

Het handboek van LSkat

Martin Heni

Eugene Trounev

Nalezer: Mike McBride

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning



Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	7
3.1	Speelveld	7
3.2	Regels	7
3.3	Strategieën en tips	9
4	Veel voorkomende vragen	10
5	Overzicht van het interface	11
5.1	Het menu Spel	11
5.2	Het menu Instellingen	11
6	Dankbetuigingen en licentie	13

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel Luitenant Skat; versie 1.50

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE: Kaart, Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS: Twee
--

Luitenant Skat (uit het Duits *Offiziersskat*) is een leuk en uitdagend kaartspel voor twee spelers, waar de tweede speler ofwel een levende medespeler is of ingebouwd met kunstmatige intelligentie.

Het spel wordt gespeeld met een enkel kaartspel. Kaarten worden geschud en tussen de spelers gedeeld op zo'n manier dat de helft is dicht gelegd en de helft open liggen. Elke deelnemer speelt per beurt één van de open kaarten. Zodra alle kaarten zijn gespeeld eindigt de ronde en worden de punten berekend en toegekend.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:

Scoor meer dan 60 punten in een enkel spel.

Nadat er is gedeeld heeft elke speler 16 kaarten. Kaarten worden in twee horizontale rijen getoond - vier kaarten per rij. De helft van de kaarten zijn gesloten en de helft ligt open. Als speler kunt u de kaarten zien van uw tegenspeler evenals uw eigen. U kunt dan een zet doen door te klikken op een van uw kaarten die nu open liggen. De tegenstander moet antwoorden door een bijpassende kaartvorm uit zijn/haar eigen stapel te kiezen.

OPMERKING

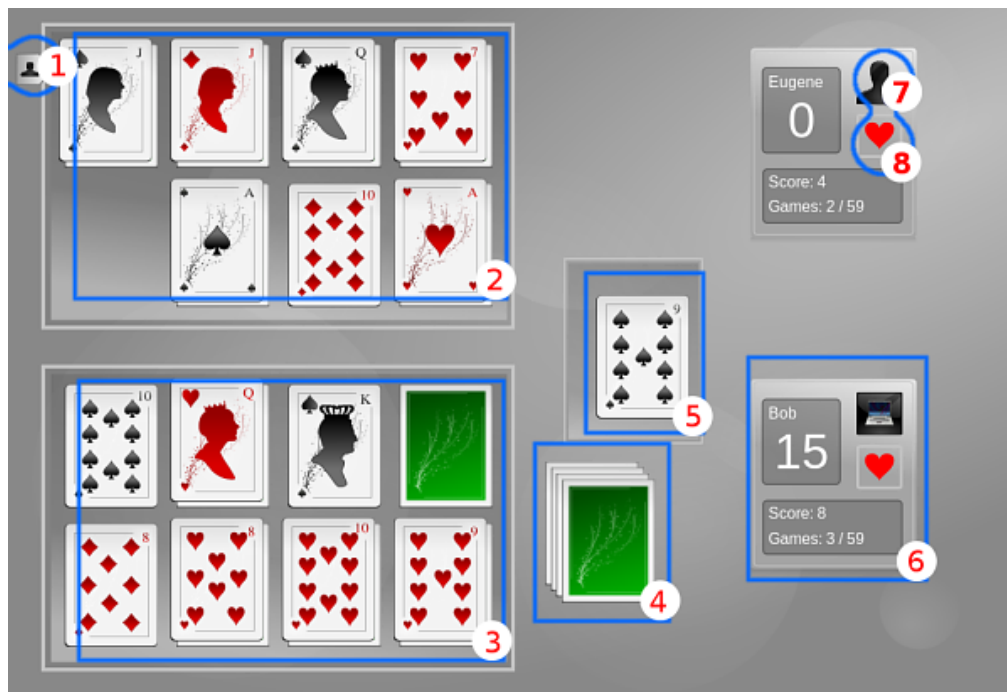
Als uw tegenstander kunstmatig intelligent is, zullen zijn kaarten automatisch worden gekozen.

Nadat de uitwisseling is beëindigd worden waarden van de gespeelde kaarten geëvalueerd en of u of uw tegenstander krijgt punten toegekend. Het spel is klaar na 16 ronden (wanneer al uw kaarten en die van uw tegenstander zijn gespeeld). Nadat het spel eindigt wordt uw score vergeleken met die van uw tegenstander en de speler met de hoogste score wint de ronde.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Speelveld



1: Aanduiding van de actieve speler, 2, 3: Kaartstapel voor speler 1 en speler 2, 4: Stapel gewonnen kaarten (als die er zijn), 5: Speelveld, 6: Scorebord met de naam, de punten van het huidige spel, de totaalscore en het aantal gewonnen spellen per spel van de speler, 7: Speler bediening (mens/PC), 8: De 'troef' in het huidige spel

3.2 Regels

- Elke speler bezit 16 kaarten, waarvan 8 bedekte en 8 open.
- Een gesloten kaart kan alleen worden geopend als de open kaart die deze bedekte gespeeld is.
- Een spel heeft een willekeurig gekozen 'troef' kaart [8].

Het handboek van LSkat

- Alle vier de Boeren worden geteld als troef en behoren niet tot hun eigen set.
- Als een kleur (bijv. harten) als 'troef' is gekozen, dan zijn alle zeven harten evenals de vier Boeren troeven, in totaal dus 11 troeven.
- Boeren verslaan elkaar in de volgorde (hoogste naar laagste): Klaver->Schoppen->Harten->Ruiten.
- De volgorde van kaarten voor een troefkleur: Boer van Klaveren, Boer van Schoppen, Boer van Harten, Boer van Ruiten, Aas, Tien, Heer, Vrouw, Negen, Acht, Zeven.
- De volgorde van kaarten voor een niet-troefkleur: Aas, Tien, Heer, Vrouw, Negen, Acht, Zeven.
- De waarden van kaarten (hoogste naar laagste):

Kaart	Waarde
Aas	11
Tien	10
Heer	4
Vrouw	3
Boer	2
Negen	0
Acht	0
Zeven	0

- Een speciaal 'troef'spel heeft de naam Grand. In dit spel is er geen troefkleur en gelden alleen de vier boeren als troef. In dit spel wordt dat aangegeven door het symbool van de boer [8] op het scorebord [6].
- Als de speler de ronde start, dan heeft hij de keuze uit te spelen kaarten, ofwel een kaart van een kleur of een 'troef'kaart.
- Alleen de open kaarten van de eigen stapel van de speler mogen worden gebruikt om de ronde te spelen.
- De speler die won start de volgende beurt.
- De speler die de ronde won telt de waarde van de in die ronde gespeelde kaarten op bij zijn/haar score.
- De speler met meer dan 60 punten wint het spel.
- Als beide spelers met 60 punten elk eindigen dan is het gelijk spel.
- Bij elk spel hoort een aantal winpunten die worden opgeteld bij de totaalscore.

Punten	Score
60	1
61 tot 90	2
91 tot 119	3
120	4

3.3 Strategieën en tips

Wanneer het spel start, dan moet de startende speler een open kaart spelen van zijn eigen stapel. Als de tweede speler open kaarten heeft van dezelfde kleur als de gespeelde kaart, dan moet hij met een van deze kaarten antwoorden. Als de tweede speler geen kaart van dezelfde kleur heeft, dan mag hij elke andere kaart spelen inclusief een 'troef' kaart.

Als er minstens één 'troef' kaart is, dan wint de hoogste 'troef' beide kaarten.

Als er geen 'troef' kaart is, dan is de hoogste kaart van de door de beginnende speler gespeelde kleur de winnaar van beide kaarten.

Als de antwoordende speler geen kaart van de gespeelde kleur heeft en geen 'troef' heeft, dan moet deze een willekeurige kaart spelen en de beginnende speler wint beide kaarten.

De speler die de ronde won is dan aan de beurt.

Hoofdstuk 4

Veel voorkomende vragen

1. *Kan ik met een ander spel kaarten spelen?*

Ja. Ga naar [deze](#) sectie van 'Overzicht van het interface' voor details.

2. *Ik heb een vergissing begaan. Kan ik het ongedaan maken?*

Nee. Dit spel heeft geen 'Ongedaan maken' mogelijkheid.

3. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om dit spel te spelen?*

Nee, dit spel kan niet met het toetsenbord worden gespeeld.

4. *Ik kom er niet achter wat hier te doen! Zijn er tips?*

Nee. Dit spel heeft geen 'Tip' mogelijkheid.

5. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*

Nee. Dit spel heeft geen 'Status opslaan' mogelijkheid.

6. *Kan ik de namen van de spelers wijzigen?*

Ja. Om de namen van de rechts van het speelveld getoonde spelers te wijzigen ga dan naar [deze](#) sectie van 'Overzicht van het interface' voor details.

Hoofdstuk 5

Overzicht van het interface

5.1 Het menu Spel

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Spel beëindigen (Ctrl+End)

Beëindigt een lopend spel.

Spel → Statistieken opschonen

Wist het spelgeheugen aller tijden. Deze statistiek wordt opgeslagen als het spel eindigt en toont de totaalscore en het aantal gespeelde en gewonnen spellen per speler. Deze wordt met dit menu-item gewist.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit het programma.

5.2 Het menu Instellingen

Instellingen → Beginspeler

Bepaalt of speler 1 (boven) of speler 2 (onder) het volgende spel begint.

Instellingen → Speler 1 gespeeld door

Kiest wie er als speler 1 (boven) speelt. De speler kan ofwel de lokale speler zijn en bestuurt deze met de muis of de computer bestuurt deze.

Instellingen → Speler 2 gespeeld door

Kiest wie er als speler 2 (onder) speelt. De speler kan ofwel de lokale speler zijn en bestuurt deze met de muis of de computer bestuurt deze.

Instellingen → Thema

Kiest een visueel thema. Dit wijzigt het voorkomen van het spel maar niet de kaarten. Kaartdeks worden met hun eigen menu-item geselecteerd.

Instellingen → Kaartrug selecteren...

Kies de voorkant en rug van het kaartdek dat voor het spel gebruikt wordt. U kunt deze in een voorbeelddialoogvenster kiezen dat alle kaartdeks toont die geïnstalleerd zijn.

OPMERKING

Sommige kaartdeks of kaartsets zijn gemarkeerd als schaalbare grafiek (SVG) in de dialoog. Deze kiezen zal een betere kwaliteit van de illustraties tonen wanneer het spel wordt geschaald of vergroot. Illustraties met een vaste grootte verliezen kwaliteit wanneer ze een andere grootte krijgen dan hun originele grootte.

Instellingen → Namen van spelers wijzigen...

Wijzig de namen van de spelers.

Bovendien heeft Luitenant Skat de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

LSkat

Programma copyright 2000-2007 Martin Heni kde@heni-online.de

Illustraties copyright 2007 Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com

Documentatie copyright 2000-2007 Martin Heni kde@heni-online.de

Documentatie omgezet naar KDE 2.0 door Mike McBride no mail

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 Niels Reedijk nielx@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Alexander S. Koning sanderkoning@kde.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](#).