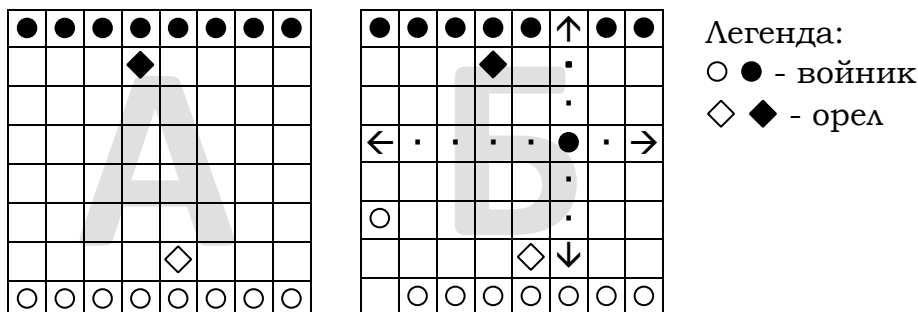


# ЛАТРУНКУЛИ

/LVDVS LATRVNCVLORVM, LATRVNCVLI, LATRONES/

## I. ПОДРЕЖДАНЕ НА ДЪСКАТА (фиг. А):

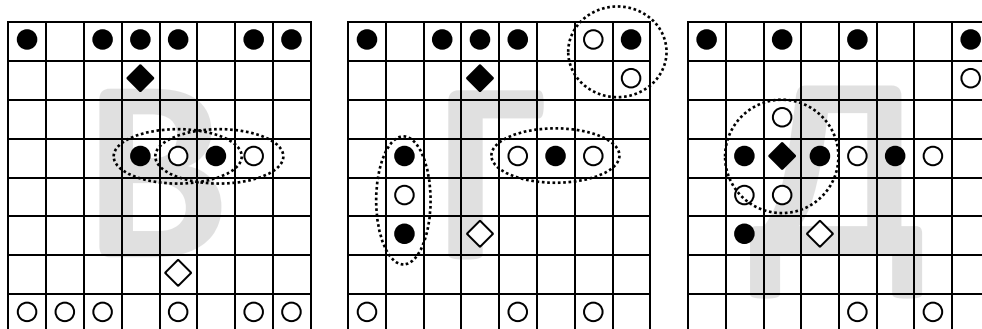


## II. ПРИДВИЖВАНЕ (фиг. Б):

- черните започват първи
- един ход се състои в преместване на фигура произволен брой полета напред, назад, наляво или надясно (подобно на топа в шаха)
- фигури не могат да се прескачат
- фигури не могат да се взимат

## III. ПЛЕНЯВАНЕ:

- Един войник е пленен, когато е обграден от две страни от противници (фиг. В и Г – пленниците, заедно с пазачите им, са оградени)
- Пленените войници не могат да се движат
- Пленяването е обратимо, когато някой пазач напусне поста си



- Пленяването се обявява гласно
- Орелът може да пленява, но не може да бъде пленен по описания начин

## IV. КРАЙ НА ИГРАТА:

- **Пленяване на орела** (фиг. Д – плененият орел е ограден) - орелът е пленен, когато бъде обграден така, че да не може да се движи. Поне една от обграждащите фигури трябва да е противникова.

**Играчът, който плени противниковия орел, печели играта.**

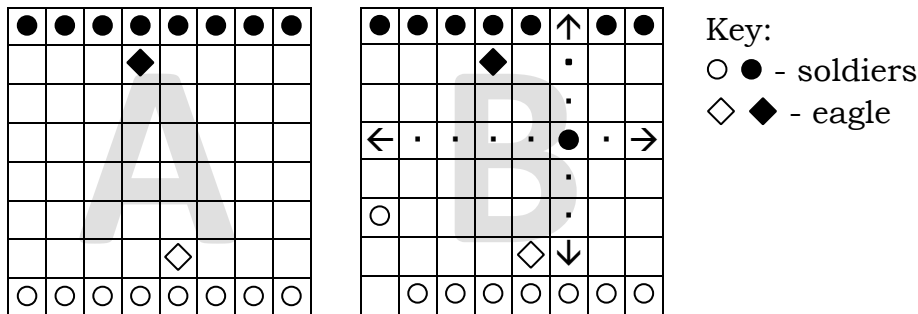
- **Патова ситуация** – ако никой не може да направи ход или един и същ ход се повтори повече от два пъти, играта завършва.

**Победител е играчът с повече пленени противници.**

# LATRVNCLVI

/LVDVS LATRVNCLVLRVM, LATRONES/

## I. STARTING ARRANGEMENT (*figure A*):

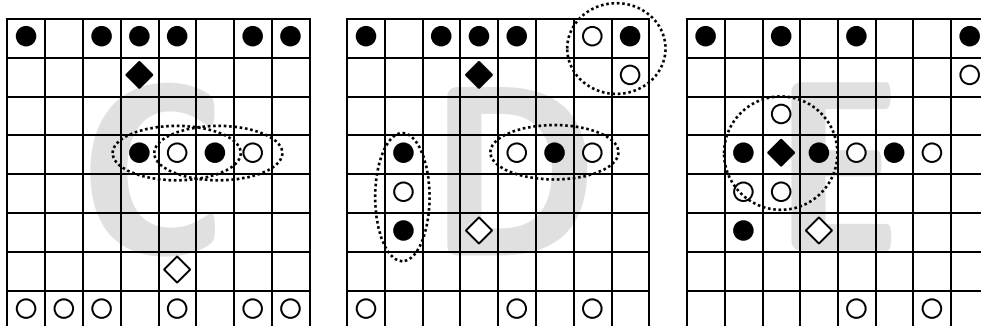


## II. MOVING THE PIECES (*figure B*):

- Black plays first
- All pieces may move any number of spaces horizontally or vertically (like the tower in chess)
- Pieces cannot “jump” over other pieces
- Pieces cannot be removed from the board
- Endlessly repeating moves are prohibited. Any move initiating a third repeating series of moves is considered against the rules

## III. CAPTURING SOLDIERS:

- A single soldier is captured if it is surrounded by enemy pieces on two opposite sides (*figure C and D – captive soldiers are shown surrounded by enemies*)
- Captured soldiers cannot move unless one of their captor leaves its place
- A soldier in the corner is captured by two enemies placed across the corner



- Players must announce when they capture an enemy soldier to avoid dispute
- The eagle can be used for capturing enemy soldiers but cannot be captured by just two pieces

## IV. END OF THE GAME:

- **Enemy eagle is captured (*figure E*)** – an eagle is captured only if surrounded by all four sides and unable to move. Not all surrounding pieces have to be enemies but an enemy piece has to do the final blocking move. **First player to capture the enemy eagle wins the game.**
- **Tie** – if no one is able to move a piece, the game ends. **The player who has captured more soldiers wins the game.**