

SURAKARTA

História

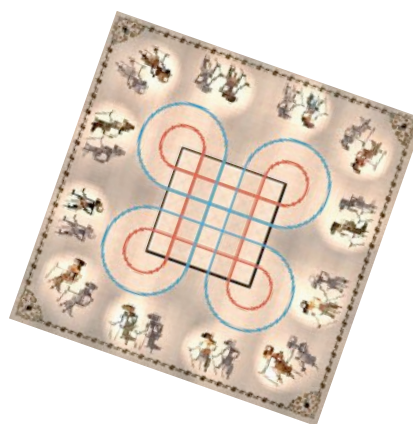
O **Surakarta** é um jogo de tabuleiro, originário da Indonésia, mas sem um nome específico no seu país natal, sendo chamado, no início, apenas como “o jogo”. Chegou a Europa em 1970, onde recebeu o nome de Surakarta, referindo-se à cidade indonesa, situada na ilha de Java, banhada pelo rio Solo, de onde possivelmente o jogo tenha surgido.

O surakarta é um dos melhores jogos de captura do mundo, por ser dinâmica a movimentação das peças pelas rotundas. Exige muita observação dos jogadores para elaborar uma estratégia vencedora.

Material necessário

Um tabuleiro como o da figura ao lado.

Doze peças brancas e doze peças negras.

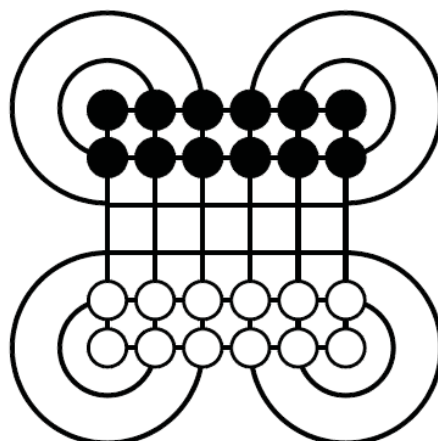


Número de jogadores: Dois.

Objetivo do jogo: Capturar todas as peças do parceiro.

Regras:

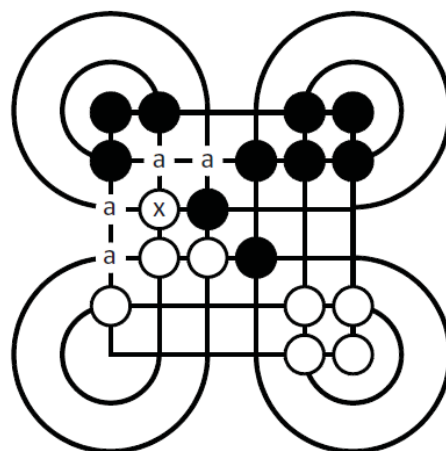
1. O jogo inicia-se com as vinte e quatro peças em jogo, num tabuleiro constituído por um quadrado e mais duas linhas fechadas, cada uma contendo quatro curvas circulares (rotundas) como representado a seguir.



2. As múltiplas intersecções das linhas resultam numa área de jogo de seis linhas por seis colunas. As rotundas servem para o movimento, mas não são usadas como casas onde as peças do jogo podem permanecer.
3. Cada jogador possui doze peças, sendo colocadas nas respectivas duas primeiras linhas da área de jogo, como no tabuleiro anterior.
4. Em cada jogada, cada jogador move uma peça sua. Cada peça pode mover-se para uma **intersecção qualquer adjacente na horizontal, na vertical ou na diagonal**, desde que essa intersecção esteja vazia. É permitido mover-se para a frente, para trás, ou para os lados.
5. As peças adversárias são **capturadas** se ao **mover-se ao longo de uma ou mais rotundas, e não encontrando outras peças pelo caminho, consegue chegar à intersecção da peça adversária**. As peças são capturadas por tomada de casas, retirando a do adversário do tabuleiro.
6. As capturas não são obrigatórias e apenas se pode capturar uma peça em cada lance.
8. Não é permitido pular peças.
9. O jogo termina quando todas as peças adversárias forem capturadas, ou não houver mais possibilidades de movimentação.

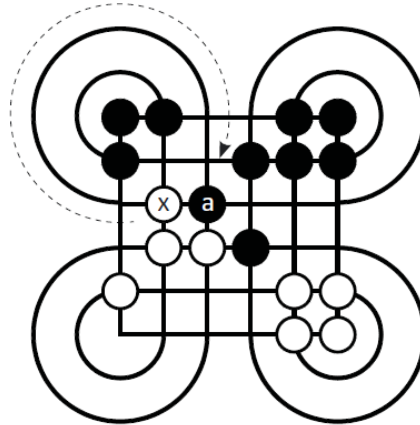
Um exemplo de movimento:

- O diagrama seguinte mostra as casas (a), para onde a peça circular marcada com **x** se pode movimentar:

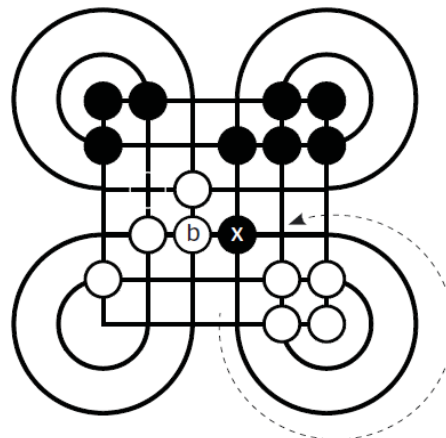


Exemplos de captura:

- No mesmo tabuleiro do diagrama seguinte, a peça circular marcada com **x** pode capturar a peça assinalada com a letra **a** porque pode deslizar pela curva maior do canto superior esquerdo e, assim, mover-se para a casa onde a peça marcada com a letra **a** se encontra:



- Este segundo exemplo mostra que a peça que se move não impede o seu próprio movimento. Ela pode passar, durante o movimento de captura, pela casa onde se encontrava antes do lance se iniciar e capturar a peça assinalada com a letra **b**.



- Neste tabuleiro, a peça negra marcada com **x** consegue capturar a peça branca marcada com a letra **a** atravessando três curvas (a primeira curva é a do canto inferior direito, pela linha interior. Seguindo pela mesma linha, faz-se a curva superior direita e finalmente a curva superior esquerda).

