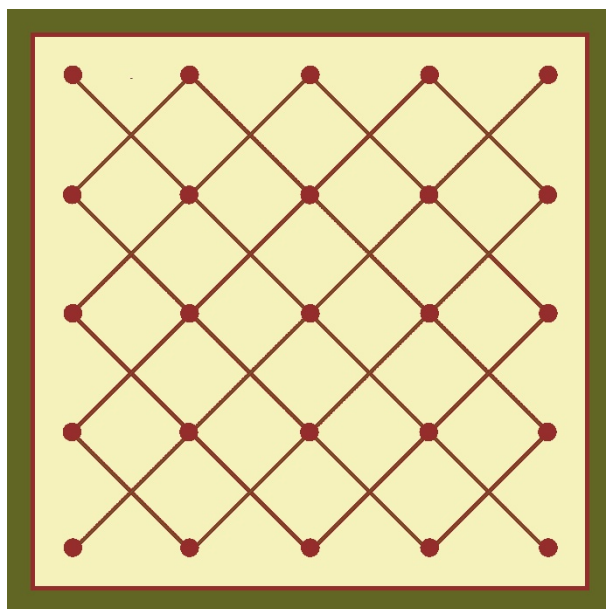


FIVE-FIELD KONO



Le *Five-Field Kono* est un jeu traditionnel coréen appartenant à la grande famille des jeux de « *kono* », de petits jeux de pions tracés sur des plateaux à lignes.

Appelé *o-pat-kono* par les locaux, ce jeu d'ancienneté incertaine fut consigné pour la première fois en Occident en 1895 par l'ethnographe américain Stewart Culin dans son ouvrage *Korean Games*.

Jeu de course et de repositionnement, il se joue sur une grille de vingt-cinq points où chaque camp cherche à faire migrer l'intégralité de ses pions jusqu'au camp adverse. Sa parenté avec des jeux comme le *Halma* ou les *dames chinoises*, qu'il aurait pu inspirer, témoigne de la richesse des traditions ludiques est-asiatiques.

But du jeu

Être le premier à faire traverser l'intégralité de ses pions jusqu'aux points de départ de l'adversaire.

Matériel

- Un tablier carré comportant **25 intersections** (Fig. 1)
- **7 pions clairs** (joueur 1)
- **7 pions foncés** (joueur 2)

Mise en place

Position de départ : Fig. 2

- Chaque joueur place cinq pions sur les cinq points de sa rangée de fond.
- Il place ses deux pions restants directement devant cette rangée, aux deux extrémités (coins gauche et droit).
- Les pions occupent les points d'intersection, et non les cases.
- Les joueurs conviennent qui commence.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour. À chaque tour, un joueur déplace un seul pion d'un point à un point voisin libre, en diagonale, vers l'avant ou vers l'arrière (Fig. 3).

Un pion ne peut jamais sauter par-dessus un autre pion, qu'il soit allié ou adverse. Il n'existe aucune prise dans ce jeu : Five-Field Kono est un pur jeu de traversée et de repositionnement.

Un point ne peut être occupé que par un seul pion à la fois, ce qui permet de bloquer les pions adverses en leur barrant la route.

Fin de partie et conditions de victoire

La partie se termine lorsqu'un joueur est parvenu à occuper, avec l'ensemble de ses pions, tous les points de départ de son adversaire.

Si aucun des deux joueurs ne parvient à faire progresser ses pions au-delà de ceux de l'autre, la partie peut être déclarée nulle d'un commun accord.

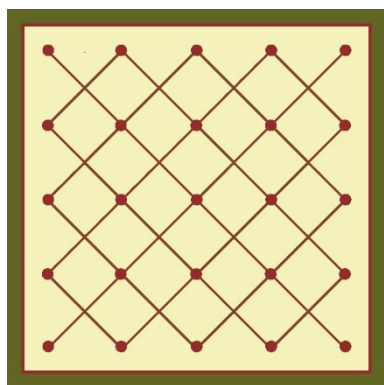


Fig. 1 : Plateau de FIVE-FIELD KONO

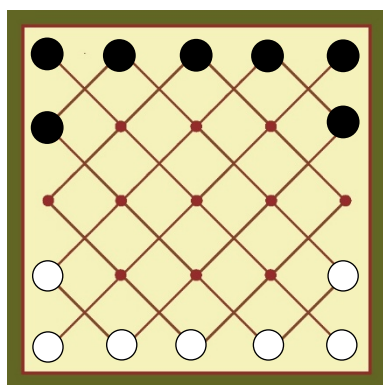


Fig. 2 : Position de départ

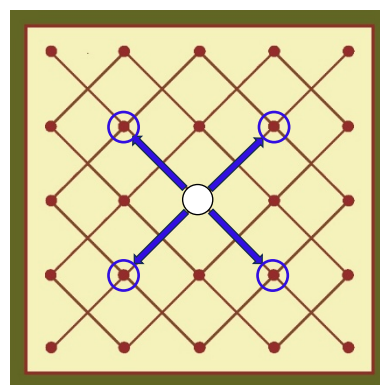


Fig. 3 : Possibilités de déplacements d'un pion