

**Nei Pat Kono**

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Le Nei Pat Kono

*Le Nei Pat Kono est un jeu coréen du 19<sup>ème</sup> siècle. Certains le disent antérieur, mais rien ne permet de l'affirmer. C'est un jeu de stratégie dont le but est de capturer les pions adverses. Il se distingue toutefois des autres jeux de même catégorie par un mode de prise inhabituel.*

## Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / substitution

## Matériel nécessaire

- un plateau
- 8 pions clairs
- 8 pions foncés

## BUT DU JEU

Capter les pions de l'adversaire, afin d'être le dernier à avoir plus d'un pion en jeu, ou mettre l'adversaire dans l'incapacité de jouer.

## POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une case vers une case libre adjacente, ou capturent un pion adverse.

## DÉPLACEMENTS

Ils se font d'une case vers **une case libre adjacente**. Les pions peuvent se mouvoir **horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière**, mais ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale, ni sauter par-dessus un pion ami ou ennemi pour atteindre une case libre.

Chaque case ne peut accueillir qu'un pion à la fois.

## CAPTURES

Elles se font par **substitution**, mais le pion preneur doit **sauter par-dessus un pion ami** pour atteindre la case occupée par le pion qu'il souhaite prendre.

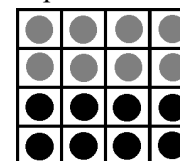
Le pion pris doit donc se situer à 2 cases du pion preneur et être séparé de lui par un pion de même couleur que le pion preneur.

Les prises se font, comme les déplacements, **horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière** (mais jamais en diagonale).

Les **prises multiples sont interdites**, et les prises **ne sont pas obligatoires**.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



Le plateau est situé entre les joueurs et les pièces de chaque joueur sont positionnées sur les deux premières lignes, de façon à ce qu'il ne reste aucune case libre. Chaque joueur se place de part et d'autre du plateau, derrière ses pièces. Le choix des pièces est décidé d'un commun accord entre les joueurs avant la partie ou tiré au sort, ainsi que la couleur qui commence.

Le premier joueur capture un pion adverse en sautant par-dessus un de ses propres pions. C'est ensuite au tour du second joueur qui se voit également dans l'obligation de capturer. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, soit en déplaçant un de leurs pions, soit en capturant un pion adverse.

Il est interdit de passer son tour.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand un des joueurs n'a plus qu'**un seul pion en jeu** : **il a alors perdu** ;

- **quand un joueur est dans l'incapacité de jouer** : aucun de ses pions ne peut prendre ou se déplacer : **il a alors perdu** ;

- quand après 25 coups consécutifs, aucune prise n'a été effectuée : **le gagnant est alors le joueur à qui il reste le plus de pions en jeu.**

En cas d'égalité, la partie est déclarée **nulle**.

### RESUME

- déplacement orthogonal d'une case,
- capture par substitution après avoir sauté un pion ami,
- prises multiples interdites et captures non obligatoires,
- interdiction de passer son tour.