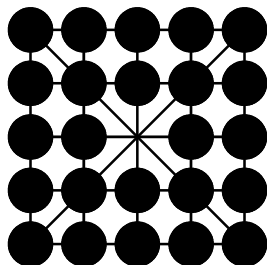


1 창살고누 ▶▶▶ 놀이 방법

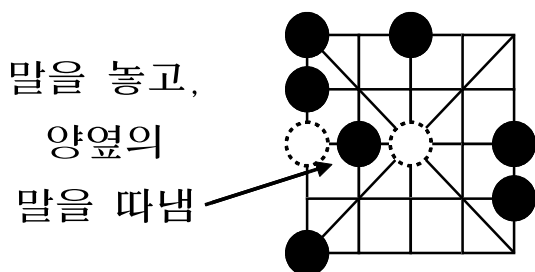
① <그림1>과 같이 말판을 그린 다음, 고누판의 가운데 교차점만 비워두고 24 개의 말을 놓습니다.



<그림1>

② 각자 말을 한 개씩 가지고 시작합니다.

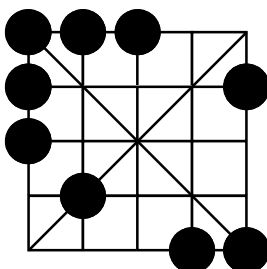
③ 서로 번갈아 가며 가지고 있는 말을 놓는데, 이 때 <그림2>와 같이 놓은 말 양옆에 있는 말 두 개를 가지고 갑니다.



<그림2>

④ 같은 방법으로 말을 두어 나가면서 자기가 땀 말은 자기의 것으로 만들고, 자기 차례가 돌아오면 다시 한 개를 놓으면서 좌우의 말 두 개를 가집니다.

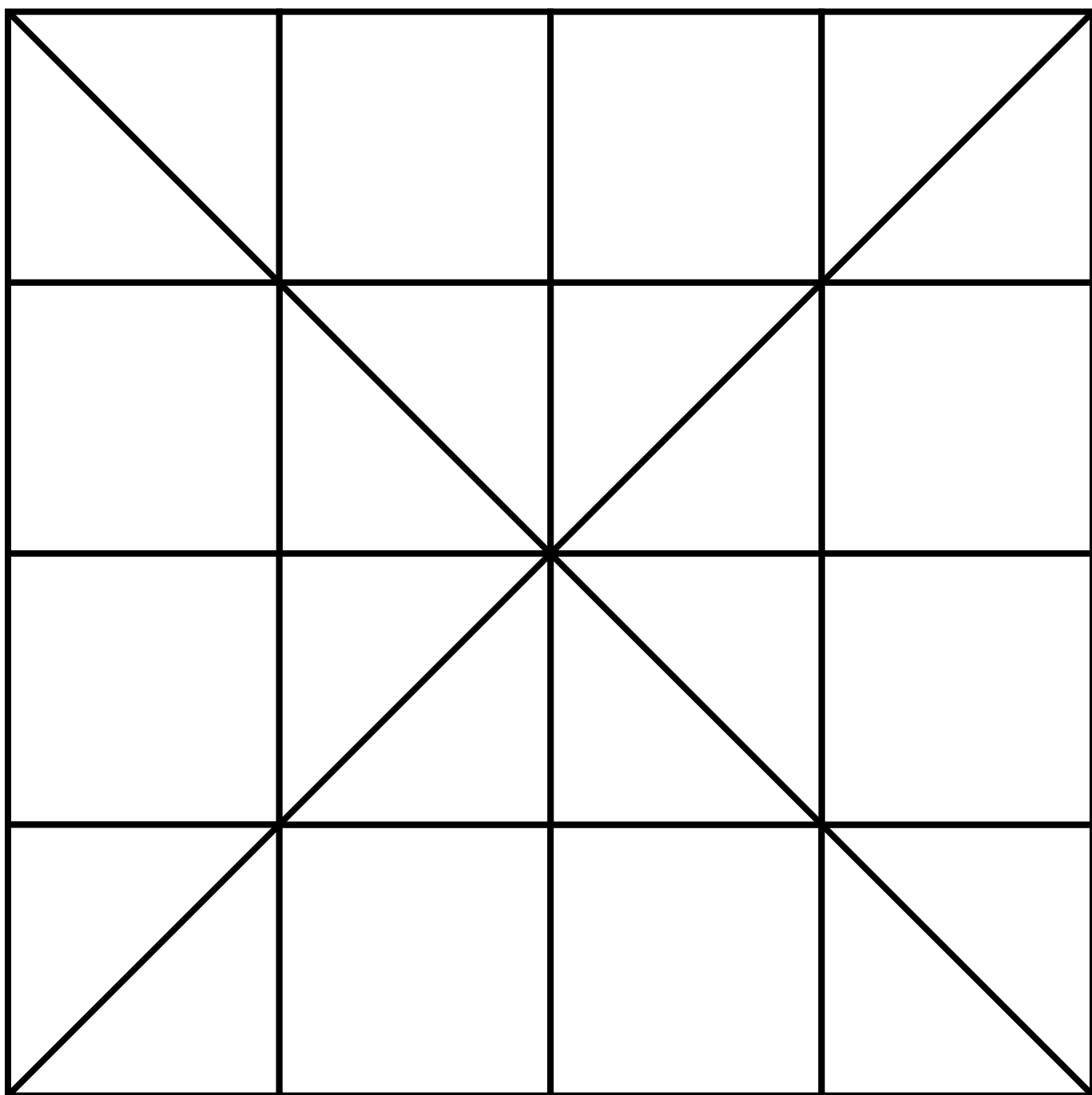
⑤ <그림3>과 같이 말을 놓아도 더 이상 땀 것이 없으면 땀 말 하나씩을 번갈아 놓습니다. 떼어낼 말이 생기면 다시 고누판에 있는 말을 떼어 가집니다.



<그림3>

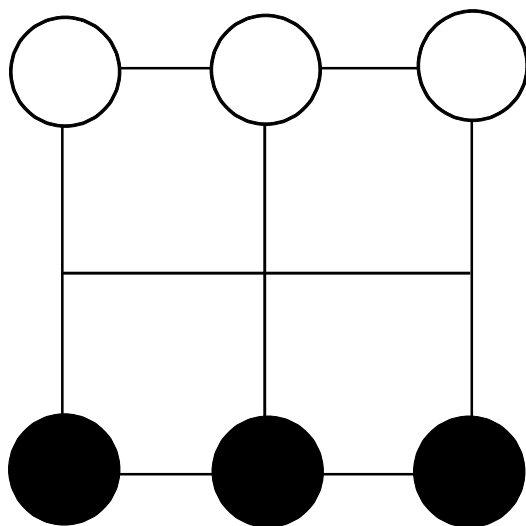
⑥ 말을 많이 가진 편이 이깁니다.

창살고누



2 받고누 ▶▶▶ 놀이 방법

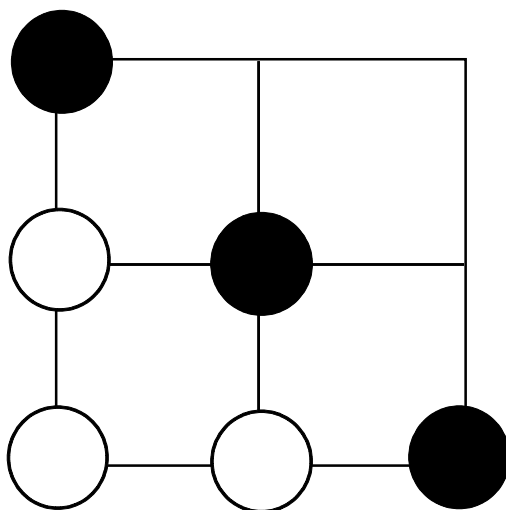
① <그림1>처럼 말을 놓습니다.



<그림1>

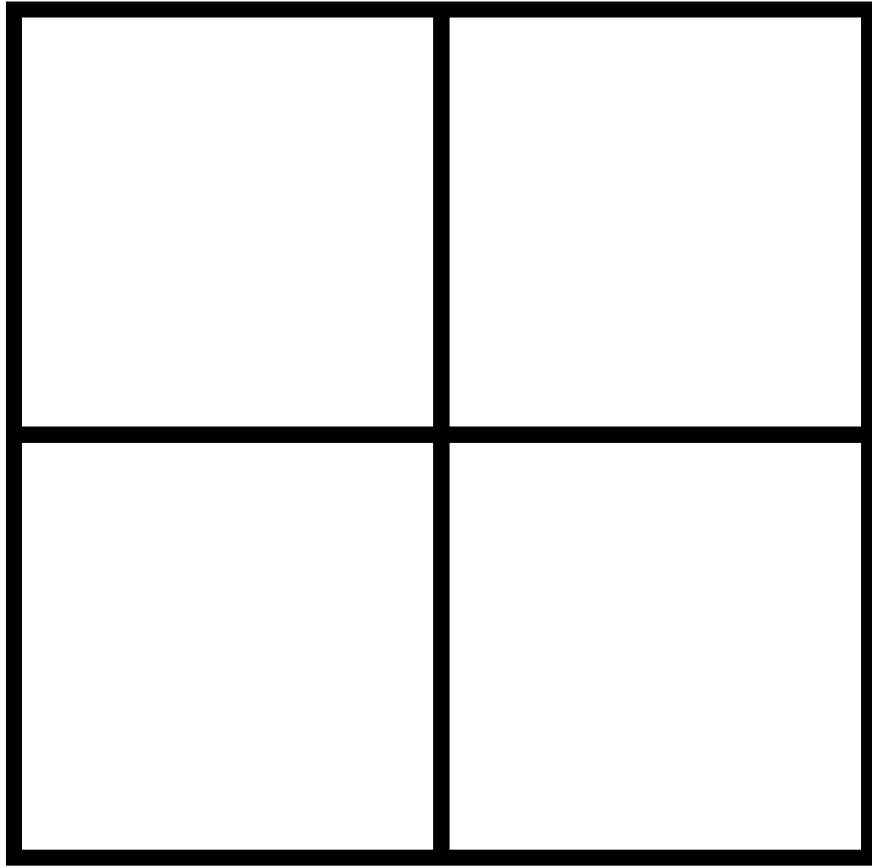
② 번갈아 가며 길을 따라 한 번에 한 칸씩 말을 움직입니다.

③ <그림2>와 같이 상대방의 말이 갈 곳이 없도록 길을 막아 버리면 이깁니다. (백이 더 이상 움직일 곳이 없기 때문에 흑이 이겼습니다)



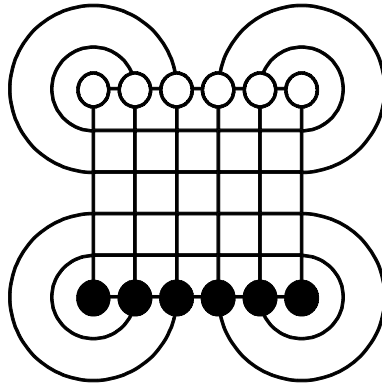
<그림2>

밭 고누



3 자전거고누 2 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말판을 그리고 말을 놓습니다.



<그림1>

② 줄고누와 같이 전후좌우로 한 칸씩 번갈아 움직입니다.

③ 상대의 말을 잡으려면 반드시 바퀴를 돌아야 합니다.

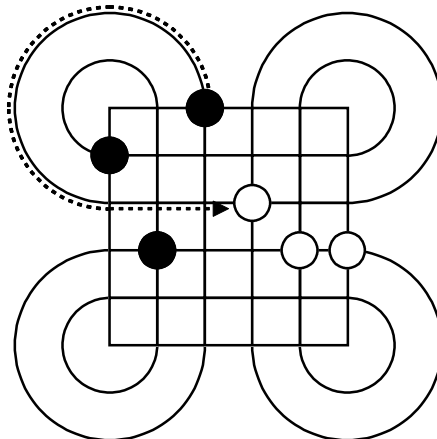
④ 바퀴를 돌 때에는 상대방의 말이든 자신의 말이든 바퀴 출구에 말이 없어야 합니다.

⑤ 바퀴를 돌아 나오면 직선 상으로 여러 칸을 계속 갈 수 있습니다.

⑥ 직선 상으로 가다가 다시 다른 바퀴의 입구를 돌아 나오면 계속해서 여러 칸을 직선으로 갈 수 있습니다. (멈추고 싶은 곳에서 멈춰도 됨)

⑦ 바퀴를 돌아 나올 때 직선 상에 자신의 말이 있으면 더 이상 전진하지 못하고 그 말 앞에서 멈추게 됩니다.

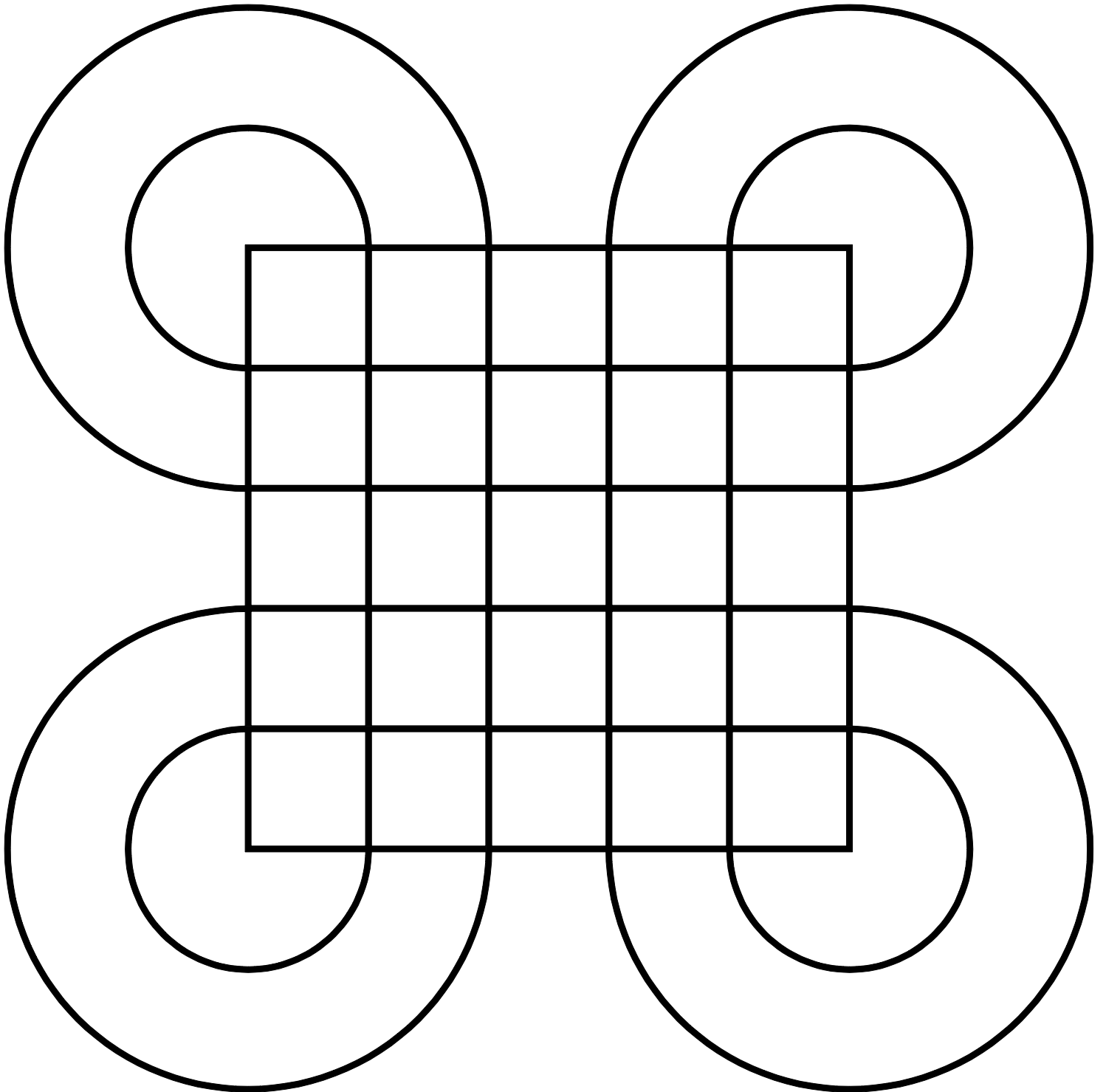
⑧ <그림2>와 같이 바퀴를 돌아 나올 때 직선 상에 상대방의 말이 있으면 그 말을 따낼 수 있습니다.



<그림2>

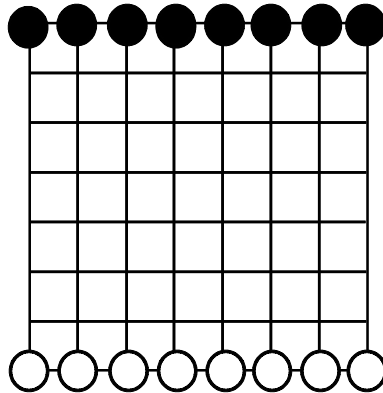
⑨ 상대방의 말을 모두 따내면 이깁니다.<그림2>

자전거고누 2



4 팔팔고누 ▶▶▶ 놀이 방법

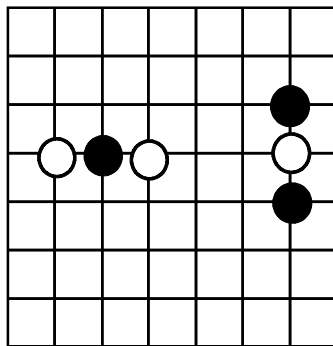
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 번갈아 가며 가로나 세로로 길을 따라서 말을 움직입니다. 이 때 다른 말이 걸리지 않으면 몇 칸이든 얼마든지 이동할 수 있습니다.

③ 말을 이동하다가 <그림2>와 같이 가로나 세로로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

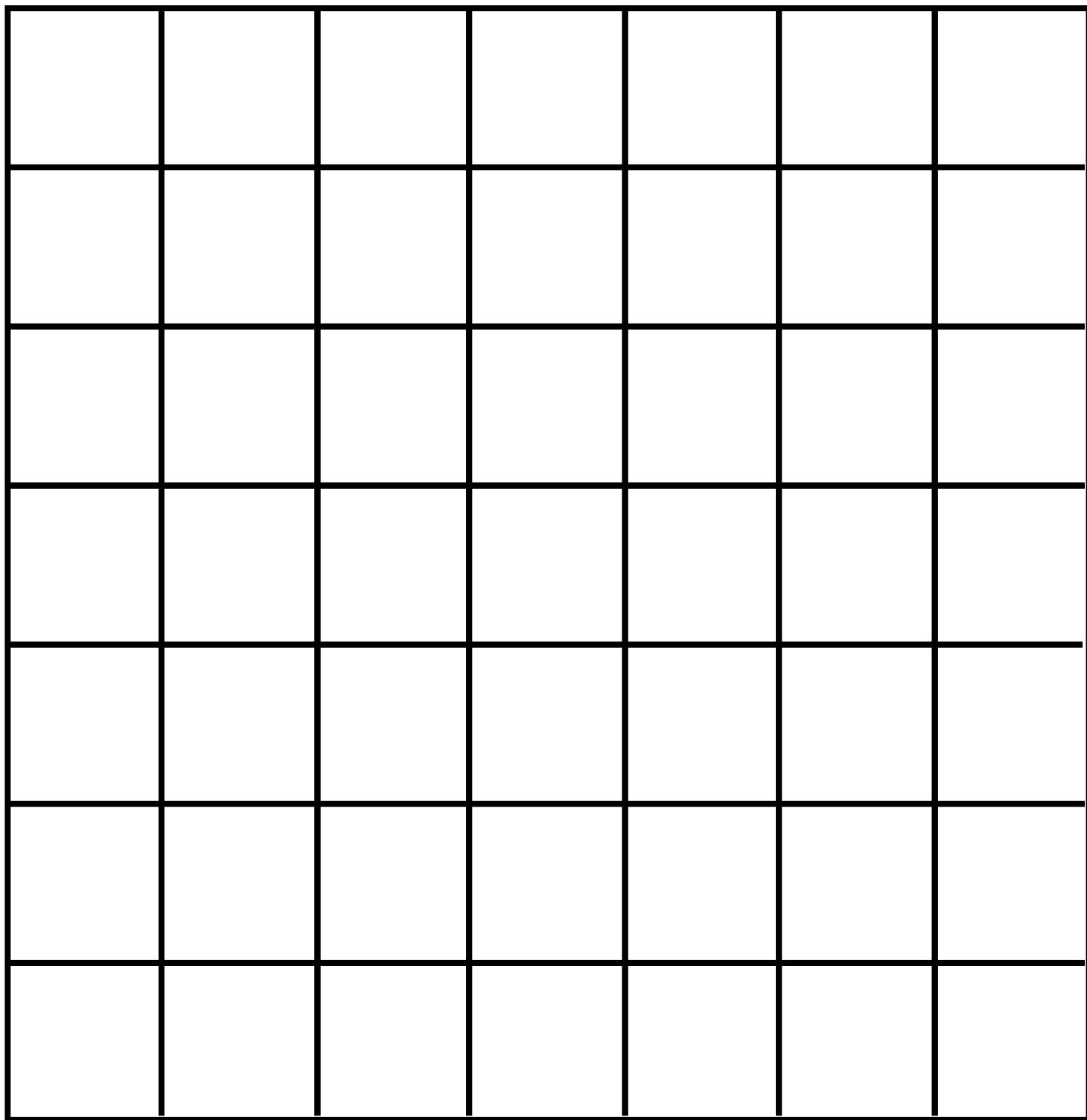


<그림2>

④ 자기 말 사이에 상대방 말이 둘 이상 들어간 경우는 상대방 말을 따낼 수 없습니다.

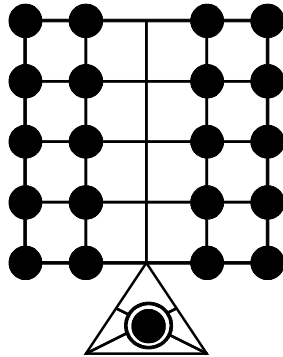
⑤ 먼저 상대방 말7개를 잡는 사람이 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

팔팔 고누



5 왕고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말판을 그리고, 왕 하나와 졸 20개를 놓습니다.



<그림1>

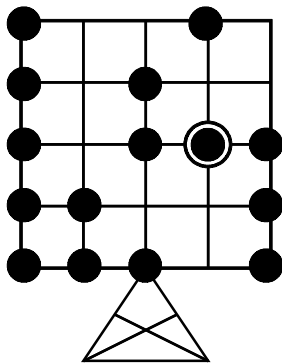
② 한사람은 왕을 다른 사람은 졸을 가지고 놀이를 시작합니다.

③ 왕은 앞에 말이 없으면 일직선상으로 얼마든지 이동할 수 있습니다.

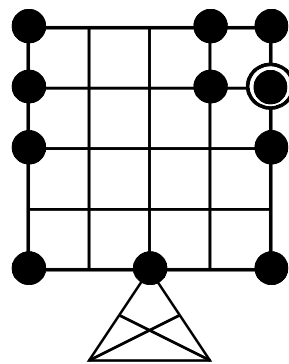
④ 졸은 길을 따라 한 칸씩 움직입니다.

⑤ 왕은 <그림2>와 같이 자기의 좌우에 작은 말이 한 개씩 있으면 그 말을 따 먹을 수 있습니다.

⑥ 졸은 왕을 따라다니다가 <그림3>과 같이 왕을 움직이지 못하게 만듭니다.



<그림2>

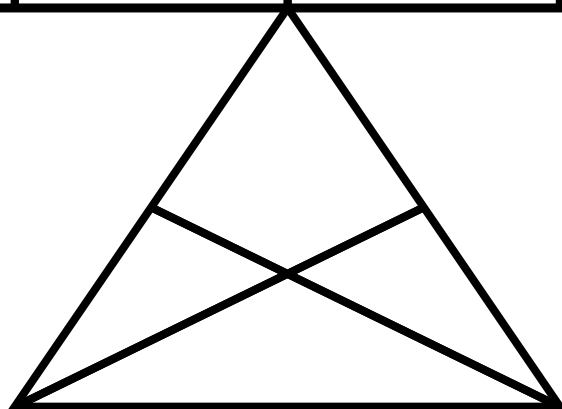
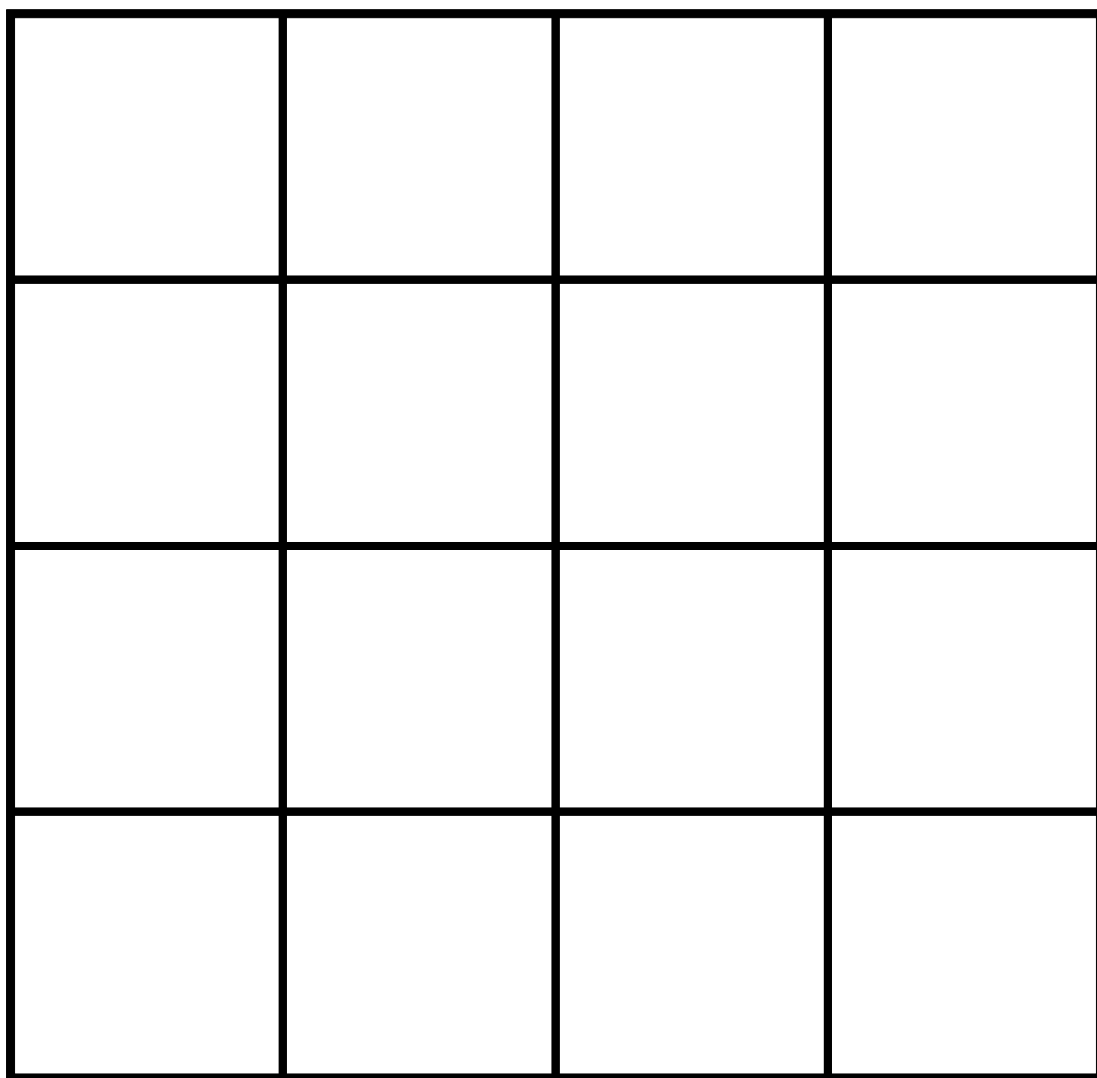


<그림3>

⑦ 왕고누에서는 왕이 하나이므로 왕에게 특별한 권리가 있습니다. 왕은 잡을 것이 없고 갈 길이 막혔을 때 기회를 얻기 위해 그 자리에서 세차례 쉴 수도 있고, 아무 곳이나 유리한 지점에 세 번 건너뛸 수 있습니다.

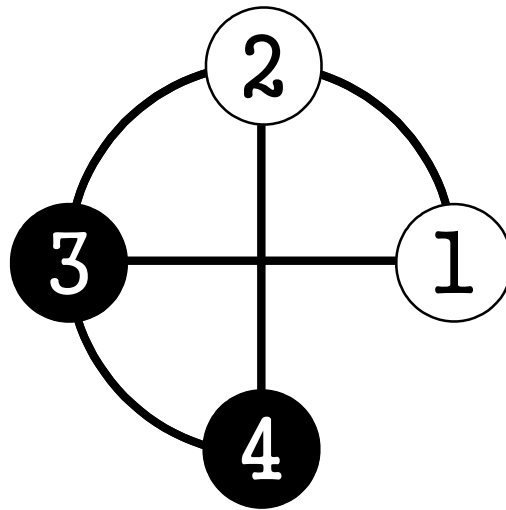
⑧ 왕이 졸을 다 떼면 왕을 가진 사람이 이기고, 졸이 왕을 움직이지 못하게 하면 졸을 가진 사람이 이깁니다.

왕 고누



6 우물고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>처럼 말을 놓습니다.

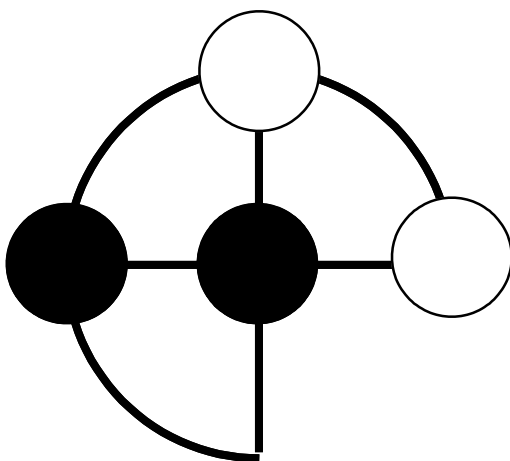


<그림1>

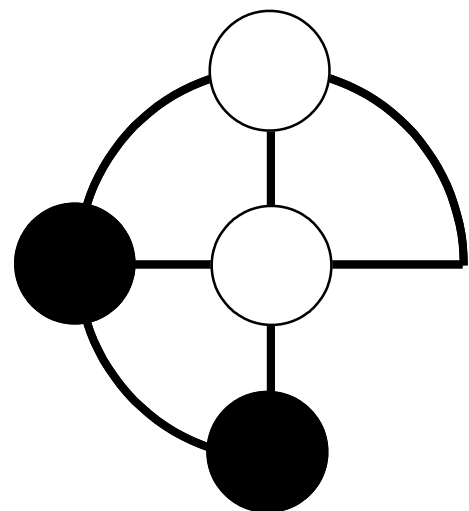
② 선을 따라 한 번에 한 칸씩 말을 움직일 수 있습니다.

③ 맨 처음 시작할 때는 1과 4는 움직일 수 없고, 2와 3을 움직여야 합니다. 그 이유는 이 말들을 먼저 움직이면 길이 막혀 더 이상 고누놀이를 할 수 없게 되기 때문입니다.

④ 번갈아 말을 움직이다가 상대방 말을 한쪽에 몰아놓고 아래 그림처럼 길을 막아버리면 이깁니다. <그림2>는 흑이 이긴 것이고, <그림3>은 백이 이긴 것입니다.

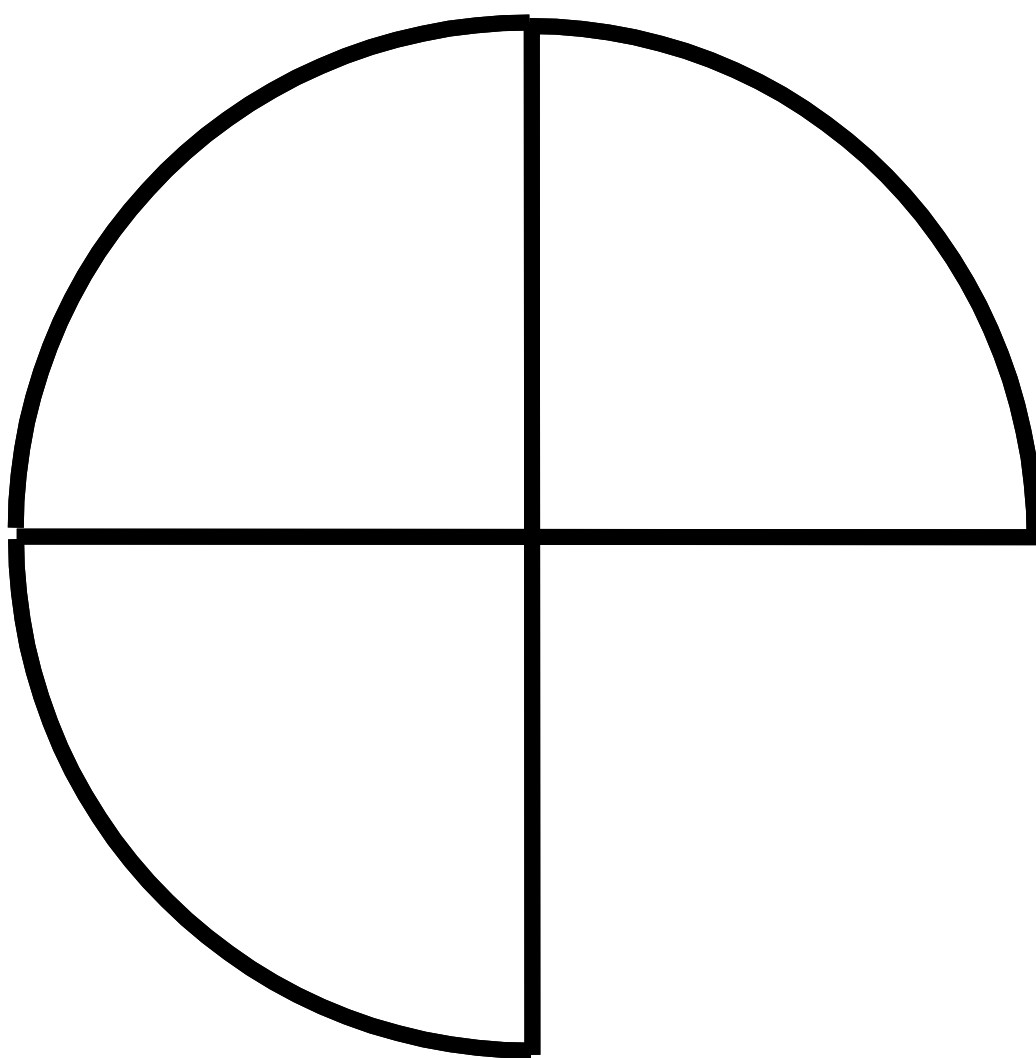


<그림2>



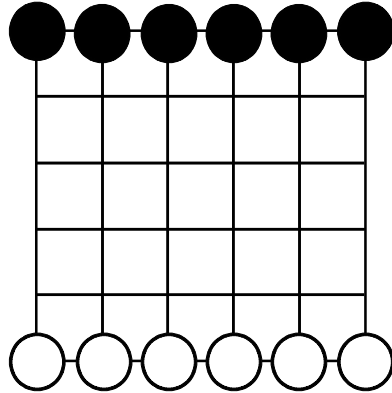
<그림3>

우물고누



7 여섯줄 고누 ▶▶▶ 놀이 방법

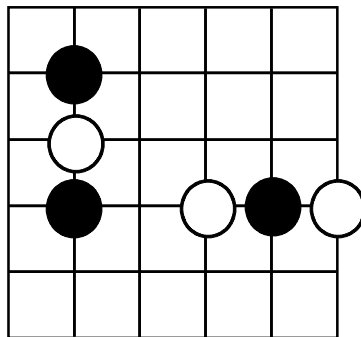
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 번갈아 가며 가로나 세로로 길을 따라서 말을 움직입니다. 이 때 다른 말이 걸리지 않으면 몇 칸이든 얼마든지 이동할 수 있습니다.

③ 말을 이동하다가 <그림2>와 같이 가로나 세로로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)



<그림2>

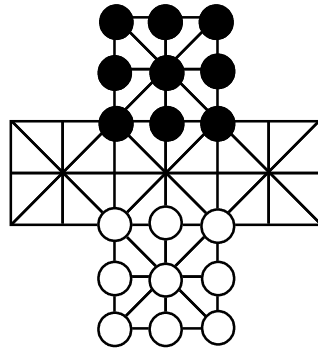
④ 자기 말 사이에 상대방 말이 둘 이상 들어간 경우는 상대방 말을 따낼 수 없습니다.

⑤ 상대방 말을 한 개 남기고 다 따내면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

여섯 줄 고누

8 십자고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.

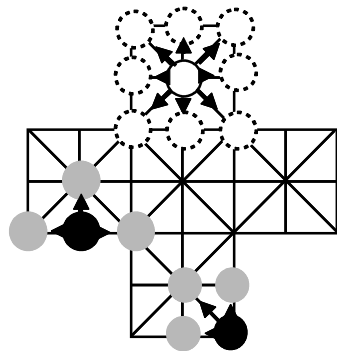


<그림1>

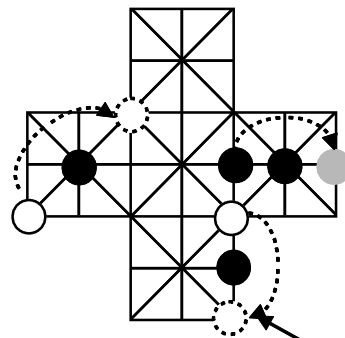
② 서로 번갈아 가며 1번씩 말을 움직입니다.

③ 말은 <그림2>처럼 선을 따라 전후좌우 혹은 대각선으로 한 칸씩 갈 수 있습니다.

④ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림2>

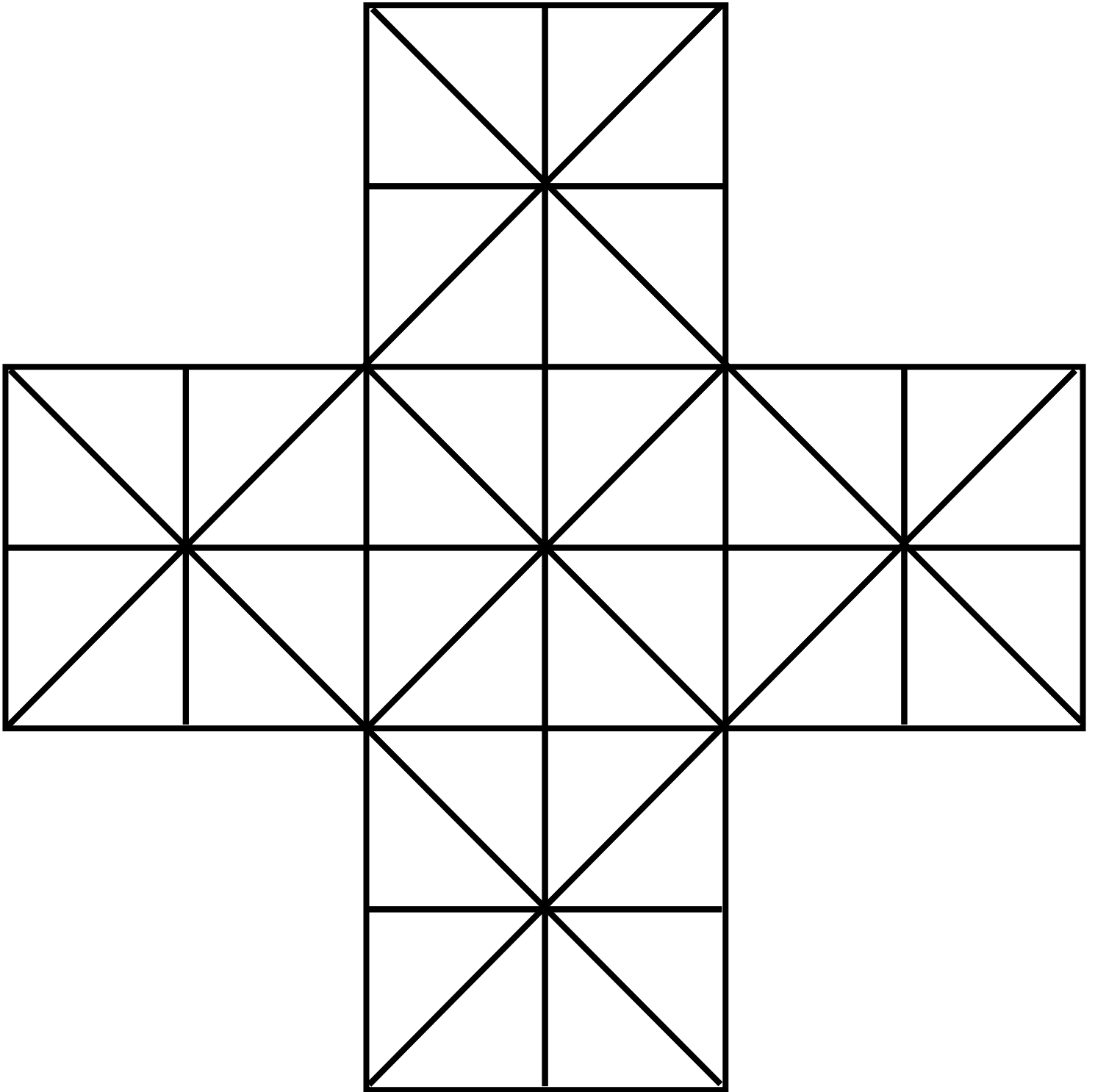


<그림3> 흑돌이 따먹힘

⑤ 자신의 말이나 상대방 말을 뛰어넘은 다음에 계속해서 넘어갈 말이 있는 경우에 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다. 이 때 넘어간 상대의 말은 모두 따먹습니다.

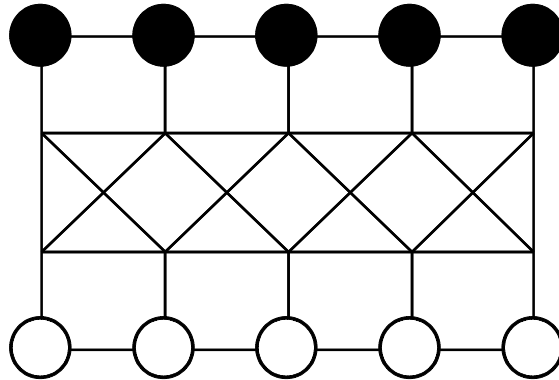
⑥ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

십자고누



9 사다리고누2 ▶▶▶ 놀이 방법

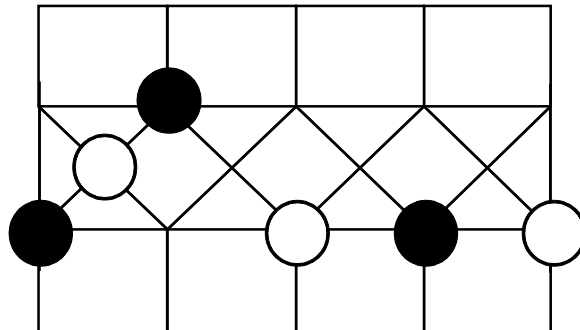
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 번갈아 가며 가로나 세로로 길을 따라서 말을 움직입니다. 이 때 다른 말이 걸리지 않으면 몇 칸이든 얼마든지 이동할 수 있습니다.

③ 말을 이동하다가 <그림2>와 같이 가로나 세로로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

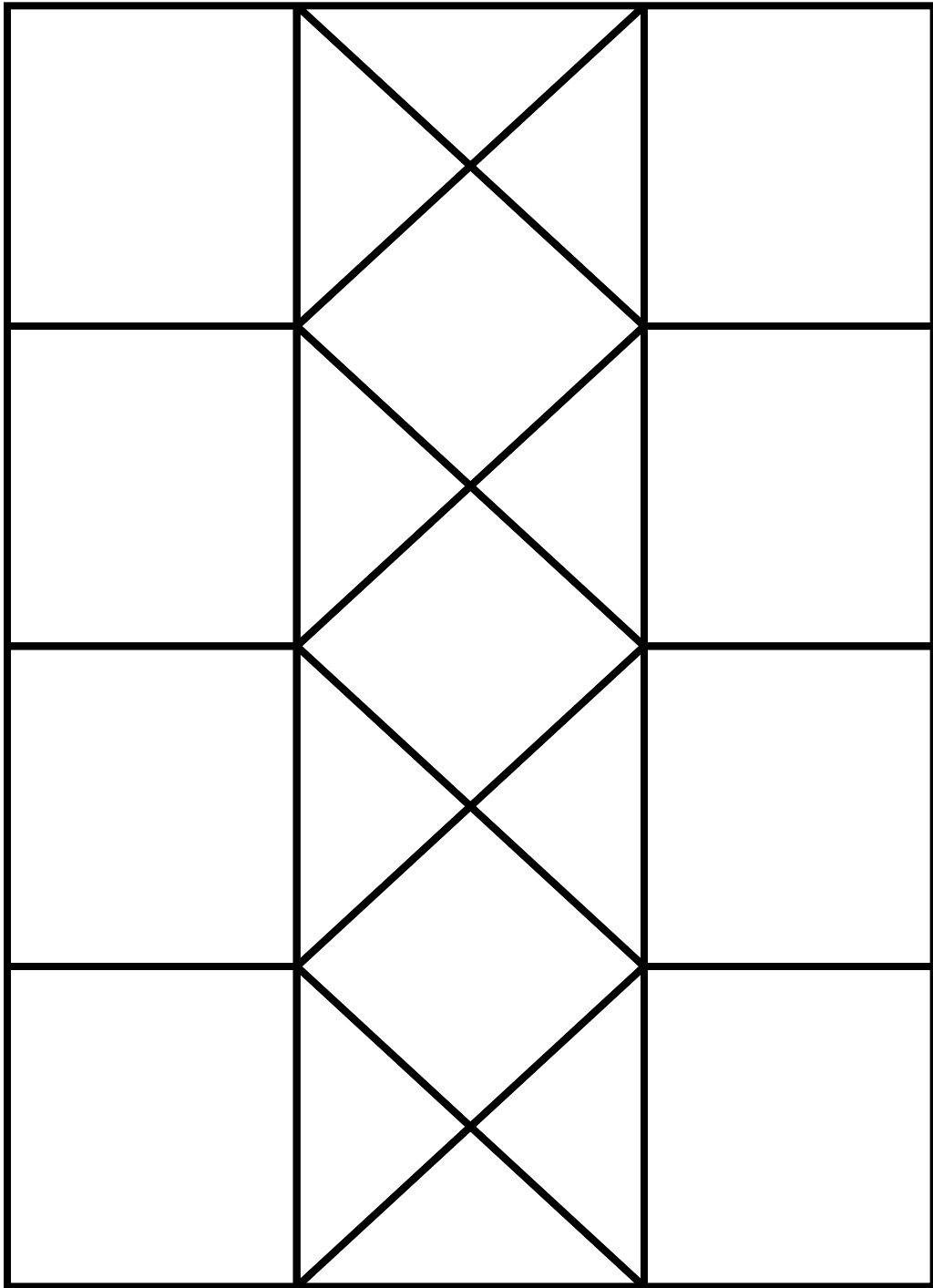


<그림2>

④ 자기 말 사이에 상대방 말이 둘 이상 들어간 경우는 상대방 말을 따낼 수 없습니다.

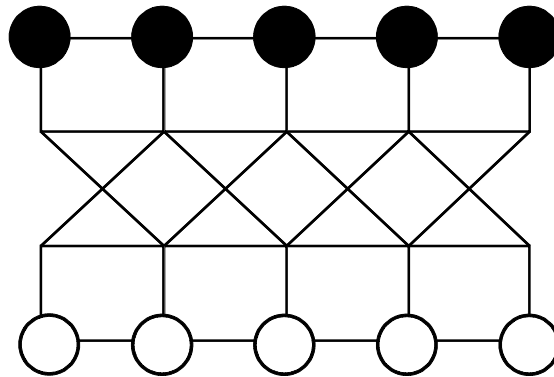
⑤ 상대방 말을 한 개 남기고 다 따내면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

사다리 고누 2



10 사다리고누 1 ▶▶▶ 놀이 방법

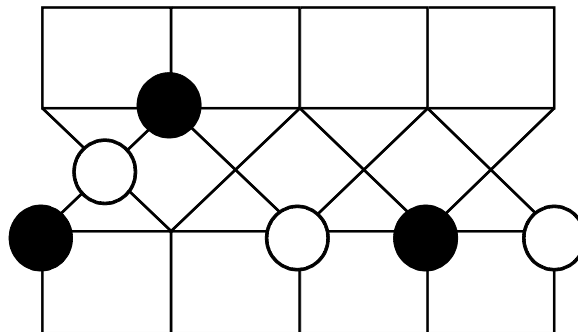
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 번갈아 가며 가로나 세로로 길을 따라서 말을 움직입니다. 이 때 다른 말이 걸리지 않으면 몇 칸이든 얼마든지 이동할 수 있습니다.

③ 말을 이동하다가 <그림2>와 같이 가로나 세로로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

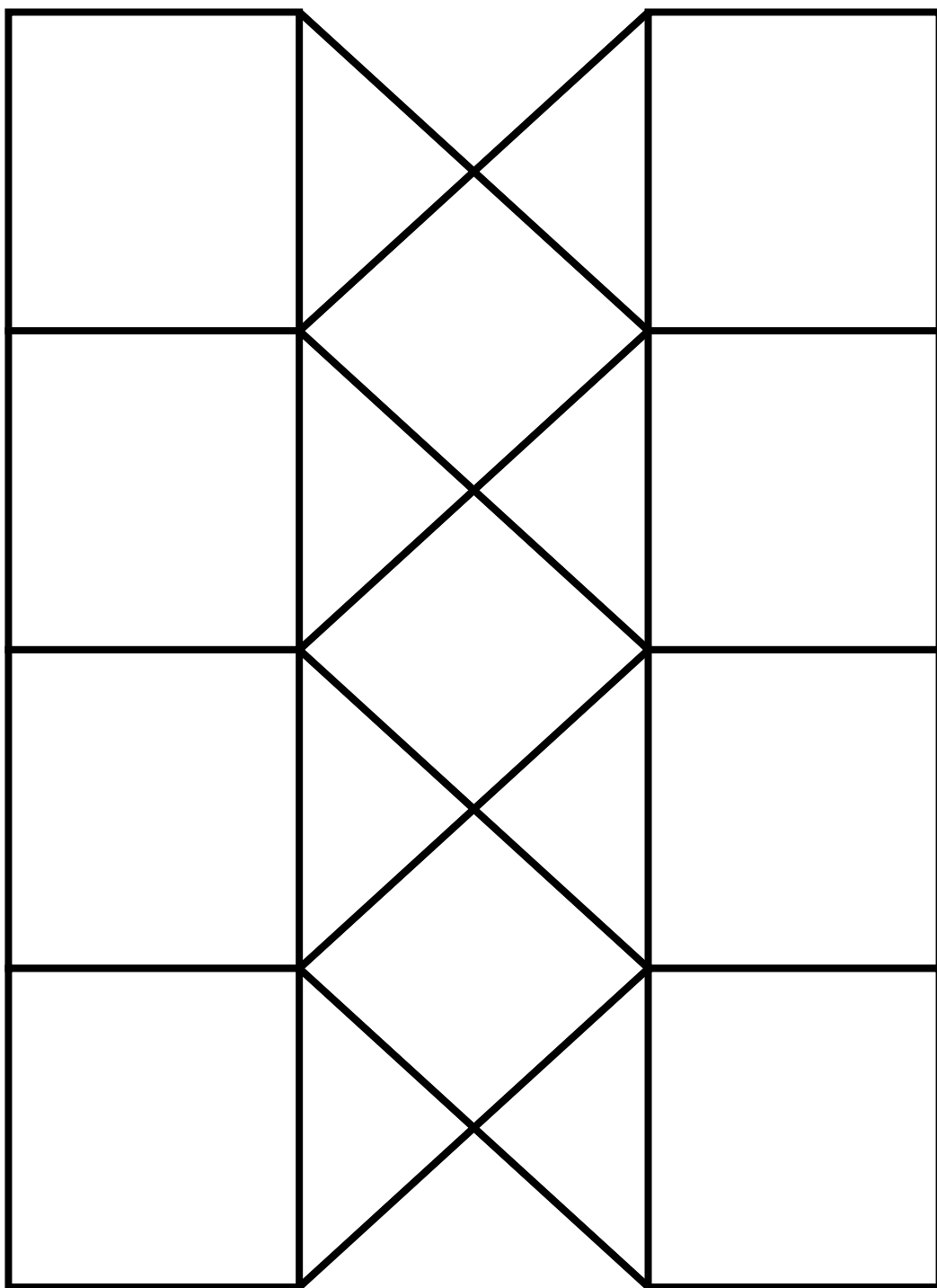


<그림2>

④ 자기 말 사이에 상대방 말이 둘 이상 들어간 경우는 상대방 말을 따낼 수 없습니다.

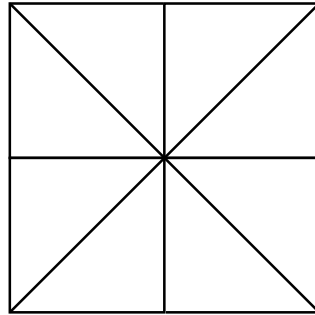
⑤ 상대방 말을 한 개 남기고 다 따내면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

사다리 고누 1



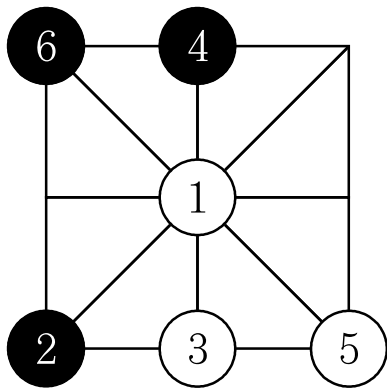
11 사방고누 ▶▶▶ 놀이 방법

- ① <그림1>과 같이 말판을 그리고 흑돌과 백돌 각각 4개씩을 준비합니다.

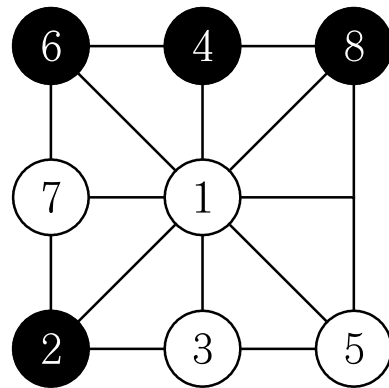


<그림1>

- ② <그림2>와 같이 두 사람이 번갈아 가며 교차점에 돌을 놓습니다.
 ③ 말을 번갈아 두어가다가 <그림3>과 같이 먼저 말판의 가로나 세로, 대각선에 3개의 말을 한 줄로 늘어놓으면 이깁니다.

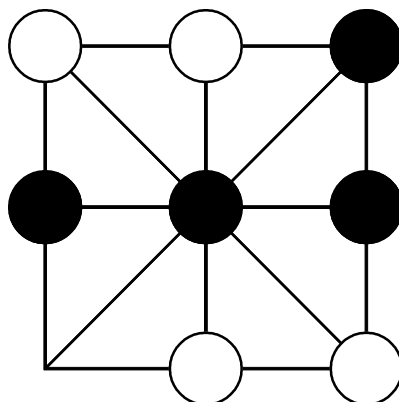


<그림2>



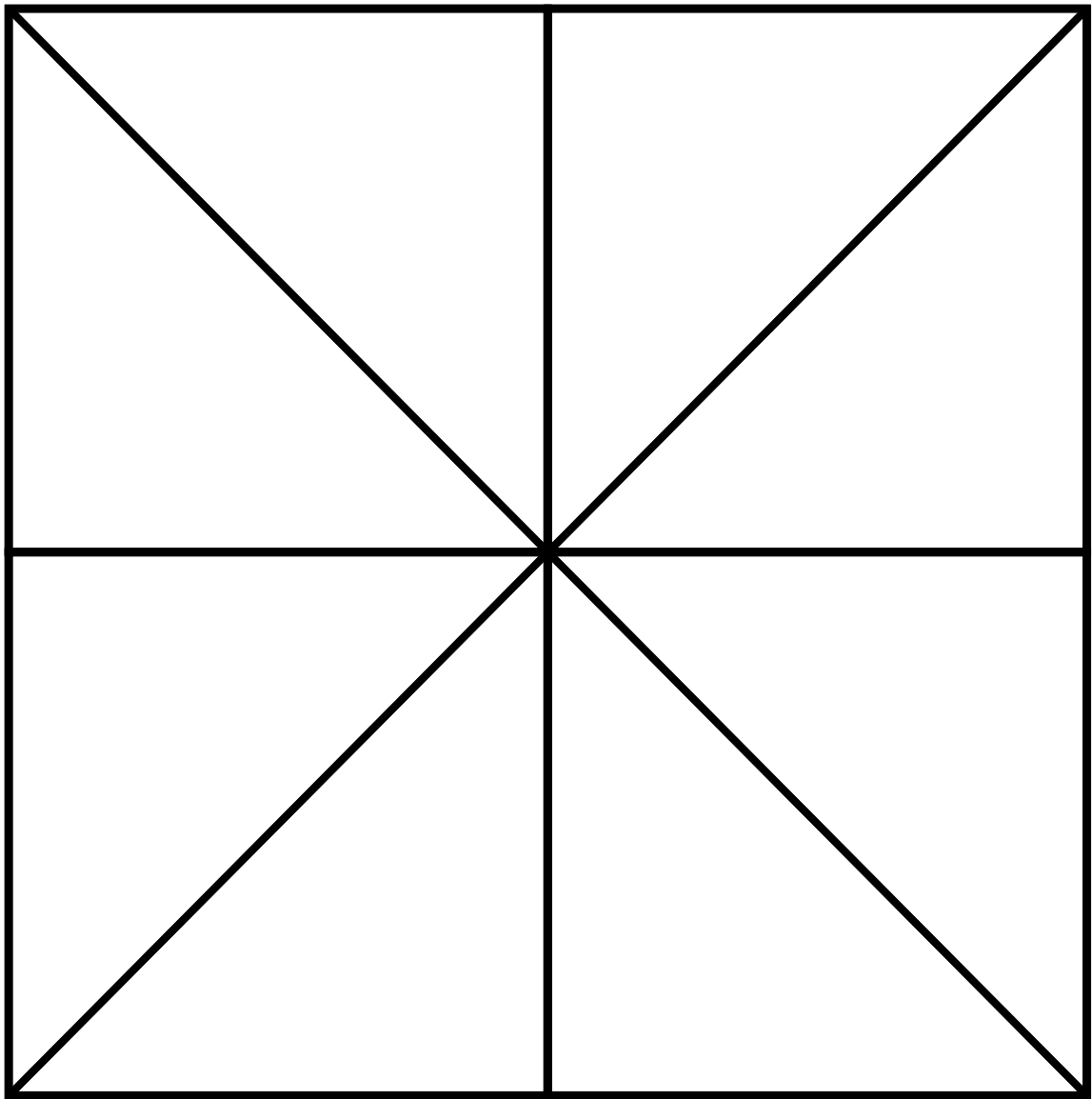
<그림3>

- ④ 두 사람의 말 8개가 모두 판 위에 놓이도록 승부가 나지 않으면, 이제는 번갈아 가며 빈 점으로 자기의 말을 한번에 한 칸씩 옮겨줍니다.
 ⑤ 이렇게 옮겨다니다가 자기 말 3개를 먼저 <그림4>와 같이 나란히 놓는 사람이 이깁니다. (흑말 3개가 한 줄이 되었으므로 흑이 이겼습니다)



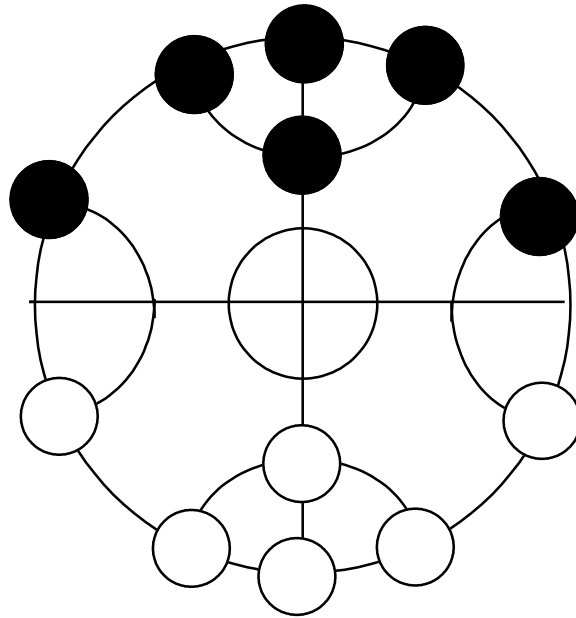
<그림4>

사방고누



12 포위고누 ▶▶▶ 놀이 방법

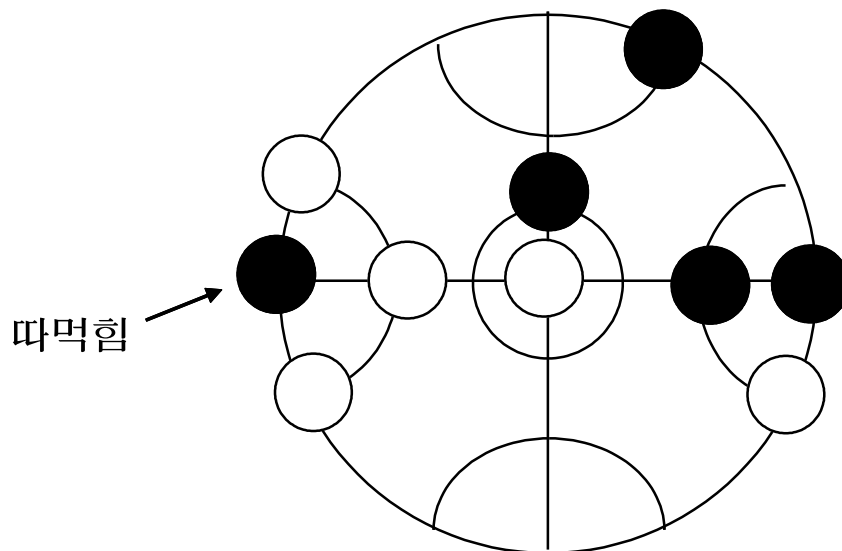
① <그림1>과 같이 말판을 그리고 각각 6개의 말을 말판에 놓습니다.



<그림1>

② 순서를 정하고 길을 따라 한 칸씩 번갈아 가며 말을 둡니다.

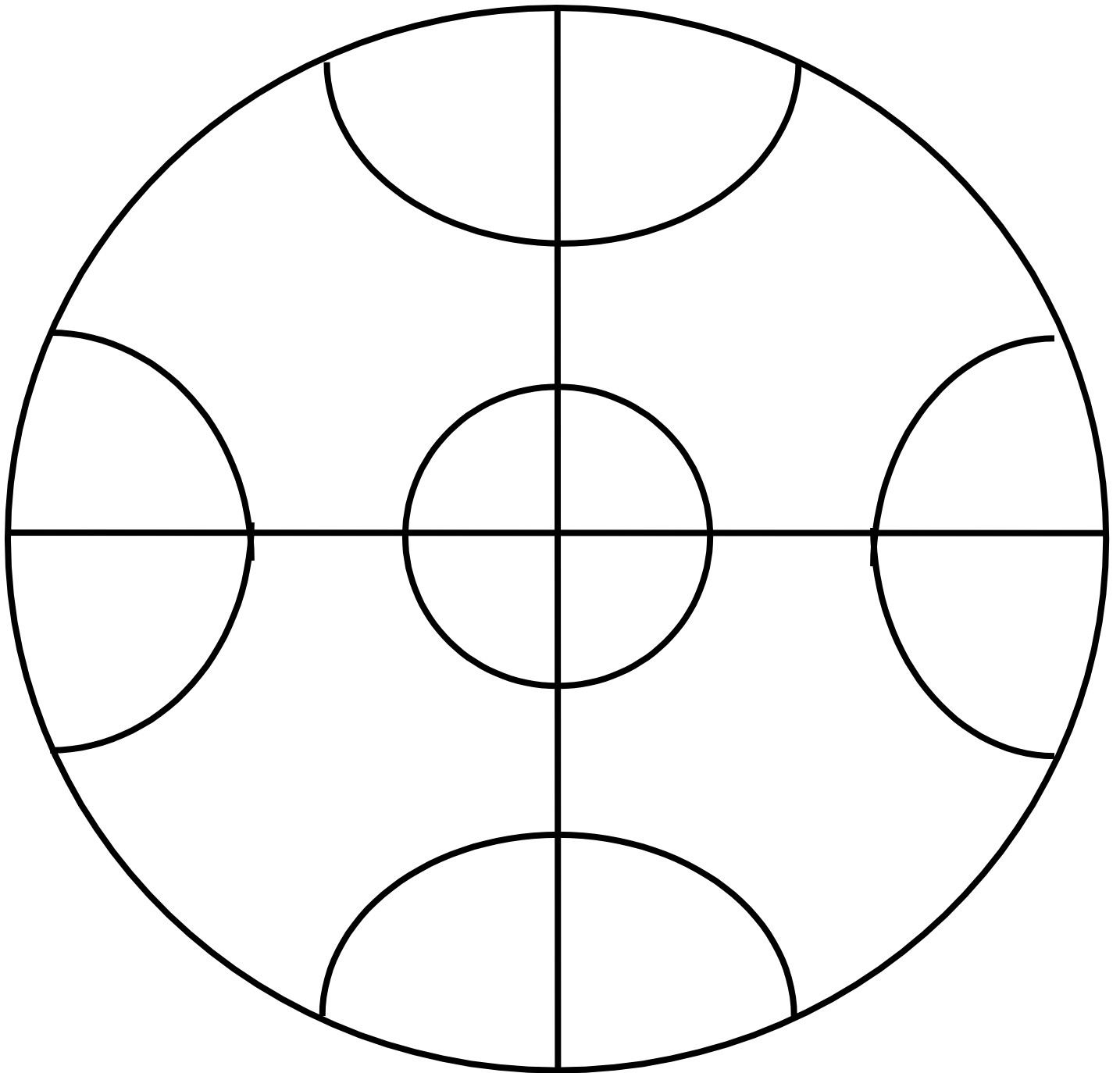
③ <그림2>와 같이 상대방 말을 포위하여 움직이지 못하게 하면 그 말을 따먹습니다.



<그림2>

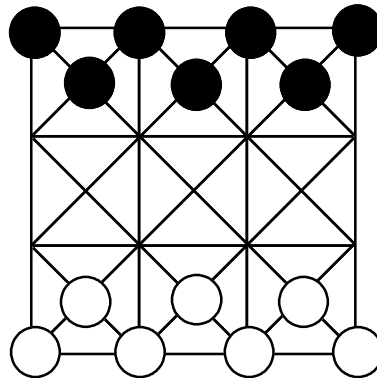
④ 상대방 말이 두 개 남으면 이깁니다. (두 개로는 포위할 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

포위고누



13 문살고누 2 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.

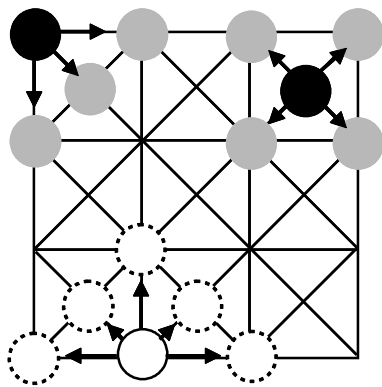


<그림1>

② 서로 번갈아 가며 1번씩 말을 움직입니다.

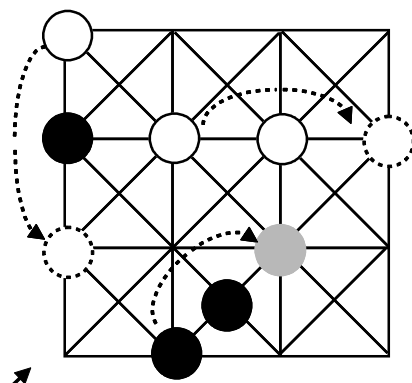
③ 말은 <그림2>처럼 선을 따라 전후좌우 혹은 대각선으로 한 칸씩 갈 수 있습니다.

④ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림2>

흑돌이
따먹힘

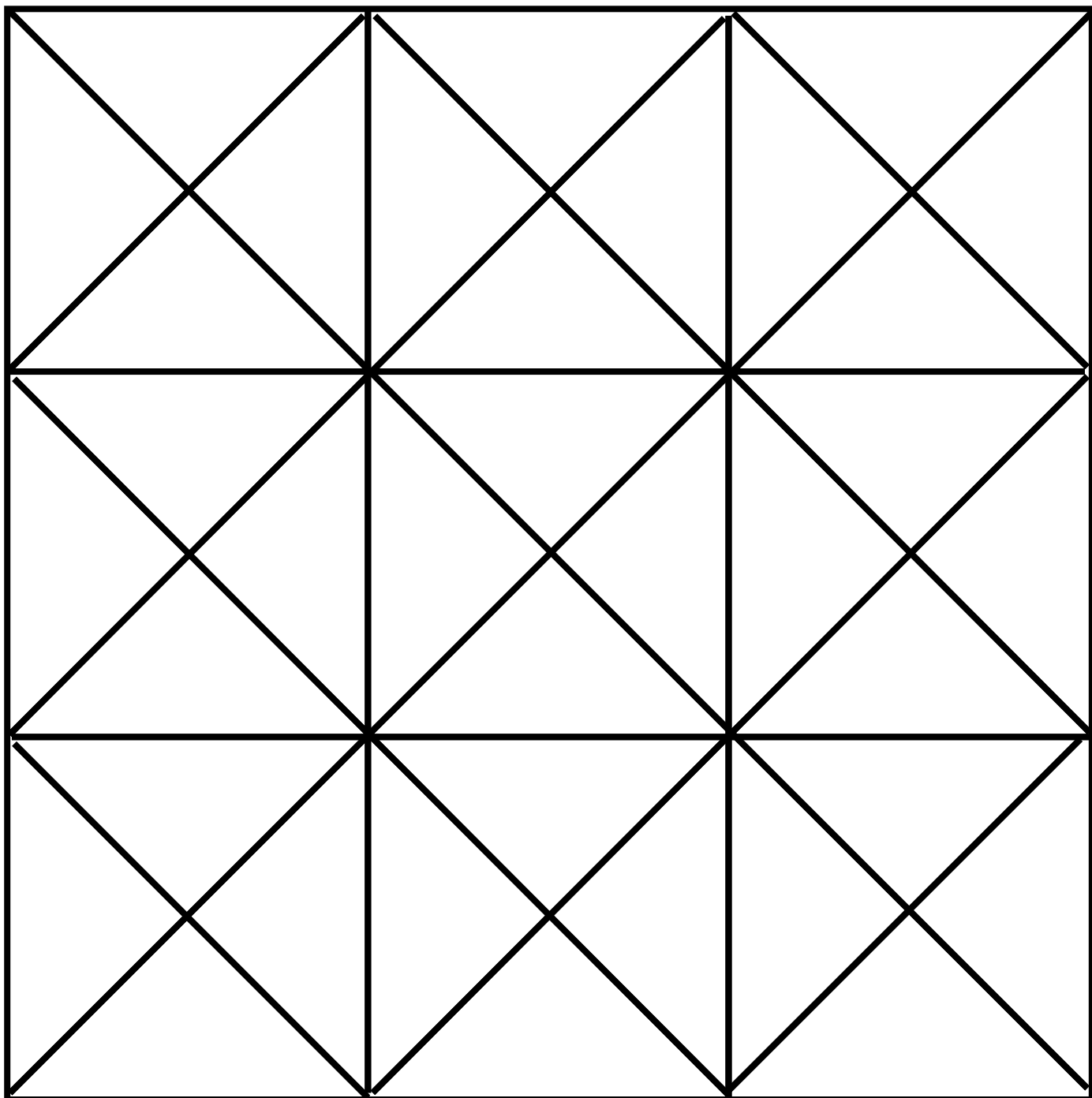


<그림3>

⑤ 자신의 말이나 상대방 말을 뛰어넘은 다음에 계속해서 넘어갈 말이 있는 경우에 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다. 이 때 넘어간 상대의 말은 모두 따먹습니다.

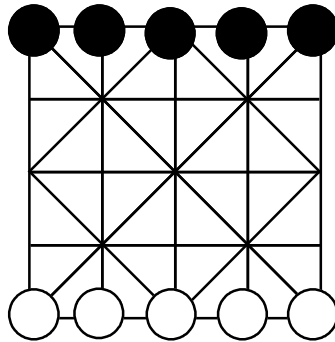
⑥ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

문살고누 2



14문살고누 1 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.

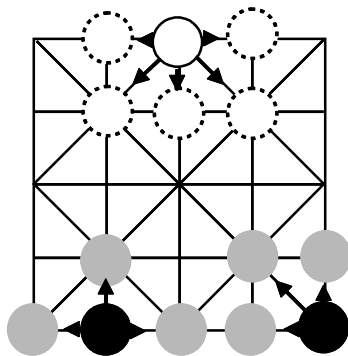


<그림1>

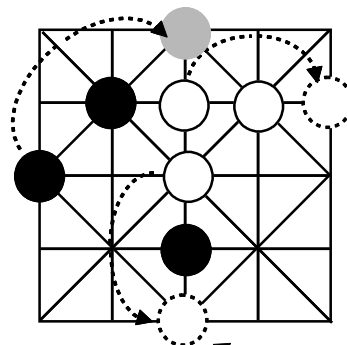
② 서로 번갈아 가며 1번씩 말을 움직입니다.

③ 말은 <그림2>처럼 선을 따라 전후좌우 혹은 대각선으로 한 칸씩 갈 수 있습니다.

④ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림2>

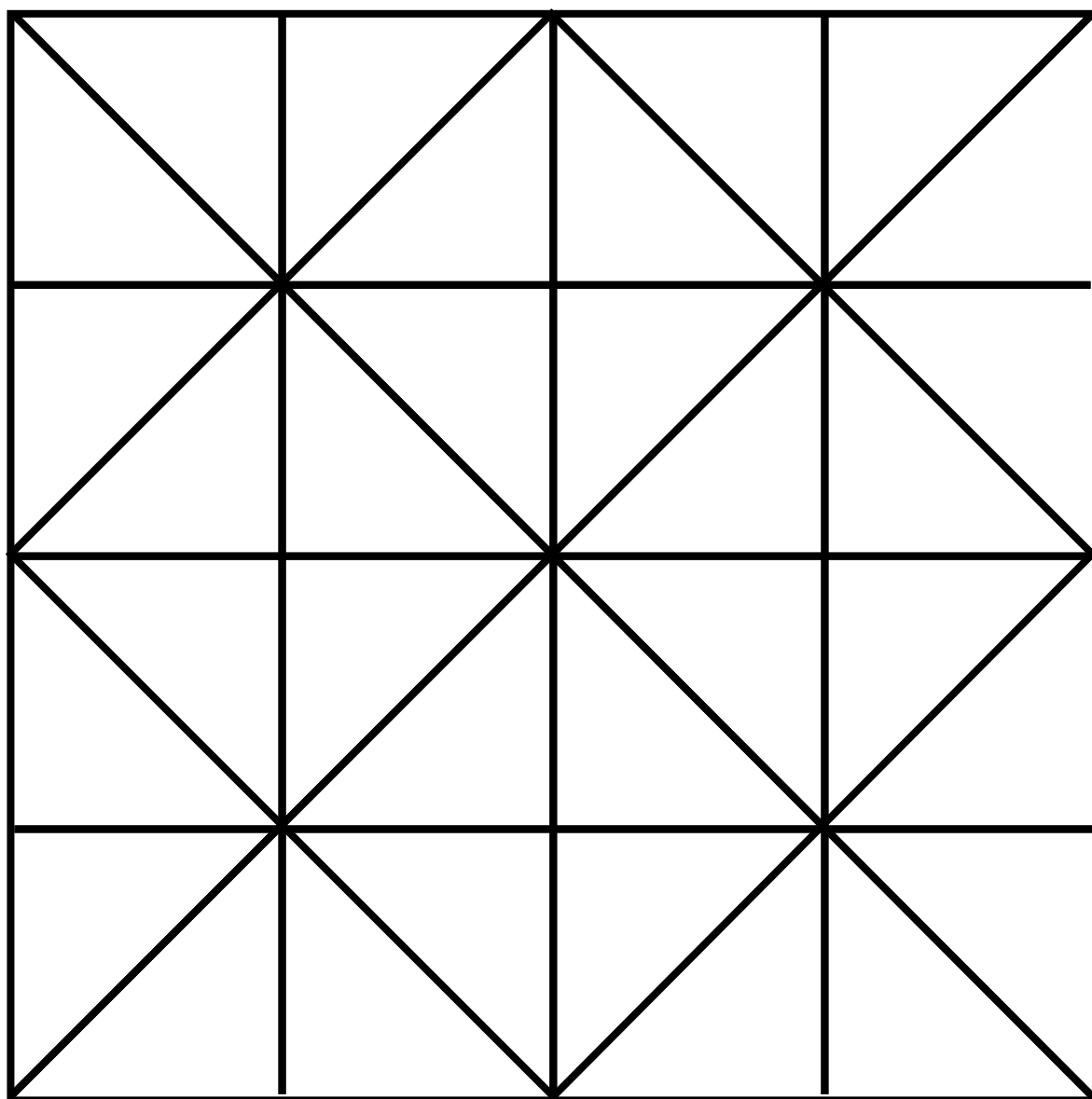


<그림3> 흑돌이 따먹힘

⑤ 자신의 말이나 상대방 말을 뛰어넘은 다음에 계속해서 넘어갈 말이 있는 경우에 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다. 이 때 넘어간 상대의 말은 모두 따먹습니다.

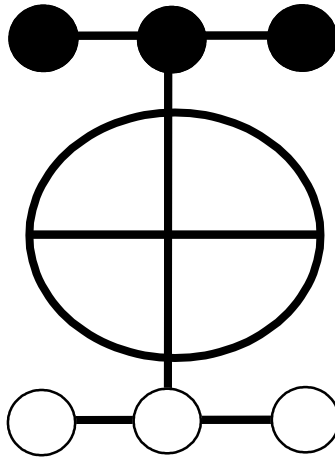
⑥ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

문살고누 1



15 호박고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>처럼 말을 놓습니다.



<그림1>

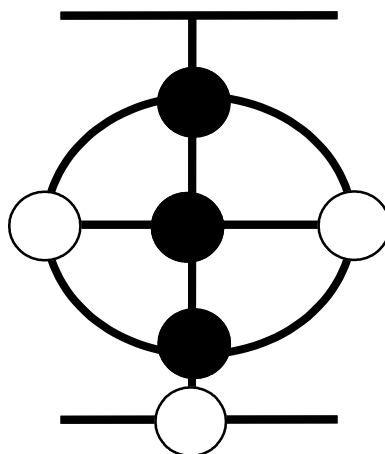
② 선을 따라 번갈아 한 칸씩 말을 움직입니다.

③ 자기 집(처음 말을 놓았던 곳)에서 한 번 나온 말은 다시 돌아갈 수 없습니다.

④ 남의 집에 들어간 말도 돌아 나올 수 없습니다.

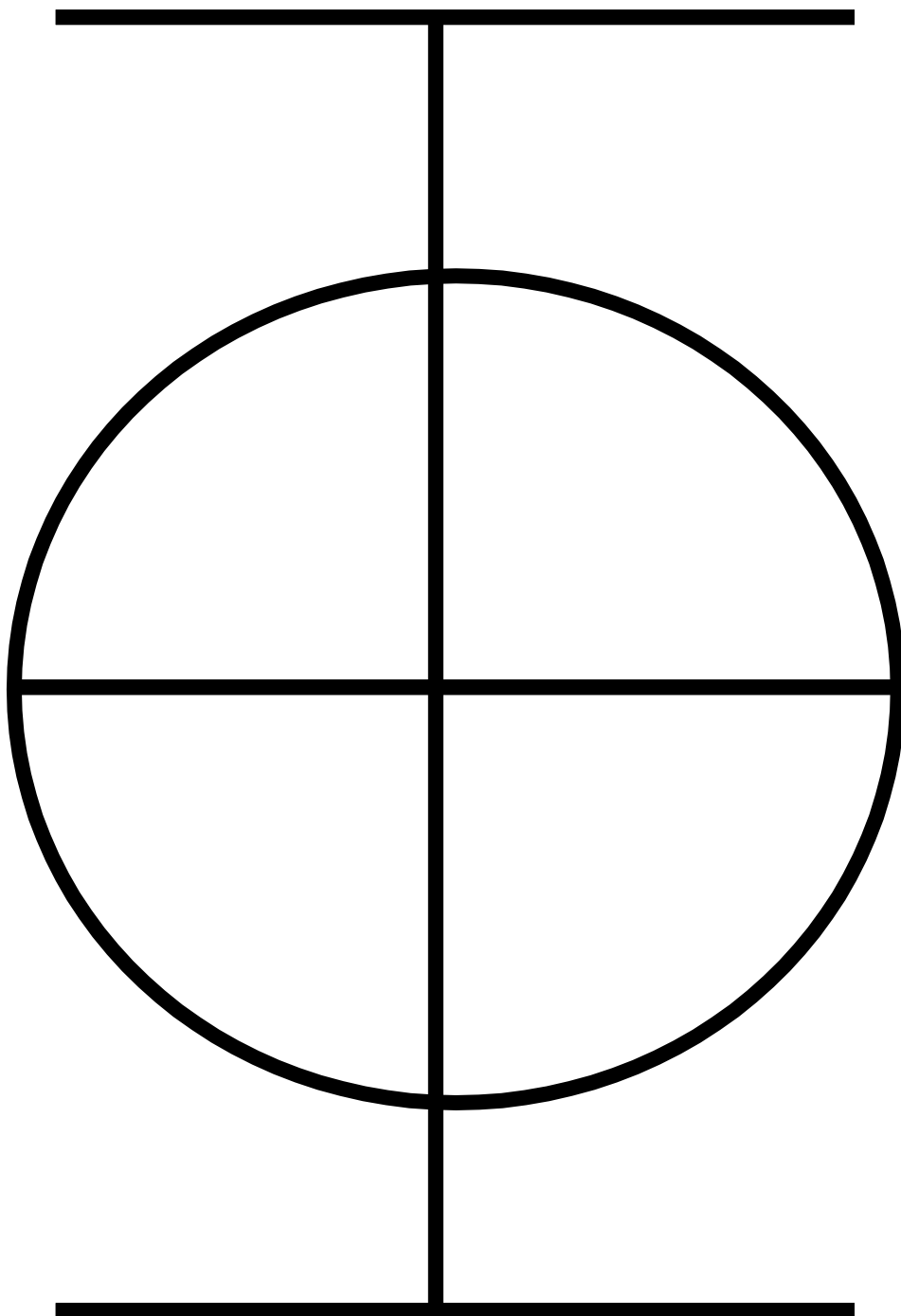
⑤ 가운데 원 부분에서는 마음대로 움직일 수 있습니다.

⑥ 번갈아 두다가 <그림2>와 같이 상대방 길을 막아 더 이상 움직이지 못하게 하면 이깁니다. (백이 더 이상 움직일 곳이 없으므로 흑이 이깁니다)



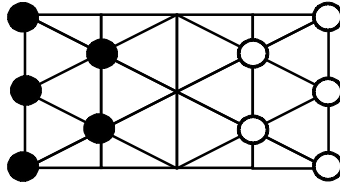
<그림2>

호박고누



16 그물고누 2 ▶▶▶ 놀이 방법

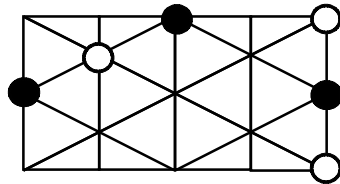
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 줄 고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림2>와 같이 가로나, 세로, 대각선으로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

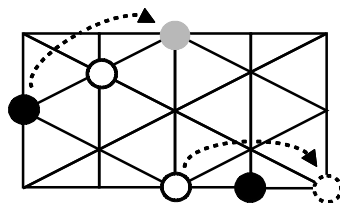


<그림2>

- ㉢ 상대방 말이 하나 남으면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

③ 문살고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

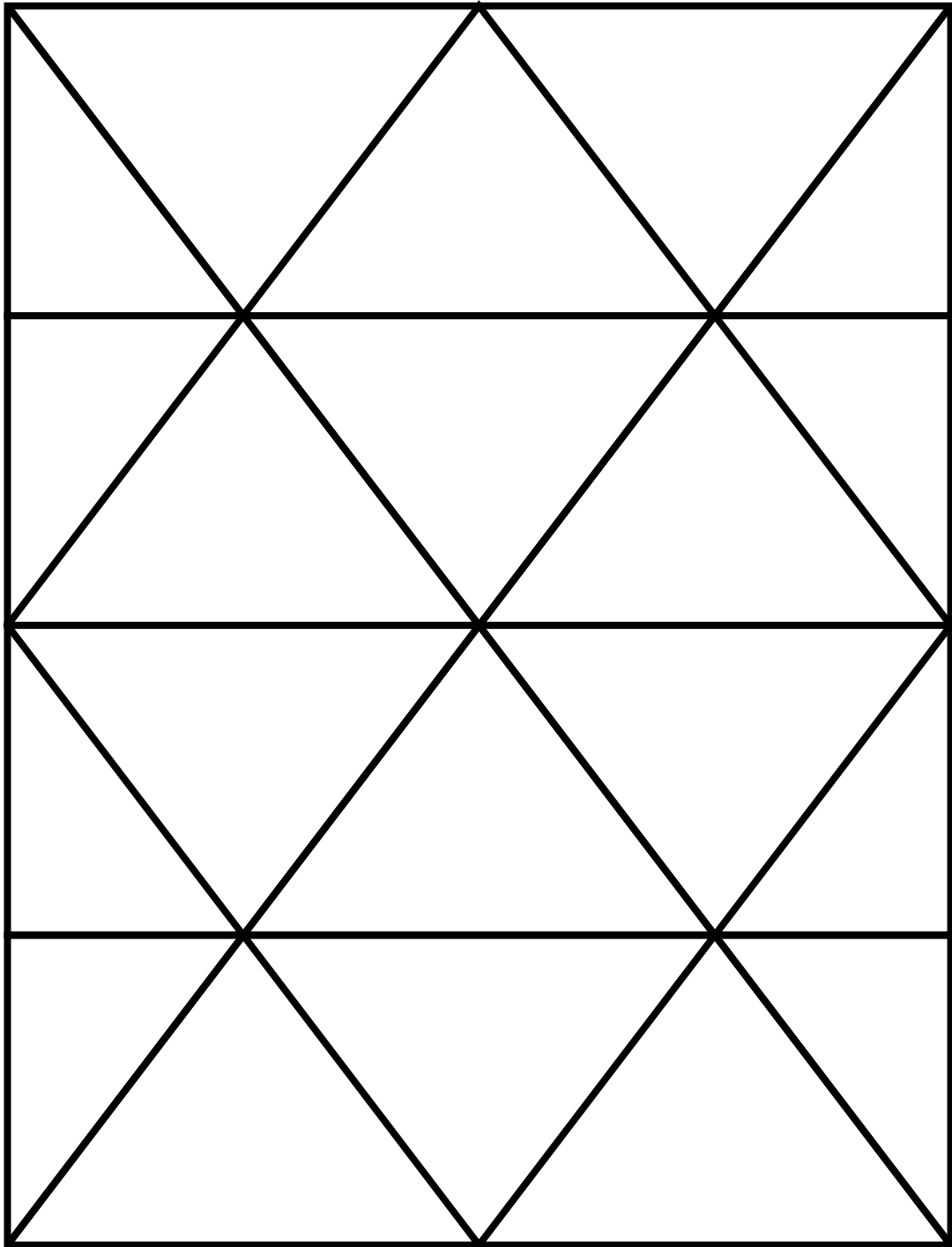
- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림3>

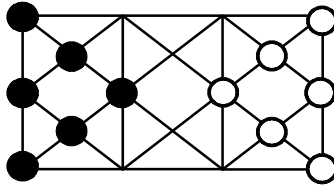
- ㉢ 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다.
- ㉣ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

그물고누 2



17 그물고누 1 ▶▶▶ 놀이 방법

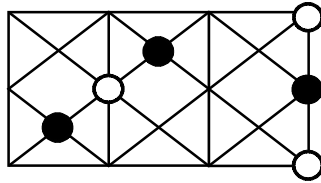
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 줄 고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림2>와 같이 가로나, 세로, 대각선으로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

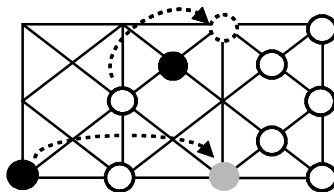


<그림2>

- ㉢ 상대방 말이 하나 남으면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

③ 문살고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

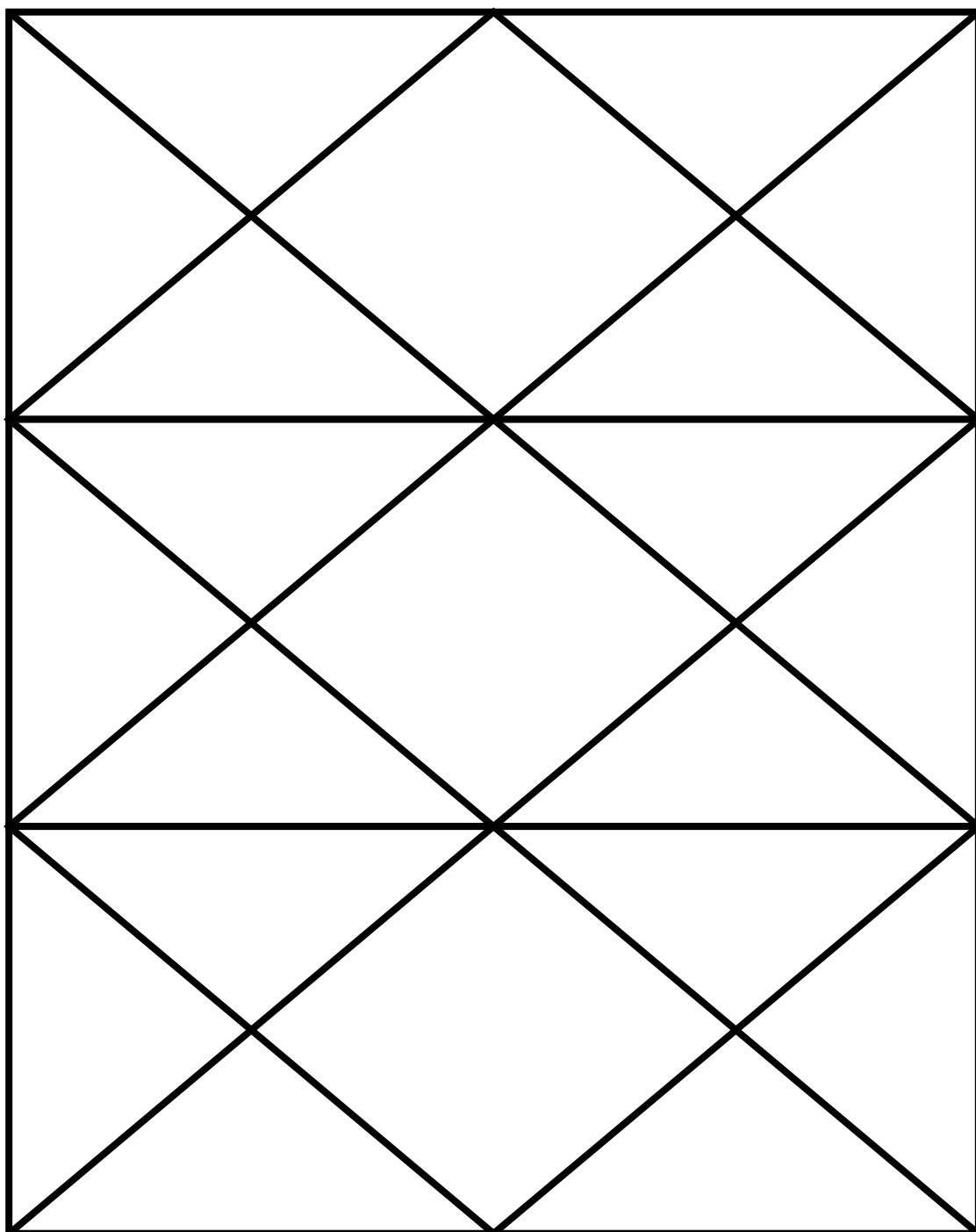
- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림3>

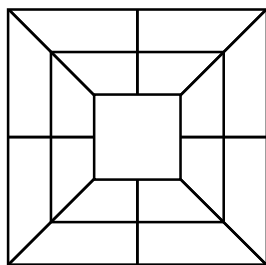
- ㉢ 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다.
- ㉣ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

그물고누 1



18 곤질고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말판을 그리고 바둑알을 색깔별로 12개씩 준비합니다.

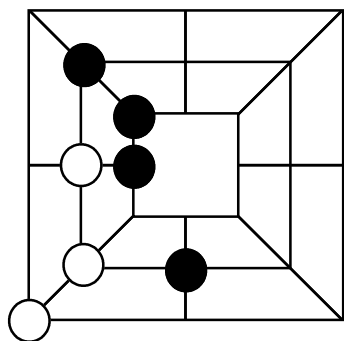


<그림1>

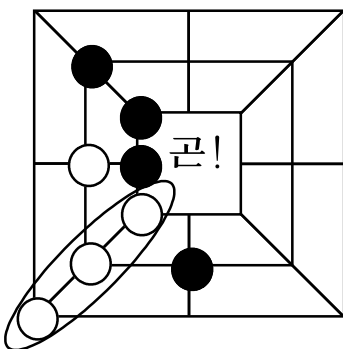
② <그림2>와 같이 양편이 번갈아 가며 말 하나씩을 교차점 스물 네 곳 중 아무 곳이나 마음대로 선택하여 놓아줍니다.

③ <그림3>처럼 가로나 세로, 대각선으로 말 세 개가 나란히 놓이면 ‘곤’ 하고 외칩니다.

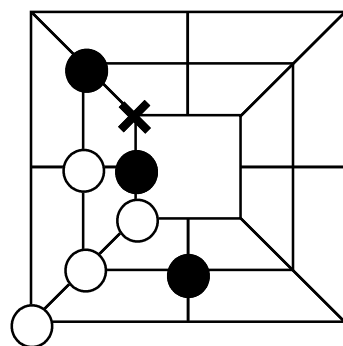
④ ‘곤’이 되면 <그림4>와 같이 상대방이 불리하도록 상대방 말 하나를 골라 떼어내고 그 자리에 표시합니다.



<그림 2>



<그림 3>



<그림 4>

⑤ 표시한 자리는 양편 모두 말을 놓지 못합니다.

⑥ 표시를 한 자리를 제외하고 번갈아 가며 빈자리가 없을 때까지 말을 차례로 둡니다.

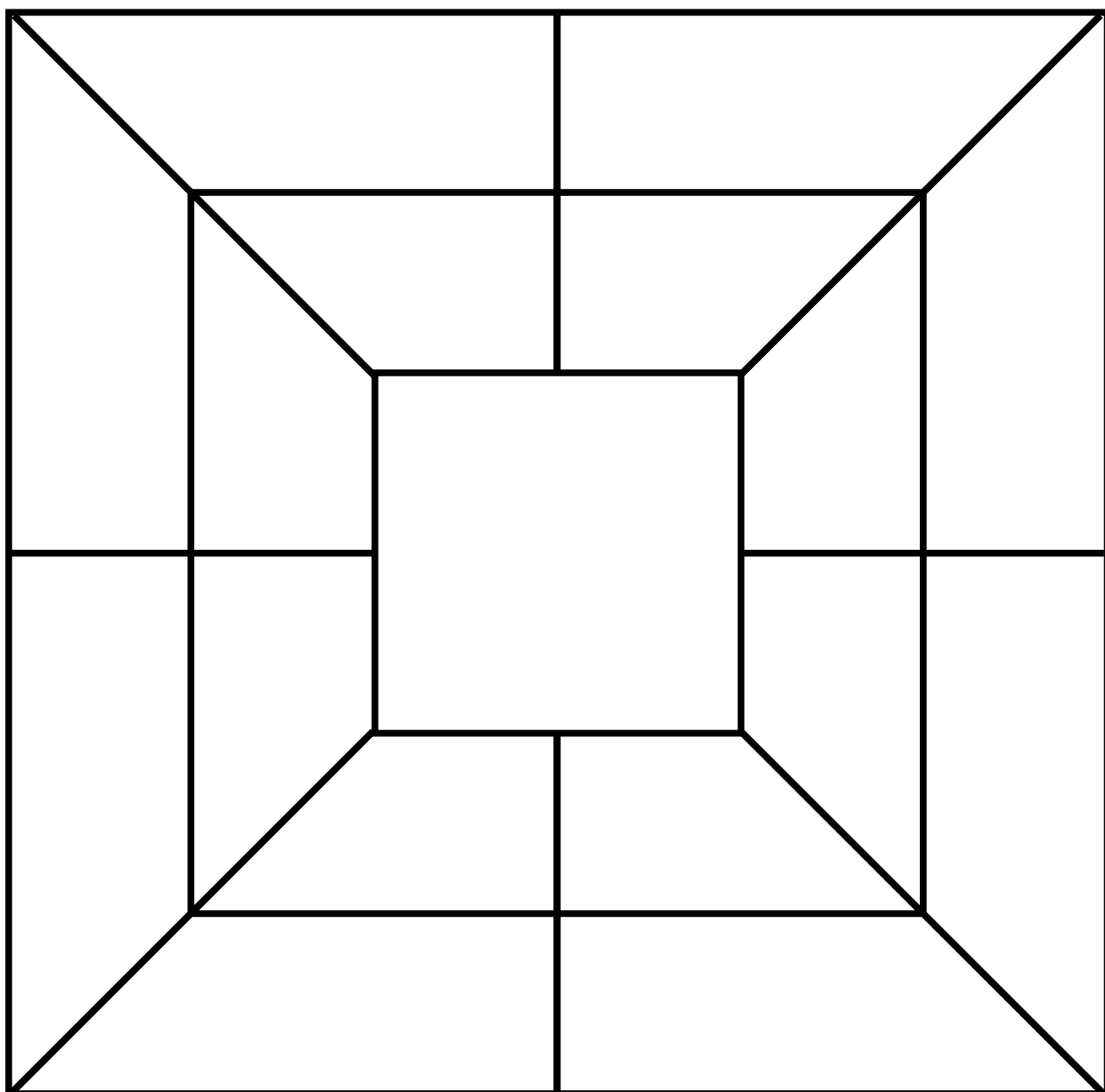
⑦ 말을 다 두면 표시를 한 자리에 상관없이 한 칸씩 번갈아 말판을 따라 움직입니다.

⑧ 말판을 움직이다가 자신의 말이 가로나 세로, 대각선으로 세 개가 나란히 놓이면 ‘곤’이 되며, 상대방 말을 한 개 떼어냅니다.

⑨ 계속해서 말판을 따라 움직이며 ‘곤’을 만들어 상대방 말을 잡습니다.

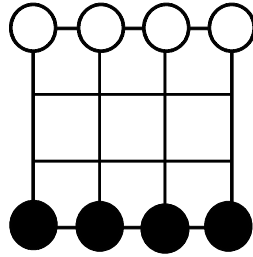
⑩ 어느 편이든 세 개 미만이 되어 ‘곤’을 만들 수 없게 되면 지게 됩니다.

곤질 고누



19 낙줄고누 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.

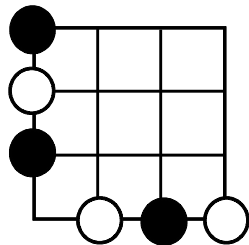


<그림1>

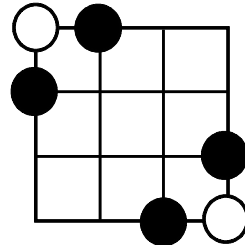
② 번갈아 가며 길을 따라서 한 칸씩 전후좌우로 움직입니다.

③ <그림2>와 같이 가로나 세로로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

④ 모퉁이일 경우 <그림3>과 같이 길을 막으면 상대방 말을 따냅니다.

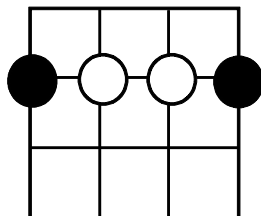


<그림2>



<그림3>

⑤ <그림4>와 같이 자기 말 사이에 상대방 말이 둘 이상 들어간 경우는 상대방 말을 따낼 수 없습니다.



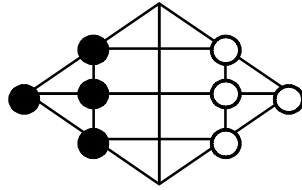
<그림4>

⑥ 상대방 말이 하나 남으면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 돌려쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

넉 줄 고누

20 보석고누 ▶▶▶ 놀이 방법

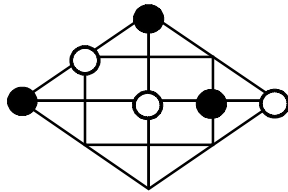
① <그림1>과 같이 말을 놓습니다.



<그림1>

② 줄 고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림2>와 같이 가로나, 세로, 대각선으로 자기 말 2개를 가지고 상대방 말을 포위하게 되면 상대방 말을 따냅니다. (그러나 이미 놓여 있는 말 사이로 상대방 말이 들어가는 경우에는 따낼 수 없습니다)

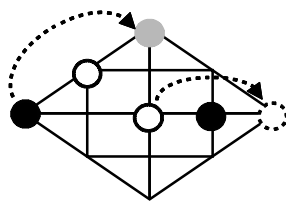


<그림2>

- ㉢ 상대방 말이 하나 남으면 이깁니다. (말 하나로는 상대방 말을 둘러쌀 수 없으므로 이미 진 것이 됩니다)

③ 문살고누와 같은 규칙으로 놀이할 때

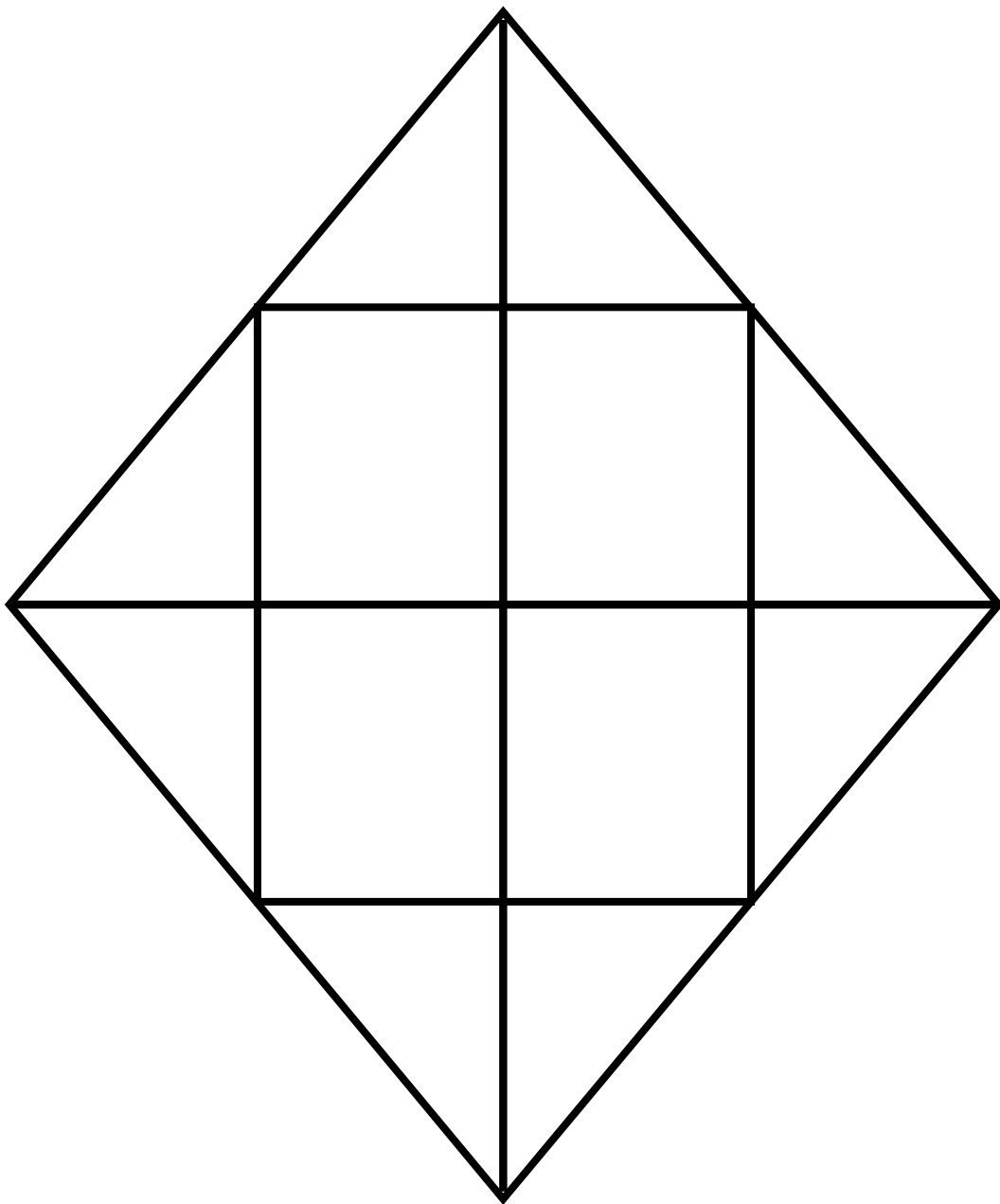
- ㉠ 길을 따라서 번갈아 한 칸씩 가로, 세로, 대각선으로 말을 움직입니다.
- ㉡ <그림3>처럼 자기의 말 바로 앞에 자신의 말이나 상대방 말이 있고 뒷자리가 비어있으면 이를 넘어갈 수 있습니다. 이 때 상대방 말을 넘으면 그 말을 따먹습니다.



<그림3>

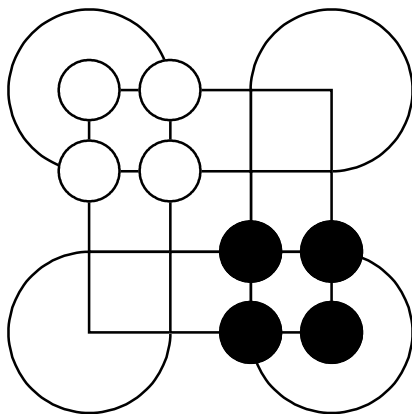
- ㉢ 자신의 말이나 상대방 말을 여러 번 이어서 넘을 수도 있습니다.
- ㉣ 상대방 말을 모두 따먹으면 이깁니다.

보석고누



21 자전거고누 1 ▶▶▶ 놀이 방법

① <그림1>과 같이 말판을 그리고 말을 놓습니다.



<그림1>

② 줄고누와 같이 전후좌우로 한 칸씩 번갈아 움직입니다.

③ 상대의 말을 잡으려면 반드시 바퀴를 돌아야 합니다.

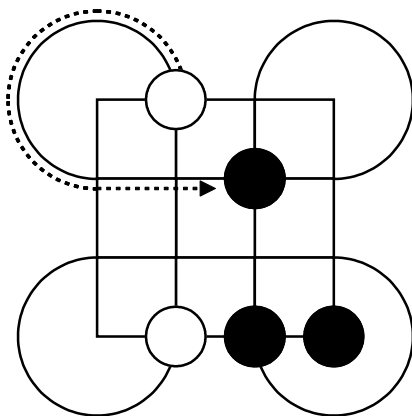
④ 바퀴를 돌 때에는 상대방의 말이든 자신의 말이든 바퀴 출구에 말이 없어야 합니다.

⑤ 바퀴를 돌아 나오면 직선 상으로 여러 칸을 계속 갈 수 있습니다.

⑥ 직선 상으로 가다가 다시 다른 바퀴의 입구를 돌아 나오면 계속해서 여러 칸을 직선으로 갈 수 있습니다. (멈추고 싶은 곳에서 멈춰도 됨)

⑦ 바퀴를 돌아 나올 때 직선 상에 자신의 말이 있으면 더 이상 전진하지 못하고 그 말 앞에서 멈추게 됩니다.

⑧ <그림2>와 같이 바퀴를 돌아 나올 때 직선 상에 상대방의 말이 있으면 그 말을 따낼 수 있습니다.



<그림2>

⑨ 상대방의 말을 모두 따내면 이깁니다.

자전거고누 1

