



SEMAINE DES MATHÉMATIQUES 2014

LE NEI PAT KONO

JEU : LE NEI PAT KONO

Jeu coréen. Jeu de stratégie, pour 2 joueurs.

MATERIEL :

1 plateau de jeu de 4 X 4 cases - 2 x 8 pions

BUT DU JEU :

Prendre tous les pions de son adversaire.

REGLE DE JEU :

Les pions sont disposés sur deux rangées en début de partie.

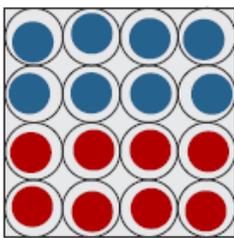
Tirez au sort le joueur qui démarrera la partie.

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

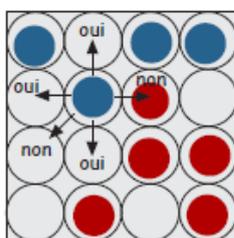
Déplacement des pions :

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 :

Position des pions
au départ



Déplacements
des pions

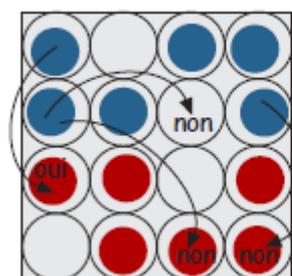


Prise des pions :

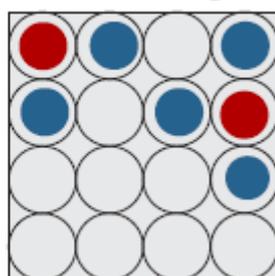
Pour prendre un pion il faut sauter par-dessus un de ses propres pions et atterrir sur l'adversaire. Ce dernier est tout de suite retiré du jeu.

Il n'est pas autorisé de sauter par-dessus un pion adverse ni de sauter par-dessus un pion à soi afin d'atterrir sur une case vide :

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.

