

## **Bastonus Romanus par Fred Darevil (Seconde Version modifiée par Cyril Billard)**

### **Introduction**

Le Bastonus Romanus est inspiré de deux jeux très populaires sous l'empire romain : le Ludus Romanus et le Latrunculi. C'est en regardant la série TV Spartacus (saison 1, épisode 10) puis en faisant quelques recherches que j'ai découvert l'existence de ces deux jeux de stratégie antiques.

Afin de rester au plus près de la tradition j'ai gardé les règles de base concernant les prises et les déplacements des différentes pièces et l'utilisation du Dux.

### **Matériel**

Le Bastonus Romanus se joue avec 11 pièces pour chaque joueur

- 8 légionnaires qui représentent l'armée.
- 3 Pièces de commandements :
  - o 1 Dux qui porte un casque à plume, autrement dit le chef
  - o 1 Légionnaire à cheval appelé le Colosse
  - o 1 impératrice.

Autour d'un plateau de Jeu composé de 8x8 cases comportant 2 campements de 4 cases chacun

### **But du Jeu**

La partie peut se terminer de 6 manières différentes, par ordre décroissant de gloire...

#### Par conquête :

- *Une victoire sur le terrain* : A la fin de son tour est déclaré gagnant celui qui a capturé tous les pions de son adversaire présents sur le terrain, hors du campement.
- *Une conquête du camp adverse* : 4 pions d'un joueur occupent le camp adverse.
- *Annexer un camp* : Notre impératrice arrive à entrer dans le camp adverse.

#### Par capitulation :

- *Perte de la Légion* : Le Dux OU le colosse Ou l'impératrice sont les seuls pions déplaçables d'un joueur. (qui n'a plus de Légionnaires)
- *Perte du Commandement* : Sur le Terrain un joueur lors de son tour n'a aucun Chef sur le champ de Bataille (Les chef sont le Dux, le Colosse ou l'impératrice.
- *Capture de l'impératrice* : L'impératrice adverse est capturée

## Règles

### Placement

Les pièces sont disposées au départ comme sur la photo n°1.



### Déplacements

Toutes les pièces se déplacent d'une case de manière orthogonale : sur les côtés, en avant et en arrière mais pas en diagonale (photo n°2). Un joueur peut effectuer un seul déplacement par tour sauf en cas de prise (cf. la section prises).

Le Dux a la particularité de pouvoir sauter par-dessus une pièce amie ou ennemie pour se déplacer, cela ne constitue pas une prise de pion (photo n°3). Il est également le seul à pouvoir se déplacer en diagonale.

Les légionnaires peuvent avancer en rangs (gratuitement) donc avancer à plusieurs en ligne droite horizontalement ou verticalement. (C'est au joueur de décider combien de légionnaires participent à ce déplacement en rang.)

### Caractéristiques spécifique des pièces :

L'impératrice n'a aucun pouvoir (elle ne peut même pas participer à la prise d'une pièce !).

Les légionnaires peuvent pousser une seule fois au cours de la partie une pièce adverse. Cet effort épuise le légionnaire qui pousse. Pour visualiser qu'un légionnaire est épuisé on couche la figurine du légionnaire sur sa case.

Des Légionnaires peuvent pousser en rang (dans ce cas le premier légionnaire s'épuise) s'il est déjà épuisé alors c'est le second...) s'ils sont tous épuisés alors ils ne peuvent plus pousser.

Donc les légionnaires peuvent s'associer pour pousser le (ou les) personnages adverses en arrière s'ils sont égaux en nombre ou plus nombreux (tout en s'épuisant un par un), ainsi on peut éjecter des pièces adverses si on arrive à les pousser en dehors du plateau. **Note** : Une pièce qui vient d'être poussée en arrière ne peut repousser dans l'autre sens le tour d'après.

Le Colosse a la particularité de pouvoir pousser « Gratuitement » une pièce adverse (il ne s'épuise jamais). Un Colosse peut pousser une pièce amie ou ennemie d'une case si ce pion est directement adjacent à la sienne (photo n°4). Après avoir poussé un pion, le colosse doit occuper la place laissée vacante par ce pion. Un Colosse pousse toujours seul.

## Caractéristiques du Plateau :

Lorsqu'une pièce est poussée hors du plateau alors elle est sortie du Jeu puis prises par le joueur qui l'a poussée hors du jeu.

## Prises

Pour prendre une pièce adverse, il suffit de l'encadrer à l'aide de deux pièces (photo n°5). On peut également prendre un pion situé dans un angle du plateau de jeu ou dans le campement (photo n°6). La règle est la même pour s'emparer du Dux ou du colosse. Seule l'impératrice ne peut pas participer à une prise de pièce.

Un pion qui vient se placer de lui-même entre deux pions adversaires n'est pas saisi par l'adversaire, seul un déplacement de pion permet la prise d'un autre pion.

Le joueur qui prend un pion peut rejouer aussitôt tant qu'il peut prendre des pièces adverses. Quand cela ne lui est plus possible il passe la main à son adversaire.

## Le Campement

Au départ du jeu l'impératrice et le Dux se trouvent dans le campement. Une pièce peut entrer (ou sortir) librement du campement par une case adjacente à celle où il se trouve (photo n°7). On peut pousser depuis l'extérieur une (ou des) pièces qui se trouvent dans le campement.

Quand un pion est dans un campement il ne peut servir à une prise d'un pion situé à l'extérieur.

Les pions peuvent se déplacer librement à l'intérieur d'un campement, on peut y pénétrer par une case directement adjacente à celle que l'on souhaite occuper.

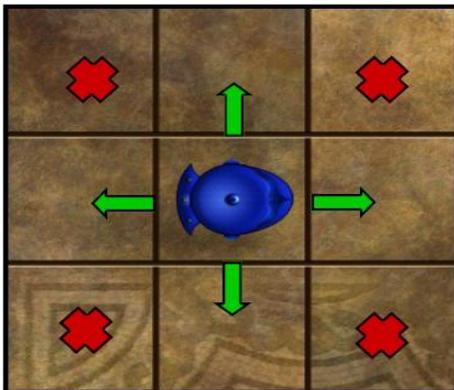


Photo n°2

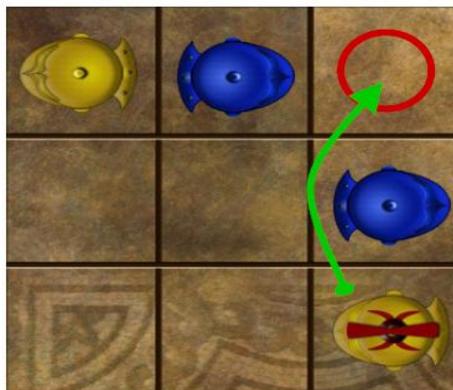


Photo n°3\*

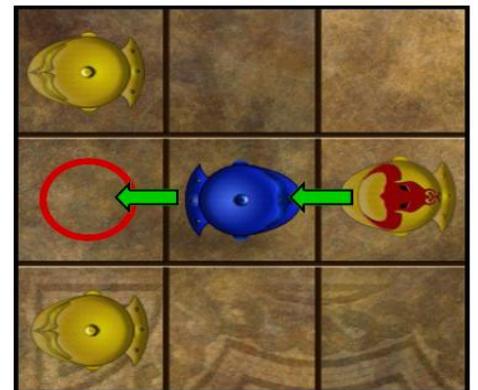


Photo n°4\*



Photo n°5

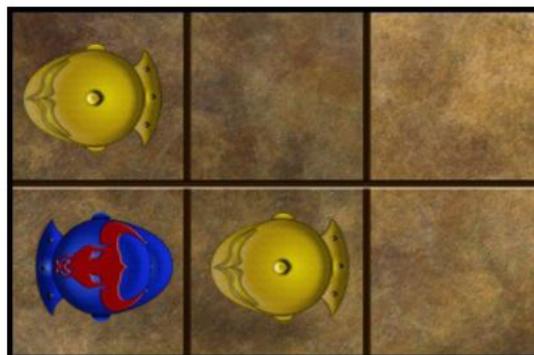


Photo n°6