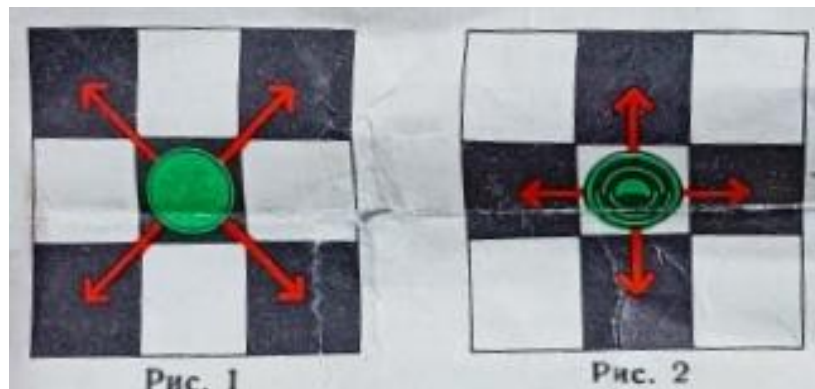


# Kvadratik, Little Square

1990, Viktor Anatolyevich Sharko

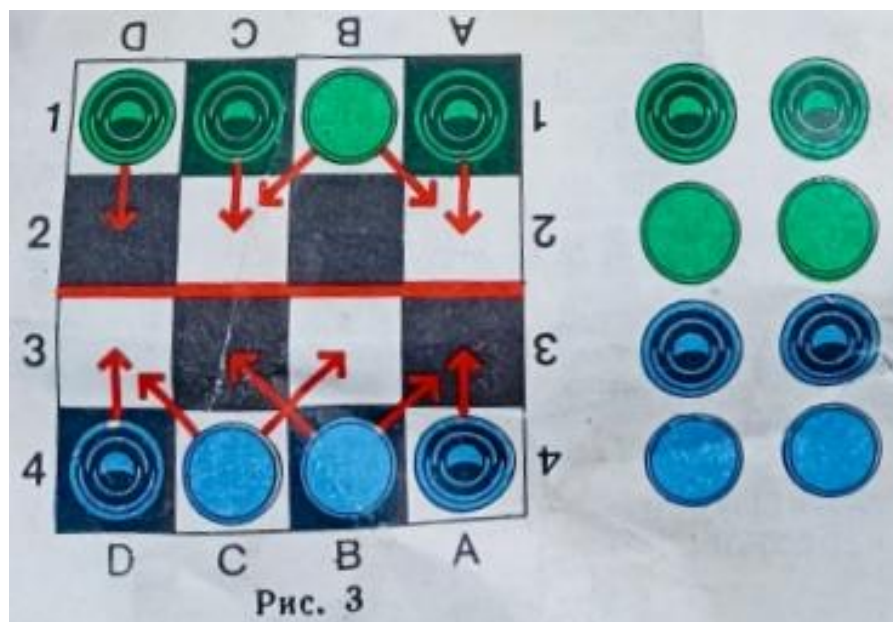
The game is played on a 4x4 board with eight discs per player.

Both sides of the discs are used. That's why the disc has two sides—diagonal and vertical-horizontal. The diagonal and vertical ones are flippers. On one side, the disc can move from cell to cell diagonally (Fig. 1). On the vertical side—from cell to cell vertically and horizontally (Fig. 2).



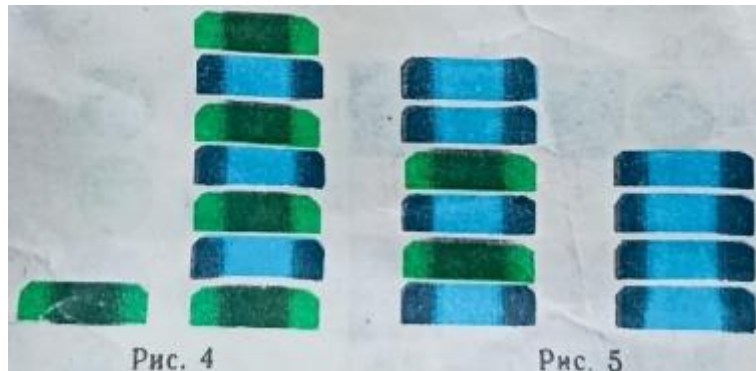
## Rules

Each player takes eight discs of one color, places four of them on the cells of their half of the field (any side up) and keeps four in reserve (Fig. 3).



During the game, before your turn, you can flip your own discs to change the movement type, and the move. A disc can move on top of another disc or stack.

Understanding the covering of discs is important. Covering means placing your disc on top of an opponent's disc, forming a tower. Covered discs cannot be moved. Uncovered ones can. Uncovered discs can move to an adjacent cell (Fig. 4) leaving the remaining stack behind.



### **Reserve Pieces**

**Reaching the Opponent's Side (Covered):** If one of your covered checkers ends up on the opponent's half of the field, you are allowed to place one reserve checker onto any empty square in the first row of your own half.

**Reaching the Opponent's Side (Uncovered):** If your uncovered checker ends up on the opponent's half, you gain the right to place a reserve checker on an empty square in your first row and make a move with it immediately.

**If No Reserves Remain:** If you have no reserve checkers left, you may instead make a move with any other checker, but only on your own half of the field.

**Capturing.** If the top two checkers of a tower both belong to you, any of the opponent's checkers located beneath them in that same tower are removed from the board (Fig. 5).

**Winning:** The winner is the player who deprives the opponent of their next move.

*The next pages show the original ruleset.*

# КВАДРАТИК

Настольная игра  
Для детей 8 — 10 лет

Дорогие ребята!

Эта игра поможет вам развить память, внимание, логическое мышление.

Познакомьтесь с комплектом игры. Он состоит из шахматно-шашечного поля и 16 шашек (8 — синего цвета и 8 — зелёного).

Обе стороны шашек игровые и каждая имеет своё значение. Поэтому шашки условно делятся на два вида — ДИАГОНАЛЬНЫЕ и ВЕРТИКАЛЬНЫЕ.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ — это перевёрнутые шашки, они передвигаются с клетки на клетку по диагонали (рис. 1).

ВЕРТИКАЛЬНЫЕ — неперевернутые шашки, они передвигаются с клетки на клетку по вертикали и горизонтали (рис. 2).



Рис. 1

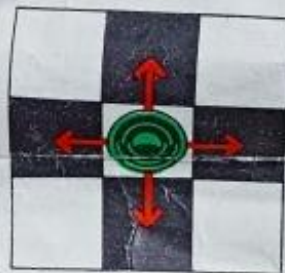


Рис. 2

## ПРАВИЛА ИГРЫ.

В игре участвуют двое.

Возьмите каждый по 8 шашек одного цвета, 4 из них выставьте любой стороной в первом ряду своей половины поля, остальные оставьте в резерве (рис. 3).

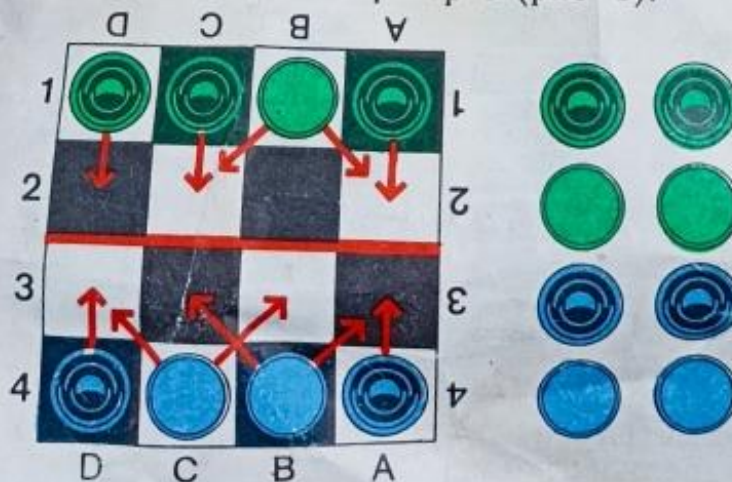


Рис. 3



Задача игры заключается в том, чтобы, передвигая по очереди шашки, сковать действия соперника — лишить его возможности сделать очередной ход.

В процессе игры все шашки могут передвигаться с клетки на клетку, с клетки на шашку, создавая своеобразные башни, а также с башни на башню. При этом помните об особенностях передвижения диагональных и вертикальных шашек.

Шашки, составляющие башню, могут быть в позиции **прикрытых** шашек и **неприкрытых**. **Прикрытой** считается шашка, находящаяся под любой другой, а **неприкрытой** — та, которая находится сверху или одна занимает клетку (рис. 4).

**Неприкрытые** шашки могут передвигаться по полю, **прикрытые** — не имеют права на ход.

Но если ваша прикрытая шашка окажется на половине поля партнёра, то вам разрешается выставить одну резервную шашку на свободную клетку первого ряда своей половины поля.

Если же на половине поля партнёра окажется ваша неприкрытая шашка, то вы получаете право выставить резервную шашку на свободную клетку первого ряда своей половины поля и сделать ею ход.

Если же резервных шашек не осталось, можно сделать ход любой другой шашкой, но на своей половине поля.

Если на верху башни окажутся обе ваши шашки, то нижние шашки партнёра удаляются с поля (рис. 5).



Рис. 4



Рис. 5

Выигрывает тот, кто лишит соперника очередного хода.