

LE JEU DES LATRONCULES



But du jeu

Capter le plus grand nombre de pions adverses. Deux joueurs s'affrontent sur un plateau, la *tabula*, avec 16 pions chacun (8 fantassins et 8 cavaliers).



Le jeu des latroncules est apparu à Rome vers le III^e siècle avant Jésus-Christ. Pour gagner, il faut posséder les qualités d'un grand chef militaire.

Préparation

Au départ, chaque joueur place ses pions sur les 2 premières lignes face à lui, les cavaliers sur les cases sombres, les fantassins sur les cases claires.

Déroulement de la partie

Les joueurs effectuent un seul coup à la fois, à tour de rôle. Le joueur qui a les pions blancs commence.

Déplacement des pions

Les pions ne peuvent être déplacés que vers une case vide. Il ne peut y avoir qu'un pion par case.

Les cavaliers

Leur déplacement dépend des cases sur lesquelles ils se trouvent.

- Un cavalier qui se trouve sur une case blanche peut aller sur n'importe laquelle des 8 cases qui touchent la sienne.
- Un cavalier qui se trouve dans une case sombre ne peut se déplacer que dans les directions indiquées sur sa case.
- le cavalier se déplace d'une case à la fois, sauf lorsqu'il saute par-dessus un pion

adverse. Un cavalier peut sauter un pion adverse (cavalier ou fantassin) situé dans une case voisine de la sienne à condition qu'il y ait une case libre de l'autre côté de ce pion.

- Le cavalier ne peut pas sauter par-dessus un pion de son propre camp, et il ne peut sauter qu'un pion adverse à la fois. Un pion sauté n'est pas capturé.

Les fantassins

- Ils ne se déplacent que d'une case à la fois, et uniquement dans la case située devant eux.
- Ils ne peuvent ni reculer, ni aller vers la droite, ni aller vers la gauche, ni en diagonale. Ils ne peuvent pas sauter par dessus un pion adverse.

Prise des pions

Un pion (cavalier ou fantassin) est capturé lorsqu'il se trouve entre deux pions adverses (deux cavaliers, deux fantassins ou un cavalier et un fantassin).





Un pion capturé est retiré du jeu.
 Dans un angle, le pion est capturé en occupant les deux cases de côté.
 ATTENTION : Un joueur ne peut pas se mettre en situation d'être capturé, sauf si c'est pour capturer un pion adverse.

Promotion d'un fantassin

Lorsqu'un fantassin atteint la case située dans la dernière rangée du camp adverse, il délivre un cavalier de son camp : le fantassin est retiré du jeu et remplacé par un cavalier déjà capturé par l'adversaire.

Fin de la partie

Lorsqu'un des joueurs a capturé tous les pions de son adversaire, il gagne la partie et est proclamé « IMPERATOR ». Si aucun des joueurs ne parvient à capturer tous les pions adverses (cela arrive quand il ne reste à chacun qu'un très petit nombre de pions), la partie est considérée comme nulle. Si l'un des joueurs n'a d'autre solution que de mettre l'un de ses pions en situation d'être capturé, la partie est également déclarée nulle.

