

Das Handbuch zu KMahjongg

John Hayes
Eugene Trounev
Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu KMahjongg

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
2	Spielanleitung	7
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	8
3.1	Das Spielfeld	8
3.2	Spielregeln	9
4	Die Benutzeroberfläche	11
4.1	Menüeinträge	11
5	Häufig gestellte Fragen	14
6	Einstellungen für das Spiel	15
6.1	Allgemein Einstellungen	15
6.2	Einstellungen zum Spielfeldaufbau	16
6.3	Einstellungen für Spielsteine	16
6.4	Einstellungen für den Hintergrund	17
6.5	Standard-Tastenkürzel	18
7	Danksagungen und Lizenz	19

Tabellenverzeichnis

6.1	Kurzbefehl	18
-----	----------------------	----

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KMahjongg in der Version 0.9

Kapitel 1

Einführung

SPIELTYP:
Brettspiel, Arcade

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

KMahjongg ist ein Brettspiel, das an das berühmte orientalische Spiel Mahjong (Chinesisch: *májiāng*) angelehnt ist. Anders als das Original ist KMahjongg ein Spiel für einen Spieler, was als Mahjong Solitär bekannt ist.

In KMahjongg sind die Steine gemischt und in einer bestimmten Form angeordnet. Der Spieler muss alle Steine vom Spielbrett entfernen, indem er zu jedem Stein den passenden Partner findet.

Kapitel 2

Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:

Entfernen Sie alle Steine vom Spielbrett, indem Sie so schnell wie möglich zu jedem Stein den passenden Partner finden.

KMahjongg lädt beim Start einen Standard-Spielfeldaufbau, sodass Sie sofort mit dem Spiel beginnen können.

HINWEIS:

Die Spielzeit läuft bereits, sobald das Spiel gestartet wurde.

Sie sollten den Stapel sorgfältig untersuchen und zwei zusammenpassende Steine finden. Wenn Sie ein solches Paar gefunden haben, benutzen Sie Ihre Maus um diese auszuwählen.

HINWEIS:

Beachten Sie, dass Sie nur „freie“ Steine auswählen können. Steine werden als „blockiert“ betrachtet, wenn sie hinter anderen Steinen verborgen sind oder wenn die linke und rechte Seite von anderen Steinen belegt sind. Wenn mindestens eine der seitlichen Kanten frei ist, wird der Stein als „frei“ betrachtet.

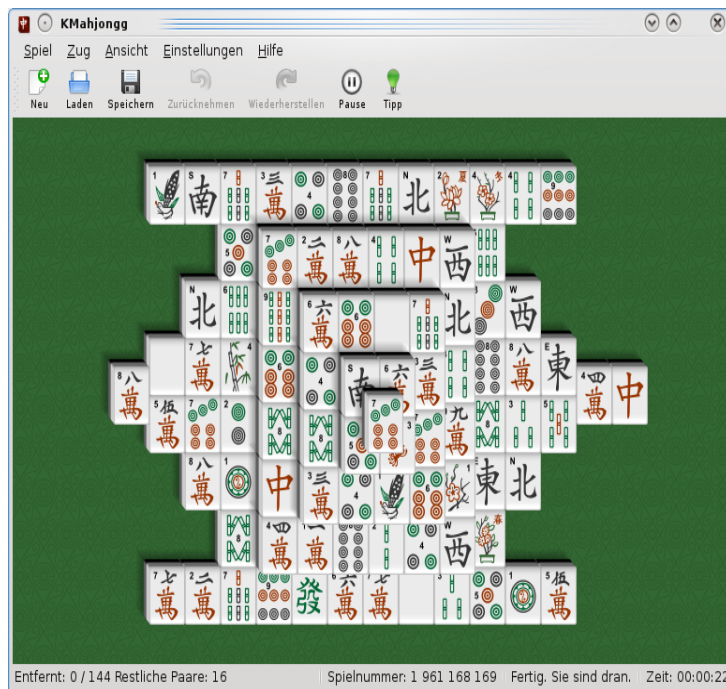
Wenn Sie ein passendes Paar ausgewählt haben, verschwinden beide Steine vom Spielbrett und darunter liegende und anliegende Steine werden freigelegt.

Ziel des Spiels ist, alle Steine vom Spielbrett zu entfernen.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Das Spielfeld



Eine kurze Beschreibung aller Teile des Spielfeldes:

Spielfeld

Das Spielfeld in der Mitte belegt den größten Teil des Programmfensters. Hier sind die Spielsteine ausgelegt.

Statusleiste

Die Statusleiste wird am unteren Rand des Programmfensters angezeigt und enthält drei Abschnitte. Im ersten Abschnitt steht die Spielzeit, die die Zeit vom Beginn bis zum Ende eines Spiels misst. Im zweiten Abschnitt werden die entfernten Steine und die gesamte

Das Handbuch zu KMahjongg

Anzahl der Steine sowie die Zahl der Paare mit freien Seiten angezeigt. Im dritten Abschnitt sehen Sie die Nummer des aktuellen Spiels und der letzte Abschnitt zeigt den Spielstatus, z. B. ob das Spiel bereit ist.

3.2 Spielregeln

Der Standardsatz von Spielsteinen für Mahjong enthält:

Gruppenname	Name der Spielsteine	Anzahl der Steine
Kreise		
	Kreis 1	4
	Kreis 2	4
	Kreis 3	4
	Kreis 4	4
	Kreis 5	4
	Kreis 6	4
	Kreis 7	4
	Kreis 8	4
	Kreis 9	4
Bambus		
	Bambus 1	4
	Bambus 2	4
	Bambus 3	4
	Bambus 4	4
	Bambus 5	4
	Bambus 6	4
	Bambus 7	4
	Bambus 8	4
	Bambus 9	4
Zahlen		
	Zahl 1	4
	Zahl 2	4
	Zahl 3	4
	Zahl 4	4
	Zahl 5	4
	Zahl 6	4
	Zahl 7	4
	Zahl 8	4
	Zahl 9	4
Winde		
	Ostwind	4
	Südwind	4
	Westwind	4
	Nordwind	4
Drachen		
	Rote Drachen	4
	Grüne Drachen	4
	Weißer Drachen	4
Blumen		
	Pflaume (1)	1
	Orchidee (2)	1
	Chrysantheme (3)	1

Das Handbuch zu KMahjongg

	Bambus (4)	1
Jahreszeiten		
	Frühling (1)	1
	Sommer (2)	1
	Herbst (3)	1
	Winter (4)	1

- Die Anzahl der Spielsteine in einem KMahjongg-Spielfeldaufbau kann von der Anzahl der Spielsteine des Mahjong-Standardsatzes abweichen. Das bedeutet, dass auch die einzelnen Spielsteine nicht unbedingt in den oben angegebenen Anzahlen vorkommen müssen.
- Nur „freie“ Steine können ausgewählt werden.
- „Frei“ ist ein Stein, wenn mindestens eine der seitlichen Kanten frei ist, also kein anderer Stein direkt anliegt.
- Nur zusammenpassende Steine können vom Spielbrett entfernt werden.
- Zusammenpassende Steine sind jene mit gleichem Aufdruck.

HINWEIS:

Es gibt Ausnahmen von dieser Regel. Im traditionellen Mahjong-Spiel hat außer den „Blumen“ und den „Jahreszeiten“ jeder Stein einen Partner.

- Die „Blumen“-Steine sind nicht doppelt vorhanden und können direkt mit anderen Blumen-Steinen verwendet werden.
- Die „Jahreszeiten“-Steine sind nicht doppelt vorhanden und können direkt mit anderen Jahreszeiten-Steinen verwendet werden.
- Nicht jedes Spiel in KMahjongg ist lösbar. Es kommt vor, dass die Steine auf eine Art vermischt sind, die es unmöglich macht, alle zusammenpassenden Steine zu finden. Sie können unlösbare Spiele vermeiden. Lesen Sie dazu [diesen Abschnitt](#) über den Einrichtungsdialog.
- Um sich einen Platz in der Bestenliste zu sichern, muss der Spieler die Steine in möglichst kurzer Zeit vom Spielbrett entfernen.

HINWEIS:

Wenn ein Spieler „Tipps“ als Hilfe benutzt, wird das Ergebnis nicht in die Bestenliste eingetragen.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

Spiel → Neu (Strg+N)

Startet ein neues Spiel.

Spiel → Laden ... (Strg+O)

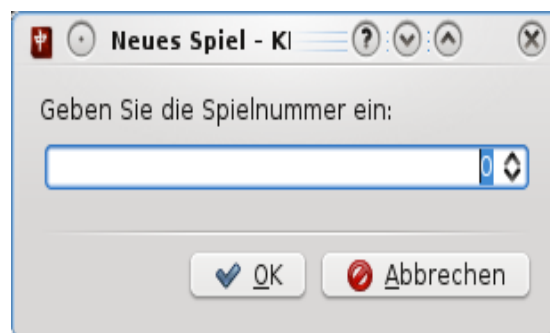
Lädt ein gespeichertes Spiel.

Spiel → Spiel neu starten (F5)

Aktuelles Spiel neu starten.

Spiel → Spiel aus der Liste ...

Startet ein Spiel mit einer bestimmten Nummer.



Spiel → Speichern (Strg+S)

Speichert das aktuelle Spiel.

Spiel → Pause (P)

Hält das Spiel an bzw. setzt es fort. Wenn das Spiel angehalten ist, werden alle Spielsteine ausgeblendet.

Spiel → Bestenliste anzeigen (Strg+H)

Zeigt die Bestenliste an.

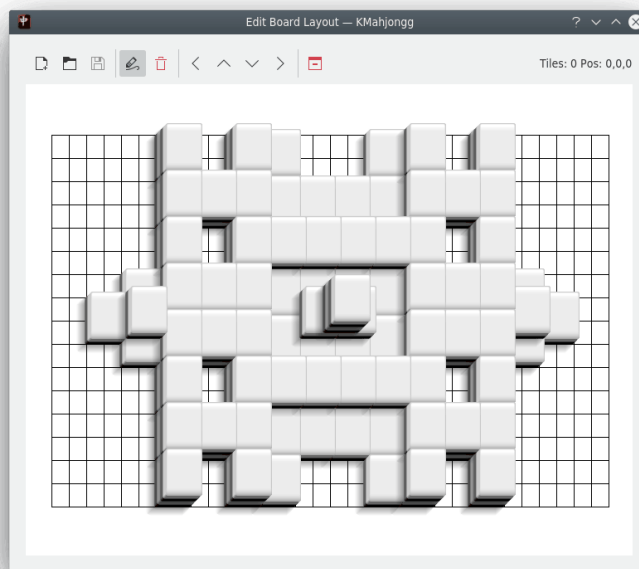
Das Handbuch zu KMahjongg



Wenn Sie eine Punktzahl unter den ersten Zehn erreicht haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzutragen.

Spiel → **Spielfeld-Editor**

Öffnet einen Dialog, um eine neue Anordnung der Steine auf dem Spielfeld zu erstellen.



Prozedur zum Bearbeiten eines Spielfeldaufbaus:

1. Benutzen Sie den Dialog „Spielfeldaufbau bearbeiten“, um einen neuen Spielfeldaufbau zu erstellen oder einen vorhandenen Spielfeldaufbau zu ändern.
2. Speichern Sie den Spielfeldaufbau in Ihrem lokalen persönlichen Ordner im Ordner `$XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts`

Das Handbuch zu KMahjongg

3. Erstellen Sie die Datei `name_of_your_layout.desktop` im gleichen Ordner.
4. Fügen Sie mit einem Editor folgende Zeilen in diese Datei ein:

```
[KMahjonggLayout]
Name=name_of_your_layout
Description=description_of_your_layout
VersionFormat=1
Author=your_name
AuthorEmail=your_email
FileName=name_of_your_layout.layout
```

5. Starten Sie KMahjongg erneut, um Ihren neuen Spielfeldaufbau zu verwenden.

Spiel → Beenden (Strg+Q)

Beendet KMahjongg.

Zug → Zurücknehmen (Strg+Z)

Nimmt Ihren letzten Zug zurück.

Zug → Wiederherstellen (Strg+Umschalt+Z)

Stellt einen zurückgenommenen Zug wieder her.

Zug → Tipp (H)

Gibt durch Blinken einen Hinweis auf ein passendes Paar von Spielsteinen.

Zug → Demomodus (D)

Startet eine Spiel im Demomodus.

Zug → Mischen

Mischt die Steine auf dem Spielfeld.

Ansicht → Ansicht im Uhrzeigersinn drehen (G)

Dreht die Ansicht der Spielsteine im Uhrzeigersinn.

Ansicht → Ansicht gegen Uhrzeigersinn drehen (F)

Dreht die Ansicht der Spielsteine gegen den Uhrzeigersinn.

Zusätzlich hat KMahjongg 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?*

Ja, um das Design für KMahjongg zu ändern, wählen Sie in der Menüleiste [Einstellungen](#) und öffnen damit den [Einrichtungsdialog](#)

2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

Nein, dieses Spiel kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.

Kapitel 6

Einstellungen für das Spiel



Einstellungen → **KMahjonggeinrichten ...** öffnet den Einrichtungdialog für KMahjongg.

6.1 Allgemein Einstellungen

Passende Spielsteine aufblinken lassen, wenn ein Stein markiert ist

Ist diese Einstellung markiert, werden zusätzlich zur Hervorhebung des markierten Steins alle passenden Steine blinken, die auf einer Seite frei sind. Sind keine passenden Steine frei, werden keine weiteren Steine hervorgehoben.

Lösbare Ausgangspositionen erzeugen

Wählt nur lösbare Spiele, wenn Sie ein neues Spiel starten.

Entfernte Steine anzeigen

mit dieser Einstellung werden entfernte Steile auf dem Spielfeld angezeigt.

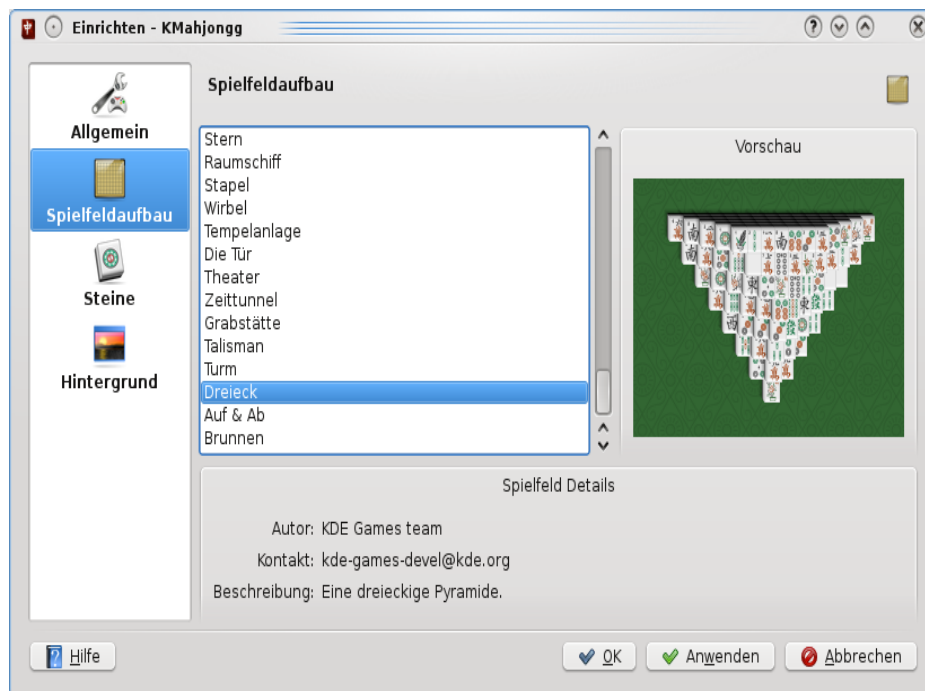
6.2 Einstellungen zum Spielfeldaufbau

Zufälliger Spielfeldaufbau

Jedes neue Spiel hat einen zufälligen Spielfeldaufbau aus der Liste der vorhandenen Aufbauten.

Auswahl des Spielfeldaufbaus

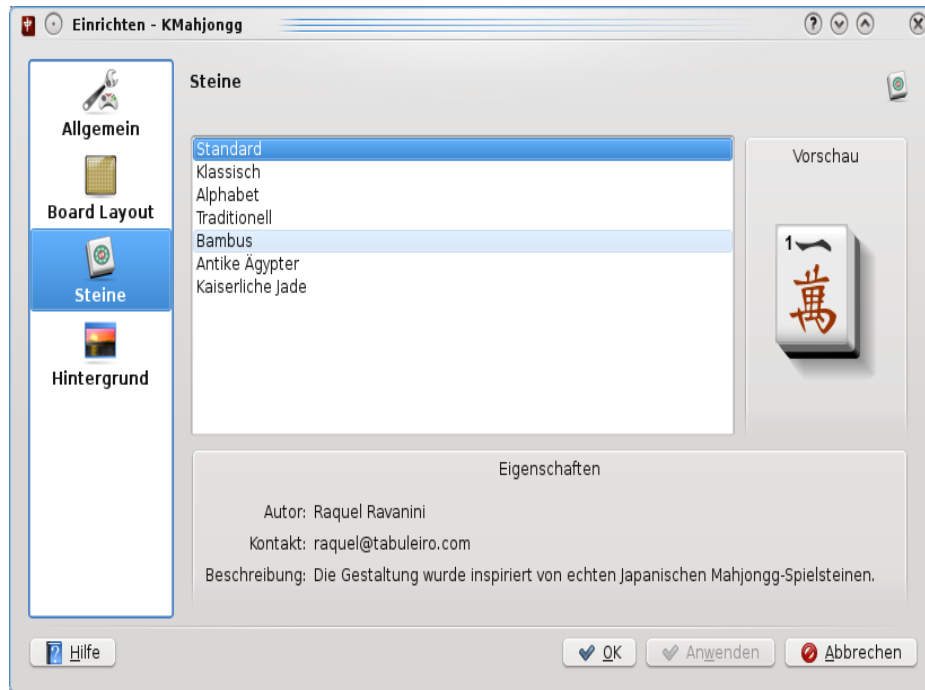
Aus der **Spielfeldaufbau**-Liste können Sie den Aufbau wählen, mit dem Sie spielen möchten. Die Spielbretter bieten verschiedene Schwierigkeitsstufen, abhängig von der Anzahl der Steine und deren Aufbau.



6.3 Einstellungen für Spielsteine

Auswahl der Spielsteine

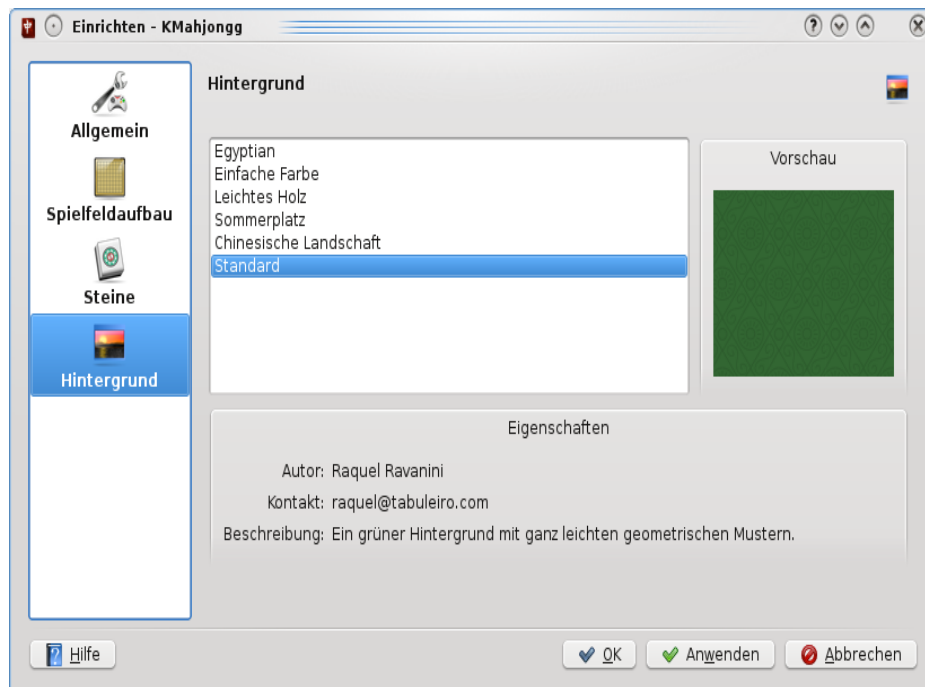
Aus der **Spielsteine**-Liste können Sie verschiedene Spielsteine wählen.



6.4 Einstellungen für den Hintergrund

Auswahl des Hintergrunds

Aus der **Hintergrund**-Liste, können Sie verschiedene Hintergrundbilder wählen.



6.5 Standard-Tastenkürzel

Mit **Einstellungen** → **Kurzbefehle festlegen ...** können Sie die voreingestellten Tastenkürzel ändern.

Die folgenden Tastenkürzel sind voreingestellt:

Tastenkombination	Aktion
Strg+N	Startet ein neues Spiel
Strg+O	Lädt ein vorher gespeichertes Spiel
F5	Startet das Spiel wieder neu
Strg+S	Speichert das Spiel
P	Hält ein Spiel an bzw. setzt es fort
Strg+H	Zeigt die Bestenliste an
Strg+Q	Beendet das Spiel
Strg+Z	Zug zurücknehmen
Strg+Umschalt+Z	Zug wiederherstellen
H	Gibt durch Blinken einen Hinweis auf ein passendes Paar von Steinen
D	Startet eine neuen Spiel im Demomodus
G	Dreht die Ansicht im Uhrzeigersinn
F	Dreht die Ansicht gegen den Uhrzeigersinn
F1	Zeigt dieses Handbuch
Umschalt+F1	„Was ist das?“-Hilfe

Tabelle 6.1: Kurzbefehl

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

KMahjongg von KDE

Programm Copyright (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Program Copyright (c) 2007 Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Beiträge von:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals aacid@kde.org
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Copyright der Dokumentation (c) 2005 John Hayes justlinux@bellsouth.net

Übersetzung Burkhard Lücklueck 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.