

# **Das Handbuch zu KReversi**

**Clay Pradarits**

**Entwickler: Mario Weilguni**

**Korrektur: Lauri Watts**

**Deutsche Übersetzung: Maren Pakura**



## Das Handbuch zu KReversi

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Spielanleitung</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Spielregeln, Spielstrategien und Tipps</b>	<b>7</b>
3.1	Grundlagen des Spiels . . . . .	7
3.2	Spielregeln . . . . .	8
3.3	Spielstrategien und Tipps . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Die Benutzeroberfläche</b>	<b>10</b>
4.1	Menüeinträge . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Häufig gestellte Fragen</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>12</b>

## **Zusammenfassung**

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel KReversi in der Version 2.1

# Kapitel 1

## Einführung

**SPIELTYP:**  
Brettspiel, Arcade

**ANZAHL DER SPIELER:**  
Einer

KReversi ist ein einfaches Strategiespiel für einen Spieler, der gegen den Computer spielt. Das Spielfeld ist ein 8 mal 8 großes Quadrat, das in 64 Felder aufgeteilt ist. Die Spielsteine haben verschiedene Farben auf der Vorder- und Rückseite. Falls ein Spieler einen gegnerischen Stein auf dem Brett erobert, wird dieser umgedreht und gehört diesem Spieler. Gewonnen hat, wer am meisten Steine seiner Farbe auf dem Brett hat, wenn kein weiterer Stein mehr gesetzt werden kann.

## Kapitel 2

# Spielanleitung

### ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, am Ende eine möglichst große Anzahl von eigenen Steinen auf dem Brett zu haben.

KReversi startet mit dem Dialog **Neues Spiel**, in dem Sie den Spielmodus auswählen können, d. h. gegen den Rechner oder gegen eine andere Person. Als erster Spieler haben Sie den ersten Zug.

### HINWEIS:

Der menschliche Spieler darf immer den ersten Zug ausführen.

Ein Spieler muss seinen Stein auf ein leeres Feld legen, das horizontal, vertikal oder diagonal an ein bereits belegtes Feld angrenzt. Wird ein Stein gelegt, werden alle gegnerischen Steine, die sich zwischen dem neuen Spielstein und einem bereits gelegten Stein der eigenen Farbe befinden, umgedreht.

Jeder Zug in KReversi wird nach dieser Regel ausgeführt. Können Sie keinen Stein setzen, sodass Steine des Gegner eingeschlossen werden, müssen Sie aussetzen.

### HINWEIS:

Diese Regeln gelten auch für Ihren Gegner. Kann kein Zug ausgeführt werden, setzt der Spieler aus.

Ziel ist es, das Spielfeld mit Steinen in Ihrer Farbe zu belegen. Der Spieler mit der größten Zahl von eigenen Steinen gewinnt das Spiel.

## Kapitel 3

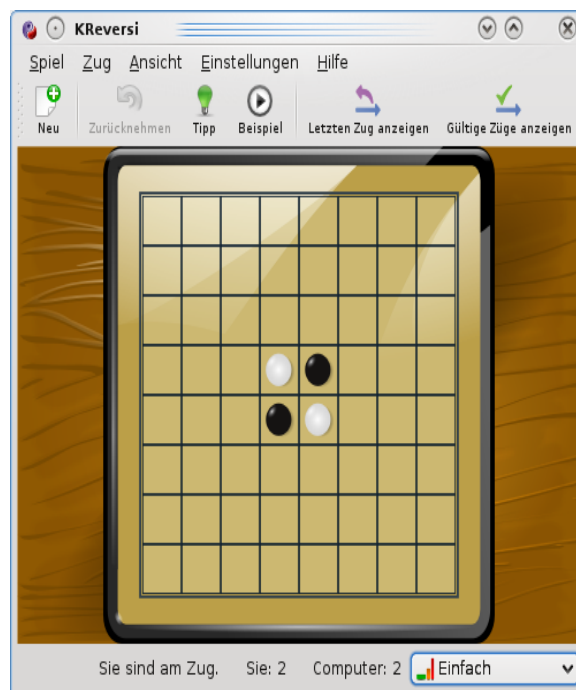
# Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

### 3.1 Grundlagen des Spiels

Ein Zug besteht darin, Spielsteine des Gegners „einzuschließen“, die dann umgedreht werden und daraufhin die Farbe des Spielers zeigen. Ein Zug wird ausgeführt, indem Sie mit der linken Maustaste an die Stelle klicken, an die der neue Stein gelegt werden soll.

Einschließen heißt, einen Stein so auf das Brett zu setzen, dass nach dem Setzen eine Reihe (oder Reihen) der Spielsteine des Gegners an beiden Enden von Steinen des Spielers begrenzt wird. Eine Reihe kann waagrecht, senkrecht oder diagonal sein.

Das Spiel beginnt mit dem Dialog **Neues Spiel**.

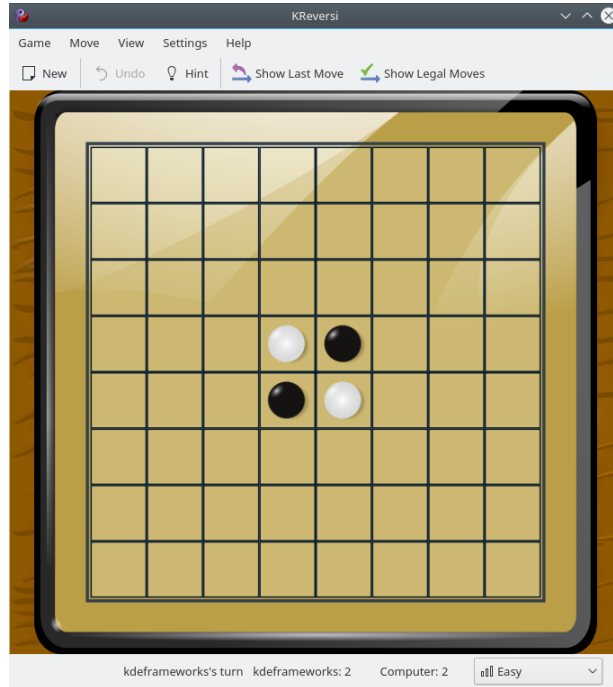


#### *Spielmodusauswahl*

Um eine Demonstration des Spiels zu sehen, wählen Sie **Rechner** für beide Spieler.

## Das Handbuch zu KReversi

Für jeden Spieler werden zwei Steine in der Mitte des Spielfeldes folgendermaßen angeordnet:



*Spielfeldaufbau*

### Menüleiste

Die Menüleiste enthält mehrere Menüs. Das sind die Menüs **Spiel**, **Zug**, **Ansicht**, **Einstellungen** und **Hilfe**. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf oder drücken Sie **Alt+ den unterstrichenen Buchstaben**, um ein Menü zu öffnen.

### Werkzeugleiste

Bietet dem Spieler Symbole für häufig gebrauchte Tastenkürzel und Aktionen. Das sind **Neu**, **Zurücknehmen**, **Tipp**, **Letzten Zug anzeigen** und **Gültige Züge anzeigen**. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Symbol, um es zu aktivieren.

### Spielfeld

Das Spielfeld ist ein 8 mal 8 großes Quadrat, das in 64 Felder aufgeteilt ist.

### Statusleiste

In der Statusleiste wird angezeigt, wer am Zug ist.

## 3.2 Spielregeln

Sie beginnen immer das Spiel.

Falls Sie, wenn Sie dran sind, keinen gegnerischen Stein einschließen können, müssen Sie aussetzen, und der Gegner ist wieder dran. Ist ein Zug möglich, dürfen Sie nicht aussetzen.



Ein Stein kann beliebig viele Spielsteine in einer oder mehreren Reihen in beliebiger Richtung einschließen - waagrecht, senkrecht oder diagonal. (Eine Reihe ist definiert als ein oder mehrere Spielsteine in einer durchgehenden, geraden Linie)

Sie dürfen nicht Ihre eigenen Steine mit einschließen, um die gegnerischen Steine zu erhalten.

Steine können nur durch den gesetzten Stein selbst eingeschlossen werden und müssen in einer Reihe mit diesem liegen.

Alle eingeschlossenen Steine müssen umgedreht werden, auch wenn der Spieler einen Vorteil davon hätte, einige nicht umzudrehen.

Nachdem ein Stein auf ein Feld gesetzt wurde, kann er im Verlauf des Spieles auf kein anderes mehr gesetzt werden.

Wenn keiner der Spieler mehr einen Zug machen kann, ist das Spiel beendet. Die Steine werden gezählt, und der Spieler, der am meisten Steine seiner Farbe auf dem Brett hat, gewinnt das Spiel.

#### ANMERKUNG

Hinweis: Es ist möglich, dass ein Spiel endet, bevor alle 64 Felder besetzt sind.

### 3.3 Spielstrategien und Tipps

Versuchen Sie, die Steine nach Möglichkeit in die Ecken zu platzieren. Ihr Gegner kann diese Steine dann nicht einschließen.

Vermeiden Sie es, die Steine in eines der drei, den Ecken benachbarten Felder zu setzen, außer Sie sind sicher, dass Ihr Gegner nicht in der Lage ist, einen Stein in die Ecke zu setzen.

Manchmal ist es sinnvoll, einige Steine dem Gegner anzubieten.

Versuchen Sie, die Steine so auf das Brett zu setzen, dass der Gegner keinen Zug mehr machen kann.

Versuchen Sie, Ihren Gegner zu zwingen, einen Stein in ein Feld neben einer Spielbrettecke zu setzen.

## Kapitel 4

# Die Benutzeroberfläche

### 4.1 Menüeinträge

**Spiel** → **Neu (Strg+N)**

Startet ein neues Spiel.

**Spiel** → **Bestenliste anzeigen (Strg+H)**

Öffnet einen Dialog mit der Anzeige der verschiedenen Bestenlisten.

**Spiel** → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet KReversi.

**Zug** → **Zurücknehmen (Strg+Z)**

Macht Ihren letzten Zug und auch den letzten Zug des Computers rückgängig.

**Zug** → **Tipp (H)**

Zeigt Ihnen einen Vorschlag des Computers an.

**Ansicht** → **Letzten Zug anzeigen**

Markiert den letzten Zug des Gegners.

**Ansicht** → **Gültige Züge anzeigen**

Zeigt alle Ihre gültigen Züge für die Spielstellung an.

**Ansicht** → **Spielverlauf anzeigen**

Blendet die Seitenleiste mit dem Zugarchiv ein oder aus.

**Einstellungen** → **Animationsgeschwindigkeit** → **Langsam**

Stellt die Animationsgeschwindigkeit auf Werte von **Langsam** bis **Schnell** ein.

**Einstellungen** → **Farbige Spielsteine verwenden**

Schaltet die Farben der Spielsteinen zwischen der Standardeinstellung Schwarz-Weiß und Rot-Blau um.

**Einstellungen** → **Schwierigkeitsgrad**

Stellt einen Schwierigkeitsgrad von **Sehr einfach** bis **Unmöglich** ein.

Zusätzlich hat KReversi die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

## Kapitel 5

# Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*

In diesem Spiel können Sie nur die Farbe der Steine ändern. Wählen Sie dazu in der Menüleiste **Einstellungen** → **Farbige Spielsteine benutzen**

2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

Nein, KReversi kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.

3. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*

Nein, in KReversi kann der aktuelle Spielstand nicht gespeichert werden.

## Kapitel 6

# Danksagungen und Lizenz

KReversi

Programm Copyright 1998-2000 Mario Weilguni

Mats Luthman - Entwickler der Bewegungsalgorithmen.

Original-Dokumentation von Mario Weilguni

Überarbeitet von Robert Williams

Dokumentation neugeschrieben und für Version 2.0 überarbeitet von Clay Pradarits [gas-ky@winfire.com](mailto:gas-ky@winfire.com)

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura [maren@kde.org](mailto:maren@kde.org)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.