

Leitnant Skati käsiraamat

Martin Heni

Eugene Trounev

Korrigeerija: Mike McBride

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Leitnant Skati käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Mänguväli	7
3.2	Reeglid	7
3.3	Strateegia ja nõuanded	9
4	Korduma kippuvad küsimused	10
5	Liidese tutvustus	11
5.1	Menüü Mäng	11
5.2	Menüü Seadistused	11
6	Autorid ja litsents	13
A	Paigaldamine	14
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	14

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Lieutenant Skat versiooni 1.40.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
kaardimäng, arkaadmäng

MÄNGIJATE ARV:
Kaks

Leitnant Skat (saksa keeles *Offizierskat*) on kahe mängijaga lõbus ja köitev kaardimäng, kus vastaseks võib olla nii inimene kui ka arvuti.

Mängus kasutatakse üht kaardipakki. Kaadid segatakse ja jagatakse mängijate vahel nii, et pooled neist on näoga üles-, pooled allapoole. Iga mängija saab korraga käia ühe avatud kaardi. Kui kõik kaardid on käidud, mäng lõpeb, punktid arvestatakse kokku ning kuulutatakse välja võitja.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:
koguda mänguga üle 60 punkti.

Kui kaardid on jagatud, on mõlemal mängijal 16 kaarti. Kaardid asetatakse kahte rühtrit, mõlemas neli kaarti. Pooled kaardid on näoga üles-, pooled allapoole. Mängija näeb nii enda kui vastase kaarte. Käimiseks klõpsa mõnel oma kaardil, mis on näoga ülespoole. Vastane peab seejärel talitama samamoodi.

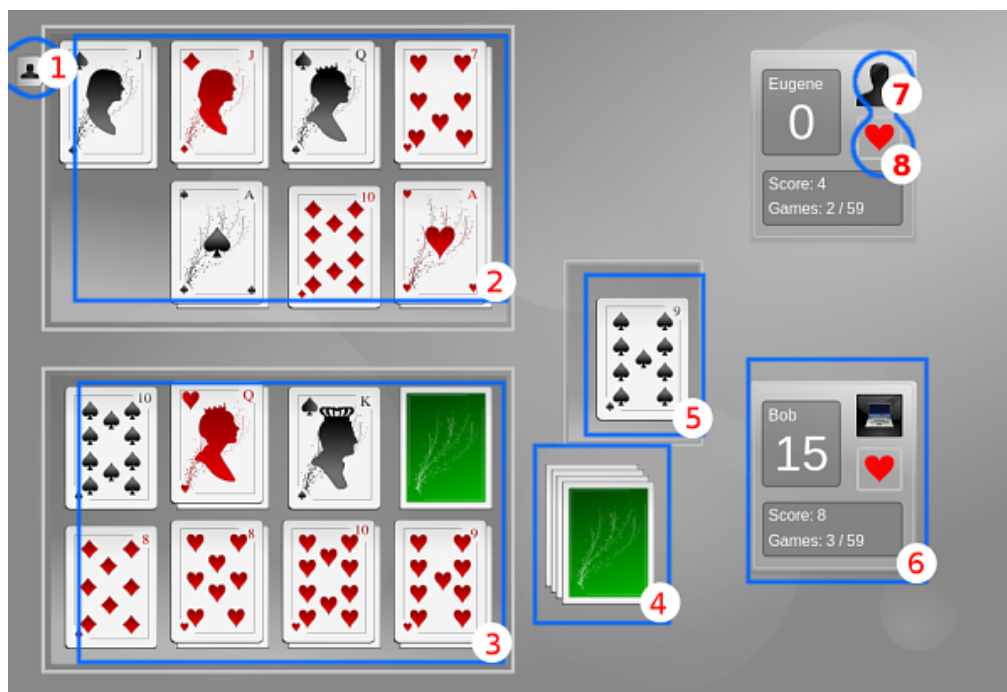
MÄRKUS
Kui vastaseks on tehisaju, valitakse selle kaardid automaatselt.

Kui valikud on tehtud, võrreldakse käidud kaarte ja sina või su vastane teenib punkte. Mäng lõpeb 16 käiguga ehk siis, kui nii sina kui vastane olete kõik kaardid ära käinud. Seejärel võrreldakse sinu punkte vastase omaga ning kellele on punkte rohkem, võidab mängu.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Mänguväli



1: Aktiivse mängija tähis, 2, 3: Esimese ja teise mängija kaardipakid, 4: Võidetud tihede pakk (kui neid on), 5: Mänguala, 6: Tulemuste tabel mängija nime, aktiivses mängus saavutatud punktide, üldise tulemuse ning võidetud mängude arvuga, 7: Mängija tähis (inimene või arvuti), 8: Aktiivse mängu trumpmast

3.2 Reeglid

- Mõlemal mängijal on 16 kaarti. Kaheksa neist on varjatud, kaheksa avatud.

Leitnant Skati käsiraamat

- Näoga allapoole kaardi saab avada alles siis, kui selle peal olnud näoga ülespoole kaart on välkja käidud.
- Igas mängus on juhuslikult valitud trumpkaart.
- Kõik neli soldatit on samuti trumbid ega kuulu õigupoolest masti.
- Kui trumpmastiks on nt. ärtu, siis on trumbiks kõik seitse ärtut ning neli soldatit, kokku on seega 11 trumbikaarti.
- Soldat trumpab teisi soldateid üle järgmises järjekorras: risti->poti->ärtu >ruutu.
- Trumpmastis on kaartide järjekord järgmine: risti soldat, poti soldat, ärtu soldat, ruutu soldat, äss, kümme, kuningas, emand, üheksa, kaheksa, seitse.
- Teistes mastides on kaartide järjekord järgmine: äss, kümme, kuningas, emand, üheksa, kaheksa, seitse.
- Kaartide väärtused ülalt alla:

Kaart	Väärtus
Äss	11
Kümme	10
Kuningas	4
Emand	3
Soldat	2
Üheksa	0
Kaheksa	0
Seitse	0

- Eriline trumbimäng on niinimetatud Grand. Sellises mängus ei ole ükski mast trump ning trumbiks on vaid neli soldatit. Sellist võimalust näidatakse soldatipea märgiga tulemuste väljal.
- Kui mängija alustab mängu, võib ta vabalt valida, millist kaarti käia, olgu see tavaline või trumpkaart.
- Välja saab käia ainult kaarti, mis on mängija pakis näoga ülespoole.
- Tihi võitnud mängija alustab järgmist käiku.
- Mängija, kes võidab tihi, lisab väljamängitud kaartide väärtused oma tulemusele.
- Üle 60 punkti kogunud mängija võidab mängu.
- Kui mõlemad mängijad koguvad 60 punkti, lõpeb mängi viigiga.
- Iga mängu eest antakse teatud arv punkte, mis lisatakse üldisele tulemusele.

Punktid	Tulemus
60	1
61 kuni 90	2
91 kuni 119	3
120	4

3.3 Strateegia ja nõuanded

Mängu alustades võib esimese käigu tegija käia suvalise kaardi oma mängupakist, mis on näoga ülespoole. Kui teisel mängijal on oma näoga ülespoole kaartide seas sama masti kaart, peab ta sellega vastama. Kui teisel mängijal aga pole sama masti kaarti, võib ta käia suvalise kaardi oma maitse kohaselt.

Kui on vähemalt üks trumpkaart, võidab tihi suurim trump.

Kui trumpkaarti pole, võidab tihi selle masti kõrgeim kaart, mille käis välja alustaja.

Kui vastasel pole samast mastist kaarti ega trumpi, peab ta käima mis tahes kaardi ning alustaja võidab tihi.

Tihi võitnud mängija alustab järgmist käiku.

Peatükk 4

Korduma kippuvad küsimused

1. *Kas kaardipaki välimust saab ka vahetada?*
Jah, muidugi. Täpsemalt kõneleb sellest osa "Liidese tutvustus" vastav [seksioon](#).
2. *Tegin vea. Kas selle saab tagasi võtta?*
Ei, see mäng ei võimalda 'tagasivõtmist'.
3. *Kas mängida saab ka klaviatuuri abil?*
Ei, klaviatuuri abil seda mängida ei saa.
4. *Ma ei saa aru, mida ma peaksin tegema! Kas mingeid vihjeid ei ole?*
Ei, see mäng ei paku 'vihjeid'.
5. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*
Ei, see mäng ei võimalda 'seisu salvestamist'.
6. *Kas mängijate nimesid saab muuta?*
Jah. Sellest, kuidas muuta mänguaknas paremal näidatavaid nimesid, kõneleb täpsemalt osa 'Liidese tutvustus' vastav [seksioon](#).

Peatükk 5

Liidese tutvustus

5.1 Menüü Mäng

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Alustab uut mängu.

Mäng → Lõpeta mäng (Ctrl+End)

Lõpetab käimasoleva mängu.

Mäng → Puhasta statistika

Eemaldab kõigi aegade statistika. Tavaliselt salvestatakse see mängu lõppedes ning see sisaldab iga mängija kohta teavet mängitud ja võidetud mängude kohta. Selle valikuga taoline info kustutatakse.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab rakenduse töö.

5.2 Menüü Seadistused

Seadistused → Mängu alustab

Valib, kas järgmist mängu alustab mängija 1 (ülal) või mängija 2 (all).

Seadistused → 1. mängija on

Valib, kes on mängija 1 (ülal). See võib olla kas kohalik mängija, kes kasutab hiirt, või arvuti.

Seadistused → 2. mängija on

Valib, kes on mängija 2 (all). See võib olla kas kohalik mängija, kes kasutab hiirt, või arvuti.

Seadistused → Teema

Võimaldab valida teema. See muudab mängu, aga mitte kaartide välimust. Viimaste välimuse saab valida omaette menüükäsuga.

Seadistused → Kaardipaki valimine... (F10)

Valib mängimisel kasutatavate kaartide esi- ja tagakülje välimuse. Ilmuvast eelvaatlusega dialoogist saab valida kõigi KDE paigaldatud kaardipakkide seast.

Leitnant Skati käsiraamat

MÄRKUS

Mõned kaardikomplektid on SVG- ehk skaleeritava graafika vormingus. Nende kasutamine annab parema visuaalse tulemuse, kui mängu näiteks suurendatakse. Fikseeritud suurusega graafika kaotab kvaliteedis, kui sellele antakse mingi muu kui esialgu ettenähtud suurus.

Seadistused → Mängijate nimede muutmine...

Võimaldab muuta mängijate nimesid.

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

Peatükk 6

Autorid ja litsents

Lieutenant Skat

Rakenduse autoriõigus 2000-2007: Martin Heni kde@heni-online.de

Graafika autoriõigus 2007: Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000-2007: Martin Heni kde@heni-online.de

Dokumentatsiooni teisendas KDE 2.0 tarbeks: Mike McBride no mail

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

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

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

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

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

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

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