK MASSIF
12 PIONS CLAIRS EN TERRE OU EN OS
12 PIONS FONCES EN TERRE OU EN OS

Chaque joueur dispose en début de partie de douze pions positionnés sur le plateau comme indiqué ci-dessous :



Les pions se déplacent d'une case dans toutes les directions (comme le roi aux échecs), bien que les diagonales ne soient pas marquées, sur n'importe quel nœud adjacent libre.

Les prises sont réalisées par substitution, la condition nécessaire pour prendre une pièce adverse est de traverser au moins une section courbe, pour prendre, un pion peut se déplacer d'autant de cases qu'il le désire (on ne peut pas sauter par dessus un pion, ni effectuer plus d'une prise par mouvement).

Un pion peut être amené à traverser plusieurs sections courbes pour réaliser une prise.

Le vainqueur est celui qui élimine toutes les pièces de son adversaire, ou à qui il en reste d'avantage en fin de partie quand aucune prise n'est plus possible.