

KMahjonggi käsiraamat

John Hayes
Eugene Trounev
Tõlge eesti keelde: Marek Laane



KMahjonggi käsiraamat

Sisukord

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Sissejuhatus | 6 |
| 2 | Kuidas mängida | 7 |
| 3 | Mängureeglid, strateegia ja nõuanded | 8 |
| 3.1 | Mänguaken | 8 |
| 3.2 | Reeglid | 9 |
| 4 | Liidese tutvustus | 11 |
| 4.1 | Menüükirjed | 11 |
| 5 | Korduma kippuvad küsimused | 14 |
| 6 | Mängu seadistamine | 15 |
| 6.1 | Üldised valikud | 15 |
| 6.2 | Laua paigutuse valikud | 16 |
| 6.3 | Kivide valikud | 16 |
| 6.4 | Tausta valikud | 17 |
| 6.5 | Vaikimisi kiirklahvid | 18 |
| 7 | Autorid ja litsents | 19 |
| A | Paigaldamine | 20 |
| A.1 | Kompileerimine ja paigaldamine | 20 |

Tabelid

| | | |
|-----|-----------------------|----|
| 6.1 | Kiirklahvid | 18 |
|-----|-----------------------|----|

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu KMahjongg versiooni 0.8.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
lauamäng, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

KMahjongg on lõbus lauamäng, mille eeskujuks on kuulus idamaine Mahjong (hiina keeles *májiāng*). Kuid erinevalt originaalist on KMahjongg kivide sobitamise mäng ühele või kahele mängijale, mille kohta sageli kasutatakse ka väljendit Mahjong Solitaire.

KMahjonggis on kivid segi aetud ja asetatud üksteise peale, nii et nad meenutavad teatavat kujundit. Mängija peab eemaldama mängulaualt kõik kivid, leides selleks igale kivile sobiva paari-
lise.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:

eemaldada mängulaualt võimalikult kiiresti kõik kivid, leides igale kivile sobiva paarilise.

KMahjongg laadib vaikumisi paigutuse kohe käivitamisel, nii et saad otsemaid mängima hakata.

MÄRKUS:

Mängu taimer hakkab käima kohe mängu käivitamisel.

Sul tuleb hoolikalt uurida mänguväljal olevaid kive, et leida nende seast kaks täpselt ühesugust. Kui oled sellised kivid leidnud, ühenda need hiirt kasutades.

MÄRKUS:

Pane tähele, et valida saad ainult kive, mis on 'avatud'. Kivi on 'blokeeritud', kui see asub teiste all või kui sellest paremal ja vasakul asuvad teised kivid. Kui vähemalt üks külg on vaba, on ka kivi vaba ja seda saab eemaldada.

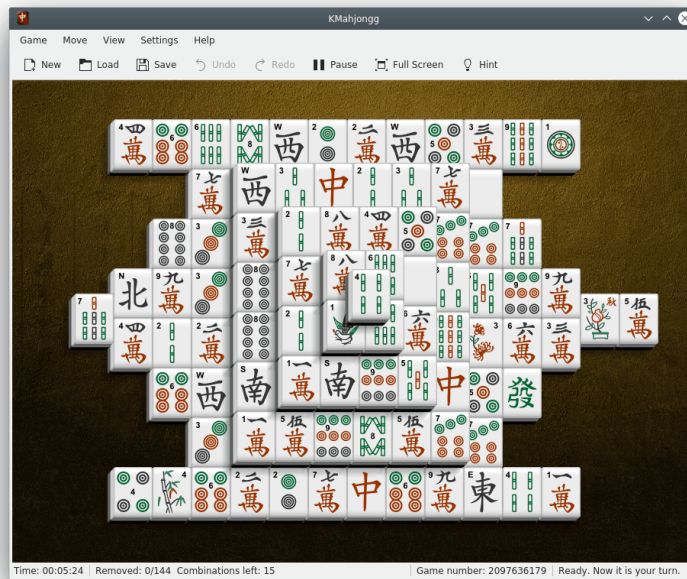
Kui oled valinud korrektse paari, kaovad valitud kivid mängulaualt, tuues nähtavale nende all asetsenud kivid ja muutes nende kõrval asunud kivid avatuks.

Leia kõik ühesugused kivid, et eemaldada lõpuks mänguväljalt kõik kivid.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mänguaken



Mänguakna osade lühike selgitus.

Mänguväli

Mänguväli asub akna keskel ja on selle suurim osa. See on kaetud kividega.

Olekuriba

Olekuriba asub akna allservas ja koosneb neljast osast. Esimene osa näitab eemaldatud kivide ja kivide koguarvu ning võimalike eemaldatavate kombinatsioonide arvu. Teine osa näitab mängitava mängu järjekorranumbrit. Kolmas osa annab mängijale teada, mida ta saab parajasti teha, ning neljas osa sisaldab taimerit, mis peab mängu algusest möödunud ajal silma peal, kuni oled suutnud mängu lõpetada.

3.2 Reeglid

Standardne Mahjongi kivikomplekt sisaldab järgmisi kive:

| Rühma nimi | Kivi nimi | Kogus komplektis |
|------------|----------------------|------------------|
| Punktid | | |
| | 1 punkt | 4 |
| | 2 punkti | 4 |
| | 3 punkti | 4 |
| | 4 punkti | 4 |
| | 5 punkti | 4 |
| | 6 punkti | 4 |
| | 7 punkti | 4 |
| | 8 punkti | 4 |
| | 9 punkti | 4 |
| Bambus | | |
| | 1 bambus | 4 |
| | 2 bambust | 4 |
| | 3 bambust | 4 |
| | 4 bambust | 4 |
| | 5 bambust | 4 |
| | 6 bambust | 4 |
| | 7 bambust | 4 |
| | 8 bambust | 4 |
| | 9 bambust | 4 |
| Märgid | | |
| | 1 märk | 4 |
| | 2 märki | 4 |
| | 3 märki | 4 |
| | 4 märki | 4 |
| | 5 märki | 4 |
| | 6 märki | 4 |
| | 7 märki | 4 |
| | 8 märki | 4 |
| | 9 märki | 4 |
| Tuul | | |
| | idatuul | 4 |
| | lõunatuul | 4 |
| | läänetuul | 4 |
| | põhjatuul | 4 |
| Draakon | | |
| | punane draakon | 4 |
| | roheline draakon | 4 |
| | valge draakon | 4 |
| Lill | | |
| | jaapani aprikoos (1) | 1 |
| | liilia (2) | 1 |
| | krüsanteem (3) | 1 |
| | bambus (4) | 1 |
| Aastaajad | | |
| | kevad (1) | 1 |
| | suvi (2) | 1 |

KMahjonggi käsiraamat

| | | |
|--|-----------|---|
| | sügis (3) | 1 |
| | talv (4) | 1 |

- Valida saab ainult 'avatud' kive.
- 'Avatud' kivi on kivi, millel on üks külg tühi, see tähendab, vähemalt ühel küljel ei ole asu ühtegi teist kivi otse tema kõrval.
- Avatud kive saab mängulaualt eemaldada ainult siis, kui nad omavahel sobivad.
- Teineteisega sobivad kivid, mille piktogrammide on täpselt ühesugused.

MÄRKUS:

Sellest reeglist on ka erandeid Traditsioonilises Mahjongis peavad kõik kivid täpselt sobima, välja arvatud 'lilled' ja 'aastaajad'.

- 'Lilledel' polegi kaaslast ning nad sobivad kõik omavahel.
- 'Aastaagadel' polegi kaaslast ning nad sobivad kõik omavahel.
- Sugugi alati ei ole KMahjongg võidetav. Mõnikord on kivid noomoodi segatud, et ei pruugi olla üldse võimalik leida kõiki sobivaid kive. Seda saab siiski ka vältida. Lähemalt kõneleb sellest [see](#) seadistustediaaloo puudutav osa.
- Et jõuda edetabelisse, tuleb mäng lõpetada võimalikult lühikese ajaga.

MÄRKUS:

Kui mängija kasutab 'vihjet', ei lähe tulemus edetabelisse.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüükirjed

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Ava... (Ctrl+O)

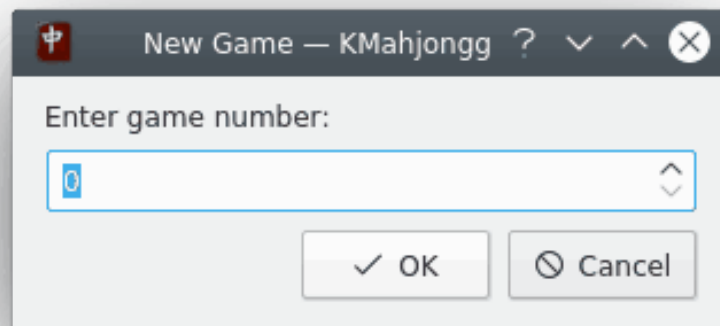
Avab salvestatud mängu.

Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)

Käivitab uuesti parajasti mängitava mängu.

Mäng → Uus mäng numbriga...

Käivitab numbriga määratud mängu.



KMahjonggi käsiraamat

Mäng → Salvesta (Ctrl+S)

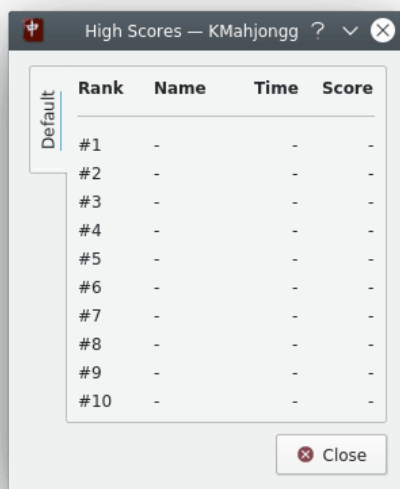
Salvestab aktiivse mängu.

Mäng → Paus (P)

Peatab või taasalustab mängu. Pausi ajal on kivid peidetud.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab rekordite tabelit.



Kui sinu mängu tulemus mahub esikümnesse, palutakse sul sisestada oma nimi.

Mäng → Lauaredaktor

Avab lauaredaktori.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab KMahjonggi töö.

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Tühistab viimase käigu.

Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Sooritab tagasi võetud käigu uuesti.

Liikumine → Vihje (H)

Annab vihje, vilgutades sobivat paari.

Liikumine → Demo (D)

Käivitab mängu demorežiimis.

Liikumine → Aja segamini

Segab kivid mänguväljal.

Vaade → Pööra vaadet päripäeva (G)

Pöörab vaadet päripäeva.

KMahjonggi käsiraamat

Vaade → Pööra vaadet vastupäeva (F)

Pöörab vaadet vastupäeva.

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

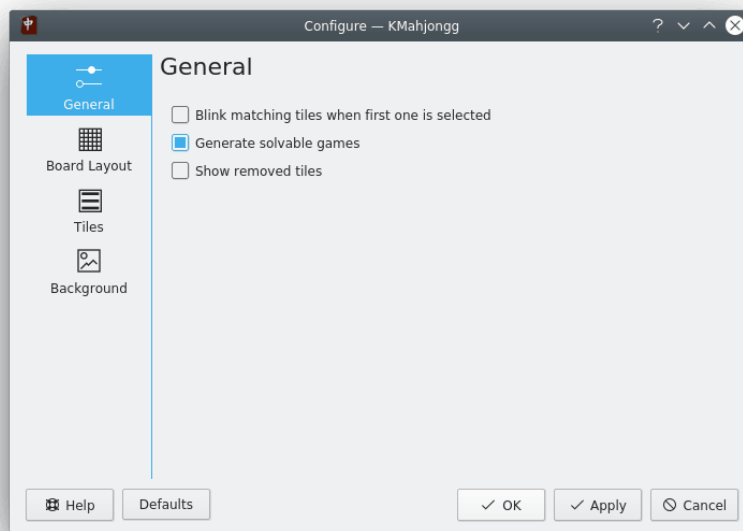
Peatükk 5

Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*
Jah. KMahjonggi välimuse muutmiseks kasuta [menüükäsku](#), mis avab [seadistusedialoogi](#).
2. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, seda mängu ei saa veel klaviatuuri abil mängida.

Peatükk 6

Mängu seadistamine



Menüükäsk **Seadistused** → **KMahjonggi seadistamine...** avab KMahjonggi seadistustediaaloo.

6.1 Üldised valikud

Sarnaste kivide vilgutamine esimese valimisel

Selle valimisel tõstetase kivi, millele oled hiirega klõpsanud esile, ning vilgutatakse kõiki sellega sobivaid kive, mis on parajasti avatud. Kui selliseid pole, siis ka midagi ei vilgutata.

Lahendatavate mängude genereerimine

Uue mängu käivitamisel valitakse ainult mängud, mida saab võita.

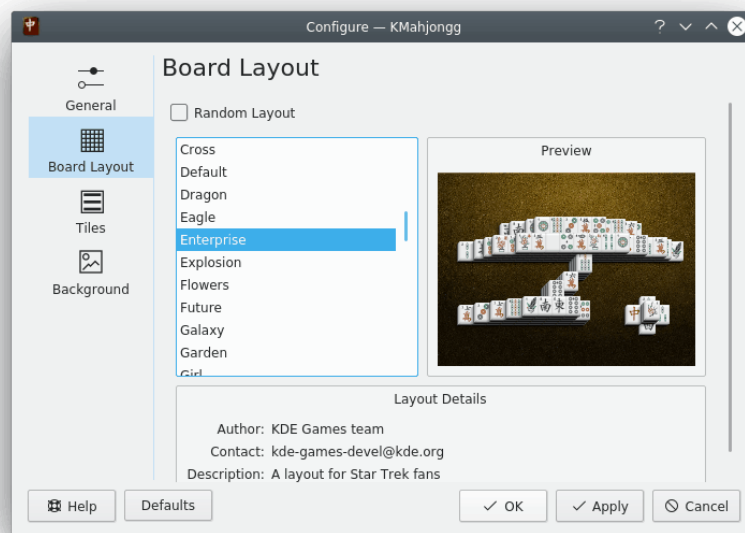
6.2 Laua paigutuse valikud

Juhuslik paigutus

Iga uus mäng saab nimekirjas leiduvate seast juhusliku paigutuse.

Laua paigutuse valija

Laua paigutuse valija abil saab valida kasutatava mängulaua. Eri lauad pakuvad eri raskusastet, mis sõltub kivide arvust ja nende asetusest.

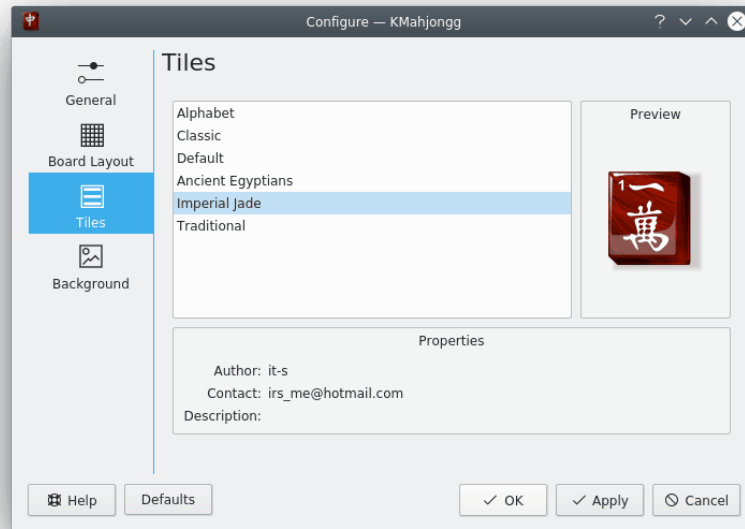


6.3 Kivide valikud

Kivide valija

Kivide valija võimaldab valida kivide graafilise välimuse.

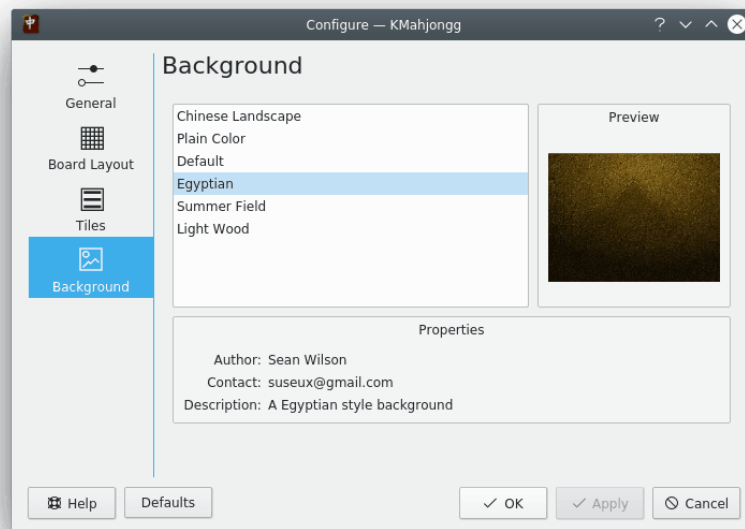
KMahjonggi käsiraamat



6.4 Tausta valikud

Tausta valija

Tausta valija võimaldab valida mängulaua tausta graafilise välimuse.



6.5 Vaikimisi kiirklahvid

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

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

| Klahvikombinatsioon | Toiming |
|---------------------|--|
| Ctrl+N | Alustab uut mängu |
| Ctrl+O | Avab varem salvestatud mängu |
| F5 | Alustab sama mängu otsast peale |
| Ctrl+S | Salvestab mängu |
| P | Peatab või taasalustab mängu |
| Ctrl+H | Näitab rekordeid |
| Ctrl+Q | Väljub mängust |
| Ctrl+Z | Võtab käigu tagasi |
| Ctrl+Shift+Z | Sooritab tagasivõetud käigu uuesti |
| H | Annab kaht sobivat kivi vilgutades vihje |
| D | Käivitab mängu demorežiimis |
| G | Pöörab vaadet päripäeva |
| F | Pöörab vaadet vastupäeva |
| F1 | Avab käesoleva käsiraamatu |
| Shift+F1 | 'Mis see on?' abi |

Tabel 6.1: Kiirklahvid

Peatükk 7

Autorid ja litsents

KDE KMahjongg

Rakenduse autoriõigus (c) 1997: Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Rakenduse autoriõigus (c) 2007: Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Kaasautorid:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals Cid aacid@kde.org
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Dokumentatsiooni autoriõigus (c) 2005: John Hayes justlinux@bellsouth.net

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt GNU Üldise Avaliku Litsentsi tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

KMahjongg on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

KMahjongg asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et KMahjongg oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna KMahjongg baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna KMahjongg kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.