



Surakarta



2 joueurs

15 min

Stratégie

XVII^e siècle

Indonésie

Anciennement dénommée « Solo », la ville de Surakarta sur l'île de Java a probablement donné son nom à ce jeu de stratégie. Ce sont les Hollandais qui rebaptisèrent la ville au XVII^e siècle, ce qui laisse supposer que ce jeu est postérieur à leur arrivée.

Matériel

Un plateau de 36 intersections, avec des demi-cercles dans les angles,
12 pions d'une couleur, 12 d'une autre.

But du jeu

Capturer le maximum de pions adverses.

Déroulement

- **Préparation**

Chaque joueur choisit une couleur et place tous ses pions sur les deux intersections des deux premières lignes en face de lui.

- **Les déplacements**

A son tour, le joueur déplace un de ses pions vers une intersection libre contiguë, dans n'importe quel sens, même en diagonale. Les pions ne se déplacent que d'une seule case, sauf en cas de prise.

- **Les prises**

Il faut arriver sur la même case qu'un pion adverse pour le capturer. La prise d'un pion adverse est autorisée uniquement si l'on passe par au moins l'un des demi-cercles, situé dans les angles.

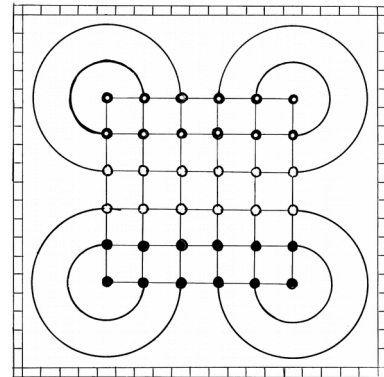
Un pion peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut pour prendre, à condition que toutes les cases sur son chemin soient vides. Il est également possible d'emprunter plusieurs chemins circulaires pour atteindre un pion adverse.

Il est interdit de prendre plusieurs pions dans le même coup.

Prendre un pion adverse ne donne pas le droit de rejouer.

- **Fin de la partie**

La partie est terminée lorsqu'un joueur a capturé tous les pions de son adversaire.



📍 Maison des Jeux de Strasbourg 📍 38, route de Schirmeck 📍 67200 Strasbourg 📍

☎ 03 88 36 22 95 – 📧 contact@maisondesjeux.fr – 🌐 www.maisondesjeux.fr – et sur Facebook...