

# Das Handbuch zu KSquares

**Matt Williams**

**Korrektur: Eugene Trounev**

**Übersetzung: Burkhard Lück**



# Das Handbuch zu KSquare

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Spielanleitung</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Spielregeln, Spielstrategien und Tipps</b>	<b>8</b>
3.1	Spielregeln . . . . .	8
3.2	Spielstrategien und Tipps . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Menüeinträge</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Häufig gestellte Fragen</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Einstellungen für das Spiel</b>	<b>11</b>
6.1	Dialog Neues Spiel . . . . .	11
6.2	Einrichtungsdialog . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>13</b>

## **Zusammenfassung**

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KSquares in der Version 0.6

# Kapitel 1

## Einführung

**SPIELTYP:**  
Brettspiel

**ANZAHL DER SPIELER:**  
vier

KSquares ist ein lustiges und aufregendes Spiel von KDE. Es ist an das bekannte „Papier und Stift“-Spiel Käsekästchen angelehnt.

Die Idee hinter KSquares ist, durch Verbinden der Punkte in dem Raster Quadrate zu erzeugen. Bis zu vier Spieler können an einem Spiel teilnehmen. Der Spieler, der ein Quadrat vollendet, bekommt die Punkte; egal, wer die meisten Striche für ein Quadrat gezeichnet hat.

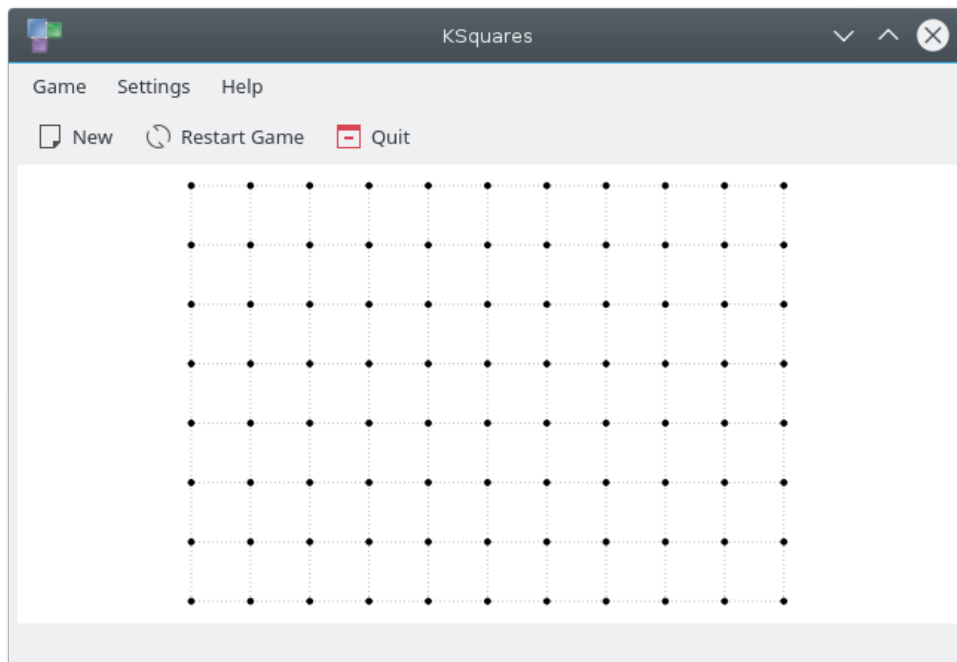
Um das Spiel zu gewinnen, muss der Spieler die meisten Punkte sammeln, indem er den größten Teil des Spielfeldes mit seiner eigenen Farbe ausfüllt.

## Kapitel 2

# Spielanleitung

**ZIEL DES SPIELS:**  
Malen Sie mehr Kästchen als Ihr Gegner.

Nach dem Start des Programms ist das Spielfeld leer. Es wird nur ein Gitter aus Punkten angezeigt, in dem Sie Linien zeichnen können.



Jeder Spieler muss der Reihe nach einen Strich zwischen zwei benachbarten Punkten zeichnen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Spielfeld fahren, wird eine gelbe Linie angezeigt, wo bei einem Mausklick Ihre Linie gesetzt würde. Entscheiden Sie, wo Sie Ihre Linie zeichnen möchten und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie mit Ihrer Linie ein Quadrat vollendet haben, gehört dieses Quadrat nun Ihnen und Sie bekommen einen Punkt. Nach Vollendung eines Quadrats sind Sie erneut am Zug. Vollendet Ihre Linie kein Quadrat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel wird fortgesetzt, bis jedes Quadrat auf dem Spielfeld einem der Spieler gehört.

Um ein Spiel mit geänderten Einstellungen (Anzahl und Namen der Spieler, Größe des Spielfelds) zu starten, klicken Sie auf **Neu** in der Werkzeugleiste oder wählen Sie im Menü **Spiel**

## Das Handbuch zu KSquares

→ **Neu (Strg+N)**. Um noch einmal mit den gleichen Einstellungen zu spielen, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Spiel neu starten**.

## Kapitel 3

# Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

### 3.1 Spielregeln

Zu den Regeln gibt es nicht viel zu sagen, da das Spielkonzept selbst sehr einfach ist. Trotzdem erhalten Sie hier einen kurzen Überblick über die Spielregeln von KSquares, an die Sie sich halten müssen:

- Sie können Punkte nur dann verbinden, wenn sie noch nicht von Ihnen oder einem der anderen Spieler verbunden wurden.
- Um Punkte zu erhalten, müssen Sie die Punkte so verbinden, dass sie Quadrate bilden.
- Ein Quadrat kann nicht größer sein als die viel benachbarten Punkte auf dem Raster es zulassen.
- Ist ein Quadrat vollendet, geht dieses in den Besitz des Spielers über, der den letzten Strich gesetzt hat. Das Quadrat ist nun farbig und der Spieler erhält einen Punkt.
- Der Spieler erhält bei Vollendung eines Quadrats einen zusätzlichen Zug, den er nicht überspringen kann.

### 3.2 Spielstrategien und Tipps

- Setzen Sie Ihre Striche nicht einfach zufällig. So verlieren Sie sehr wahrscheinlich das Spiel.
- Errichten Sie lange Linienketten über das Spielfeld. Malen Sie weitere Linien parallel zu diesen.
- Vermeiden Sie, Striche an Feldern zu setzen, an denen danach nur noch ein Strich fehlt. Ihr Gegner wird davon profitieren.
- Wenn Sie Ihrem Gegner einige Felder überlassen müssen, versuchen Sie diese so zu wählen, dass am wenigsten Schaden entsteht.
- Versuchen Sie Ihren Gegner in die Situation zu bringen, dass er keine Wahl hat, als Ihnen Felder zu überlassen.
- Wenn Sie die Chance haben, eine ganze Reihe von Feldern zu vollenden, können Sie am Ende einer solchen Reihe zwei Felder unvollständig belassen und so Ihren Gegner dazu verleiten, diese zu vollenden. Sie können dann an einer anderen Kette weiter arbeiten. Dieser Spielzug heißt Doppelkreuz.



## Kapitel 4

# Menüeinträge

**Spiel** → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

**Spiel** → **Spiel neu starten (F5)**

Startet ein neues Spiel mit den aktuellen Einstellungen.

**Spiel** → **Bestenliste anzeigen (Strg+H)**

Zeigt die Bestenliste an.

**Spiel** → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet KSquares.

**Einstellungen** → **KSquares einrichten ...**

Öffnet einen Dialog zur Einrichtung von KSquares. Weitere Einzelheiten finde Sie unter [Spieleinstellungen](#).

Zusätzlich hat KSquares die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

## Kapitel 5

# Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*

In dieser Version des Spiels können Sie nur die Farbe der Linien ändern. Wählen Sie dazu in der Menüleiste **Einstellungen** → **KSquares einrichten ...**. Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel [Spieleinstellungen](#).

2. *Ich habe einen Fehler gemacht. Kann ich einen Spielzug zurücknehmen?*

Nein, in KSquares können Sie keine Spielzüge zurücknehmen.

3. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

Nein, KSquares kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.

4. *Ich komme im Spiel nicht weiter, gibt es Tipps?*

Nein, in diesem Spiel gibt es noch keine Tipps.

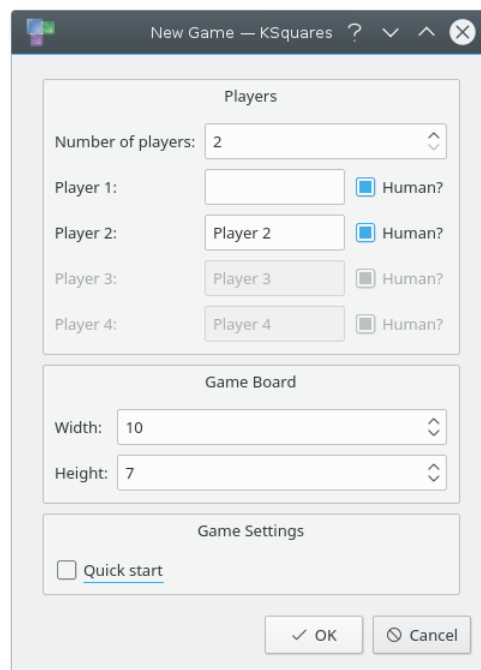
5. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*

Nein, in KSquares kann der aktuelle Spielstand nicht gespeichert werden.

## Kapitel 6

# Einstellungen für das Spiel

### 6.1 Dialog Neues Spiel



Im Dialog **Neues Spiel** finden Sie folgende Einstellungen:

#### Spieler

Stellen Sie hier die Anzahl der Teilnehmer ein. Wählen Sie auch, ob der Spieler von einem menschlichen Gegner oder dem Computer gespielt wird. Im Auswahlfeld **Anzahl der Spieler** stellen Sie die Zahl der Teilnehmer ein. Geben Sie für jeden Teilnehmer einen Namen ein und wählen Sie mit dem Ankreuzfeld den Spieler-Typ.

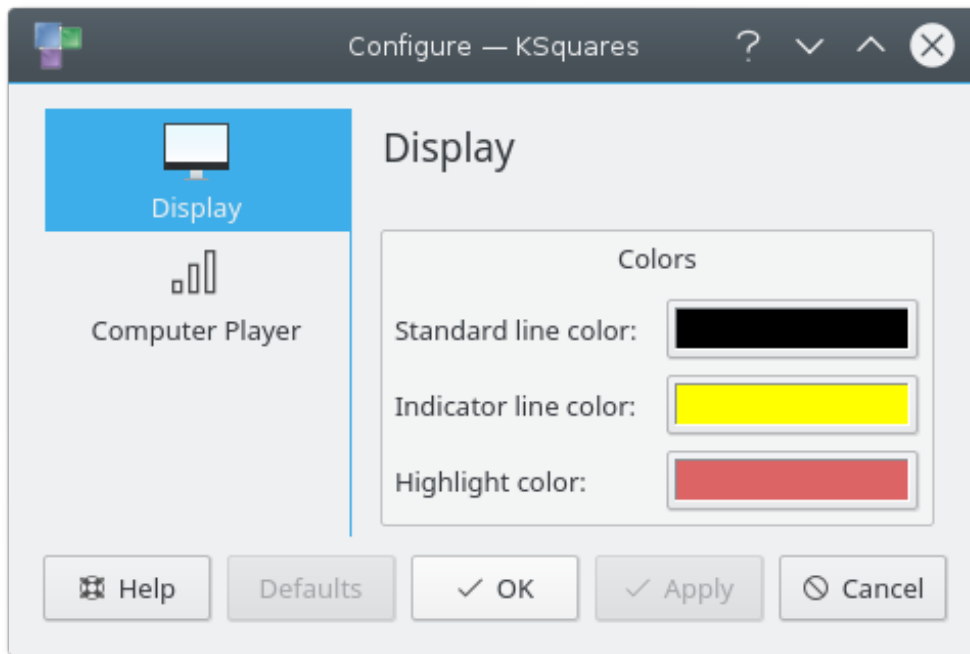
#### Spielfeld

Hier stellen Sie die Größe des Spielfeldes ein. Verwenden Sie die Auswahlfelder **Breite** und **Höhe** um die Breite und die Höhe zu verändern.

## Spieleinstellungen

Dieser Teil des Einrichtungdialogs steuert den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Wenn Sie das Ankreuzfeld **Schnellstart** deaktiviert lassen, beginnt das Spiel mit einem leeren Raster. Aktivieren Sie sie, um mit einem teilweise gefüllten Raster zu beginnen.

## 6.2 Einrichtungsdialog



Der Dialog **Einrichten - KSquares** enthält folgende Unterfenster:

### Anzeige

Hier können Sie die Farben für KSquares einstellen.

### Computerspieler

Wählen Sie hier die Spielstärke des Gegners.

## Kapitel 7

# Danksagungen und Lizenz

KSquares

Programm Copyright 2006 Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Dokumentation Copyright (c) 2006 Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Übersetzung Burkhard Lücklueck@[hube-lueck.de](mailto:hube-lueck.de)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.