Un pion frappé doit être prioritairement réintroduit dans le jeu, aucune autre pièce ne peut être déplacée tant qu'un pion frappé est en dehors du jeu.

Il est obligatoire de rentrer l'intégralité e ses pions dans la table d'entrée (HOSTES) avant de pouvoir continuer son parcours.

Il est obligatoire d'amener tous ses pions sur la table de sortie (ROMANI) avant de commencer à les sortir du jeu.

Chaque résultat obtenu aux dés doit être joué, si cela n'est pas possible, les coups non joués le sont par l'adversaire.

Il n'est pas nécessaire de réaliser un score exact pour sortir un pion du jeu.

Le vainqueur est le premier joueur à sortir tous ses pions de la table de jeu.

Géoludie
Un Monde de Jeux

Livret de règles

Duodecim scripta

Jeu de parcours
Rome
2 joueurs

SARL GEOLUDIE—10 RUE DU BAN—49250 ST REMY LA VARENNE
Tel 02 41 57 36 73 - contact@geoludie.com - www.geoludie.com

« Il est un genre de jeu où sont tracées sur la table autant de divisions qu'il y a de mois dans l'année fugace » : Ovide décrivant le « Ludus duodecim scriptorum »

S'il est un jeu de l'antiquité qui peut nous apparaître comme un ancêtre direct du jacquet, backgammon et autres Tric Trac, le jeu des douze lignes (ou duodecim scripta) fait figure de champion.

Ce jeu de l'antiquité romaine est composé d'un tablier de 36 marques (3 lignes de 12), ces marques dans bien des cas sont des lettres dont l'ensemble forme des phrases qui nous renseignent sur les préoccupations des joueurs d'alors.

Des tables de jeux ont été retrouvées sur toutes les frontières de l'empire, attestant qu'il était un passe temps fort pratiqué par les légions romaines… lorsque les circonstances le permettaient.

La locution retenue sur cette tablette signifie :

« La puissance de l'Empire, Les ennemis sont enchaînés, Que les romains jouent »

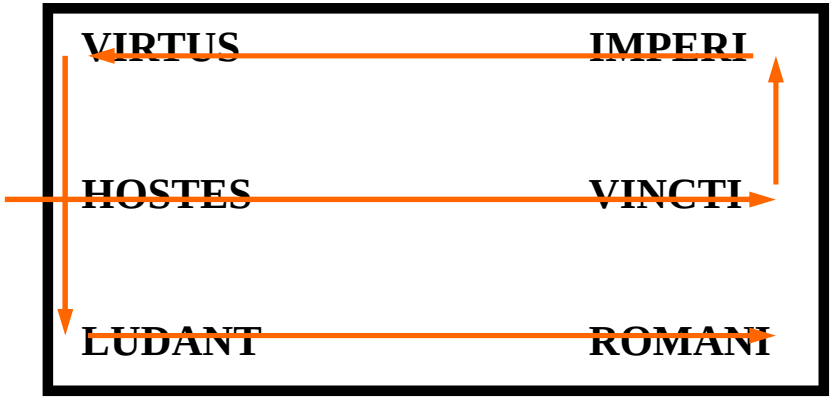
CONTENU

1 PLATEAU DE JEU EN TERRE

30 PIONS (15 par joueur)

3 DES

1 GOBELET



L'objectif de ce jeu est de faire entrer tous ses pions sur la table d'entrée (HOSTES) puis après avoir effectué un parcours (sens des flèches) de les réunir tous sur la table de sortie (ROMANI) pour les faire sortir du jeu; chaque lettre faisant office d'une case de jeu.

Le sens du parcours est donc le suivant :

HOSTES VINCTI IREPMI SUTRIV LUDANT ROMANI

Notons que l'on passe directement du V de VIRTUS au L de LUDANT.

Le lancer de trois dés indique les mouvements à effectuer, chaque résultat doit être joué séparément (un pion qui est déplacé du résultat de deux ou trois dés doit réaliser deux ou trois déplacements autorisés)

Chaque lettre (case) peut contenir plusieurs pions de ma même couleur.

Déplacements autorisés : un pion peut se déplacer sur :

- Une lettre vide
- Une lettre occupée par un ou plusieurs de ses pions
- Une lettre occupée par un (**et un seul)** pion ennemi, celui-ci est alors renvoyé en dehors du jeu (on dit qu'il est frappé).