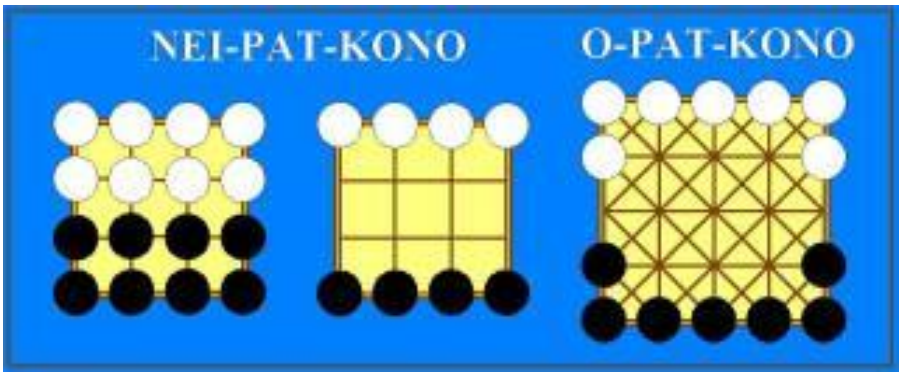
Пятипольное Коно. О-Пат-Коно.

Четырёхпольное Коно. Ней-пат-коно.

Коно – одна из многочисленных настольных игр, придуманных корейцами. Она представляет собой очень странную игровую систему. Корея, конечно, не остров, а полуостров, но тоже территория достаточно изолированная, и алькерк претерпел здесь весьма загадочную эволюцию. Впервые описал эту игру для европейцев в начале XX века известный знаток и популяризатор восточных игр шотландец Стюарт Кулин.

Различают Ней-пат-коно (Nei-pat-kono) – «Четырёхпольное коно», О-пат-коно (O-pat-kono) – «Пятипольное коно» и т.д. В четырёхпольное коно играют на самом простом поле – 4x4 перекрестья, диагонали отсутствуют.



* Система взятия в игре забавна, необычна и напоминает настольную чехарду: чтобы срубить фишку противника, фишка должна приземлиться на неё, перепрыгнув через другую, свою (при этом все три должны стоять вплотную на одной линии). Иначе говоря, перед тем, как рубить, нужно выстроить три фишки в ряд: две свои – одну чужую. Две отдельные фишки противников могут находиться на соседних перекрёстках без всякой угрозы друг для друга, главное не прозевать, когда появится третья. При рубке нельзя использовать «для опоры» фишку противника, только свою.

* Просто прыгнуть через фишку без взятия (свою или противника) фишка не может. И прыгнуть через две фишки на третью – тоже не может.

* За один ход можно срубить только одну фишку. Серия взятий в Коно не разрешена.

* Поскольку в начале партии свободного пространства на доске нет, в первый ход захват обязателен, далее – по желанию.

* Игрок, у которого осталась только одна фишка (или все фишки заперты), не может рубить и считается проигравшим.

В пятипольном Коно у противников по семь фишек, зато на доске прочерчены диагонали. Начальная расстановка другая, в середине доски есть свободное

пространство, и игра уже больше похожа на традиционные шашки, хотя в остальном правила прежние.