

LUDUS LATRUNCULORUM



Ludus latrunculorum es un **juego de táctica** muy extendido por todo el territorio del Imperio romano parecido al juego de las damas.

Significa, de forma literal, <<El **juego de los ladrones**>>, ya que etimológicamente aparece la declinación *latro*, que significa mercenario o asaltante de caminos.

A pesar de haber sido hallado en numerosos yacimientos no conocemos a ciencia cierta las reglas del juego, aunque sí una aproximación de qué elementos utilizaban y cómo podría haber sido jugado.

Desde el Museo os animamos a jugar a este juego. Para ello necesitarás:

- ❖ **Un tablero** en cuadrícula de 8x8 ó 8x7. Puedes utilizar un tablero de damas o ajedrez, o bien imprimir la plantilla que te facilitamos al final de las instrucciones.
- ❖ **18 fichas** siendo 8 de un color (ej: blancas), 8 de otro color (ej: negras) y 2 fichas de diferentes colores, formas o texturas para poder diferenciarlas entre sí y con el resto (en la Antigua Roma estas piezas llamadas *dux* eran de color azul). Si no tienes suficientes fichas en casa puedes dibujarlas y luego pintarlas o imprimir las fichas que te proporcionamos al final de las instrucciones.

Instrucciones:

1. *Reparte 9 fichas a cada jugador quedando de la siguiente forma: ocho fichas de un mismo color y un **dux**.*
2. *Elige el jugador que empieza el juego.*
3. *Por turnos, id colocando cada una de las piezas (9 por cada jugador) por todo el tablero. A esta parte del juego se le llamaba **vagus**.*
4. *Cuando estén todas colocadas, los jugadores empiezan a mover sus fichas por turnos. Las piezas solo pueden moverse de forma vertical u horizontal (nunca en diagonal) y a casillas adyacentes. Si existiera una o varias fichas tuyas obstruyéndote el camino puedes saltarlas, si ésta es del contrincante solo podría ser saltada por la ficha **dux**. A estos movimientos se le llamaban **ordinariú** (ordinarius en singular).*
5. *El objetivo de este juego es eliminar fichas del contrincante. Para ello se debe "acorralar" a la ficha adversaria con dos de tus fichas colocándolas en cualquiera de las casillas que la rodean. En el caso de encontrarse en una de las cuatro esquinas del tablero la ficha será más vulnerable y solo necesitará ser "acorrorada" por una ficha adversaria para ser eliminada. A estas piezas atrapadas se le conocen con el nombre de **alligatú** (alligatus en singular) o **incitú** (incitus en singular).*
6. *El juego termina cuando un jugador se quede sin fichas o hayan atrapado al **dux**.*

¡A JUGAR!

