

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Surakarta

Surakarta est l'ancien nom de la capitale de l'île de Java en Indonésie. Située au centre de l'île, cette ville se nomme aujourd'hui Solo, du nom du fleuve qui la traverse. Elle perdit son statut de capitale au profit de Jakarta, qui devint celle de toute l'Indonésie.



Dotée de fabuleuses richesses naturelles, la région du centre de Java réunit également de nombreux monuments anciens comme l'extraordinaire temple bouddhiste de Borobudur.

On ne connaît pas très bien l'origine de ce jeu, mais il est probable qu'il soit en relation avec les anciennes représentations symboliques des 4 éléments de la vie (air, eau, terre et feu) qui se retrouvent dans de nombreux sites archéologiques de toute l'Asie.

En plus de ses origines mystérieuses et de sa présentation originale, ce jeu se distingue de tous les autres jeux de plateau du monde par son mode de capture unique. Pour capturer une pièce de l'adversaire, le joueur doit parcourir au préalable un des 8 cercles qui se trouvent aux coins du plateau. Cela oblige les joueurs à développer leur vision spatiale pour considérer les possibilités de capture sous des angles inattendus.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente les fameuses marionnettes *Wajang* utilisées dans les théâtres d'ombres en Indonésie. Cet art existe depuis le XV^{ème} siècle et illustre principalement les légendes des fameux guerriers hindouistes *Rama* et *Krishna*.



Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 36 points avec des lignes de captures spéciales et 12 pièces par joueur.

Objectif

- Capturer les pièces de l'adversaire dans les limites fixées en début de partie.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces sur les points des deux premières lignes (fig.01).

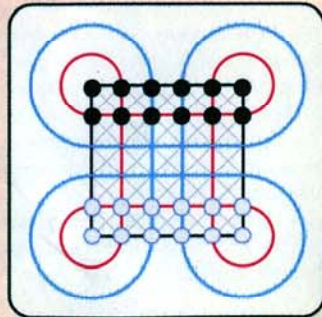


fig.01

Les joueurs déterminent les modalités de victoire. Il existe deux possibilités :

- 1 - On détermine un nombre de pièces à capturer (par exemple 30) dans un nombre indéterminé de parties. Gagne celui qui capture en premier les 30 pièces.
 - 2 - On détermine un nombre de parties et gagne celui qui capture le plus de pièces.
- Après chaque partie, les joueurs changent de couleur.
 - Ce sont toujours les blancs qui commencent.

Mouvements

• Chacun leur tour, les joueurs déplacent une seule pièce. Les pièces se déplacent jusqu'au prochain point le plus proche dans toutes les directions (horizontal, vertical et diagonal) (fig.02).

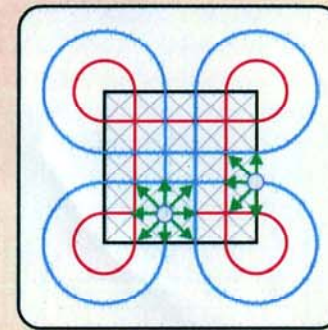


fig.02

• On ne peut pas utiliser les cercles pour se déplacer. Ces cercles ne peuvent être empruntés qu'au moment de la capture.

Capture

• La capture se fait par substitution, c'est à dire que la pièce qui capture prend la place de la pièce capturée. Pour cela, il est nécessaire de parcourir **en premier lieu** un chemin libre de pièces passant par un ou plusieurs cercles situés aux coins du plateau.

Par exemple dans la fig.03a, le joueur blanc peut déplacer sa pièce en empruntant le cercle bleu (coin en bas à gauche de la figure) pour capturer la pièce noire qui se trouve sur la troisième ligne. Dans l'exemple de la fig.03b, le chemin parcouru est moins évident, mais la capture est autorisée puisque la pièce emprunte un chemin libre de pièces et passe par au moins un cercle.

- La capture n'est pas obligatoire.

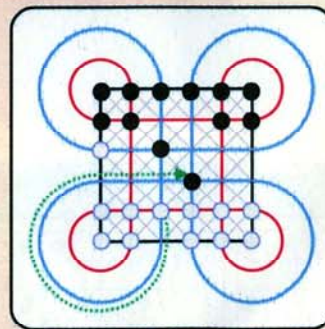


fig.03a

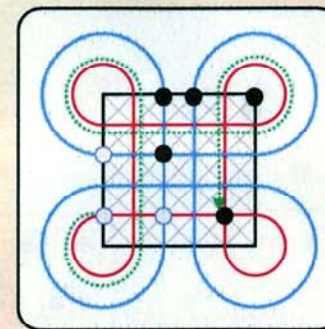


fig.03b

Fin de partie

- Si la partie se termine avec peu de possibilités de capture, les joueurs s'accordent entre eux pour arrêter, puis commencent une autre, car ce qui importe c'est le comptage final des pièces. Pour cela, après chaque partie, il est nécessaire de noter les pièces qui ont été capturées.

Variante : Borobudur

Pour rendre le jeu encore plus stratégique on peut proposer de modifier le mode de capture. La capture ne se fait plus par substitution mais par saut. Comme dans la règle originale, la pièce qui capture doit d'abord passer par un chemin libre de pièces et par un des 8 cercles, mais plutôt que de prendre la place de la pièce capturée, elle se positionne sur le point suivant (fig.04).

Cas particuliers : Si une pièce se trouve sur l'intersection d'un cercle et du bord du plateau (ligne noire), l'adversaire peut la capturer et devra placer sa pièce sur la prochaine intersection du cercle et du bord (fig.05).

Dans le cas de la fig.06, la capture est autorisée. La pièce blanche se déplace d'abord sur le cercle puis se positionne sur le point situé après la pièce capturée.

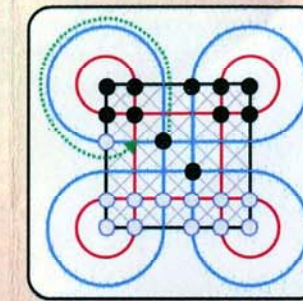


fig.04

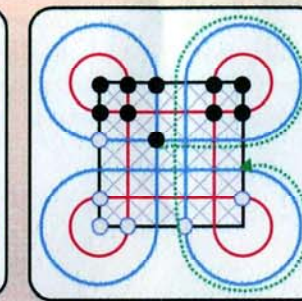


fig.05

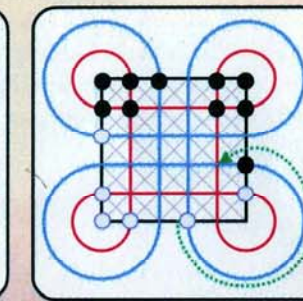


fig.06

Commentaire :

Cette nouvelle méthode de capture permet d'éviter que la pièce qui capture soit tout de suite capturée au coup suivant par l'adversaire comme c'est souvent le cas et limite l'intérêt stratégique du jeu.



Découvrez la planète des jeux sur le site www.ludensplanet.com