

# **Manuale di KMines**

**Nicolas Hadacek**

**Michael McBride**

**Anton Brondz**

**Sviluppatore: Nicolas Hadacek**

**Revisore: Lauri Watts**

**Traduzione della documentazione: Andrea Celli**



## Manuale di KMines

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Come si gioca</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Regole di gioco, strategie e suggerimenti</b>	<b>9</b>
3.1	Regole . . . . .	9
3.2	Strategie e suggerimenti . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Comandi e scorciatoie da tastiera</b>	<b>10</b>
4.1	Le voci del menu . . . . .	10
4.2	Scorciatoie da tastiera predefinite . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Domande frequenti</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Opzioni di gioco</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Riconoscimenti e licenza</b>	<b>14</b>

# Elenco delle tabelle

4.1	Scorciatoie da tastiera . . . . .	11
-----	-----------------------------------	----

## **Sommario**

K Mines è la versione per KDE del classico gioco del campo minato

## Capitolo 1

# Introduzione

TIPO DI GIOCO:  
Strategia, Da tavolo

NUMERO DI GIOCATORI AMMESSI:  
Uno

KMines è il classico gioco del campo minato. Si devono individuare tutte le caselle libere senza saltare in aria su una mina. Quando una mina esplode, il gioco termina. I numeri indicano quante mine ci sono nelle caselle accanto.

## Capitolo 2

# Come si gioca

### OBIETTIVO:

Individuare tutte le mine nascoste in un campo minato.



Per giocare a KMines ti serviranno il mouse e i suoi tre pulsanti (con i mouse a due pulsanti, il tasto centrale del mouse viene simulato premendo contemporaneamente il tasto sinistro del mouse e il tasto destro del mouse) per scoprire o marcare con una bandiera le caselle.

Premendo il tasto sinistro del mouse si scopre una casella. Se sotto c'è una bomba nascosta, questa esploderà ed il gioco avrà termine. Se non ci sono bombe, la casella verrà dichiarata libera e, se non ci sono altre bombe nelle vicinanze, la sua copertura sparirà insieme a quella delle caselle vicine senza bombe. Se ci sono mine vicine, nella casella apparirà un numero che rappresenta il numero di caselle circostanti che nascondono una bomba. Per ogni casella (escluse quelle sui bordi e negli angoli) ve ne sono 8 vicine.

**NOTA**

Premere il tasto sinistro del mouse su una casella con bandiera è sicuro e non produce effetti.

Il tasto destro del mouse marca una casella come minata (mettendoci una bandiera rossa). Se lo si preme due volte marcherà la casella come incerta (mettendoci un punto interrogativo). Contrassegnare come incerta qualche casella può essere utile quando non si capisce la posizione delle mine. Il tasto centrale del mouse scopre le caselle circostanti se quelle minate sono già tutte contrassegnate. È molto utile perché è molto più veloce che scoprirle una ad una. Assicurati che le bandiere siano posizionate correttamente. Altrimenti farai esplodere una mina.



## Capitolo 3

# Regole di gioco, strategie e suggerimenti

### 3.1 Regole

- Tutte le mine devono essere individuate affinché il giocatore possa vincere.
- Il giocatore non può sapere l'esatta collocazione delle mine finché il gioco non è terminato.
- Se una mina esplode, il gioco termina.
- I numeri indicano le mine circostanti.

### 3.2 Strategie e suggerimenti

- Sfrutta i numeri per scoprire dove sono le mine circostanti.
- Metti le bandiere dove sospetti che ci siano mine. Nota che il numero delle mine residue diminuisce sempre quando metti una bandiera, anche se non c'è una mina sotto la bandiera.
- Pensaci bene prima di fare clic. Un clic sbagliato può far esplodere una mina.
- Quando sospetti che una casella contenga una mina, giraci attorno per scoprire tutti i numeri che possono servire.
- Cerca di liberare il campo più rapidamente che puoi. Meno tempo impieghi, più alto sarà il punteggio.

## Capitolo 4

# Comandi e scorciatoie da tastiera

Le sezioni seguenti descrivono brevemente alcune opzioni della barra dei menu.

### 4.1 Le voci del menu

#### **Partita → Nuova (Ctrl+N)**

Inizia una nuova partita.

#### **Partita → Pausa (P)**

Sospende il tempo di gioco. Con un nuovo clic su questa voce del menu il gioco riprende. Nota che il piano di gioco scompare quando si è in pausa. Sarebbe scorretto se tu cercassi buone mosse senza l'assillo del tempo.

#### **Partita → Mostra la classifica (Ctrl+H)**

Ti mostra i migliori punteggi (minor tempo impiegato) per ogni livello di difficoltà.

#### **Partita → Esci (Ctrl+Q)**

Esce da KMines.

#### **Impostazioni → Difficoltà**

Ti permette di impostare il livello di difficoltà tramite un sub-menu.

Ci sono tre livelli di difficoltà preimpostati: **Facile** (9x9 caselle, 10 mine), **Normale** (16x16 caselle, 40 mine), e **Difficile** (30x16 caselle, 99 mine). Si può anche impostare un livello **Personalizzato**.

Se scegli **Personalizzato** verranno usati i parametri che hai impostato nella finestra di dialogo **Configura KMines**.

Inoltre, il menu di KMines ha le voci **Impostazioni** e **Aiuto** comuni a tutto KDE. Per ulteriori informazioni leggere le sezioni relative [Menu Impostazioni](#) e [Menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

### 4.2 Scorciatoie da tastiera predefinite

La seguente tabella mostra le scorciatoie da tastiera predefinite.

## Manuale di KMines

Combinazione tasti	Azione
Ctrl+N	Nuova partita
P	Pausa
Ctrl+Q	Esce da KMines
F1	Manuale di KMines
Shift+F1	Che cos'è?
Ctrl+H	Mostra le classifiche

Tabella 4.1: Scorciatoie da tastiera

Queste scorciatoie possono essere modificate selezionando l'elemento del menu **Impostazioni**  
→ **Configura le scorciatoie...**

## Capitolo 5

# Domande frequenti

1. *Posso cambiare l'aspetto grafico del gioco?*

Certo. Premi l'elemento del menu **Impostazioni** → **Configura KMines...**

2. *Posso aggiungere altre mine e caselle?*

Certo. Il modo più semplice è quello di usare il riquadro di trascinamento messo nell'angolo in basso a destra.

## Capitolo 6

# Opzioni di gioco

Le opzioni di gioco possono essere modificate selezionando l'elemento del menu **Impostazioni** → **Configura KMines...** Apparirà una finestra di dialogo.

Nella pagina **Generale**, puoi configurare le impostazioni di gioco seguenti.

### Usa il segno «?»

Se selezionata, permette l'uso del punto interrogativo per contrassegnare le caselle dubbie. Il segno della casella può essere cambiato col tasto destro del mouse.

### Permetti la reimpostazione di KMines

Se selezionata, ti permette di reimpostare la partita di KMines quando non è possibile far altro che indovinare e il tuo ultimo tentativo è sbagliato.

### Disabilita il punteggio alla reimpostazione

Se selezionata, ti permette di disabilitare il punteggio alla reimpostazione della partita.

### Esplora con clic sinistro sulle celle con numero

Se selezionata, il clic con tasto sinistro del mouse su una cella con numero avrà lo stesso effetto del clic tasto centrale del mouse.

Nella seconda scheda puoi impostare il tema. Seleziona il tema nella lista. Ciascun elemento nella lista mostra una piccola anteprima a sinistra del nome del tema. La scelta è applicata immediatamente.

Nella terza scheda puoi impostare l'altezza e la larghezza del campo e il numero di mine per il tuo livello personalizzato.

## Capitolo 7

# Riconoscimenti e licenza

K Mines Copyright 1996-2007

AUTORI

- Nicolas Hadacek [hadacek@kde.org](mailto:hadacek@kde.org)
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini [mauricio@tabuleiro.com](mailto:mauricio@tabuleiro.com)
- Dmitry Suzdalev [dimsuz@gmail.com](mailto:dimsuz@gmail.com)

La documentazione è copyright 2000 di Nicolas Hadacek [hadacek@kde.org](mailto:hadacek@kde.org)

Documentazione aggiornata per KDE 2.0 da Mike McBride [no@mail](mailto:no@mail)

Alcune modifiche per KDE 3.2 da parte di Philip Rodrigues [phil@kde.org](mailto:phil@kde.org)

Prima traduzione dell'interfaccia grafica: Andrea Rizzi [rizzi@kde.org](mailto:rizzi@kde.org)

Attuale traduzione dell'interfaccia grafica: Andrea Celli [andrea.celli@libero.it](mailto:andrea.celli@libero.it)

Traduzione della documentazione: Andrea Celli

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).