

# LUDUS LATRUNCULORUM

## ŁOTRZYKOWIE

(łac. *ludus* – gra; *latrō* – lotrzyk, najemnik)

To gra, rozgrywana na kwadratowej lub prostokątnej desce podzielonej na równe pola, podobnie jak współczesne plansze szachowe. Rozgrywka symulowała starcie dwóch grup, gdzie głównym zadaniem każdego z graczy było otoczenie pionów przeciwnika tak, by zdjąć je z tablicy.

Gra ta była niezwykle popularna w antyku – jej ślady odnajdujemy w prawie każdej osadzie Rzymian i ich sąsiadów.



*Muzeum Archeologiczne w Poznaniu*

ul. Wodna 27 - Pałac Górków

tel. 61 852 82 51

[www.muzarp.poznan.pl](http://www.muzarp.poznan.pl)

[facebook.com/muzarp](https://facebook.com/muzarp)

e-mail: [sekretariat@muzarp.poznan.pl](mailto:sekretariat@muzarp.poznan.pl)

*Kup bilet on-line*

[bit.ly/3sbbEfp](https://bit.ly/3sbbEfp)



*Dział Archeologii*

*Muzeum Podlaskiego w Białymstoku*

ul. Bema 11

15-369 Białystok

tel. 85 742 17 20

[www.muzeum.bialystok.pl](http://www.muzeum.bialystok.pl)

e-mail: [archeologia@muzeum.bialystok.pl](mailto:archeologia@muzeum.bialystok.pl)



*Spacery wirtualne*

[www.skanowanie.xyz/galeria-muzarp](http://www.skanowanie.xyz/galeria-muzarp)

*Aplikacja mobilna*

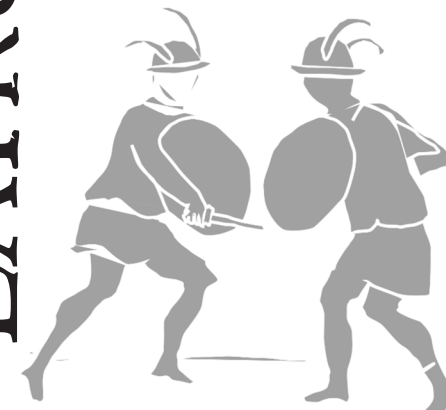


Google Play



App Store

# LUDUS LATRUNCULORUM ŁOTRZYKOWIE



zrekonstruowane zasady gry: U. SCHADLER

tłumaczenie i zmiany: H. LEPIONKA

rekonstrukcje gier: H. LEPIONKA, P. ZAWADZKI

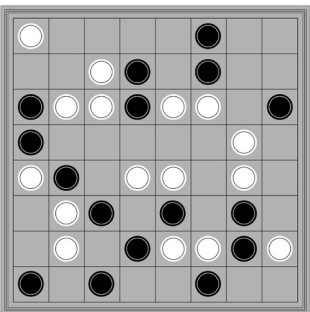
instrukcja: D. WYBULT, H. LEPIONKA

opracowanie graficzne: D. WYBULT, L. KOSTKOWSKA



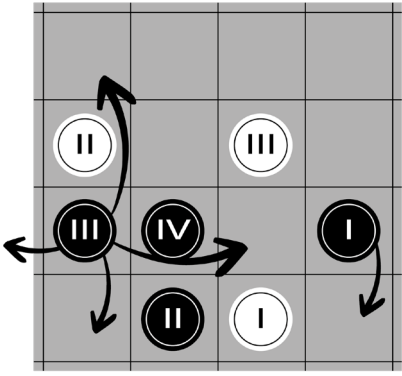
### Do rozpoczęcia gry potrzebujemy:

- planszy 8x8 pól
- 16 pionków czarnych
- 16 pionków białych



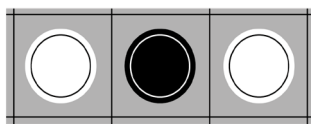
- Grę zaczyna się z pustą planszą.
- O tym, który gracz rozpoczyna grę decyduje losowanie.
- Każdy z graczy wyklada na przemian po jednym pionie do momentu, aż wszystkie będą wyłożone na planszy. W tym etapie gry nie ma zbijania pionków. Pionki można układać dowolnie.
- Po umieszczeniu wszystkich pionów, gracze na zmianę przesuwać swoje pionki. Pionki można przesuwać poziomo i pionowo (ale nie po przekątnej!) do dowolnego, sąsiedniego, wolnego kwadratu.
- Pionek może przeskoczyć inny pionek dowolnego koloru, jeśli pole za przeskakiwanym pionkiem nie jest zajęte.
- W jednym ruchu można wykonać kilka skoków, tak jak w warcabach.
- Gracz może uwięzić pionki przeciwnika między dwoma własnymi pionkami. Uwięziony pion nie może zostać przeniesiony, ale pozostaje na planszy. Aby było jasne, że pionek jest złapany, obraca się go na bok.
- Gdy pion został złapany, w swojej następnej turze gracz może spróbować uwolnić go, łapiąc blokujące go pionki przeciwnika.

- Jeżeli złapany pion nie został uratowany w pierwszym ruchu po złapaniu przez przeciwnika - uznajemy go za zбитy i ściągamy z planszy. Gdy pionek zostanie usunięty z planszy, nie wraca już do gry.
- Jeśli gracz złapie jeden z wrogich pionów blokujących jego pion, jego pionek zostaje uratowany i odwracamy go na swoją pierwotną stronę. Teraz to pion przeciwnika jest złapany.
- Gracz może przesunąć swój własny pion między dwoma wrogimi pionami tylko wtedy, gdy wykonując taki ruch, złapie jeden z wrogich pionów.
- Gracz, który pozostanie tylko z jednym pionkiem na planszy lub nie będzie w stanie wykonać ruchu, przegrywa grę.

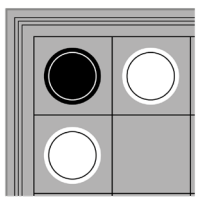


Jeśli czarny pionek I poruszy się, biały pionek I zostanie złapany, strzałki przy czarnym pionku III pokazują możliwe ruchy, które można wykonać.

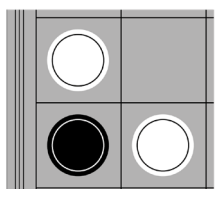
### Sposoby blokowania:



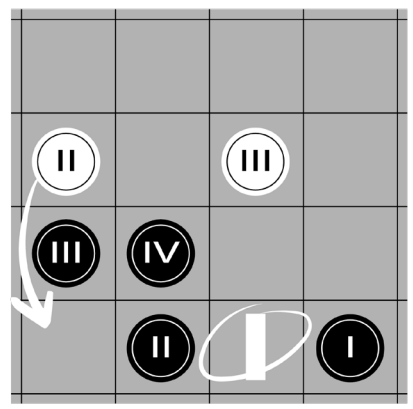
Białe pionki otoczyły czarnego pionka z dwóch stron, przez co jest on uznawany za złapany.



Blokowanie w rogu i przy krawędzi planszy.

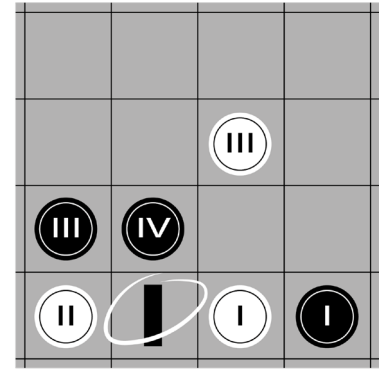


Pamiętaj, by złapany pionek obrócić na bok!



Złapany! Ale można go uwolnić.

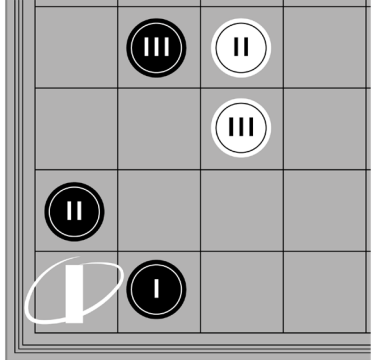
Biały pionek I jest w tej chwili w pułapce. Jeśli biały gracz wykona przedstawiony ruch, uwolni on swojego pionka I, jednocześnie chwytając czarnego pionka II.



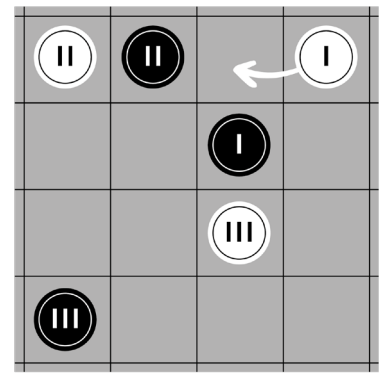
Złapany!

Czarny pionek II jest uwięziony, a czarny gracz nie może wykonać ruchu, by go uwolnić. W następnym ruchu biały gracz zabierze czarnego pionka II.

Biały pionek jest w tej chwili uwięziony w rogu. Jest to jedyne ustawienie, umożliwiające uwięzienie przeciwnika zapędzonego w kozi róg.



Złapany!



Biały gracz może wykonać ruch, który zapewni mu uwięzienie dwóch pionków czarnych.

Gracz czarny nie ma możliwości uwolnić swoich pionków, dlatego w następnej rundzie gracz biały wyeliminuje dwa czarne pionki.

