

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

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/stauban/spip.php?article645>

Le jeu des latroncules

- EMALA - Dans l'Antiquité -



Date de mise en ligne : samedi 10 mai 2008

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

En tant que légionnaire Romain

nous avons eu l'ordre de Jules César

de vous présenter le jeu des latroncules.

Règle du jeu

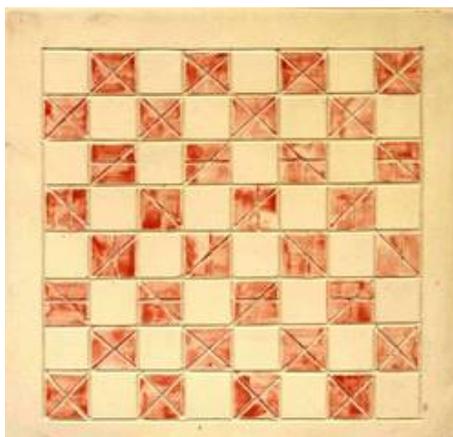
1 / But du jeu

Capture le plus grand nombre de pions adverses.

2 / Matériel

*2 joueurs

*un plateau de jeu damier (la tabula)



plateau1

*des pions

*8 fantassins

*8 cavaliers

3 / Déroulement

déplacement des pions

*cas du cavalier :

Le jeu des latroncules

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 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 a la fois dans certaines situations.

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.

***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.