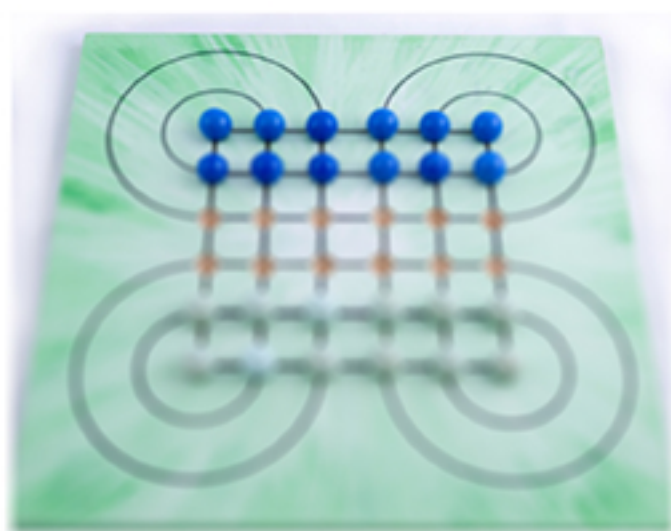


SURAKARTA REGLAS

SURAKARTA Juego de mesa de estrategia abstracta para 2 jugadores. se originó en Surakarta, isla de Java en Indonesia.

El tablero es una cuadrícula de 5 x 5 cuadrados cuyas intersecciones son los puntos donde se mueven las fichas. A partir de las esquinas, las líneas 2 y 3 van unidas por bucles (círculos). Cada jugador tiene **12 fichas de un color**. Normalmente en Java se juega con piedras y conchas.

El objetivo del juego es la captura de las fichas del adversario.



Movimientos: Cada jugador hace un movimiento por turno. Las fichas se pueden mover en cualquier dirección a un punto adyacente (horizontal o vertical).

Las bucles o círculos solo se utilizan para hacer capturas. Un jugador captura una ficha enemiga, solo si en su recorrido atraviesa al menos un círculo para llegar a la ficha a capturar y que el camino está libre de obstáculos.

Capturas

Para realizar capturas hay que recorrerlas por lo menos una de las ocho curvas que hay en el tablero, desde el punto de origen hasta el de destino, o sea hasta igual en el que está la ficha que se quiere capturar.

Gana el jugador que logre capturar todas las fichas de su oponente.

