

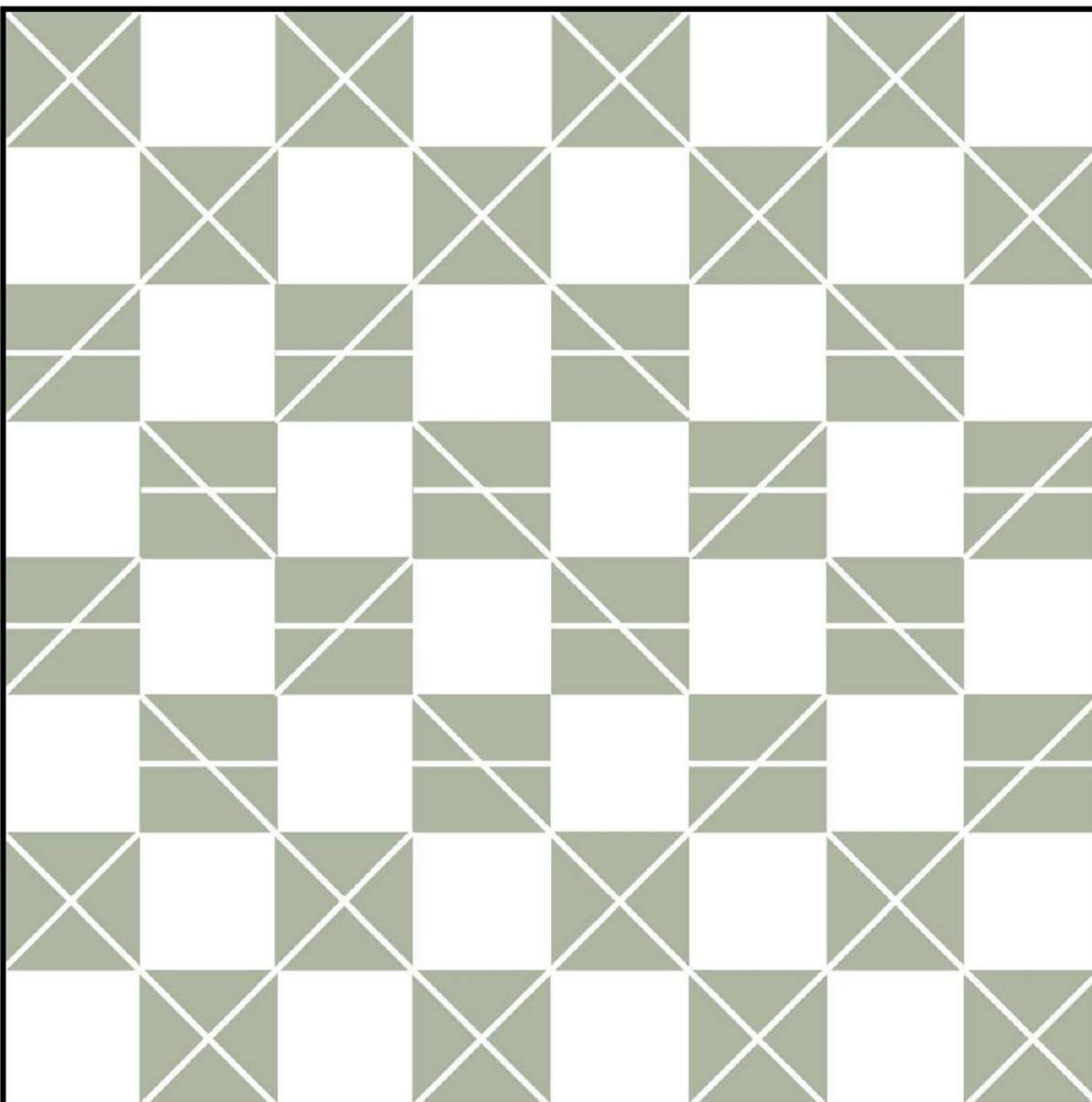


Le jeu des Latroncules, ou Latronculii, est l'un des plus appréciés des Romains.

Son nom provient de *Latrones* qui signifie mercenaires. En effet, il s'agit là d'un jeu basé sur la stratégie et l'affrontement.

Les joueurs disposent de 16 pions. Le but est de capturer tous les pions de son adversaire. C'est un peu l'ancêtre de notre jeu de dames et de nos échecs. On capture un pion adverse en l'encadrant avec 2 pions, tout en respectant le mode de déplacement proposé dans les cases.

LATRONCULII



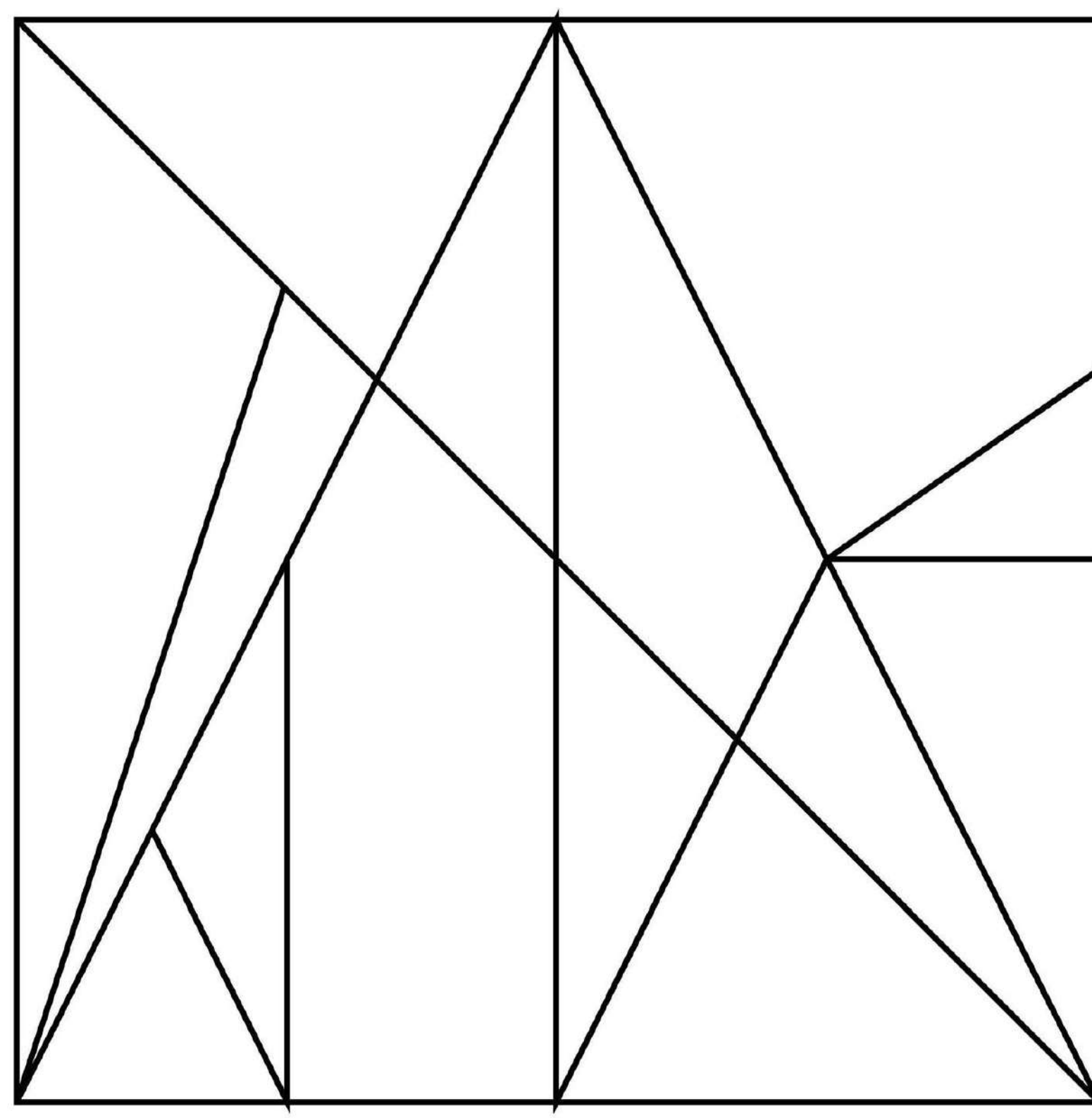


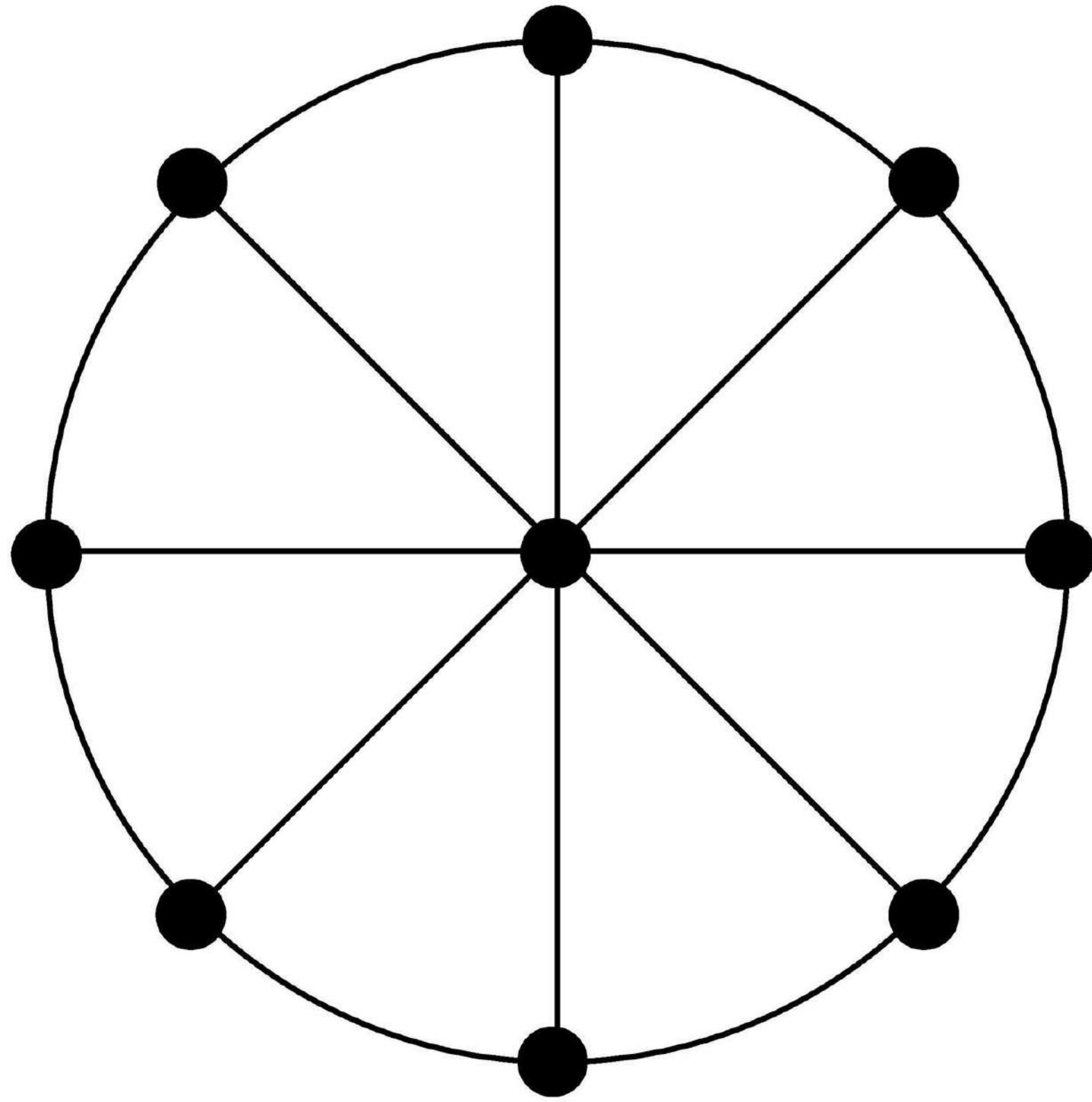
Le *loculus* est un puzzle inventé par Archimède, le célèbre mathématicien (287-212 av. J.-C.). Il remonte au II^{ème} siècle avant J.-C.

Il s'agit d'un casse-tête nommé également le «*Stomachion*» et ce serait le plus ancien connu à ce jour.

A partir des 14 éléments, le jeu consiste à réaliser des formes reconnaissables, comme par exemple un éléphant, un sanglier, un lion, un bateau ou même un gladiateur...

LOCULUS
ARCHIMEDIUS



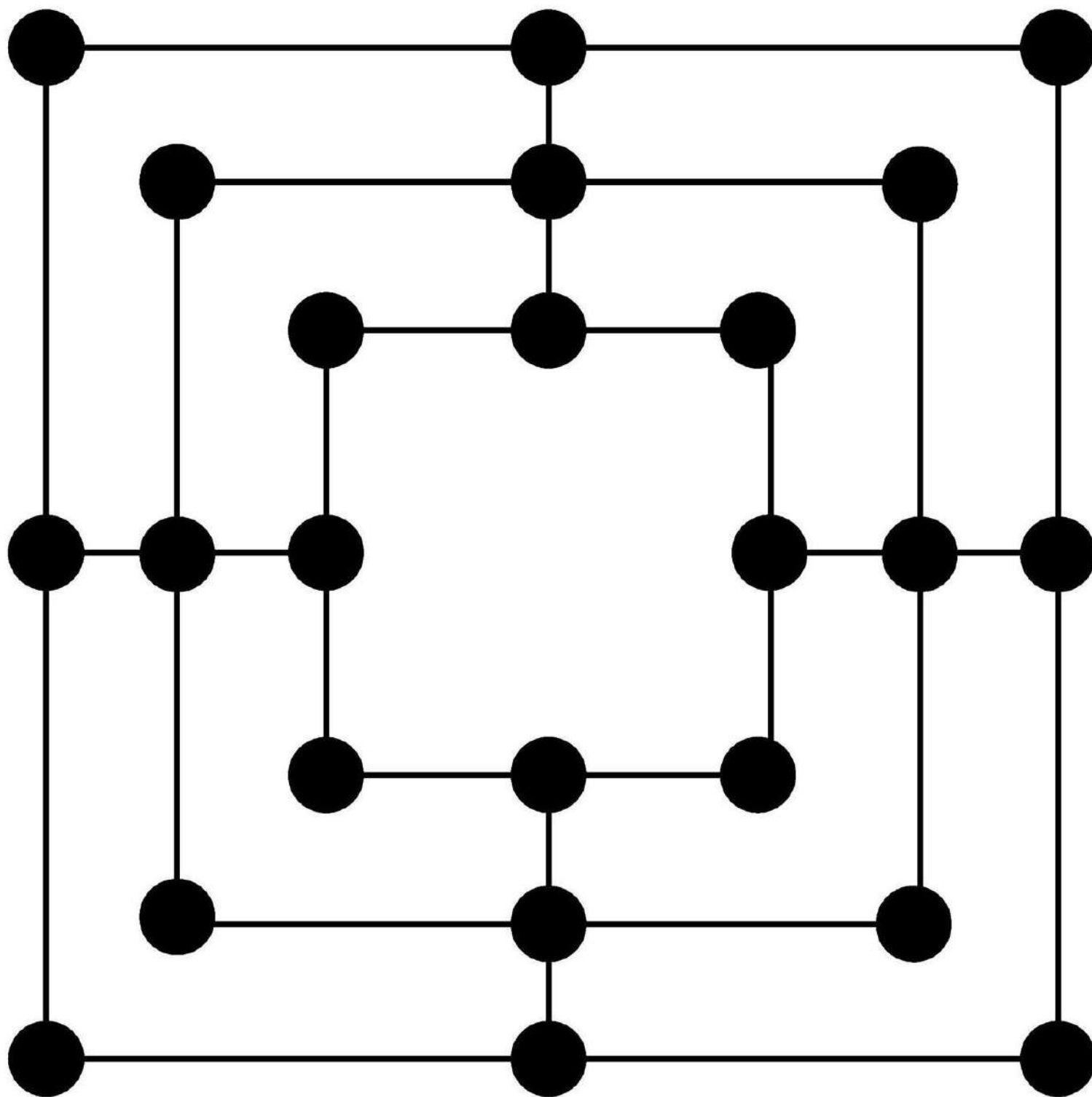


De nombreux tracés de cercles et de carrés divisés en 4, 6 ou 8 ont été retrouvés dans tout le monde romain.

La marelle à 3 est très similaire à la marelle antique, à la seule différence que les joueurs ne possèdent que trois pions.

Les joueurs posent tout à tour leurs pions sur un noeud de plateau. Le premier des joueurs qui aligne ses trois pions à remporté la partie.

MARELLE
À TROIS



La marelle est un jeu qui nous vient de l'Antiquité. Sous l'Empire romain, la marelle était pratiquée par de jeunes enfants qui gravaient le plateau sur de simples tuiles ou à même le sol. Ce jeu à longtemps perduré et était encore très utilisé au Moyen-âge.

Les joueurs disposent chacun de 9 pions qu'ils posent tour à tour sur un noeud du plateau. Le but du jeu est d'aligner 3 pions, ce qui donne le droit de prendre un pion à son adversaire. La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus que 2 pions.

MARELLE
ANTIQUE