El manual del KMahjongg

John Hayes
Eugene Trounev
Traductor: Antoni Bella

El manual del KMahjongg

Índex

1 Introducció **6**

2 Com es juga **7**

3 Les regles del joc, estratègies i consells **8**

3.1 La pantalla de joc 8

3.2 Regles 9

4 Resum de la interfície **11**

4.1 Elements de menú 11

5 Preguntes més freqüents **14**

6 Configuració del joc **15**

6.1 Opcions generals 15

6.2 Opcions de la disposició del tauler 16

6.3 Opcions de les fitxes 16

6.4 Opcions del fons 17

6.5 Dreceres predeterminades 18

7 Crèdits i llicència **19**

Índex de taules

6.1 Dreceres de teclat 18

Resum

Aquesta documentació descriu el joc KMahjongg versió 0.9

Capítol 1

Introducció

TIPUS DE JOC:
Tauler, arcade

NOMBRE DE POSSIBLES JUGADORS:
Un

El KMahjongg és un divertit joc de taula creat a partir del famós joc oriental de Mahjong (del xinès *májiāng*). No obstant això, a diferència de l'original, el KMahjongg és un joc per a un jugador en el qual s'aparellen les fitxes, una variació generalment coneguda com el Solitari Mahjong.

En el KMahjongg, les fitxes es barregen i s'apilen una sobre l'altra perquè tinguin una forma determinada. S'espera que el jugador tregui totes les fitxes del tauler de joc localitzant la parella corresponent de cada fitxa.

Capítol 2

Com es juga

> OBJECTIU:
> Treure totes les fitxes del tauler de joc localitzant la parella corresponent de cada fitxa el més ràpid possible.

El KMahjongg carregarà una disposició predeterminada de forma automàtica una vegada inicieu la partida, podreu començar a jugar immediatament.

> NOTA:
> El temporitzador de la partida s'iniciarà immediatament quan s'iniciï la partida.

Haureu d'estudiar acuradament la pila de fitxes disposades en el tauler de joc i trobar-ne dues que coincideixin exactament. Quan hàgiu trobat una parella d'aquest tipus, utilitzeu el ratolí per a seleccionar-les.

> NOTA:
> Recordeu que només podeu seleccionar les fitxes que estan «obertes». Les fitxes es consideraran «bloquejades» quan es col·loquen al darrere d'altres fitxes, o quan els costats dret i esquerre de la fitxa estan ocupats per una altra. Si almenys un dels costats laterals està buit, la fitxa es considerarà «oberta» i es podrà treure.

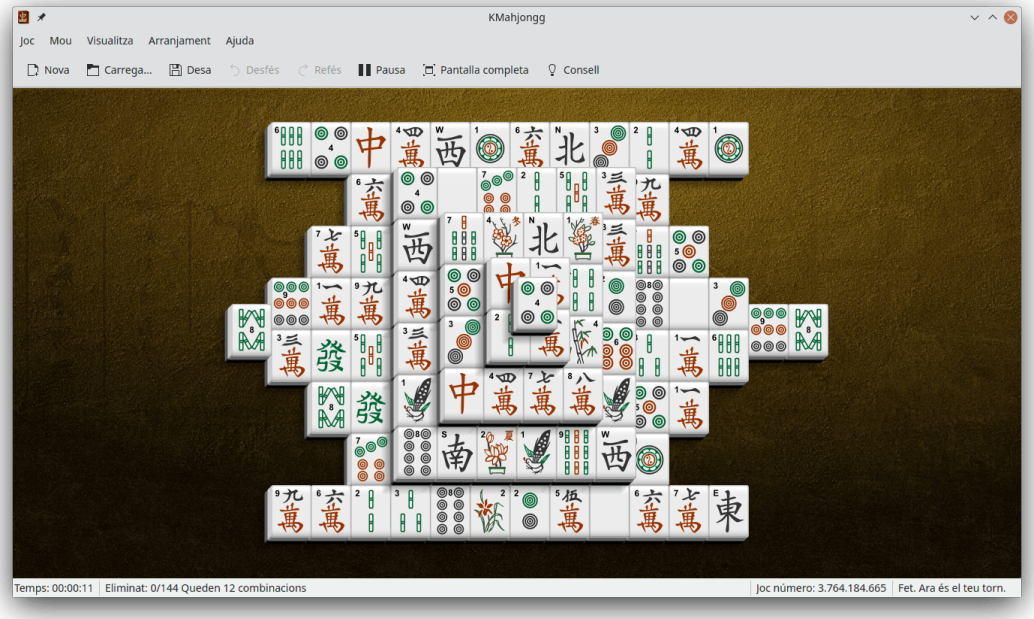
Una vegada hàgiu seleccionat la parella correcta de fitxes, desapareixeran del tauler de joc, revelant així les fitxes prèviament situades a sota i obrint les fitxes adjacents.

Trobeu tantes coincidències com pugueu per a treure totes les fitxes del tauler de joc.

Capítol 3

Les regles del joc, estratègies i consells

3.1 La pantalla de joc



Una explicació ràpida de les parts de la pantalla de joc.

Pantalla de joc

La pantalla de joc està al centre de la pantalla i és la secció més gran de la finestra. El fons està poblat amb les fitxes del joc.

Barra d'estat

La barra d'estat es troba a la part inferior de la pantalla i conté quatre subfinestres. La primera mostra el temporitzador del joc, el qual realitza un seguiment del temps transcorregut

des de l'inici de la partida fins que finalitza. La segona llista les fitxes tretes/totals i el nombre de fitxes coincidents que tenen costats lliures. La tercera dona el número de seqüència de la partida que esteu jugant i l'última permet al jugador saber quan està llesta la partida.

3.2 Regles

El joc de fitxes estàndard de Mahjong inclou:

Nom del grup	Nom de la fitxa	Quantitat en un joc
Punts		
	1 de Punts	4
	2 de Punts	4
	3 de Punts	4
	4 de Punts	4
	5 de Punts	4
	6 de Punts	4
	7 de Punts	4
	8 de Punts	4
	9 de Punts	4
Bambús		
	1 de Bambús	4
	2 de Bambús	4
	3 de Bambús	4
	4 de Bambús	4
	5 de Bambús	4
	6 de Bambús	4
	7 de Bambús	4
	8 de Bambús	4
	9 de Bambús	4
Caràcters		
	1 de Caràcters	4
	2 de Caràcters	4
	3 de Caràcters	4
	4 de Caràcters	4
	5 de Caràcters	4
	6 de Caràcters	4
	7 de Caràcters	4
	8 de Caràcters	4
	9 de Caràcters	4
Vents		
	Vent de l'est	4
	Vent del sud	4
	Vent de l'oest	4
	Vent del nord	4
Dracs		
	Drac vermell	4
	Drac verd	4
	Drac blanc	4
Flors		
	Lila (1)	1
	Lliri (2)	1

	Crisantem (3)	1
	Bambú (4)	1
Estacions		
	Primavera (1)	1
	Estiu (2)	1
	Tardor (3)	1
	Hivern (4)	1

- El nombre de fitxes en una disposició de tauler del KMahjongg pot diferir del nombre de fitxes en el joc de fitxes estàndard de Mahjong. Això vol dir que el nombre d'aparicions de les fitxes del mateix tipus també pot diferir del nombre indicat a la taula anterior.
- Només es poden seleccionar les fitxes «obertes».
- La fitxa «oberta» és la que té obert un dels costats laterals de la fitxa, el qual vol dir que no hi ha altres fitxes immediatament al seu costat.
- Només quan coincideixin, les fitxes obertes es podran treure del tauler de joc.
- Les fitxes coincidents són aquelles en què coincideixen els pictogrames de les cares.

NOTA:
Hi ha excepcions a aquesta regla! En el joc tradicional de Mahjong, cada fitxa té una coincidència, excepte per a les fitxes «Flors» i «Estacions».

- Les fitxes «Flors» no tenen dobles en el joc i es poden combinar directament entre si.
- Les fitxes «Estacions» no tenen dobles en el joc i es poden combinar directament entre si.
- No tots els jocs de KMahjongg es poden acabar. De vegades, les fitxes es barregen de tal manera que pot ser que no sigui possible trobar totes les coincidències. Aquest problema es pot evitar. Consulteu aquesta secció del diàleg de configuració.
- Per a ser elegit per a un lloc entre les puntuacions més altes, el jugador haurà de completar una instància del joc en el menor període de temps possible.

NOTA:
Si el jugador utilitza la característica «Consell», el rècord no es considerarà com una puntuació alta.

Capítol 4

Resum de la interfície

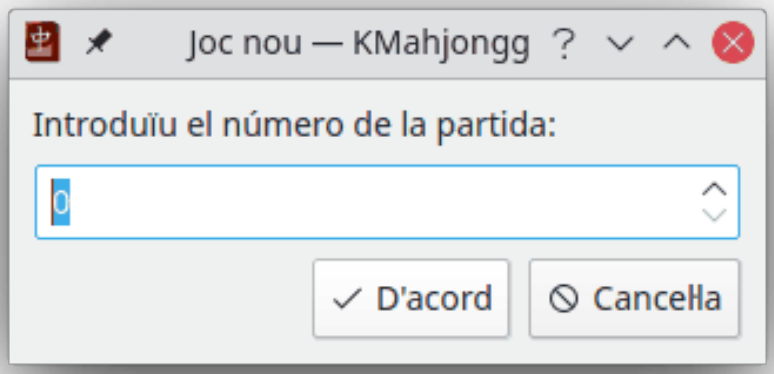
4.1 Elements de menú

Joc → **Nova (Ctrl+N)**
Comença una partida nova.

Joc → **Carrega… (Ctrl+O)**
Carrega una partida desada.

Joc → **Reinicia la partida (F5)**
Torna a iniciar la partida actual.

Joc → **Partida nova numerada…**
Inicia una partida numerada específicament.



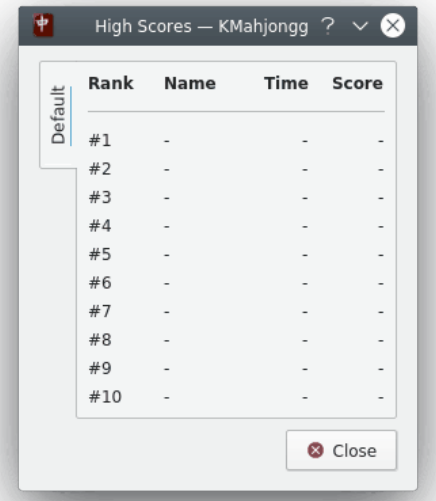
Joc → **Desa (Ctrl+S)**
Desa la partida actual.

Joc → Pausa (P)

Posa en pausa o reprèn la partida. Mentre la partida està en pausa, totes les fitxes estaran ocultes.

Joc → Mostra les puntuacions (Ctrl+H)

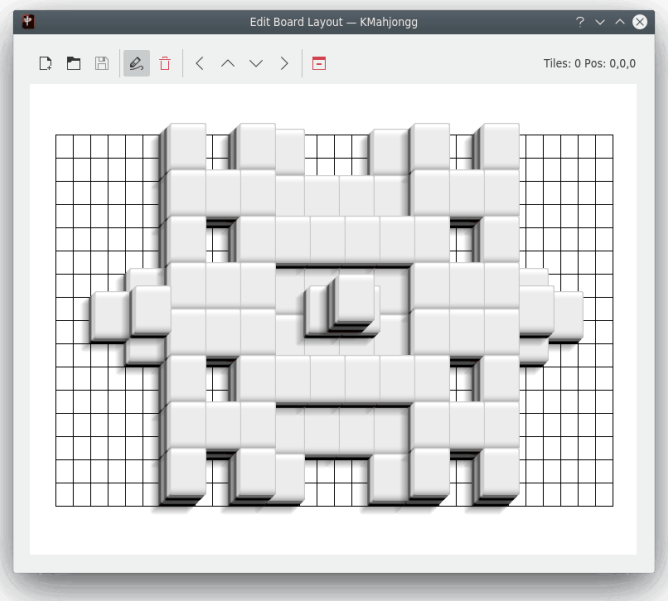
Mostra la llista de les puntuacions màximes.



Quan la puntuació de la vostra partida superi les deu puntuacions principals llistades, se us demanarà que introduïu el vostre nom.

Joc → Editor de tauler

Mostra l'editor del tauler.



Procediment per a editar la disposició:

1. Utilitzeu la barra d'eines de l'editor del tauler per a crear una disposició nova o per a carregar i editar una d'existent.
2. Deseu la disposició en la carpeta d'inici local del vostre usuari a `$XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts`
3. Creeu el fitxer `nom_de_la_disposició.desktop` en la mateixa carpeta.
4. Poseu les línies següents en aquest fitxer emprant el vostre editor de text preferit:

```
[KMahjonggLayout]
Name=nom_de_la_disposició
Description=descripció_de_la_disposició
VersionFormat=1
Author=el_vostre_nom
AuthorEmail=el_vostre_correu_electrònic
FileName=nom_de_la_disposició.layout
```

5. Torneu a iniciar el KMahjongg perquè empri la disposició nova.

Joc → **Surt (Ctrl+Q)**

Surt del KMahjongg.

Mou → **Desfés (Ctrl+Z)**

Desfà la vostra última jugada.

Mou → **Refés (Ctrl+Maj+Z)**

Torna a fer una jugada que s'ha desfet.

Mou → **Consell (H)**

Dona una pista mostrant un parell de fitxes que coincideixen.

Mou → **Demo (D)**

Inicia el joc en el mode demostració.

Mou → **Barreja**

Barreja les fitxes en el tauler.

Visualitza → **Gira la vista en el sentit horari (G)**

Gira l'angle de visió de les fitxes en el sentit de les agulles del rellotge.

Visualitza → **Gira la vista en el sentit horari (F)**

Gira l'angle de visió de les fitxes en el sentit contrari de les agulles del rellotge.

De manera addicional, el KMahjongg té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre El menú Arranjament i El menú Ajuda en els Fonaments del KDE.

Capítol 5

Preguntes més freqüents

1. *Vull canviar l'aparença d'aquest joc. Puc fer-ho?*

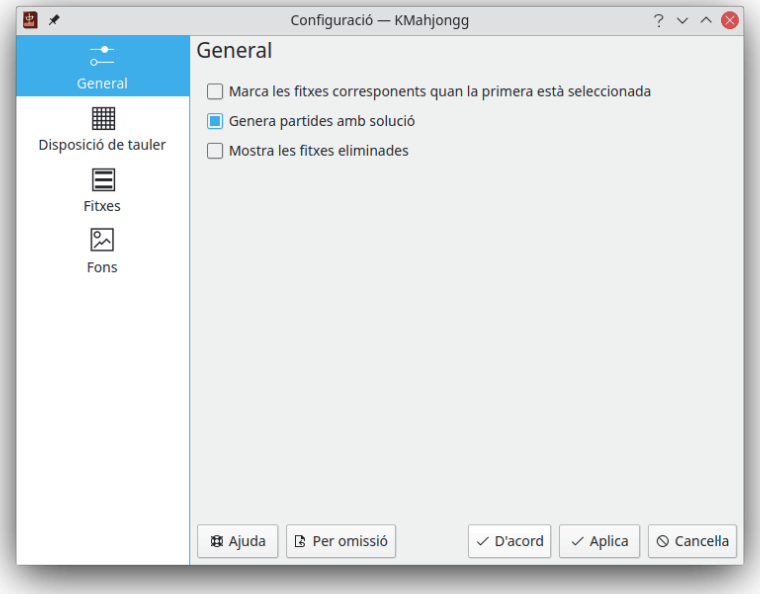
   Sí. Per a canviar l'aparença del KMahjongg, empreu la barra de menús per a obrir la utilitat de configuració.

2. *Puc utilitzar el teclat per a jugar a aquest joc?*

   No. Aquest joc encara no compta amb un mode de joc amb el teclat.

Capítol 6

Configuració del joc



Arranjament → **Configura el KMahjongg…** obre el diàleg **Configuració - KMahjongg**.

6.1 Opcions generals

Marca les fitxes corresponents quan la primera està seleccionada

Aquesta configuració farà que el joc ressalti la fitxa seleccionada en fer-hi clic amb el ratolí i en cada moviment mostrarà qualsevol fitxa que coincideixi que tingui un costat lliure. No es ressaltaran les fitxes addicionals si no hi ha fitxes coincidents amb un costat lliure.

Genera partides amb solució

En iniciar una partida nova, només seleccionarà les partides que es poden resoldre.

Mostra les fitxes eliminades

Si està marcada, aquesta configuració permet al KMahjongg mostrar les fitxes tretes del tauler.

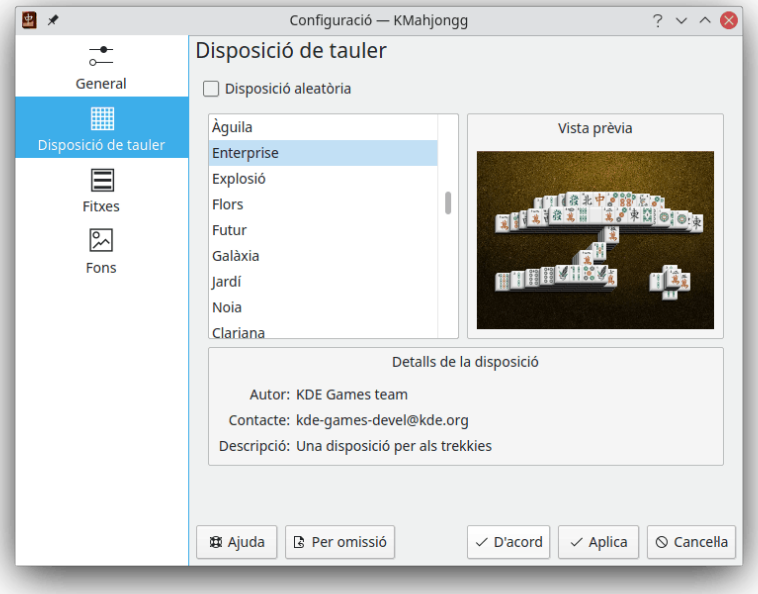
6.2 Opcions de la disposició del tauler

Disposició aleatòria

Cada partida nova tindrà una disposició aleatòria de les existents a la llista.

Selector Disposició de tauler

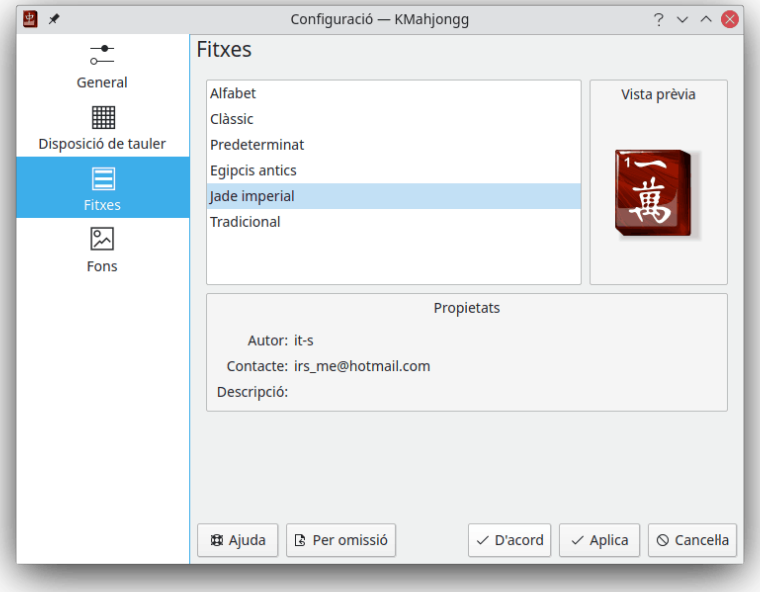
Utilitzeu el selector **Disposició de tauler** per a triar un tauler per a jugar. Els diferents taulers proporcionen una dificultat variable, depenent del nombre de fitxes i la seva posició.



6.3 Opcions de les fitxes

Selector Fitxes

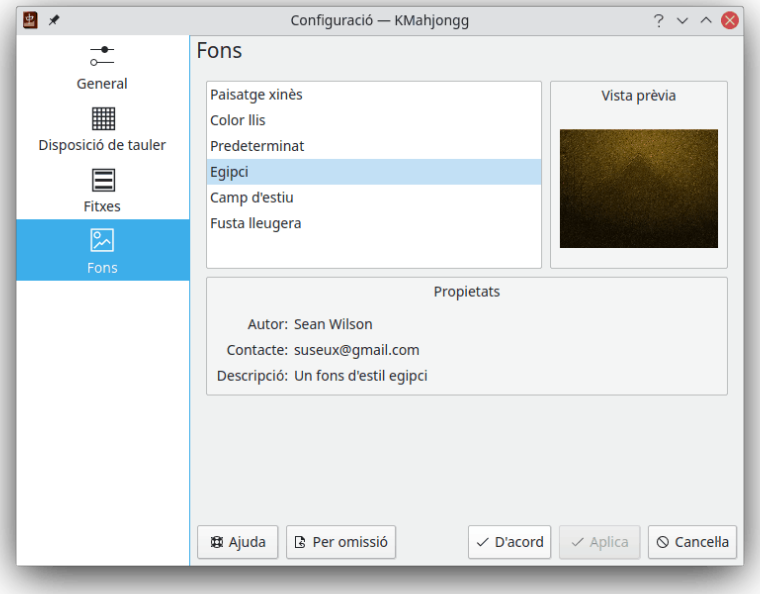
Utilitzeu el selector **Fitxes** per a seleccionar els gràfics per a les fitxes.



6.4 Opcions del fons

Selector Fons

Utilitzeu el selector **Fons** per a seleccionar un gràfic de fons per al joc.



6.5 Dreceres predeterminades

Arranjament → **Configura les dreceres de teclat...** permet canviar les dreceres de teclat predeterminades.

Les dreceres predeterminades són les següents:

Combinació de tecles	**Acció**
Ctrl+**N**	Comença una partida nova
Ctrl+**O**	Carrega una partida desada anteriorment
F5	Reinicia la partida
Ctrl+**S**	Desa la partida
P	Posa en pausa o resumeix la partida
Ctrl+**H**	Mostra les puntuacions més altes
Ctrl+**Q**	Surt de la partida
Ctrl+**Z**	Desfà un moviment
Ctrl+**Maj**+**Z**	Torna a fer un moviment que s'ha desfet
H	Dona una pista mostrant dues fitxes que coincideixen
D	Executa el joc en el mode demostració
G	Gira l'angle de vista en el sentit horari
F	Gira l'angle de vista en el sentit antihorari
F1	Mostra aquest manual
Maj+**F1**	L'ajuda «Què és això?»

Taula 6.1: Dreceres de teclat

Capítol 7

Crèdits i llicència

KMahjongg per al KDE

Copyright del programa (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Copyright del programa (c) 2007 Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Col·laboradors:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals aacid@kde.org
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Copyright de la documentació (c) 2005 John Hayes justlinux@bellsouth.net

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la Llicència de Documentació Lliure de GNU.

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la Llicència Pública General de GNU.