

Het handboek van Kigo

Sascha Peilicke

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler/Nalezer: Jaap Woldringh



Het handboek van Kigo

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
2.1	Een spelletje starten	7
2.1.1	Een nieuw spel beginnen	7
2.1.2	Een ingelezen spel instellen	8
2.2	Een spel spelen	9
2.2.1	Een hint krijgen	10
2.3	Strategieën en tips	11
3	Overzicht van de interface	12
3.1	De menu's van Kigo	12
3.2	Sneltoetsen	13
4	Spelconfiguratie	14
4.1	Algemene instellingen	14
4.2	Thema-instellingen	15
5	Dankbetuiging en licentie	16

Lijst van tabellen

3.1	Sneltoetsen	13
-----	-----------------------	----

Samenvatting

Kigo is een open source implementatie van het populaire Go spel (ook bekend als `Weiqi`).

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Logisch, bord

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Twee

Kigo is een open source implementatie van het populaire Go spel (ook bekend als Weiqi).

Go is een strategisch bordspel voor twee spelers. Het is ook bekend als 'igo' (igo in Japans), 'weiqi' of 'wei ch'i' (weiqi of go in het Chinees) of 'baduk' (baduk in Koreaans). Go staat bekend om zijn rijkdom in strategische complexiteit ondanks zijn eenvoudige regels.

Het spel wordt gespeeld door twee spelers, die om de beurt zwarte en witte stenen (stukken, nu gewoonlijk van glas of plastic) plaatsen op de lege kruispunten van een rooster van 19x19 lijnen (9x9 of 13x13 in eenvoudiger varianten).

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:

Het doel van het spel is een groter deel van het bord te beheersen dan de tegenstander. Een steen, of een groep stenen, wordt geslagen en van het bord verwijderd als er geen lege aansluitende kruispunten zijn, en dit komt doordat ze geheel omgeven zijn door stenen van de andere kleur.

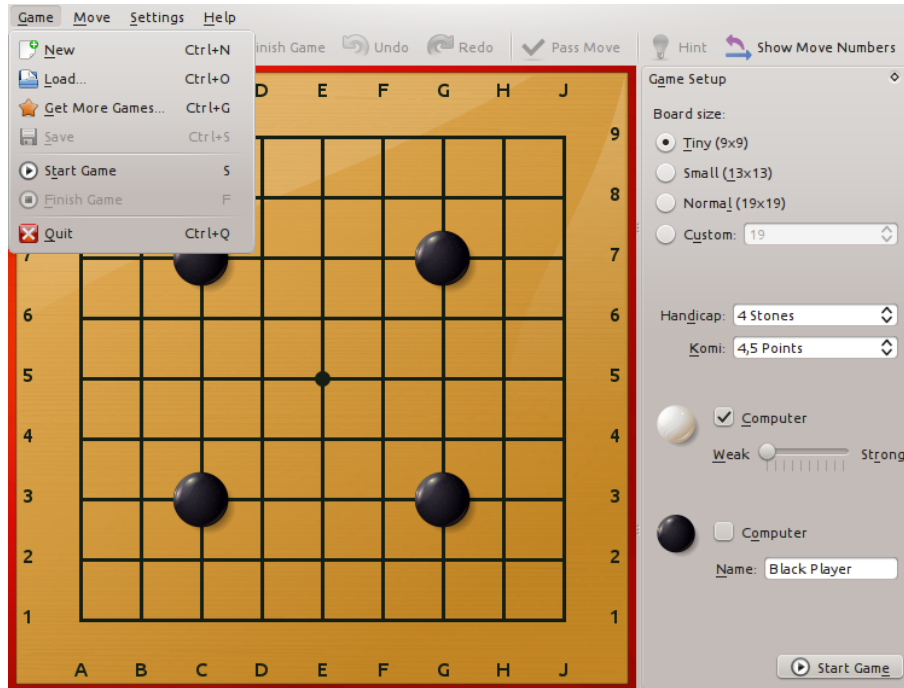
2.1 Een spelletje starten

Bij het begin van Kigo zijn er twee mogelijkheden om het wondermooie spel Go te spelen: een nieuw spel beginnen of verder gaan met een vorig spel.

2.1.1 Een nieuw spel beginnen

Bij het starten van Kigo ziet u een scherm zoals in het schermbeeld hieronder weergegeven. Hierin kunt u de namen van de beide spelers opgeven, en de grootte van het bord. U kunt ook instellen dat één of beide spelers door de computer worden gespeeld. Als u tegen de computer wilt spelen, kunt u ook de speelsterkte ervan instellen. Het spel kan worden gestart door ofwel menu-item **Spel** → **Nieuw** te kiezen en te klikken op de knop **Spel starten** in het vastzetwidget **Spelopzet** of door eenvoudig de toets **S** in te drukken.

Het handboek van Kigo



2.1.2 Een ingelezen spel instellen

Als u een eerder begonnen spel wilt voortzetten kunt u het menu-item **Spel** → **Laden...** (zie het schermbeeld van het menu hierboven) kiezen. Er verschijnt dan een bestandenkiezer, waarin u het gewenste bestand kunt kiezen waarin het gewenste opgeslagen spel zich bevindt.

U ziet nu een scherm dat er uit ziet als in het schermbeeld hieronder. Indien u niet verder wilt gaan na de laatste zet, kunt u net zo veel zetten teruggaan als u wenst. U ziet het bord met elke zet terug veranderen. In het instelscherm ziet u ook heel wat bijkomende informatie over het opgeslagen spel.

Druk nu op **Spel starten** om verder te gaan.

Het handboek van Kigo



Er is ook een optie voor het downloaden vanaf het internet van eerder gespeelde Go-spellen, of spellen die door andere gebruikers zijn opgestuurd. Klik op menu-item **Meer spellen verkrijgen...** U krijgt een dialoog waarmee u kunt kiezen welke inhoud te downloaden



2.2 Een spel spelen

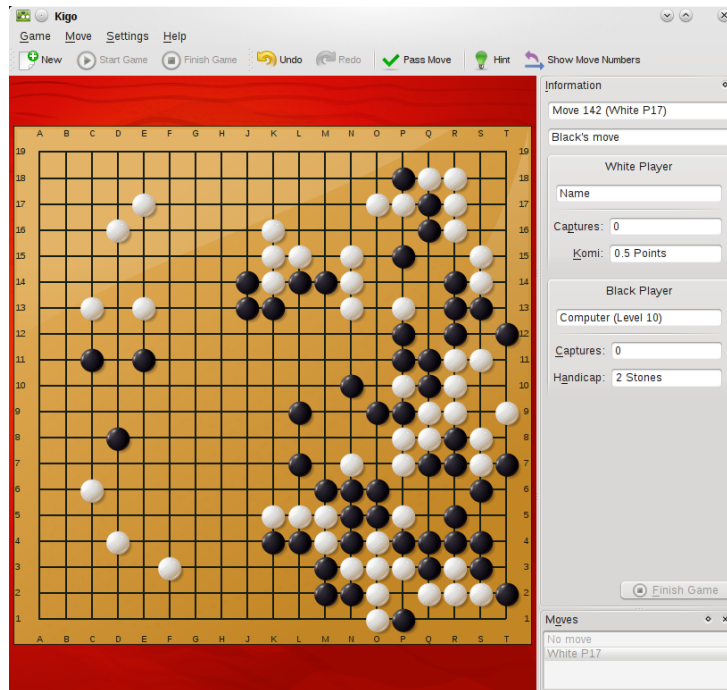
U kunt nu uw eerste spel met Go spelen. Indien u de spelregels nog niet kent, kunt u die lezen op [Wikipedia article](#) of op [The Interactive Way To Go](#) van Hiroki Mori. U kunt ook kijken op de site van de [Nederlandse Go Bond](#).

Het handboek van Kigo

Een zet doen is eenvoudig. Klik op een van de snijpunten (kruispunten) op het bord van Go. U ziet dan een klein zwart puntje op de plaats waar uw steen wordt geplaatst als u klikt.

De kleur van de muisaanwijzer geeft aan welke speler aan zet is.

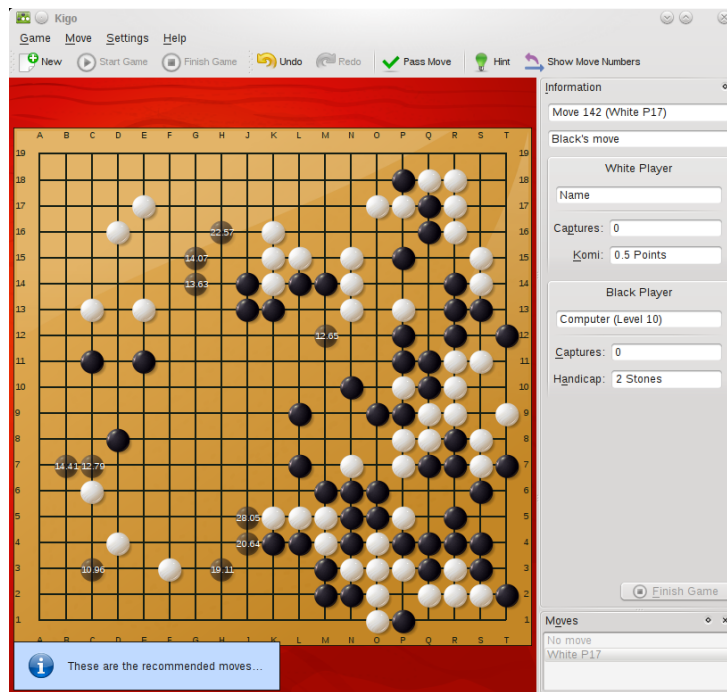
U kunt dit ook zien als u de spelinformatie leest met hierin de vorige zet, en wat statistische gegevens. Er is ook een complete geschiedenis beschikbaar. Indien u wilt weten in welke volgorde de stenen op het bord zijn geplaatst, klikt u op de knop **Zetnummers tonen**. Indien u denkt dat u niets opschiet met een volgende zet, kunt u op de knop **Pas** drukken, waardoor de beurt teruggaat naar uw tegenstander. Indien beide spelers passen, is het spel afgelopen. Merk op dat het beëindigen van een spel Go altijd in overleg gaat.



Merk op dat u altijd een huidig spel kunt opslaan. Doe dit met behulp van het menu-item **Spel** → **Opslaan**.

2.2.1 Een hint krijgen

Soms is het lastig een zet te bedenken. Als u een kleine aanwijzing wilt krijgen van de computer, drukt u op de knop **Hint**, die te zien is in het schermbeeld hieronder. U ziet dan een paar doorzichtige stenen met een getal erop. Dit zijn dan aanbevelingen voorzien van een score. Aan de score kunt u zien hoe goed de aanbevolen zet is. Klik maar op een van de aanbevolen zetten, of op enig ander vrij veld, voor uw volgende zet.



2.3 Strategieën en tips

- Go is meer een kwestie van het omsingelen van gebied (lege ruimte) dan van het slaan van vijandelijke stenen.
- Gebied kan makkelijker worden omsingeld nabij de hoeken (aan twee zijden), dan aan de randen van het bord (3 zijden) en het moeilijkst in het midden van het bord.
- Bij het begin van het spel kunt u het beste de stukken ver uit elkaar plaatsen. Vul uw verdedigingslijnen pas in als uw tegenstander naar binnen begint te dringen.
- Plaats stenen niet apart direct naast die van uw tegenstander als u aanvalt. Die lopen dan gevaar te worden opgeslokt, en daar is GNU Go erg goed in. Het is vaak beter wat minder direct aan te vallen.
- Om niet te kunnen worden geslagen, moet een groep stenen twee 'ogen' hebben, of die kunnen maken als die groep wordt aangevallen. 'Ogen' zijn ruimten die niet met elkaar zijn verbonden. Denk aan een doughnut met twee gaten. Uw tegenstander kan de buitenkant omsingelen, maar kan niet beide gaten in een keer bezetten.
- Op het 19x19 bord worden typisch diverse gebieden gevormd, aangevallen of verdedigd. U zult verschillende gevechten tegelijk moeten aangaan. De strategie houdt het inschatten in van sterktes en zwakheden in verschillende gebieden, en het verdelen van uw zetten hierover. Is het beter hier aan te vallen of moet je daar verdedigen?
- Als het bord voller wordt, en het eindspel komt dichterbij, wordt het belangrijk wat compacter te spelen, te knagen aan de verdediging van de tegenstander, en die van u zelf te versterken. Kleine foutjes en omissies kunnen u dan duur komen te staan.

Hoofdstuk 3

Overzicht van de interface

3.1 De menu's van Kigo

Kigo heeft de volgende opties:

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Laden... (Ctrl+O)

Opent de standaard dialoog van KDE Bestand openen, om een .sgf bestand (Kigo spelbestand) te openen, die een opgeslagen spel opent.

Spel → Meer spellen verkrijgen... (Ctrl+G)

Opent de dialoog **Vers van de pers** voor het laden van spellen die door een ander zijn opgeslagen.

Spel → Opslaan (Ctrl+S)

Het huidige spel opslaan.

Spel → Spel starten (S)

Start het nieuwe of ingelezen spel.

Spel → Spel beëindigen (F)

Maakt een einde aan het huidige spel. Denk er aan dat het eindigen van een spel in Go altijd in overleg gaat.

Game → Afsluiten (Ctrl+Q)

Kigo Afsluiten.^

Zey → Ongedaan maken (Ctrl+Z)

Uw laatste zet wordt ongedaan gemaakt.

Zet → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)

Een zet waarvoor **Ongedaan maken** is gebruikt wordt opnieuw gedaan >.

Zet → Pas (P)

U kunt hiermee passen (uw beurt voorbij laten gaan).

Zet → Hint (H)

Geeft een aanwijzing door het tonen van doorzichtige stenen met daarop een score.

Zet → Zetnummers tonen (N)

Tonen van zetnummers aan/uit.

Instellingen → Zijk balken → Informatie

Toont/verbergt zijk balk met **Informatie** .

Instellingen → Zijk balken → Zetten

Toont/verbergt zijk balk met **Zetten**.

Bovendien heeft Kigo de gebruikelijke KDE- **Instellingen** en **Help** menu's. Meer informatie vindt u in de secties over het [Instellingenmenu](#) en het [Helpmenu](#) in de Basisinformatie over KDE.

3.2 Sneltoetsen

De standaard sneltoetsen zijn:

Het huidige spel beëindigen	F
Andere spellen van andere spelers ophalen	Ctrl+G
Help	F1
Opgeslagen spel inlezen	Ctrl+O
Geeft hints over mogelijke zetten	H
Passen	P
Afsluiten	Ctrl+Q
Een ongedane zet toch doen	Ctrl+Shift+Z
Het huidige spel opslaan	Ctrl+S
Een nieuw spel beginnen	Ctrl+N
Nieuw of ingelezen spel beginnen	S
Zichtbaarheid zetnummers aan/uit	N
Uw laatste zet ongedaan maken	Ctrl+Z
Help Wat is dit?	Shift+F1

Tabel 3.1: Sneltoetsen

Hoofdstuk 4

Spelconfiguratie

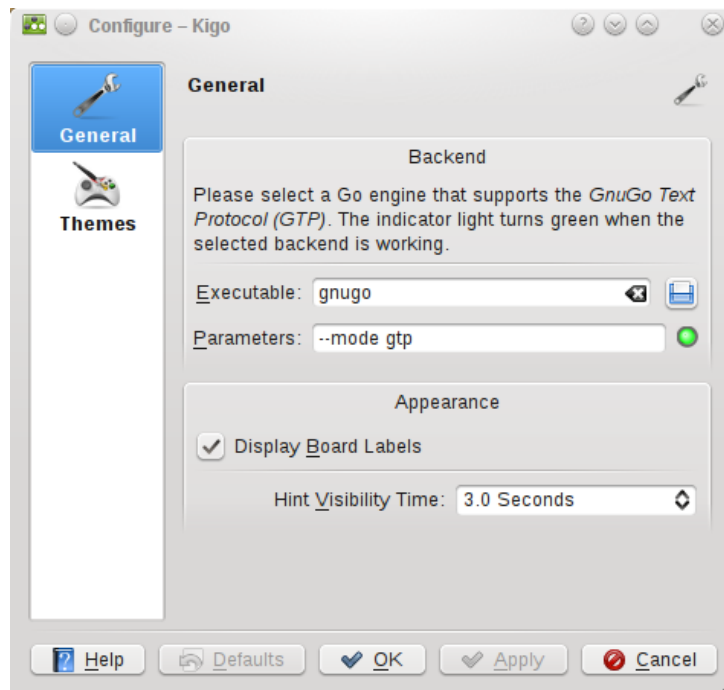
Indien u de instellingen van Kigo wilt wijzigen, gaat u naar het menu **Instellingen** en klikt u op **Kigo instellen...**

U ziet nu de configuratiedialoog zoals in het schermbeeld hieronder. U krijgt die ook door te drukken op **Alt-S** en daarna op **Alt-C**.

Kigo is erg flexibel en kan naar believen worden aangepast. U kunt de posities en grootte wijzigen van alle beeldelementen (widgets) naast het speelgedeelte in het midden. U kunt ook de werkbalk aanpassen aan wat u daarin beschikbaar wilt hebben. Dit doet u in het menu **Instellingen**. Kies hierin **Werkbalken instellen...** Dit kunt u ook doen voor alle sneltoetsen in het spel. Als u zo veel mogelijk ruimte voor het speelveld wilt hebben, kunt u zelfs de werkbalk en de meeste zijbalken verbergen in het **Instellingen**-menu.

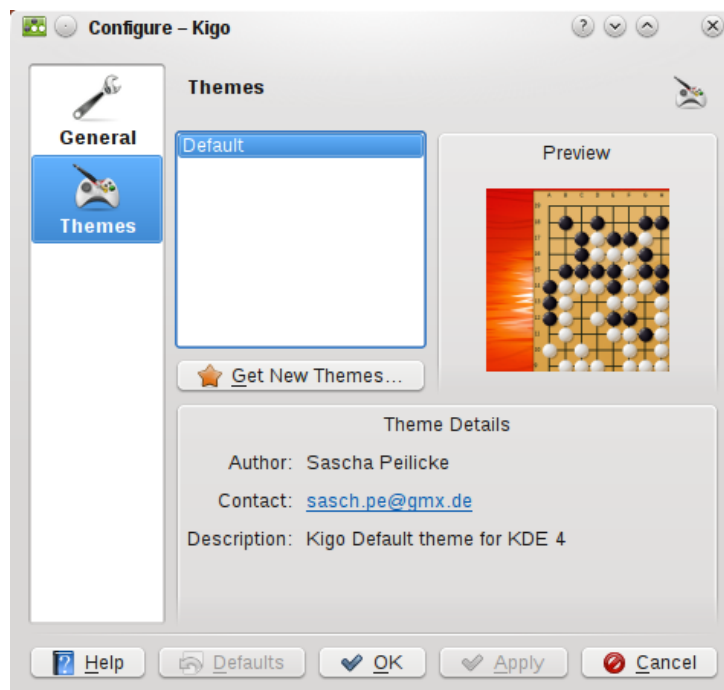
4.1 Algemene instellingen

Het belangrijkste is hier het instellen van de Go- backend. Om goed te kunnen werken heeft Kigo een geldige backend nodig. Zoals u in het onderstaande schermbeeld kunt zien wordt standaard GNU Go gebruikt. Het kleine lampje naast de opdracht is groen als alles goed werkt. Is dit niet het geval, of als u een andere Go-backend wilt gebruiken, dan moet u een ander Go-backend installeren dat het Go Text Protocol (GTP) kent en deze opdracht en parameters instellen. Details hierover vindt u in de bijbehorende documentatie hierover.



4.2 Thema-instellingen

Deze pagina stelt u in staat het thema van Kigo te wijzigen.



Hoofdstuk 5

Dankbetuiging en licentie

Kigo

Programma copyright 2009 Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de

Documentatie Copyright (c) 2009 Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de

Documentatie bewerking en conversie naar docbook door Yuri Chornoivan yurchor@ukr.net

Standaard thema ontworpen door Arturo Silva jasilva28@gmail.com

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Jaap Woldringh jjhwoldringh@kde.punt.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).