



vzw Schoolbestuur Sint-Paulus

Derde Graad

# **ONDERZOEKSCOMPETENTIE LATIJN: HOE SPEEL JE HET LUDUS LATRUNCULORUM?**

MAX VERBINNEN, DAAN WOUTERS

LATIJN

6LAWI 8u/6u, 5/6

DHR. G. VAN BREMPT

2020-2021

# Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	1
Voorwoord .....	2
Hoe speel je het ludus latrunculorum? .....	3
1    Inleiding .....	3
2    Hoe speel je het ludus latrunculorum? .....	3
2.1    Welke plek had het ludus latrunculorum in de Romeinse samenleving? (vraag moet nog aangepast worden zodat deze goed de inhoud reflecteert) .....	3
2.1.1    Etymologie en betekenis .....	3
2.1.2    Herkomst .....	5
2.2    In hoeverre verschillen moderne reconstructies van de regels van het ludus latrunculorum van elkaar? .....	6
2.2.1    Grootte van bord .....	6
2.2.2    De stukken .....	6
2.2.3    Beweging van de stukken .....	7
2.2.4    Veroveren van stukken .....	7
2.2.5    Einde van spel .....	8
2.2.6    Isidorus van Sevilla .....	8
2.3    Wat zijn de overeenkomsten met schaken? .....	9
2.4    Hoe ziet het ludus latrunculorum eruit als een online multiplayer spel? .....	10
3    Conclusie .....	11
Bibliografie .....	12
Bijlage A .....	13
Abstract .....	14

## **Voorwoord**

Dit is het schriftelijke verslag van de onderzoekscompetentie opgesteld door Max Verbinnen en Daan Wouters in het kader van de lessen Latijn in het zesde jaar in VIA Tienen.

# Hoe speel je het ludus latrunculorum?

## 1 Inleiding

Een wereld zonder smartphones, computers en andere digitale apparaten, we kunnen ons ze nog moeilijk inbeelden. Toch was dit de wereld waar de Romeinen in leefden en dat roept meteen vele vragen op. Langs de ene kant vergemakkelijkte de digitale vooruitgang namelijk de praktische kant van ons leven, maar ook op vlak van vertier en ontspanning had deze evolutie natuurlijk een niet te onderschatten impact. In onze vrije tijd netlixen, tiktokken en gamen we erop los; een oneindige varieteit aan amusement staat te onzer beschikking op een paar snelle kliks afstand. Wat deden de Romeinen dan in hun vrije tijd?

Dat menig Romein al wel eens een badhuis bezocht of een theatervoorstelling in het lokale theater bijwoonde is algemeen bekend, maar een andere ontspanningsmogelijkheid van dit volk blijft echter wat onderbelicht, namelijk bordspelen. Voor deze onderzoekscompetentie willen we dan ook graag in de wereld van antieke bordspelen duiken, voornamelijk in de wereld van een welbepaald spel, het ludus latrunculorum. We gaan op zoek naar de betekenis van dit fascinerende spel en ook naar de herkomst ervan. Vervolgens zullen we de regels zo helder mogelijk proberen te reconstrueren aan de hand van verschillende bronnen en ook een vergelijkende studie met het schaken uitvoeren. Tot slot willen we graag een brug slaan tussen onze moderne wereld en de antieke wereld van het ludus latrunculorum. Aan het einde van deze onderzoekscompetentie zal u zelf kunnen ervaren hoe het is om het ludus latrunculorum te spelen via een online multiplayer spel van eigen makelij. Kortom, het wordt een uitermate boeiende onderzoekscompetentie.

## 2 Hoe speel je het ludus latrunculorum?

*2.1 Welke plek had het ludus latrunculorum in de Romeinse samenleving? (vraag moet nog aangepast worden zodat deze goed de inhoud reflecteert)*

### 2.1.1 Etymologie en betekenis

*Nomen est omen*, zeiden de Romeinen. Reden te meer om dus eerst de naam van dit spel eerst grondig te analyseren. Belangrijk om te vermelden is dat het ludus latrunculorum onder verschillende namen gekend is, zo noemt men het spel ook wel *latrunculi* of *latrones*. Al deze benamingen stammen echter van hetzelfde woord af en daarom zullen we de analyse dan ook in dit geval maken op basis van de langste benaming, ludus latrunculorum.

*Ludus* zou voor de gemiddelde Latinist geen problemen mogen opleveren en kunnen we gewoon letterlijk als ‘spel’ vertalen. De vertaling van *latrunculorum* daarentegen is misschien minder vanzelfsprekend. Dit woord stamt af van *latrō* wat oorspronkelijk ‘(huur)soldaat’<sup>1</sup> betekende. Natuurlijk lijkt *latrō* in de verste verte niet op *latrunculorum*, maar de gelijkenis wordt wel treffender wanneer we overgaan naar de diminutief ervan, namelijk *latrunculus*<sup>2</sup>. *Latrunculorum* is hiervan de genitief.

De ware betekenis van *latrō* (en dus ook *latrunculus*) staat echter nog tot op de dag van vandaag ter discussie. In deze semantische discussie zijn er hoofdzakelijk twee kampen te onderscheiden: zij die vasthouden aan de (oorspronkelijke) betekenis van ‘(huur)soldaat’ en zij die geloven dat de betekenis eerder verschoven is richting ‘rover’ of ‘bandiet’.

Onder het kamp pro ‘(huur)soldaat’, bevindt zich ondermeer de gerenommeerde classicus, R.G. Austin. Hij schreef het boek *Roman Board Games*<sup>3</sup> en hierin beargumenteert hij zijn keuze voor deze vertaling. Hij steunt hierbij vooral op vermeldingen van het spel in werken van klassieke auteurs. Het beste voorbeeld hiervan is waarschijnlijk een fragment uit *Laus Pisonis*, een lofrede ter ere van senator Gaius Calpurnius Piso (zie [bijlage A](#)). In dit fragment hanteert men een zeer militair taalgebruik, met onder meer woorden als *acies*, *milite* en *phalange*. Het ludus *latrunculorum* wordt afgeschilderd als een ware veldslag op een spelbord, waarbij men parallellen trekt tussen de spelstrategie en oorlogsstrategie.

Edward Falkener neemt het in zijn boek *Games Ancient and Oriental, and How To Play Them*<sup>4</sup> dan weer op voor de vertaling als ‘rover/bandiet’, al staat hij ook wel open voor een vertaling als ‘(huur)soldaat’. Hij stelt dat *latrō* inderdaad eerst ‘(huur)soldaat’ betekende, maar volgens hem kreeg het woord later steeds meer een connotatie van wetteloos- en roekeloosheid. Hij vergelijkt deze evolutie met woorden in het Engels die ook een betekenisverschuiving ondergingen, maar staalhard bewijs voor deze stelling levert Falkener niet. Dat verklaart dan ook misschien zijn nogal pragmatische instelling, hij vindt namelijk dat beide vertalingen evenwaardig zijn, aangezien er van beide elementen in het spel aanwezig zijn. Zo moet

---

<sup>1</sup> Richmond, J. (1994). *The "Ludus Latrunculorum" and "Laus Pisonis"* (p. 166).

<sup>2</sup> Lewis C.T. & Short C. (1879). [A Latin Dictionary](#). Oxford: Clarendon Press.

<sup>3</sup> Austin, R.G. (1934). *Roman Board Games. I. Vol. 4, No. 10* (p. 25-26).

<sup>4</sup> Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them* (p. 39).

men volgens de man tegelijk op zijn hoede zijn voor ‘oorlogsstrategieën en de listen van rovers’<sup>5</sup> en raakt men soms zijn stukken kwijt door ‘een superieure kracht of kundige opstelling’<sup>4</sup>, dan weer ‘worden ze van ons weggeroofd wanneer we het het minst verwachten’<sup>4</sup>.

Met deze twijfel in het achterhoofd kunnen we *ludus latrunculorum* dus vertalen als het ‘spel van de soldaatjes’ of ‘spel van de kleine rovers’.

### 2.1.2 Herkomst

Het is algemeen bekend dat de Romeinen veelvuldig aan *imitatio en aemulatio* deden en dat zou ook in deze context de herkomst van het spel kunnen verklaren.

De Romeinen waren lang niet het eerste volk met bordspelen, zo is geweten dat de Egyptenaren in hun tijd ook reeds bordspelen speelden. Edward Falkener redeneert dan ook in zijn boek, *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them*<sup>6</sup>, dat het *ludus latrunculorum* zijn oorsprong vindt in het spel dat de twee figuren op de Egyptische muurschildering<sup>7</sup> rechts spelen, genaamd *Tau*. Uit verscheidene archeologische bronnen blijkt dat het spel een zeer belangrijke rol speelde in de Egyptische cultuur. Zo zouden de Egyptenaren zelfs geloofd hebben dat wie de eer had in het hiernamaals verder te leven, dit spel zou blijven spelen. Bovendien speelden zij dit spel nog steeds ten tijde van de keizer Trajanus en de Antonijnse dynastie, waardoor het volgens Falkener zeker niet onmogelijk is dat de Romeinen hier inspiratie uit putten of misschien zelfs het volledige spel kopieerden.



Anderen daarentegen (hoofdzakelijk de recentere bronnen, zoals Schädler<sup>8</sup>, Parlett<sup>9</sup> en het trio Crist, Dunn-Vaturi & de Voogt<sup>7</sup>) menen dan weer dat het spel zijn oorsprong niet vindt in Egypte, maar in

---

<sup>5</sup> Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them* (p. 39).

<sup>6</sup> Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them* (p. 39-40).

<sup>7</sup> Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them* (p. 14).

<sup>8</sup> Schädler, U. (2012). *Games, Greek and Roman. Encyclopedia of Ancient History* (p. 2-3).

<sup>9</sup> Duggan, E. (2019). [Ludus Latrunculorum: Known and Unknown Unknowns](#).

Griekenland, bij het spel *polis*, ook wel vaak (verkeerdelijk) *petteia* genoemd. Dit spel werd net als het ludus latrunculorum op een rechthoekig/vierkant bord gespeeld, zonder dobbelstenen en ook bij dit spel verovert men de stukken van de andere speler door deze horizontaal en verticaal in te sluiten.

## 2.2 In hoeverre verschillen moderne reconstructies van de regels van het ludus latrunculorum van elkaar?

### 2.2.1 Grootte van bord

Archeologische vondsten tonen de grote verscheidenheid in de grootte van het bord aan, zo zijn onder andere de volgende formaten teruggevonden: 7x7 / 8x8 / 9x9 / 9x10 / 7x8 / 7x10 / 7x6. Ulrich Schädler<sup>10</sup> beweert dat 8 bij 8 het meest voorkomend is. Falkener<sup>11</sup> stelt echter een 12 bij 12 bord voor, hij steunt hierbij op Egyptische afbeeldingen en dus ook op een Egyptische afkomst van het spel.

### 2.2.2 De stukken

Uit het *Laus Pisonis* (zie bijlage A) kunnen we afleiden dat elke speler een verschillende kleur van stukken bezit. De benaming van de stukken varieert: *miles*, *latro* en *bellator* betekenen in deze context hetzelfde. De afwisseling in vocabularium is volgens Schädler<sup>12</sup> te wijten aan de pogingen tot *variatio* van klassieke auteurs. Hij stelt ook dat er geen archeologisch bewijs bestaat voor meerdere soorten stukken – elk stuk is even krachtig. R.C. Bell<sup>13</sup> en Kowalski<sup>14</sup>, in tegenstelling, geloven dat er een extra soort aanwezig zou geweest zijn: de *dux*. Deze theorie is gebaseerd op een dubbelzinnige archeologische ontdekking (The Stanway Game). Over het aantal stukken is vrij weinig geweten, Schädler<sup>15</sup> veronderstelt dat het aantal ongeveer moet overeenkomen met het dubbele of driedubbele van de breedte van het bord. Voor een 8 bij 8 bord zouden er dus 16 tot 24 stukken gebruikt worden.

---

<sup>10</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 10).

<sup>11</sup> Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them* (p. 358). Londen: Longmans.

<sup>12</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 10).

<sup>13</sup> Bell, R.C. (1979). *Board and table games from many civilizations* (p. 86). New York: Dover Publications.

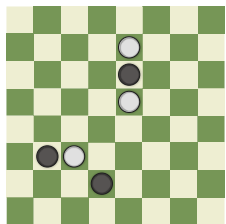
<sup>14</sup> Kowalski, J. (15.09.2006). [Latrunculi](#).

<sup>15</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 11).

### 2.2.3 Beweging van de stukken

Volgens Schädler<sup>16</sup> begint het spel niet in een vaste positie, maar moeten de twee spelers elk om beurt een stuk plaatsen in een leeg vlak en zo hun leger opstellen. Dit is echter louter een assumptie gebaseerd op het verband tussen het spel en daadwerkelijke militaire tactieken. Kowalski<sup>17</sup> en andere experts gaan wel uit van een vaste beginpositie. Ook over de beweging van de stukken zelf is geen consensus. Schädler stelt dat de *milites* in elke orthogonale richting (dus niet diagonaal) één stap kunnen bewegen. Kowalski, in tegenspraak met het voorgaande, gaat uit van een torenbeweging waarbij een stuk elke ongehinderde afstand (niet enkel één stap) langs een horizontale of verticale lijn mag afleggen. Indien we de aanwezigheid van de *dux* veronderstellen, moet ook daar een onderscheid gemaakt worden. Bell oppert dat de *dux* over een vijandig stuk kan springen, terwijl Kowalski meent dat deze diezelfde torenbeweging maakt.

### 2.2.4 Veroveren van stukken



Om een vijandig stuk te veroveren, moet je het horizontaal of verticaal insluiten (zie illustratie: rechtsboven verliest zwart een stuk).

Het volgende fragment van Seneca stelt dat een stuk na flankering nog bevrijd kan worden.

Nemo, qui ad incendium domus suae currit, tabulam  
latrunculariam prospicit, ut sciat, quomodo alligatus exeat  
calculus.<sup>18</sup>

No one who is speeding to save his burning house will scan  
a checker-board to speculate how the imprisoned piece can  
be freed.<sup>19</sup>

Schädler<sup>20</sup> concludeert hieruit dat een veroverd stuk dus niet meteen het bord verlaat, maar dat het een beurt kost om die eraf te halen. Hoe kan zwart dan in de geïllustreerde situatie zijn ingesloten stuk redden?

---

<sup>16</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 11).

<sup>17</sup> Kowalski, J. (15.09.2006). [Latrunculi](#).

<sup>18</sup> Seneca, *Epistulae Morales ad Lucilium*, 117.30.

<sup>19</sup> Gummere, R.M. (1915). *Moral Letters to Lucilius / Letters from a Stoic*. Londen: William Heinemann.

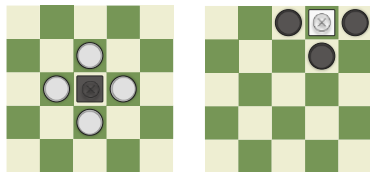
<sup>20</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 11).



Als hij linksonder zijn stuk één plaats naar boven verplaatst, is wit horizontaal ingesloten. Dan heeft wit de keuze om ofwel het veroverde zwarte stuk van het bord te halen ofwel zijn eigen ingesloten stuk te redden.

### 2.2.5 Einde van spel

Het einde van het spel hangt natuurlijk af van de gekozen reconstructie van de spelregels. Indien men zonder *dux* speelt, verliest de speler die nog maar één stuk heeft (Schädler<sup>21</sup>) en is er sprake van gelijkspel bij 30 opeenvolgende zetten zonder verovering (Bell<sup>22</sup>). Als er wel *duces* in het spel aanwezig zijn, dan verliest de speler wiens *dux* geïmmobiliseerd is (i.e. omsingeld langs elke orthogonale kant). De rechtse illustratie toont dat ook de zijkanten van het bord mee mogen helpen met de omsingeling (5x5 bord louter ter verduidelijking).



### 2.2.6 Isidorus van Sevilla

Om het segment over de verschillende reconstructies van de oorspronkelijke regels af te sluiten, is het passend om het veelbesproken fragment uit Isidorus' *Etymologiarum* (7de eeuw) te behandelen.

Calculi partim ordine moventur, partim vage: ideo alios ordinarios, alios vagos appellat; at vero qui moveri omnino non possunt, incitos dicunt. Vnde et egentes homines inciti vocantur, quibus spes ultra procedendi nulla restat.<sup>23</sup>

Counters are moved partly in a fixed order and partly at random. Hence they call some counters ordinarius, and others vagus. But those that are entirely unable to be moved they call 'the unmoved'. Hence people in need are also called inciti – those for whom there remains no hope of advancing farther.<sup>24</sup>

<sup>21</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 11).

<sup>22</sup> Bell, R.C. (1979). *Board and table games from many civilizations* (p. 87). New York: Dover Publications.

<sup>23</sup> Isidorus Hispalensis, *Etymologiae*, 18.62.

<sup>24</sup> Barney, S.A. & Lewis, W.J. & Beach, J.A. & Berghof, O. (2006). *The Etymologies Of Isidore of Seville*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schädler<sup>25</sup> neemt de naamgeving van Isidorus over, hij noemt de stukken in de beginfase van het spel *vagi*, de stukken gedurende het spel *ordinarii* en geblokkeerde stukken *inciti*. Arthur Tilley<sup>26</sup> besluit hier zelfs uit dat er naast gewone soldaten en officieren (*duces*) een derde soort aanwezig zou zijn: de *inciti*. Deze stukken zouden niet kunnen bewegen en stellen het kamp voor uit een echte veldslag. R.G. Austin<sup>27</sup> heeft echter bewezen dat Isidorus' fragment helemaal geen verwijzing is naar het ludus latrunculorum, maar naar een ander bordspel *Alea*. Enkele paragrafen eerder heeft Isidorus het namelijk over dobbelstenen – iets dat nog nooit in verband is gebracht met het onderzocht spel. De conclusies van Schädler en Tilley kunnen dus als waardeloos beschouwd worden.

### 2.3 Wat zijn de overeenkomsten met schaken?

Op het vlak van de spelregels zijn er talrijke overeenkomsten en contrasten, dit hangt vanzelfsprekend af van de gekozen reconstructie. Om een tegenstanders pion te veroveren moet er bij schaken schuin veroverd worden, in tegenstelling tot het horizontaal of verticaal flankeren. Bij schaken eindigt het spel na schaakmat, anders dan de voornoemde immobilisatie. Indien men uitgaat van de torenbeweging van de *milites*, valt de gelijkenis meteen op in de naam (toren bij schaken).

Er kan gediscussieerd worden welk spel het meest complex is. Logisch echter is het om schaken als het meest gecompliceerd te beschouwen, aangezien daar zes soorten stukken bestaan – elk met hun eigen beweging. Desalniettemin gelden menige schaakstrategieën ook bij het *ludus latrunculorum* zoals: de dubbele aanval, vork, penning of zetdwang.

Ook qua benaming is er in de twee bordspellen een opmerkelijke gelijkenis te bespeuren. Harold Murray<sup>28</sup> licht aan de hand van een voetnoot in zijn magnum opus *A History Of Chess* toe hoe *ludus latrunculorum* een benaming werd voor schaken in het middeleeuws Latijn. De term 'schaak' werd namelijk in het Oudhoogduits geïntroduceerd als '*scac*' – een woordvorm die toevallig identiek was met een oorspronkelijk Duits woord dat diefstal betekent. Eerder hebben we al aangetoond dat *latrō* de betekenis

---

<sup>25</sup> Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed* (p. 11).

<sup>26</sup> Tilley, A. (1892). *The Classical Review, Ludus Latrunculorum* (pp. 335-336). Cambridge: Cambridge University Press.

<sup>27</sup> Austin, R.G. (1935). *Greece & Rome – Roman Board Games II* (pp. 76-77). Cambridge: Cambridge University Press.

<sup>28</sup> Murray, H.J.R. (1913). *A history of chess* (pp. 397-398). Oxford: Clarendon Press.

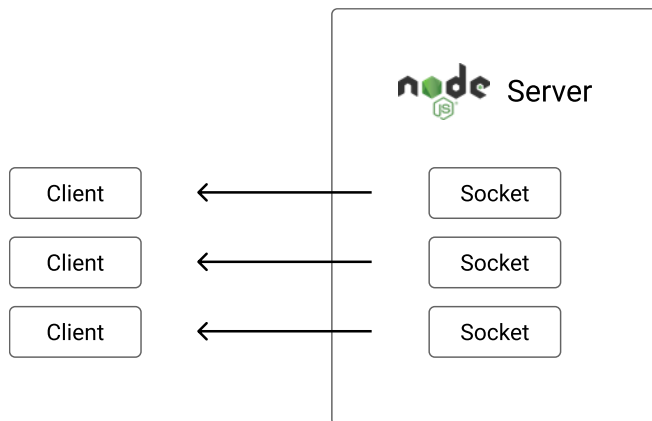
van '(huur)soldaat' of 'rover' had. Zo verklaart Murray het toch wel merkwaardig etymologisch verschijnsel.

## 2.4 Hoe ziet het *ludus latrunculorum* eruit als een online multiplayer spel?

Om een online variant van het bordspel te maken, moesten er uiteraard een aantal keuzes gemaakt worden in verband met de spelregels. Aanschouw de *Wouters-Verbinnen* reconstructie:

- Een 8x8 bord (Schädler)
- Elke speler heeft 9 stukken waaronder 1 *dux* (Bell & Kowalski)
- Zowel de *duces* als de *milites* verplaatsen zich via de torenbeweging (Kowalski)
- Om een stuk te veroveren, is een horizontale of verticale insluiting vereist
- Na de verovering van een stuk, verlaat dat stuk het spel onmiddellijk ( $\Leftrightarrow$  Schädler)
- Het spel eindigt na de immobilisatie van de *dux* van de tegenstander (Kowalski)

De met Javascript ontwikkelde software heeft een vrij eenvoudige technische structuur, deze wordt verduidelijkt op de volgende afbeelding:



Een *socket* maakt de verbinding tussen meerdere computers (*clients*) mogelijk, dit ligt dus aan de basis van het multiplayer spel. Zowel de code<sup>29</sup> als de site<sup>30</sup> van het project zijn beschikbaar.

---

<sup>29</sup> <https://github.com/Max-Verbinnen/Latrones>

<sup>30</sup> <https://stark-brushlands-40471.herokuapp.com/>

### **3 Conclusie**

Eerst en vooral kunnen we concluderen dat er op de vraag ‘Hoe speel je het ludus latrunculorum?’ geen eenduidig antwoord bestaat. Door de schaarste aan antieke bronnen verschillen de meningen over de herkomst en betekenis van het spel, maar in beide gevallen beperkt de discussie zich gelukkig tot twee meningen. Ook over het juiste spelbord en de exacte regels van het ludus latrunculorum is er geen volledige eensgezindheid. Desalniettemin zijn we toch tot een consensus kunnen komen voor onze online multiplayerversie en is het, naar onze mening, ook gelukt om de speler hiermee een aangename spelervaring te bezorgen. Tot slot vallen er zowel gelijkenissen als contrasten op tussen het ludus latrunculorum en schaken.

## Bibliografie

- Austin, R.G. (1935). *Greece & Rome – Roman Board Games I & II*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barney, S.A. & Lewis, W.J. & Beach, J.A. & Berghof, O. (2006). *The Etymologies Of Isidore of Seville*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bell, R.C. (1979). Board and table games from many civilizations. New York: Dover Publications.
- Duggan, E. (2019). [\*Ludus Latrunculorum: Known and Unknown Unknowns\*](#).
- Falkener, E. (1892). *Games Ancient and Oriental, and how to Play Them*. Londen: Longmans
- Gummere, R.M. (1915). *Moral Letters to Lucilius / Letters from a Stoic*. Londen: William Heinemann.
- Kowalski, J. (15.09.2006). [\*Latrunculi\*](#).
- Lewis C.T. & Short C. (1879). [\*A Latin Dictionary\*](#). Oxford: Clarendon Press.
- Murray, H.J.R. (1913). *A history of chess*. Oxford: Clarendon Press.
- Richmond, J. (1994). *The "Ludus Latrunculorum" and "Laus Pisonis"*.
- Schädler, U. (2001). *Latrunculi: A forgotten Roman game of strategy reconstructed*.
- Schädler, U. (2012). *Games, Greek and Roman. Encyclopedia of Ancient History*.
- Tilley, A. (1892). *The Classical Review, Ludus Latrunculorum*. Cambridge: Cambridge University Press.

## Bijlage A

### S.N., *Laus Pisonis*, 190-208

190 te si forte iuvat studiorum pondere fessum  
non languere tamen lususque movere per artem,  
callidior modo tabula variatur aperta  
calculus et vitreo peraguntur milite bella,  
ut niveus nigros, nunc et niger alliget albos.  
195 sed tibi quis non terga dedit? quis te duce cessit  
calculus? aut quis non periturus perdidit hostem?  
mille modis acies tua dimicat: ille petentem,  
dum fugit, ipse rapit; longo venit ille recessu,  
qui stetit in speculis; hic se committere rixae  
200 audet et in praedam venientem decipit hostem;  
ancipites subit ille moras similisque ligato  
obligat ipse duos; hic ad maiora movetur,  
ut citus efracta prorumpat in agmina mandra  
clausaque deiecto populetur moenia vallo.  
205 interea sectis quamvis acerrima surgant  
proelia militibus, plena tamen ipse phalange  
aut etiam pauco spoliata milite vincis,  
et tibi captiva resonat manus utraque turba.

If mayhap you please, when weary with the weight of studies, to be nevertheless not inactive but to play games of skill, then on the open board <sup>a</sup>in more cunning fashion a piece is moved into different positions and the contest is waged to a finish with glass soldiers, so that white checks the black pieces, and black checks white. But what player has not retreated before you? What piece is lost when you are its player? Or what piece before capture has not reduced the enemy? In a thousand ways your army fights: one piece, as it retreats, itself captures its pursuer: a reserve piece, standing on the alert, comes from its distant retreat—this one dares to join the fray and cheats the enemy coming for his spoil. Another piece submits to risky delays <sup>b</sup>and, seemingly checked, itself checks two more: this one moves towards higher results, so that, quickly played and breaking the opponent's defensive line, <sup>c</sup>it may burst out on his forces and, when the rampart is down, devastate the enclosed city. <sup>d</sup>Meanwhile, however fierce rises the conflict among the men in their divided ranks, still you win with your phalanx intact or deprived of only a few men, and both your hands rattle with the crowd of pieces you have taken.

Uit: Duff, J. Wight; Duff, A. Mackay (1934). *Minor Latin Poets, Volume I: Publilius Syrus. Elegies on Maecenas. Grattius. Calpurnius Siculus. Laus Pisonis. Einsiedeln Eclogues. Aetna* (p. 311). Cambridge: Harvard University Press, 1934.

## **Abstract**

In this paper two senior students of Via Tienen, Max Verbinnen and Daan Wouters, will research the ancient Roman board game ludus latrunculorum (also called latrunculi or latrones). We will investigate the game's meaning and history, subsequently reconstruct its rules, and compare it with chess. Finally, you will be able to play the ludus latrunculorum yourself in a self-made online multiplayer version.