



-  644 33 19 09
-  info@laplazoletaartesanos.es
-  www.laplazoletaartesanos.es
-  [_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)
-  [Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego

Ludus latruncolorum, literalmente «el juego de los ladrones», también conocido simplemente como latrunculi o latrones (de latrunculus, diminutivo de latro: mercenario o salteador de caminos) es un juego de tablero practicado por los romanos. Se dice que era similar a las damas o al ajedrez, porque es también un juego de tácticas militares.

Historia

La existencia de juegos de estrategia de tablero ha sido documentada en numerosas ocasiones desde el Antiguo Egipto. Platón atribuía la invención de estos juegos a Toth, el Hermes egipcio.

Además de numerosas ilustraciones que representan tal juego, se han encontrado piezas de damas en el interior de antiguas tumbas.

En el British Museum se encuentran piezas como un juego de damas, con las piezas talladas en forma de cabeza de león; o piezas de cristal, un material especialmente apreciado por los romanos, de dos tamaños distintos, como pertenecientes a un juego en el que hubiera de hacer distinción entre "soldados" y "oficiales".

La ilustración, procedente de un papiro localizado en el British Museum, representa un juego de damas entre un león y un antílope. Cada uno juega con cinco figuras, distinguidas no por color sino por forma: el león ha ganado, y sostiene en su garra izquierda el monedero de las apuestas.

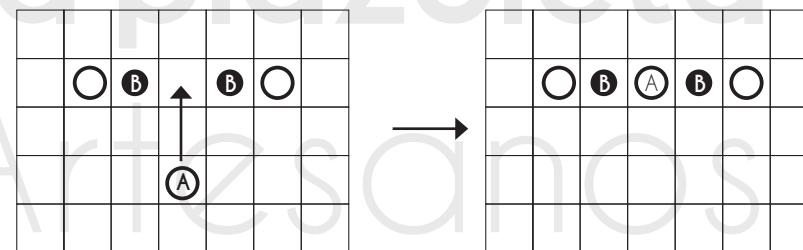
Final del juego

Si un jugador inmoviliza al dux enemigo entonces gana el juego, incluso si algunas piezas que lo bloquea son sus propios hombres.

Si un jugador no puede mover ninguna pieza, pierde la partida.

Ejemplos de capturas para ambos juegos —

Captura múltiple de las 2 piezas negras **B**



Desplazar la pieza **A**



Tamaño del tablero

Dado que en las excavaciones arqueológicas, es generalmente complicado decidir para qué juego se utilizaba un determinado tablero, es asimismo complicado determinar el tamaño del tablero sobre el que se jugaba a latrunculi. R. C. Bell, en 1960, mencionaba que los tableros de 7x8, 8x8, y 9x10 casillas eran comunes en la Britania romana.

W. J. Kowalski hace referencia al "Juego de Stanway", un hallazgo arqueológico de 1996 en Stanway, Essex, y opina que el juego se desarrollaba

W. J. Kowalski hace referencia al "Juego de Stanway", un hallazgo arqueológico de 1996 en Stanway, Essex, y opina que el juego se desarrollaba sobre un tablero de 8x12 casillas, del mismo tamaño que el tablero que fuera utilizado un millar de años después para el Läuferpiel. Más tarde Kowalski admitió la posibilidad de que también se jugara sobre un tablero de 10x11 casillas.

Movimientos:

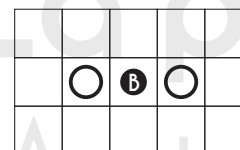
Todas las piezas se desplazan de manera ortogonal y pueden recorrer cualquier distancia siempre que no encuentren obstrucciones, a lo largo de una fila o columna (se mueve como la torre en el ajedrez).

Ninguna pieza puede moverse en diagonal o saltar otras piezas (que sean propias o ajenas).

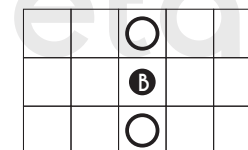
Capturas:

Para capturar un enemigo, se necesita colocar una ficha a cada lado en una línea ortogonal (ver ejemplos)

Captura horizontal de la pieza negra B



Captura vertical de la pieza negra B



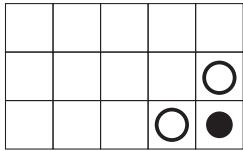
Si una pieza se mueve voluntariamente entre dos fichas enemigas, no es capturada. Pero es mejor señalarlo a su oponente para evitar cualquier malentendido.



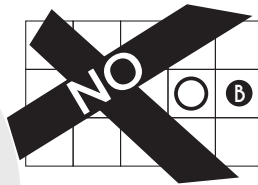


Para capturar un hombre en un rincón. hace falta situar a sus hombres en los dos cuadrados adyacentes a ese rincón (ver ejemplo).

Captura en esquina del tablero de la pieza negra **B**



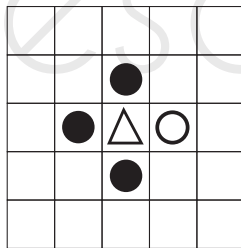
Captura no válida



No se puede repetir las mismas secuencias de movimiento. Es decir no se puede repetir más de 3 veces el mismo movimiento o ataque. Se debe variar de jugada.

No se puede capturar el Dux. Pero se puede inmovilizar bloqueandolo en sus cuatro flancos incluso con las fichas del oponente.

Dux inmovilizado



Petteia

Se cree que el juego latrunculi deriva de un juego griego anterior, conocido como petteia, pessoí, psêphoi, o pente grammái, del que se tienen referencias desde la época de Homero.

La primera mención al latrunculi por parte romana aparece en un texto de Marco Terencio Varrón (116 a. C.-27 a. C.), en el décimo tomo de su De Lingua Latina (sobre la lengua latina), donde menciona el juego de pasada, comparando la cuadrícula donde se juega con la utilizada para mostrar las declinaciones latinas.

En el Laus Pisonis aparece una descripción detallada de una partida de latrunculi, y aparecen alusiones al juego en obras de escritores como Marco Valerio Marcial u Ovidio. La última mención al latrunculi que nos llega del periodo romano se encuentra en las Saturnales de Macrobio.

Durante mucho tiempo, se creyó que el decimoctavo libro de las Etimologías de Isidoro de Sevilla contenía una referencia al latrunculi. Investigaciones posteriores demostraron que esto era poco probable.

Ajedrez

Cuando el ajedrez llegó a Alemania, los términos "ajedrez" y "jaque" (de origen persa) entraron en el idioma alemán como Schach. Pero Schach ya existía como palabra nativa alemana con el significado de "robo". Como resultado, ludus latrunculorum fue utilizado a menudo en latín medieval para designar al ajedrez.

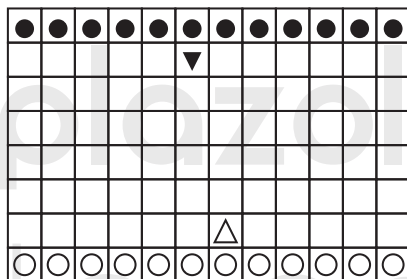


Reglas conjeturadas por Kowalski

Se utiliza un tablero 12x8, cada jugador dispone de 12 piezas y una pirámide.

Inicio del juego:

Antes de empezar el juego, se colocan las piezas de la siguiente manera: los hombres ocupan la primera fila, y el dux la segunda, en la casilla de la derecha de la línea central desde el punto de vista de cada jugador (ver ejemplo).



Empiezan las fichas negras.

Reglas del juego

Existen 2 variantes reconocidas: las reglas conjeturadas por Bell, y las reglas conjeturadas por Kowalski

Puedes elegir cualquiera de las 2 reglas, PERO sobretodo, no mezcles las reglas entre ellas por favor...

Reglas conjeturadas por Bell

Se utiliza un tablero 12x8, cada jugador dispone de 12 piezas y una pirámide.

Inicio del juego:

En turnos alternativos, cada jugador coloca de dos en dos sus fichas en cualquier sitio del tablero. Durante esta primera fase no se efectúan capturas.

Una vez colocadas las 24 piezas, cada jugador añade su Dux (la pieza piramidal) en el tablero.

Movimientos:

Las piezas se mueven hacia adelante o hacia atrás, un cuadrado al tiempo.

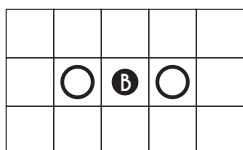
No se puede desplazar en diagonal.

El dux se mueve como el resto de las otras piezas, pero también puede saltar sobre una pieza enemiga que se encuentre en una casilla adyacente. La pieza que es saltada no puede ser capturada. Sin embargo, el movimiento puede capturar otra pieza (ver ejemplo de capturas).

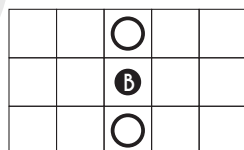
Capturas:

Una pieza es capturada cuando el oponente la envuelve ortogonalmente entre dos piezas enemigas (ver ejemplo).

Captura horizontal de la pieza negra **B**

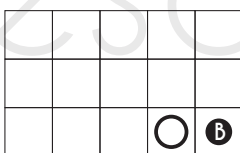


Captura vertical de la pieza negra **B**

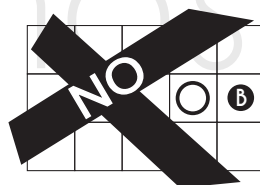


También se puede capturar entre una pieza enemiga y una casilla de la esquina (pero no el borde) del tablero (ver ejemplo de capturas).

Captura en esquina del tablero de la pieza negra **B**



Captura no válida



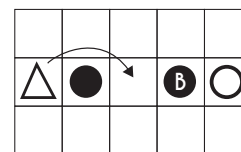
El dux es capturado como cualquier otra pieza.

Cualquier pieza que capture a otra gana inmediatamente un segundo movimiento.

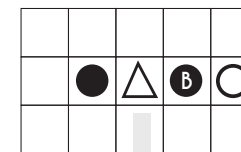
Si una pieza se mueve voluntariamente entre dos fichas enemigas, no es capturada.

Ejemplo de capturas con un salto del Dux:

Salto del Dux



Al saltar, el Dux captura la pieza negra **B**



Final del juego

Gana el jugador que consigue capturar todas las piezas de su oponentes.

Cuando se realiza el trigésimo movimiento, el juego se termina. Entonces es el jugador con mayor número de piezas sobre el tablero quién gana.