

# LE KONO

Jeu coréen.

Jeu de stratégie, pour 2 joueurs, à partir de 7 ans

Durée d'une partie 15 minutes environ

## MATERIEL

1 plateau de jeu de 4 X 4 cases

2 x 8 pions

1 règle de jeu

1 sac de rangement

## BUT DU JEU

Prendre tous les pions de son adversaire.

design textile Pauline Lairat pour Les Zibrides / [contact@leszibrides.com](mailto:contact@leszibrides.com)

tous droits réservés © 2007

[www.leszibrides.com](http://www.leszibrides.com)

## REGLE DE JEU

Les pions sont disposés sur deux rangées en début de partie (voir schéma ci-contre).

Tirez au sort le joueur qui démarrera la partie.

A chaque tour de jeu, le joueur doit déplacer un de ses pions ou bien prendre un pion à l'adversaire.

### Déplacement des pions :

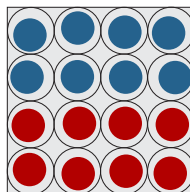
Un pion se déplace vers une case libre en horizontal ou en vertical, il n'est pas possible de se déplacer sur une case en diagonale ou sur une case déjà occupée par un pion (voir schéma ci-contre).

### Prise des pions :

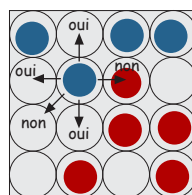
Pour prendre un pion il faut sauter par dessus un de ses propres pions et atterrir sur l'adversaire. Ce dernier est tout de suite retiré du jeu.

Il n'est pas autorisé de sauter pardessus un pion adverse ni de sauter pardessus un pion à soi afin d'atterrir sur une case vide (voir schéma ci-contre).

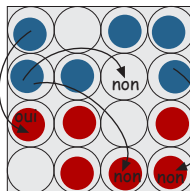
Position des pions au départ



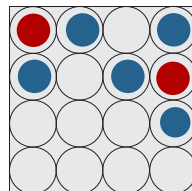
Déplacements des pions



Prise des pions



Fin du jeu : bleu a coincé rouge.



### Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul pion sur le plateau, ou qu'il ne peut plus bouger, alors il a perdu.