

Latroncules

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

Les latroncules

Petite histoire

Le jeu des latroncules est un jeu de la Rome Antique. Souvent cité dans les textes et représenté sur les bas-reliefs, le jeu était assimilé à une simulation de bataille, les pièces représentant des fantassins et des cavaliers.

Son nom pourrait signifier « vil brigand » (latronculus) ou mercenaires (latrones).

Jeu de stratégie pure à mi-chemin entre les dames et les échecs, il tient son originalité de son plateau dont les lignes dictent les possibilités de déplacement des pièces.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / encadrement

Matériel nécessaire

- un plateau
- 8 pions foncés hauts (cavaliers)
- 8 pions foncés plats (fantassins)
- 8 pions clairs hauts
- 8 pions clairs plats

BUT DU JEU

Capter toutes les pièces de l'adversaire

POUR Y PARVENIR

Chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses pièces. La capture se fait par encadrement.

DÉPLACEMENT DES PIÈCES

1) Les fantassins (pions plats)

Ils se déplacent **d'une seule case**, seulement **en avançant** et seulement **en ligne droite**. Ils ne peuvent pas se déplacer sur une case occupée par un autre pion (ami ou ennemi), ni sauter par-dessus un pion. Ils ne sont pas concernés par les lignes marquées sur le plateau.

2) Les cavaliers (pions hauts)

Ils se déplacent également **d'une seule case**, mais **dans toutes les directions autorisées par les lignes de la case sur laquelle ils se trouvent**.

Remarque : les cases vierges (non marquées) autorisent les cavaliers à se déplacer dans les 9 directions.

Comme les fantassins, les cavaliers ne peuvent pas se déplacer sur une case occupée par un autre pion. En revanche, les cavaliers peuvent **sauter** par-dessus un fantassin ou un cavalier **ennemi** pour rejoindre la case située immédiatement après le pion sauté. Ce mouvement ne permet pas de capturer, il ne s'agit que d'un déplacement : **le pion sauté reste en jeu**.

Remarque : les cavaliers ne peuvent sauter qu'un pion à la fois, et un seul pion par tour de jeu. Ils ne peuvent pas sauter par-dessus un pion ami.

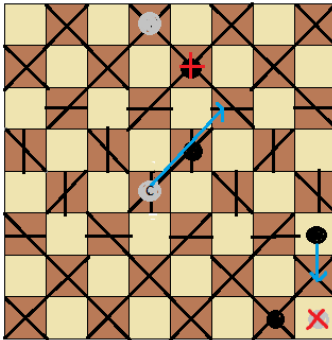
PROMOTION DES FANTASSINS

Si un fantassin arrive sur la dernière rangée de l'échiquier (par rapport à sa position de départ), **il est promu cavalier**. Pour ce faire, il est retiré du jeu et remplacé par un cavalier.

LES CAPTURES

Elles se font **par encadrement à 180°** (ou à 90° pour les pions situés dans les angles du plateau).

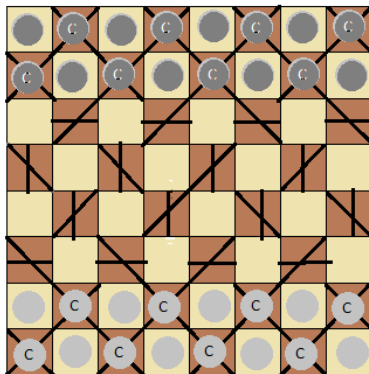
Un pion ne peut volontairement se placer entre deux pions ennemis, sauf si ce déplacement lui permet lui-même de prendre.



Les prises ne sont pas obligatoires.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est positionné entre les joueurs de façon à ce que **la case inférieure droite de chaque joueur soit unie**. Les pions sont placés sur les deux premières lignes : **les fantassins sur les cases unies et les cavaliers sur les cases marquées**.

La couleur de chaque joueur est décidée d'un commun accord ou tirée au sort.

Le joueur qui a **les pièces claires commence**, puis les joueurs jouent à tour de rôle.

RÉSUMÉ

- Les fantassins se déplacent d'une case libre en avant.
- Les cavaliers se déplacent d'une case libre dans n'importe quelle direction depuis une case unie ou dans une des directions marquées par les lignes de la case sur laquelle ils se trouvent, mais ils peuvent également sauter un pion adverse pour atteindre la case suivante.
- Les prises se font par encadrement et ne sont pas obligatoires.
- Un fantassin qui atteint la ligne la plus éloignée du joueur est promu cavalier.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs **n'a plus de pion** sur le plateau : il a alors perdu.

Cas de parties nulles :

Une partie est considérée comme nulle :

- quand un des joueurs ne peut jouer aucun pion **sans se mettre en tenaille** entre deux pions adverses
- quand plus de 25 coups consécutifs sont joués sans **qu'aucune prise ne soit effectuée**.