

# Manual do KSquares

**Matt Williams**

**Revisor: Eugene Trounev**

**Tradução: Luiz Fernando Ranghetti**

**Tradução: André Marcelo Alvarenga**



## 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 dicas</b>	<b>8</b>
3.1	Regras do jogo . . . . .	8
3.2	Estratégias e dicas . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Itens dos menus</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Perguntas frequentes</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Configuração do jogo</b>	<b>11</b>
6.1	Diálogo de novo jogo . . . . .	11
6.2	Diálogo de configuração . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Créditos e licença</b>	<b>13</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KSquares versão 0.6

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO:  
Tabuleiro

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:  
Quatro

O KSquares é um jogo divertido e excitante do KDE. O KSquares é baseado no conhecido jogo 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 grade. Poderão jogar até quatro jogadores neste jogo usando 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.

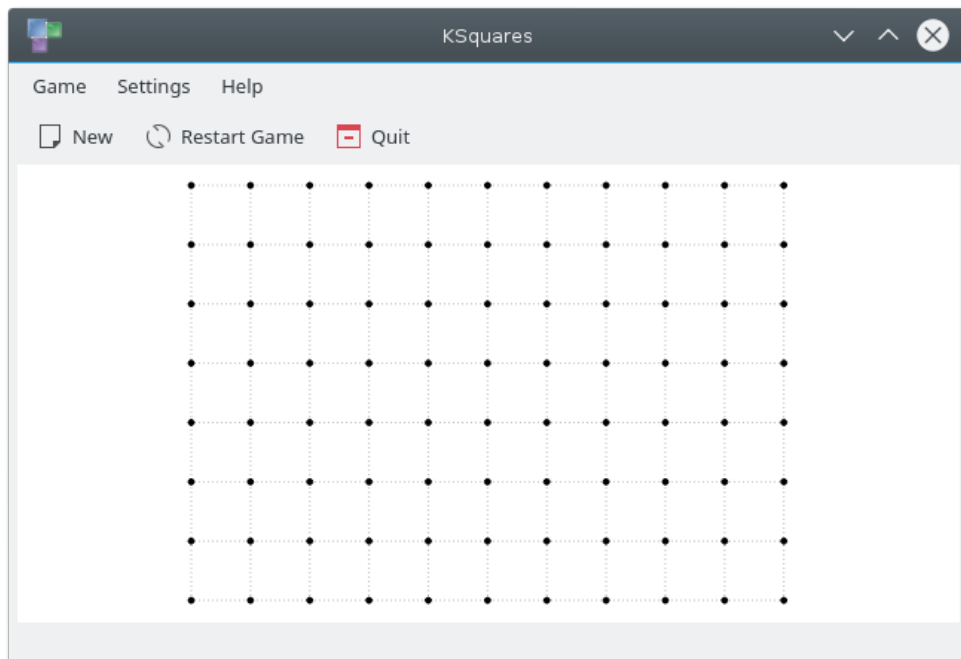
## Capítulo 2

# Como jogar

**OBJETIVO:**

Você deverá completar mais quadrados que qualquer um dos seus adversários.

No início do jogo, o tabuleiro está em branco. Existe apenas uma grade 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 mouse sobre o tabuleiro do jogo, uma linha indicadora em amarelo mostrará onde será desenhada a linha quando clicar. Logo que tenha decidido onde deseja desenhar a sua linha, clique para que esta fique desenhada de fato. Se porventura, ao desenhar uma linha, completar um quadrado, então esse quadrado passará a pertencer a si e você ganha um ponto. Cada vez que terminar um quadrado, você 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.

## Manual do KSquares

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

## Capítulo 3

# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Regras do jogo

Existe pouco a dizer sobre as regras, uma vez que o conceito do jogo é relativamente simples. No entanto, aqui estão as regras que você, como jogador, irá se defrontar ao jogar o KSquares:

- Você só poderá ligar os pontos na grade se não estiverem já previamente ligados por você, pelo seu adversário ou pelo computador.
- Para ganhar os pontos, você terá que ligar os pontos de forma a criar um quadrado.
- O quadrado não poderá ser maior que os quatro pontos adjacentes na grade 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 contrações onde só fique uma linha por fazer. O seu adversário irá tentar quase com certeza tirar vantagem disto.
- Se você tiver que deixar o adversário criar um ou mais quadrados, tente selecionar a combinação que provoque um estrago mínimo.
- Tente forçar o seu adversário a ficar numa situação onde não terá outra opção a não ser deixá-lo ficar com o quadrado.
- Se você vai ter a chance de começar a completar uma sequência completa de quadrados lembre-se que, se deixar dois quadrados no fim dessa sequência incompletos, está obrigando 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

# Itens dos menus

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Inicia um novo jogo

**Jogo → Reiniciar jogo (F5)**

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

**Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)**

Mostra a tabela de recordes

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do KSquares

**Configurações → Configurar o KSquares...**

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

O KSquares possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*

No momento, a única alteração possível na aparência do jogo é a cor das linhas. Para fazer isso, use a opção **Configurações** → **Configurar o KSquares...** do menu. Veja a seção de [Configuração do Jogo](#) para mais detalhes.

2. *Eu fiz algo errado. Posso desfazê-lo?*

Não. O KSquares não tem uma funcionalidade para 'Desfazer'.

3. *Posso usar o teclado para jogar?*

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'.

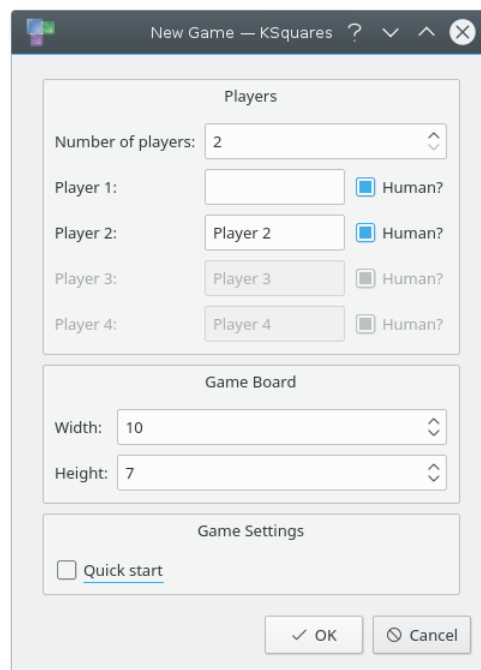
5. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*

O KSquares não possui o recurso salvar.

## Capítulo 6

# Configuração do jogo

### 6.1 Diálogo de novo jogo



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

#### Jogadores

Aqui você poderá alterar o número de jogadores participantes, assim como determinar quem irá jogar como humano ou como inteligência artificial. Use o campo de seleção **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.

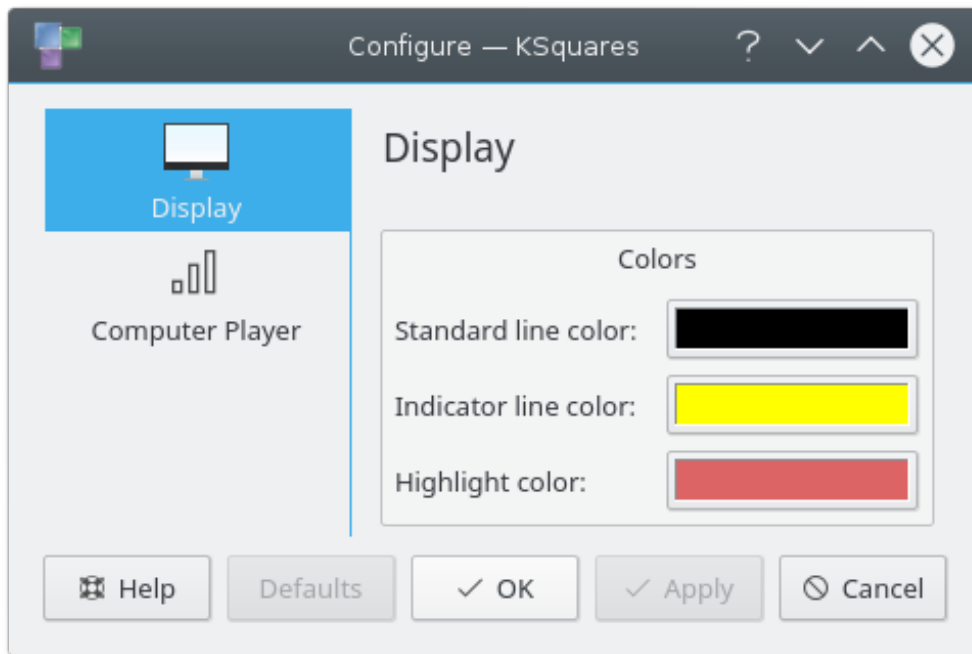
#### Tabuleiro do jogo

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

### Configurações 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 grade vazia. Caso contrário, o jogo irá começar com o tabuleiro de jogo parcialmente preenchido.

## 6.2 Diálogo de configuração



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

#### Tela

Aqui você poderá modificar a sua configuração de cores do KSquares.

#### Computador

Use esta página para regular a dificuldade do jogo.

## Capítulo 7

# Créditos e licença

KSquares

Direitos autorais do programa 2006 Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Direitos autorais da documentação (c) 2006 Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti [elchive@opensuse.org](mailto:elchive@opensuse.org)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).