

KONTRANTO

PRAVILA IGRE

IGRA, IGRAČI, PARTIJA, PLOČA

1. **Kontranto** je *psiho-logička* igra. Pod načelom "*predvidi i budi nepredvidiv*" u partiji (meč, susret, utakmica, borba) igrač¹ nastoji pobijediti protivnika. Ova se verzija igra na ploči od 35 polja određenih mjestom u stupcu (slovo) i retku (broj):

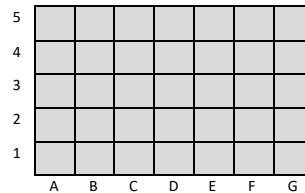


FIGURE I BOJE

2. Jedan igrač igra bijelim a drugi crnim figurama, svaki od njih dvjema u obliku kruga i dvjema trokutnim:



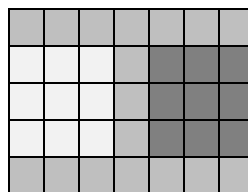
U partiji igrači igraju samo svojim figurama.

3. U kojoj će boji igrač igrati, određuje se posebnim postupkom. Svaki će igrač odabrati točno jednu figuru *sive* boje, krug ili trokut. *Odabir je skriven od protivnika*. Ako se figure igrača koji je prvi odabrao i njegovog protivnika po obliku *razlikuju*, prvi igrač će igrati bijelim figurama. U protivnom, bijelim će figurama igrati njegov protivnik.

KORACI I POTEZI

4. Partija se odigrava u **koracima**. Svaki korak sastoji se od **poteza** pojedinih igrača. Igrači odlučuju o svojim potezima ("povlače potez") *skriveno*, bez znanja protivnika. Tek kada oba igrača svoje poteze povuku i pošalju, igračima se pokazuju vidljive promjene na ploči koje odgovaraju cjelovitom koraku.

5. U **prvom koraku** igrači, skriveno od protivnika, biraju na koja će različita polja ploče postaviti svoje četiri figure. Pritom uzimaju u obzir početne razlike dijelova ploče. Ploča pred prvim korakom sadrži polja u različitim nijansama sive boje:



U svjetlija polja dopušteno je stavljati samo bijele figure. U tamnija polja smiju se postaviti samo crne figure. Svaka figura smije biti postavljena u polja koja su srednje sive boje (prvi i posljednji redak te srednji stupac). Kada se prvi korak odigra, sva polja na ploči poprimaju *srednju* nijansu sive i postaju dostupna obojici igrača (više nema "zaštićenih" područja).

6. U **nastavku** partije, pomiče li igrač figuru, to čini u neko od *susjednih* dostupnih polja, ravno ili dijagonalno. U svakom koraku igrač *smije igrati svakom svojom figurom*. Igrač figuru *smije zadržati* na polju na kojem se nalazila u prethodnom koraku. *U jednom polju ne smije biti više od jedne figure iste boje*.

¹ Imenice 'igrač' i 'protivnik' koriste se u rodno neutralnom smislu.

SUDAR I OSVAJANJE POLJA

7.1 Kada se u jednom polju nađu figure različitih boja, događa se **sudar**. Sudar figura *istog* oblika donosi bod bijelom. Sudar figura koje se po obliku razlikuju u korist je crnog.

7.2. Polje sudara u sljedećem koraku obje figure moraju *napustiti*. Igrač u čiju korist se dogodio sudar **osvaja** to polje i tamo se figure više ne mogu postavljati. Osvojeno se polje, po izlasku figura iz njega, ispunjava bojom osvajača tog polja.

7.3. Ako se neka figura ne može bez kršenja pravila pomaknuti s osvojenog polja, *uklanja* se i više se ne može koristiti. Figura koja se nalazi na neosvojenom polju a više se ne može sudariti, ostaje na svom polju do kraja partije.

PODRUČJE IGRE, MAKSIMALAN BROJ KORAKA I PONOVLJENA SITUACIJA

8.1. **Područje igre** je dio ploče sastavljen od povezanih (ravno ili dijagonalno) *neosvojenih polja u kojima je sudar moguć*. U početku područje igre odgovara cijeloj ploči. Osvajanjem polja područje igre se smanjuje a *može se i razdvojiti na više manjih područja igre*.

8.2. **Maksimalan broj koraka** u području igre (bez sudara) jednak je broju neosvojenih polja u tom području.

8.3. Da bi neka **situacija** (položaj figura na ploči) u području igre bila **ponovljena**, mora u svim bitnim pojedinostima biti *jednaka nekoj prijašnjoj situaciji*: figure iste boje i oblika zauzimaju ista polja (razlike među figurama iste boje i oblika ne uzimaju se u obzir).

IZVANREDNI KORAK

9.1. Kako bi se osigurala prihvatljiva brzina rezultatske promjene, uveden je **izvanredni korak** (izvanredni dio koraka, izvanredni potez, izvanredni podkorak). Tim postupkom neko se polje *izravno osvaja*.

9.2. **Uvjeti za odigravanje izvanrednog koraka**. Izvanrednom se koraku u nekom području igre pristupa čim se ispuni *barem jedan* od dva uvjeta:

- a) *U tom području igre je odigran maksimalni broj koraka bez sudara (8.2)*
- b) *U tom području igre se situacija ponovila (8.3)*

9.3. **Odabir figura za izvanredni korak**. U izvanrednom koraku *sudjeluje jedna bijela i jedna crna figura*. Ako igrač pred izvanrednim korakom u dotičnom području igre raspolaže s barem dvije figure, bira figuru (na polju) kojom će odigrati izvanredni korak. Figura se u tom slučaju bira skriveno od protivnika. Nakon što igrač(i) koji može/mogu birati figuru za izvanredni korak svoj odabir izvrši/e, odabir se otkriva obojici.

9.4. **Odigravanje izvanrednog koraka**. Igrač odabranu figuru zadržava na polju na kojem se nalazila prije izvanrednog koraka ili je stavlja na polje na kojem se nalazi protivnička figura koja sudjeluje u izvanrednom koraku, u skladu s pravilom 4. Ako se pritom dogodi sudar, polje sudara osvaja igrač prema pravilu 7.1. U protivnom, svoje polje osvaja figura koja je "izbjegla" nepovoljan sudar. Npr. ako u izvanrednom koraku sudjeluje bijeli krug i crni trokut, sudar će ići u korist crnog a situacije bez sudara u korist bijelog, osvajajući polje na kojemu se bijeli krug po izvanrednom koraku našao.

9.5. **Figurama koje ne sudjeluju** u izvanrednom koraku igrači igraju uobičajeno, u skladu s pravilom 6. *ali tim figurama ne smiju zauzimati polja koja su zahvaćena izvanrednim korakom*.

REDOVNI ZAVRŠETAK PARTIJE

10. Partija **redovno završava** u nekom od sljedećih slučajeva:

- a) Kad jedan igrač osvoji barem osamnaest polja, partija završava njegovom pobjedom.*
- b) Kad igrač preda partiju, ona završava pobjedom njegovog protivnika.*
- c) Kada se figure više ne mogu sudariti, pobjeđuje onaj igrač koji tada ima više osvojenih polja.*

DODATNI ZAVRŠNI DVOKORAK

11.1. Ako se sudar više ne može dogoditi a igrači su bodovno (po broju osvojenih polja) izjednačeni, pristupa se **završnom dvokoraku**.

11.2. **Prvi korak završnog dvokoraka.** Pred početak dvokoraka igračima se otvara *mini-ploča* s dva polja:



Igrač koji igra bijelim figurama postavlja jednu svoju figuru po izboru na lijevo (svijetlo) polje dok njegov protivnik (crni) bira svoju figuru postavljajući je na desno (tamno) polje. Odabir i postavljanje se izvodi u skladu s pravilima 3 i 4.

11.3. **Drugi korak završnog dvokoraka.** Nakon što se odabrane figure otkriju protivnicima, oba polja sive boje poprimaju jednaku nijansu. Igrači biraju svoju figuru zadržati na polju na kojem se nalazi ili je pomaknuti na drugo polje, u skladu s pravilom 4. Uslijedi li sudar, igrač u čiju je korist dobiva cijelu partiju. Ne dogodi li se sudar, pobjednik partije je igrač koji je uspješno izmakao sudaru (kao u pravilu 9.4).

REZULTAT

12. **Rezultat** partije odgovara broju osvojenih polja, odnosno, dobivenih bodova. U slučaju da je pobjednik odlučen nakon završnog dvokoraka, rezultat partije odgovara broju osvojenih polja do završnog dvokoraka (+1) za pobjednika nakon dodatne završnice. Npr. **Igrač A – Igrač B 12(+1) : 12.**

MJERENJE VREMENA

13.1. Svakom se igraču mjeri vrijeme koje utroši za svoj potez. *Oba mjerača vremena, kao i njihov rad, otkriveni su igračima tijekom cijele partije.* Mjerenje vremena je informativnog karaktera i koristi u analizama odigranih partija.

13.2. Za oba igrača vrijeme počinje teći od trenutka kada su im ponuđene figure za odabir boje.

13.3. Igraču, koji pri odabiru za boju figura, odabiru figura za izvanredni korak ili u redovnom koraku o svom potezu *prije drugoga donese odluku*, mjerač vremena se privremeno zaustavlja dok protivnikov mjerač nastavlja s radom. Nakon protivnikove odluke, oba mjerača nastavljaju mjeriti vrijeme koje se troši za sljedeći potez. U slučaju da neki igrač nema (više) mogućnost izbora u izvanrednom koraku, njemu se ne mjeri vrijeme dok se čeka odluka protivnika.

UPUTE ZA IGRANJE (KORIŠTENJE APLIKACIJE ZA IGRU)

Ova je aplikacija radna verzija. Mi je provjeravamo. Trebamo biti strpljivi i spremni na nesavršenosti u radu programa. Aplikaciju koristimo, osim kad je pokrećemo (učitavamo), pritiskanjem (klikanjem) na dijelove prikazanog sadržaja.

USPOSTAVA KONTAKTA MEĐU PROTIVNICIMA – PREDUVJET ZA PARTIJU

U početku se pred Vama nalazi glavni izbornik:



U prozorčić **Unesi ime** utipkat ćete svoje ime ili nadimak pod kojim želite odigrati partiju.

Potom, ako od svog protivnika niste dobili ID kod za igru, kliknut ćete na opciju **Započni igru**. Tim odabirom ćete dobiti pristupni kod ("Id igre"), npr:



Dobiveni kod ćete prepisati ili kopirati pa ga poslati (SMS porukom, mailom, izdiktirati ga telefonski i sl.) protivniku i čekati da ga protivnik za svojim računalom upiše u prozorčić **Unesi Id igre**.

Kad se sve to obavi, igrač koji je ukucao ID igre treba kliknuti na "dugme" **Pridruži se igri**.

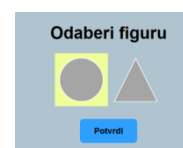
POČETAK PARTIJE – ODABIR BOJE FIGURA

Određena su imena protivnika, uspostavljen je kontakt među protivnicima i počelo je teći vrijeme partije. U nastavku je potrebno odrediti boje figura kojom će protivnici igrati. Ako sve ide onako kako treba, igračima se prikazuje:



Svaki igrač treba pokazivačem kliknuti na jednu od dvije sive figure i potom odabrati opciju **Potvrdi**.

Kad igrač klikne figuru, ona će se uokviriti žutom bojom:



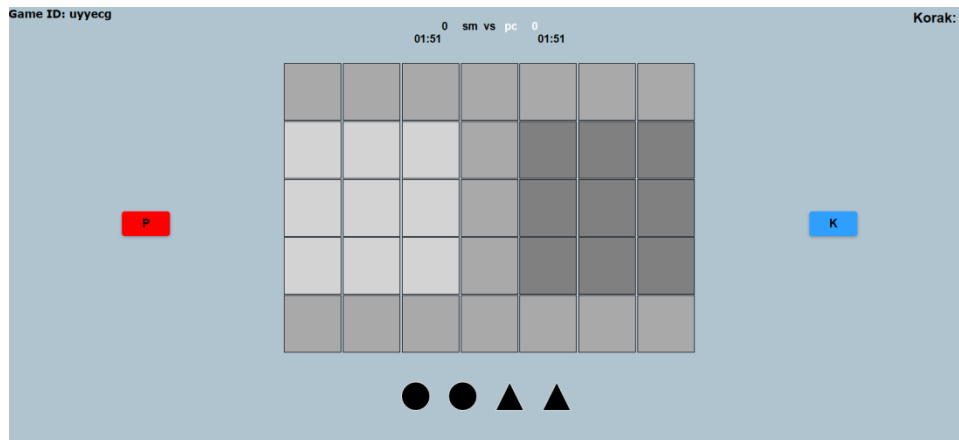
Igrač se može predomisлити i promijeniti odabranu figuru jednostavnim klikom na drugu. Kad je igrač siguran u svoj odabir, pritisnut će **Potvrdi**.

U slučaju da njegov protivnik još nije odabrao svoju figuru, prikazat će mu se uputa da pričeka:



PRVI KORAK: NA PLOČU TREBA POSTAVITI FIGURE

Kad oba igrača odaberu jednu sivu figuru i potvrde svoj odabir, prikazat će se ploča za igru:

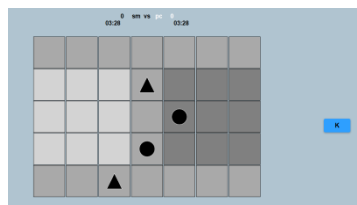


Gore lijevo se nalazi identifikacijski kod partije, gore desno korak partije koji je u tijeku. Gore po sredini je "semafor" koji pokazuje trenutni rezultat i utrošeno vrijeme za pripremu poteza. Pravokutna ploča sadrži 35 polja. **Crveno "dugme"** s lijeve strane koristimo kad želimo protivniku predati partiju (priznajemo da smo partiju izgubili), bilo da situaciju procjenjujemo nepopravljivo lošom po nas, bilo da nemamo vremena za nastavak partije itd. **Plavo dugme** koristimo kao *obveznu potvrdu* naših poteza. Ispod ploče su figure kojima ćemo igrati.

U ovom primjeru pratimo igrača koji igra crnim figurama. Partija počinje. Igrač treba *svaku* svoju figuru (ima ih četiri i vidljive su ispod ploče) staviti na neko polje na ploči. Igraču je pritom onemogućeno da svoje figure stavi na neko od polja "zaštićenog područja" koje u početku pripada bijelom (devet svjetlijih sivih polja na lijevoj strani ploče).

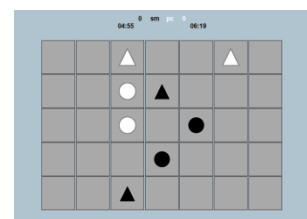
Figura se "postavlja" na polje tako da se najprije *klikne figura koja se želi staviti, a potom i polje na koje se figura želi staviti*. Dakle, postavljanje (i kasnije pomicanje) figure obavlja se pomoću dva klika (ne povlačenjem zadržanog klika!).

Kada to igrač napravi za svaku svoju figuru, npr ...



...kliknut će plavo dugme K. **Tim klikom potvrđuje svoj potez** u koraku. Ako protivnik još nije povukao svoj potez, pojavit će se uputa da pričekamo.

Kad oba igrača izvrše svoj dio koraka, pojavit će im se dobivena situacija, npr.



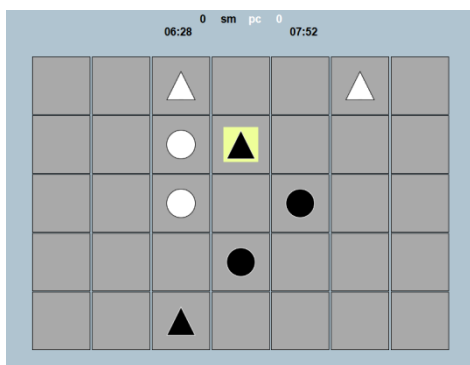
Vidimo da su se nakon prvog koraka sva polja izjednačila po nijansama. Više nema zaštićenih područja koja su rezervirana za figure jedne boje.

Nije isključeno da se sudar dogodio već u prvom koraku. Neki su dijelovi ploče otpočetka dostupni bijelim i crnim figurama. Vjerojatnost sudara u prvom koraku ovisi o strategijama igrača (rizična ili oprezna).

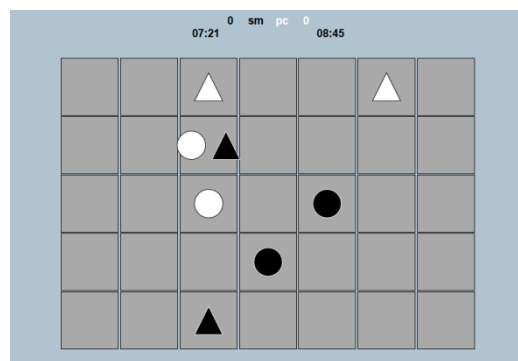
NAKON PRVOG KORAKA

Nastavimo partiju. Kada želimo pomaknuti neku našu figuru (ovdje crnu), kliknut ćemo na nju i potom na jedno susjedno polje na koje želimo da nam se figura nakon dotičnog koraka nalazi.

Npr. gornji crni trokut želimo pomaknuti za jedno polje lijevo, (napadajući gornji bijeli trokut). Kliknut ćemo na taj trokut:

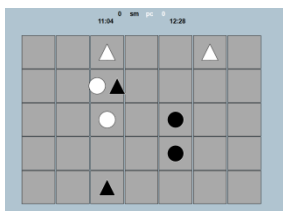
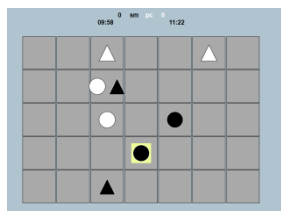


Potom ćemo kliknuti na polje na koje ga želimo pomaknuti. Figura crnog trokuta će se automatski premjestiti na to polje:

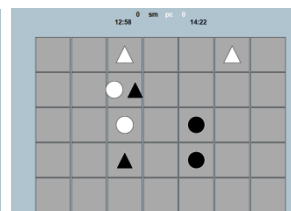
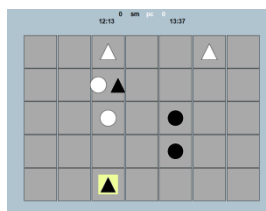


A nećemo zaboraviti i na ostale figure (naravno, ako to želimo).

Npr. sklonit ćemo donji krug od napada bijeloga, za jedno polje ravno desno:

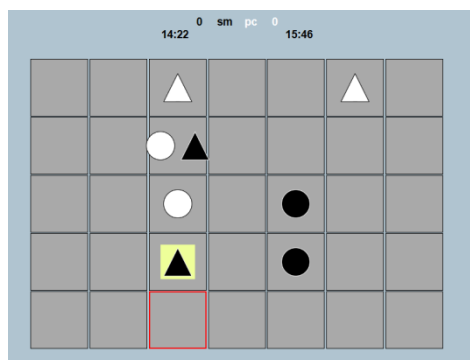


Možemo odlučiti pomaknuti i naš donji trokut. Za jedno polje gore ...



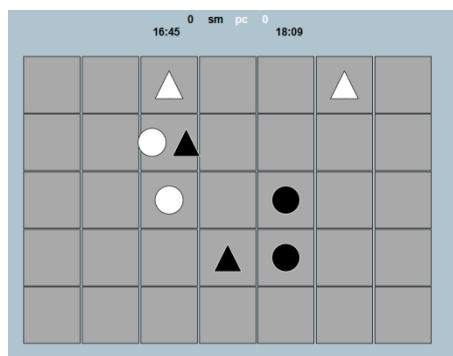
Padne nam, recimo, na pamet da bi taj trokut ipak bilo bolje pomaknuti dijagonalno nadesno. Kako još nismo potvrdili svoj korak, možemo se predomisлити.

Opet ćemo kliknuti tu figuru:



Polje na kojemu se taj trokut nalazio u prethodnom koraku uokviriti će se crvenim okvirom. Općenito, želimo li se podsjetiti s kojeg polja smo figuru pomaknuli u koraku koji još nismo dovršili, jednim klikom na tu figuru crveno će se uokviriti polazno polje.

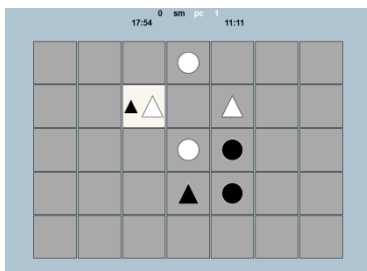
U ovom našem primjeru mi vraćamo figuru na to polje (klikom na to polje) i potom opet istom rutinom (klik na figuru i klik na novo željeno polje) mijenjamo svoj odabir:



OPREZ! Ako kojim slučajem pritisnemo tipku "vрати" koja se nalazi u sastavu pretraživača ili tipku F5 (resetiranje) na tipkovnici ili bilo koju tipku koja mijenja vidljivu situaciju, vjerojatno ćemo poništiti našu partiju i onemogućiti njen nastavak.

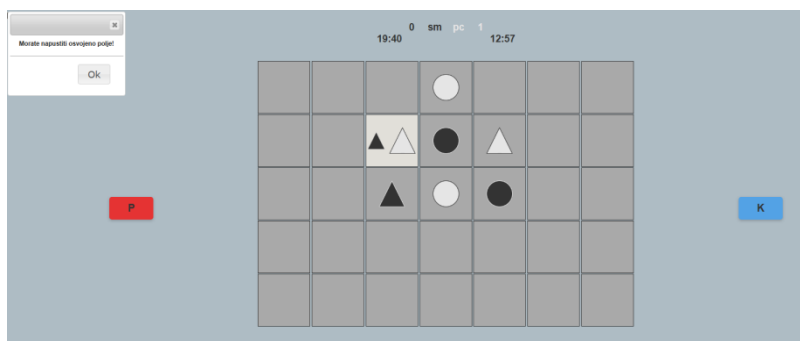
Vratimo se našem primjeru. Odlučujemo dovršiti korak. Kliknut ćemo **plavo dugme K** koje se nalazi s desne strane.

Uzmimo za primjer da je protivnik već odigrao svoj dio koraka. Tada, odmah po kliku na K vidjet ćemo njegovu novu poziciju, npr:



U ovom primjeru protivnik nas je "nadmudrio". Nije čekao da crni trokut ulovi njegov bijeli krug već ga je sklonio s tog polja a na isto polje stavio svoj bijeli trokut. Sudar u korist bijelog. Rezultat 1:0 za protivnika *pc*. Semafor pokazuje i koliko je svaki igrač potrošio vremena za svoje poteze.

Iz osvojenog polja treba se skloniti. Ako se kojim slučajem to zaboravi napraviti, pojavit će se upozorenje, npr.

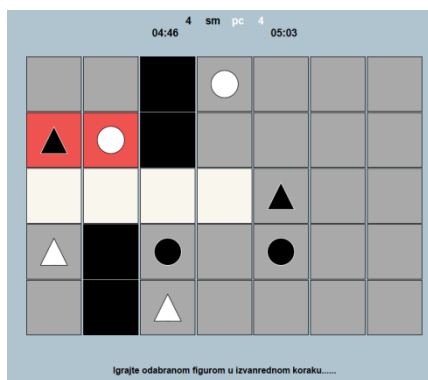


Kliknut ćemo na **Ok** i pomaknuti svoj crni trokut s osvojenog polja, onako kako smo to već naučili, pomoću dva klika.

IZVANREDNI KORAK

Ponekad se dogodi da se rezultat ne mijenja ni nakon mnogo odigranih koraka ili uslijed mirovanja figura na njihovim poljima. Tada se pokreće izvanredni korak. Uzmimo, npr. ovu situaciju (desno):

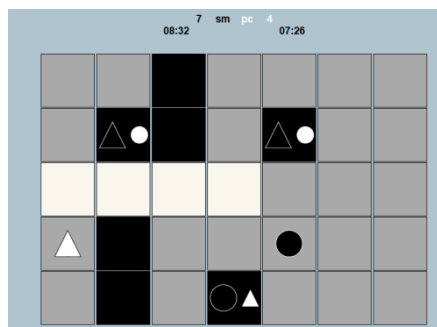
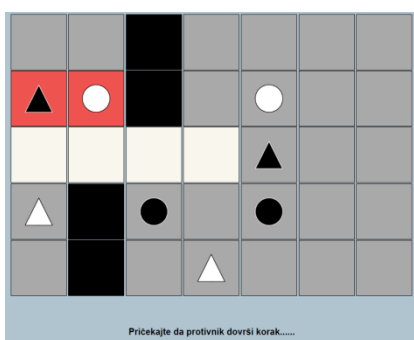
Kao posljedica osvajanja (i ujedno poništavanja) polja, slobodna područja igre su se razdvojila. U prethodnom koraku su crni lijevi trokut i bijeli lijevi krug zauzimali ista polja, pa se u ovom koraku dogodila ponovljena pozicija, što je jedan od dovoljnih uvjeta za pokretanje izvanrednog koraka.



Kako je figura koje sudjeluju u izvanrednom koraku po jedna sa svake strane, jasno je da su upravo one i odabrane da u izvanrednom koraku sudjeluju. Uzmimo da smo u ovom primjeru bijeli. Vidimo da u izvanrednom koraku sudjeluje naš krug i protivnički trokut. Sudar je, dakle, po nas nepovoljan i želimo ga izbjeći. Hoće li nas protivnički trokut "čekati" na svom polju da upadnemo u zamku ili će "navaliti" na nas? To ne znamo ali pokušavamo predvidjeti, što protivnik namjerava i što vjeruje da ćemo mi napraviti.

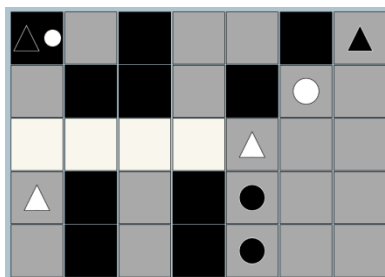
Odlučujemo, kao crni, ovdje naš trokut zadržati na polju na kojem se nalazi (to možemo napraviti i bez klikova). Ne zaboravljamo da imamo pravo igrati i figurama koje se nalaze u drugom području igre.

Kad protivnik dovrši svoj dio koraka, vidjet ćemo što se dogodilo:



Nismo imali sreće. Protivnik je pogodio da se naš krug u izvanrednom koraku neće micati ali i ujedno dobro predvidio kretanje naših figura u većem slobodnom području igre. Dobio je značajnu prednost koju vjerojatno neće ispustiti do kraja partije.

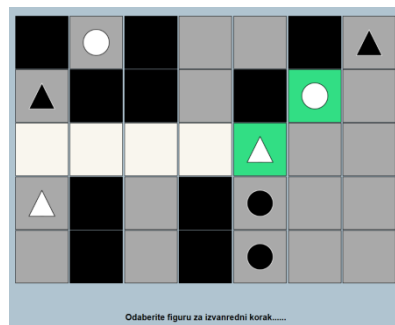
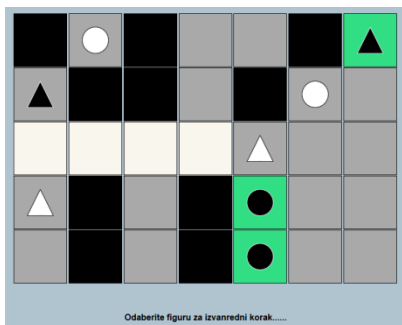
Partija je nastavljena. Nakon par poteza u našem je primjeru situacija ovakva:



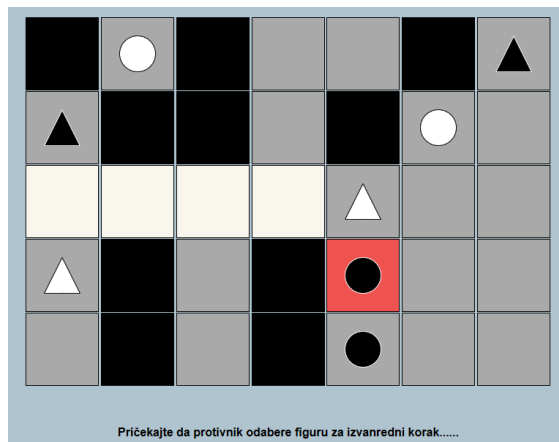
U koraku se figure iz sudara obvezno pomiču. U našem primjeru ćemo figure iz desnog područja igre zadržati na svojim mjestima i izazvati izvanredni korak:

Ovo vidi igrač koji igra crnim figurama. U zelenim poljima su figure među kojima crni bira jednu za izvanredni korak.

Ovo se prikazuje igraču koji igra bijelim figurama:

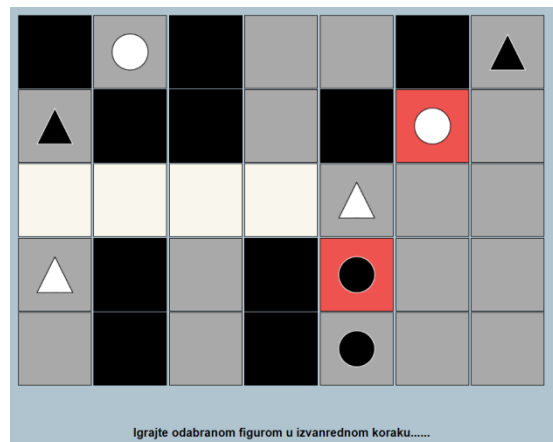


Uzmimo za primjer da će crni odabrati svoj gornji krug. Kliknut će na tu figuru:



Klikom na neku figuru, bez dodatne potvrde (i mogućnosti da se predomislimo), njeno će se polje zacrveniti a polja ostalih figura izgubiti svoju zelenu boju. Ujedno, ako protivnik još nije odabrao figuru za izvanredni korak, mjerač vremena za crnog će se privremeno zaustaviti.

Pretpostavimo da bijeli odabere svoj krug. Ako to napravi nakon crnog, obojici igrača će se pokazati što su odabrali:

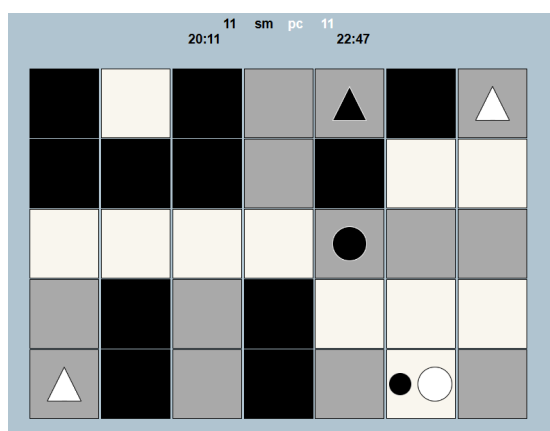


Oba igrača imat će tada jednak prikaz. Na njima je da odluče hoće li svoju figuru s crvenog polja postaviti na crveno polje gdje je protivnička (klik+klik) ili će je ostaviti na mjestu na kojem je bila. Ujedno igrači imaju pravo pomicati druge svoje figure koje se nalaze na sivim poljima.

ZAVRŠNI DVOKORAK

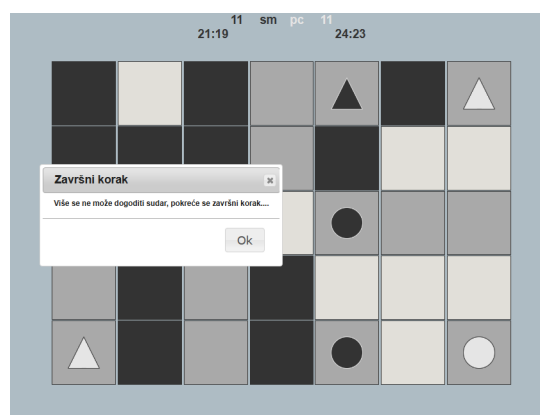
Ako je igra na ploči završila neriješeno, pobjednika dobivamo dodatnom rutinom, koju zovemo završni korak ili završni dvokorak.

U ovom se primjeru, nakon rezultatskih promjena koje su uslijedile u korist bijelog, nalazimo nadomak završetku:



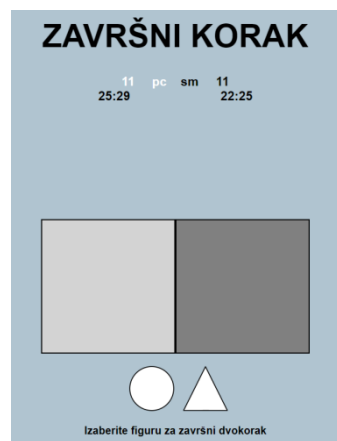
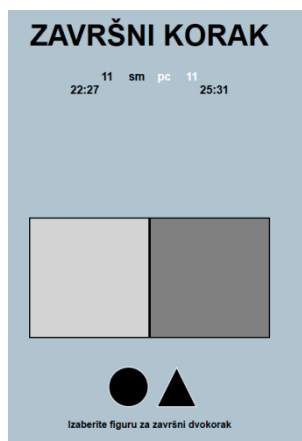
Sudar je još uvijek moguć samo u desnom donjem kutu ploče.

No ako figure završe na različitim poljima:

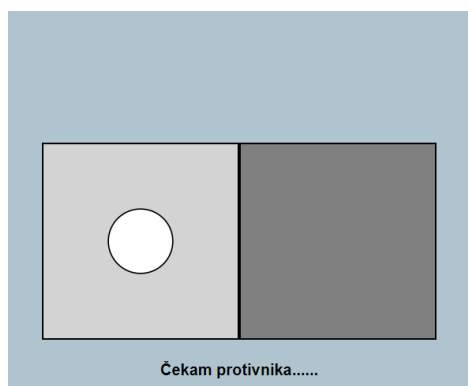


Ploča će se malo zasjeniti i ukazat će se obavijest o pokretanju završnog koraka. Tu ne treba čekati već klikom na OK odobriti pokretanje završnog koraka-dvokoraka.

Kada oba protivnika kliknu na OK (pretjerano odugovlačenje s odobrenjem završnog koraka smatra se zlorabom mogućnosti igre i rezultira porazom-predajom), otvara se "mini-ploča" (lijevo se pokazuje crnom,desno bijelom):

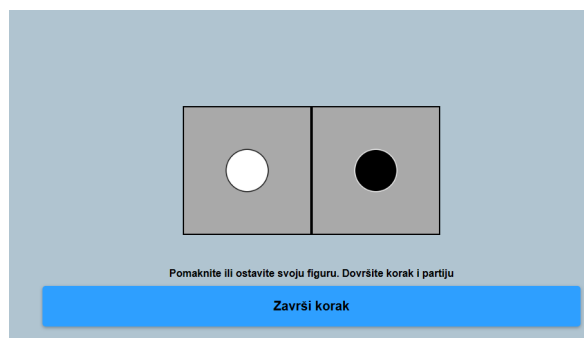


Svaki igrač bira figuru klikom na nju, nakon čega se ona automatski "seli" na odgovarajuće polje (odabrana bijela figura uvijek lijevo, crna uvijek desno), npr.



Bijeli čeka crnoga.

Kad crni odabere figuru, obojici će se pokazati ista slika:



Sudar ovdje odgovara bijelom. Ne dogodi li se sudar, pobjeđuje crni. U ovom završnom koraku smijemo se i predomisli, ali kad kliknemo na Završi korak, svoju odluku više ne možemo promijeniti.

Ovdje se npr. dogodilo da je bijeli krug dočekao crni krug u lijevom polju i došao do pobjede:



PREUZIMANJE IZVJEŠTAJA O PARTIJI

Ako je partija bila "službena" (u okviru nekog turnira i sl.) pa je važno dokazati da se odigrala, ili bi igrači željeli analizirati tijek partije, preuzet će izvještaj, dokument o partiji. Klikom na **Preuzmi izvještaj** pripremit će se PDF dokument koji se može pohraniti i dijeliti, npr.



Stil vizualizacije preuzimanja ovisi o pregledniku.

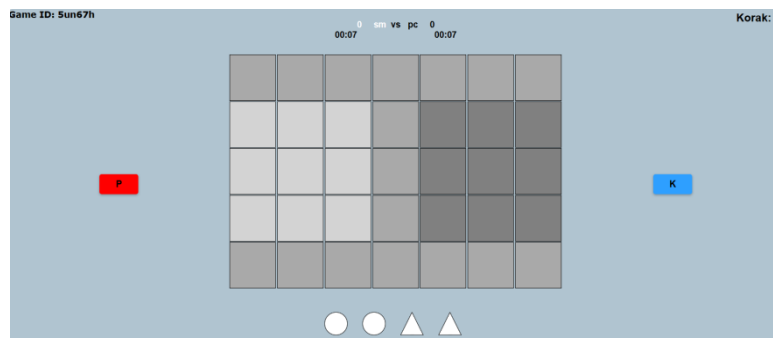
REVANŠ

U ovom je primjeru igrač 'pc' bio bijeli. Ako želi crnom dati priliku za revanš (još jednu partiju), može kliknuti na **Revanš**.

Tada će se na zaslonu crnog pojaviti ovo:



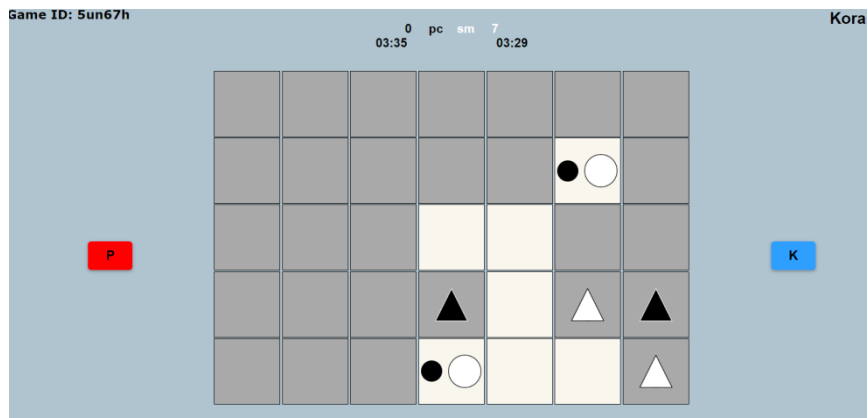
Ako crni pristaje na ponudu druge partije, kliknut će **DA**. Pojavit će se nova ploča, partija s istim ID brojem ali ovoga puta s izmijenjenim bojama figura:



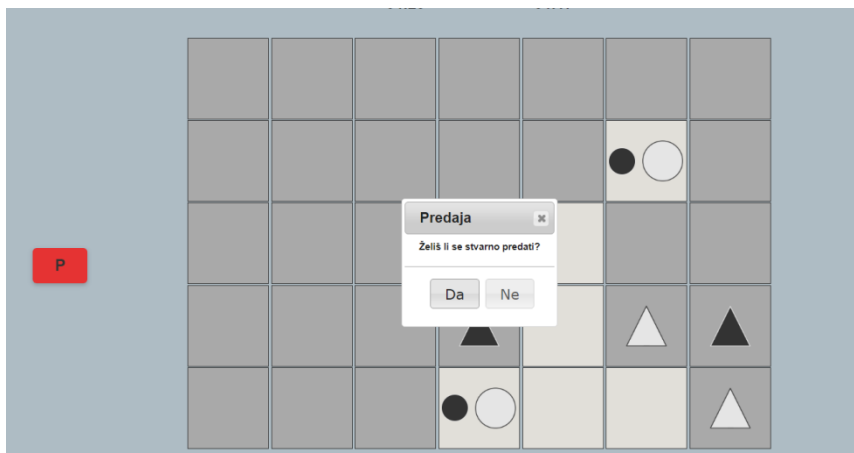
Revans može početi.

PREDAJA

Uzmimo za primjer ovu situaciju:



Iako crni još ima priliku da rezultat preokrene u svoju korist, možda nema dovoljno vremena ili samopouzdanja, pa odluči predati. Tada će kliknuti na dugme **P**. Kada to napravi, pojavit će mu se obavijest koja služi potvrdi odluke o predaji:



I tek po potvrdi (klikom na DA), partija završava, naravno, na znanje i protivniku:

