

Ludus Latrunculorum – le jeu des petits soldats

Variante de Sénèque

Un jeu pour deux joueurs

Matériel de jeu : 1 plateau de jeu avec 8 x 8 cases, 20 pions pour chaque joueur (noir et blanc). Les pions sont décorés par des cercles concentriques en haut et ont un fond plat.

Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A droite, 20 pions noirs, à gauche les 20 pions blancs de votre adversaire ou de l'ordinateur. En début de partie, le plateau de jeu est vide, contrairement aux échecs et aux dames.

But du jeu

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire sauf une ou d'empêcher l'adversaire de faire un coup autorisé.

Déroulement du jeu

Le jeu se compose de deux phases.

Phase 1 : Au début de la partie, les joueurs placent alternativement un pion après l'autre sur une case libre. Dans cette phase, les pièces sont appelées « *vagi* » : « erratique ». Pendant cette phase, aucun pion n'est capturé, c'est-à-dire que les « *vagi* » ne sont pas capturés.

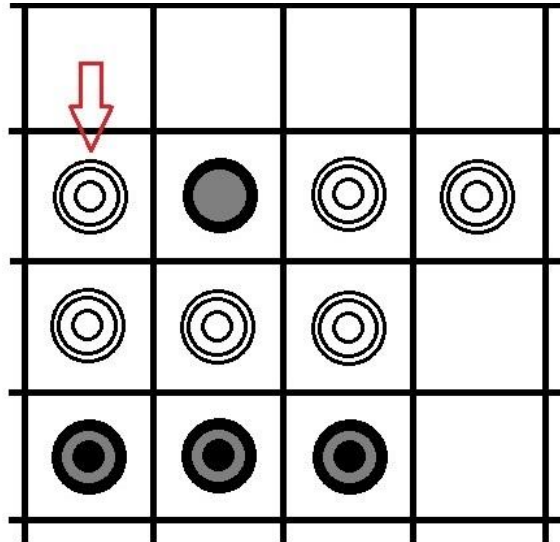
Phase 2 : Dès que tous les pions sont mis en place, ils peuvent être déplacés d'une case verticalement ou horizontalement vers une case libre adjacente. Une pièce peut sauter par-dessus une pièce de sa propre couleur si la case derrière elle est inoccupée. Ceci permet de faire plusieurs sauts en un seul coup comme dans le jeu de dames. Dans cette deuxième phase, les pions sont appelés « *ordinarii* » : « réguliers ».

Un pion ne peut pas être déplacé plusieurs fois de suite en avant et en arrière.

La capture : Les pions peuvent être capturés par encerclement de deux côtés. Si un joueur réussit à encercler un pion adverse entre deux de ses propres pions, ce pion est arrêté et ne peut plus être déplacé. Un tel pion est appelé « *incitus* » : « immobile ». Un pion placé dans un coin du plateau de jeu peut être encerclé en plaçant une pièce de chaque côté à angle droit.

Un « *incitus* » est complètement passif. Nous imaginons qu'il est désarmé et attaché. Il ne peut pas bouger et ne peut pas aider les siens à capturer une pièce de l'adversaire. Pour montrer son état d'immobilité, un « *incitus* » est retourné, la face inférieure plate vers le haut.

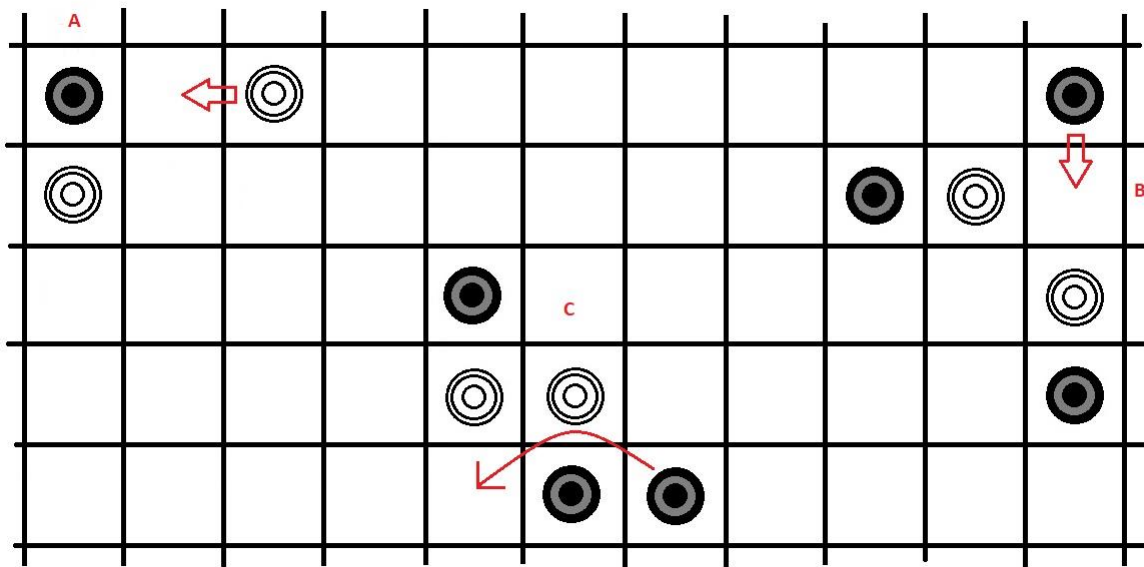
Au prochain tour et avant de déplacer un autre pion, le joueur doit retirer la pièce capturée du plateau si les deux pions adjacents sont encore libres. Cependant, si l'adversaire réussit à son tour à encercler l'un des deux pions qui l'entourent, son pion est immédiatement libéré et peut également aider à capturer un pion de l'adversaire.



En encerclant un des pions noirs, les blancs ont pu libérer leur pion encerclé.

Il est possible de capturer plus d'un pion à la fois.

Dans ce cas, le joueur peut choisir lequel des pions il veut retirer du plateau. Il doit retirer le(s) autre(s) pion(s) capturé(s) lors de son(ses) prochain(s) mouvement(s), un pion (« incitus ») à chaque tour.



*A – Les blancs capturent le pion noir dans l'angle.
 B – Les noirs capturent deux pions blancs en même temps.
 C – Les noirs capturent un pion blanc.*

Il est permis de déplacer un pion entre deux pions adverses. Par ce coup le pion ne comptera pas comme encerclé, en d'autres termes le « suicide » est impossible.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque

- un joueur n'a plus qu'un seul pion,
- un joueur est bloqué de telle sorte qu'il ne peut plus faire un coup autorisé.

Le joueur qui a capturé le plus de pions gagne.

Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu

Nos règles sont basées sur l'interprétation combinée de diverses sources écrites romaines et de découvertes archéologiques. Le fait que le jeu se jouait sur un damier est relevé chez Varron (*De la langue latine*, X 22) qui compare le plateau de jeu avec un tableau de déclinaison. Le nombre de cases ne semble pas être standardisé, puisque des plateaux avec 7x8, 8x8, 9x9, 9x10, etc. cases ont été retrouvés. Cependant, une certaine préférence pour 8x8 cases peut être observée. Comme il n'y avait pas de dimension standard, le nombre de pièces a dû varier aussi.

Nous sommes convaincus qu'il n'y avait pas de position de départ des pions comme aux échecs ou aux dames. Le poème d'éloge à Pison (*Laus Pisonis*, I^{er} siècle de notre ère), dit qu'au début du jeu les pièces (a) sont réparties, (b) sur le plateau vide, et (c) de manière intelligente (« *callidior modo tabula variatur aperta calculus* »). Les termes « *vagi* », « *ordinarii* » et « *inciti* » sont utilisés par l'évêque Isidore de Séville (VII^e siècle) dans ses *Etymologies* (XVIII 67) et semblent se référer à ce jeu. Les poètes romains Martiale (*Epigrammes* XIV-17) et Ovide (*Tristes* II 478, *L'art d'aimer* III 358) décrivent le mécanisme de capture comme un encerclement de deux côtés. Le philosophe romain Sénèque rapporte dans ses *Lettres* 117, 30 qu'un pion capturé pouvait encore être libéré.

Nous proposons une option pour que cela fonctionne.

Nous n'avons aucun indice sur le mode de déplacement des pièces, ni sur la règle du suicide. Nous avons opté pour un *gameplay* fluide.

Pour en savoir plus :

- Ulrich Schädler, Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer, in: *Homo Ludens. Der spielende Mensch* IV, Salzburg 1994, S. 47-67
- U. Schädler, Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed, in: *Abstract Games Magazine* 7, 2001, S. 10-11

Ludus Latrunculorum – le jeu des petits soldats

Variante de Pison

Un jeu pour deux joueurs

Matériel de jeu : 1 plateau de jeu avec 8 x 8 cases, 20 pions pour chaque joueur (noir et blanc). Les pions sont décorés par des cercles concentriques en haut et ont un fond plat.

Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A droite, 20 pions noirs, à gauche les 20 pions blancs de votre adversaire ou de l'ordinateur. En début de partie, le plateau de jeu est vide contrairement aux échecs et aux dames.

But du jeu

Le but du jeu est de capturer toutes les pièces de l'adversaire sauf une ou d'empêcher l'adversaire de faire un coup autorisé.

Déroulement du jeu

Le jeu se compose de deux phases.

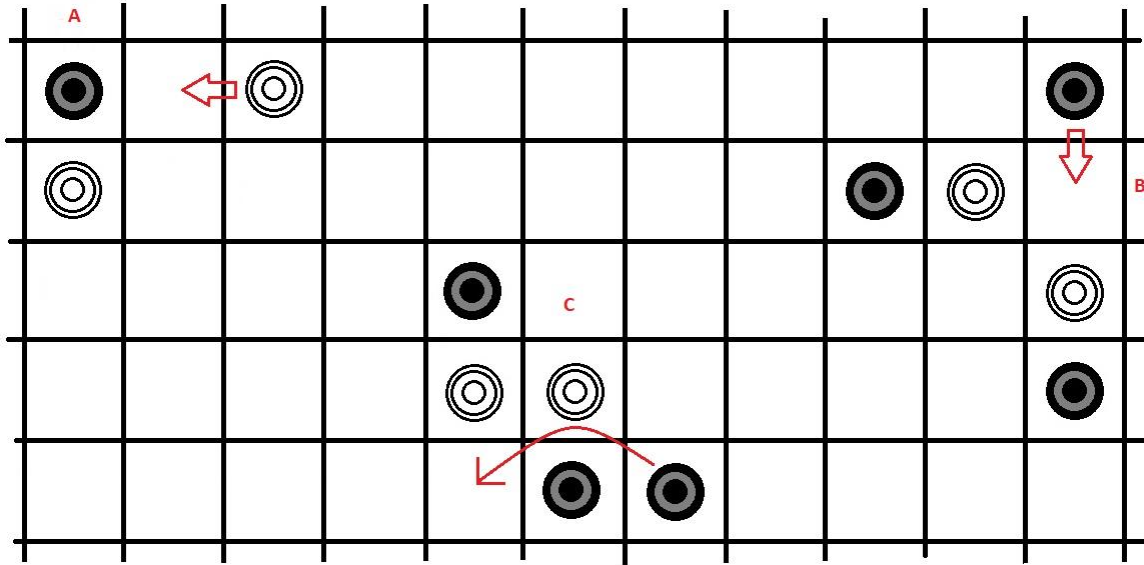
Phase 1 : Au début de la partie, les joueurs placent alternativement un pion après l'autre sur une case libre. Dans cette phase, les pièces sont appelées « *vagi* » : « erratique ». Pendant cette phase, aucun pion n'est capturé, c'est-à-dire que les « *vagi* » ne sont pas capturés.

Phase 2 : Dès que tous les pions ont été placés, les pions peuvent être déplacés d'une case verticalement ou horizontalement vers une case libre adjacente. Dans cette deuxième phase, les pions sont appelés « *ordinarii* » : « réguliers ».

Un pion ne peut pas être déplacé plusieurs fois de suite en avant et en arrière.

La capture : Les pions peuvent être capturés par encerclement de deux côtés. Si un joueur peut encercler un pion adverse entre deux de ses propres pions, ce pion est arrêté « *incitus* » et retiré du plateau. Un pion placé dans un coin du plateau de jeu peut être encerclé en plaçant une pièce de chaque côté à angle droit.

Il est possible de capturer plus d'un pion à la fois. Dans ce cas, le joueur retire immédiatement tous les pions capturés du plateau.



A – Les blancs capturent le pion noir dans l'angle.
 B – Les noirs capturent deux pions blancs en même temps.
 C – Les noirs capturent un pion blanc.

Il est permis de déplacer un pion entre deux pions adverses. Par ce coup le pion ne comptera pas comme encerclé, en d'autres termes le « suicide » est impossible.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque

- un joueur n'a plus qu'un seul pion,
- un joueur est bloqué de telle sorte qu'il ne peut plus faire un coup autorisé.

Le joueur qui a capturé le plus de pions gagne.

Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu

Nos règles sont basées sur l'interprétation combinée de diverses sources écrites romaines et de découvertes archéologiques. Le fait que le jeu se jouait sur une grille est relevé chez Varron (*De la langue latine*, X 22) qui compare le plateau de jeu avec un tableau de déclinaison. Le nombre de cases ne semble pas être standardisé, puisque des plateaux avec 7x8, 8x8, 9x9, 9x10, etc. cases ont été trouvés. Cependant, une certaine préférence pour 8x8 cases peut être observée. Comme il n'y avait pas de dimension standard, le nombre de pièces a dû varier aussi.

Nous sommes convaincus qu'il n'y avait pas de position de départ des pions comme aux échecs ou aux dames. Le poème d'éloge à Pison (*Laus Pisonis*, I^{er} siècle de notre ère) dit qu'au début du jeu les pièces (a) sont réparties, (b) sur le plateau vide, et (c) de manière intelligente (« *callidior modo tabula variatur aperta calculus* »). Les termes « *vagi* », « *ordinarii* » et « *inciti* » sont utilisés par l'évêque Isidore de Séville (VII^e siècle) dans ses *Etymologies* (XVIII 67) et semblent se référer à ce jeu. Les poètes romains Martiale (*Epigrammes* XIV-17) et Ovide (*Tristes* II 478, *L'art d'aimer* III 358) décrivent le mécanisme de capture comme encerclement de deux côtés.

Nous n'avons aucun indice sur le mode de déplacement des pièces, ni sur la règle du suicide.

Nous avons opté pour un *gameplay* fluide.

Pour en savoir plus

- Ulrich Schädler, Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer, in: *Homo Ludens. Der spielende Mensch IV*, Salzburg 1994, S. 47-67
- U. Schädler, Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed, in: *Abstract Games Magazine* 7, 2001, S. 10-11

U. Schädler © ERC Locus Ludi