

# Kajonggi käsiraamat

Wolfgang Rohdewald  
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Kajonggi käsiraamat

# Sisukord

<b>1</b>	<b>Sissejuhatus</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Mängu välimus</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Mängu tulemuste käsitsi määramine</b>	<b>10</b>
3.1	Jaotuse tulemuste sisestamine . . . . .	11
3.1.1	Tulemused . . . . .	11
3.1.1.1	Tulemuse käsitsi sisestamine . . . . .	11
3.1.1.2	Tulemuse arvutab Kajongg . . . . .	11
3.1.2	Karistused . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Mängimine</b>	<b>13</b>
4.1	Mängimine arvuti vastu . . . . .	13
4.2	Mängimine sõpradega . . . . .	13
4.2.1	Hoiatus . . . . .	14
4.3	Mängureeglid . . . . .	14
4.3.1	Mängu eesmärk . . . . .	14
4.3.2	Mängu käik . . . . .	15
4.3.3	Aasta, voor ja jaotus . . . . .	15
4.3.4	Boonuskiivid . . . . .	15
4.3.5	Tulemused . . . . .	15
4.4	Kuidas Kajonggi mängida . . . . .	16
<b>5</b>	<b>Liidese tutvustus</b>	<b>17</b>
5.1	Menüükirjed . . . . .	17
<b>6</b>	<b>Mängu seadistamine</b>	<b>20</b>
6.1	Mängu valikud . . . . .	20
6.1.1	Heli . . . . .	21
6.2	Kivide valikud . . . . .	23
6.3	Tausta valikud . . . . .	23
6.4	Reeglite redaktor . . . . .	24
6.4.1	Reegel, punktid, x2, piirangud . . . . .	24
6.4.2	Kopeerimine ja eemaldamine . . . . .	24
6.4.3	Võrdlemine . . . . .	25
6.5	Vaikimisi kiirklahvid . . . . .	25

## Kajonggi käsiraamat

<b>A</b>	<b>Teadaolevad probleemid</b>	<b>27</b>
<b>B</b>	<b>Võimalikud tulevased omadused</b>	<b>28</b>
<b>C</b>	<b>Korduma kippuvad küsimused</b>	<b>29</b>
<b>D</b>	<b>Autorid ja litsents</b>	<b>30</b>
<b>E</b>	<b>Bibliograafia</b>	<b>31</b>
<b>F</b>	<b>Paigaldamine</b>	<b>32</b>

# Tabelid

6.1	Helifailide nimed . . . . .	22
-----	-----------------------------	----

## **Kokkuvõte**

See käsiraamat kirjeldab mängu Kajonggi versiooni 4.13.0.

## Peatükk 1

# Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:  
lauamäng, arkaadmäng

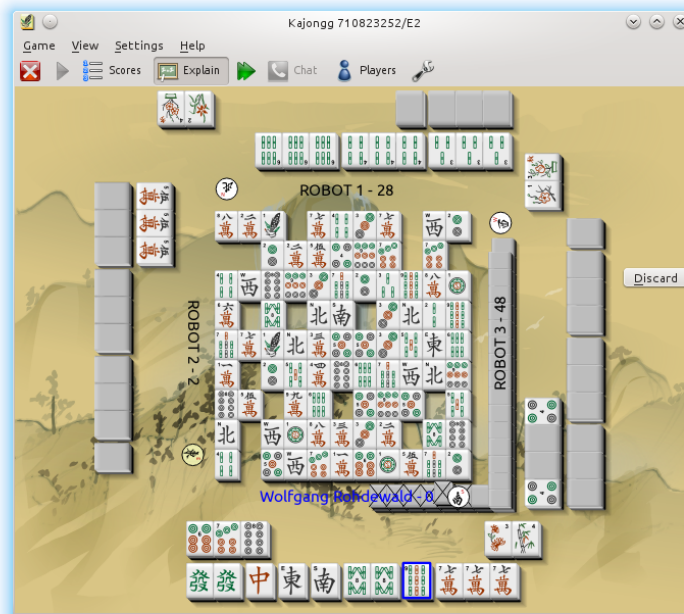
MÄNGIJATE ARV:  
Neli

Kajongg on lauamäng, mille aluseks on kuulus idamaine mäng Mah Jong (hiina keeles *májiāng*). See on mäng neljale mängijale. Maailmas kasutatakse väga mitmesuguseid reegleid. Praegu toetab Kajongg klassikalisi hiina reegleid, nagu neid kasutatakse Saksamaal. Tulevikus on võimalikud ka muud reeglid. Samuti on võimalik reegleid oma äranägemise järgi kohandada või ka luua üldse enda reeglid. Viimasel juhul palub autor need ka endale saata, et need oleks võimalik muuta kättesaadavaks ka teistele!

Kajonggi võib kasutada kahel viisil: mängu tulemuste määramine käsitsi, millisel juhul mäng käib nagu ikka, ilma arvuti abita, ning Kajonggi kasutamine tulemuste arvutamiseks ja arvepidamiseks. Teine võimalus Kajonggi kasutada on mängida mis tahes inim- ja arvutimängijate kombinatsiooni vastu.

## Peatükk 2

# Mängu välimus



Mänguakna osade lühike selgitus.

### Tööriistariba

Tööriistariba asub menüüriba all ja sisaldab kõige sagedamini vaja minevate toimingute nuppe. Tööriistariba sisu saab muuta. Samuti võib selle peita, mis annab mänguväljale veidi rohkem ruumi.

Sõltuvalt sinu ekraani suuruselt võib olla mõistlik tööriistariba nähtamatuks muuta või viia akna vasakusse serva. Seda saab teha, kui teha tööriistaribal klõps hiire parema nupuga.

### Mängulaud

Mängulaud on akna suurim osa. Seal on näha neli 18 kivi pikkust müüri (pikkus võib ka veidi erineda sõltuvalt reeglitest, näiteks sellest, kas kasutatakse boonuskive või mitte). Müürile on kirjutatud mängijate nimed ning (hetkel teadaolev) jaotuse väärtus, samuti on seal näha mängijate tuulekivi. Valitseval tuulel on värviline taust - ülal toodud pildil on see nii ida (E) puhul.



## Kajonggi käsiraamat

Mängimise ajal paiknevad seespool müüri mängijate ära visatud kivid. Need paiknevad suvaliselt. Viimati ära visatud kivi ümber on näha sinine raam.

Mängu tulemuste käsitsi määramise korral on seespool müüri näha kõik saadaolevad kivid. Need võib määrata mängijatele hiirt või klaviatuuri kasutades.

### Mängija ala

Iga mängija ees on ala, kus paiknevad tema kivid. Ülemises reas on näha paljastatud, alumises varjatud kivid. Mängu tulemuste käsitsi määramise korral näidatakse varjatud kive kogu kivi katva varjuga. Boonuskivid paiknevad paremas servas.

### Dialoog

Dialoog näitab valikuid, mida mängija saab kasutada. Enamasti lisandub neile edenemisriba, mis näitab, kui palju on mängijal jäänud aega valik langetada.

### Olekuriba

Olekuriba asub mänguakna allservas ja näitab mängijate hetketulemust.

## Peatükk 3

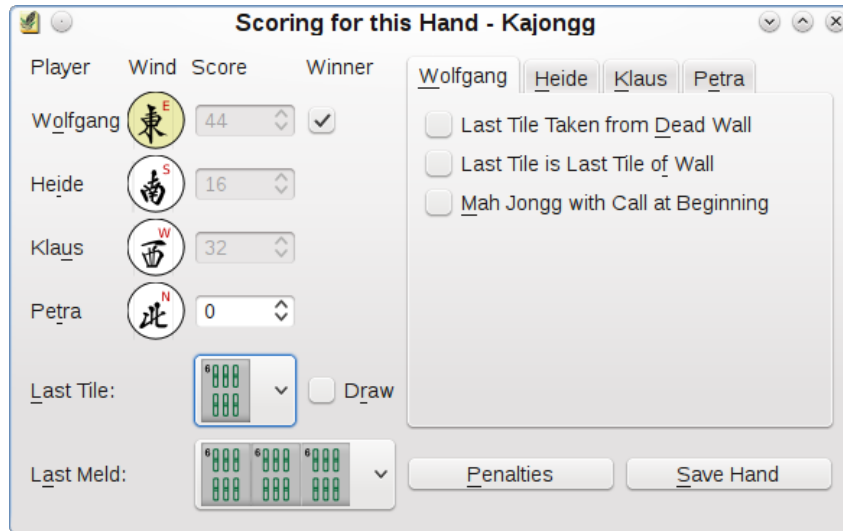
# Mängu tulemuste käsitsi määramine

Selles režiimis on Kajongg kasutusel ainult tulemuste määramiseks. Mäng ise käib, nagu ikka, tõeliste inimestega tõelise mängulaua taga ning mängu lõpus tuleb anda Kajonggile teada, millised kivid mängijatel olid, ja kõik muu, mida Kajongg vajab tulemuste arvutamiseks. Teine võimalus on muidugi tulemused käsitsi paberil välja arvutada ning nad siis rakendusse sisestada. Seejärel jagab Kajongg mängijate vahel punktid ja kirjutab tulemused andmebaasi. Mängu on võimalik peatada, käivitada uue mängu teiste mängijatega või jätkata vana mängu mängimist. Kõik reeglid salvestatakse koos mänguga, mistõttu on võimalik eri mängu mängida eri reeglitega.

- Vali menüükäsk **Mäng / Määra mängu tulemused käsitsi** või vajuta klahve **Ctrl+C**.
- Nüüd võid valida kas olemasoleva lõpetamata mängu või alustada uut mängu. Viimasel juhul palutakse sul määrata mängijad ja valida reeglid. Kajongg pakub välja eelmise mängu väärtused. Kui eelmist mängu pole, pakutakse välja esimesed neli defineeritud mängijat. Pane tähele, et reeglistikku ega ühtegi selle reeglit ei saa pärast valikut enam muuta. Küll saab seda teha eelnevalt [reeglite redaktoris](#).
- Siis ilmub uus aken nimega "Selle jaotuse tulemused". Lähemalt kõneleb sellest osa [Tulemuse arvutab Kajongg](#).
- Jaotuse tulemuste salvestamise järel saad edasi minna järgmise jaotuse juurde.

## 3.1 Jaotuse tulemuste sisestamine

### 3.1.1 Tulemused



Selles aknas saab sisestada jaotuse tulemused. See ilmub automaatselt nähtavale, kui Kajongg arvab, et sul läheb seda vaja. Seda saab lasta näidata või peita kiirklahviga **Ctrl+S** või vastava menüükäsuga.

Nagu ikka, on valitseva tuule taust värviline.

Siin saab käsitsi sisestada kõigi mängijate tulemused. Teine võimalus on täpselt kindlaks määrata, millised kivid olid igal mängijal käes. Sellisel juhul muutub vastav käsitsi määratud tulemuse väärtuse väli halliks: Kajongg arvutab tulemuse automaatselt välja.

Pärast jaotuse kõigi asjakohaste andmete sisestamist klõpsa nupule **Salvesta jaotus**. Jaotuse väärtused sisestatakse andmebaasi ning need ilmuvad nähtavale ka edetabelis. Võimalik, et sulle tehakse ettepanek vahetada mängijate kohad, kuid sellest võib ka keelduda. Ette pandavad muutused ei ole veel kohandatava, aga kui ilmub reeglistik, mis vajab midagi muud, siis me muudame seda.

Kui mängijal oli võimalus võita, on võimalik kasutada ka märkekasti veerus "Võitja" - vali see võitja puhul.

Olekuriba uuendatakse, nii et see näitab mängijate tulemusi, ning sa saad edasi minna järgmise jaotuse juurde.

#### 3.1.1.1 Tulemuse käsitsi sisestamine

Hea mängija võib eelistada tulemuse isiklikku arvutamist. Sel juhul võib selle otse sisestada. See on võimalik ainult siis, kui antud mängija puhul pole valitud ühtegi kivi.

Tulemuse käsitsi sisestamisel peab see sisaldama kõike peale karistuste, siin ei ole mingeid valitavaid reegleid. On siiski üks erand, nimelt "ohtlik mäng". See ei mõjuta mingeid tulemusi ega ole karikkumine. See tähendab lihtsalt, et punktide jagamine mängijate vahel toimub teistmoodi: rikkuja peab maksma kõik võitjale. Teised kaks mängijat selles ei osale. Praegu ei saa seda kuidagi kohandada.

#### 3.1.1.2 Tulemuse arvutab Kajongg

Kui annad Kajonggile otse teada, millised kivid mängijatel olid, on aknas tulemuste sisestamine võimatu. Lisades mängijale kive, näed, kuidas tema tulemused muutuvad - aga niipea, kui oled

## Kajonggi käsiraamat

lisanud 14. kivi, muutub tulemus nulliks. See võib algul üllatada, aga kui sa ei märgi seda ühtlasi võitvaks jaotuseks, peetakse seda niinimetatud pikaks käeks, mis annab alati null punkti. Nii on see määratletud klassikalise hiina reeglistikuga, teistes reeglistikes võib muidugi teisiti olla.

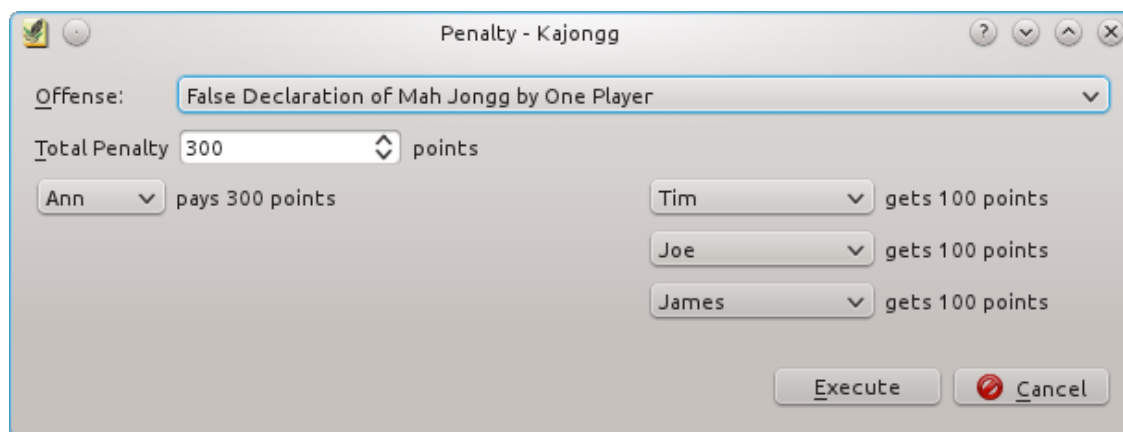
Kive ja kombinatsioone saab seostada mängijaga kas hiire või klaviatuuri või mõlema abil. Hii-rega lihtsalt lohista kivid mängija alasse. Sel juhul küsitakse, kas soovid liigutada üksikut, paari, pungi, kongi, nõueldud kongi või chow'd. Ülemine rida on paljastatud, alumine varjatud kividele. Boonuskivid on näha paremas servas. Kive ja kombinatsioone võib liigutada ka ridade või mängijate vahel ning tagasi kesksesse valikualasse.

Kui eelistad kasutada klaviatuuri, saab keskse valikuala ja mängijate alade vahel liikuda klahviga **Tab**. Klahvi **eswnESWN** liigutavad kivi vastavalt ida, lõuna, lääne ja põhja mängijale. Klahvid **xX** liigutavad kivi tagasi kesksesse valikualasse. **ESWN** liigutab kivi varjatud, **eswn** paljastatud kivide ritta. Kursorit kivide või kombinatsioonide vahel saab liigutada nooleklahvidega, sealjuures parajasti valitud kivi ümbritseb sinine raam. Et nooleklahvid asuvad tähtedest kaugel, saab kursori liigutamiseks kasutada ka klaviatuuri tähti **hjkl** ja **HJKL**. **hH** liigutab vasakule, **jJ** liigutab alla, **kK** liigutab üles ja **lL** liigutab paremale. Nii käitub ka näiteks UNIX-i tekstiredaktor "vi". Samu klahve toetavad samamoodi isegi KDE brauser Konqueror ja käesolev abirakenduski. Klahvid võivad erineda, kui kasutad mõnda muud kui inglise keelt, aga praegu ei ole võimalik neid seadistada.

Valikuid "Viimane kivi" ja "Viimane kombinatsioon" on vaja mõningate reeglite puhul (nt. "viimane kivi lõpetab paari"). Neid saab kasutada ainult võitva jaotuse korral.

Akna parempoolses osas saab käsitsi rakendada mõningaid reegleid. Millised reeglid seal näha on, sõltub kehtivast reeglistikust ja kividest. Ülal näidatud pildil võib kaotanud mängijatele rakendada valikut "ohtlik mäng", aga ka see sõltub kehtivast reeglistikust ja mängijate kividest. Arendajate eesmärk on hoida käsitsi valitavate reeglite nimekiri nii lühike kui võimalik. Parimal juhul peaks Kajongg olema alati võimeline automaatselt tuvastama, milliseid reegleid on vaja rakendada, aga mõnikord pole Kajonggil selleks piisavalt teavet või teadmisi.

### 3.1.2 Karistused



Tulemuste käsitsi sisestamise akna nupp **Karistused** avab akna, kus saab sisestada karistusi. Seda võib teha igal hetkel, sõltumata tavalisest tulemuste arvestamise mehhanismist.

**Rikkumise** valikukast näitab kõiki rikkumisi, mida on võimalik rakendada mängijate jaotustele. Vali nende seast vajalik.

Seejärel saab täpsustada **Kogukaristust**. See on kogusumma, mida rikkuja peab teistele tasuma. See jagatakse saajate vahel võrdselt.

Sõltuvalt rikkumise tüübist on tasujate ja saajate arv erinev. Igal juhul näidatakse õiget arvu mängijaid. Mängija valimise korral kontrollib Kajongg, et see mängija esineks ainult ühel korral, kohandades vastavalt teisi mängijaid.

## Peatükk 4

# Mängimine

Igal ajal võib sisse või välja lülitada demorežiimi. Selles režiimis mängib sinu eest arvuti. Kui parajasti ei mängita ühtegi mängu, käivitatakse selle valimisel uus mäng viimati kasutatud reeglistikuga.

### 4.1 Mängimine arvuti vastu

Kõigepealt ilmub sisselogimisdiialog. Sisesta mänguserver, millega soovid ühineda, ja oma kasutajanimi. Kui valid erikirje "Kohalik mäng", pead sisestama ainult oma nime (või soostuma pakutud nimega) ja valima reeglistiku. Sel juhul käivitatakse kohe kohalik mäng, milles mängid kolme robotmängija vastu. Kui aga on olemas ka peatatud mäng, näeb neid nimekirjas. Sealt võid valida mängu, mida soovid jätkata, või siis alustada uut mängu.

### 4.2 Mängimine sõpradega

Kui soovid mängida tõeliste inimestega, siis läheb vaja mänguserverit, millega kõik mängijad, kaasa arvatud sina ise, peavad olema ühendatud. Selleks vali mõni server või sisesta käsitsi uue serveri nimi ning määra oma parool selles serveris. Vaikimisi pakutakse välja viimati kasutatud parool.

Lihtsaim viis on kasutada mänguserverit [kajongg.org](http://kajongg.org). Kajongg näitab seda ühe võimaliku mänguserverina. Pane tähele, et praegu pakub [kajongg.org](http://kajongg.org) ainult mänguserverit, mitte aga veebilehte ega muid teenuseid.

Kui sul ei ole mänguserveris sisestatud kasutajanimele vastavat kontot, päritakse sinu käest, kas soovid konto luua. Kui vastad jaatavalt, näed järgmist dialoogi, kus tuleb soovitud parool kaks korda sisestada. Konto luuakse nüüd automaatselt.

Pärast edukat sisselogimist mänguserverisse, näed serveri laudade nimekirja koos vabade kohtadega. Liitu mõne lauaga või loo endale uus laud. Kui lood uue laua, tasub oodata, kuni teised mängijad võtavad selle taga kohad sisse. Siiski võib uue laua taga ka kohe mängima hakata, sel juhul täidavad tühjad kohad robotmängijad.

Laudade nimekirjas on näha iga laua taga kasutatav reeglistik. Reeglistiku ja selle nime saadab mänguserverisse mängija, kes laua lõi. Kui sul juhtub olema samasugune reeglistik, näitab laud reeglistiku juures sinu nime - sellest võib olla abi, kui laua looja peaks kõnelema mõnda muud keelt ja on reeglistiku kuidagi teisiti nimetanud. Kui sinu kohaliku reeglistiku nime näidatakse, on see esitatud mustana. Kui sul aga pole samasugust reeglistikku, näeb nime punasena ning sa võid nupu **Võrdle** abil võrrelda seda enda reeglistikuga.

## Kajonggi käsiraamat

Kui sa ei kasuta [kajongg.org](http://kajongg.org)-i või mõnda muud olemasolevat mänguserverit, võid kahel viisil käivitada omaenda Kajonggi mänguserveri:

- loo ühendus serveriga "localhost". See on sinu enda arvuti. Kui sa seda teed ja mänguserver ei tööta, käivitatakse see automaatselt. Kui sa aga mängimise lõpetad, peatatakse ka serveri töö.
- käivita käsitsi server mis tahes arvutis. Selleks tuleb lihtsalt minna käsureale ja käivitada programm `kajonggsver`. Käsuga `kajonggsver --help` näeb kõiki võimalikke võtmeid, näiteks vaikimisi porti. Server töötab seni, kuni selle töö lõpetad.

Mõlemal juhul tuleb teistele mängijatele öelda, kuidas nad sinu mänguserverisse pääsevad. Selleks vajavad nad URL-i või lihtsalt IP-aadressi ja porti, mida sinu server jälgib. See võib olla näiteks `mypc.dyndns.org:8409`, kus `8409` on port. Loomulikult tuleb sul ka oma tulemüüri seadistada, et mujal asuvad mängijad ikka saaksid selle pordiga ühenduse luua. Suhtlemine on krüptitud.

Server arvutab vaikimisi pordi oma versiooninumbrist. Kui Kajonggi versioon on 4.9.5, kasutatakse porti `8409: 8000` pluss versiooni esimene arv \* 100 pluss versiooni keskmine arv. Kui mängija ei sisesta soovitud mänguserverile porti, arvutab klient samamoodi pordi. Niisiis, kui arvutis töötab mitu mänguserverit programmi eri versioonidega, peaks üldjuhul saama automaatselt ühenduse õige mänguserveriga. Igatahes annavad mänguserver ja klient endast parima kontrollimaks, et nende versioonid ühilduvad, ja hoiatavad, kui see nii pole.

Võimalike vigade esinemisel oleks mõttekas kasutada võtit `--debug=traffic`. See näitab sulle konsoolis, kus mänguserver on käivitatud ning millised sõnumid liiguvad mänguserveri ja klientide vahel.

### 4.2.1 Hoiatus

- Kui tahad olla kindel, et ükski inim mängija ei peta, peaks sul olema ligipääs arvutile, milles mänguserver töötab. Loomulikult ei ole võimalik takistada näiteks kahel mängijal kokku mängimast ja teineteist abistamast, õieti ei saa isegi seda kontrollida, kas kaks mängijat on ikka kaks või üks ja seesama inimene.

## 4.3 Mängureeglid

Maaailmas mängitakse seda mängu väga erineval moel. Praegu toetab Kajongg kaht klassikalise hiina versiooni: üht kasutatakse Saksamaal ja teist Suurbritannias.

Siinne kirjeldus ei süvene üksikasjadesse ja sobib seepärast mõlemale variandile.

Enamik põhireegleid on niikuniki mõlemas variandis samad.

Kuna Kajongg teab nagunii, kuidas tuleb mängida, siis sisaldab see kirjeldus ainult neid asju, mis ei pruugi olla väga ilmselged.

Kui soovid Mah Jongiga põhjalikumalt tutvust teha, tasuks uurida [bibliograafiat](#).

### 4.3.1 Mängu eesmärk

Iga mängija püüab koguda selliseid kive, mis tagaksid talle võiduka jaotuse. Selle saavutamisel kuulutab ta välja "Mah Jongi". Võidukas jaotuses on kivid tavaliselt rühmitatud viite kombinatsiooni: neli kombinatsiooni, igas kolm või neli kivi, ning viies kombinatsioon, mis koosneb kahest võrdsest kivist. Normaalses kombinatsioonis on kolm või neli ühesugust kivi (vastavalt Pung või Kong) või kolm järjestikust kivi, näiteks Bambus 3, Bambus 4 ja Bambus 5 (see kannab nimetust Chow).

### 4.3.2 Mängu käik

Algselt on idatuule mängijal (seda näitab müür) üks kivi teistest enam. Ida alustab soovimatu kivi äraviskamisega.

Kivi äraviskamisel võivad teised mängijad seda endale nõuelda, öeldes välja, mida nad selle abil saavad saavutada (chow, pung, kong või Mah Jong). Ainult järgmine mängija saab kuulutada chow'd, teisi kombinatsioone aga kõik mängijad. Nõudlusega saavutatud kombinatsioon paljastatakse, see tähendab muudetakse kõigile mängijatele nähtavaks.

Kui äravisatud kivi keegi endale ei nõudle, võtab järgmine mängija ehk Lõuna (ja tema järel Lääs ja Põhi) müürist kivi ja viskab ära soovimatu kivi.

Mitu reeglit sätestavad, kuidas pungist saab teha kongi (nõueldes neljandat kivi või saades selle müürist), aga neid reegleid siin lähemalt ei selgitata. Kajongg mõistagi neid reegleid teab ning tagab nende järgimise. Kongi kuulutamisel saab mängija automaatselt müürist asenduskivi, sest muidu ei oleks võimalik luua viit eespool mainitud kombinatsiooni.

### 4.3.3 Aasta, voor ja jaotus

Kui mängija kuulutab välja Mah Jongi või lõpeb asi viigiga, on jaotus läbi mängitud. Kui tulemus ei ole just viik, vahelduvad tuuled mängijate seas. Seda korratakse, kuni iga mängija on korra saanud olla iga tuul. Seda nimetatakse kokku vooruks. Kogu mäng, mida nimetatakse ka aastaks, koosneb neljast sellisest voorust: idatuule voor, lõunatuule viir, läänetuule voor ja põhjatuule voor. Vooru tuult nimetatakse ka valitsevaks tuuleks ning see võib kaasa tuua parema tulemuse.

Niisiis koosneb kogu mäng ehk aasta vähemalt 16 jaotusest. Et tuuled ei vaheldu viikide korral või siis, kui Ida mängija kuulutab välja Mah Jongi, läheb täismängu jaoks tavaliselt vaja märksa rohkem jaotusi.

### 4.3.4 Boonuskivid

Mäng võib sisaldada kaheksat boonuskivi (kui reeglid neid just ei keela). Neid näidatakse eraldi paremal pool mängija mänguala, sest neid ei kasutata kunagi kombinatsioonide loomisel. Küll annavad nad boonuspunkte.

Kui mängija saab boonuskivi, saab ta ka automaatselt müürist asenduskivi.

### 4.3.5 Tulemused

Pärast jaotuse läbimängimist arvuatakse kokku iga mängija tulemus. Kõigepealt pannakse kirja baaspunktid, näiteks 2 punkti lihtsa paljastatud pungi või 20 võitva kombinatsiooni eest. Seejärel rakendatakse järgmist reeglivalikut, mis võivad punkte topeldada, näiteks draakonite kombinatsiooni eest. Kui mängulised tulemused on teada, peavad mängijad tasuma nende vahe eest: võitja täisskoori eest tasuvad ülejäänud mängijad. Ida puhul on nii skoori saamine kui ka tasumine alati kahega korrutatud.

Kajongg tunneb mõistagi kõiki rakendatavaid reegleid, kuid ka head mängijad teavad, millised kombinatsioonid annavad millise tulemuse ning saavad sestap, kui neil on ka head õnne, oma tulemust optimeerida. Mängu õppimise ajal on sestap väga tark tegu uurida ka akent **Tulemuste selgitus**.

Täpsed hindamisreeglid tihtipeale veidi erinevad: Kajonggis võib neid vabalt muuta [reeglite redaktoriga](#).

Reeglite redaktor näitab ka kõiki saadaolevaid reegleid ning nende tähendust. Hiirekursorit nende kohale viies ilmub nähtavalt eksootilisemate reeglite abitekst.

## 4.4 Kuidas Kajonggi mängida

Sinu käest päritakse, mida soovid teha. Sõltuvalt akna suurusest on selleks mõeldud väike dialoog kas akna paremas või allservas. Kui akna laius ületab kõrgust, näeb dialoogi paremal. Mõnikord näeb dialoogis aega: kui see saab täis, valitakse automaatselt esimene võimalik vastus. Aegumist saab seadistada reeglite redaktoris (**Valikud, Nõudluse aegumine**). Aegumine on ühesuguse pikkusega kõigile mängijatele, seepärast ongi see reeglistiku osa.

Kui pead valima mõne käes oleva kivi, võid nende vahel liikuda paremale ja vasakule liikuvate nooleklahvidega või tähtedega h ja l. Loomulikult võib seda teha ka hiirega.

Kivi võib ära visata klaviatuuri abil, aga võib ka kasutada hiirt ning liigutada kivi oma mängualalt äraviskamisalasse (müüride vahel). Kivide paigutamisega äraviskamisalas tegeleb siiski arvuti, sest see paigutus peab olema ühesugune kõigi mängijate jaoks.

Sageli pakub dialoog valikuid, mida sa tegelikult ei saa kasutada, näiteks võimalust kuulutada välja pung, ehkki sul pole selleks vajalikke kive. See on sihilik, et kõik oleks täpselt nagu tõelises mängus. Kuid võimatud valikud on võimalik ka kõrvaldada: Eemalda seadistusedialoogi kaardil **Mäng** märges valiku **Ainult võimalike toimingute näitamine** eest.

Ära visatud kivid asetatakse juhuslikult sissepoole müüri. Mõnes mänguvariandis on ka kindlaks määratud, kuhu kivid asetada, aga see pole veel seadistatav. Kui see muutub seadistatavaks, hakkab see seadistus kuuluma reeglistikku.



## Peatükk 5

# Liidese tutvustus

### 5.1 Menüükirjed

**Mäng → Määra mängu tulemused käsitsi (Ctrl+C)**

See on mõeldud ainult mängitud mängu tulemuste käsitsi sisestamiseks.

Vastavalt soovile võib laadida vana mängu või alustada uut. Vaikimisi näidatakse valikunimekirjas ainult ootel, s.t lõpetamata mängu. Lisavõimalusena saab lasta näidata kõiki mängu, ka neid, mis on lõpetatud. Siin saab ka mängu kustutada.

**Mäng → Mängi (Ctrl+N)**

Võimaldab mängida teiste, nii inimeste kui ka arvutitega.

**Mäng → Katkesta mäng (Ctrl+W)**

Katkestab aktiivse mängu. Kui tegemist oli ainult mängu tulemuste sisestamisega, saab seda hiljem jätkata. Kui aga mängid Kajonggi abil, siis selliseid mängu veel taastada ei saa.

**Mäng → Välju Kajonggist (Ctrl+Q)**

Lõpetab Kajonggi töö.

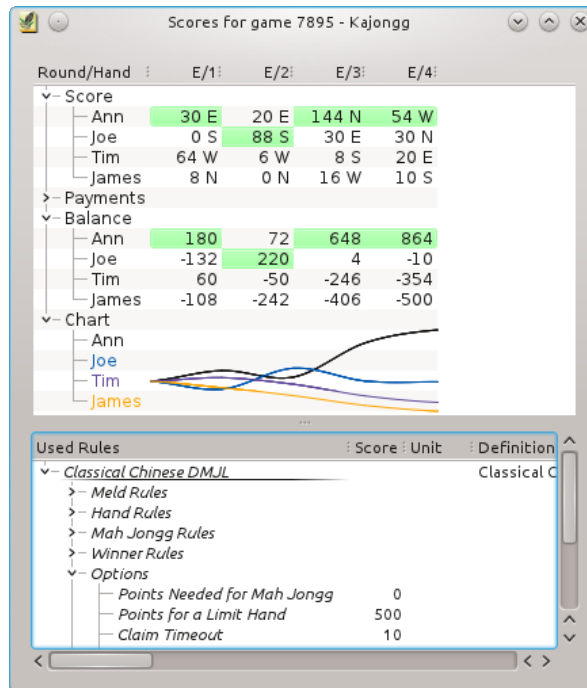
**Vaade → Tulemuste redaktori näitamine (Ctrl+S)**

Tulemuste dialoog: näitab või peidab tulemuste dialoogi. Seda selgitatakse lähemalt [siin](#).

**Vaade → Edetabel (Ctrl+T)**

Edetabel

## Kajonggi käsiraamat

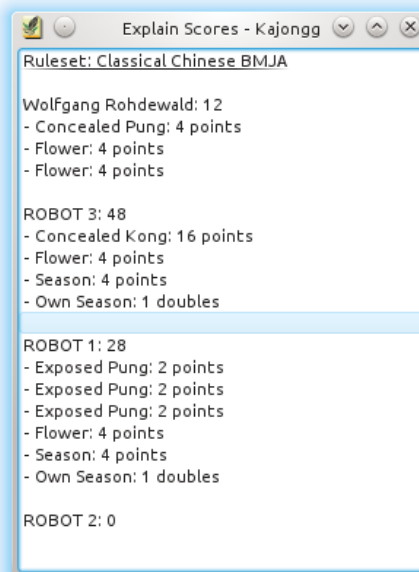


Näitab edetabelit. Veerg Voor/jaotus näitab aktiivset vooru (ida, lõuna, lääs, põhi), millele järgneb voorus mängitud jaotuste arv. Võitja taust on tulemise veerus roheline. Veerg Maksed näitab, kui palju pidi mängija selles jaotuses teistele mängijatele tasuma või kui palju ta ise sai. Veerg Bilanss näitab bilanssi. Diagramm näitab bilansi arengu. Vihjed pakuvad rohkem üksikasju, nii näeb kõiki reegleid, mida antud jaotuse korral rakendati. Liiguta vaid hiir väärtuse kohale, mille vastu huvi tunded.

Alumine osa näitab kasutatud reeglistikku. Tulemuste tabeli ja reeglistiku vahel asub eraldaja, mida liigutades on võimalik mõlema osa suurust muuta.

**Vaade → Tulemuste selgitus (Ctrl+E)**

Tulemuste selgitus

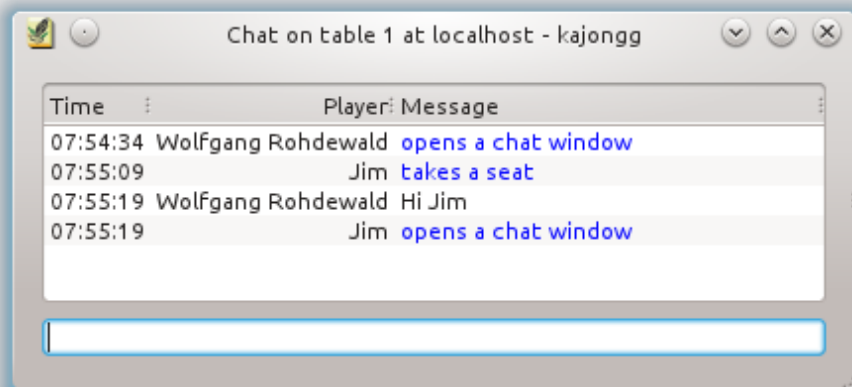


## Kajonggi käsiraamat

Selgitus, kuidas arvutati aktiivse jaotuse tulemused.

### Vaade → Vestlus (Ctrl+H)

Vestlus



Võimaldab vestelda teiste mängijatega.

### Seadistused → Mängijad

Võimaldab lisada, muuta ja kustutada mängijaid.

Paroolid on samad, mida kasutatakse vaikimisi mänguserverisse logimisel. Algselt mänguserveri jaoks valitud parooli muutmine ei ole eriti hea mõte, sest praegu ei ole veel võimalik muuta parooli ka mänguserveris. Seda saab teha ainult mänguserveri administraator otse andmebaasis.

### Seadistused → Reeglid

Reeglite kohandamine.

Reeglite kohandamiseks kasuta vastavat redaktorit. Sellest kõneldakse lähemalt [siin](#).

### Seadistused → Vaatenurga muutmine (Ctrl+G)

Võimaldab muuta kivide vaatamise nurka vastupäeva.

### Seadistused → Demorežiim (Ctrl+D)

Demorežiimi sisse- või väljalülitamine. Sellest kõneldakse lähemalt [siin](#).

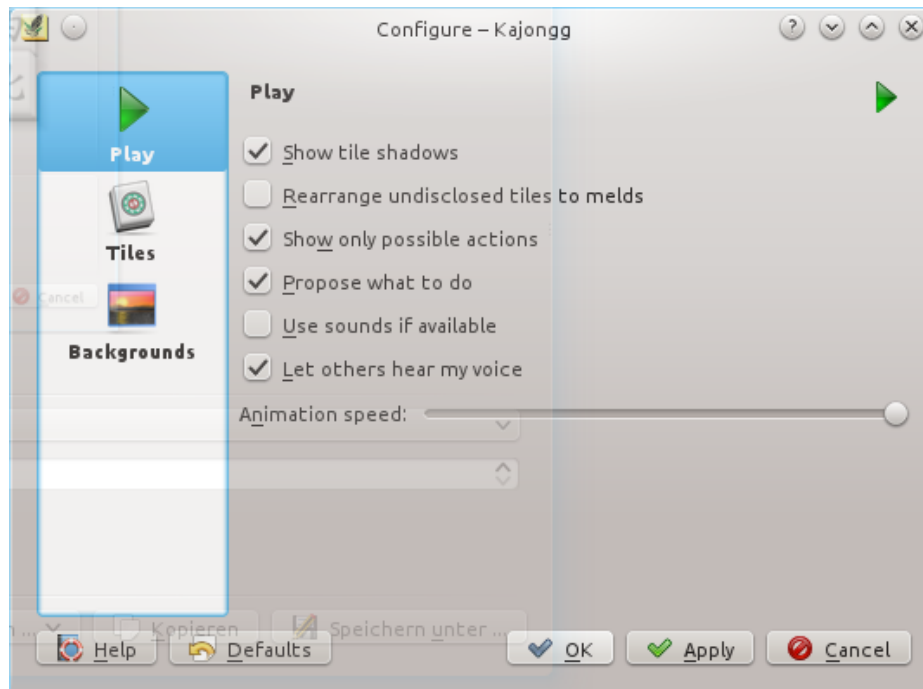
### Seadistused → Täisekraanirežiim (Ctrl+F)

Võimaldab lülitada täisekraanirežiimi ja tavalise aknarežiimi vahel.

Lisaks on Kajonggil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

## Peatükk 6

# Mängu seadistamine



Menüükäsk **Seadistused** → **Kajonggi seadistamine...** avab dialoogi **Seadistused - Kajongg**.

Kui klõpsata nupule **Loobu**, tühistatakse kõik seadistustesse tehtud muudatused, kaasa arvatud need, mida oled teinud reeglite redaktoriga.

Eri kaarte saab valida ka klaviatuuri abil: **Ctrl+1** valib esimese kaardi **Mäng**, **Ctrl+2** teise kaardi ja nii edasi.

### 6.1 Mängu valikud

#### Kivide varju näitamine

Sisselülitamise korral näidatakse kivide piirdeid ja varje. Samuti jääb kiviridade vahele veidi ruumi ning müüri kive näidatakse nii, et on selgelt näha, et see on kahe või kolme kivi kõrgune. Väljalülitamise korral on vaade lihtsam ja kivid natuke suuremad. See valik võib olla kasulik väiksema arvutiekraani korral.

## Kajonggi käsiraamat

### Paljastamata kivide korraldamine kombinatsioonidesse

Sisselülitamise korral rühmitatakse käes olevad kivid kombinatsioonidesse. Mõnikord ei pruugi rühmitamine olla just selline, nagu sulle meeldib, nii et selle võib ka välja lülitada, mis matkib tõelist mängu.

### Ainult võimalike toimingute näitamine

Mängu ajal ainult võimalike toimingute, näiteks "Nõuet ei esitata" või "Pung", näitamine.

### Käigu pakkumine

Kui sinu ees seisab valik, näiteks kivi nõudlemine või nõudlemata jätmine või valimine, milline kivi minema visata, aitab Kajongg sind oma ettepanekutega.

### Võimalusel helide kasutamine

Sisselülitamisel on võimalik kuulata ära visatud kivide nimesid ja nõudlusi. Kui teised mängijad on salvestanud oma häälega helifailid, on neid võimalik kuulda.

### Teised võivad minu häält kuulda

Kui oled salvestanud oma häälega helifailid, siis selle valiku sisselülitamisel kuulevad teised mängijad sinu ära visatud kive ja nõudlusi sinu häälega.

### Animatsiooni kiirus

Määrab, kui kiiresti kive liigutatakse. Liugurit paremasse serva viies liikumist ei animeerita, vaid kivid vahetavad lihtsalt kohta.

## 6.1.1 Heli

Mängukogemus on palju mõnusam, kui kuuled, kuidas mängijad kive nõudlevad ja ära visatud kivisid teatavaks teevad. Samuti muudab see mängimise lihtsamaks, sest saad keskenduda enda kividele ega pea pingsalt jälgima, mida teised ära heidavad.

Kajongg pakub eri mängijatele eri helisid. Helid omistatakse mängijatele automaatselt. Iga keele puhul peaks olema neli heli, eelistavalt kaks mees- ja kaks naishäälega. Kajongg üritab kasutada selle keele helisid, milles Kajongg töötab. Kui selle keele helisid ei leita, võtab Kajongg kasutusele teise keele helid, kasutades samasugust tagavaravarianti, mis on Kajonggis juba määratud (vt. **Abi** → **Vaheta rakenduse keelt**). Kui sinu keelele pole helifaile, oled oodatud neid ise salvestama ja annetama Kajonggile.

- Selgitame, kuidas helisid ise tekitada. Igale helile on omaette kataloog. Failisüsteemis leidub helisid eri kohtades kahes rühmas:
  - Kõigi keelte valmishääled. Need paiknevad kataloogis `/usr/share/kde4/apps/kajongg/voices/LANG`, kus LANG on sinu keele kood. Helikataloogid kataloogis `.../kajongg/voices/` on USA inglise keele versioonid. Valmishelid omistatakse mängijatele juhuslikult. Helidel on oma nimed, näiteks `'male1 male2 female1 female2''`, kuid see pole oluline, kasutaja ei näe neid kunagi. Samuti pole erilist mõtet luua keele kohta rohkem kui neli valimishäält.
  - Kasutajahääle võib siduda konkreetse kasutajaga. Kui Kajongg sellist häält kasutab, edastatakse see interneti kaudu automaatselt teistele mängijatele. Need hääled paiknevad kataloogis `~/.kde/share/apps/kajongg/voices/`. Kui näiteks sinu kasutajanimi on juku, võib see olla `/home/juku/.kde/share/apps/kajongg/voices/juku/`. Kataloogi `voices/` ei pruugi olemas olla - sellisel juhul loo see.
- Nüüd, kus tead, kuhu paigutada oma uus hääl, loo sellele kataloog.
- Sellesse alamkataloogi saad paigutada oma helifailid. Need peavad olema kodeeritud **Ogg Vorbise** helikompressoriga ja failinimedel peab olema laiend `.ogg`. Konkreetse faili nimi võib olla näiteks `s3.ogg` - see käib kivi 3 kohta. Failid tuleks luua kõigi kivide ning kõigi nõudluste ja teadaannete kohta. Kui aga helifail on puudu, ei juhtu ka midagi halba - sa lihtsalt ei kuule seda heli. Tagavaravariant teise hääle või keelega võetakse kasutusele ainult terve hääle, mitte konkreetsete helifailide puhul.

## Kajonggi käsiraamat

- Kui kõik valmishääle helifailid on loodud, kontrolli kindlasti, et Kajonggil oleks õigus kirjutada uude häälekataloogi. Käivita Kajongg ja testi häält. Kui kõik on korras, võib kirjutamisõiguse tühistada (seda peaks valmishääle korral nagunii tegema). Kajongg loob automaatselt faili nimega `md5sum`, mis sisaldab kõigi helifailide kontrollsummat. Kui muudad, lisad või kustutad mõne hääle helifaili, üritab Kajongg selle faili üle kirjutada.

Palun kontrolli, et heli kestus oleks lühike, aga see kõlaks selgelt - mäng võib minna väga kiirelt, kui oled selle käppa saanud. Lihtsam on kõigepealt panna kirja kõik helid, mida sinu arvates vaja läheb. Ära loe neid üksteise järel, vaid püüa iga heli välja öelda, nagu see oleks ainuke, ja nii, nagu see võiks kõlada, kui oled mänguhoos. Jäta pause. Väljütlemine võib nõuda veidi harjutamist.

Toome ära ühe võimaluse helifailide loomiseks:

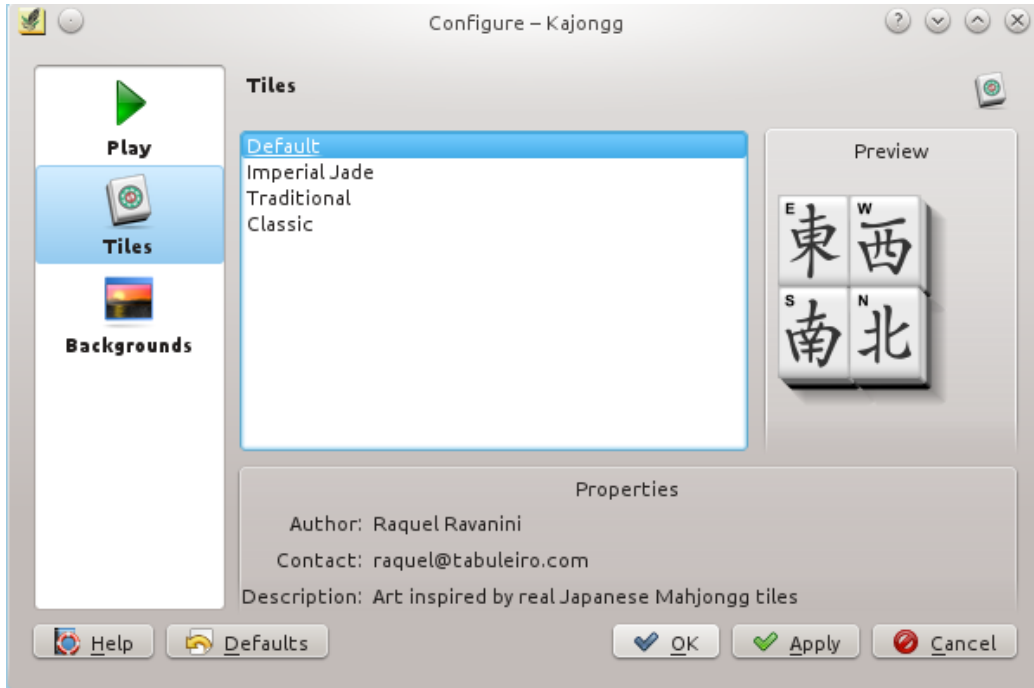
- Salvesta helifailid programmiga **qarecord** ja kindlasti WAV-vormingusse. Kõnele selles ühes helifailis kõik helid.
- Redigeeri faili heliredaktoriga **audacity**. Kasuta redaktoris hiirt helilainete vahemiku märkimiseks. Redaktor esitab valitud osa. Korda, kuni oled valinud korrektse osa. See võib olla lihtsam menüükäsu **Vaade** → **Suurenda**. Kasuta menüükäsku **Fail** → **Ekspordi valik** ja salvesta ogg-vormingusse. **Valikute** all vali madal kvaliteet - see on piisav ja isegi soovitatav, sest nii väheneb heli teistele mängijatele edastamise aeg.

Allpool on ära toodud failide nimed, mida sul tuleks luua. Alati lisa neile faililaiend `.ogg`:

s1 .. s9	Kivid 1 kuni 9
b1 .. b9	Bambused 1 kuni 9
c1 .. c9	Märgid 1 kuni 9
we ws ww wn	Tuuled - ida, lõuna, lääs, põhi
db dr dg	Draakonid - sinine/valge, punane, roheline
chow pung kong mahjongg	Peamised nõudlused
originalcall violatesoriginalcall	Algkäik ja selle rikkumine
dangerousgame	Mängija kaotab kontrolli (ohtlik mäng)
nochoice	Mängija kuulutab, et tema ainuke valik on mängida ohtlikult

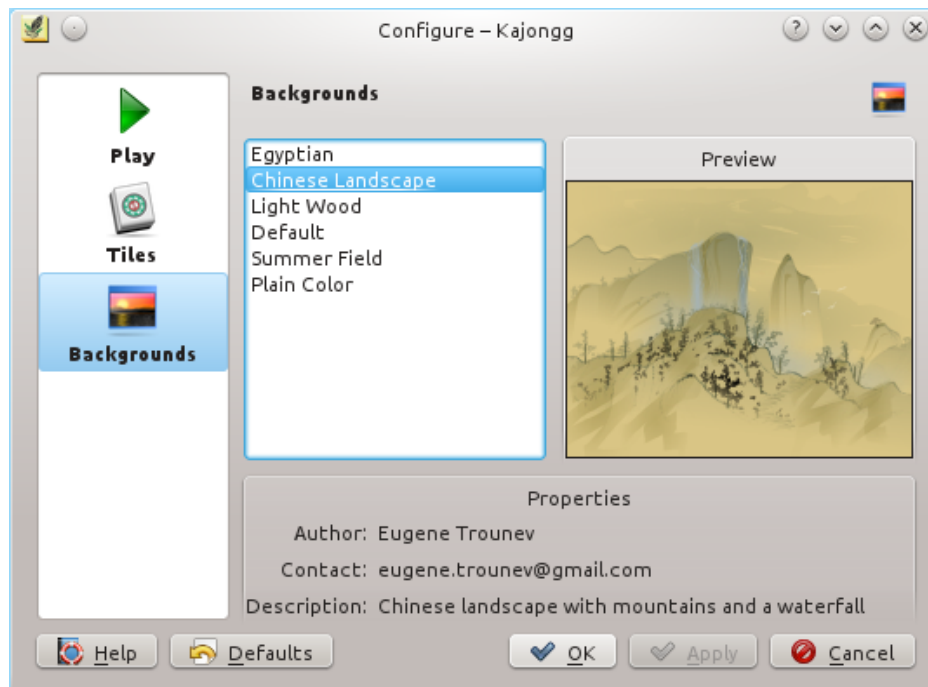
Tabel 6.1: Helifailide nimed

## 6.2 Kivide valikud



Kivide valija abil saab valida kivide graafilise välimuse.

## 6.3 Tausta valikud

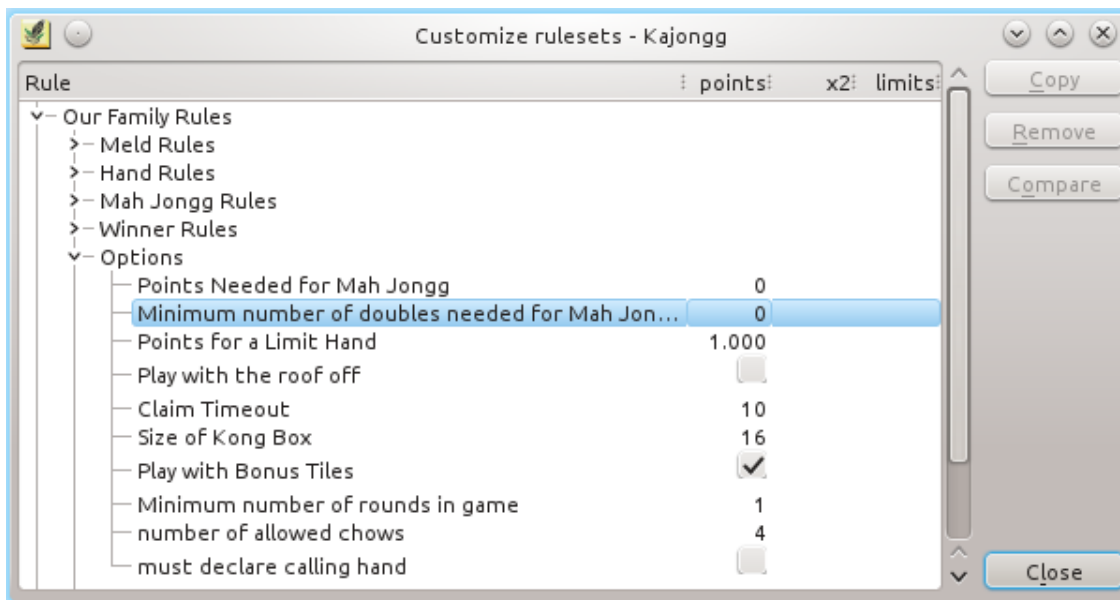


Tausta valija võimaldab valida mängulaua tausta graafilise välimuse.

## Kajonggi käsiraamat

Mõned taustad, näiteks Hiina maastik, nõuavad laadimiseks veidi aega. Kui arvad, et rakendus peaks käivituma kiiremini või et peakna suuruse muutmine võtab liiga kaua aega, proovi mõnda muud tausta.

### 6.4 Reeglite redaktor



Reeglite redaktoriga saab kohandada reeglistikke. Valmisreeglistikke näidatakse kaldkirjas, kohandatud reeglistikke tavalises kirjas. Valmisreeglistikke ei saa kasutaja kuidagi muuta, küll võib seda teha Kajonggi uuendamine. Kohandatud reeglistikke uuendamisel ei muudeta.

Uue mängu käivitamisel on võimalik valida selle reeglistik. Kasutada saab kõiki reeglistikke, mis on defineeritud reeglite redaktori abil. Reeglistik salvestatakse koos mänguga, nii et siin võib reeglistikke alati muuta - muudatused mõjutavad ainult edaspidiseid mängu.

#### 6.4.1 Reegel, punktid, x2, piirangud

Tee lihtsalt topeltklõps sellele, mida soovid muuta. Kui kõik väärtused on puhastatud, ei mõjuta reegel mängu. Reegleid ei saa kustutada.

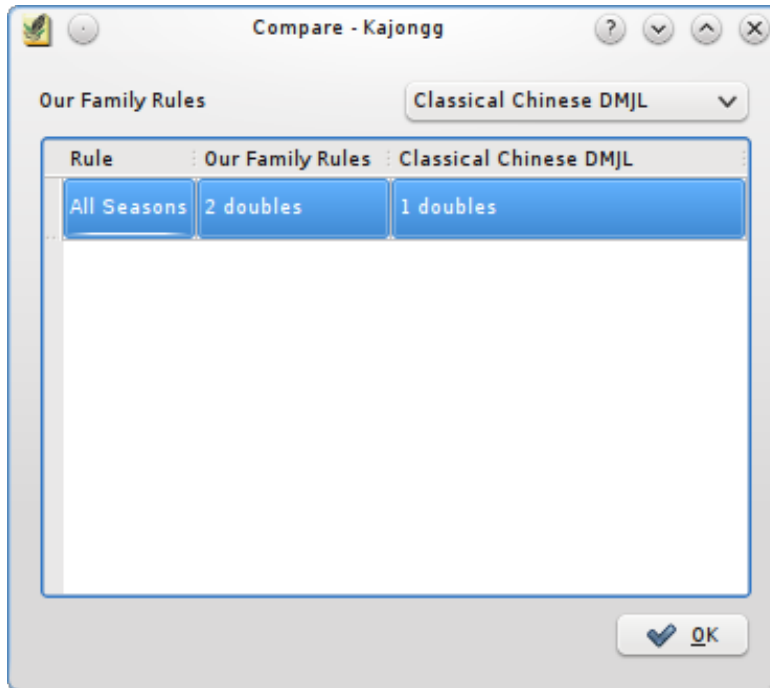
#### 6.4.2 Kopeerimine ja eemaldamine

Kopeerida ja eemaldada saab terveid reeglistikke.

Ka seda võib teha siis, kui mõni olemasolev mäng kasutab muudetavat reeglistikku, sest nagu öeldud, salvestatakse reeglistik koos mänguga. Soovi korral võib näha vanade mängude reeglistikke: [laadi vana mäng](#) ja [vaata selle tulemusi](#).



### 6.4.3 Võrdlemine



Võrdlemiskäsku saab kasutada, kui valitud on terve reeglistik. See võimaldab võrrelda üht reeglistikku teisega.

## 6.5 Vaikimisi kiirklahvid

Menüükäsu **Seadistused** → **Kiirklahvide seadistamine...** valimine lubab muuta vaikimisi kiirklahve.

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

#### **F1**

Avab käesoleva käsiraamatu.

#### **Ctrl+C**

Mängu tulemuste käsitsi määramine.

#### **Ctrl+N**

Mängimine sõpradega või arvutimängijatega.

#### **Ctrl+W**

Aktiivse mängu katkestamine.

#### **Ctrl+Q**

Rakendusest väljumine.

#### **Ctrl+T**

Edetabeli avamine.

#### **Ctrl+H**

Vestlusakna näitamine.

## Kajonggi käsiraamat

### **Ctrl+G**

Vaatenurga muutmine.

### **Ctrl+D**

Demorežiimi sisse- või väljalülitamine.

### **Shift+F1**

“Mis see on?” abi

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

Täisekraanirežiim

## Lisa A

# Teadaolevad probleemid

- Praegu ei ole veel mängijal endal võimalik avada kontot mänguserveris.
- Mängimisrežiimis ei ole veel karistused võimalikud.
- Arvutimängijad on veel üpris rumalad.

## Lisa B

# Võimalikud tulevased omadused

- Uued reeglistikud. Soovitavalt võiksid neid pakkuda inimesed, kes kasutavad pakutud reeglistikku regulaarselt.

## Lisa C

# Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*

Jah. Kajonggi välimuse muutmiseks kasuta menüükäsku, mis avab [seadistustediaaloo](#).

2. *Kas kive saab mängijatele omistada ka klaviatuuri abil?*

Jah. Vaata lõiku [Tulemuse arvutab Kajongg](#).

## Lisa D

# Autorid ja litsents

KDE Kajongg

Rakenduse autoriõigus (c) 2009, 2010, 2011, 2012: Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2009, 2010, 2011, 2012: Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Tõlge eesti keelde: Marek Laane [bald@smail.ee](mailto:bald@smail.ee)

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

## Lisa E

# Bibliograafia

- Uwe Martens. Das Chinesische Mah-Jongg-Spiel. Books on Demand GmbH, Norderstedt, 2005. See on suurepärase saksakeelne käsiraamat, mis sisaldab kõike, mida soovid teada Saksamaal kehtivate reeglite ning veel paljude mängu üksikasjade kohta.
- A. D. Millington. The Complete Book on Mah-Jongg. Weidenfeld & Nicolson, London, 1977 (mitu pehmeköites uustrükki kuni 2003. aastani). See on Läänes mängitava klassikalise hiina Mah Jongi ammendav käsiraamat, kust leiab ka väärtuslikke vihjeid mängustrateegia kohta.
- Gwyn Headley, Yvonne Seeley. Mah-Jong. 3. tr. A & C Black Publishers Ltd., London, 2008. See on väga hõlpsasti käsitsetav käsiraamat, mis peamiselt kõneleb Suurbritannias kasutatavatest reeglitest, mille on kindlaks määranud Briti Mah Jongi ühendus BMJA.
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Mahjong>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Mahjongg>

## Lisa F

# Paigaldamine

Kasuta `.deb`-paketti aadressilt <http://www.kde-apps.org/content/show.php/kajongg?content=103206>. Kui see ei toimi, võid samalt aadressilt alla laadida `kajongg-x-y.tar.gz` ja seejärel sooritada järgmised toimingud:

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

Mõlemal juhul tuleb üle kontrollida, et paigaldatud oleks ka mõned muud vajalikud paketid. Debiani pakett ei sisalda veel selliseid nõudmisi. Kajongg vajab (sulgudes on ära toodud vastavad Debiani paketid):

- KDE4 mängude teek (`libkdegames5`)
- Python 2.6 või uuem (`python`)
- QT4.4 või uuem (`libqt4-core`, `libqt4-gui`, `libqt4-svg`, `libqt4-sql`, `libqt4-sql-sqlite`)
- QT4 Pythoni seosed (`python-qt4`, `python-qt4-sql`)
- KDE4 Pythoni seosed (`python-kde4`)
- Pythoni twisted teek (`python-twisted-core`)
- `sqlite3` (`libsqlite3-0`)