Руководство пользователя LSkat

Martin Heni
Евгений Трунев
Редактор: Mike McBride
Перевод на русский язык: Владимир Барышников
Обновление перевода: Олеся Герасименко

Руководство пользователя LSkat

Оглавление

1 Введение 5

2 Правила игры 6

3 Правила игры, стратегия и советы 7

3.1 Игровой экран 7

3.2 Правила 7

3.3 Стратегия и советы 9

4 Вопросы и ответы 10

5 Обзор интерфейса 11

5.1 Меню «Игра» 11

5.2 Меню «Настройка» 11

6 Авторские права и лицензия 13

Аннотация

Это руководство описывает игру Lieutenant Skat версии 1.50

Глава 1

Введение

Жанр:
Карточная игра, аркада

Количество игроков:
Двое

Лейтенант Скат (от немецкого Offiziersskat) — это увлекательная карточная игра для двоих игроков (вторым игроком может быть как человек, так и компьютер).

Игра ведётся с помощью одной колоды карт. Карты тасуются и раздаются игрокам так, что половина из них будет закрыта, а половина — открыта. Каждый из участников игры использует по одной открытой карте за ход. После того, как все карты будут использованы, раунд завершается и подсчитываются набранные очки.

Глава 2

Правила игры

> Цель:
> Набрать более 60 очков за одну игру.

Сразу после раздачи у каждого игрока будет 16 карт. Карты показаны в виде двух горизонтальных рядов — по четыре карты в ряду. Половина карт будет закрыта, а половина — открыта. Игрок видит как свои карты, так и карты соперника. Чтобы сделать ход, игроку следует щёлкнуть левой кнопкой мыши по одной из своих открытых карт. Соперник должен сделать ответный ход, выбрав соответствующую карту из собственного набора.

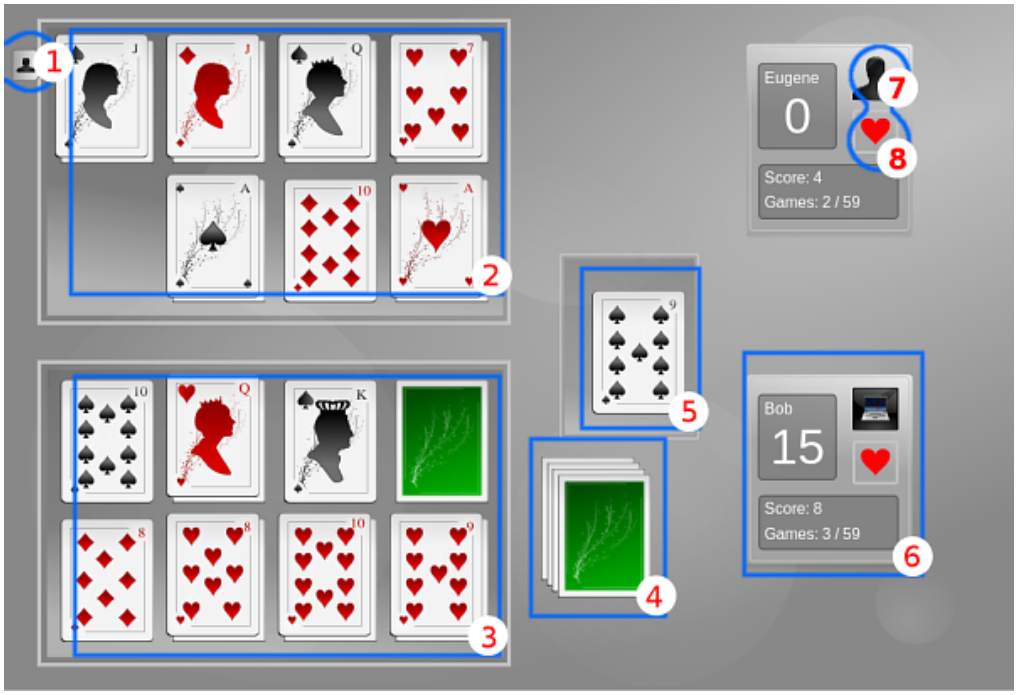
> Замечание
> Если за соперника играет компьютер, его карты будут выбраны автоматически.

После выполнения ходов будет вычислена стоимость карт и начислены очки игроку или его сопернику. Игра состоит из 16 раундов (розыгрыша всех карт игрока и его соперника). После завершения игры выполняется сравнение счёта, победителем раунда считается игрок с большим количеством очков.

Глава 3

Правила игры, стратегия и советы

3.1 Игровой экран



1: Обозначение текущего игрока, 2, 3: Наборы карт для первого и второго игроков, 4: Стопка выигранных карт (если имеются), 5: Область игры, 6: Доска счёта с именем игрока, очками в текущей игре, общим счётом игрока и количеством побед в игре, 7: Игрок (человек/компьютер), 8: «Козырь» в текущей игре

3.2 Правила

- Каждый игрок имеет 16 карт, 8 из которых закрыты, а другие 8 — открыты.
- Закрытую карту можно открыть только после того, как будет разыграна лежащая на ней открытая карта.
- В каждой игре есть случайно выбранная «козырная» карта [8].

- Все четыре валета являются козырями и не принадлежат к своей масти.
- Если выбрана определённая масть «козырей» (например, черви), все семь карт червей, а также все четыре валета считаются козырями; в общей сложности козырных карт будет 11.
- Валеты бьют друг друга в следующем порядке (от большего к меньшему): Трефы->Пики->Черви->Бубны.
- Последовательность карт козырной масти: валет трефов, валет пик, валет червей, валет бубнов, туз, десятка, король, королева, девятка, восьмёрка, семёрка.
- Последовательность карт некозырной масти: туз, десятка, король, королева, девятка, восьмёрка, семёрка.
- Стоимость карт (от самой высокой до самой низкой):

Карта	Очки
Туз	11
Десятка	10
Король	4
Королева	3
Валет	2
Девятка	0
Восьмёрка	0
Семёрка	0

- Особая «козырная» игра называется Гранд (Grand). В такой игре ни одна масть не является козырной, козырями считаются только четыре валета. Этот тип игры обозначается символом головы валета [8] на доске счёта [6].
- Если игрок начинает раунд, он должен выбрать карту, которой следует разыграть: карту какой-либо масти или «козырь».
- Для игры в раунде игрок может использовать только открытые карты из своего набора.
- Игрок, который выиграл раунд, начинает следующий.
- К счёту выигравшего раунд игрока добавляется стоимость разыгранных в этом раунде карт.
- В игре побеждает набравший более 60 очков игрок.
- Если на момент завершения игры на счету каждого из игроков будет 60 очков, она считается сыгранной вничью.
- За каждую игру присуждается определённое количество призовых очков, которое затем добавляется к общему счёту.

Очки	Счёт
60	1
от 61 до 90	2
от 91 до 119	3
120	4

3.3 Стратегия и советы

Когда игра начинается, делающий первый ход игрок должен использовать любую из открытых карт собственного набора. Если у второго игрока среди открытых карт есть карты той же масти, он должен ответить первому игроку такой картой. Если у второго игрока таких карт нет, он может использовать любую другую карту, включая «козырную».

Если имеется хотя бы одна «козырная» карта, старший «козырь» выигрывает обе карты.

Если «козырной» карты нет, обе карты выигрывает старшая карта той масти, которую использовал сделавший первый ход игрок.

Если у второго игрока нет карт нужной масти или «козыря», он должен разыграть любую карту. В этом случае обе карты выиграет первый игрок.

Игрок, который выиграл раунд, начинает следующий.

Глава 4

Вопросы и ответы

1. Можно ли играть другой колодой карт?

   Да. Подробные сведения доступны в этом разделе «Обзора интерфейса».

2. Был сделан ошибочный ход. Можно ли его отменить?

   Нет. В этой игре не предусмотрена возможность отмены хода.

3. Можно ли играть с помощью клавиатуры?

   Нет. В эту игру нельзя играть с помощью клавиатуры.

4. Непонятно, что делать! Есть ли подсказки?

   Нет. В этой игре не предусмотрены подсказки.

5. Нужно закрыть программу, но игра ещё не закончена. Можно ли сохранить игру?

   Нет. В этой игре не предусмотрена возможность сохранения состояния.

6. Можно ли изменить имена игроков?

   Да. Сведения о том, как изменить имена, отображаемые в правой части игрового экрана, доступны в этом разделе «Обзора интерфейса».

Глава 5

Обзор интерфейса

5.1 Меню «Игра»

Игра → Начать игру (Ctrl+N)

Начало новой игры.

Игра → Закончить игру (Ctrl+End)

Завершение текущей игры.

Игра → Очистить статистику

Очистка всей памяти игры. Статистические данные обычно сохраняются в конце игры и показывают общий счёт и количество сыгранных и выигранных игроком игр. При выборе этого пункта меню статистические данные будут очищены.

Игра → Выход (Ctrl+Q)

Выход из игры.

5.2 Меню «Настройка»

Настройка → Игрок, делающий первый ход

Выбор начинающего игру, игрок 1 (сверху) или игрок 2 (снизу).

Настройка → Игрок 1 - это

Выбор игрока 1 (сверху). Этим игроком может управлять либо человек с помощью мыши, либо компьютер.

Настройка → Игрок 2 - это

Выбор игрока 2 (снизу). Этим игроком может управлять либо человек с помощью мыши, либо компьютер.

Настройка → Оформление

Выбор темы оформления. При смене темы изменяется внешний вид игры, но не карт. Выбор раскраски карт выполняется с помощью отдельного пункта меню.

Настройка → Выбрать раскраску карт... (F10)

Выбор лица и рубашки карт для игры. Их возможно выбрать в диалоге предварительного просмотра, отображающем все установленные колоды карт.

> **Замечание**
> Некоторые колоды или наборы карт отмечены в этом диалоге как темы с масштабируемой графикой (SVG). Выбор подобной темы обеспечит лучшее качество графики при изменении масштаба окна игры. Карты с графикой фиксированного размера выглядят хуже при отображении в масштабе, который отличается от исходного.

Настройка → Изменить имена игроков...

Изменение имён игроков.

Кроме того, Lieutenant Skat имеет общие для приложений KDE пункты меню Настройка и Справка. Информацию о них можно найти в разделах Меню «Настройка» и Меню «Справка» «Основ KDE».

Глава 6

Авторские права и лицензия

LSkat
Авторские права на программу: Martin Heni kde@heni-online.de, 2000—2007
Авторские права на графику: Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com, 2007
Авторские права на документацию: Martin Heni kde@heni-online.de, 2000—2007
Документация переведена в формат KDE 2.0 Mike McBride no mail
Перевод на русский язык: Владимир Барышников vladimir@impb.psn.ru
Обновление перевода: Олеся Герасименкоtranslation-team@basealt.ru
Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.
Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.