

KONKVEST (Conquest)

- Pravilnik -

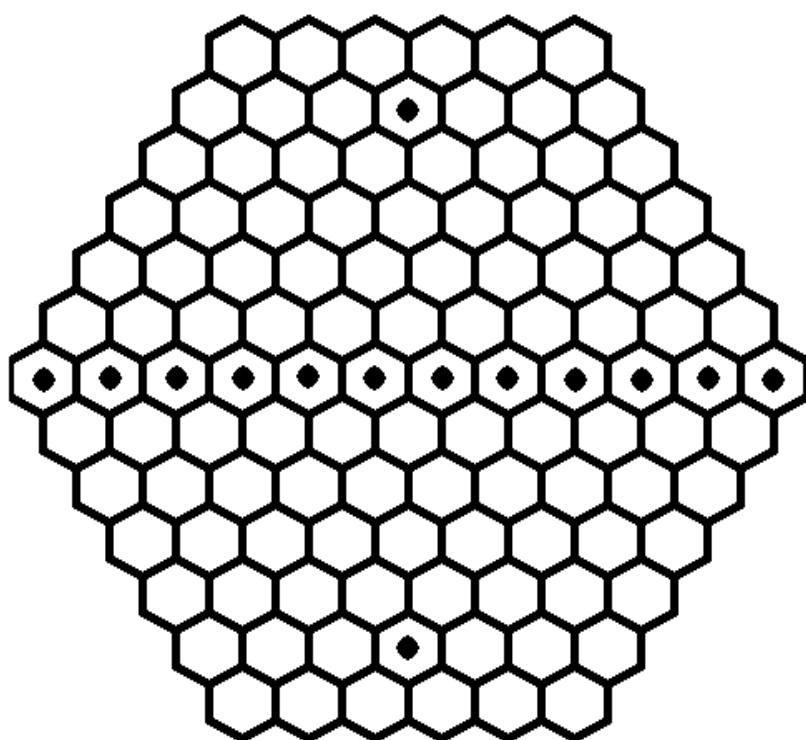
Argent Hellion

Šta je Konkvest?	2
Figure u Konkvestu.....	3
Početni raspored	7
Teritorija.....	10
Rezerva.....	14
Vremensko ograničenje	15
Završetak partije	16
Reset	18
Repeticija.....	20

Šta je Konkvest?

Konkvest (engleski: Conquest) je društvena igra za dva igrača koja se igra na tabli pravilnog heksagonskog oblika sa 114 polja, naizmjeničnim izvođenjem poteza koji podrazumijevaju pomjeranje pojedinačnih figura. Polja su raspoređena u 13 redova, od kojih srednji red ima 12 polja, a svaki naredni red naviše i naniže imaju po jedno polje manje, završavajući se sa prvim i poslednjim redovima na tabli koji imaju 6 polja oba.









Igra zapravo predstavlja simulaciju stvarne bitke, u kojoj je glavni cilj da se obori protivnička kraljica. Igrač to postiže tako što šalje svoje figure naprijed, zauzima protivničku teritoriju i uzima protivničke figure koje potom vraća na tablu kao sopstvene. Igrač takođe može da unapređuje svoje figure ukoliko ispuni zadate uslove, da bi tako stekao dodatnu prednost nad svojim protivnikom.



Tačke na tabli predstavljaju jedinstvene oznake. Red tačaka na sredini table predstavlja liniju razdvajanja (razdvojnica), dok dvije tačke na suprotnim stranama table predstavljaju početne položaje kraljica svakog igrača i njihove baze.

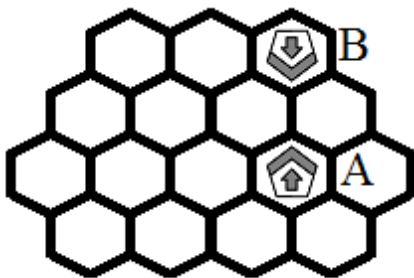
Figure u Konkvestu

U Konkvestu postoje dvije vrste figura: osnovne (sive) i napredne (crvene).

Osnovne figure		Napredne figure
	Pješak	Kraljica 
	Podrška	General 
	Čuvar	Heroj 
	Lovac	Šampion 
	Top	

Prije nego što detaljno razmotrimo sve figure, neophodno je objasniti način na koji se figure kreću po tabli. Postoje dva načina kretanja, prvi način kretanja predstavlja napad, pri čemu se figura pomjera na polje koje zauzima protivnička figura te ju ova tom prilikom uzima. Drugi način kretanja predstavlja premještanje, pri čemu se figura pomjera na slobodno polje koje nije zauzeto drugom figurom.

Ključni faktor koji čini Konkvest drugačijim od mnogih drugih društvenih igara jeste da igrači mogu koristiti protivničke figure kao sopstvene pošto ih uzmu od svoga protivnika. Raspoznavanje pripadnosti figura određuje se po strelicama na vrhovima njihovih slika. Igrač svoje figure postavlja tako da njegove figure strelicom gledaju u pravcu u kome će napadati, dakle figure gledaju prema protivniku, isto tako i protivnik će okrenuti svoje figure da gledaju u dotičnog igrača.

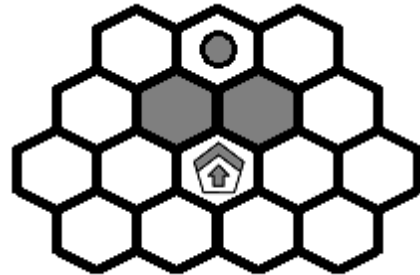


Kao što se iz priložene slike vidi, figura koja je na slici označena sa "A" pripada igraču iz čije perspektive se figure trenutno gledaju, dok figura koja je na priloženoj slici označena sa "B" pripada njegovom protivniku.

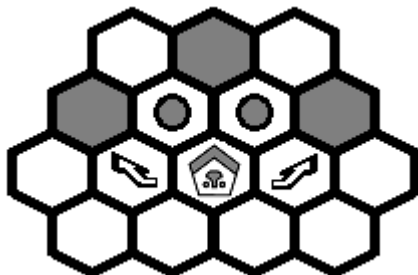
Kada igrač pomjera figuru on nju isključivo gura preko polja koja figura mora da pređe do svoga odredišta, dakle figura se prilikom kretanja ne odvaja od table. Ovo znači da nijedna figura nije u stanju da preskače druge figure, bilo da se radi o savezničkim ili protivničkim figurama.

Sada ćemo početi sa sa detaljnim opisom figura, počevši od osnovnih.

Pješak ili pijun je osnovna i poslije kraljica druga najbitnija figura na tabli, isključivo zato što, zajedno sa kraljicom, direktno utiče na sposobnost igrača da uspostavi kontrolu nad teritorijom na tabli, da stvori igraču prostor za dodavanje novih figura i da spriječi protivnika da uradi isto. Detaljan opis kontrole teritorije biće objašnjen u posebnom poglavlju.



Pješak može napadati isključivo jedno polje naprijed, kao što je na priloženoj slici prikazano poljima označenim sivom bojom. Takođe, pješak se može premjestiti dva polja pravo naprijed, pod uslovom da je to polje slobodno, i pod uslovom da je barem jedno polje koje mora preći do svoga odredišta slobodno. Ovaj pokret označen je sivim krugom na slici.

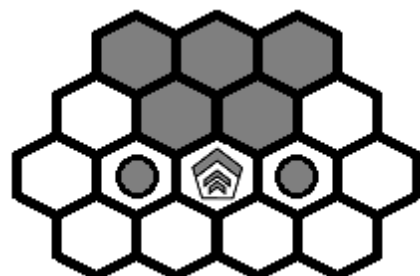


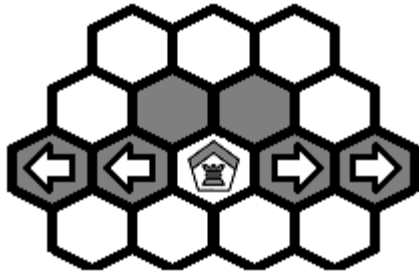
Podrška je osnovna figura koja partiju počinje smještena u rezervi, koja napada "u preskocima" i koja se najviše koristi da popuni praznine gdje i kada je to potrebno. O rezervi će biti govora kasnije.

Ova figura napada bočno naprijed ili pravo naprijed, kao što je prikazano na slici sivom bojom, prolazeći kroz polja označena sivim krugovima direktno ispred sebe. Ukoliko su ova polja zauzeta, podrška može proći do svojih "bočnih" mjesta i preko polja označenih strelicama, ali samo ukoliko su ta polja prazna. Podrška se na poljima koja su označena strelicama ne može zadržati ili uzeti protivničku figuru.

Podrška može da se premjesti na polja koja su na slici označena sivim krugovima isključivo pod uslovom da su ta polja slobodna, dakle na tim poljima ne može da uzme protivničku figuru.

Čuvar ili stražar je najsposobnija osnovna odbrambena figura. Ova figura može napadati jedno ili dva polja direktno ispred sebe. Takođe, Čuvar se može premjestiti jedno polje lijevo ili desno i tako se prilagoditi trenutnoj situaciji.

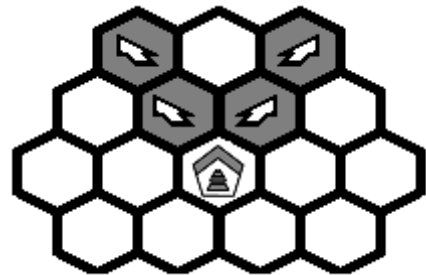




Top ili tvrđava je jedina osnovna figura koja u jednom potezu može preći sa jednog boka table na drugi. Top može napadati neograničeno mnogo polja direktno na lijevu ili na desnu stranu, a može napadati i jedno polje direktno ispred sebe. Zbog njegovog ograničenja da se kreće samo jedno polje naprijed, top je odbrambena figura koja se izuzetno rijetko

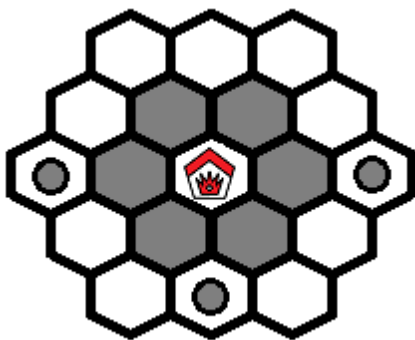
koristi u napadu, osim kada postoji mogućnost da se brzo unaprijedi. O unapređenju će biti govora kasnije.

Lovac ili Lanser je jedina osnovna figura koja u jednom potezu pređe sa jedne strane table na drugu i zato se najbolje koristi za napad. Ova figura napada neograničeno mnogo polja dijagonalno naprijed i ne može da se kreće na bilo koji drugi način, upravo zato je izuzetno bitno da se prilikom početnog smještanja figura na nju obrati posebna pažnja i buduća kretanja u partiji uzmu u obzir. O početnom smiještanju će biti govora kasnije.



Kao što se iz datih opisa može zaključiti, nijedna osnovna figura nema mogućnost da se kreće unazad, to jest da se povlači. Zato je poželjno, za mnoge od njih ali ne za sve, da se što prije unaprijede u svoj napredni oblik.

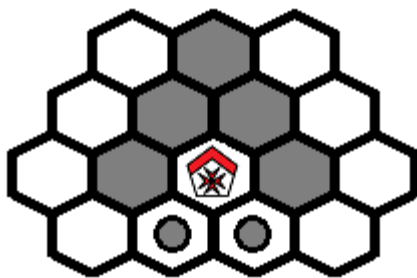
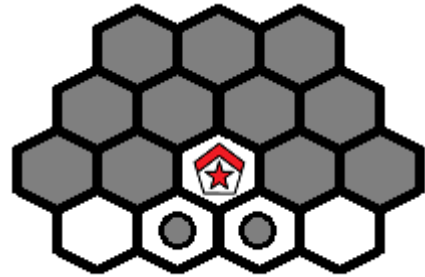
Toliko o osnovnim figurama, sada pređimo na napredne.



Kraljica ili dama je najbitnija figura na tabli i njen gubitak predstavlja gubitak partije. Ova figura može da napada po jedno polje u svakom pravcu, a može da se premjesti dva polja direktno nalijevo ili nadesno ili da se povuče dva polja direktno unazad, isključivo pod uslovom da su polja do njenog premještajnog odredišta slobodna.

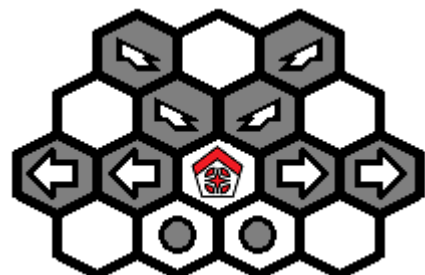
Kraljica utiče na kontrolu teritorije na isti način kao i pješaci, o čemu će biti govora kasnije. Kraljica se ne može unaprijediti, na njenoj drugoj strani naslikana je mrtvačka glava čijim se otkrivanjem obilježava završetak partije.

General je najsposobnija polazna figura na tabli koja se jednako efikasno može koristiti i u odbrani i u napadu. Ova figura može da napada jedno ili dva polja u bilo kom pravcu osim unazad. Takođe može da se premjesti jedno polje unazad i tako povlači. Ovo je jedina figura koja se ne može unaprijediti i jedina figura koja, osim kraljice, započinje partiju kao napredna. Takođe je bitno naglasiti da je ovo jedina figura koja ima istu oznaku na obje svoje strane.



Heroj je napredna figura koja se dobija unapređenjem pješaka, podrške ili čuvara. Heroj može da napada jedno polje u svakom pravcu osim unazad, a može napasti i direktno naprijed dva polja ukoliko je jedno od dva polja kroz koja mora proći do odredišta slobodno. Heroj takođe može da se premjesti jedno polje unazad i tako povlačiti.

Šampion je najmoćnija napredna figura koja se dobija unapređenjem topa ili lovca. Može da napada neograničeno mnogo polja na lijevu ili na desnu stranu, takođe može da napada neograničeno mnogo polja dijagonalno naprijed. Šampion može i da se premjesti jedno polje unazad.



Iz priloženog se vidi da sve napredne figure imaju mogućnost da se povlače po jednu polje unazad, ali nisu u stanju da uzimaju protivničke figure kada se tako kreću. Kraljica je JEDINA figura u Konkvestu koja može da uzima druge figure prilikom kretanja unazad, prilikom povlačenja. Upravo iz ovih razloga smještanje i kretanje svake pojedinačne figure ima izuzetno veliki uticaj na cjelokupnu tablu, te je zato neophodno imati dugoročnu strategiju u vidu a ne samo trenutno stanje.

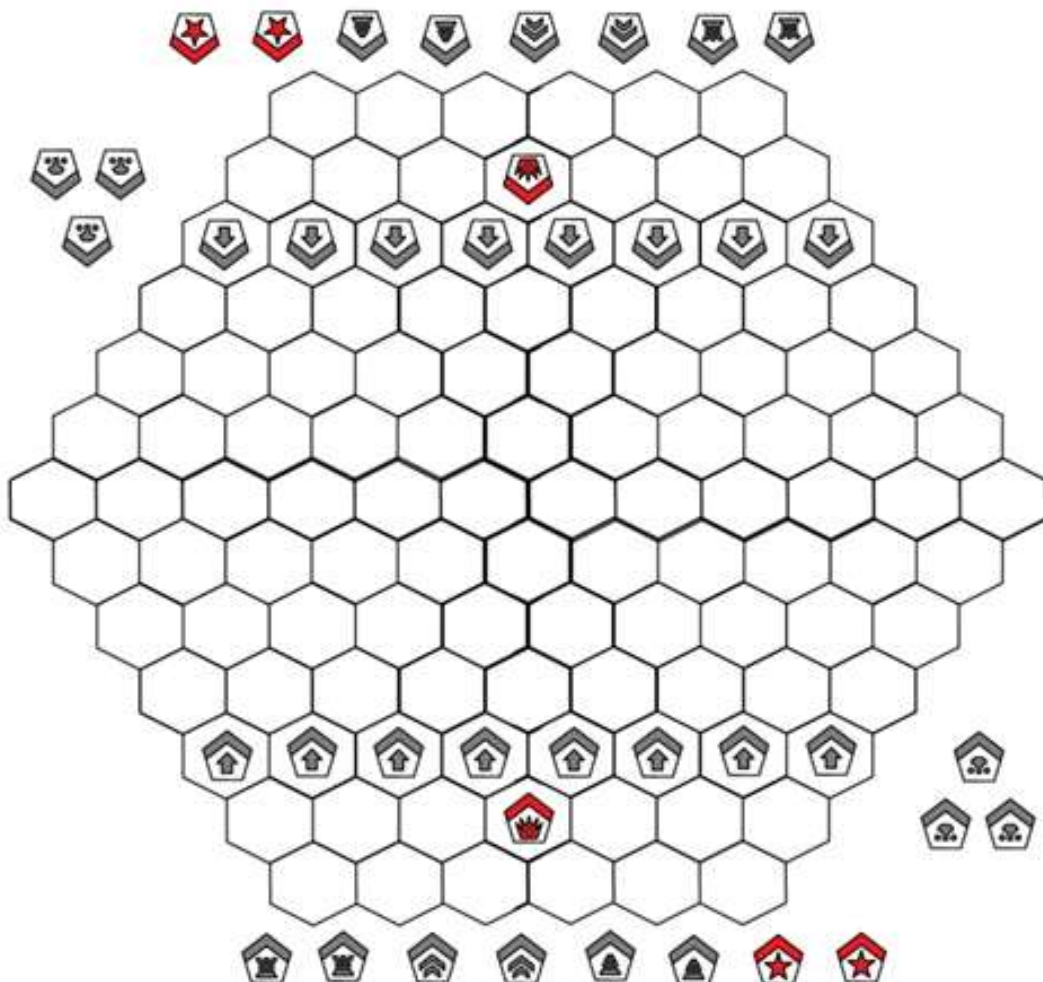
Početni raspored

Prije samog početka partije sve figure se postavljaju isključivo kao što je prikazano na priloženoj slici. Figure koje se uvijek slažu na isti način su kraljica i pješaci, kraljica se uvijek postavlja na označenu samotnu tačku dok se pješaci uvijek postavljaju u treći red gledajući od igrača kome pripadaju. Ostale figure postavljaju se kao što je prikazano na slici, podrške se postavljaju u rezerve sa desne strane igraču kome pripadaju.

Preostale figure slažu se niže table strogo definisanim redoslijedom, počevši s lijeve strane slažu se:

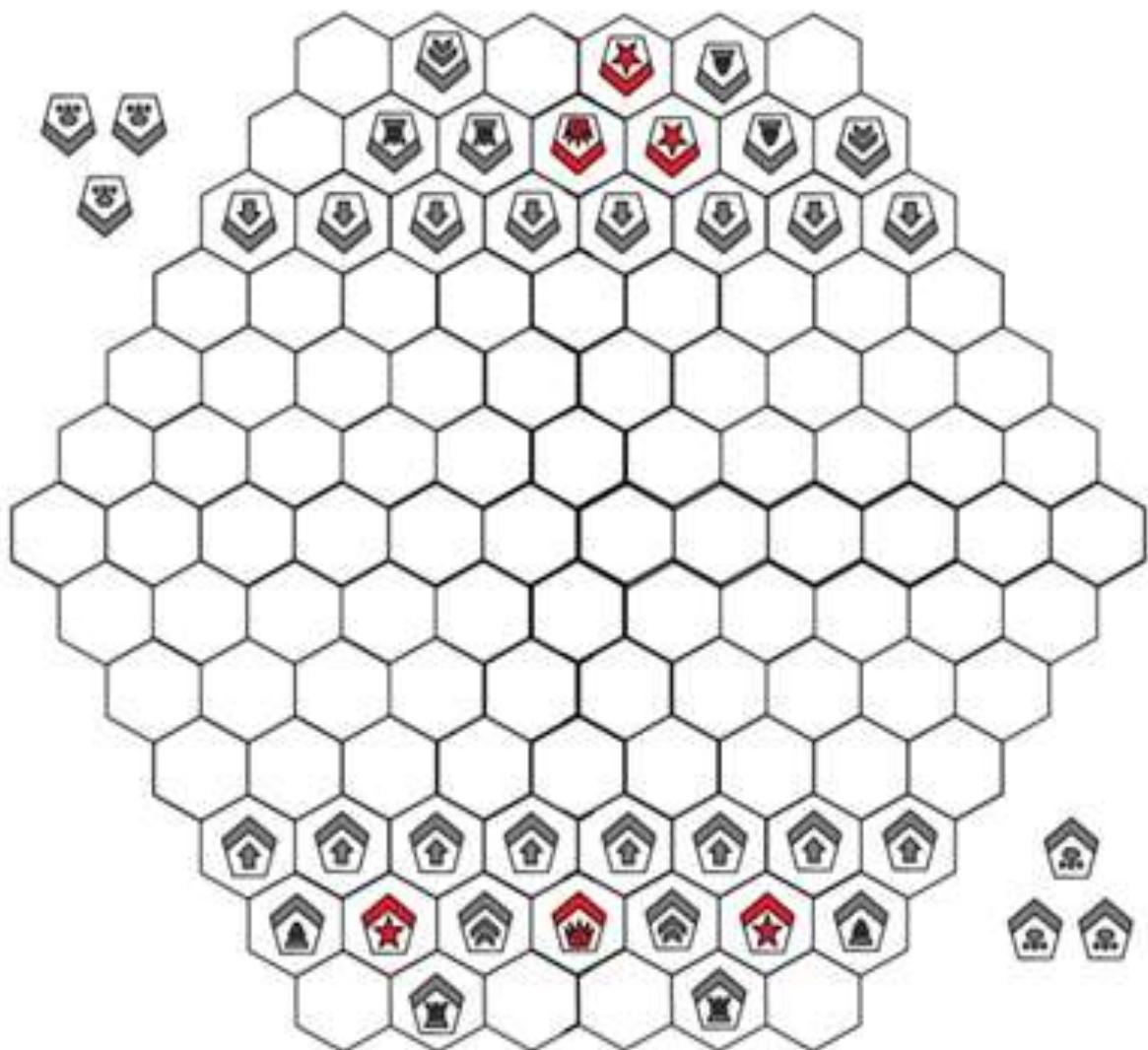
Dva topa - Dva čuvara - Dva lovca - Dva generala

Prvi potezi u partiji su ritualni i oni podrazumijevaju naizmjenično postavljanje figura koje su ispod table u prostor ispod pješaka, strogo definisanim redoslijedom i vrlo brzim potezima. Igrači u skladu sa svojom planiranom strategijom brzim potezima postavljaju preostale figure u prostor iza svojih pješaka po želji, i to:



- 01.) Prvi igrač postavlja svog prvog topa
- 02.) Drugi igrač postavlja svog prvog topa
- 03.) Prvi igrač postavlja svog drugog topa
- 04.) Drugi igrač postavlja svog drugog topa
- 05.) Prvi igrač postavlja svog prvog čuvara
- 06.) Drugi igrač postavlja svog prvog čuvara
- 07.) Prvi igrač postavlja svog drugog čuvara
- 08.) Drugi igrač postavlja svog drugog čuvara
- 09.) Prvi igrač postavlja svog prvog lovca
- 10.) Drugi igrač postavlja svog prvog lovca
- 11.) Prvi igrač postavlja svog drugog lovca
- 12.) Drugi igrač postavlja svog drugog lovca
- 13.) Prvi igrač postavlja svog prvog generala
- 14.) Drugi igrač postavlja svog prvog generala
- 15.) Prvi igrač postavlja svog drugog generala
- 16.) Drugi igrač postavlja svoga drugog generala
- 17.) Prvi igrač povlači svoj prvi potez po želji i partija je započeta.**

Podrške na početku partije ostaju u igračevim rezervama, u desnu rezervu igrača kome pripadaju, one se u skladu sa pravilima postavljanja figura smještaju na tablu po potrebi. U slučaju kao na slici igrač na gornjoj strani postavio je figure sa prvobitnom namjera da napada sa lijeve strane a da se brani sa desne. Nasuprot njega igrač na donjoj strani postavio je svoje figure simetrično, dakle njegova strategija je da uravnoteženo započne partiju i sebi ostavi mogućnost da podjednako rasporedi svoje snage na bilo koju od strana.



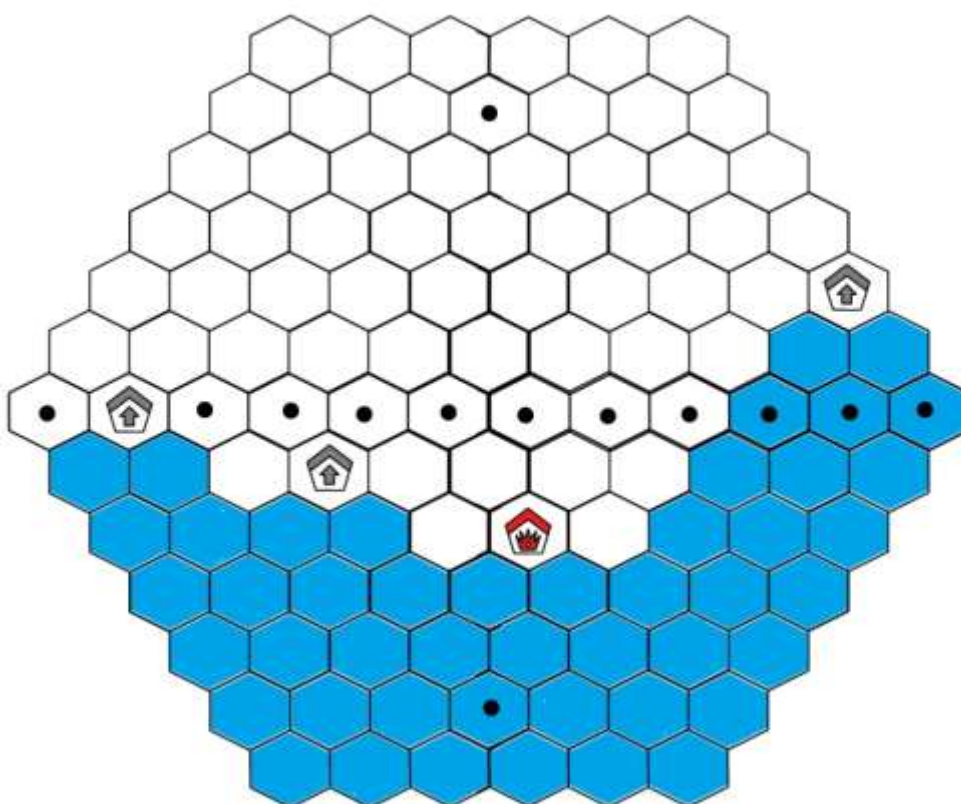
Teritorija

Teritorija u Konkvestu kontroliše se isključivo pješacima i kraljicama, zavisno od njihovog položaja postoje četiri različita tipa teritorije:

- 1.) Osvojena teritorija
- 2.) Razvojna teritorija
- 3.) Ničija zemlja
- 4.) Zona poslednje odbrane (eng. Last Stand)

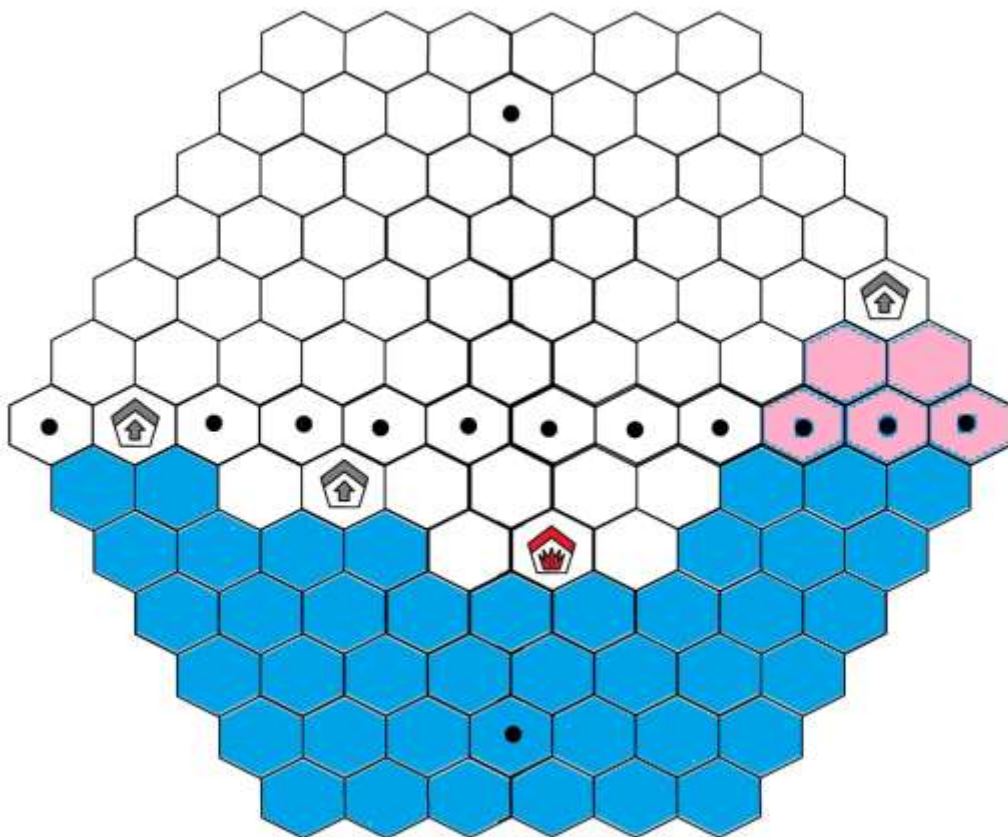
Osvojena teritorija predstavlja teritoriju koju igrač drži pod sopstvenom kontrolom. Unutar ove teritorije igrač može dodavati figure iz svojih rezervi na bilo koje polje na kome nema njegove ili protivničke figure. Kada se figure dodaju (unose) na tablu, one se dodaju isključivo kao osnovne figure, osim generala koji je sam po sebi napredna figura.

Ukupna osvojena teritorija igrača definisana je svim poljima koja se nalaze direktno iza njegovih pješaka i kraljice, na priloženoj slici je predstavljena plavom bojom.



Razvojna teritorija predstavlja teritoriju na kojoj igrač može unaprijediti svoju osnovnu figuru u naprednu. Ova teritorija podrazumijeva osvojenu teritoriju na neprijateljskoj polovini table i osvojena polja na razdvojnoj liniji (razdvojniku). Na priloženoj slici ispod ovog teksta ova teritorija prikazana je ljubičastom bojom.

Da bi se osnovna figura unaprijedila u naprednu, neophodno je da figura svoj trenutni potez završi unutar razvojne teritorije i da pri tome NE UZIMA protivničku figuru. Unapređenje figure vrši se isključivo na kraju poteza. Ukoliko se figura koja se želi unaprijediti već nalazi unutar razvojne teritorije, ista se može unaprijediti i bez pomjeranja, po cijenu efektivnog gubitka poteza.

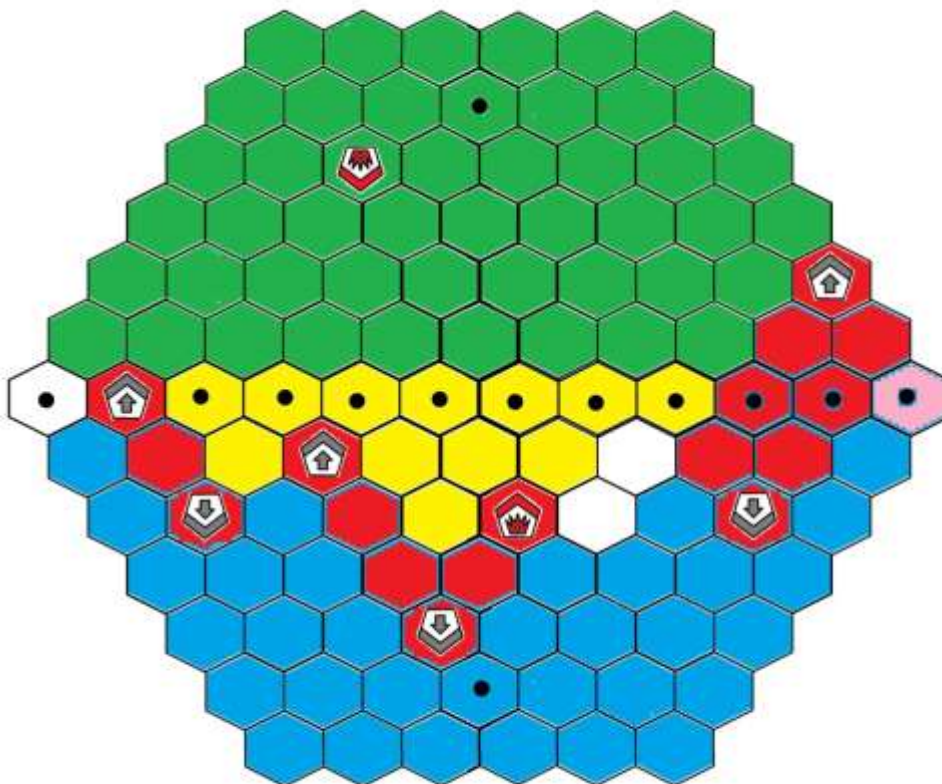


Pošto pješak označava granice razvojne teritorije i njen je nerazdvojni dio, on ima pravo da se unaprijedi čim nagazi na razdvojniki, tako se u ovoj slici može lako zaključiti da dva od prikazana tri pješaka imaju pravo unapređenja. Međutim, izuzetno je bitno naglasiti da pješak gubi svoju teritorijalnu funkciju kada se unaprijedi i postane heroj, zato je neophodno obratiti izuzetnu pažnju kada i gdje ga unaprijediti.

Ničija zemlja predstavlja teritoriju koja se istovremeno nalazi pod kontrolom oba igrača i kao takva ne donosi nikome prednost. Ona se pojavljuje kada igrači uzajamno uspiju da provedu svoje pijune iza protivničkih redova, a to se izuzetno rijetko dešava.

Ničija zemlja je nepoželjna teritorija na tabli jer ona isključuje funkcije osvojene i razvojne teritorije, dakle oba igrača ne samo da su spriječena da dodaju nove figure iz svojih rezervi, nego su još i spriječeni da unapređuju figure unutar ove teritorije. Takođe, ničija zemlja ne dozvoljava pješacima koji ju formiraju da se unaprijede. Iz ovih razloga mnogi igrači nastoje da ju izbjegnu po svaku cijenu, dozvoljavajući joj da nastane isključivo u situacijama kada njena pojava donosi kratkoročnu korist. Jedini način da se ničija zemlja eliminiše sa table jeste da se uklone pješaci koji ju direktno formiraju.

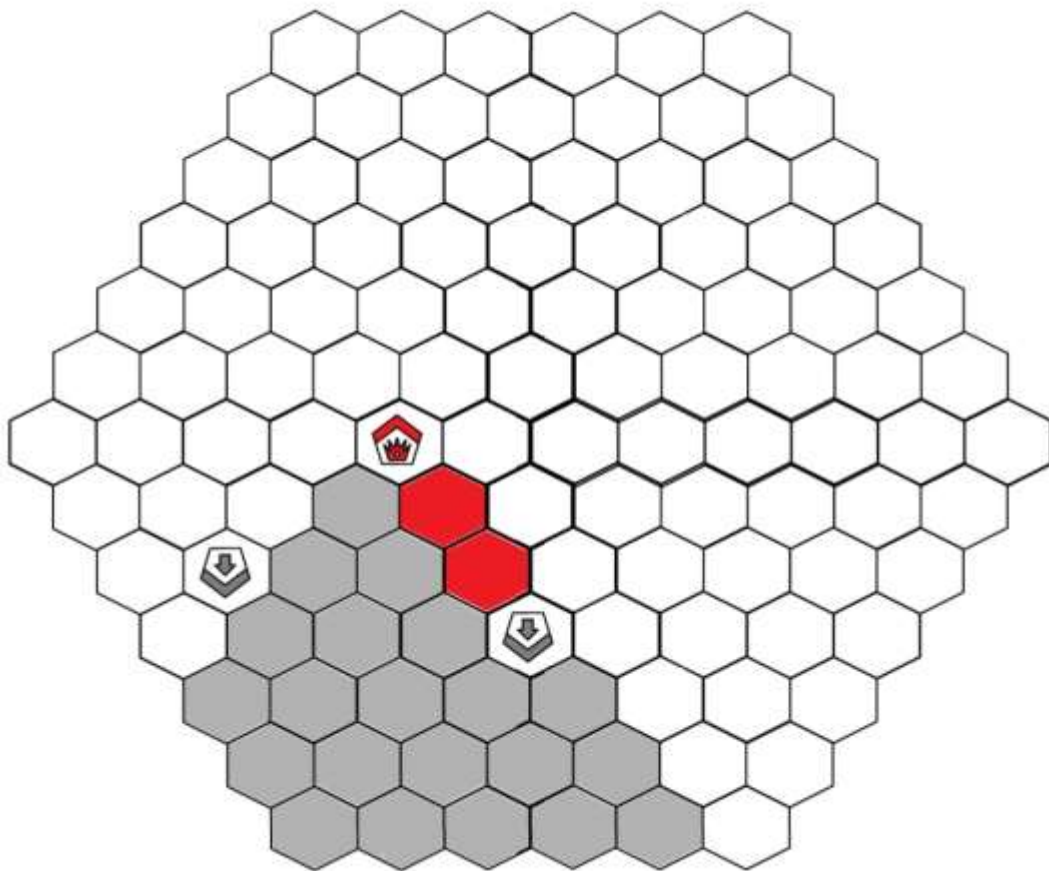
Na priloženoj slici ispod ovog teksta fenomen ničije zemlje prikazan je crvenom bojom. Osvojena teritorija igrača sa donje strane označena je plavom bojom, njegova razvojna teritorija ljubičastom bojom. Osvojena teritorija igrača sa gornje strane označena je zelenom bojom, njegova razvojna teritorija žutom bojom. Na datom primjeru može se lako zaključiti da igrač sa gornje strane table kontroliše mnogo više teritorije od svoga protivnika i tako ima priličnu prednost.



Zona poslednje odbrane izuzetno je rijedak fenomen u Konkvestu koji se pojavljuje kada jedan od igrača izgubi sve svoje pješake na tabli. Kao što je na samom početku ove teme navedeno, kraljica ima isti teritorijalni uticaj na tabli kao i pješaci, a kada igrač ostane bez svih svojih pješaka na tabli tada je kraljica JEDINA sa teritorijalnim uticajem i kao takva daje igraču posebne benefite u vidu zone poslednje odbrane.

U ovakvoj situaciji, cjelokupna teritorija koju igrač, zahvaljujući svojoj kraljici, drži pod svojom kontrolom postaje istovremeno i razvojna. Dakle, u ovoj teritoriji ne samo da je igrač u mogućnosti da unosi figure iz svoje rezerve, nego i da unapređuje prisutne osnovne figure u napredne. Naravno, mora se naglasiti da zona poslednje odbrane funkcioniše dokle god igrač nema aktivnih pješaka na tabli. Čim igrač unese svog prvog pješaka, ovaj fenomen prestaje da postoji.

Kao i ostale teritorije, zona poslednje odbrane podliježe posljedicama ničije zemlje. Kao što se na priloženoj slici može vidjeti, polja označena sivom bojom predstavljaju zonu poslednje odbrane, dok polja označena crvenom bojom predstavljaju ničiju zemlju unutar iste.

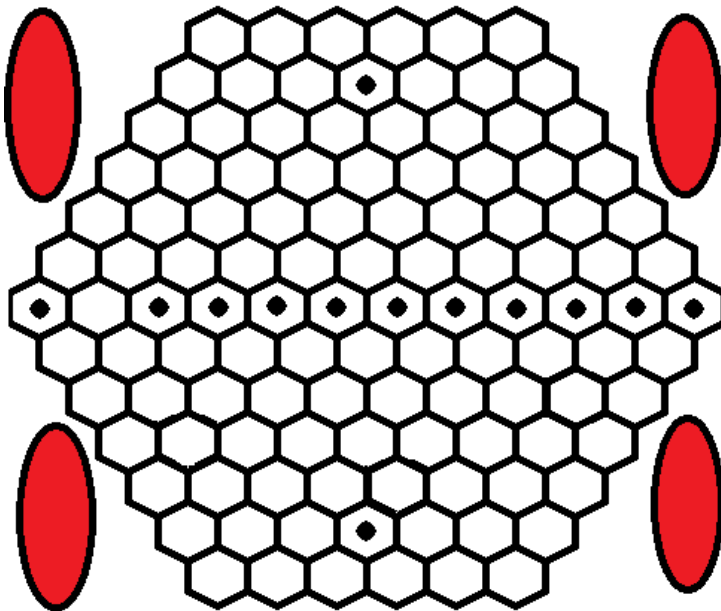


Rezerva

Rezerva predstavlja prostor unutar koga igrači drže figure koje su oduzeli od svoga protivnika. Figure se iz ovoga prostora mogu u bilo kom trenutku tokom partije unijeti na osvojenu teritoriju da se bore na strani igrača koji ih posjeduje.

Kada igrač želi da unese figuru iz rezervi na tablu, on u tu svrhu koristi cijeli svoj potez, dakle unošenje figure isključuje bilo kakvo prethodno ili naknadno pomjeranje ostalih figura tokom istog poteza. Takođe je bitno ponovo podsjetiti da se sve figure, osim generala, unose na tablu u svome osnovnom stanju, ne u naprednom.

Svaki igrač ima dvije rezerve na svome raspolaganju, svoju lijevu i desnu, svaka pojedinačna rezerva može da sadrži najviše 7 (sedam) figura, dakle svaki igrač može u svojim rezervama da drži najviše 14 (četrnaest) figura. Na samom početku partije igrači u svojim rezervama imaju samo tri figure, tri podrške.



Rezerve se prostorno nalaze sa lijeve i sa desne strane table, na priloženoj slici označene su crvenim krugovima.

Ispunjenost rezerve izuzetno je bitan faktor jer on u izvjesnim slučajevima može direktno uticati na razvoj strategije na tabli. Naime, ograničenje koliko figura svaki igrač može imati u svojoj rezervi je fiksno (14), kada se to ograničenje dostigne tada dotični igrač nije u mogućnosti

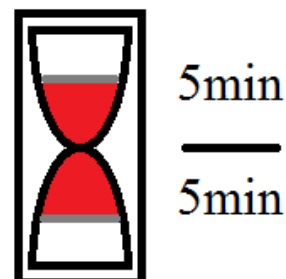
da dodaje naknadne figure u svoje rezerve, dakle dotični igrač **NE MOŽE** više da uzima protivničke figure sa table dok za njih ne obezbijedi slobodan prostor u svojoj rezervi.

Izuzetak u pravilu rezervi predstavlja Kraljica. Pošto je cilj igre da se Kraljica OBORI, a ne da se UZME (dakle Kraljica nikada ne ulazi u igračke rezerve), ona može da bude oborena čak i kada igrač koji ju napada ima pune rezerve.

Vremensko ograničenje

Stvarne bitke odvijaju se na ograničenom prostoru i u ograničenom vremenu, u skladu sa tim Konkvest kao simulacija bitke igra se unutar strogo definisanog prostora, ali i vremenskog ograničenja.

Proticanje vremena u zvaničnim partijama Konkvesta se mjeri isključivo pješčanim satom u kome ima dovoljno pijeska da odmjeri proticanje 10 (deset) minuta. Na početku partije pješčani sat podešava se da bude otprilike na polovini, tako da svaki igrač ima 5 (pet) minuta na raspolaganju, potom se pješčanik tako podešen horizontalno položi pored table nadohvat oba igrača.



Kada partija započinje, igrači izvode ritualno smještanje figura u početni položaj brzom smjenom poteza, pošto svaki od tih potez nije duži od par sekundi pješčanik se još ne dira. Tek kada drugi igrač postavi svog drugog generala na željeno mjesto i time završi početni ritual, prvi igrač tada povlači svoj prvi željeni potez i uspravlja pješčanik. U tom trenutku donje polje pješčanika postaje njegovo, a gornje polje iz kojeg pijesak upravo počinje da ističe postaje polje njegovog protivnika.

Kada drugi igrač povuče potez, on okreće pješčanik naopako, spušta svoje polje naniže i tako sipa pijesak u njega. Kako igrači smjenjuju poteze tako okreću pješčanik. Pravilo nalaže da igrač okreće pješčanik isključivo po završetku svoga poteza, nakon što završi pomjeranje, uzimanje, unošenje ili unapređenje figura.

U bitkama je vrijeme od presudnog značaja i svaki je trenutak vrijedan, što igraču treba više vremena da se odluči i izvede svoj potez, to više vremena daje svome protivniku. To takođe znači da dotični igrač sam sebi ostavlja manje vremena da razmišlja prilikom budućih poteza.

Igrači su dužni da prate proticanje sopstvenog vremena, kao i proticanje protivničkog vremena. U slučaju kada se primjeti da je jednom od igrača vrijeme iscurilo, taj igrač odmah gubi partiju. Zahvaljujući ovome pravilu igrač koji je u dominantnom položaju može uzastopnim povlačenjem brzih poteza da svome protivniku oduzme prijeko neophodno vrijeme za razmišljanje i tako obezbijedi sebi bolje šanse za pobjedu.

Zavisno od želje i sposobnosti igrača, isti se mogu dogovoriti da koriste pješčane satove sa više ili manje dostupnog vremena, a nije neobično da se partije igraju bez ikakvog vremenskog ograničenja i oduže se u nedogled.

Završetak partije

Prilikom izvođenja svih svojih poteza igrači nisu obavezni da jedan drugome daju bilo kakva verbalna upozorenja, bilo da se radilo o skorom isteku vremena ili istovremenom napadu na nekoliko bitnih figura ili direktnoj prijetnji na kraljicu. Takođe, kao što u bici nije moguće povući sprovedenu odluku, tako u Konkvestu nije moguće povući sprovedeni potez, dakle igračima nije dozvoljeno da vraćaju poteze kada shvate da su napravili grešku.

Partija Konkvesta može da se završiti na osam različitih načina:

- istekom vremena
- obaranjem dame
- predajom
- okupacijom
- blokadom
- diskvalifikacijom
- resetom
- repetacijom

U slučaju kada igrač ostane bez vremena u svome polju pješčanika, njegov protivnik ga obavještava isteku njegovog vremena i poseže za njegovom damom, okrećući ju da otkrije mrtvačku glavu na njenoj poledini.

U slučaju kada igrač ima priliku da svome protivniku obori damu i u tome nije spriječen, on završava partiju tako što proglašava pobjedu i poseže za protivničkom damom, okrećući ju da otkrije mrtvačku glavu na njenoj poledini.

U slučaju kada igrač zaključi da će biti poražen, on se može odlučiti da preda partiju tako što će posegnuti za svojom damom i okrenuti ju da otkrije mrtvačku glavu na njenoj poledini, poslije čega će jasno i glasno izgovoriti riječi: "Predajem se..."

U slučaju kada igrač provede svoju kraljicu na protivničku polovinu table i dovede ju na polje odakle je protivnička kraljica krenula, igrač je osvojio protivničku bazu i proglašava pobjedu okupacijom. Ovo se dešava čim kraljica završi svoj potez na navedenom polju, bez obzira da li je to polje branjeno sa jednom ili više protivničkih figura i bez obzira da li je to polje prethodno bilo slobodno ili zauzeto protivničkom figurom.

U slučaju kada je jedan od igrača spriječen da izvede bilo kakav legitiman potez, dakle nije u mogućnosti da pomjeri bilo koju od svojih figura i istovremeno nije u mogućnosti da pomjeri svoju Kraljicu a da pri tome ona ne bude napadnuta, dotični igrač gubi partiju. Ukratko, igrač koji nije u mogućnosti da se pomjera gubi partiju.

U slučaju kada igrač povuče nepropisan potez, njegov protivnik ima pravo da ga odmah diskvalifikuje tako što će ga obavijestiti o neispravnosti njegovog poteza i tako pobijedi. Ukoliko je partija zvanična a nijedan od igrača nije primjetio povlačenje nepropisnog poteza, diskvalifikacija se može sprovesti i nakon završetka partije od strane nadležnih sudija.

Reset

Kao što u pravim bitkama ne postoji neriješen rezultat, tako ni u Konkvestu to nije prihvatljiv završetak partije. Ipak, postoje situacije u kojima su igrači spriječeni da legitimno nastave igranje partije, usljed čega je neophodno izvršiti reset.

Reset predstavlja ponovno otpočinjanje partije i nastaje isključivo u situaciji kada su figure na tabli zahvaćene u nizu poteza koji se može ponavljati u nedogled, to jest u ciklusu. Ciklus se definiše kao situacija kada poslije izvođenja najmanje pet poteza situacija na tabli ostane nepromijenjena, dakle kada su položaji aktivnih figura i stanje rezervi oba igrača ostali isti.

Da bi se reset sproveo, jedan od igrača mora da ga ponudi tako što će jasno i glasno izgovoriti riječ: "Reset!". Ukoliko protivnik želi da prihvati njegovu ponudu, on će takođe jasno i glasno izgovoriti istu tu riječ i pristupiće se njegovom sprovođenju. Povlačenje poteza od strane protivnika nakon što mu je reset ponuđen smatra se odbijanjem istog. Mogućnost reseta smije se samo povremeno ponuditi, dakle igračima nije dozvoljeno da uzastopno ponavljaju ponudu jer se to može smatrati ometanjem ili čak verbalnim maltretiranjem protivnika. Ukoliko je riječ o službenoj partiji, u takvoj situaciji sudija ima pravo da dotičnog igrača diskvalifikuje i dodijeli pobjedu njegovom protivniku.

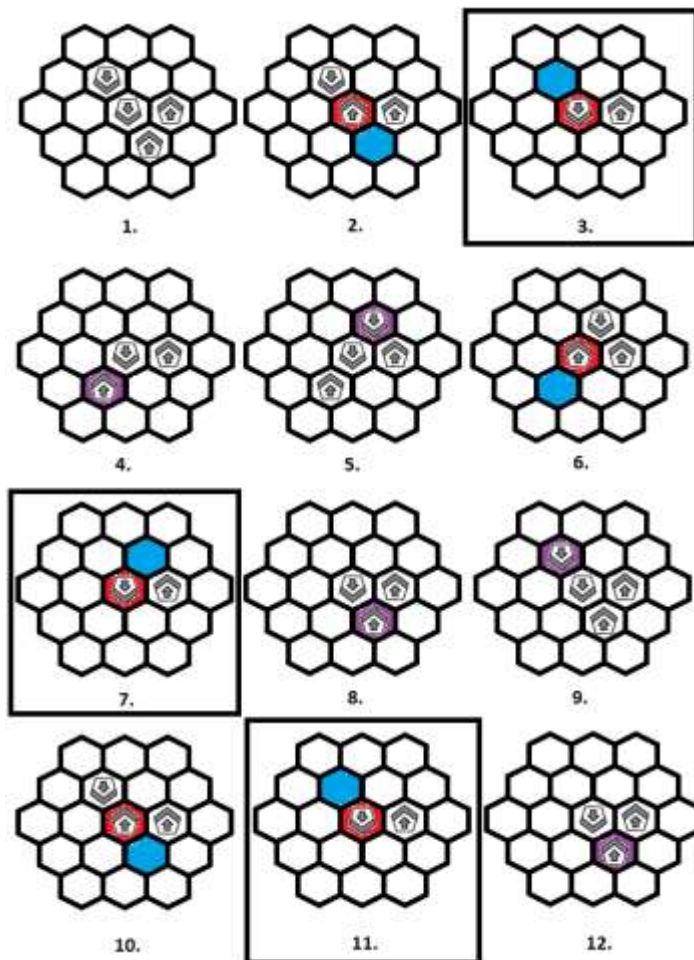
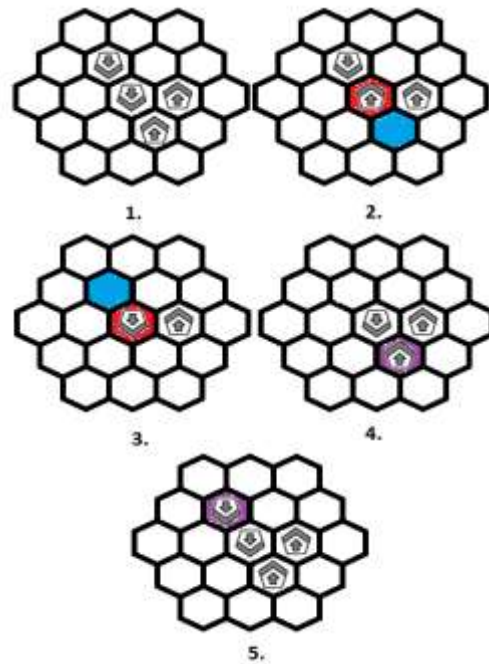
Reset se sprovodi tako što igrači vraćaju svoje figure na početni položaj i partija počinje ispočetka, uz promjenu prednosti povlačenja prvog poteza. Ukoliko tokom ponavljanja partije ponovo dođe do ovakve situacije, reset se ponovo izvršava i postupak se ponavlja sve dok se obračun igrača ne završi pobjedom.

Izuzetno je bitno naglasiti da je reset pravilo dobrovoljne prirode, dakle oba igrača treba da pristanu na njegovo sprovođenje. Ukoliko do obostranog pristanka ne dođe, igrači mogu svojevrijem da prekinu ciklus povlačenjem poteza koji nisu u njegovom sklopu. Ipak, u ekstremnom slučaju kada nijedan igrač nije voljan da pristane na reset ali obojica uporno pribjegavaju produžavanju ciklusa, nadležni sudija ima pravo da prisili izvršavanje reseta. Ovakav tip ponašanja igrača krajnje je neprofesionalan i ne bi trebalo da se dešava prilikom igranja službenih partija.

Jedina ozbiljna posljedica reseta jeste da se raspoloživo vrijeme za povlačenje poteza skraćuje, kada do reseta dođe partija se igra sa pješčanikom sa sveukupno 5 (pet) minuta vremena umjesto 10 (deset). Ovo skraćeno vrijeme važi i za uzastopne resete i ne može se naknadno skraćivati.

U situaciji na priloženoj slici prikazan je najkraći i najjednostavniji primjer ciklusa. Početni položaj figure koja izvodi potez na slici je prikazana plavom bojom, njeni završni položaj crvenom bojom, dok je unošenje figure predstavljeno ljubičastom bojom.

Na priloženoj slici su situacije na ilustracijama broj 1 i 5 potpuno iste. Ovdje je usljed uzastopne razmjene pješaka već poslije petog izvedenog poteza došlo do potpuno iste situacije na tabli kao što je bila prije početka razmjene, iako su izvršavali pomjeranje i dodavanje figura situacija je ostala nepromijenjena na tabli i u rezervama.



Koristeći isti sistem označavanja kao i na prethodnoj slici, na priloženoj se može vidjeti vjerovatno najbolji i najočigledniji primjer ciklusa.

Ovdje se može vidjeti da su situacije na ilustracijama 3, 7 i 11 potpuno iste. Isto se može reći i za situacije na ilustracijama 1 i 9, kao i na ilustracijama 2 i 10, kao i na ilustracijama 8 i 12.

Repeticija

Repeticija je vanredni slučaj ponavljanja poteza (ciklusa) koji obavezno uključuje i Kraljicu. Kao i obično ponavljanje, repeticija predstavlja nepotrebno gubljenje poteza, ali pošto ona podrazumijeva uzastopno ali neuspješno napadanje Kraljice od strane iste figure, ona ima kobne posljedice za napadača i po njenom nastanku napadač trenutno gubi partiju.

Primjer repeticije može se vidjeti na priloženoj slici. Početni položaj figura koje izvode potez prikazan je plavom bojom, njihov završni položaj prilikom izvođenja poteza prikazan je crvenom bojom.

Na priloženoj slici igrač iz čije perspektive se figure gledaju pokušava da skloni svoju Kraljicu pred napadima protivničkog Generala. Pravilo repeticije stupa na snagu sa ilustracijom broj 7 i tog trenutka napadač gubi partiju jer je neposredno prije povlačenja tog poteza uzastopno i neuspješno napao Kraljicu tri puta. Četvrti uzastopni neuspješni napad kažnjava se gubitkom partije i, ukoliko napadač zaista odluči da povuče taj potez, igrač iz čije se perspektive trenutno gledaju figure proglašava se pobjednikom partije.

Naravno, ukoliko napadač ne vrši uzastopne napade na Kraljicu istom figurom, dakle ukoliko koristi više od jedne figure za uzastopno napadanje ili ukoliko između napada pomjera druge figure koje ne napadaju Kraljicu (ukoliko ne napada uzastopno), tada ne dolazi do pojave repeticije.

