

Manual de Kolor Lines

Roman Razilov

Roman Merzlyakov

Eugene Trounev

Traducción: Rocío Gallego

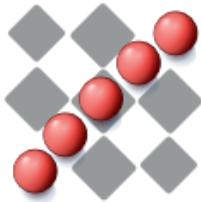
Traductor: Rafael Osuna

Traductor: Pablo de Vicente

Traductor: Pablo Barneo

Traductora: Kira J. Fernández

Corrección de la traducción: Eloy Cuadra



Manual de Kolor Lines

Índice general

1. Introducción	5
2. Cómo jugar	6
3. Reglas del juego, estrategias y consejos	7
3.1. Reglas del juego	7
3.2. Estrategias y trucos	8
4. Vista general de la interfaz	9
4.1. La ventana principal de Kolor Lines	9
4.2. Opciones del menú	9
5. Preguntas frecuentes	11
6. Configuración del juego	12
7. Créditos y licencia	13

Resumen

Esta documentación describe el juego Kolor Lines versión 1.6

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Recreativo

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Uno

Kolor Lines es un juego de solitario sencillo y altamente adictivo creado por KDE. Kolor Lines está inspirado en el conocido juego Líneas de color, escrito para DOS por Olga Demina, Igor Ivkin y Gennady Denisov en 1992.

Ganar a Kolor Lines es bastante sencillo. El jugador tiene que mover las canicas de color alrededor del tablero de juego, para ir creando líneas de cinco canicas del mismo color. Una vez que haya completado la línea se eliminará del tablero, obteniendo un espacio precioso. Al mismo tiempo, continúan llegando tres canicas después de cada movimiento para llenar el tablero de juego.

Kolor Lines no se puede ganar y se juega exclusivamente para obtener una puntuación alta. El juego termina una vez que todo el tablero de juego está lleno de canicas.

Capítulo 2

Cómo jugar

OBJETIVO:

Mueve las canicas de colores por el tablero de juego, agrupándolas en líneas del mismo color, de cinco en cinco.

Cuando se inicia Kolor Lines se muestra un tablero de juego dividido en 81 cuadrados (el tablero de juego es de 9x9 cuadrados), apareciendo inmediatamente tres canicas en el tablero. Usa el ratón para mover las canicas de una celda a otra con el objeto de agruparlas en líneas del mismo color. No obstante, después de cada uno de tus movimientos, la máquina dejará caer tres canicas más en el tablero. Para evitar que se llene el tablero, debes colocar las canicas en líneas de 5 o más canicas. Cuando se completa una línea, las canicas se eliminarán del campo y tu puntuación aumentará.

NOTA:

Las nuevas canicas no se añadirán al campo tras eliminar una línea. Serás recompensado con otro movimiento antes de que se añada un nuevo triplete de canicas.

El aumento de la puntuación depende únicamente de la cantidad de canicas eliminadas.

NOTA:

Si estás jugando con la funcionalidad **Mostrar siguiente** activada, el aumento de la puntuación será inferior que si esta funcionalidad está desactivada.

Kolor Lines no se puede ganar y se juega exclusivamente para obtener una puntuación alta. El juego termina una vez que todo el tablero de juego se llena de canicas.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas del juego

- Despues de cada movimiento del jugador se añadirán tres canicas más al tablero.
- Para liberar espacio del tablero se tienen que agrupar cinco o más canicas del mismo color en una línea ininterrumpida horizontal, vertical o diagonal.
- Para empezar a mover, pulsa sobre la canica de origen para seleccionarla; a continuación, pulsa sobre el cuadrado de destino para completar el movimiento.
- Una canica solo puede moverse a los cuadrados que no estén ocupados por ninguna otra canica.
- Del mismo modo, el cuadrado en cuestión debe estar también accesible.
- El cuadrado será accesible cuando no haya ninguna canica que bloquee el camino hasta él.
- La ruta se considera bloqueada si cualquier parte de ella está ocupada por una canica.

NOTA:

En Kolor Lines, la ruta la calcula automáticamente el juego. Si no es posible abrir una ruta a la celda de destino, se mostrará una notificación.

- Para transferir correctamente una canica a la celda de destino cuando la ruta está bloqueada, habrá que limpiar la ruta en primer lugar.
- Para limpiar una ruta, solo hay que mover todas las canicas que la bloquean fuera de dicha ruta para dejarla libre.
- Las puntuaciones se obtienen por cada línea de canicas eliminada del tablero de juego.

NOTA:

Si estás jugando con la funcionalidad **Mostrar siguiente** activada, el aumento de la puntuación será inferior que si esta funcionalidad está desactivada.

3.2. Estrategias y trucos

- Vigila la barra que muestra las tres siguientes canicas que se van a dejar caer en el campo (excepto si desactivada la funcionalidad **Mostrar siguientes**). La mayoría de las veces apreciarás la información que proporciona.
- Intenta dejar limpia al menos la mitad del tablero de juego. Si dejas que las canicas se apilen, probablemente perderás.
- Para facilitar el juego, mantén siempre más de una línea de las mismas canicas lista para eliminar. Puedes conseguirlo construyendo líneas consecutivas de canicas idénticas donde sea posible, en lugar de concentrarte en una línea cada vez.
- Intenta mantener siempre tres líneas casi completas en el tablero de juego. Casi completas significa que tengan cuatro canicas iguales y que solo falte una canica para completarlas.

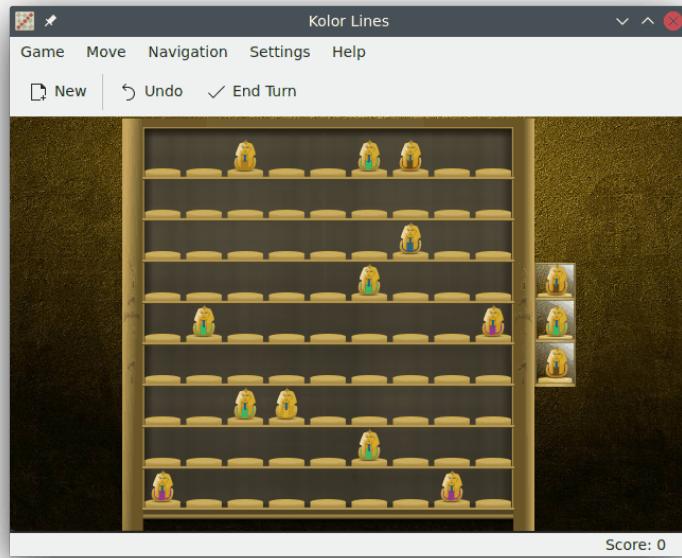
EJEMPLO:

Si tienes una línea casi completa y la ruta se bloquea frecuentemente con otra canica, no la muevas. Intenta encontrar una secuencia de canicas del mismo tipo que te permita continuar con la canica que muevas. Si esta secuencia existe y puedes acceder a ella, mueve ahí la canica que la bloquea.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. La ventana principal de Kolor Lines



La parte superior de la ventana de juego contiene la barra de menú y la barra de herramientas. En el centro de la pantalla hay un área grande cuadrada con canicas llamada «tablero de juego». En la parte derecha encontramos una barra que muestra las tres canicas siguientes que se dejarán caer en el campo (excepto cuando la funcionalidad **Mostrar siguiente** está desactivada). Debajo del campo de juego está la barra de estado.

4.2. Opciones del menú

Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Inicia una nueva partida.

Manual de Kolor Lines

Juego → Terminar partida (Ctrl+Fin)

Termina la partida en curso.

Juego → Mostrar mejores puntuaciones... (Ctrl+H)

Muestra la tabla de mejores puntuaciones.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de Kolor Lines.

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)

Esto deshará el último movimiento.

Mover → Fin del turno

Salta tu turno. Se juegan inmediatamente las siguientes canicas sin que hayas movido ninguna.

Navegación → Mover a la izquierda (Flecha izquierda)

Esta acción moverá el cursor de selección hacia la izquierda.

Navegación → Mover a la derecha (Flecha derecha)

Esta acción moverá el cursor de selección hacia la derecha.

Navegación → Mover arriba (Flecha arriba)

Esta acción moverá el cursor de selección hacia arriba.

Navegación → Mover abajo (Flecha abajo)

Esta acción moverá el cursor de selección hacia abajo.

Navegación → Seleccionar (Espacio)

Esta acción seleccionará el elemento que esté debajo del cursor.

Preferencias → Mostrar siguiente

Muestra u oculta la información de las siguientes canicas.

Además, Kolor Lines tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el [Menú «Preferencias»](#) y [Menú «Ayuda»](#) del los «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo?*

Sí. Para cambiar el tema visual de Kolor Lines, puedes usar la opción del menú **Preferencias** → **Configurar Kolor Lines...**

2. *No quiero hacer ningún movimiento. ¿Puedo saltar el turno?*

Sí. Para saltar el turno, usa el **atajo de teclado** o la opción de la **barra de menú**.

3. *¿Puedo usar el teclado para jugar?*

Sí. Puedes usar las teclas del cursor y la tecla **Espacio** para seleccionar y fijar las canicas.

4. *¡No sé qué puedo hacer! ¿Hay pistas?*

No. Kolor Lines no tiene la función de «Pistas».

5. *Debo salir del juego, pero todavía no he terminado la partida. ¿Puedo guardar el estado actual?*

Kolor Lines no tiene en este momento la función de «Guardar».

Capítulo 6

Configuración del juego

El diálogo de configuración de Kolor Lines permite seleccionar temas visuales.

Para seleccionar un nuevo tema, basta con seleccionarlo en la lista. Cada uno de elementos de la lista tiene una pequeña vista previa a la izquierda del nombre del tema. El tema seleccionado se aplica inmediatamente.

Cuando estés conforme con el tema que hayas seleccionado, pulsa el botón **Cerrar** que hay en la parte inferior del diálogo.

Capítulo 7

Créditos y licencia

Kolor Lines

Copyright del programa. 2000. Roman Merzlyakov roman@sbrf.barrt.ru.

Colaboradores:

- Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de. Rediseño, gráficos, animación, reescritura parcial. Mi agradecimiento más especial a mi esposa Larissa Jusckin por las pruebas y los debates.

Copyright de la documentación. 2001. Roman Razilov Roman.Razilov@gmx.de.

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Rafael Osuna ro-suna@wol.es, Pablo de Vicente pvicentea@wanado.es, Pablo Barneo pablob@nikhef.nl y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).