

Підручник з Kiriki

Albert Astals Cid

Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з Кірікі

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	8
3.1	Правила гри	8
4	Огляд інтерфейсу	11
4.1	Пункти меню	11
5	Часті запитання	12
6	Налаштування гри	13
7	Подяки і ліцензія	15

Аноація

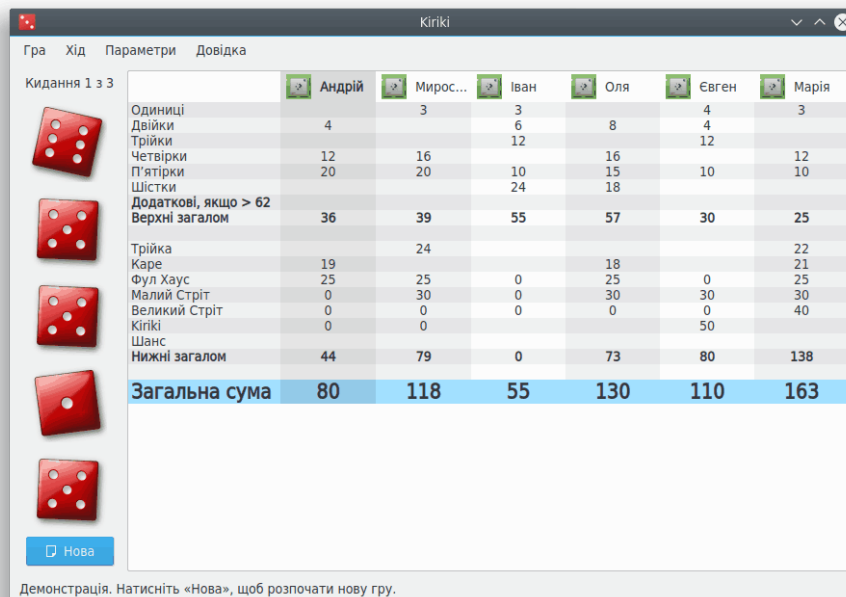
У цій документації описано гру Kіrіkі версії 0.3.0.

Розділ 1

Вступ

Тип гри:
Гра у кістки, аркада

Можлива кількість гравців:
Шість



The screenshot shows the Kiriki game window with a menu bar (Гра, Хід, Параметри, Довідка) and a dice roll of 1, 3, 3. Below the dice is a table of scores for six players: Андрій, Мирос..., Іван, Оля, Євген, and Марія. The table lists various dice combinations and their scores for each player. A 'Загальна сума' row is highlighted in blue at the bottom of the table.

Кидання 1 з 3	Андрій	Мирос...	Іван	Оля	Євген	Марія
Одиниці		3	3		4	3
Двійки	4		6	8	4	
Трійки			12		12	
Четвірки	12	16		16		12
П'ятірки	20	20	10	15	10	10
Шістки			24	18		
Додаткові, якщо > 62						
Верхні загалом	36	39	55	57	30	25
Трійка		24				22
Карє	19			18		21
Фул Хаус	25	25	0	25	0	25
Малий Стріт	0	30	0	30	30	30
Великий Стріт	0	0	0	0	0	40
Kiriki	0	0			50	
Шанс						
Нижні загалом	44	79	0	73	80	138
Загальна сума	80	118	55	130	110	163

Kiriki — захоплива і весела гра у кістки, розроблена KDE, яку створено для гри, у якій братимуть участь не більше шести гравців. Учасники гри збирають очки, виконуючи до трьох кидків п'яти кісток кожного ходу. Під час кожного кидка створюється певна комбінація чисел, яку гравець може прийняти або відкинути. Крім того, кожен комбінацію чисел може приймати лише один раз. Після тринадцяти ходів гра завершується, після чого порівнюються рахунки гравців. Гравець з найбільшою кількістю очок виграє гру.

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Наберіть більше залікових очок, ніж всі ваші суперники.

Після запуску Kiriki програма одразу ж показує першу комбінацію для першого гравця. Якщо ви граєте за першого гравця, це буде ваш хід, у іншому випадку вам слід буде зачекати на свою чергу ходити.

ПРИМІТКА:

Типово, якщо ви не змінювали налаштувань гри, гру буде запущено у режимі з одним гравцем, за першого гравця гратиме людина (ви), рештою п'ятьма гравцями керуватиме комп'ютер.

Одразу після того, як хід перейде до вас, вам слід поглянути на поточну комбінацію. Кожна з п'яти кісток у лівій частині ігрового вікна показуватиме певне значення. Перевірте, чи не складають ці значення одну з виграшних комбінацій.

ПРИМІТКА:

Докладний опис виграшних комбінацій можна знайти у розділі [Правила гри, стратегія і підказки](#) цього підручника.

Пам'ятайте, що комбінація може відповідати декільком виграшним послідовностям. У такому випадку вам слід визначитися з тим, яка з комбінацій дасть вам більше виграшних очок.

У випадку, якщо поточна послідовність не відповідає жодній з виграшних комбінацій або відповідає виграшній комбінації, якою ви вже скористалися, у вас буде ще два кидки для виправлення ситуації. Щоб скористатися можливістю другого (третього) кидка, оберіть кістки, значеннями яких ви не задоволені, наведенням на них вказівника миші з наступним клацанням лівою кнопкою миші, потім натисніть кнопку **Кинути**, розташовану одразу під кістками. Відповідні кістки буде кинуто ще раз, отже, зміняться показані на них значення.

Після останнього, третього, повторного кидка вам слід обрати виграшну комбінацію, яка відповідає отриманій послідовності кісток. Якщо послідовності не відповідає жодна з виграшних комбінацій, ви можете або скористатися виграшною комбінацією **Шанс**, або обрати будь-яку з виграшних комбінацій на вашій дошці комбінацій.

ПРИМІТКА:

Якщо ви оберете виграшну комбінацію, яка не відповідає поточній послідовності кісток, обрана вами виграшна комбінація стане порожньою з нульовим значенням.

Підручник з Kiriki

Після вибору виграшної комбінації її значення буде оновлено, воно відобразить послідовність кісток, які вам вдалося викинути.

ПРИМІТКА:

Докладний опис значень виграшних комбінацій можна знайти у розділі [Правила гри, стратегія і підказки](#) цього підручника.

Одразу після завершення вашого ходу хід перейде до наступного учасника гри. Після повторення циклу учасників тринадцять разів гру буде завершено, програма підрахує результати і визначить найкращий.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Правила гри

Дошку результатів Kiriki поділено на чотирнадцять рядків. У кожному з рядків міститься одна виграшна комбінація і кількість очок, які отримає гравець за таку комбінацію. Виграшна комбінація у кожному з рядків обчислюється таким чином:

- **Одиниці:** сума всіх кісток зі значеннями «1».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «14112». Результат: «3» = «1» + «1» + «1». Показано кістки: «51111». Результат: «4» = «1» + «1» + «1» + «1».

- **Двійки:** сума всіх кісток зі значеннями «2».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «22422». Результат: «8» = «2» + «2» + «2» + «2». Показано кістки: «42322». Результат: «6» = «2» + «2» + «2».

- **Трійки:** сума всіх кісток зі значеннями «3».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «34132». Результат: «6» = «3» + «3». Показано кістки: «33333». Результат: «15» = «3» + «3» + «3» + «3» + «3».

- **Четвірки:** сума всіх кісток зі значеннями «4».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «14142». Результат: «8» = «4» + «4». Показано кістки: «41414». Результат: «12» = «4» + «4» + «4».

- **П'ятірки:** сума всіх кісток зі значеннями «5».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «15155». Результат: «15» = «5» + «5» + «5». Показано кістки: «51555». Результат: «20» = «5» + «5» + «5» + «5».

Підручник з Kiriki

- **Шістки:** сума всіх кісток зі значеннями «6».

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «66616». Результат: «24» = «6» + «6» + «6» + «6». Показано кістки: «61616». Результат: «18» = «6» + «6» + «6».

- **Додаткові, якщо > 62:** гравець нагороджується додатковими 35 очками, якщо сумарне значення полів, розташованих вище більше за 62 очок.
- **Верхні загалом:** це поле не призначено для певної комбінації, у ньому буде показано суму полів, вищих за це поле.
- **Трійка:** сума значень на кістках, якщо три значення є однаковими.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «14121». Результат: «9» = «1» + «1» + «1» + «4» + «2». Показано кістки: «55151». Результат: «17» = «5» + «5» + «5» + «1» + «1».

- **Каре:** сума значень на кістках, якщо чотири значення є однаковими.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «41444». Результат: «17» = «4» + «4» + «4» + «4» + «1». Показано кістки: «22522». Результат: «13» = «2» + «2» + «2» + «2» + «5».

- **Фул Хаус:** 25 очок буде додано гравцеві, якщо у результаті кидків буде отримано комбінацію з трьох з двома однакових значень.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «11212». Показано кістки: «53353».

- **Малий Стріт:** 30 очок буде додано гравцеві, якщо у результаті кидків буде отримано комбінацію з чотирьох кісток з послідовними значеннями.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «14312». Послідовність значень: «1», «2», «3», «4». Показано кістки: «51643». Послідовність значень: «3», «4», «5», «6».

- **Великий Стріт:** 30 очок буде додано гравцеві, якщо у результаті кидків буде отримано комбінацію з п'ятьох кісток з послідовними значеннями.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «34152». Послідовність значень: «1», «2», «3», «4», «5». Показано кістки: «53264». Послідовність значень: «2», «3», «4», «5», «6».

- **Kiriki:** 50 очок і додатковий хід буде додано гравцеві, якщо у результаті кидків буде викинуто п'ять кісток з однаковими значеннями. Таким чином, ви можете виграти довільну кількість ходів у Kiriki, кожен вдалий кидок з п'ятьма однаковими кістками після першого кидка даватиме вам ще один хід наприкінці гри.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «11111». Показано кістки: «33333».

- **Шанс:** сума значень всіх викинутих кісток.

ПРИКЛАД:

Показано кістки: «51143». Результат: «14»=«5»+«1»+«1»+«4»+«3». Показано кістки: «21526». Результат: «16»=«2»+«1»+«5»+«2»+«6».

- **Нижні загалом:** це поле не призначено для певної комбінації, у ньому буде показано суму полів, не вищих за поле «Трійка».
- **Загальна сума:** це поле не призначено для певної комбінації, у ньому буде показано суму полів «Верхні загалом» і «Нижні загалом».

Інші правила і обмеження:

- Цілий раунд гри поділено на 13 ходів.
- Кожен з гравців може виконати від одного до трьох кидків за хід.
- Після першого кидка гравець може виконати додаткові кидки два рази (тобто, можна виконати три кидки протягом ходу).
- Гравцеві не потрібно виконувати повторних кидків, якщо перший же кидок приніс задовільні результати.
- Під час кожного з додаткових кидків можна кидати або всі кістки або лише вибрані кістки.
- Гравець може обрати кістки для повторного кидка за допомогою клацань лівою кнопкою миші, коли вказівник миші знаходиться на відповідній кістці.
- Після повторного кидка попереднє значення кістки буде втрачено, чинним залишиться лише нове значення, яке буде показано.
- Результат кидка вважається задовільним, якщо значення на кістках можна поставити у відповідність одній з виграшних комбінацій, які було обговорено раніше.
- Кожен гравець може використати кожен з виграшних комбінацій лише один раз протягом гри. Тому, якщо ви вже одного разу скористалися виграшною комбінацією, ви не зможете скористатися нею ще раз. Але інший гравець може користуватися комбінаціями, які вже було використано вами.

Розділ 4

Огляд інтерфейсу

4.1 Пункти меню

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)

Показує список найкращих результатів. Якщо ваш результат у поточній грі перевищить один з результатів у першій десятці, програма надішле запит на введення вашого імені для записування його до списку.

Гра → Друкувати... (Ctrl+P)

Друкує поточний список результатів.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу Kiriki.

Хід → Підказка (H)

Надає підказку позначаючи кістки або рядок. Якщо ви скористаетесь цією можливістю, ваш результат не буде включено до таблиці найкращих результатів.

Хід → Демонстрація (D)

Демонстрація гри. Щоб зупинити гру у демонстраційному режимі, розпочніть справжню гру.

Крім того, у Kiriki передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

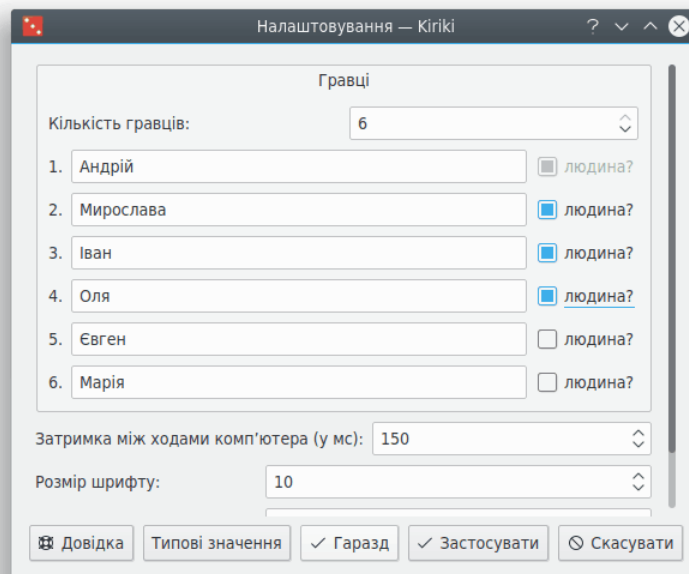
Розділ 5

Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*
Ні. Поточна версія KiriKi не підтримує тем.
2. *Я помилився (помиллася)? Можна це виправити?*
Ні. У KiriKi немає можливості «Вернути» хід.
3. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*
Ні. Грати у KiriKi за допомогою лише клавіатури неможливо.
4. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у гри підказки?*
Щоб дізнатися більше про правила гри і тактику, будь ласка, прочитайте розділ [Правила гри, стратегії та підказки](#) цього підручника.
5. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*
Ні. У KiriKi немає можливості «Зберегти» гру.
6. *Комп'ютерний гравець зашвидко робить ходи! Я не встигаю помітити, що він робить!*
Щоб змінити швидкість дій комп'ютерного гравця, скористайтеся діалоговим вікном налаштування гри, яке докладно описано у розділі [Налаштування гри](#) цього підручника.

Розділ 6

Налаштування гри



За допомогою діалогового вікна налаштування Kiriki ви зможете встановити кількість учасників гри, вказати їх ідентифікаційні дані та час відгуку.

ПРИМІТКА:

Час відповіді можна змінювати лише для гравців, якими керує комп'ютер.

Кількість гравців: — це поле визначає кількість гравців у Kiriki. Діапазон дозволених значень лежить між двома і шістьма.

1.-6. Поля з номерами відповідають особам гравців-учасників. Ви можете змінити їх імена та визначити, чи керуватимуть ними гравці-люди, чи комп'ютер. Щоб вказати того, хто буде гравцем, скористайтеся полем позначки, розташованим праворуч, поряд з полем для введення імені.

Першим гравцем має завжди керувати людина.

Надає змогу змінити кількість учасників та профілі учасників, які буде використано у наступній грі.

Підручник з Kiriki

Поле **Затримка між ходами комп'ютера (у мс)**: надає вам змогу вказати значення затримки між ходами комп'ютерного гравця. Типово, значення у цьому полі є нульовим, що означає миттєву реакцію комп'ютерного гравця.

ПРИМІТКА:

Максимальним значення для цього поля є 999 мілісекунд.

Скористайтеся пунктами **Розмір шрифту** та **Висота рядка** для налаштування дошки відповідно до ваших уподобань.

Якщо ви хочете одразу переходити до гри після запуску Kiriki, зніміть позначку з пункту **Показувати демонстрацію гри після запуску**.

Розділ 7

Подяки і ліцензія

Kiriki

Авторські права на програму належать Albert Astals aacid@kde.org, ©2005–2007

Авторські права на документацію належать Albert Astals aacid@kde.org, 2005

Авторські права на документацію до програми належать Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com, 2007

Переклад українською: Юрій Чорноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).