

Kiriki käsiraamat

**Albert Astals Cid
Eugene Trounev
Tõlge eesti keelde: Marek Laane**



Kiriki käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	8
3.1	Mängureeglid	8
4	Liidese tutvustus	11
4.1	Menüükirjed	11
5	Korduma kippuvad küsimused	12
6	Mängu seadistamine	13
7	Autorid ja litsents	14
A	Paigaldamine	15
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	15

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Kiriki versiooni 0.2.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
täringumäng, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
kuus

Kiriki on KDE köitev ja lõbus täringumäng, mida võib mängida kuni kuus mängijat. Mängijad peavad koguma punkte, veeretades selleks ühes voorus viit täringut kuni kolm korda. Iga viskega tekib teatav arvukombinatsioon, millega mängija võib rahule jääda või mitte. Iga kombinatsiooni saab aga ainult ühe korra kasutada. Pärast kolmeteistkümnendat vooru mäng lõpeb ja võrreldakse saadud tulemusi. Mängu võidab suurima punktisumma kogunud mängija.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

koguda rohkem punkte kui teised mängijad.

Kiriki käivitamisel antakse mängijale kohe kombinatsioon ette. Kui oled esimene mängija, saad sellega otsemaid nõustuda või uuesti veeretada, kui mitte, pead ootama oma viskejärjekorda.

MÄRKUS:

Kui mänguseadistusi ei ole muudetud ning mängitakse üksikmängija režiimis, juhib esimest mängijat inimene (sina), teisi aga arvuti tehisaju.

Kui jõuab kätte sinu kord, tuleks kõigepealt hoolikalt uurida täringuid. Igal mängulaua vasakus servas asuval viiel täringul on oma väärtus. Uuri neid hoolikalt, et näha, kas neist saab kokku panna mõne vajaliku kombinatsiooni.

MÄRKUS:

Kombinatsioone kirjeldab täpsemalt osa [Mängureeglid, strateegia ja nõuanded](#).

Pane tähele, et mõnikord võivad täringud pakkuda võimalust mitmeks kombinatsiooniks. Sel juhul tuleb otsustada, milline neist annab rohkem punkte.

Kui täringute väärtused ei moodusta mingit kindlat kombinatsiooni või sobivad kombinatsioonile, mille oled juba ära kasutanud, saad täringuid veel kaks korda veeretada, et olukorda parandada. Teise või kolmanda viske puhul klõpsa täringutel, mille väärtusega sa ei ole rahul, ning klõpsa täringute all asuvale nupule **Veereta**. Sel juhul veeretatakse valitud täringuid ning neile ilmuvad uued väärtused.

Kui oled sooritanud kolmanda viske, pead valima kombinatsiooni, millele täringute väärtused omistada. Kui ükski kombinatsioon ei sobi sinu täringute väärtustega, võid kasutada ka kombinatsiooni **Vaba valik** või siis valida mis tahes kombinatsiooni, mis annaks vähemalt mingeidki punkte.

MÄRKUS:

Kui valid kombinatsiooni, mis üldse täringute väärtustega ei sobi, saad selle kombinatsiooni eest null punkti.

Kiriki käsiraamat

Kui oled kombinatsiooni valinud, ilmub selle juures kohe nähtavale teenitud punktisumma.

MÄRKUS:

Kombinatsioonide väärtusi kirjeldab täpsemalt osa [Mängureeglid, strateegia ja nõuanded](#).

Seejärel asuvad teised mängijad täringuid veeretama. Nii kordub kolmteist korda ning siis mäng lõpeb, tulemused arvutatakse kokku ja pannakse paika mängijate paremusjärjestus.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mängureeglid

Kiriki arvestustahvel on jagatud neljateistkümneks reaks. Iga rida sisaldab konkreetset viskemustrit ja mängija vastava mustri viskamisel saavutatud tulemust. Ridade tulemused arvutatakse järgmiselt:

- **Ühed:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '1'.

NÄIDE:
Visatud täringud: '14112'. Summa on: '3'='1'+ '1'+ '1'. Visatud täringud: '51111'. Summa on: '4'='1'+ '1'+ '1'+ '1'.

- **Kahed:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '2'.

NÄIDE:
Visatud täringud: '22422'. Summa on: '8'='2'+ '2'+ '2'+ '2'. Visatud täringud: '42322'. Summa on: '6'='2'+ '2'+ '2'.

- **Kolmed:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '3'.

NÄIDE:
Visatud täringud: '34132'. Summa on: '6'='3'+ '3'. Visatud täringud: '33333'. Summa on: '15'='3'+ '3'+ '3'+ '3'+ '3'.

- **Neljad:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '4'.

NÄIDE:
Visatud täringud: '14142'. Summa on: '8'='4'+ '4'. Visatud täringud: '41414'. Summa on: '12'='4'+ '4'+ '4'.

- **Viied:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '5'.

Kiriki käsiraamat

NÄIDE:

Visatud täringud: '15155'. Summa on: '15'='5'+5'+5'+5'. Visatud täringud: '51555'. Summa on: '20'='5'+5'+5'+5'+5'.

- **Kuued:** kõigi täringute summa, mille viske tulemus on '6'.

NÄIDE:

Visatud täringud: '66616'. Summa on: '24'='6'+6'+6'+6'. Visatud täringud: '61616'. Summa on: '18'='6'+6'+6'+6'.

- **Boonus >62 korral:** mängija saab 35 lisapunkti, kui ülalolevate väljade summa on kokku üle 62 punkti.
- **Ülemine kokku:** see ei ole mänguväli, vaid lihtsalt kõigi eelolevate väljade summa.
- **Kolmik:** täringute koguväärtus, kui kolmel täringul on ühesugune väärtus.

NÄIDE:

Visatud täringud: '14121'. Summa on: '9'='1'+1'+1'+4'+2'. Visatud täringud: '55151'. Summa on: '17'='5'+5'+5'+1'+1'.

- **Nelik:** täringute koguväärtus, kui neljal täringul on ühesugune väärtus.

NÄIDE:

Visatud täringud: '41444'. Summa on: '17'='4'+4'+4'+4'+1'. Visatud täringud: '22522'. Summa on: '13'='2'+2'+2'+2'+5'.

- **Maja:** mängija saab preemiaks 25 punkti, kui viskab välja kolmiku ja paari.

NÄIDE:

Visatud täringud: '11212'. Visatud täringud: '53353'.

- **Väike rivi:** mängija saab preemiaks 30 punkti, kui viske tulemus on neli järjestikust väärtust.

NÄIDE:

Visatud täringud: '14312'. Rida on: '1','2','3','4'. Visatud täringud: '51643'. Rida on: '3','4','5','6'.

- **Suur rivi:** mängija saab preemiaks 40 punkti, kui viske tulemus on viis järjestikust väärtust.

NÄIDE:

Visatud täringud: '34152'. Rida on: '1','2','3','4','5'. Visatud täringud: '53264'. Rida on: '2','3','4','5','6'.

- **Kiriki:** mängija saab 50 punkti, kui viskab välja ühesuguste väärtustega viisiku. Kirikit võib visata palju süda lustib, sest igauhe eest pärast esimest saab mängu lõpus ühe lisaviskevooru.

NÄIDE:

Visatud täringud: '11111'. Visatud täringud: '33333'.

- **Vaba valik:** parajasti visatud täringute väärtuste summa.

Kiriki käsiraamat

NÄIDE:

Visatud täringud: '51143'. Summa on: '14'='5'+1'+1'+4'+3'. Visatud täringud: '21526'. Summa on: '16'='2'+1'+5'+2'+6'.

- **Alumine kokku:** see ei ole mänguväli, vaid lihtsalt eelolevate väljade summa alates väljast 'Kolmik'.
- **Kõik kokku:** see ei ole mänguväli, vaid lihtsalt väljade 'Ülemine kokku' ja 'Alumine kokku' summa.

Muud reeglid ja piirangud:

- Mäng on jagatud 13 vooruks.
- Iga mängija võib voorus täringuid veeretada kuni kolm korda.
- Esimese veeretamise järel võib mängija sooritada veel kuni kaks viset (kokku kolm viset vooru kohta).
- Mängija ei pea lisaviskeid sooritama, kui juba esimese veeretamise tulemus on igati rahuldav.
- Iga lisaviske puhul võib veeretada kas kõiki või ainult valitud täringuid.
- Lisaviskeks saab täringu välja valida sellele hiirega klõpsates.
- Kui täringut on uuesti veeretatud, läheb selle eelnev väärtus kaotsi ja kehtima jääb ainult veeretamisel välja tulnud väärtus.
- Veeretamise tulemust võib pidada rahuldavaks, kui täringute väärtused sobivad kenasti mõne tabeli kombinatsiooniga, mida tutvustati eespool.
- Iga mängija saab iga kombinatsiooni mängu jooksul valida ainult üks kord. Niisiis, kui mängija on omistanud täringute väärtused teatavale kombinatsioonile, ei saa ta sama mängu ajal seda enam uuesti teha. Küll võib mõistetavalt seda teha mõni teine mängija, eeldusel muidugi, et ta ei ole oma täringute puhul juba sama kombinatsiooni valinud.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab edetabelit. Kui sinu mängutulemus ületab mõnda edetabeli esikümne tulemust, palutakse sul anda oma nimi edetabelisse jäädvustamiseks.

Mäng → Trüki... (Ctrl+P)

Trükib aktiivse mängulaua.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab Kiriki töö.

Liikumine → Vihje (H)

Vihje andmine üht või enamat veeretatavat täringut või tulemuste rida esile tõstes. Selle võimaluse kasutamisel mängu tulemust rekordite hulka ei arvata.

Liikumine → Demo (D)

Demomängu käivitamine. Peatamiseks käivita uus mäng.

Lisaks on Kirikil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu vältimust. On see võimalik?*
Ei, Kiriki ei paku praegu sellist võimalust.
2. *Tegin vea. Kas selle saab tagasi võtta?*
Ei, Kiriki ei paku 'tagasivõtmise' võimalust.
3. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, Kirikit ei saa mängida klaviatuuri abil.
4. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*
Mängureeglite ja taktikaliste võtete tundmaõppimiseks uuri käsiraamatu osa [Mängureeglid, strateegia ja nõuanded](#).
5. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisuga salvestada?*
Ei, Kiriki ei paku 'salvestamise' võimalust.
6. *Tehisaju on liiga kiire! Ma ei näe, mida ta teeb!*
Tehisaju tegutsemiskiirust saab muuta mängu seadistustediaalioogis, mida käsitleb lähemalt osa [Mängu seadistamine](#).

Peatükk 6

Mängu seadistamine

Kiriki seadistustediaalosis saab paika panna mängijate arvu, nende identiteedid ja tegutsemiskiiruse.

MÄRKUS:

Tegutsemiskiirust saab muuta ainult tehisaju juhivate mängijate puhul.

Mängijate arv: sellel väljal saab määrata Kiriki mängijate arvu. Lubatud väärtused on kahe ja kuue vahel.

MÄRKUS:

Mängijaid ei saa olla vähem kui kaks.

Nummerdatud väljadel **1.-6.** saab paika panna mängijate identiteedid. Siin saab muuta nende nimesid, samuti määrata, kas tegemist on inimesega või juhib mängijat tehisaju. Määramaks, kes mängijat juhib, kasuta nimekastist paremale jäävat märkekasti.

MÄRKUS:

Esimene mängija peab alati olema inimene.

Mängijate arvu ja nende identiteedi muutmine rakendatakse järgmises mängus.

Arvuti käikude intervall (msek): siin saab määrata tehisaju käikude vahele jääda vaja. Vaikimisi on selle välja väärtus null, mis tähendab, et tehisaju toimib vähimagi viivitusega.

MÄRKUS:

Välja maksimumväärtus saab olla 999 millisekundit.

Arvestustahvli kohandamiseks just endale meeldivaks kasuta valikuid **Fondi suurus** ja **Rea kõrgus**.

Kui soovid hakata mängima kohe Kiriki käivitamise järel, keela vaikimisi lubatud valik **Demo-mängu näitamine käivitamisel**.

Peatükk 7

Autorid ja litsents

Kiriki

Rakenduse autoriõigus 2005-2007: Albert Astals aacid@kde.org

Dokumentatsiooni autoriõigus 2005: Albert Astals aacid@kde.org

Dokumentatsiooni autoriõigus 2007: Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

Kiriki on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Kiriki asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Kiriki oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Kiriki baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure  
% make  
% make install
```

Kuna Kiriki kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.