

SURAKARTA

Île de Java — 2 joueurs

Un jeu venu de l'Indonésie, avec un mode de capture surprenant. Ce jeu prend son nom de celui de l'ancienne appellation de la capitale de l'Île de Java, aujourd'hui dénommée « Solo ».



Âge

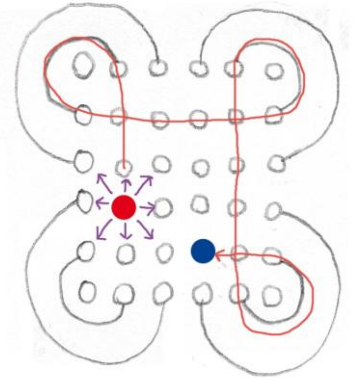
À partir de 6 ans

Durée

13 min 12

But du jeu

Capturer les pièces de l'adversaire à l'aide des cercles de lancement.



Matériel

1 plateau – 12 pions noirs,
12 pions blancs

Mise en place

Les pions sont alignés sur les 2 premières lignes de leur camp (comme sur la photo).

Déroulement

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.

Fin de partie

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

