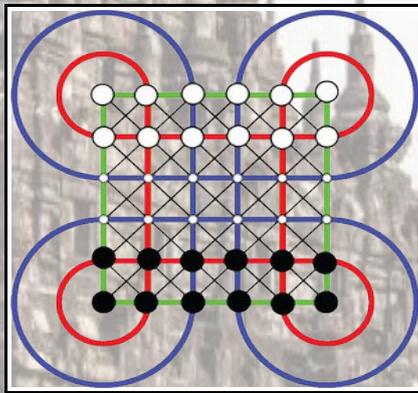


SURAKARTA



A BIT OF HISTORY

Surakarta is an Indonesian board game for two players, named after the city of Surakarta, located in the heart of the island of Java. In Indonesia, it is also known as Bas Basan Sepur.



Starting Position of Pieces

MATERIAL

- The game requires a specific board and twelve counters for each player, arranged as shown on the board above.

RULES (Start of the Game)

- Players decide the order of play, then take turns. The goal is to capture the opponent's twelve counters or, failing that, to end the game with a greater number of pieces.

MOVES



- Pieces move on the intersections of the grid, in all directions (forward, backward, sideways, or diagonally). A player can also make a capture by following a specific movement.

CAPTURE MOVEMENT

- A capture is made by moving one's piece along the inner or outer circuits (colored in blue or red on the board), following one of the eight loops from the corners, to capture an encountered enemy piece.
- Captured counters are removed from the game.
- Loops can only be used during a capture, entering and exiting via a tangent line to the loop.
- Moves can cross several empty intersections before a capture, but not over other pieces. Capture is never mandatory.

END OF GAME

- The game ends when one player captures the opponent's twelve pieces.
- If this is not possible, players may agree to end the game, with the winner being the one with the most remaining pieces.

GAME VARIANTS (Determining the Winner)

Players can agree to score points in different ways:

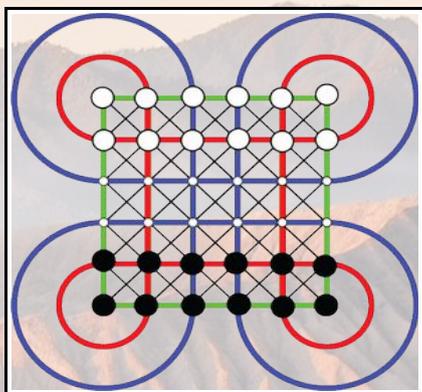
1. By playing a fixed number of games, where the total of remaining pieces determines the winner.
2. By playing up to a fixed number of points, where each game contributes to the points until one player reaches or exceeds the agreed total.

SURAKARTA



UN PEU D'HISTOIRE

Le Surakarta est un jeu de plateau indonésien pour deux joueurs, nommé d'après la ville de Surakarta, située au cœur de l'île de Java. En Indonésie, il est également connu sous le nom de Bas Basan Sepur.



Position de départ des pions.

MATÉRIEL

- Le jeu nécessite un plateau spécifique et douze pions pour chaque joueur, disposés comme indiqué sur le plateau ci-dessus.

RÈGLES (Début de la partie)

- Les joueurs décident de l'ordre de jeu, puis jouent à tour de rôle. Le but est de capturer les douze pièces de l'adversaire ou, à défaut, de terminer la partie avec un plus grand nombre de pièces.

DÉPLACEMENTS



- Les pièces se déplacent sur les intersections de la grille dans toutes les directions (avant, arrière, latéralement ou en diagonale).
- Un joueur peut également effectuer une capture en suivant un mouvement spécifique au Surakarta.

MOUVEMENT DE CAPTURE

- Une capture se fait en déplaçant sa pièce le long des circuits intérieurs ou extérieurs (colorés en bleu ou rouge sur le plateau), suivant l'une des huit boucles des coins, pour capturer une pièce ennemie rencontrée.
- La pièce capturée est retirée du jeu.
- Les boucles ne peuvent être empruntées que lors d'une capture, en entrant et sortant via une ligne tangente à la boucle.
- Les mouvements peuvent traverser plusieurs intersections vides (cases) avant une capture, mais pas au-dessus d'autres pions, la capture n'est jamais obligatoire.

FIN DE PARTIE

- La partie se termine lorsque l'un des joueurs capture les douze pièces de l'adversaire.
- En cas d'impossibilité, les joueurs peuvent convenir de la fin de la partie, le gagnant étant celui avec le plus de pièces restantes.

VARIANTES DE JEU

Détermination du gagnant, les joueurs peuvent convenir de compter les points de différentes manières :

1. En jouant un nombre fixe de parties, où le total des pièces restantes détermine le vainqueur.
2. En jouant jusqu'à un nombre fixe de points, où chaque partie contribue aux points jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse le total convenu.