

Règle du jeu Kono

PRÉPARATION

Placez le plateau de jeu entre les joueurs, et disposez les pions comme sur le schéma 1
Tirez au sort le joueur qui commence.

DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle chaque joueur doit:

- soit déplacer un de ses pions verticalement ou horizontalement vers une case vide adjacente (schéma 2).
- soit capturer un pion adverse en sautant par dessus un et un seul des pions de sa couleur, horizontalement ou verticalement, afin d'atterrir exactement, sur un pion adverse (schéma 3). Les pions capturés sont définitivement retirés du jeu.

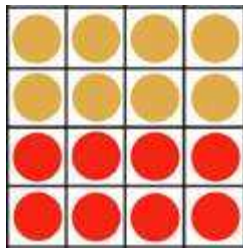


Schéma 1

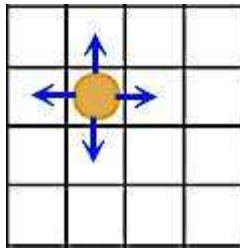


Schéma 2

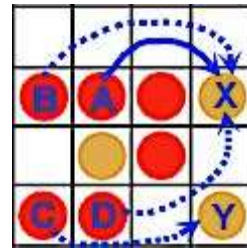


Schéma 3

La seule capture que peut effectuer le joueur rouge est marquée d'une flèche continue.
B rouge ne peut pas capturer X, il serait obligé de sauté par dessus deux de ses pions.
C rouge ne peut pas capturer Y car Y ne se trouve pas exactement derrière un pion rouge.
D rouge ne peut pas capturer X car les déplacements ou les captures ne sont pas autorisés en diagonal.

FIN DU JEU

Si un joueur est bloqué ou n'a plus de pions, il perd.