Latroncules

But du jeu :

Capturer le plus grand nombre de pions adverses.

Deux joueurs/Un plateau : la tabula, 16 pions chacun(8 fantassins et 8 cavaliers (prenez deux objets différents pour les distinguer et de deux couleurs différentes pour chaque camp) ou mettre F pour fantassin et C pour cavalier en utilisant une couleur pour chaque adversaire.

Au départ, chaque joueur place ses pions.

Sur les 2 premières lignes face à lui

Les cavaliers -> les cases sombre

Les fantassins -> sur les cases claires.

Les joueurs jouent chacun leur tour et un seul coup à la fois, à tour de rôle. Les pions ne peuvent être déplacés que : vers une case vide. Une case -> un pion. Les cavaliers : leurs déplacements dépendent des cases sur lesquelles ils se trouvent. Un cavalier qui se trouve sur une case 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. (traits rouges) Le cavalier se déplace d'une case à la fois. Sauf lorsqu'il saute par-dessus un pion

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’autres solutions que de mettre l’un de ses pions en situation d’être capturé, la partie est également déclarée nulle.