

# Підручник з KСquares

Matt Williams

Рецензент: Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Чорноіван



# Підручник з KSquares

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Правила гри . . . . .	8
3.2	Стратегія та поради . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Пункти меню</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>11</b>
6.1	Діалогове вікно «Нова гра» . . . . .	11
6.2	Вікно налаштування . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>13</b>

## **Анотація**

У цій документації описано гру KSquares версії 0.6.

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:  
Дошка

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:  
Чотири

KSquares — це весела і захоплююча гра, розроблена KDE. KSquares створено на основі добре відомої гри на папері з назвою «Крапки і загородки».

Ідеєю, що лежить в основі KSquares є створення квадратів шляхом з'єднання крапок у вузлах певної сітки. У грі можуть брати участь до чотирьох гравців, які роблять ходи по чергово. Родзинка гри полягає у тому, що власником квадрата стає той, гравець, який, незалежно від кількості крапок намальованих іншими гравцями, завершить побудову квадрата власною точкою.

Щоб виграти раунд гри, гравцеві слід зібрати найбільше очок, тобто оточити найбільшу серед гравців площу, пофарбовану у колір гравця, на ігровому полі.

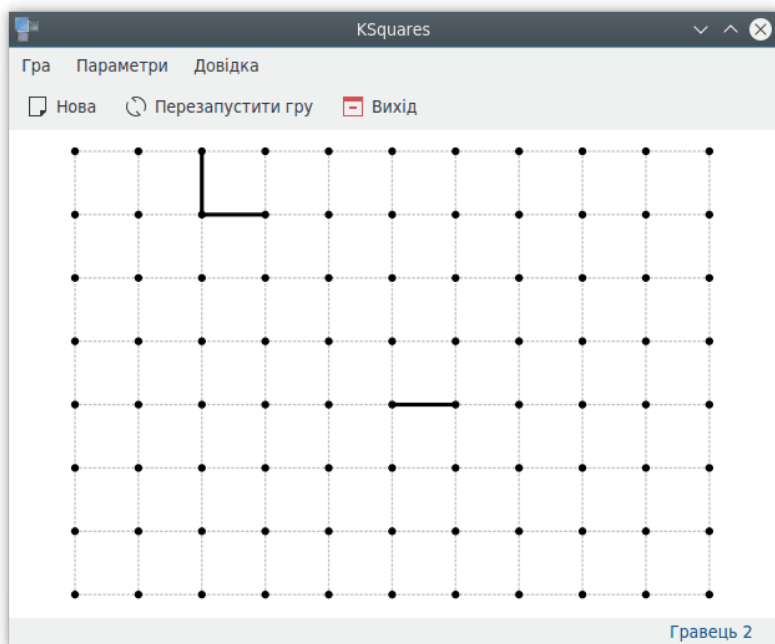
## Розділ 2

# Як грати

**МЕТА:**

Оточити більше квадратів, ніж будь-який з ваших суперників.

На початку гри ігрове поле є порожнім. Воно виглядає як проста сітка з крапок, які показують, де згодом можна намалювати риси.



Кожен з гравців по черзі малює риску між двома сусідніми крапками на дошці. Якщо ви водитимете вказівником миші ігровою дошкою, жовта лінія позначатиме місце, де буде розташовано риску у разі клацання лівою кнопкою миші. Після того, як ви визначитеся з місцем, де ви бажаєте намалювати риску, клацніть лівою кнопкою миші, — буде намальовано риску. Якщо після малювання риси буде завершено малювання квадрата, цей квадрат стане вашим, а ви отримаєте очко. Після кожного завершення квадрата, вам слід буде намалювати ще одну риску. Якщо ваша риска не завершить жодного квадрата, хід перейде до наступного гравця. Гра триватиме до того часу, доки всі квадратики на ігровій дошці не належатимуть комусь з гравців.

Щоб почати нову гру з нетиповими налаштуваннями (кількістю гравців, іменами гравців, розмірами дошки) натисніть кнопку **Створити** на панелі інструментів або скористайтесь пунктом меню **Гра** → **Створити (Ctrl+N)**. Щоб розпочати нову гру з параметрами поточної гри, натисніть кнопку **Перезапустити гру** на панелі інструментів.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Правила гри

Про правила гри майже нічого сказати: концепція гри є дуже простою. Але ось все ж приписи гри, з якими ви, як гравець, обов'язково зустрінетеся під час гри у KSquares:

- Ви можете з'єднувати крапки сітки, лише якщо ці крапки раніше не було з'єднано вами, вашим суперником або комп'ютером.
- Для отримання очок вам слід з'єднати крапки, щоб обгородити квадрат.
- Квадрат може бути не більшим за той, який утворюють чотири сусідні крапки.
- Після завершення квадрата гравець, який намалював останню риску цього квадрата, стає власником квадрата. Квадрат буде пофарбовано у кольори гравця, а гравець отримає на свій рахунок очко.
- Гравцеві, який завершив квадрат, буде надано додатковий хід, від якого він не може відмовитися.

### 3.2 Стратегія та поради

- Намагайтесь не грати хаотично. Хаотична гра найпевніше призведе до вашої поразки.
- Будуйте довгі ланцюжки рисок на ігровій дошці. Після завершення такого ланцюжка починайте побудову ще одного, паралельного до першого.
- Намагайтесь не створювати конструкцій, для завершення яких не вистачає лише однієї риси. Якщо ви створите таку конструкцію, ваш суперник майже напевне цим скористається.
- Якщо ви змушені віддати суперникові один або декілька квадратів, спробуйте продумати комбінацію, яка б призвела до найменших втрат.
- Намагайтесь завести вашого суперника (суперницю) у ситуацію, коли він (вона, воно) не матиме вибору, окрім як надати вам змогу завершити квадрат.
- Якщо ви маєте намір зробити так, щоб ланцюжок квадратів став вашим, пам'ятайте про те, що, якщо ви залишите два квадрати у кінці ланцюжка незавершеними, ви зможете змусити ваших суперників до завершення цих квадратів так, щоб ви могли перейти до наступного ланцюжка. Така позиція називається «подвійний хрест».



## Розділ 4

# Пункти меню

### **Гра → Створити (Ctrl+N)**

Почати нову гру

### **Гра → Перезапустити гру (F5)**

Починає нову гру з тими самими параметрами, що і поточна гра.

### **Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)**

Показує таблицю найкращих результатів

### **Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу KSquares

### **Параметри → Налаштувати KSquares...**

Відкриває діалогове вікно налаштування KSquares. Докладніше про це можна дізнатися з розділу [Налаштування гри](#).

Крім того, у KSquares 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

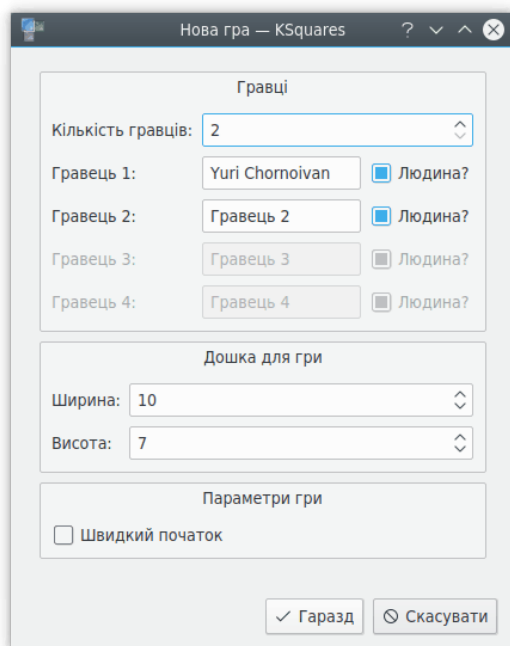
### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*  
У поточній версії єдиною річчю, яку ви можете змінити у вигляді гри, є колір рисок. Щоб змінити цей колір, скористайтеся пунктом меню **Параметри** → **Налаштувати KSquares....** Докладно про вікно, яке відкриється, можна прочитати у розділі [Налаштування гри](#).
2. *Я помилюся (помиллася)? Можна це виправити?*  
Ні. У поточній версії KSquares немає функції скасування ходів.
3. *Чи можна використовувати для клавіатури?*  
Ні. У KSquares не можна грати лише за допомогою клавіатури.
4. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у гри підказки?*  
Ні, можливість підказки ще не реалізовано.
5. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*  
У KSquares немає можливості зберігати гру.

## Розділ 6

# Налаштування гри

### 6.1 Діалогове вікно «Нова гра»



Діалогове вікно **Нова гра** складається з таких наборів параметрів:

#### Гравці

Тут ви можете змінити кількість учасників гри, а також визначити, за яких з гравців гратимуть люди, а за яких — комп'ютер. Для зазначення кількості гравців скористайтеся лічильником **Кількість гравців**. Після цього оберіть ім'я для кожного з учасників і поставте позначки, які вказуватимуть тип гравця.

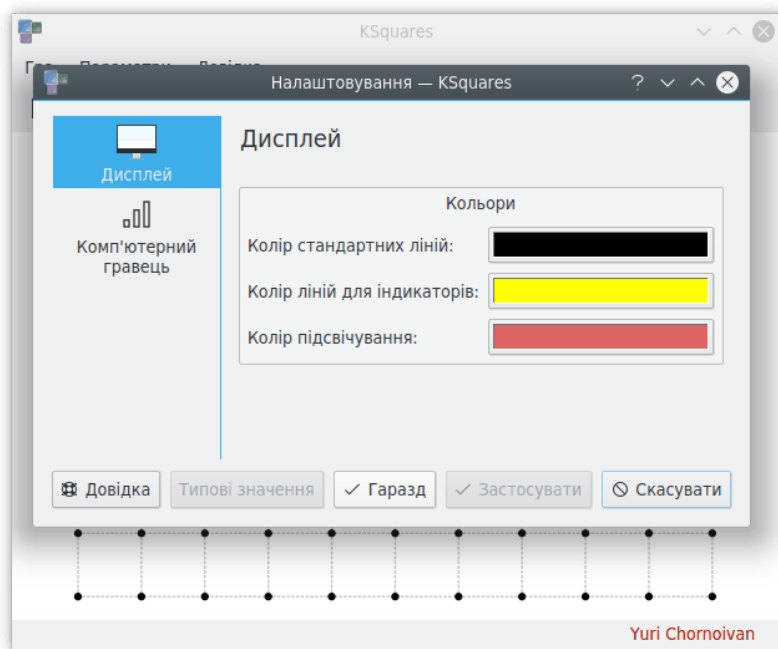
#### Дошка для гри

Тут ви можете визначити розмір ігрової дошки. Для визначення ширини і висоти ігрової дошки скористайтеся полями **Ширина** і **Висота**.

#### Параметри гри

Ця частина діалогового вікна налаштувань відповідає за рівень складності гри. Якщо ви не позначали пункт **Швидкий початок**, гру буде почато з порожньою сіткою без рисок. У іншому випадку гру буде розпочато з частково заповненою ігровою дошкою.

## 6.2 Вікно налаштування



Діалогове вікно **Налаштування — KSquares** складається з таких вкладок:

### **Дисплей**

Тут ви можете змінити параметри кольорів KSquares.

### **Комп'ютерний гравець**

Скористайтесь цією вкладкою для зміни складності гри.

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

KSquares

Авторські права на програму належать Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com), ©2006

Авторські права на документацію до програми належать (c) 2006 Matt Williams [matt@milliams.com](mailto:matt@milliams.com)

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

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

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