

Surakarta



Matériel :
1 plateau de jeu

2 X 12 pions

Mise en place : Les pions sont alignés sur les 2 premières lignes de leur camp comme ci-dessus. Les joueurs s'entendent pour prendre l'un les pions clairs l'autre les pions foncés.

But du jeu : Capturer toutes les pièces de l'adversaire.

Déroulement de la partie:

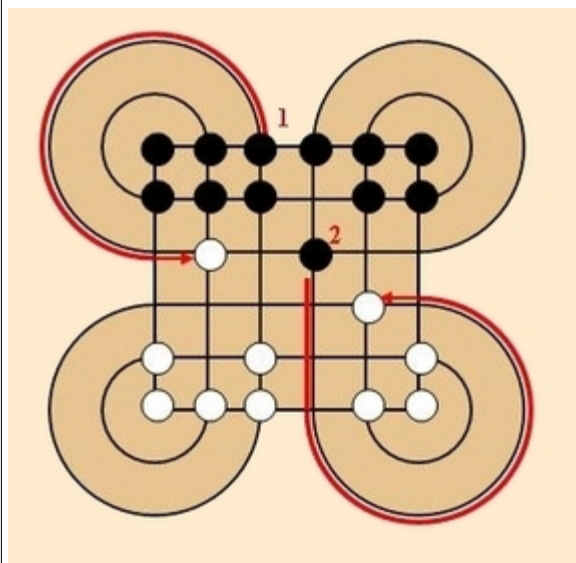
Chaque joueur joue à son tour. Il peut soit déplacer un pion, soit capturer un pion adverse.

Un pion se déplace d'1 case, en avant ou en arrière, horizontalement, verticalement ou en diagonale à condition que la case d'arrivée soit libre.

Un pion en capture un autre en utilisant les cercles de lancement : il parcourt une ligne jusqu'à un cercle, emprunte ce cercle, parcourt à nouveau de la même façon la nouvelle ligne jusqu'à percuter – et capturer – un pion de la couleur adverse. Tout au long de ce déplacement, les cases ne doivent pas être occupées (il n'est jamais autorisé de passer par dessus un autre pion, ami ou adverse). Le pion percuteur prend la place du pion capturé. Un pion peut emprunter plusieurs cercles avant de percuter un pion adverse. **Les cercles ne servent qu'à capturer, non à se déplacer.**

Age :
6 ans

Nombre de joueurs :
2 joueurs



Avec le diagramme ci-contre, le joueur noir a deux possibilités de capturer un pion blanc soit en déplaçant le pion noir 1, soit le pion noir 2.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui parvient en premier à capturer tous les pions adverses.