

Extrait du Ecole d'Albert de Rions - Saint Auban sur l'Ouvèze

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/stauban/spip.php?article648>

Atelier 2 : le jeu des latroncules

- EMALA - Dans l'Antiquité - Vaison la Romaine et le monde Gallo-romain - Ateliers à Montbrun -



Date de mise en ligne : samedi 5 avril 2008

En tant que légionnaires Romains, nous avons eu l'ordre de Jules César de vous présenter le jeu des latroncules.

Règle du jeu

1) *But du jeu* :

Capter le plus grand nombre de pions adverses.

2) *Matériel* :

- ▶ 2 joueurs
- ▶ un plateau de jeu damier (la tabula)
- ▶ des pions
 - 8 fantassins
 - 8 cavaliers

3) *Déroulement*

**déplacement des pions*

-cas du cavalier :

dans une case blanche : dans n'importe quelle case.

dans une case colorée : suivre les indications de la case.

Il peut sauter par dessus un pion adverse. (Le pion sauté n'est pas capturer), il peut sauter dans tous les sens.

-Cas du fantassin :

Il avance d'une case à la fois ne peut pas ni reculer, ni aller en diagonale.

ATTENTION

Un joueur ne peut pas mettre un de ses pions en situation d'être capturer.

Sauf si c'est pour capturer un pion adverse.

On peut capturer 2 pions à la fois dans certaines situations.

Atelier 2 : le jeu des latroncules

**Promotion d'un fantassin :*

Lorsqu'un fantassin atteint une case située dans la dernière rangée du camp adverse : il délivre un cavalier. On remplace le fantassin par un cavalier.

4) Fin de partie.

On gagne en capturant tous les pions de son adversaire : le gagnant est proclamé Imperator (empereur). Dans les autres cas la partie est considérée comme nulle.

Par Youri, Lucas et Baptiste