

# Manual do Kajongg

Wolfgang Rohdewald  
Tradução: José Pires



## Manual do Kajongg

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>A Disposição do Ecrã</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Pontuar um Jogo Manual</b>	<b>10</b>
3.1	Introduzir os resultados da jogada. . . . .	11
3.1.1	Pontuações . . . . .	11
3.1.1.1	Introduzir a pontuação manualmente . . . . .	11
3.1.1.2	Deixar o Kajongg calcular a pontuação . . . . .	12
3.1.2	Penalidades . . . . .	12
<b>4</b>	<b>A reproduzir</b>	<b>14</b>
4.1	Jogar contra o computador . . . . .	14
4.2	Jogar com amigos . . . . .	14
4.2.1	Notas Importantes . . . . .	15
4.3	Regras do jogo . . . . .	15
4.3.1	O objectivo do jogo . . . . .	16
4.3.2	O decurso do jogo . . . . .	16
4.3.3	Ano, Ronda e Jogada . . . . .	16
4.3.4	Peças de bónus . . . . .	16
4.3.5	Pontuação . . . . .	16
4.4	Como jogar com o Kajongg . . . . .	17
<b>5</b>	<b>Apresentação à Interface</b>	<b>18</b>
5.1	O Menu Jogo . . . . .	18
5.2	O Menu Ver . . . . .	18
5.3	O Menu Configuração . . . . .	20
5.4	O Menu Ajuda . . . . .	21

# Manual do Kajongg

<b>6 Configuração do Jogo</b>	<b>22</b>
6.1 Opções de <b>reprodução</b> . . . . .	22
6.1.1 Som . . . . .	23
6.2 Opções das <b>Peças</b> . . . . .	25
6.3 Opções do <b>Fundo</b> . . . . .	25
6.4 Editor de Conjuntos de Regras . . . . .	26
6.4.1 Regras, Pontos, x2, Limites . . . . .	26
6.4.2 Copiar e Remover . . . . .	26
6.4.3 Comparar . . . . .	27
6.5 Atalhos de Teclado por Omissão . . . . .	27
<b>A Problemas conhecidos</b>	<b>29</b>
<b>B Possíveis funcionalidades futuras</b>	<b>30</b>
<b>C Perguntas mais frequentes</b>	<b>31</b>
<b>D Créditos e Licença</b>	<b>32</b>
<b>E Bibliografia</b>	<b>33</b>
<b>F Instalação</b>	<b>34</b>

# **Lista de Tabelas**

6.1 Nomes dos ficheiros de som . . . . .	24
--	----

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo Kajongg na versão 4.9.0

## Capítulo 1

# Introdução

<b>TIPO DE JOGO:</b> Tabuleiro, Arcada
---

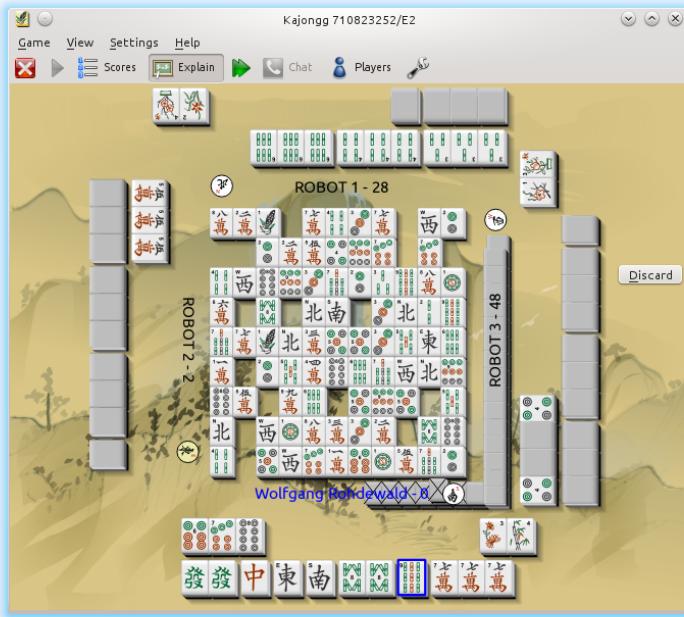
<b>NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:</b> Quatro
---

O Kajongg é um jogo de tabuleiro criado com base no famoso jogo oriental Mahjong (do Chinês *májiāng*). É jogado por quatro jogadores. Existem diversas regras de jogo disponíveis no mundo inteiro. De momento, o Kajongg suporta as regras clássicas chinesas, que também são usadas na Alemanha; eventualmente, outros conjuntos de regras irão surgir, sendo possível também a configuração dos mesmos conjuntos. Por favor, faça-o e envie as modificações para o autor do programa, de modo a integrá-las!

O Kajongg pode ser usado de duas formas diferentes: Pontuar um jogo manual, onde poderá jogar como sempre fez e usar o Kajongg para o cálculo dos pontos e para registo. Por outro lado, poderá usar o Kajongg para jogar contra qualquer combinação de jogadores humanos ou computorizados.

## Capítulo 2

# A Disposição do Ecrã



Uma explicação rápida dos componentes do ecrã de jogo.

### Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas localiza-se por baixo da barra de menu e contém botões para as ações usadas com maior frequência. O conteúdo da barra de ferramentas poderá ser editado; podê-lo-á tornar invisível também, ganhando mais espaço no tabuleiro.

Dependendo do tamanho do seu ecrã, poderá querer tornar a barra de ferramentas invisível ou movê-la para o lado esquerdo da janela. Podê-lo-á fazer com o botão direito do rato sobre a barra de ferramentas.

### Tabuleiro

O Tabuleiro fica no centro do ecrã e é a maior secção da janela. Poderá ver as quatro paredes com uma extensão de 18 peças (poderá ser configurável, eventualmente). Os nomes dos jogadores estão escritos nas paredes, em conjunto com as suas peças de pontos cardeais. A parede prevalente tem um fundo colorido, que na imagem acima corresponde ao Este.

## Manual do Kajongg

quando estiver a [jogar](#), o interior das paredes contém as peças descartadas pelos jogadores. Estas são colocadas de forma aleatória. A última peça eliminada tem um contorno a azul.

Quando [estiver a pontuar jogos manuais](#), o interior das paredes tem uma selecção com todas as peças disponíveis, o selector central. Podê-las-á atribuir aos jogadores com o rato ou com o teclado.

### Região do Jogador

Todos os jogadores têm um espaço no ecrã para as suas peças. A fila superior contém as peças expostas, enquanto a inferior contém as escondidas. No caso dos [jogos de pontuação manual](#), as peças escondidas são apresentadas com uma sombra sobre a peça inteira. No exemplo, o Klaus tem um 'pong' escondido da pedra 9. As peças de bónus vão para o lado direito.

### Janela

A janela apresenta as escolhas que o jogador tem. Na maior parte dos casos, tem um tempo-limite com uma barra de progresso que apresenta o tempo que falta.

### Barra de estado

A barra de estado localiza-se no fundo do ecrã e contém os totais actuais para os jogadores.

## Capítulo 3

# Pontuar um Jogo Manual

Neste modo, o Kajongg só é usado para calcular a pontuação. Joga como de costume, com pessoas reais numa mesa real e, no fim do jogo, poderá dizer ao Kajongg as peças que um jogador tem na sua mão e toda a informação necessária para calcular a pontuação - que é o que o programa irá fazer. Em alternativa, poderá calcular manualmente os pontos da jogada e introduzi-los. O Kajongg irá então fazer os pagamentos entre os vários jogadores e guardar os resultados numa base de dados. É possível suspender um jogo, iniciar outro com outros jogadores e prosseguir os jogos antigos. Todas as regras serão gravadas em conjunto com os jogos, de modo que possa jogar diferentes jogos com diferentes regras.

- A partir do menu, escolha **Jogo / Jogo de Pontuação Manual** ou carregue em **Ctrl+C**.
- Para um jogo novo, associe os jogadores aos quatro ventos e seleccione o conjunto de regras desejado. O Kajongg irá propor os mesmos valores que o jogo anterior. Se não existir nenhum jogo anterior, irá propor os primeiros quatro jogadores definidos. Lembre-se que não poderá alterar o conjunto de regras ou algumas destas regras após esta selecção. Se quiser rever ou modificar as regras de um jogo, faça-o de antemão no [editor de conjuntos de regras](#).
- Agora irá obter uma nova janela chamada "Indique os resultados da jogada". Veja em [Ter o Kajongg a calcular a pontuação](#) para obter uma descrição mais detalhada.
- Depois de gravar os resultados da jogada, continue com a jogada seguinte.

## 3.1 Introduzir os resultados da jogada.

### 3.1.1 Pontuações



Esta é a janela para introduzir os resultados da jogada. Aparece automaticamente quando o Kajongg pensa que poderá necessitar dela. Podê-la-á mostrar ou esconder sempre com a combinação de teclas **Ctrl+S** ou seleccionando o item de menu correspondentes.

Como sempre, o vento prevalente tem o seu fundo colorido.

Aqui poderá introduzir manualmente as pontuações para todos os jogadores. Em alternativa, poderá definir exactamente as peças que um jogador tinha na sua mão. Se optar por fazê-lo, o campo correspondente para o valor da pontuação manual ficará desactivado, dado que o Kajongg irá calcular automaticamente a pontuação.

Depois de ter introduzido todos os dados relevantes para uma jogada, carregue no botão **Gravar a Jogada**. Os valores serão introduzidos na base de dados, sendo também inseridos na tabela de pontuações. Poderá ser questionado para mudar as posições dos jogadores, mas também pode optar por não mudar os lugares. As alterações propostas não podem ser personalizadas de momento - se um conjunto de regras necessitar de algo diferente, isso poderá ser alterado.

Se o jogador tiver ganho, a opção na coluna "Vencedor" ficará activa - carregue nesta para o vencedor.

A barra de estado irá mostrar agora os balanços para os jogadores, pelo que poderá depois prosseguir com a ronda seguinte.

#### 3.1.1.1 Introduzir a pontuação manualmente

Um bom jogador irá provavelmente preferir calcular a sua própria pontuação. Nesse caso, podê-la-á introduzir directamente. Isto só é possível, desde que não tenha seleccionado nenhuma peças para este jogador.

Se introduzir uma pontuação manual, já deverá conter tudo excepto as penalidades, não tendo regras opcionais por onde escolher. Existe uma excepção, o "Jogo Perigoso". Isto não influencia nenhuma pontuação, assim como também é nenhuma ofensa. Significa apenas que o pagamento entre os jogadores é diferente: a pessoa ofensiva paga tudo por todos ao vencedor. Os outros dois jogadores não efectuam pagamentos entre si. Isto não é possível personalizar neste momento.

### 3.1.1.2 Deixar o Kajongg calcular a pontuação

Se disser explicitamente ao Kajongg as peças que um jogador apresenta, a introdução das pontuações ficará desactivada para esse jogador nesta janela. Enquanto associa as peças a um jogador, irá ver como a pontuação dele irá aumentar - contudo, assim que adicionar a 14ª peça, a pontuação vai a zero. Isso pode-lhe surpreender mas, a menos que declare esta como sendo a jogada do vencedor, será reconhecida como uma jogada extensa, que terá sempre zero pontos. Este comportamento é definido pelo conjunto de regras chinesas clássicas, podendo ser diferente se usar um conjunto de regras diferente.

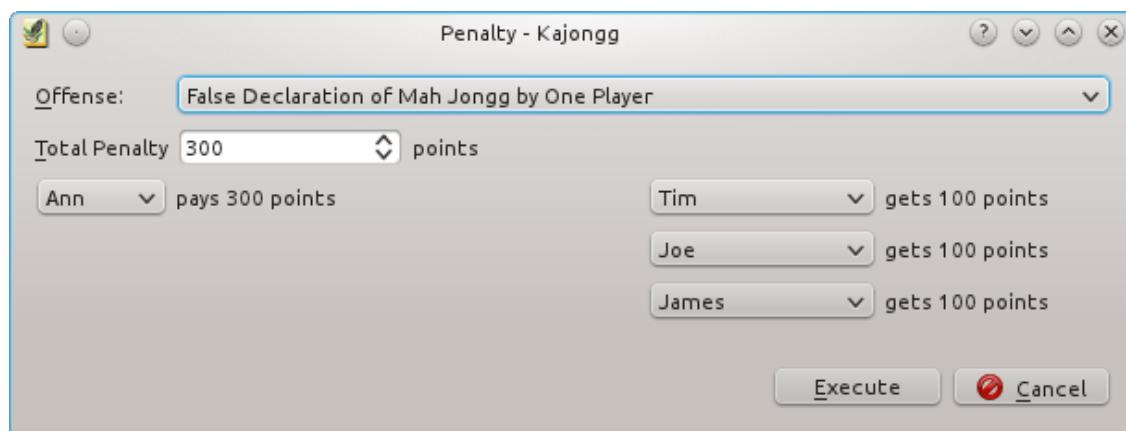
Poderá associar as peças e as combinações com um jogador, usando o rato, o teclado ou ambos. Atribua opcionalmente as peças aos jogadores, arrastando e largando-as no espaço do jogador. Ao largar a peça, ser-lhe-á questionado o que deseja mover: Simples, Par, Pung, Kong, Kong Pedido ou Chow. A fila superior serve para as peças expostas, enquanto a inferior serve para as escondidas. As peças de bónus irão aparecer no lado direito. Poderá também mover as peças entre filas, entre jogadores e para o selector central.

Se preferir usar o teclado, poderá usar o **Tab** para mudar entre o selector central e as rondas dos jogadores. As teclas **ESWN** movem uma peça dos jogadores a Este, Sul, Oeste e Norte. A tecla **xX** repõe a peça de volta no selector central. O **ESWN** vai para o grupo escondido, enquanto o **eswn** vai para o grupo visível. Poderá mover o cursor entre as peças ou as combinações, usando as teclas de cursores, em que a peça ou combinação actual terão uma moldura azul. Dado que as teclas dos cursores estão distantes das letras no teclado, poderá também usar as teclas **hjkl** ou **HJKL** para mover o cursor. O **hH** move para a esquerda, o **JJ** para baixo, o **KK** para cima e o **IL** para a direita. Assim é como funciona o editor de Unix "vi". O navegador do KDE 'konqueror' e mesmo este programa de ajuda também suportam estas teclas da mesma forma. Estas teclas poderão ser diferentes de usar uma língua diferente do Inglês, mas não é possível de momento configurá-las.

As opções "Última Peça" e "Última Combinação" são necessárias por algumas regras, como a "última peça completa o par". Só podem ser usadas na jogada do vencedor.

Do lado direito, poderá aplicar manualmente algumas regras. As regras que aparecem nesta lista dependem do conjunto de regras actual e das peças. No exemplo da imagem acima, os jogadores perdedores poderão ter uma opção de "jogo perigoso" - que depende mais uma vez do conjunto de regras e das suas peças. O objectivo dos programadores é manter esta lista de regras a mais curta possível. Optimamente, o Kajongg deverá ser sempre capaz de determinar automaticamente se uma regra se aplica, mas em alguns casos o Kajongg não tem informação suficiente ou não é inteligente o suficiente para o decidir.

### 3.1.2 Penalidades



Na [janela para introduzir os resultados da jogada](#), o botão de **Penalidades** irá invocar esta janela, na qual poderá introduzir as mesmas penalidades. Isto poderá ser feito em qualquer altura do tempo, independentemente do mecanismo de pontuação normal.

## Manual do Kajongg

A lista **Ofensa** mostra todas as ofensas que poderão ser aplicadas às jogadas que os jogadores efectuaram. Escolha uma entre elas.

Agora, poderá adaptar a **Penalidade Total**. Esta é a soma total que é movida entre devedores e credores. Poderá ser dividida por igual entre eles.

Dependendo do tipo de ofensa, o número de credores e devedores varia. O número correcto de listas é apresentado. Se escolher um jogador, o Kajongg garante que este jogador só ocorre uma vez, alterando os outros jogadores.

## Capítulo 4

### A reproduzir

Em qualquer altura, poderá activar ou desactivar o Modo de Demonstração. Nesse modo, o computador irá jogar por si. Se não estiver nenhum jogo em curso de momento, será iniciado um novo com o último conjunto de regras usado.

#### 4.1 Jogar contra o computador

Em primeiro lugar, irá obter uma janela de autenticação. Indique o servidor do jogo a que se deseja ligar, bem como o seu nome de utilizador. Se escolher o item especial "Jogo Local", só terá de indicar o seu nome (ou aceitar o proposto) e o conjunto de regras desejado. Isto irá iniciar automaticamente um jogo local onde poderá jogar contra 3 jogadores por computador. Contudo, se existirem jogos suspensos, serão mostrados numa lista. Poderá então seleccionar o jogo que deseja continuar ou começar um novo.

#### 4.2 Jogar com amigos

Se quiser jogar contra outras pessoas reais, irá necessitar de um servidor do jogo onde todos os jogadores, incluindo você mesmo, se terão de ligar. Faça-o, seleccionando outra máquina qualquer ou introduzindo manualmente o nome de uma nova máquina e indicando a sua senha para essa máquina. Será proposta a última senha usada.

A forma mais simples é usar o servidor do jogo em [kajongg.org](http://kajongg.org). O Kajongg irá mostrar este servidor na lista de servidores de jogos possíveis. Lembre-se que, por agora, o [kajongg.org](http://kajongg.org) apenas oferece um servidor do jogo mas não tem nenhuma página Web nem outro serviço qualquer.

Se não tiver uma conta nesse servidor com o nome que introduziu, ser-lhe-á questionado se deseja abrir uma conta. Caso responda afirmativamente, irá obter uma nova janela onde poderá introduzir duas vezes a senha desejada. A sua conta será criada automaticamente.

Depois de se autenticar com sucesso no servidor de jogos, irá obter uma lista das mesas com lugares disponíveis nesse servidor de jogos. Junte-se a uma mesa ou crie uma nova. Se criar uma nova, espere até que os outros lugares sejam ocupados por jogadores. Poderá iniciar o jogo numa mesa que tenha reservado em qualquer altura, sendo que os lugares não ocupados serão ocupados por jogadores computorizados.

A lista de mesas também mostra o nome do conjunto de regras jogado por essa tabela. O conjunto de regras e o seu nome são enviados para o servidor de jogos que inicia a mesa. Se tiver um conjunto de regras idêntico, a mesa mostra o seu nome para o conjunto de regras - isto poderá ser útil se a pessoa que iniciou a mesa fala outra língua, tendo dado outro nome ao conjunto de

regras. Do mesmo modo, caso o nome do seu conjunto de regras local apareça, será apresentado a preto. Se porventura não tiver nenhum conjunto de regras idêntico, o nome aparece a vermelho, onde nesse caso poderá usar o botão **Comparar** para o comparar com os seus próprios conjuntos de regras.

Se não usar o [kajongg.org](http://kajongg.org) ou outro servidor de jogos existente, poderá iniciar o seu próprio servidor de jogos do Kajongg de duas formas diferentes:

- ligue-se ao servidor "localhost". Este é o seu próprio computador. Se o fizer, e caso não tenha nenhum servidor a correr, este será iniciado automaticamente. Quando parar de jogar, o servidor será também interrompido.
- inicie manualmente um servidor em qualquer computador que desejar. Tudo o que precisa é ir a uma linha de comandos e iniciar o programa `kajonggserver`. Se indicar `kajonggserver --help`, apresentar-lhe-á todas as opções disponíveis, como a alteração do porto predefinido. Este servidor irá executar até o termine.

Em ambos os casos, terá de dizer aos outros jogadores como aceder ao seu servidor de jogos. Eles irão necessitar do URL, ou apenas do endereço IP e porto onde tem o seu servidor à espera de ligações. Poderá ser algo do tipo `meu-pc.dyndns.org:8409` onde o 8409 é o porto. Obviamente, terá de configurar a sua 'firewall', para que o jogador remoto se consiga ligar a esse porto. A comunicação será encriptada.

O servidor calcula o seu porto predefinido a partir do seu número de versão. Se o Kajongg tiver a versão 4.9.5, será usado o porto 8409: 8000 mais a primeira versão \* 100 mais a versão intermédia. Se o jogador não indicar nenhum porto para o servidor desejado, o cliente calcula o porto da mesma forma. Por isso, se um computador executar vários servidores de jogos com diferentes versões, deverá conseguir aceder automaticamente ao servidor correcto. De qualquer forma, o servidor e o cliente certificar-se-ão que as suas versões são compatíveis, avisando-o em caso contrário.

Se encontrar possíveis erros, poderá querer usar a opção `--showtraffic`. Esta mostrar-lhe-á, na consola em que o servidor foi iniciado, as mensagens que seguem entre o servidor do jogo e os clientes.

### 4.2.1 Notas Importantes

- Se quiser ter a certeza de que ninguém fará batota, nenhum dos jogadores humanos deverá ter acesso ao computador onde está o servidor em execução. Obviamente, não poderá nunca evitar que dois jogadores se ajudem um ao outro, porque não pode saber o que realmente estão a fazer. Esses dois jogadores até poderão ser uma e a mesma pessoa.

## 4.3 Regras do jogo

Por todo o mundo, existem diversas variantes do jogo. De momento, o Kajongg suporta duas variantes do Chinês Clássico, uma que é jogada na Alemanha e outra no Reino Unido.

Esta descrição não entra em detalhes e, como tal, corresponde a ambas as variantes.

Contudo, a maioria das regras básicas são as mesmas na maior parte das variantes.

Dado que o Kajongg sabe como jogar, esta descrição irá conter as coisas que poderão não ser tão óbvias.

Se quiser aprender o Mah Jong com mais detalhes, consulte por favor a [bibliografia](#).

### 4.3.1 O objectivo do jogo

Cada jogador tenta recolher peças por forma a criar uma jogada vencedora. Ao conseguir esse feito, poderá dizer "Mah Jongg". Numa jogada vencedora, as peças são normalmente agrupadas em cinco combinações: Quatro combinações com três de quatro peças cada e uma quinta combinação que consistem em duas peças iguais. Uma combinação normal contém três ou quatro peças idênticas (chamadas respectivamente de Pung e Kong) ou três peças sucessivas, como o Bambu 3, Bambu 4, Bambu 5 (chamada Chow).

### 4.3.2 O decurso do jogo

Inicialmente, o jogador no vento Este (indicado na parede) tem mais uma peça que os outros jogadores. O Este comece por eliminar uma peça indesejada.

Sempre que uma peça for eliminada, os outros jogadores poderão pedi-la, dizendo o que poderão completar com essa peça (Chow, Pung, Kong, Mah Jong). Só o jogador seguinte poderá pedir um Chow - os outros pedidos são possíveis para todos os jogadores. Uma combinação completa através de um pedido será exposta - tornada visível para todos os jogadores.

Se ninguém reclamar a peça eliminada, o jogador Seguinte - o Sul, seguido depois por Oeste e Norte -, retira uma peça da parede e elimina uma peça indesejada.

Existem várias regras relacionadas com a extensão de um Pung para um Kong (pedindo a quarta peça ou obtendo-a da parede) - estas regras não são explicadas aqui. Contudo, o Kajongg obviamente conhece-as e certifica-se que são respeitadas. Se for declarado um Kong, o jogador obtém automaticamente uma peça de substituição da parede - caso contrário não seria possível criar as cinco combinações indicadas acima.

### 4.3.3 Ano, Ronda e Jogada

Quando um jogador pedir Mah Jongg ou se terminar num empate, fica completa uma jogada. Agora, exceptuando no caso dos empates, os ventos rodam pelos vários jogadores. Isto é repetido até que cada jogador tenha passado por cada um dos ventos. Esta unidade inteira é chamada de ronda. Um jogo inteiro, também chamado de ano, consiste em quatro destas rondas: a ronda do vento Este, a ronda do vento Sul, a ronda do vento Oeste, a ronda do vento Norte. O vento de uma ronda é também chamado de vento relevante, por porde resultar em melhores pontuações.

Por isso, um jogo completo (um ano) consiste em pelo menos 16 jogadas. Dado que os ventos não rodam para os empates ou quando o jogador Este diz Mah Jongg, é necessário normalmente um número de jogadas superior para um jogo completo.

### 4.3.4 Peças de bónus

Um jogo poderá conter oito peças de bónus (a menos que as regras as excluam). São expostas em separado, do lado direito da região do jogador, dado que nunca são usadas para criar combinações. Contudo, poderão gerar pontos de bónus.

Se um jogador tirar uma peça de bónus, irá também obter uma peça de substituição da parede.

### 4.3.5 Pontuação

No fim de uma jogada, a pontuação de cada jogador é calculada. Em primeiro lugar, os pontos de base contam como 2 pontos para um Pung exposto simples ou 20 pontos para o vencedor. De seguida, aplica-se outro conjunto de regras - estas regras poderão duplicar os pontos, como por exemplo uma duplicação para uma combinação de dragões. Quando for conhecida a pontuação

de cada jogada, as diferenças são pagas entre os jogadores - enquanto o vencedor recebe toda a sua pontuação paga pelos outros jogadores. O Este recebe e paga sempre a sua pontuação a dobrar.

Obviamente, o Kajongg conhece todas as regras aplicáveis, mas um bom jogador sabe as combinações que poderá fazer, para determinados números de pontos, de modo que possa optimizar. Enquanto aprende, recomenda-se que active a janela **Explicar as Pontuações**.

As regras de pontuação exactas variam frequentemente - no Kajongg está à vontade para o fazer com o [editor de conjuntos de regras](#).

O editor de conjuntos de regras também lhe mostra todas as regras disponíveis e qual o seu significado. Coloque o rato sobre elas, para que apareça um texto de ajuda para as regras mais exóticas.

## 4.4 Como jogar com o Kajongg

Ser-lhe-á questionado o que deseja fazer. Esta é uma pequena janela que poderá mover para onde quiser - a seguinte irá aparecer no mesmo sítio. Algumas janelas terão um tempo-limite - quando este expirar, a primeira resposta possível fica seleccionada automaticamente para si. Este tempo-limite é configurado no Editor de Conjuntos de Regras, em **Opções, Tempo-Limite do Pedido**. Todos os jogadores deverão ter o mesmo tempo-limite, o que explica porque isto faz parte do conjunto de regras.

Se precisar de seleccionar uma peça da sua jogada, poderá circular pelas peças com as teclas de cursor para a esquerda ou direita, ou então com as teclas 'h' e 'l', respectivamente. Obviamente, poderá usar também o menu.

Poderá eliminar uma peça, usando o teclado da mesma forma que faz para todas as acções. Em alternativa, poderá usar o rato e mover a peça da sua mão para a área de eliminação (o interior das paredes). A colocação da peça na área de eliminação será feita à mesma pelo computador - porque a colocação deverá ser a mesma para os jogadores.

Muitas das vezes, as janelas irão oferecer opções que não se aplicam de facto, como invocar um Pung quando não tem as peças necessárias. Isso é o desejado - como acontece num jogo real. Contudo, poderá desligar as escolhas impossíveis: **Opções, Mostrar apenas as jogadas possíveis**.

As peças descartadas são colocadas aleatoriamente entre as paredes. Algumas variantes do jogo definem onde deverão ser colocadas as peças, mas isso ainda não é configurável. Quando for, fará parte do conjunto de regras.

## Capítulo 5

# Apresentação à Interface

### 5.1 O Menu Jogo

#### Jogo → Jogo de Pontuações Manuais

Só pontuar um jogo executado manualmente.

Poderá carregar um jogo antigo ou iniciar um novo. Por omissão, só os jogos pendentes (i.e., não terminados) aparecem na lista de selecção. Poderá mostrar opcionalmente todos os jogos, incluindo os terminados. Aqui poderá também apagar os jogos.

#### Jogo → Jogar

Jogar com outros jogadores (humanos ou computorizados)

#### Jogo → Interromper o Jogo

Interrompe o jogo actual. Se foi um jogo manual apenas com pontuações, podê-lo-á prosseguir mais tarde. Se jogou com recurso ao Kajongg, o jogo ainda não pode ser continuado.

#### Jogo → Sair do Kajongg

Sai do Kajongg.

### 5.2 O Menu Ver

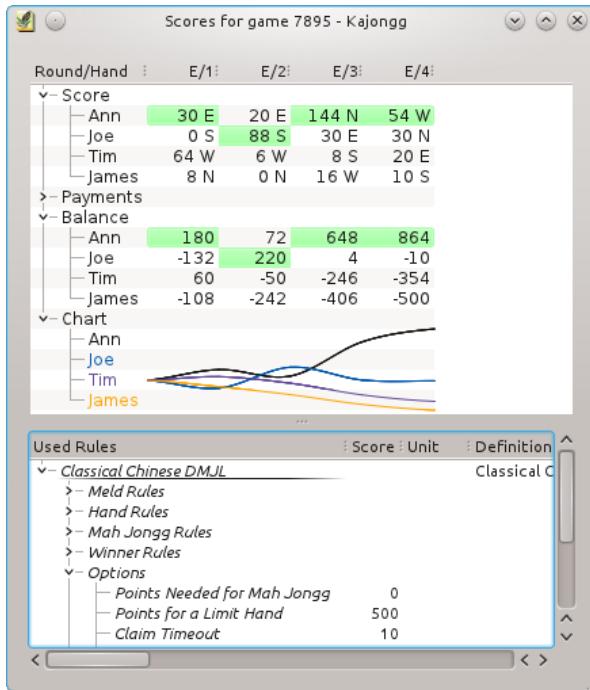
#### Ver → Mostrar o Editor de Pontuações

Janela de Pontuações: Mostra ou esconde a janela de pontuações. Esta janela está explicada [aqui](#).

#### Ver → Tabela de Pontuações

Tabela de Pontuações

## Manual do Kajongg



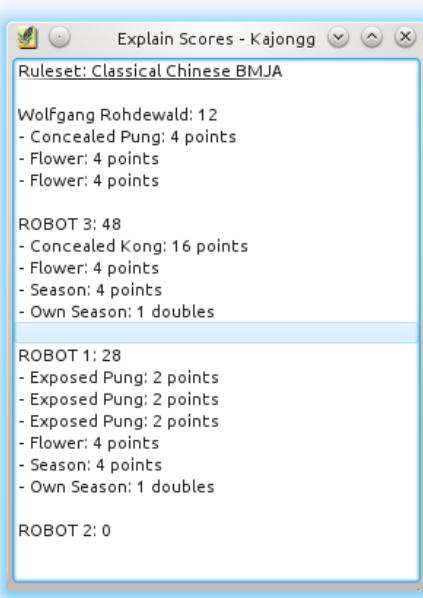
Mostra a tabela de pontuações. A Ronda mostra qual a jogada actual (Este, Oeste, Sul, Norte) seguida do número de jogadas efectuadas nessa ronda. O vencedor tem um fundo verde nos seus valores. Os Pagamentos mostram quanto é que o jogador pagou ou recebeu dos outros jogadores com esta jogada. O Saldo mostra o saldo actual de todos os jogadores. O Gráfico mostra o desenvolvimento dos valores do saldo. As sugestões dão-lhe mais detalhes: mostram-lhe todas as regras que foram aplicadas nesta jogada. Basta passar o rato sobre o valor em que está interessado.

A parte inferior mostra o conjunto de regras usado. Entre a tabela de pontuações e a última regra usada, poderá encontrar uma divisória que lhe permite mudar os tamanhos relativos de ambas as partes.

**Ver → Explicar as Pontuações**

Explicar a Pontuação

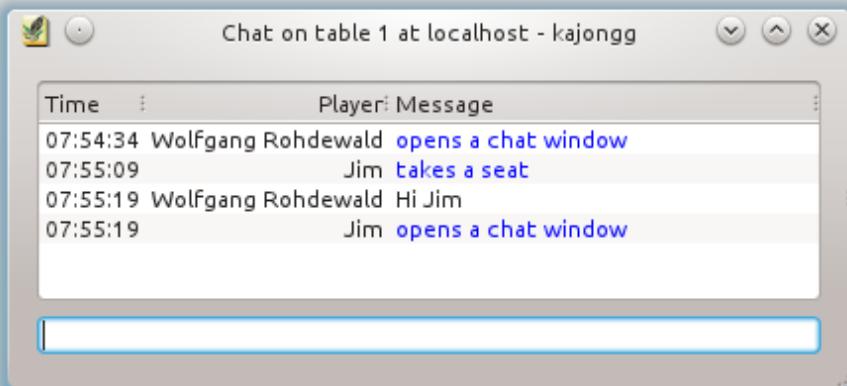
## Manual do Kajongg



Explica como foi calculada a pontuação da jogada actual.

**Ver → Conversa**

Conversar



Permite-lhe conversar com os outros jogadores.

## 5.3 O Menu Configuração

**Configuração → Jogadores**

Adicione, modifique e apague jogadores.

As senhas nesta tabela são as usadas por omissão ao tentar ligar-se a um servidor de jogos. A mudança da senha que tiver escolhido inicialmente para um servidor de jogos não é

realmente útil, dado não existir ainda uma forma de você alterar a sua senha no servidor de jogos. Teria de pedir ao administrador do servidor para fazer isso por si, directamente na base de dados.

**Configuração → Mudar o Ângulo Visual**

Altera o ângulo de visualização das peças no sentido anti-horário.

**Configuração → Modo de Demonstração**

Activa ou desactiva o Modo de Demonstração. Veja mais detalhes [aqui](#).

**Configuração → Mostrar a Barra de Estado**

Mostra ou esconde a barra de estado.

**Configuração → Modo de Ecrã Completo**

Muda entre o modo de ecrã completo e o modo normal.

**Configuração → Configurar os Atalhos...**

Mostra uma janela normal de configuração de atalhos do KDE para mudar os atalhos do [teclado](#) do Kajongg.

**Configuração → Configurar as Barras de Ferramentas...**

Mostra uma janela normal do KDE onde poderá configurar os ícones da barra de ferramentas.

**Configuração → Configurar o Kajongg...**

Abre uma [janela de configuração](#) para o Kajongg.

**Configuração → Mostrar a Barra de Ferramentas**

Mostra ou esconde a barra de ferramentas.

## 5.4 O Menu Ajuda

**Ajuda → Manual do Kajongg (F1)**

Invoca a ajuda do KDE, aberta na documentação do Kajongg. (este documento).

**Ajuda → O que é Isto? (Shift+F1)**

Muda o cursor do rato para uma mistura de uma seta com um ponto de interrogação. Ao carregar nos itens do Kajongg irá abrir uma janela de ajuda (se existir alguma para o item em particular) que explica a função do item.

**Ajuda → Comunicar um Erro...**

Abre a janela de Relato de Erros onde pode comunicar um erro ou ‘pedir’ uma funcionalidade.

**Ajuda → Acerca do Kajongg**

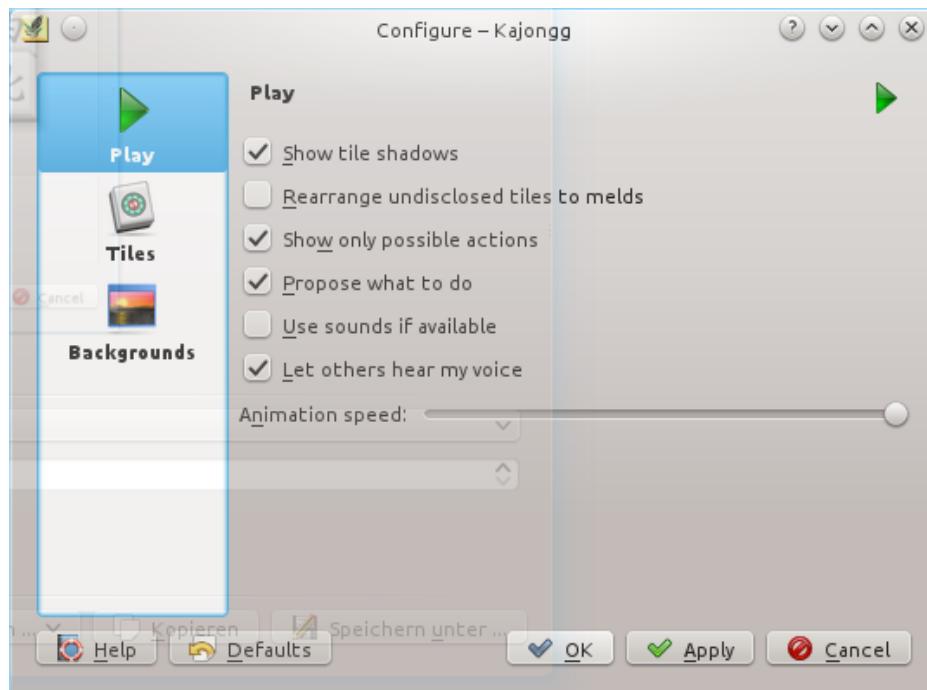
Mostra a versão da aplicação e as informações do autor.

**Ajuda → Acerca do KDE**

Mostra a versão do KDE bem como outras informações básicas.

## Capítulo 6

# Configuração do Jogo



A opção de menu **Configuração** → **Configurar o Kajongg...** abre a janela para **Configurar o Kajongg**.

Se carregar no botão **Cancelar** aqui, todas as suas alterações de configuração serão repostas, incluindo tudo o que fez com o editor de conjuntos de regras.

Poderá também seleccionar as diferentes páginas com o teclado: o **Ctrl+1** selecciona a primeira página com as opções para **Jogar**, o **Ctrl+2** selecciona a segunda página, e assim por diante.

## 6.1 Opções de reprodução

### Mostrar as sombras das peças

Isto mostra as peças com contornos e sombras. Também existe algum espaço entre as filas de peças, sendo as peças das paredes apresentadas de forma que perceba que a parede tem

## Manual do Kajongg

duas ou três peças de altura. Por isso, se desactivar esta opção, terá uma apresentação mais simples, com peças ligeiramente maiores. Isto pode ser útil para ecrãs pequenos.

### Reorganizar as peças escondidas em combinações

Esta opção agrupa as combinações que um dado jogador possui. Em alguns casos, o agrupamento não será o que deseja, pelo que poderá preferir não ter qualquer agrupamento, tal como aconteceria num jogo real.

### Mostrar apenas as acções possíveis

Ao jogar, mostra apenas as acções possíveis como o "Não pedir" ou o "Pung".

### Propor o que fazer

Sempre que tiver uma escolha das acções, como o pedido de uma peça, escolher ou não a peça a eliminar, o Kajongg podê-lo-á ajudar a fazer uma proposta destas.

### Usar os sons se possível

Permite-lhe ouvir as eliminações e pedidos. Se os outros jogadores gravaram ficheiros de sons com a sua própria voz, podê-los-á ouvir assim.

### Deixar os outros ouvirem a minha voz

Se gravou ficheiros de som com a sua voz, esta opção permitirá aos outros jogadores ouvirem as suas eliminações e pedidos com a sua voz.

### Velocidade da animação

Define a rapidez com que as peças se devem mover. Se mover a barra para a direita, o movimento das peças não é animado: as peças simplesmente mudam de posição.

## 6.1.1 Som

O jogo dar-lhe-á uma experiência muito melhor se ouvir os jogadores reclamarem as peças e anunciar as eliminações. Também torna o jogo mais fácil porque se poderá concentrar nas suas próprias peças, sem ter de ver o que os outros eliminam.

O Kajongg vem com vozes para os diferentes jogadores. Ele atribui automaticamente as vozes aos jogadores. Para cada língua, deverão existir quatro vozes, de preferência duas masculinas e duas femininas. O Kajongg tenta usar as vozes na mesma língua em que o Kajongg se está a executar. Se não encontrar vozes para essa língua, o Kajongg irá recuar em outras línguas, usando as mesmas línguas de salvaguarda que tiver definido para o Kajongg (ver em [Ajuda → Mudar a Língua da Aplicação](#)). Se ainda não existirem ficheiros de vozes para a sua língua, está à vontade para gravar e contribuir com elas para o Kajongg.

- Assim é como pode gerar você mesmo vozes. Existe uma pasta separada para cada voz. Existem dois grupos de vozes com diferentes locais no sistema de ficheiros:
  - As vozes predefinidas para cada língua. Elas residem numa pasta do tipo `/usr/share/kd e4/apps/kajongg/voices/LÍNGUA`, onde a LÍNGUA é o código da sua língua. As pastas de vozes imediatamente abaixo de `.../kajongg/voices/` são as versões em Inglês dos EUA. Estas vozes têm nomes do tipo "masculino1 masculino2 feminino1 feminino2", mas esses nomes não interessam, porque o utilizador nunca os irá ver. Da mesma forma, não faz sentido definir mais de quatro línguas predefinidas por cada língua.
  - As vozes do utilizador podem ser definidas para um utilizador específico. Se o Kajongg tirar partido dessas vozes, poderá ser transferido automaticamente para outros jogadores na Internet. Estas vozes residem numa pasta do tipo `~/.kde/share/apps/kajongg/voices/`. Por isso, se o nome da sua conta for 'ze', esta poderá ser a `/home/ze/.kde/share/apps/kajongg/voices/ze/`. A pasta `voices/` pode ainda nem existir - se for o caso, crie-a.
- Agora que sabe onde colocar a sua nova voz, crie uma pasta nova para ela.

## Manual do Kajongg

- Nessa sub-pasta, poderá colocar os ficheiros de som. Terão de estar codificados no formato de áudio **Ogg Vorbis**, sendo que os nomes dos ficheiros deverão ter a extensão **.ogg**. Um ficheiro individual tem um nome do tipo **s3.ogg** - esta é a Pedra 3. Deverá definir esses ficheiros para todas as peças e para todos os pedidos e anúncios. Contudo, se faltar um ficheiro de som, não acontece nada de mal - simplesmente não irá ouvir esse som. A salvaguarda com outras vozes ou línguas só funciona para as vozes inteiras, não para os ficheiros de som individuais.
- Depois de ter definido todos os ficheiros de som para uma voz predefinida, certifique-se por favor que o processo do Kajongg tem permissões de escrita para a nova pasta de vozes. Inicie o Kajongg e teste a voz. Depois de tudo estar OK, poderá revogar as permissões de escrita (e devê-lo-á fazer para as vozes predefinidas). O Kajongg irá gerar automaticamente um ficheiro chamado **md5sum** que contém um código de validação de todos os ficheiros de som. Sempre que alterar, adicionar ou apagar um ficheiro de som para uma voz, o Kajongg irá tentar reescrever esse ficheiro.

Certifique-se que a duração do som é curta mas emitida de forma clara - este jogo poderá ser jogado de forma muito rápida quando se habituar a ele. É mais fácil se escrever primeiro uma lista com tudo o que deseja falar. Não o leia como uma sequência de itens; tente pronunciar cada um deles como se fosse o único, ao jogar. A leitura disto necessita de alguma prática.

Esta é apenas uma possibilidade para criar os ficheiros de som:

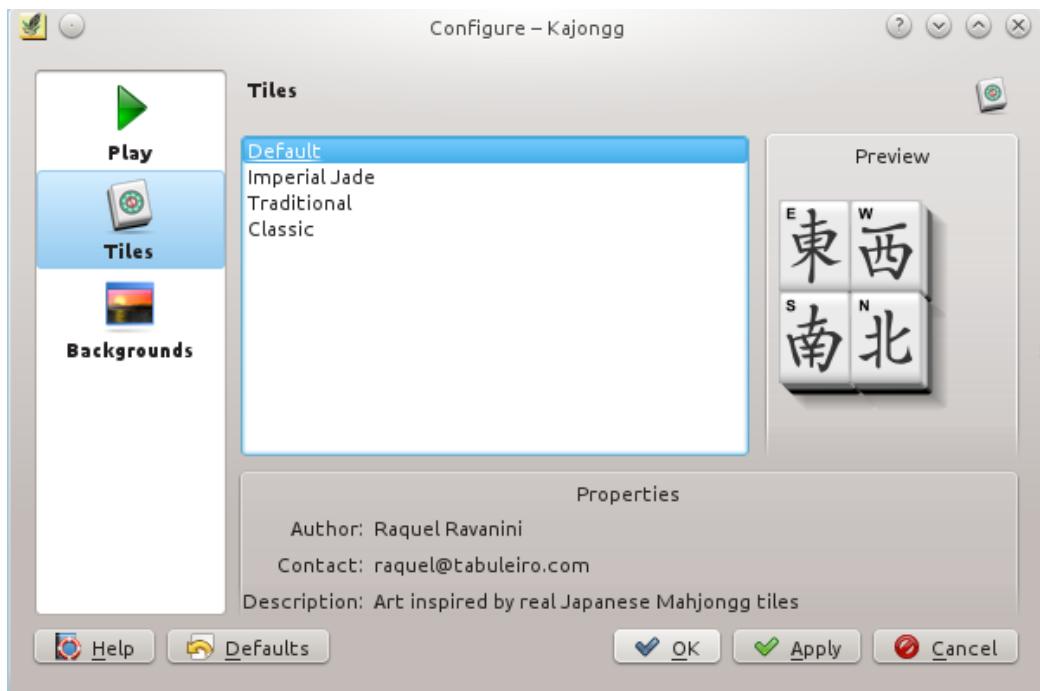
- Grave um ficheiro de som com o programa **qarecord** e grave-o no formato **WAV**. Neste ficheiro de som único, emita logo todos os sons desejados.
- Edite esse ficheiro com o editor de sons **audacity**. Nesse editor, use o rato para marcar um intervalo nas ondas sonoras. O editor irá reproduzir apenas essa parte. Repita o procedimento até ter seleccionado a parte correcta. Isto será mais fácil se usar a opção **Ver → Ampliar**. Use a opção **Ficheiro → Exportar a Seleção** e grave no formato **OGG**. Nas **Opções**, escolha a qualidade baixa - esta é suficiente e, de certa forma, até desejável, porque reduz o tempo de transferência para os outros jogadores.

Estes são os nomes que deverá definir. Adicione sempre o **.ogg** a eles:

<b>s1 .. s9</b>	Pedra 1 a Pedra 9
<b>b1 .. b9</b>	Bambu 1 a Bambu 9
<b>c1 .. c9</b>	Carácter 1 a Carácter 9
<b>we ws ww wn</b>	Os ventos de Este, Sul, Oeste e Norte
<b>db dr dg</b>	Os dragões azul/branco, vermelho, verde
<b>chow pung kong mahjongg</b>	Os pedidos principais
<b>originalcall violatesoriginalcall</b>	Chamada Original e a sua violação
<b>dangerousgame</b>	Um jogador deixou um canhão (jogo perigoso)
<b>nochoice</b>	Um jogador declara que não tem outra opção, a não ser fazer um jogo perigoso

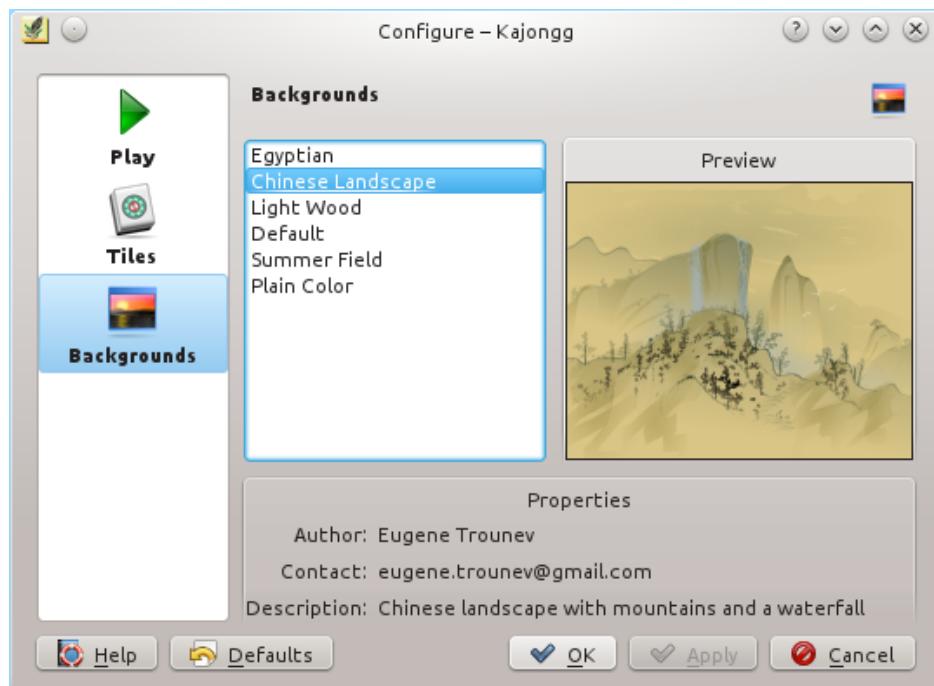
Tabela 6.1: Nomes dos ficheiros de som

## 6.2 Opções das Peças



Usar o selector de **Peças** para escolher os gráficos para as peças.

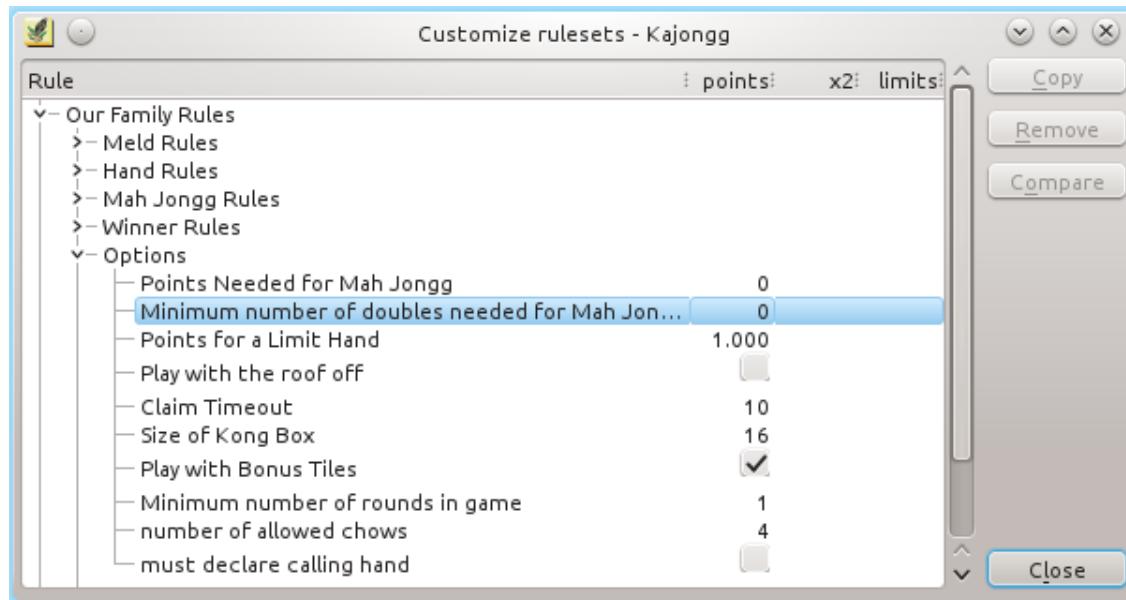
## 6.3 Opções do Fundo



Usar o selector do **Fundo** para escolher uma imagem de fundo para o jogo.

Alguns fundos, como a Paisagem Chinesa, levam algum tempo a carregar. Se achar que o programa deva iniciar mais depressa ou se o dimensionamento da janela leva muito tempo, poderá tentar outro fundo qualquer.

## 6.4 Editor de Conjuntos de Regras



Use o Editor de Conjuntos de Regras para personalizar as mesmas. Os conjuntos de regras predefinidos aparecem a itálico, enquanto os personalizados aparecem com um tipo de letra normal. Os conjuntos predefinidos não poderão ser alterados de forma alguma. Uma actualização do Kajongg podê-las-á alterar. Os conjuntos de regras personalizados não serão alterados por nenhuma actualização.

Ao iniciar um jogo novo, poderá escolher um conjunto de regras para esse jogo. Todos os conjuntos de regras definidos no editor de conjuntos de regras poderão ser usados. O conjunto de regras é gravado em conjunto com o jogo, pelo que poderá alterar sempre os conjuntos de regras aqui - as suas alterações só irão afectar os jogos futuros.

### 6.4.1 Regras, Pontos, x2, Limites

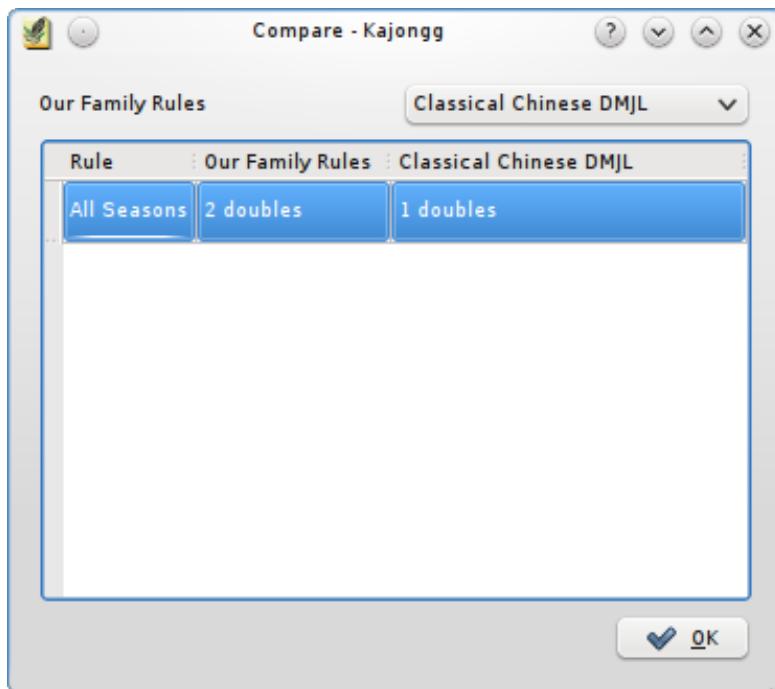
Basta fazer duplo-click sobre o que desejar alterar. Se todos os valores estiverem limpos, esta regra não terá qualquer influência sobre o jogo. As regras não poderão ser apagadas.

### 6.4.2 Copiar e Remover

Poderá copiar e remover conjuntos de regras inteiros.

Mais uma vez, isto até poderá ser feito se os jogos existentes usarem este conjunto, dado que cada jogo tem a sua própria cópia do conjunto de regras. Poderá ver os conjuntos de regras dos jogos antigos: [Carregue o jogo antigo e mostre a sua tabela de pontuações](#).

### 6.4.3 Comparar



Poderá seleccionar este comando quando seleccionar um conjunto de regras inteiro. Permite-lhe comparar o conjunto de regras seleccionado contra qualquer outro conjunto de regras.

## 6.5 Atalhos de Teclado por Omissão

A opção de menu **Configuração** → **Configurar...** permite-lhe modificar os atalhos de teclado por omissão.

As combinações de teclas por omissão são as seguintes:

**F1**

Mostra este manual.

**Ctrl+C**

Pontua um jogo manual.

**Ctrl+N**

Joga um jogo com outros amigos ou jogadores computorizados.

**Ctrl+W**

Interrompe o jogo actual.

**Ctrl+Q**

Sai do programa.

**Ctrl+T**

Mostra a tabela de pontuações.

**Ctrl+H**

Mostrar uma janela de conversação.

## Manual do Kajongg

### **Ctrl+G**

Muda o ângulo de visualização.

### **Ctrl+D**

Activa ou desactiva o Modo de Demonstração.

### **Shift+F1**

Ajuda O Que É Isto?

### **Ctrl+Shift+F**

Modo de Ecrã Completo

## Apêndice A

### Problemas conhecidos

- Ainda não é possível ao próprio jogador abrir uma conta no servidor de jogos.
- No modo de jogo, as penalidades ainda não são possíveis.
- Os jogadores computorizados ainda são relativamente estúpidos.

## Apêndice B

### Possíveis funcionalidades futuras

- Adicionar mais conjuntos de regras. Isto deverá ser feito opcionalmente pelas pessoas que usam esses conjuntos de regras com regularidade.

## Apêndice C

# Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*

Sim. Para mudar a aparência do Kajongg. use a opção do [menu](#) para abrir o [utilitário de configuração](#).

2. *Posso usar o teclado para atribuir peças aos jogadores?*

Sim. Veja como [Ter o Kajongg a calcular a pontuação](#)

## Apêndice D

### Créditos e Licença

O Kajongg para o KDE

Programa com 'copyright' (c) 2009, 2010, 2011, 2012 de Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Documentação com 'copyright' (c) 2009, 2010, 2011, 2012 de Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).

## Apêndice E

# Bibliografia

- 'Das Chinesische Mah-Jongg-Spiel' de Uwe Martens 2005, Books on Demand GmbH, Nor-derstedt. Este livro é uma referência em Alemão excelente, que contém tudo o que quiser saber sobre as regras usadas na Alemanha e sobre muitos outros aspectos do jogo.
- 'The Complete Book of Mah-Jongg' de A. D. Millington, 1977 (com várias edições posteriores até 2003), Weidenfeld & Nicolson, Londres. Esta é a melhor referência para o Mah Jongg Chinês clássico, como é jogada no mundo Ocidental. Poder-lhe-á dar dicas valiosas sobre as estratégias de jogo.
- 'Mah-Jong' de Gwyn Headley e Yvonne Seeley, 3a edição, 2008, A & C Black Publishers Ltd., Londres. Este livro é uma referência muito simples de usar, concentrando-se nas regras usadas na Grã-Bretanha, definido pela BMJA (British Mah Jong Association).
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Mahjong>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Mahjongg>

## Apêndice F

### Instalação

use o pacote .deb de <http://www.kde-apps.org/content/show.php/kajongg?content=103206>. Se não funcionar para si, poderá obter o kajongg-x-y.tar.gz no mesmo endereço e depois fazer o seguinte:

```
tar xfz kajongg-x-y.tar.gz
cd kajongg-x-y
./setup.py install
```

Em ambos os casos, terá de se certificar manualmente que os outros pacotes necessários estão instalados. O pacote da Debian ainda não contém esses requisitos. O Kajongg necessita de: (pacotes correspondentes na Debian entre parêntesis)

- a biblioteca de jogos do KDE4 (libkdegames5)
- Python 2.6 ou superior (python)
- QT4.4 ou superior (libqt4-core, libqt4-gui, libqt4-svg, libqt4-sql, libqt4-sql-sqlite)
- as interfaces em Python para o QT4 (python-qt4, python-qt4-sql)
- as interfaces em Python para o KDE4 (python-kde4)
- a interface 'twisted' em Python (python-twisted-core)
- sqlite3 (libsqllite3-0)