

rechten Winkel aber jede benötigte Spielmarke auf ein leeres Feld springen (Abb. 2). Wer durch diesen Spielzug eine gegnerische Spielmarke zwischen seinem Dux und einer seiner Spielmarken fängt, darf sie beschlagnahmen und vom Brett nehmen. Dann muß er einen weiteren Zug machen. Der Dux kann wie jede andere Spielmarke beschlagnahmt werden. Jeder Spieler muß, wenn irgendwie möglich, eine Spielmarke oder einen Dux bewegen, wenn er an der Reihe ist.

Der Gewinner

Gewinner ist, wer als erster alle Spielmarken und den Dux seines Gegners beschlagnahmt und vom Spielbrett genommen hat.

Ludus Romanus (Jeu Romain)

Règles du Jeu

Préparation du Jeu

Assemblez la planche de jeu et distribuez à chaque joueur 16 carreaux et 1 Dux (le chef) d'une même couleur. (Chaque joueur choisit une couleur).

Le jeu se déroule en deux phases:

Première phase du Jeu

Les deux joueurs placent, chacun à leur tour, deux carreaux sur la planche de jeu. A ce moment du jeu, un carreau peut être placé sur n'importe quelle case de la planche de jeu.

Lorsque les trente-deux carreaux sont placés, chaque joueur place son Dux où il le désire sur la planche de jeu.

Durant cette phase du jeu, les carreaux ne peuvent être ni déplacés ni capturés.

Deuxième phase du Jeu

Durant cette phase, les joueurs, chacun à leur tour, déplacent d'une case l'un de leur carreaux dans la direction qu'ils désirent. Ils peuvent changer de direction à chaque tour mais ne sont pas autorisés à aller en diagonale.

Le but du jeu est de capturer tous les carreaux et les Dux de votre adversaire.

Pour capturer un carreau ennemi, il faut que le carreau adverse soit pris entre deux des vôtres (Illustration 1).

Une fois capturé, le carreau est ôté du jeu.

Le joueur qui capture un carreau ennemi rejoue immédiatement.

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez déplacer un carreau entre deux carreaux ennemis sans risquer d'être capturé.

Le Dux

Le Dux peut être déplacé comme un carreau normal, mais il peut également enjambrer tout autre carreau dans toutes les directions (sauf en diagonale) et se placer sur une case vide (Illustration 2). En le déplaçant ainsi, vous pouvez capturer un carreau adverse (et donc le retirer du jeu) en le coinçant entre le Dux et l'un de vos carreaux. Vous devez alors rejouer.

Le Dux peut être capturé comme toute autre pièce.

Lorsque c'est votre tour, vous devez déplacer un carreau ou le Dux si vous en avez la possibilité.

Le Gagnant

Le gagnant est celui qui le premier a capturé et éliminé du jeu le Dux et tous les autres carreaux de son adversaire.

The Dux

The dux can be moved in the ordinary way, but in addition it can jump over any tile at right angles on to an empty square. (fig 2) If, by making this manoeuvre, an enemy tile is trapped between your dux and another one of your tiles, you may capture the enemy tile and remove it from the board. You must then take another turn.

The dux is captured in the same way as any other playing piece.

In your turn, you must move a tile or dux if at all possible.

The Winner

The winner is the first player to successfully capture and remove all of his/her opponent's tiles and dux.

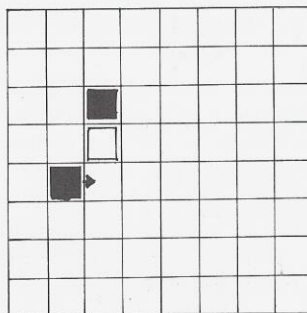


fig 1.

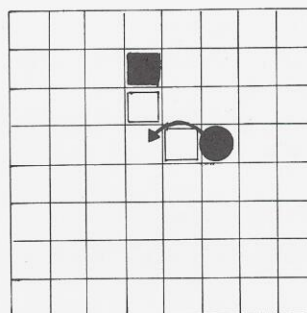


fig 2