

# O Manual do KSquares

**Matt Williams**

**Revisão: Eugene Trounev**

**Tradução: José Pires**



## O Manual do KSquares

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como Jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões</b>	<b>8</b>
3.1	Regras do Jogo . . . . .	8
3.2	Estratégias e Dicas . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Opções do Menu</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Perguntas mais frequentes</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Configuração do Jogo</b>	<b>11</b>
6.1	Janela de Novo Jogo . . . . .	11
6.2	Janela de Configuração . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>13</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KSquares na versão 0.6

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO: Tabuleiro
----------------------------

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS: Quatro
--

O KSquares é um jogo divertido e excitante do KDE. O KSquares baseia-se no jogo conhecido de papel e caneta que é o Pontos e Caixas.

A ideia por trás do KSquares é construir quadrados através da interligação dos pontos na grelha. Poderão jogar até quatro jogadores neste jogo em conjunto por turnos. O truque é - independentemente de quem construiu a maior parte do quadrado, é o jogador que terminar o quadrado que recebe pontos por ele.

Para ganhar a jogada, o jogador terá de colher a maior pontuação, cobrindo a maior área com os quadrados da própria cor do jogador.

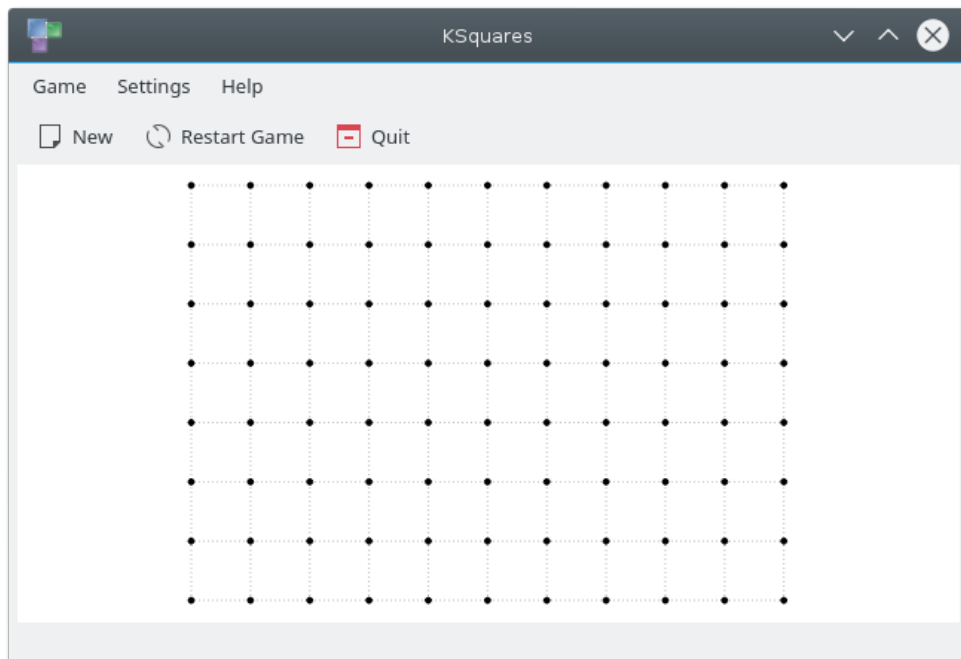
## Capítulo 2

# Como Jogar

**OBJECTIVO:**

Deverá completar mais quadrados que qualquer um dos seus adversários.

No início do jogo, o tabuleiro está em branco. Existe apenas uma grelha de pontos que mostra onde se podem desenhar as linhas.



Cada jogador avança por turnos para desenhar uma linha entre dois pontos adjacentes no tabuleiro. Ao passar o rato sobre o tabuleiro do jogo, uma linha indicadora a amarelo mostrar-lhe-á onde será desenhada a linha quando carregar. Logo que tenha decidido onde deseja desenhar a sua linha, carregue para que esta fique desenhada de facto. Se porventura, ao desenhar uma linha, completar um quadrado, então esse quadrado passará a pertencer a si e você ganha um ponto. De cada vez que terminar um quadrado, poderá desenhar outra linha. Se a sua linha não completar um quadrado, então é a vez do jogador seguinte. O jogo irá prosseguir até que cada quadrado do tabuleiro pertença a um dos jogadores.

## O Manual do KSquares

Para começar um jogo novo com uma configuração personalizada (número de jogadores, nomes de jogadores, tamanho do tabuleiro), carregue no item da barra de ferramentas "Novo" ou vá a **Ficheiro** → **Novo (Ctrl+N)**. Para iniciar um jogo novo com a mesma configuração que o actual, carregue em **Reiniciar o Jogo** na barra de ferramentas.

## Capítulo 3

# Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

### 3.1 Regras do Jogo

Existe pouco a dizer no que respeita às regras, dado que o conceito do jogado é relativamente simples. No entanto, aqui estão as regras que você, como jogador, irá defrontar ao jogar o KSquares:

- Só poderá ligar os pontos na grelha se não estiverem já previamente ligados por si, pelo seu adversário ou pelo computador.
- Para ganhar os pontos, terá de ligar os pontos de forma a criar um quadrado.
- O quadrado não poderá ser maior que os quatro pontos adjacentes na grelha permitem.
- Logo que um quadrado esteja completo, o jogador que desenhar a última linha desse quadrado tem o direito de posse do mesmo. O quadrado fica então colorido e é atribuído um ponto ao jogador.
- O jogador que terminar o quadrado obtém uma jogada extra que não poderá ceder.

### 3.2 Estratégias e Dicas

- Tente não jogar aleatoriamente. Essa prática de jogo resultará normalmente em derrota.
- Construa longas sequências de linhas pelo tabuleiro. Assim que uma sequência dessas ficar completa, comece a criar outra paralela à primeira.
- Tente não criar contracções onde só fique uma linha por fazer. O seu adversário irá tentar quase de certeza tirar vantagem desta.
- Se tiver de deixar o adversário criar um ou mais quadrados, tente seleccionar a combinação que provoque um estrago mínimo.
- Tente forçar o seu adversário a ficar numa situação onde não terá outra hipótese a não ser deixá-lo ficar com o quadrado.
- Se vai obter a hipótese de começar a completar uma sequência completa de quadrados lembre-se que, se deixar dois quadrados no fim dessa sequência incompletos, está a obrigar o seu adversário a completá-los, dando-lhe a si a oportunidade de continuar com mais outra sequência. Esta jogada é chamada de traição.



## Capítulo 4

# Opções do Menu

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Iniciar um novo jogo

**Jogo → Reiniciar o Jogo (F5)**

Começa um jogo novo com a mesma configuração que o actual.

**Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)**

Mostra a tabela de recordes

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do KSquares

**Configuração → Configurar o KSquares...**

Abre uma janela para configurar o KSquares. Veja a secção de [Configuração do Jogo](#) para mais detalhes.

Para além disso, o KSquares tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções acerca dos menus de [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

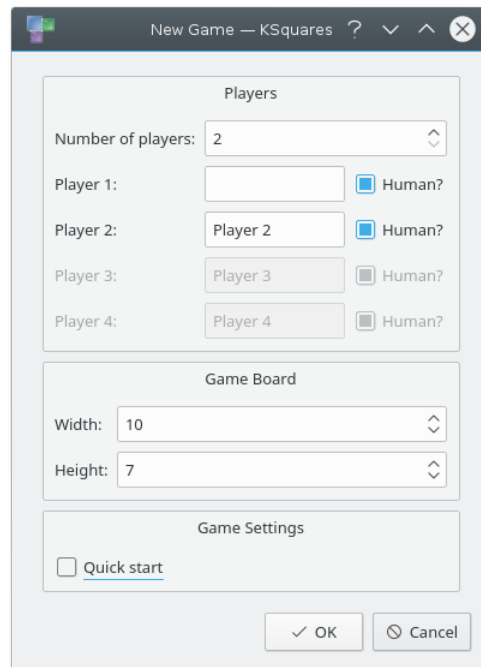
# Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*  
De momento, a única coisa que poderá alterar na aparência do jogo é a cor das linhas. Para o fazer, use a opção **Configuração** → **Configurar o KSquares...** do menu. Veja a secção de [Configuração do Jogo](#) para mais detalhes.
2. *Cometi um erro. Posso anulá-lo?*  
Não. O KSquares não tem uma funcionalidade para ‘Desfazer’.
3. *Posso usar o teclado para jogar este jogo?*  
Não. O KSquares não pode ser jogado com o teclado.
4. *Não consigo descobrir o que fazer aqui! Existe alguma sugestão?*  
Ainda não está implementada nenhuma funcionalidade de ‘Sugestão’.
5. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*  
O KSquares não tem uma funcionalidade de gravação.

## Capítulo 6

# Configuração do Jogo

### 6.1 Janela de Novo Jogo



A Janela de **Novo Jogo** consiste nos seguintes grupos:

#### Jogadores

Aqui poderá alterar o número de jogadores participantes, assim como determinar quem irá jogar como humano ou como inteligência artificial. Use o campo de selecção **Número de jogadores** para definir o número de participantes. Para cada participante, escreva um nome e use a opção de marcação para indicar o tipo de jogador.

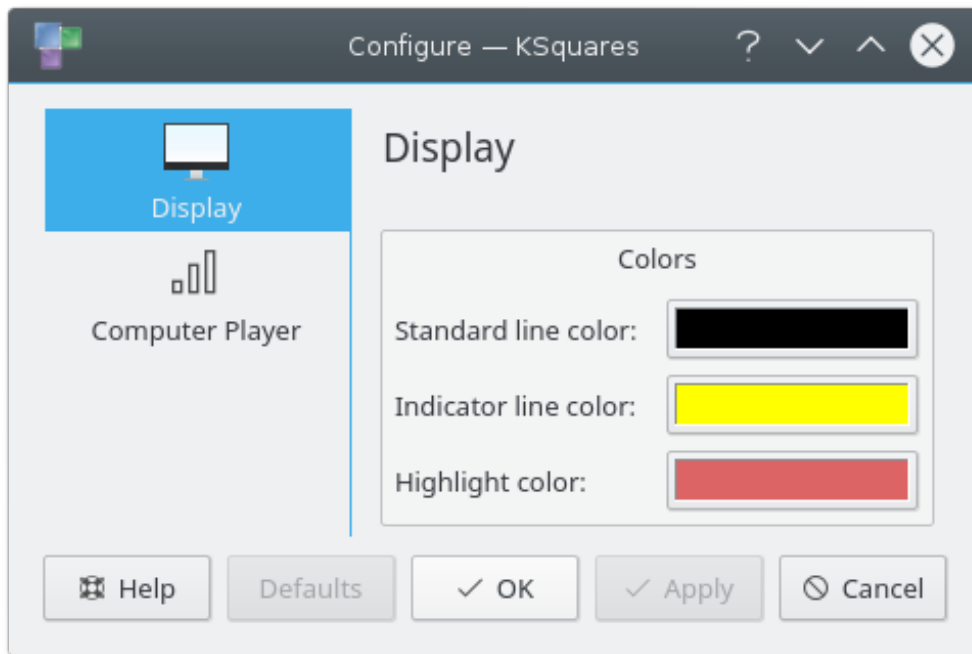
#### Tabuleiro do Jogo

Aqui poderá regular o tamanho do tabuleiro de jogo. Use os campos de selecção **Largura** e **Altura** para mudar a largura e a altura do campo de jogo.

### Configuração do Jogo

Esta parte da janela de configuração regula a dificuldade do jogo. Se deixar a opção **Introdução rápida** desligada - o jogo irá começar com a grelha vazia. Caso contrário, o jogo irá começar com o tabuleiro de jogo parcialmente preenchido.

## 6.2 Janela de Configuração



A janela para **Configurar o KSquares** consiste nas seguintes páginas:

### Visualização

Aqui poderá mudar a configuração das cores no KSquares.

### Jogador do Computador

Use esta página para regular a dificuldade do jogo.

## Capítulo 7

# Créditos e Licença

KSquares

Programa com 'copyright' 2006 de Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Documentação com 'copyright' (c) 2006 de Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).