



Kwirkato taisyklės

Žaidimą žaidžia du žaidėjai.

Kiekvienas žaidėjas turi po 12 vaikštukų. Vaikštukai išdėstomi ant linijų susikirtimo taškų taip, kaip parodyta iliustracijoje viršuje. Kai abu žaidėjai išdėsto savo vaikštukus, tik vidurinis linijų susikirtimo taškas lieka tuščias.

Žaidėjai meta monetą, kad išsiaiškintų, kuris pradės žaidimą.

Žaidimo tikslas – nukirsti visas priešininko figūras arba sudaryti tokią situaciją, kad priešininkas daugiau negalėtų atlikti nė vieno ėjimo. Ėjimu vadinamas vieno vaikštuko perkėlimas iš vieno linijų susikirtimo taško į kitą.

Žaidėjai vienas po kito atlieka po vieną ėjimą – turi žengti per žaidimo lauką su vaikštuku. Vaikštuku galima eiti linija pirmyn, atgal, į šoną – į gretimą žaidimo lauko linijų susikirtimo tašką.

Kertant peršokama per priešininko vaikštuką ir savo vaikštukas pastatomas į laisvą tašką už priešininko vaikštuko. Nukirstas priešininko vaikštukas nuimamas nuo lentos.

Kitą ėjimą atlieka kitas žaidėjas.

Galima kirsti iš karto kelis priešininko vaikštukus (taip pat, kaip žaidžiant šaškėmis).

Sprendžia pats žaidėjas, jeigu kitaip nebuvo susitarta (žr. sutartines sąlygas), kirsti ar ne, kirsti vieną ar daugiau figūrų, jeigu tam yra galimybė.

Žaidėjai gali susitarti dėl papildomų sąlygų.

Galimi sutartinių sąlygų variantai:

- būtina kirsti;
- būtina kirsti visas figūras, kurias yra galimybė kirsti;
- pražiopsojus kirtimą, nuo lentos nuimama figūra, kuria nebuvo kertama;
 - vaikštuku galima vaikščioti į priekį, į šonus, įstrižai, bet ne atgal;
 - vaikštukas, kuris pasiekė galinę priešininko liniją, gali kirsti tik į šonus;
 - jeigu yra dvi galimybės kirsti, žaidėjas gali rinktis, kuriuo vaikštuku kirs.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris:

- nukerta visus priešininko vaikštukus;
- pasibaigus žaidimui, turi daugiau vaikštukų negu priešininkas (tai galioja tada, kai priešininkų figūrėlės nebeturi galimybės susidurti – abu žaidėjai nuėję į priešingas lentos puses), užblokuoja priešininko vaikštukus ir šis nebegali atlikti nė vieno ėjimo.

Lygiosios skelbiamos tada, kai pasibaigus žaidimui abu žaidėjai turi po tiek pat vaikštukų.

