

Permainan

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Le permainan

Jeu traditionnel d'Indonésie, et plus précisément de l'île de Java, le permainan, aussi appelé dam-daman à Java, se singularise des autres jeux par l'originalité du mode de capture utilisé, à ce jour retrouvé dans aucun autre jeu traditionnel.

Il est connu et commercialisé en Europe sous le nom de Surakarta.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture

Matériel nécessaire

- un plateau

- 12 pions clairs et 12 pions foncés

BUT DU JEU

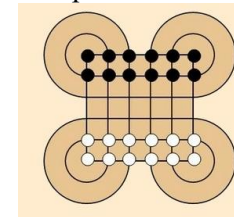
Capturer tous les pions de l'adversaire.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une intersection à une intersection libre voisine, ou capturent un ou plusieurs pions adverses.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est situé entre les joueurs et les pièces de chaque joueur sont positionnées sur les deux premières lignes du carré central. Chaque joueur se place de part et d'autre du plateau, derrière ses pièces. Le choix des pièces est décidé d'un commun accord entre les joueurs avant la partie ou tiré au sort, ainsi que la couleur qui commence.

Le premier joueur déplace un de ses pions d'une intersection vers une intersection libre voisine.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

LES DÉPLACEMENTS

Ils se font d'une intersection du carré central à une **intersection adjacente libre**. Les pions peuvent se mouvoir **dans toutes les directions** (horizontalement, verticalement, en diagonale, en avant ou en arrière) d'une intersection vers une intersection libre adjacente, **mais ne peuvent pas utiliser les portions de cercle des coins du plateau.**

Remarque : les diagonales ne sont pas tracées sur le plateau, mais les déplacements en diagonale sont bien autorisés.

CAPTURES

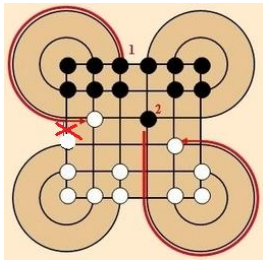
Elles se font par **substitution**.

Le pion preneur doit effectuer un cheminement utilisant **au moins une courbe** pour arriver sur l'intersection du pion

cible. Aucun autre pion, ami ou ennemi, ne doit se trouver sur son trajet.

Le pion preneur peut se déplacer **d'autant d'intersections libres qu'il le souhaite**, en empruntant autant de courbes qu'il le souhaite, mais **il doit rester sur le tracé prolongeant la courbe utilisée** (même dans le carré central, il n'est pas autorisé à changer de ligne ou de colonne).

Ainsi les pions situés sur les coins du carré central ne peuvent ni prendre, ni être pris.



La capture n'est pas obligatoire et les prises multiples sont interdites.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- **quand un des joueurs n'a plus de pions sur le plateau** : il a alors perdu,
- quand durant 20 déplacements successifs aucun pion n'est capturé : **le vainqueur est alors le joueur auquel il reste le plus de pièces sur le plateau.**

Si les deux joueurs ont le même nombre de pièces en jeu, **la partie est déclarée nulle.**