

anté XVII<sup>ème</sup>

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<sup>ème</sup> 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

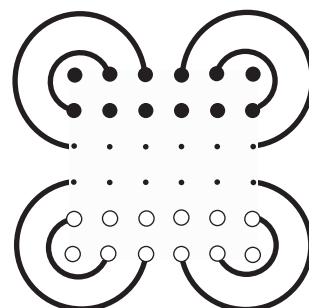
Capturer tous les pions de l'adversaire.

## 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).

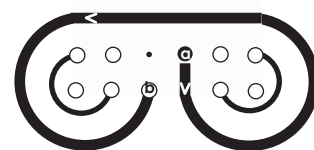
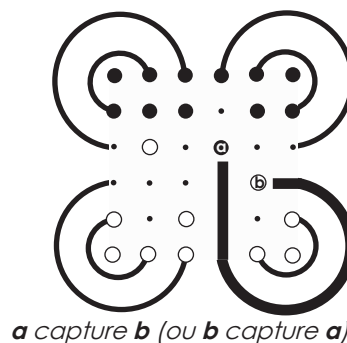
## capture des pions adverses :

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 élimé du jeu.

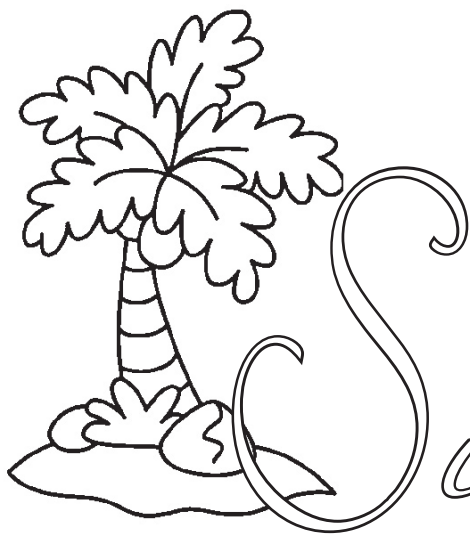
**Attention : les arcs de cercle servent uniquement aux prises** et non aux déplacements simples des pions.

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

