

SURAKARTA

Origem: Cidade de Surakarta na ilha de Java na Indonésia.

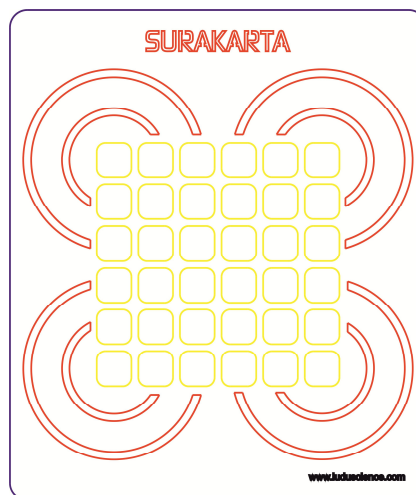
O jogo: O Surakarta é um jogo que possui algumas características comuns com o Xadrez tais como as peças moverem-se como o Rei e a captura ser por substituição, ou seja, a peça que captura move-se para a casa da peça capturada. Porém, o critério exigido para que uma captura seja permitida é muito original se não mesmo único no mundo dos jogos de tabuleiro e dos jogos matemáticos.

Como este jogo foi tradicionalmente jogado apenas numa região do mundo, as suas regras não possuem variantes, ao contrário do que acontece com outros jogos clássicos (como as Damas, os Mancala, ou mesmo o Xadrez).

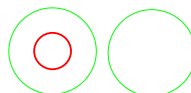
É possível que o primeiro jogador tenha uma ligeira vantagem pela iniciativa de se mover para os melhores lugares do tabuleiro, mas as diferenças de habilidade dos dois jogadores são a principal característica que determina quem ganha e quem perde.

Material:

- Um tabuleiro como o da figura abaixo.



- 12 Peças circulares furadas e 12 peças circulares lisas.

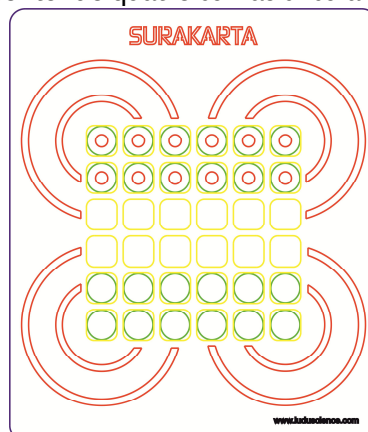


Número de Jogadores: Dois.

Objectivo: Capturar todas as peças do parceiro.

Regras:

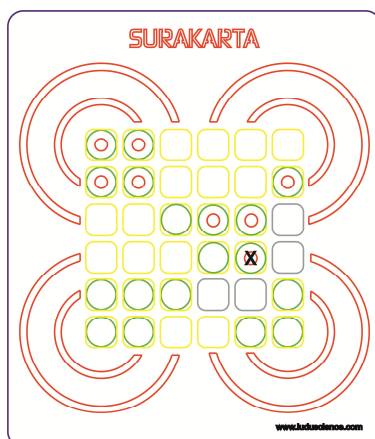
- O jogo inicia-se com as vinte e quatro peças em jogo, num tabuleiro constituído por um quadrado e mais duas linhas fechadas, cada uma contendo quatro curvas circulares como representado a seguir.



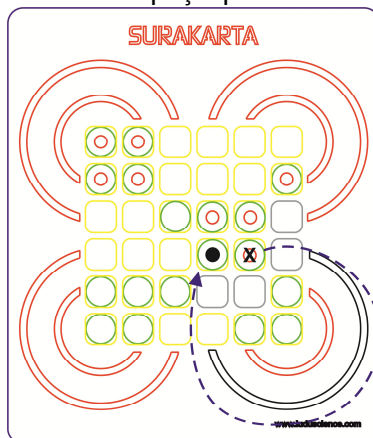
2. As múltiplas intersecções das linhas resultam numa área de jogo de seis linhas por seis colunas. As curvas servem para o movimento, mas não são usadas como casas onde as peças do jogo podem permanecer.
3. Cada jogador possui doze peças, sendo colocadas nas respectivas duas primeiras linhas da área 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 podem igualmente capturar peças adversárias se ao mover-se ao longo de uma ou mais linhas curvas, e não encontrando outras peças pelo caminho, consegue chegar à intersecção da peça adversária. A peça capturada é removida do tabuleiro. As capturas não são obrigatórias e apenas se pode capturar uma peça em cada lance.

Um exemplo de movimento:

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



- No mesmo tabuleiro do diagrama anterior, a peça circular furada marcada com X pode capturar a peça circular lisa assinalada com um ponto preto porque pode deslizar pela curva maior do canto inferior direito e, assim, mover-se para a casa onde a peça quadrada se encontra:



As regras foram adaptadas de:

10 Livros, 10 Regiões, 10 Jogos para aprender e divertir-se

Indonésia - Surakarta

Autores: Carlos Pereira dos Santos, João Pedro Neto, Jorge Nuno Silva

Edimpresa, Norprint, Julho 2008

LuduScience, Ideias e Ciências, Lda

4560-547 Penafiel, Portugal

www.luduscience.com



Não é recomendável para crianças menores de 36 meses.

Not suitable for children under 36 months.

No es conveniente para niños menores de 36 meses

