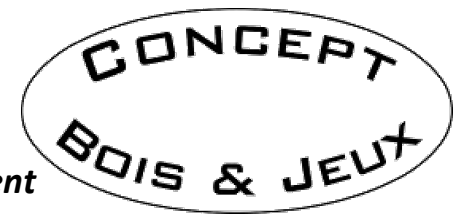


SURAKARTA

Jeu de stratégie, 2 joueurs

A partir de 6 ans

Origine : Ile de Java



Créateur d'amusement

Révéléateur de convivialité

Contenu du jeu :

1 plateau

12 pions blancs

12 pions noirs



Objectif : Etre le premier à prendre tous les pions de l'adversaire à l'aide des anneaux de lancement.

Position de départ : Positionner vos pions comme sur la photo.

Déplacements : 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.

Prise : 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.

Fin du jeu : La partie est gagnée lorsqu'un joueur a capturé tous les pions adverses.