

Підручник з гри «Лейтенант Скат»

Martin Heni

Eugene Trounev

Рецензент: Mike McBride

Переклад українською: Юрій Черноіван



Підручник з гри «Лейтенант Скат»

Зміст

1	Вступ	5
2	Як грати	6
3	Правила гри, стратегія та поради	7
3.1	Вікно гри	7
3.2	Правила	7
3.3	Стратегія та поради	9
4	Часті запитання	10
5	Огляд інтерфейсу	11
5.1	Меню «Гра»	11
5.2	Меню «Параметри»	11
6	Подяки і ліцензія	13

Аногація

У цій документації описано гру Lieutenant Skat версії 1.40

Розділ 1

Вступ

ТИП ГРИ:
Карти, аркада

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:
Два

Лейтенант Скат (німецькою *Offiziersskat*) — це весела і захоплива гра у карти для двох гравців, у якій вашим суперником може бути або людина, або вбудований штучний комп'ютерний інтелект

У гру грають за допомогою однієї колоди карт. Карти тасуються і роздаються гравцям так, що половину з них буде закрито, а половину відкрито. Кожен з учасників гри використовує по одній карті кожного ходу. Після того, як всі карти буде використано, раунд завершується і підраховуються набрані очки.

Розділ 2

Як грати

МЕТА:

Гравець, у якого буде більше за 60 очок, виграє гру.

Одразу після роздачі у кожного з гравців буде по 16 карт. Карти буде показано у вигляді двох горизонтальних рядів, — по чотири карти у ряді. Половину з карт буде відкрито, а половину перевернуто. Ви, як гравець, можете бачити карти вашого суперника, а він (вона) може бачити ваші карти. Хід можна зробити наведенням вказівника миші на відкриту карту з наступним клацанням лівою кнопкою миші. Суперник має відповісти, обравши відповідну карту з власного набору.

ЗАУВАЖЕННЯ

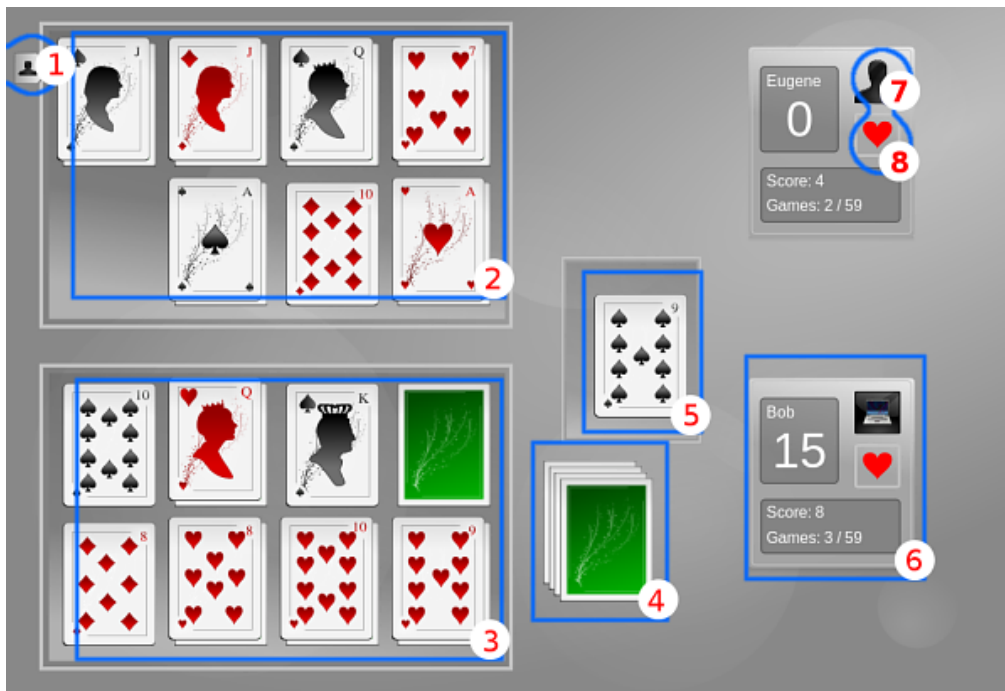
Якщо за вашого суперника грає комп'ютер, його карти буде обрано автоматично.

Після виконання ходів буде обчислено вартість карт і вам або вашому опонентові буде нараховано очки. Гра складається з 16 раундів (розіграшу всіх ваших карт та карт вашого суперника). На завершення гри буде порівняно рахунки суперників, переможцем раунду вважається гравець з більшою кількістю очок.

Розділ 3

Правила гри, стратегія та поради

3.1 Вікно гри



1: Позначка поточного гравця, 2, 3: Набір карт для першого і другого гравця, 4: Стос виграних карт (якщо такі є), 5: Ігрове поле, 6: Поле рахунка з іменем гравця, його очками у поточній грі, загальним рахунком гравця і кількістю вигравів у перерахунку на одну гру, 7: Запис щодо гравця (Людина/Комп'ютер), 8: Козир у поточній грі

3.2 Правила

- У кожного з гравців є 16 карт. 8 з них перевернуто сорочкою догори, а 8 лежать відкритими.
- Зіграти перевернутою картою можна лише після того, як буде заграна карта, яка лежить на ній.
- У кожній грі є випадково обраний козир

Підручник з гри «Лейтенант Скат»

- Всі чотири валети вважаються козирами і не належать до своєї масті.
- Якщо обрано певну масть козирів (наприклад, черви) всі сім карт черв, а також всі чотири валети вважатимуться козирами, загалом козирних карт буде 11.
- Валети б'ють один одного у такому порядку (від старшого до молодшого): Трефи->Піки->Черви->Бубни.
- Послідовність карт козирів: валет треф, валет пік, валет черви, валет бубни, туз, десятка, король, королева, дев'ятка, вісімка, сімка.
- Послідовність карт не козирної масті: туз, десятка, король, королева, дев'ятка, вісімка, сімка.
- Вартість карт (від найвищої до найнижчої):

Карта	Вартість
Туз	11
Десятка	10
Король	4
Королева	3
Валет	2
Дев'ятка	0
Вісімка	0
Сімка	0

- Особлива козирна гра називається Великою. У такій грі жодна з мастей не є козирною, — козирними є лише чотири валети. Така гра позначається символом голови валета [8] на дошці рахунка [6].
- Якщо гравець починає раунд, він (вона) має обрати карту, якою слід зіграти, або карту тієї самої масті, або козир.
- Для гри можна використовувати лише відкриті карти з власного набору.
- Гравець, який виграв попередній раунд, має першим ходити наступного раунду.
- Переможець (переможниця) раунду додає суму очок виграних у цьому раунді карт до свого рахунка.
- Гравець, у якого буде більше за 60 очок, виграє гру.
- Якщо обидва гравці матимуть наприкінці раунду по 60 очок на своєму рахунку, гра завершується унічию.
- За кожну гру нараховується певна кількість очок, які додаються до загального рахунку.

Очки	Рахунок
60	1
від 61 до 90	2
від 91 до 119	3
120	4

3.3 Стратегія та поради

На початку гри гравець, який ходить першим, має зіграти будь-якою з розкритих карт власного набору. Якщо у другого гравця серед відкритих карт є карти тієї самої масті, він має відповісти картою у масть з першою. Якщо у другого гравця таких карт немає, він може походити будь-якою іншою картою, зокрема козирною.

Якщо використано принаймні одну козирну карту, старша козирна карта виграє обидві карти.

Якщо козир не використано, обидві карти виграє старша з карт масті, визначеної першим гравцем.

Якщо у другого гравця немає карти відповідної масті або козирної карти, він може зіграти будь-якою картою: обидві карти дістануться першому гравцеві.

Гравець, який виграв попередній раунд, має першим ходити наступного раунду.

Розділ 4

Часті запитання

1. *Чи можна грати іншою колодою карт?*
Так Докладніше про це можна дізнатися з цього розділу «Огляду інтерфейсу»
2. *Я помилився (помиллася)? Можна це виправити?*
Ні. У цій грі немає можливості скасувати хід.
3. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*
Ні. У цю гру не можна грати за допомогою клавіатури.
4. *Не можу з'ясувати, що слід робити! Чи є у грі підказки?*
Ні. У цій грі немає функції «Підказка».
5. *Я змушений (змушена) перервати гру, але гру ще не завершено. Чи можу я зберегти поточний стан?*
Ні. У цій грі немає можливості зберегти стан.
6. *Чи можу я змінити імена гравців?*
Так Щоб дізнатися про те, як змінити імена, показані у правій частині вікна гри, зверніться до цього розділу «Огляду інтерфейсу»

Розділ 5

Огляд інтерфейсу

5.1 Меню «Гра»

Гра → Створити (Ctrl+N)

Починає нову гру.

Гра → Завершити гру (Ctrl+End)

Завершує поточну гру.

Гра → Очистити статистику

Спорожнює всю пам'ять гри. Відповідні статистичні дані зберігаються наприкінці гри і показуються у вигляді загального рахунку і кількості зіграних і виграних ігор для кожного з гравців. Спорожнити ці статистичні дані можна за допомогою цього пункту меню.

Гра → Вийти (Ctrl+Q)

Завершує роботу програми.

5.2 Меню «Параметри»

Параметри → Першим ходить

Визначає, хто починатиме наступну: гравець 1 (верхній) чи гравець 2 (нижній).

Параметри → За гравця 1 грає

Визначає, хто має грати за гравця 1 (верхнього). Керувати гравцем може або людина за допомогою маніпулятора миші, або комп'ютер.

Параметри → За гравця 2 грає

Визначає, хто має грати за гравця 2 (нижнього). Керувати гравцем може або людина за допомогою маніпулятора миші, або комп'ютер.

Параметри → Тема

Визначає візуальну тему. За допомогою цього пункту можна змінити вигляд вікна гри, але не карт. Сорочки карт можна обрати у окремому пункті меню.

Параметри → Вибір колоди карт... (F10)

Тут можна обрати чільну та зворотну сторони колоди карт, яку буде використано для гри. Зробити вибір можна за допомогою діалогового вікна попереднього перегляду, у якому буде показано всі теми колод карт, встановлені у KDE.

ПРИМІТКА

Деякі з тем колод карт позначено у цьому діалозі як теми з масштабованою графікою (SVG). Вибір подібної теми забезпечить кращу якість графіки за умов зміни масштабу вікна гри. Карти з графікою фіксованого розміру виглядають гірше, якщо змінити масштаб їх показу.

Параметри → Змінити імена гравців...

Відкриває вікно змінити імен гравців.

Крім того, у Lieutenant Skat 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 6

Подяки і ліцензія

Lieutenant Skat

Авторські права на програму належать Martin Heni kde@heni-online.de, ©2000-2007

Авторські права на графічні елементи програми належать Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com, ©2007

Авторські права на документацію до програми належать Martin Heni kde@heni-online.de, ©2000-2007

Автором перетворення документації для KDE 2.0 є Mike McBride [no mail](mailto:no@mail)

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

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

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