

O-PAT-KO-NO

KONO DE 5

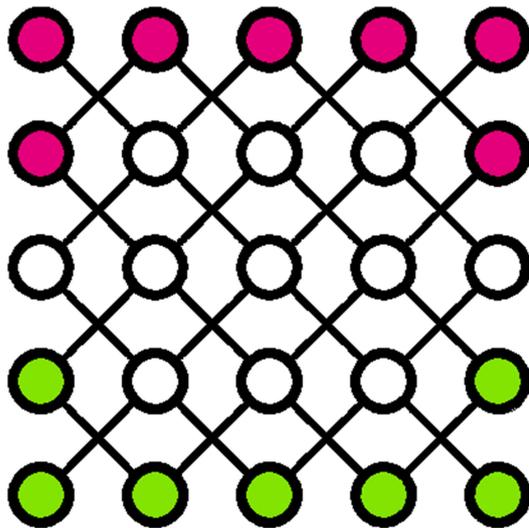
Presentación:

El Kono en tablero de cinco (O-pat-ko-no) es un juego tradicional de Corea. No se conoce bien su origen, aunque si era habitual a mediados del siglo pasado.

Los juegos del tipo Kono, del que hay distintas versiones según el tamaño del tablero y las reglas, se juegan en una cuadrícula formada por líneas horizontales y verticales, en esta modalidad por 5x5 líneas.

El Kono en tablero de cinco es un juego de Intercambio para dos jugadores, que disponen de siete fichas de distinto color que se colocan en las intersecciones de las líneas de una cuadrícula de 4x4 cuadrados.

Reglas del juego:



- Se parte con las fichas colocadas como en la imagen.
- Los movimientos son de una posición a una adyacente vacía, siempre en diagonal.
- Los movimientos pueden ser en cualquier dirección hacia adelante o hacia atrás. Si no se puede avanzar es obligatorio retroceder.
- No se puede saltar sobre una ficha sea propia o del contrario.
- En cada intersección sólo puede haber una ficha.
- Para impedir que un jugador bloquee al contrario, no dejando libre sus posiciones iniciales, se añade la regla de que un jugador gana si coloca sus fichas en todas las posiciones libres del contrario que haya en ese momento en el tablero, aunque no sean las siete.

Objetivo:

Colocar las fichas propias en las casillas iniciales del contrario.

Se puede descargar una versión para el ordenador en <http://www.zillions-of-games.com/cgi-bin/zilligames/submissions.cgi/94592?do=show;id=412>

O-PAT-KO-NO o KONO DE 5.
Asia

