

# Het handboek van Kolor Lines

**Roman Razilov**

**Roman Merzlyakov**

**Eugene Trounev**

**Vertaling van het handboek: Niels Reedijk**

**Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries**

**Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning**

**Vertaler/Nalezer: Jordy Ritico**



## Het handboek van Kolor Lines

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Hoe te spelen</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Spelregels, strategieën en tips</b>	<b>7</b>
3.1	Spelregels . . . . .	7
3.2	Strategieën en tips . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Overzicht van het interface</b>	<b>9</b>
4.1	Het hoofdvenster van Kolor Lines . . . . .	9
4.2	Menu-items . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Veel voorkomende vragen</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Spelconfiguratie</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>13</b>

## **Samenvatting**

Deze documentatie beschrijft het spel Kolor Lines versie 1.6

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

<b>SPELTYPE:</b> Arcade
----------------------------

<b>AANTAL MOGELIJKE SPELERS:</b> Eén
---

Kolor Lines is een eenvoudig maar zeer verslavend spel door KDE. Het wordt door één speler gespeeld. Het is geïnspireerd door een welbekend spel Color lines, dat geschreven werd door Olga Demina, Igor Ivkin en Gennady Denisov voor DOS in 1992.

Het doel van Kolor Lines is tamelijk gewoon. De speler verplaatst de gekleurde knikers op het speelbord en verzamelt ze daarbij per vijf op de lijnen van gelijke kleur. Nadat de lijn klaar is wordt deze van het bord verwijderd en maakt daarmee kostbare ruimte vrij. Op hetzelfde moment blijven er bij elke zet drie nieuwe knikers verschijnen, die het speelbord opvullen.

Kolor Lines kan niet gewonnen worden en wordt alleen gespeeld tegen de hoogste score. Het spel eindigt wanneer het gehele speelbord is gevuld met knikers.

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen

**DOEL:**

Verplaats de gekleurde knikkers op het speelbord en verzamel ze per vijf op de lijnen van gelijke kleur.

Wanneer Kolor Lines start krijgt u het speelbord te zien met 81 posities (het speelbord is 9x9 posities) en er verschijnen onmiddellijk drie nieuwe gekleurde knikkers op het bord. Gebruik uw muis om de knikkers van positie naar positie te verplaatsen om ze te groeperen in lijnen van dezelfde kleur. Na elke zet van u, plaatst de computer drie extra knikkers op het bord. Om te vermijden dat het bord geheel wordt gevuld dient u de knikkers in lijnen van 5 of meer knikkers te plaatsen. Wanneer zo'n lijn klaar is, worden de knikkers van het bord verwijderd en groeit uw score.

**NOTITIE:**

De nieuwe knikkers zullen niet aan het bord worden toegevoegd na verwijdering van een lijn. In plaats daarvan wordt u beloont met een extra zet alvorens een nieuw drietal knikkers wordt toegevoegd.

De toename van de score hangt alleen af van het aantal verwijderde knikkers.

**NOTITIE:**

Als u speelt met de functie **Volgende tonen** ingeschakeld dan is de toename van de score minder dan wanneer de functie **Volgende tonen** is uitgeschakeld.

Kolor Lines kan niet gewonnen worden en wordt alleen gespeeld tegen de hoogste score. Het spel eindigt wanneer het gehele speelbord is gevuld met knikkers.

## Hoofdstuk 3

# Spelregels, strategieën en tips

### 3.1 Spelregels

- Na elke zet in het spel worden er drie knikkers aan het bord toegevoegd.
- Om ruimte op het bord vrij te maken moet de speler knikkers van dezelfde kleur groeperen in een ononderbroken horizontale, verticale of diagonale lijn van vijf of meer.
- Om een zet te doen klikt u eenvoudig op de bronknikker om deze te selecteren, daarna klikt u op de bestemmingspositie om de zet te voltooien.
- Een knikker kan alleen verplaatst worden naar de posities die leg zijn en niet bezet door een andere knikker.
- Op dezelfde manier moet de doelpositie vrij toegankelijk zijn.
- De positie is vrij toegankelijk wanneer er geen andere knikkers het pad er heen blokkeren.
- Het pad is is geblokkeerd als een deel van het pad bezet is door een knikker.

**NOTITIE:**

In Kolor Lines wordt het pad automatisch berekend door het spel. Als er geen mogelijke (open) route naar de bestemmingspositie is, dan wordt er een vriendelijke melding getoond.

- Om met succes een knikker naar een gewenste positie te verplaatsen wanneer het pad geblokkeerd is, moet de speler het pad eerst vrij maken.
- Om het pad vrij te maken moet de speler eenvoudig alle blokkerende knikkers uit weg ruimen door ze te verplaatsen, waarbij de route wordt vrijgemaakt.
- De scores worden toegekend voor elke lijn met knikkers die van het bord wordt verwijderd.

**NOTITIE:**

Als u speelt met de functie **Volgende tonen** ingeschakeld dan is de toename van de score minder dan wanneer de functie **Volgende tonen** is uitgeschakeld.

## 3.2 Strategieën en tips

- Houdt de plek waar de volgende drie knikers staan die op het bord geplaatst zullen worden, goed in het oog (tenzij de functie **Volgende tonen** is uitgeschakeld). Vaker wel dan niet waardeert u de informatie indien beschikbaar.
- Probeer minstens de helft van het speelbord leeg te houden. De knikers zich laten opstapelen leidt vrijwel zeker tot beëindiging van het spel.
- Om uw spel makkelijker te maken houdt u altijd meer dan één lijn met dezelfde knikers gereed voor wissen. Dit kan worden gedaan door lijnen met dezelfde knikers overal waar mogelijk te bouwen, in plaats van zich te concentreren op één lijn tegelijk.
- Probeer ten alle tijden meer dan drie bijna complete lijnen op het speelbord te houden. Bijna compleet betekent dat ze vier gelijke knikers in lengte zijn en slechts één knikker overblijft voor hun voltooiing.

### VOORBEELD:

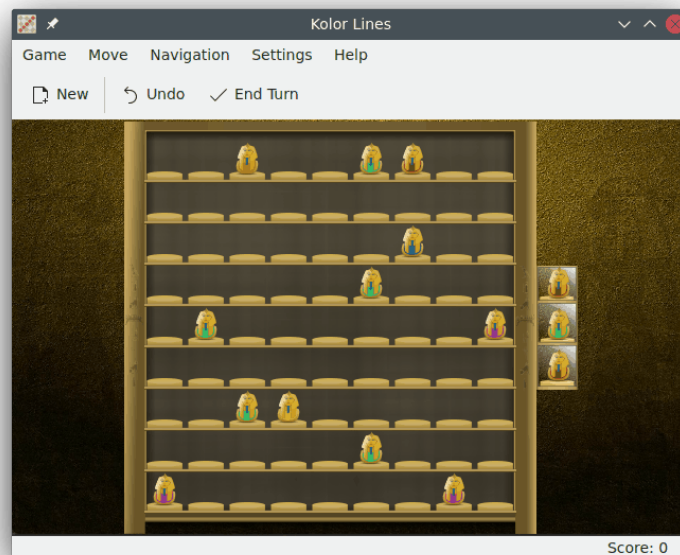
Als u bijna een lijn hebt voltooid en het pad er naar toe wordt plotseling geblokkeerd door een andere knikker, verplaats die knikker niet zomaar. Probeer een rij knikers van dezelfde soort te vinden waarmee u verder kunt gaan. Als zo'n rij bestaat en toegankelijk is, verplaats de blokkerende knikker dan daarheen.



## Hoofdstuk 4

# Overzicht van het interface

### 4.1 Het hoofdvenster van Kolor Lines



Helemaal bovenaan het spelvenster is de menubalk en de werkbalk aanwezig. In het centrum van het venster is een groot vierkant gebied aanwezig dat gevuld is met de opgeroepen knikkers - het speelbord. Rechts daarvan is de balk aanwezig die de volgende drie knikkers toont (tenzij de functie **Volgende tonen** is uitgeschakeld) die op het speelveld worden geplaatst. Onderaan het speelveld bevindt zich de statusbalk.

### 4.2 Menu-items

**Spel → Nieuw (Ctrl+N)**

Start een nieuw spel.

**Spel → Spel beëindigen (Ctrl+End)**

Beëindigt een lopend spel.

**Spel → Topscores tonen... (Ctrl+H)**

Toont de tabel met de topscores.

**Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)**

Beëindigt Kolor Lines

**Zet → Ongedaan maken (Ctrl+Z)**

Dit maakt de laatste zet ongedaan.

**Zet → Ronde beëindigen**

Slaat uw zet over. De volgende set parels wordt in het spel gelegd zonder dat er andere parels worden verplaatst.

**Navigatie → Naar links verplaatsen (Left)**

Deze actie verplaatst de cursor naar links.

**Navigatie → Naar rechts verplaatsen (Right)**

Deze actie verplaatst de cursor naar rechts.

**Navigatie → Omhoog verplaatsen (Up)**

Deze actie verplaatst de cursor omhoog.

**Navigatie → Omlaag verplaatsen (Down)**

Deze actie verplaatst de cursor naar beneden.

**Navigatie → Selecteren (Space)**

Deze actie selecteert het item nu onder de cursor.

**Instellingen → Volgende tonen**

Toont of verbergt de volgende set parels.

Bovendien heeft Kolor Lines de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

## Hoofdstuk 5

# Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*  
Ja. Om het visuele thema van Kolor Lines te wijzigen, kunt u het menu-item **Instellingen** → **Kolor Lines configureren...** gebruiken op de menubalk.
2. *Ik wil nu geen zetten meer doen. Kan ik een zet overslaan?*  
Ja. Om een beurt over te slaan kunt u een **sneltoets** gebruiken of een optie op de **menubalk**.
3. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om het spel te spelen?*  
Ja. U kunt de pijltjestoetsen en de toets **Space** gebruiken om te selecteren en de knikkers te plaatsen.
4. *Ik kom er niet achter wat hier te doen! Zijn er tips?*  
Nee. Kolor Lines heeft op geen 'Tip' mogelijkheid.
5. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*  
Kolor Lines heeft op dit moment geen 'Opslaan' mogelijkheid.

## Hoofdstuk 6

# Spelconfiguratie

De instellingendialoog van Kolor Lines stelt u in staat visuele thema's voor Kolor Lines te selecteren

Om een nieuwe thema te selecteren kiest u de naam van het thema uit de lijst. Elk item in de lijst toont een klein voorbeeld links van de naam van het thema. Een selectie wordt onmiddellijk toegepast.

Nadat u tevreden bent met het thema dat u hebt geselecteerd kunt u op de knop **Sluiten** klikken onderaan deze dialoog.

## Hoofdstuk 7

# Dankbetuigingen en licentie

Kolor Lines

Programma copyright 2000 Roman Merzlyakov [roman@sbrf.barrt.ru](mailto:roman@sbrf.barrt.ru)

Met dank aan:

- Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de) herontwerp, illustraties, animatie, gedeeltelijk herschrijven. Speciale dank aan mijn vrouw Larissa Juschkin voor het testen en de discussies.

Documentatie copyright 2001 Roman Razilov [Roman.Razilov@gmx.de](mailto:Roman.Razilov@gmx.de)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Niels Reedijk [nielx@kde.nl](mailto:nielx@kde.nl).

De vertaling werd nagelezen door Jordy Ritico [jordyritico@hotmail.com](mailto:jordyritico@hotmail.com).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de GNU vrije-documentatie-licentie.

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de GNU General Public License.