

Het handboek van KSquares

Matt Williams

Nalezer: Eugene Trounev

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van KSquares

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	8
3.1	Spelregels	8
3.2	Strategieën en tips	8
4	Menu-items	9
5	Veel voorkomende vragen	10
6	Spelconfiguratie	11
6.1	Dialogoog Nieuw spel	11
6.2	Instellingendialoog	12
7	Dankbetuiging en licentie	13

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel KSquares versie 0.6

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Bord

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Vier

KSquares is een leuk en opwindend spel. KSquares is gemodelleerd naar het bekende op pen en papier gebaseerde spel landveroveraar.

De bedoeling van KSquares is het maken van vierkanten door de punten met elkaar te verbinden. Tot vier spelers kunnen aan dit spel deelnemen, om de beurt. De truc is – onafhankelijk van wie het grootste gedeelte van het vierkant heeft geconstrueerd, het de speler is, die het vierkant compleet maakt, de punten krijgt.

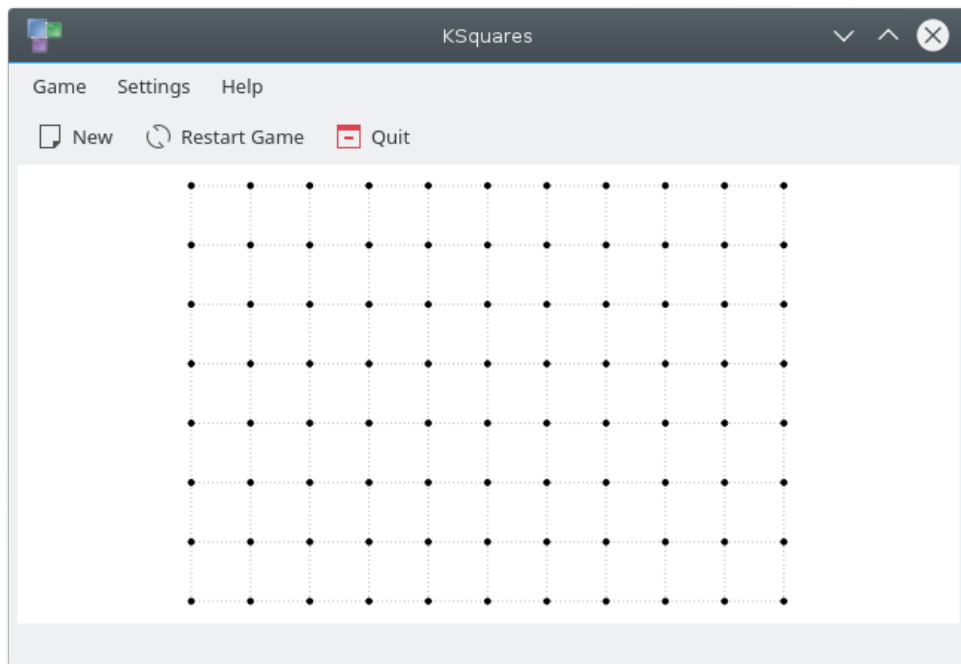
Om de speelronde te winnen moet de speler de meeste punten verzamelen door een zo groot mogelijk gebied te bedekken met vlakken in de eigen kleur van de speler.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:
Maak meer vakken compleet dan uw tegenstanders.

Bij de start van een spel is het spelbord leeg. Er is alleen een raster van punten die aangeven waar u de lijnen kunt trekken.



Elke speler plaatst om de beurt tussen twee naast elkaar gelegen punten op het spelbord een lijn. Als uw muis boven het spelbord zweeft dan zal een gele lijn oplichten zodat u kunt zien wat de locatie van uw lijn na plaatsing zal zijn. Als u besloten heeft waar u uw lijn wilt trekken, dan kunt u klikken en de lijn is getrokken. Als u door een lijn te trekken, een vierkant compleet maakt dan is het uw vierkant geworden en verdient u een punt. Elke keer dat u een vierkant completeert, mag u nog een lijn trekken. Als u geen vierkant completeert, dan komt de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat door totdat alle vierkanten op het spelbord een eigenaar hebben.

Om een nieuw spel te starten met aangepaste instellingen (aantal spelers, spelnamen, formaat spelbord) klikt u op de knop **Nieuw** in de werkbalk of u gaat naar naar menu-item **Spel** →

Het handboek van KSquares

Nieuw (Ctrl+N). Voor het starten van een nieuw spel met de dezelfde instellingen als het huidige spel, klikt u in de werkbalk op de knop **Spel herstarten**.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Spelregels

Er valt weinig te vertellen over de spelregels, omdat het spelconcept zelf vrij eenvoudig is. Des niet te min, hier zijn de spelregels die u zult tegenkomen tijdens het spelen van KSquares:

- U mag alleen de punten met elkaar verbinden als ze nog niet eerder door u, uw tegenstander of de computer zijn verbonden.
- Om punten te krijgen, moet u de punten met elkaar verbinden om een vierkant te vormen.
- Het vierkant kan niet groter zijn dan vier aan elkaar grenzende punten.
- Als een vierkant compleet is dan mag de speler die de laatste lijn van dat vierkant heeft getrokken zich de eigenaar van dat vierkant noemen. Het vierkant krijgt een kleur en de speler krijgt een punt.
- De speler die het vierkant compleet maakt, krijgt een extra beurt die hij niet mag overslaan.

3.2 Strategieën en tips

- Probeer niet willekeurig lijnen te trekken. Een dergelijke spelmethode zal zeer waarschijnlijk resulteren in verlies.
- Construeer lange kettingen van lijnen over het spelbord. Nadat een dergelijke lijn compleet is, start met een andere die parallel loopt met de eerste.
- Probeer geen constructies te bouwen waar alleen nog één lijn ontbreekt. Uw tegenstander zal daar vrij waarschijnlijk gebruik van maken.
- Als u uw tegenstander de gelegenheid geeft om een of meer vierkanten te voltooien, probeer dan een zodanige combinatie te krijgen dat u er het minste nadeel van heeft.
- Probeer uw tegenstander in die situatie te krijgen waar hij/zij geen andere mogelijkheid heeft dan dat u het vierkant voltooid.
- Als u de kans krijgt om een hele rij van vierkanten compleet te maken, onthoud dan dat door twee vierkanten aan het eind incompleet te laten u uw tegenstander dwingt om deze alsnog compleet te maken, waarna uzelf de gelegenheid weer heeft om nog een rij te creëren. Een dergelijke situatie heeft de naam double-cross.

Hoofdstuk 4

Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Spel herstarten (F5)

Start een nieuw spel met dezelfde instellingen als het huidige spel.

Spel → Topscores tonen... (Ctrl+H)

Toont de tabel met de hoogste scores.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit KSquares af.

Instellingen → KSquares instellen...

Opent een dialoogvenster voor het instellen van KSquares. Lees de sectie [Spelconfiguratie](#) voor de details.

KSquares heeft de standaard KDE-menu-items **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu Instellingen](#) en [Help Menu](#) van KDE Fundamentals.

Hoofdstuk 5

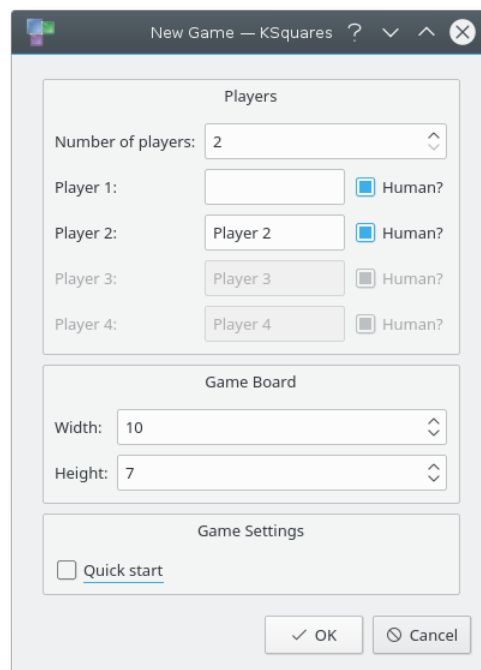
Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*
Op dit moment is het enige van het uiterlijk van het spel dat u kan wijzigen, de kleur van de lijnen. Om dit te doen gebruikt u menu-item **Instellingen** → **KSquares instellen....** Lees de sectie [Spelconfiguratie](#) voor de details.
2. *Ik heb een fout begaan. Kan ik deze ongedaan maken?*
Nee. KSquares heeft op dit moment geen functie 'Ongedaan maken'.
3. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om het spel te spelen?*
Nee. Het spel van KSquares kunt u niet met het toetsenbord spelen.
4. *Ik kom er niet achter wat hier te doen! Zijn er tips?*
Nee, De functie 'Hint' is nog niet geïmplementeerd.
5. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*
KSquares heeft geen functie 'Opslaan'.

Hoofdstuk 6

Spelconfiguratie

6.1 Dialoog Nieuw spel



Het dialoogvenster **Nieuw spel** bestaat uit de volgende onderdelen:

Spelers

Hier kunt u het aantal deelnemende spelers instellen, met daarbij wie wordt gespeeld door een mens en wie door kunstmatige intelligentie. Gebruik de draaischakelaar **Aantal spelers** voor het instellen van het aantal deelnemers. Voer vervolgens de naam van elke deelnemer in en gebruik het selectievakje **Mens?** om het type speler te bepalen.

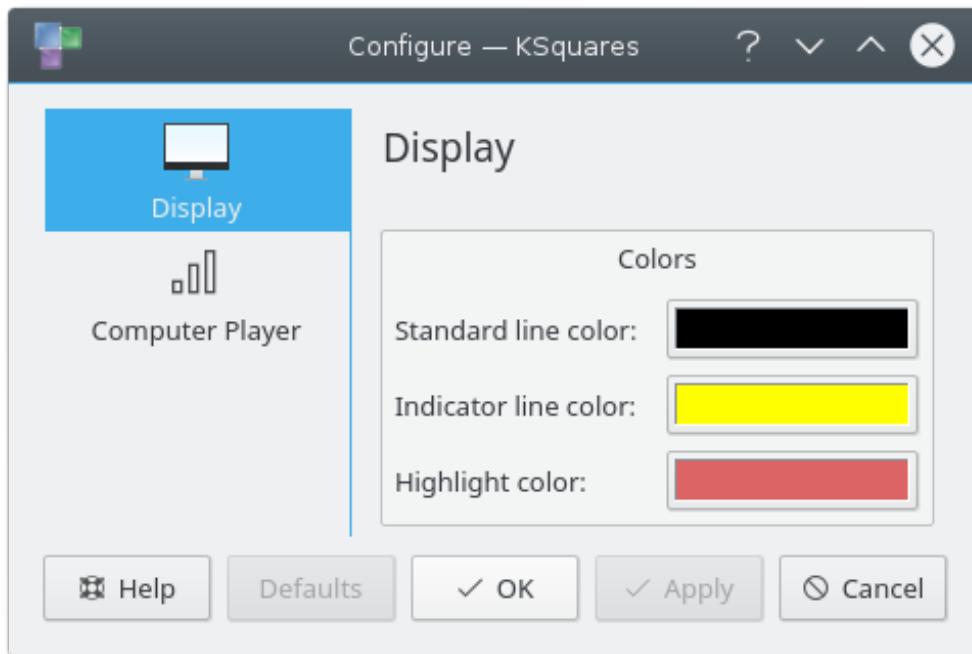
Spelbord

Hier kunt u het formaat van het spelbord instellen. Gebruik de draaischakelaars **Breedte** en **Hoogte** voor het wijzigen van de breedte en hoogte van het spelbord.

Spelinstellingen

Dit gedeelte van de instellingendialoog reguleert de moeilijkheidsgraad van het spel. Als u het keuzevakje **Snelstart** uitgeschakeld laat - dan zal het spel starten met een leeg raster. In het andere geval zal het spel starten met een gedeeltelijk gevuld spelbord.

6.2 Instellingendialoog



Het dialoogvenster **KSquares instellen...** bestaat uit de volgende tabbladen:

Weergave

Hier kunt u de kleurinstellingen van KSquares wijzigen.

Computerspeler

Gebruik dit tabblad om de moeilijkheidsgraad in te stellen.

Hoofdstuk 7

Dankbetuiging en licentie

KSquares

Programma copyright 2006 Matt Williams matt@milliams.com

Documentatie Copyright (c) 2006 Matt Williams matt@milliams.com

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 Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff stroet43@zonnet.nl.

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).