

# Het handboek van Kajongg

Wolfgang Rohdewald  
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf  
Vertaler: Ronald Stroethoff



## Het handboek van Kajongg

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>De indeling van het scherm</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Scores van een handmatig spel</b>	<b>10</b>
3.1	Handmatige resultaten invoeren . . . . .	11
3.1.1	Scores . . . . .	11
3.1.1.1	Score handmatig invoeren . . . . .	11
3.1.1.2	Laat Kajongg de score bereken . . . . .	12
3.1.2	Strafpunten . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Speelt</b>	<b>14</b>
4.1	Tegen de computer spelen . . . . .	14
4.2	Met vrienden spelen . . . . .	14
4.2.1	Notities . . . . .	15
4.3	Spelregels . . . . .	15
4.3.1	Het doel van het spel . . . . .	16
4.3.2	Het verloop van het spel . . . . .	16
4.3.3	Jaar, ronde en hand . . . . .	16
4.3.4	Bonusstenen . . . . .	16
4.3.5	Scoren . . . . .	16
4.4	Hoe met Kajongg te spelen . . . . .	17
<b>5</b>	<b>Overzicht van het interface</b>	<b>18</b>
5.1	Menu-items . . . . .	18
<b>6</b>	<b>Spelconfiguratie</b>	<b>21</b>
6.1	Opties voor spelen . . . . .	21
6.1.1	Geluid . . . . .	22
6.2	Opties voor stenen . . . . .	24
6.3	Opties voor de achtergrond . . . . .	24
6.4	Spelregelset bewerken . . . . .	25
6.4.1	Regels, Punten, x2, Limits . . . . .	25
6.4.2	Kopiëren en verwijderen . . . . .	25
6.4.3	Vergelijken . . . . .	26
6.5	Standaard sneltoetsen . . . . .	26

## Het handboek van Kajongg

<b>A Bekende problemen</b>	<b>28</b>
<b>B Mogelijke toekomstige toevoegingen</b>	<b>29</b>
<b>C Veel voorkomende vragen</b>	<b>30</b>
<b>D Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>31</b>
<b>E Bibliografie</b>	<b>32</b>
<b>F Installatie</b>	<b>33</b>

# Lijst van tabellen

6.1	Namen geluidsbestanden . . . . .	23
-----	----------------------------------	----

## **Samenvatting**

Deze documentatie beschrijft het spel van Kajongg

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

**SPELTYPE:**  
Bord, Arcade

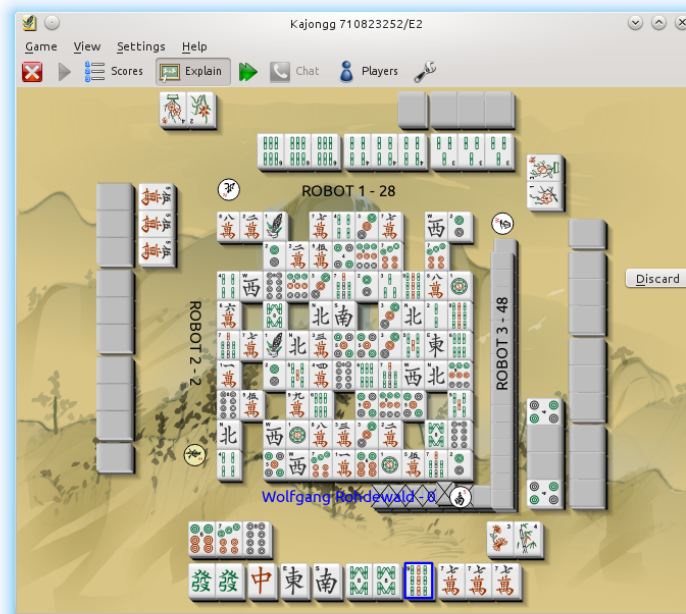
**AANTAL MOGELIJKE SPELERS:**  
Vier

Kajongg is een bordspel gemaakt volgens het beroemde oosterse spel Mah Jong (in Chinees *májiāng*). Het wordt gespeeld door vier spelers. Wereldwijd zijn er verschillende spelregels in gebruik. Op dit moment ondersteunt Kajongg de klassieke Chinese spelregels zoals deze gespeeld worden in Duitsland, mogelijk kunnen andere spelregels volgen. Het is mogelijk om deze aan te passen of nieuwe spelregels toe te voegen. Doe dat en stuur deze naar de auteur van het programma voor integratie!

Kajongg kan op twee verschillende manieren worden gebruikt: de score bijhouden van een handmatig spel waar u speelt zoals u gewend bent zonder de hulp van een computer en gebruikt u Kajongg voor het berekenen van de scores en voor bijhouden van de boeken. Of u kunt Kajongg gebruiken om tegen elke combinatie van andere menselijke spelers of computerspelers te spelen.

## Hoofdstuk 2

# De indeling van het scherm



Een korte uitleg van de onderdelen van het speelveld.

### Werkbalk

De werkbalk bevindt zich onder de menubalk en bevat knoppen voor de meest vaak gebruikte acties. De inhoud van de werkbalk kan worden bewaakt. U kunt deze ook onzichtbaar maken, waardoor er meer ruimte is voor het bord.

Afhankelijk van de afmetingen van uw scherm wilt u de werkbalk onzichtbaar maken of het naar de linkerkant van het venster verplaatsen. Dat kan door met een klik met de rechtermuisknop op de werkbalk.

### Bord

Het bord is het grootste gedeelte van het venster. U ziet de vier muren met een lengte van 18 stenen (het exacte aantal hangt af van de regels zoals het gebruik van bonusstenen of niet). De namen van de spelers staan op de muur, samen met de huidige waarde van de hand (voor zover bekend) en hun winden-stenen. De wind van de ronde heeft een gekleurde achtergrond, Oost in de bovenstaande schermafbeelding.



## Het handboek van Kajongg

Tijdens het [Spelen](#), ziet u in de ruimte tussen de muren de door de spelers teruggelegde stenen. Deze zijn willekeurig geplaatst. De laatst teruggelegde steen is met een blauwe rand gemarkeerd.

Bij het [bijhouden van de score voor handmatige spellen](#) ziet u in de ruimte tussen de muren een selectie van alle beschikbare stenen, de centrale keuzeplaats. U kunt ze aan de spelers toewijzen met behulp van de muis of het toetsenbord.

### **Speelgebied**

Iedere speler heeft een gedeelte van het scherm voor zijn stenen. De bovenste rij is voor de open (zichtbare) stenen, de onderste rij is voor de dichte (verborgen) stenen. Bij [bijhouden van de score voor handmatige spellen](#), worden de dichte stenen getoond met een schaduw over de gehele steen. Bonus stenen gaan naar de rechterkant.

### **Dialog**

De dialoog presenteert keuzes die de speler heeft. Vaak heeft het een timeout met een voortgangsbalk die de overblijvende tijd aangeeft.

### **Statusbalk**

De statusbalk bevindt zich onderaan het scherm en bevat de huidige totalen van de spelers.

## Hoofdstuk 3

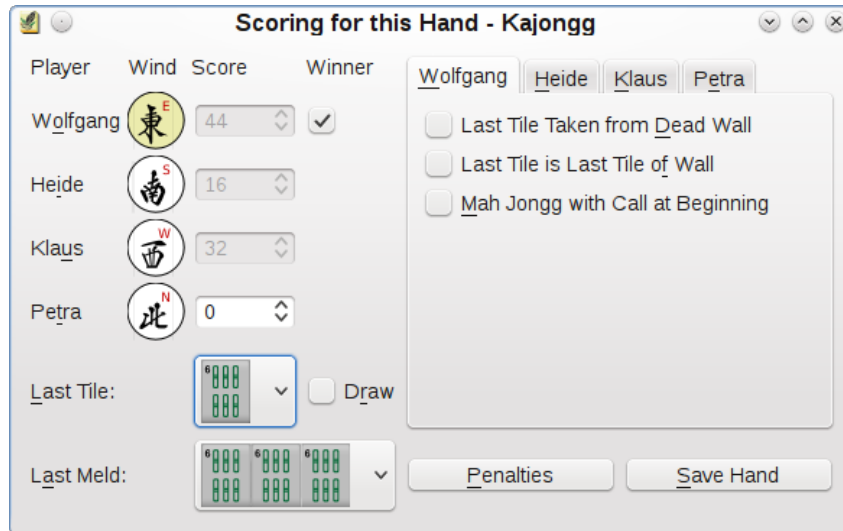
# Scores van een handmatig spel

In deze mode, is Kajongg alleen in gebruik om de score bij te houden. U speelt zoals u normaal met echte mensen aan een echte tafel speelt waarbij u aan het eind van een spel aan Kajongg doorgeeft welke stenen een speler nog in zijn hand heeft met alle andere gegevens die voor Kajongg nodig zijn om de scores uit te rekenen - en dat is precies wat het programma zal doen. Als alternatief kan u ook de hand scores handmatig uitrekenen en vervolgens deze invoeren. Kajongg zal het saldo over de spelers verdelen en de resultaten naar een database wegschrijven. Het is mogelijk het spel te pauzeren, een ander spel met andere spelers te starten en oude spellen te herstarten. De gebruikte spelregels zijn met het spel opgeslagen, verschillende spellen kunt u dus met verschillende regels spelen.

- Selecteer uit het menu **Spel** → **Score van een handmatig spel** of druk op **Ctrl+C**.
- Nu kunt u naar keuze een onvoltooid spel openen of een nieuw spel starten. Bij het starten van een nieuw spel wordt u gevraagd voor het aantal spelers en de spelregels. Kajongg zal dezelfde waarden als van het vorige spel voorstellen. Als er geen vorig spel was, dan zal het eerst vier voorgedefinieerde spelers voorstellen. Merk op nadat u deze selecties heeft gemaakt de spelregelset of de onderdelen daarvan niet meer kan wijzigen. U kunt dat op voorhand doen in de [bewerker voor spelregelsets](#).
- U krijgt nu een nieuw venster met de titel **Scoren voor deze hand**. Lees [Laat Kajongg de score berekenen](#) voor een gedetailleerde beschrijving.
- Na het opslaan van handmatige resultaten, doorgaan met de volgende hand.

## 3.1 Handmatige resultaten invoeren

### 3.1.1 Scores



Dit is het venster waar u handmatig resultaten kunt invoeren. Het verschijnt automatisch als Kajongg denkt dat u het nodig heeft. U kunt het altijd weer zichtbaar maken of verbergen door op **Ctrl+S** te drukken of door het corresponderende menu entry te selecteren.

Zoals altijd heeft de wind van de ronde een gekleurde achtergrond.

Hier kunt u handmatig voor alle spelers de scores invoeren. Alternatief kunt u exact definiëren welke stenen een speler in zijn handen had. Als u ervoor kiest om dit te doen, dan zal het bijbehorende scorevak voor handmatig invoeren grijs worden. Kajongg berekent automatisch de score.

Nadat u alle relevante data voor een hand heeft ingevoerd, drukt u op de knop **Hand opslaan**. De hand-waarden worden in de database geplaatst, en zijn ook in de scoretabel zichtbaar. U kunt worden gevraagd om de zitplaatsen van de spelers te wijzigen maar u kunt ervoor kiezen om dat niet te doen. De voorgestelde wijzigingen zijn momenteel niet aanpasbaar - als een spelregelset iets anders nodig heeft, dan zullen we dat wijzigen.

Als de speler mogelijk heeft gewonnen, dan komt het keuzevakje in de kolom **Winnaar** beschikbaar - klik hier om de winnaar aan te geven.

De statusbalk zal nu de bijgewerkte stand van de spelers weergeven, en u kunt verdergaan met de volgende hand.

#### 3.1.1.1 Score handmatig invoeren

Een goede speler zal waarschijnlijk er de voorkeur aan geven om de score zelf uit te rekenen. In dat geval kunt u het direct invoeren. Dit is alleen mogelijk als deze speler geen stenen heeft geselecteerd.

Als u een handmatige score invoert, dan moet het al behalve strafpunten compleet zijn, u heeft optionele regels waaruit u kunt kiezen. Behalve een uitzondering: 'Gevaarlijk spel'. Deze beïnvloedt geen scores, maar het is ook niet tegen de regels. Het betekent alleen dat de betaling tussen spelers anders is: De verliezer betaalt alles aan de winnaar. De andere twee spelers wisselen geen betalingen uit. Dit is momenteel niet aanpasbaar.

### 3.1.1.2 Laat Kajongg de score bereken

Als u expliciet aan Kajongg opgeeft welke stenen een speler heeft, dan is in dit venster voor die speler het invoeren van scores uitgeschakeld. Tijdens het koppelen van stenen aan een speler, ziet u de score groeien -maar op het moment dat u de veertiende steen koppelt, gaat de score weer naar nul. Dit zal u wellicht verrassen maar tenzij u opgeeft dat dit de winnende hand is, dan wordt dit ingedeeld als lange hand die altijd nul punten heeft. dit is ingesteld in de Klassieke Chinese spelregelset, dit kan anders zijn als u een andere spelregelset gebruikt of de regels wijzigt.

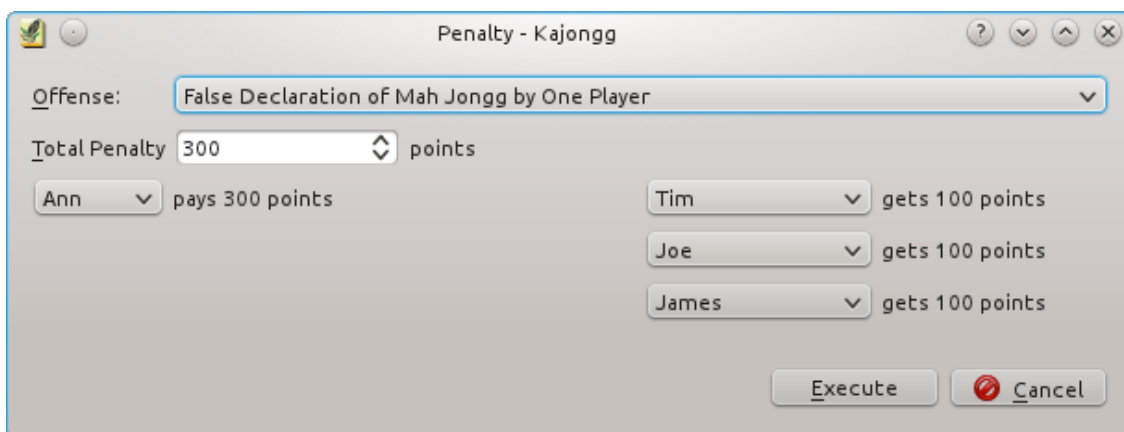
U kunt de stenen en combinaties aan een speler koppelen door middel van de muis, het toetsenbord of beide. Met de muis versleept u eenvoudig de stenen naar het gedeelte van de speler. Tijdens het loslaten, krijgt u de vraag wat u wilt verplaatsen: Single, Pair, Pung, Kong, geclaimde Kong of Chow. De bovenste rij is voor de open (zichtbare) stenen, de onderste rij is voor de dichte (verborgen) stenen. Bonus stenen gaan naar de rechterkant. U kunt ook de stenen en combinaties (melds) verplaatsen tussen de rijen, tussen de spelers en terug naar het centrale gedeelte.

Als u de voorkeur geeft aan het toetsenbord, dan kunt u **Tab** gebruiken om heen en weer te springen tussen het centrale gedeelte en de gedeeltes van de spelers. De toetsen **eswn**ESWN verplaatsen een steen tussen de spelers Oost, Zuid, West en Noord. De toetsen **xX** verplaatsen het terug naar het centrale gedeelte. **ESWN** verplaatst naar de verborgen rij, **eswn** verplaatst naar de open (zichtbare) rij. U kunt de cursor met behulp van de pijltjestoetsen tussen de stenen of de combinaties verplaatsen, de huidige geselecteerde steen of combinatie is met een blauwe rand gemarkeerd. Omdat op het toetsenbord de pijltjestoetsen ver van de toetsen geplaatst zijn, kunt u ook de letters **hjkl** of **HJKL** gebruiken om de cursor te verplaatsen. **hH** verplaatsen naar links, **jj** verplaatsen omlaag, **kK** verplaatsen omhoog, **ll** verplaatsen naar rechts. Op dezelfde manier doet de unix editor **vi** het. De KDE browser Konqueror en zelfs dit help programma gebruiken dezelfde toetsen. Deze toetsen kunnen verschillend zijn als u een andere taal dan Engels gebruikt en zijn op dit moment niet instelbaar.

De opties **Laatste steen;** and **Laatste melding;** zijn nodig bij sommige regels zoals **Laatste steen maakt paar.** Ze zijn alleen geldig voor de winnende hand.

In het rechter gedeelte kunt u handmatig regels toepassen. Welke regels in deze lijst verschijnen is afhankelijk van de huidige spelregelset en van de stenen. In het voorbeeld van de schermaf-druk hierboven, kan de speler die verloren heeft de keuze 'Gevaarlijk spel' maken - opnieuw afhankelijk van de spelregelset en zijn stenen. Het doel van de ontwikkelaars is om de lijst met handmatig selecteerbare regels zo kort mogelijk te houden. Kajongg zou altijd in staat moeten zijn om automatisch te beslissen welke regel van toepassing is, maar soms heeft Kajongg niet genoeg informatie of kennis om een beslissing te kunnen nemen.

### 3.1.2 Strafpunten



## Het handboek van Kajongg

In het [venster voor het invoeren van resultaten van scorende handen](#), opent de knop **Strafpunten** een venster waar u strafpunten kunt invoeren. Dit kunt op elk moment doen onafhankelijk van het normale scorings-mechanisme.

De keuzelijst **Overtreding**: laat alle overtredingen zien die van toepassing kunnen zijn op de handen. Maak daar een keuze uit.

Nu kunt u het **Totaal aantal strafpunten** aanpassen. Dit is de totale som die van de betalers aan de begunstigen gaat. indien nodig zal het tussen hen verdeeld worden.

Het aantal betalers en begunstigen is afhankelijk van de soort overtreding. Het juiste aantal betalers wordt getoond. Als u een speler selecteert, dan zal Kajongg erop letten dat bij het aanpassen van de andere spelers deze speler maar eenmaal voorkomt.

## Hoofdstuk 4

# Speelt

Op elk moment kunt u de demonstratiemodus in en uitschakelen. In de demonstratiemodus zal de computer voor u spelen. Als op dit moment geen spel wordt gespeeld dan zal een nieuw spel met het laatst gebruikte spelregelset worden opgestart.

### 4.1 Tegen de computer spelen

Als eerste stap krijgt u een login dialoog. Voer hier de naam van de spelservers waarmee u wilt verbinden en uw gebruikersnaam. Als u het speciale item **Lokaal spel** kiest, dan hoeft u alleen nog maar uw naam op te geven (of de voorgestelde naam te accepteren) en de gewenste spelregelset. Dit zal onmiddellijk een lokaal spel starten waar u tegen 3 robotspelers gaat spelen. Maar als er onderbroken spellen zijn, dan krijgt u ze in een lijst te zien. U kunt dan het spel selecteren waarmee u verder wilt gaan of een nieuw spel starten.

### 4.2 Met vrienden spelen

Als u tegen echte mensen wilt spelen, dan heeft u een spelservers nodig waarmee alle spelers, inclusief uzelf verbonden moet zijn. Doe dat door een host te selecteren of door handmatig een nieuwe host-naam en uw wachtwoord voor deze host in te voeren. Het programma zal het laatst gebruikte wachtwoord voorstellen.

De makkelijkste manier is de spelservers op [kajongg.org](http://kajongg.org) te gebruiken. Kajongg zal deze in de lijst van mogelijke spelservers tonen. Merk op dat op deze alleen een spelservers aanbied maar geen webpagina of andere services.

Als u op de spelservers nog geen account met de door u opgegeven naam heeft, dan u worden gevraagd om een account te openen. Als u ja antwoord, dan krijgt u een nieuw dialoog waarin u twee keer het gewenste wachtwoord kunt invullen. Uw account zal automatisch worden aangeemaakt.

Nadat u succesvol bent ingelogd op de spelservers, krijgt u van deze spelservers een lijst met tafels die stoelen beschikbaar hebben. schuif bij een tafel aan of reserveer een nieuwe tafel. Als u een nieuwe tafel heeft gereserveerd, wacht dan totdat andere spelers zijn aangeschoven. U kunt op elk moment het spel starten op de tafel die u heeft gereserveerd, de stoelen die niet bezet zijn worden dan opgevuld door robotspelers.

In de lijst met tafels is ook de op de tafel gebruikte spelregelset te zien. De spelregelset en zijn naam worden door de speler die de tafel heeft gereserveerd naar de spelservers gestuurd. Als u een identieke spelregelset heeft, dan toont de tafel uw naam voor de spelregelset - dit kan handig

zijn als diegene die de tafel heeft gereserveerd een andere taal spreekt en daarom de spelregelset anders heeft genoemd. Als de naam van uw lokale spelregelset wordt getoond dan verschijnt het in zwart. Maar als u geen identieke spelregelset heeft dan verschijnt het in rood, en kunt u de knop **Vergelijken** gebruiken om het te vergelijken met uw eigen spelregelsets.

Als u niet `kajongg.org` of enig ander bestaande spelservers wilt gebruiken, dan kunt u uw eigen Kajongg spelservers op twee verschillende manieren opstarten:

- verbindt met de server `localhost`. Dit is uw eigen computer. Als u dat doet en er is nog geen spelservers opgestart, dan zal het automatisch worden opgestart. En als u stopt met spelen, dan stopt ook de server. Dit verschilt van het selecteren van **Lokaal spel**, deze laatste staat geen verbindingen toe vanaf andere computers.
- Handmatig een server starten op elke computer die u wilt. Alles wat u hoeft te doen is op de commandoregel het programma **kajonggservers** starten. Door het invoeren van **kajonggservers --help** krijgt u alle beschikbare opties te zien zoals het wijzigen van de standaard poort. Deze server blijft werken totdat u het stopt (kill).

In beide gevallen moet u aan de andere spelers vertellen hoe ze uw spelservers kunnen bereiken. Ze hebben de URL of eenvoudig een IP adres en de poort waarop uw server luistert nodig. Dit kan zoiets zijn als `mypc.dyndns.org:8301` waar 8301 de poort is. Natuurlijk moet u uw firewall zodanig instellen dat de andere spelers deze poort kunnen bereiken. De communicatie zal versleuteld zijn.

Voor het poortnummer kijk in **Help** → **Over Kajongg**. De protocolversie is het poortnummer. Voor Kajongg 17.04 is dat 8301. Als de speler geen poort voor de gewenste server invult, dan berekent de client de poort op dezelfde manier. Als op een computer meerdere spelservers werken met verschillende protocolversies, dan zou u normaal gesproken automatisch de juiste spelservers moeten bereiken. De spelservers en de client zorgen er op deze manier voor dat hun versies overeenstemmen en compatibel met elkaar zijn en waarschuwen u als dat niet het geval is.

Als u denkt dat u een mogelijke bug bent tegengekomen, dan wilt u de optie **kajongg --debug=traffic** gebruiken. Dit laat u op de console zien waar de spelservers is gestart, welke berichten tussen de spelservers en de cliënten heen en weer vliegen. Voor meer opties, zie **kajongg --help**

#### 4.2.1 Notities

- Als u zeker wilt zijn dat niemand kan vals spelen dan mag niemand toegang tot de computer met de spelservers hebben. Natuurlijk kunt u nooit voorkomen dat twee spelers elkaar helpen omdat u nooit echt kan weten wat ze echt doen. Twee spelers kunnen zelfs dezelfde persoon zijn.

### 4.3 Spelregels

Wereldwijd bestaan er vele varianten van het spel. Op dit moment ondersteunt Kajongg twee varianten van de klassieke Chinese spelregels zoals deze gespeeld worden in Duitsland en in Engeland.

Deze beschrijving gaat niet diep in op de details en is daarom van toepassing op beide varianten. De meeste basisregels zijn in de meeste spelvarianten gelijk.

Omdat het programma Kajongg weet hoe het moet spelen, zijn in deze beschrijving alleen die zaken opgenomen die niet van zichzelf spreken.

Als u meer in detail wilt leren hoe Mah Jong te spelen, dan raden wij u deze [bibliografie](#) aan.

### 4.3.1 Het doel van het spel

Elke speler probeert zoveel mogelijk stenen te verzamelen zodat hij de winnende hand heeft. Als hij dat bereikt, dan roept hij 'Mah Jong'. In een winnende hand, zijn de stenen normaal gesproken verdeelt in vijf combinaties: Vier combinaties met drie of vier stenen elk en een vijfde combinatie van twee gelijke stenen. Een normale combinatie heeft drie of vier gelijk stenen (respectievelijk Pung en Kong genaamd) of drie opeenvolgende stenen zoals Bamboe 3, Bamboe 4, Bamboe 5 (Chow genaamd).

### 4.3.2 Het verloop van het spel

In het begin heeft de speler met de oosten wind (zoals op de muur aangegeven) een steen meer dan de andere spelers. Oosten begint met het terugleggen van een ongewenste steen.

Als een steen is teruggelegd, dan kunnen andere spelers hem claimen door te roepen wat ze met deze steen compleet mee maken (Chow, Pung, Kong, Mah Jong). Alleen de volgende speler kan een Chow claimen- de andere claims kunnen door alle spelers gemaakt worden. Een combinatie die compleet wordt door een claim komt blootgesteld - wordt zichtbaar voor alle spelers.

Als niemand de teruggelegde steen claimt, dan krijgt de volgende speler, Zuid (en vervolgens West en Noord) een steen uit de muur en legt een ongewenste steen terug.

Er zijn meerdere regels over hoe een Pung vergroot kan worden naar een Kong (door de vierde steen te claimen of door het uit de muur te krijgen) - deze regels worden hier verder niet uitgelegd. Maar Kajongg kent ze natuurlijk en zorgt ervoor dat ze worden gerespecteerd. Als een Kong is uitgeroepen, dan krijgt de speler automatisch een vervangende steen uit de muur - anders zou het niet mogelijk zijn om de vijf hierboven genoemde combinaties te maken.

### 4.3.3 Jaar, ronde en hand

Als een speler Mah Jong roept of als niemand kan winnen, dan is een spel geëindigd. Behalve als niemand heeft gewonnen, draait nu de wind, hij verplaatst zich naar de volgende speler. Dit herhaalt zich totdat elke speler elke wind heeft gehad, waarmee een ronde eindigt. Een compleet spel, ook een jaar genoemd, bestaat uit vier van zulke rondes: Oostenwind-ronde, Zuidenwind-ronde, Westenwind-ronde, Noordenwind-ronde. De wind van een ronde wordt ook wel de heersende wind genoemd, Deze wind kan voor hogere punten zorgen.

Een compleet spel (een jaar) bestaat uit tenminste 16 handen. Omdat de winden niet draaien als niemand heeft gewonnen of als Oosten Mah Jong roept, is een hoger aantal handen meestal nodig voor een compleet spel.

### 4.3.4 Bonusstenen

In een spel kunnen acht bonusstenen aanwezig zijn (tenzij een regel dat uitsluit). Ze zijn aan de rechterzijde van het speelgebied zichtbaar omdat ze nooit worden gebruikt om combinaties te maken. Maar ze generen wel bonuspunten.

Als een speler een bonussteen ontvangt, zal deze automatisch ook een vervangende steen van de muur ontvangen. En er klinkt een bel.

### 4.3.5 Scoren

Aan het eind van een hand wordt de score voor elke speler berekend. Eerst worden de basispunten geteld zoals 2 punten voor een eenvoudige open pung of 20 punten voor het winnen. Vervolgens wordt een andere set regels toegepast - deze regels kunnen de punten verdubbelen zoals een verdubbeling voor een melding van draken. Wanneer de score voor elke hand bekend



is, worden de verschillen tussen de spelers afgerekend - terwijl de winnaar zijn volledige score van alle andere spelers krijgt betaald. Oost krijgt en betaalt altijd twee keer zijn score.

Natuurlijk kent Kajongg alle van toepassing zijnde regels maar een goede speler weet van elke combinatie de score zodat hij weet hoe hij een zo hoog mogelijke score kan krijgen. Een aanbeveling is om terwijl u nog aan het leren bent om het venster **Scores uitleggen** te openen.

De exacte score-regels verschillen vaak - in Kajongg bent u vrij om ze te wijzigen in de [bewerker voor spelregelsets](#).

In de bewerker voor spelregelsets kunt u alle regels en hun betekenis zien. Als de muis boven de meer exotische regels zweeft dan verschijnt er een helpetekst.

## 4.4 Hoe met Kajongg te spelen

U krijgt de vraag wat u wilt doen voorgelegd. Dit is een kleine dialoog die rechts of onderaan verschijnt afhankelijk van het formaat van het venster. Als u het een liggend formaat geeft, dan verschijnt het rechts. Soms heeft het dialoog een maximale tijd - als deze is afgelopen, dan is het eerst mogelijke antwoord automatisch voor u geselecteerd. Deze maximale tijd is instelbaar in de bewerker voor spelregelsets, in **Instellen, Maximale tijd voor roepen**. Alle spelers zouden dezelfde maximale tijd moeten hebben, daarom is dit een onderdeel van de spelregelset.

Als u een steen in uw hand wilt selecteren, dan kunt u door de stenen heen gaan met de pijltjes-toetsen **Right** en **Left** of met de letters **h** en **l** op uw toetsenbord. Maar u kunt dat natuurlijk ook met de muis doen.

U kunt op dezelfde manier als u andere acties uitvoert met het toetsenbord een steen terugleggen. Als alternatief kunt u met de muis een steen uit uw hand verplaatsen naar de teruglegplek (tussen de muren). Het plaatsen van de stenen op de teruglegplek zal nog steeds door de computer gebeuren - omdat de plaatsing voor alle spelers hetzelfde moet zijn.

Vaak geven dialoogvensters keuzes die niet echt toepasbaar zijn, zoals het roepen van Pung terwijl u niet de vereiste stenen heeft. Dit is de bedoeling - net zoals in een echt spel. Maar u kunt onmogelijke keuzes weg configureren: Schakel **Alleen nog mogelijke acties tonen** in de pagina **Spelen** van het instellendialoog uit.

Teruggelegde stenen worden willekeurig tussen de muren geplaatst. Sommige spelvarianten definiëren waar de stenen geplaatst moeten worden, dit is echter nog niet instelbaar. Op het moment dat het instelbaar is, dan wordt het onderdeel van de spelregelset.

## Hoofdstuk 5

# Overzicht van het interface

### 5.1 Menu-items

**Spel → Score van handmatig spel (Ctrl+C)**

Hou de score bij van een handmatig gespeeld spel.

U kan een oud spel laden of een nieuw spel starten. Standaard zijn in de keuzelijst alleen lopende (bijv. niet beëindigde) spelen zichtbaar. Optioneel kunt u alle spelen inclusief de nog niet beëindigde spelen bekijken. Hier kunt u ook spelen verwijderen.

**Spel → Spelen (Ctrl+N)**

Spelen met anderen (mensen en computers).

**Spel → Spel afbreken (Ctrl+W)**

Breekt het huidige spel af. als het een handmatig spel is waarvan het programma alleen de score bijhoudt, dan kunt u daar later mee verder gaan. Als u via Kajongg het spel speelde dan kunt u niet later met het spel verder gaan.

**Spel → Kajongg verlaten (Ctrl+Q)**

Beëindigt Kajongg.

**Beeld → Chat (Ctrl+H)**

Chat

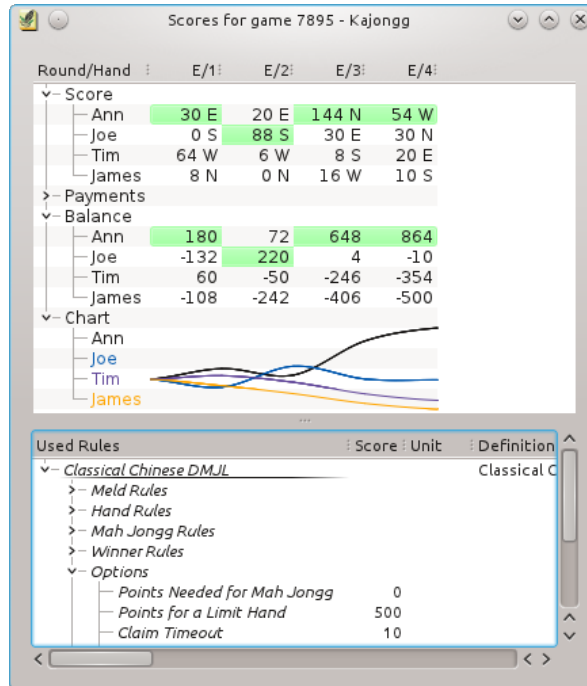


## Het handboek van Kajongg

Laat u chatten met de andere spelers.

### Beeld → Scoretabel (Ctrl+T)

Scoretabel



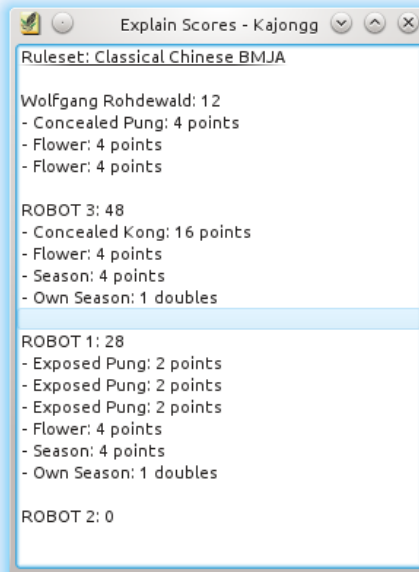
De scoretabel tonen. Ronde/hand zijn de huidige ronde (Oost, Zuid, West, Noord) gevolgd door de uitslag van in de ronde gespeelde hands. De winnaar heeft een groene achtergrond voor zijn getallen. Betalingen toont hoeveel de speler heeft betaald of ontvangen van de andere spelers met zijn hand. Het saldo toont het huidige saldo van alle spelers. De grafiek toont de ontwikkeling van de balans-waarden. De aanwijzingen geven u meer details: Ze laten de regels zien die zijn toegepast op deze hand. Beweeg gewoon de muis over de waarde waarin u bent geïnteresseerd.

Het onderste gedeelte toont het op dit moment gebruikte spelregelset. Tussen de scoretabel en de gebruikte spelregelset vindt u een splitter waarmee u de relatieve afmetingen van beide gedeeltes kunt instellen.

### Beeld → Scores verklaren (Ctrl+E)

Scores uitleggen

## Het handboek van Kajongg



Legt uit hoe de score van de huidige hand is berekend.

### **Beeld → Volledig scherm (Ctrl+Shift+F)**

Schakelt tussen volledig scherm en normale modus.

### **Instellingen → Spelers**

Spelers toevoegen, wijzigen en verwijderen.

Standaard worden de wachtwoorden in deze tabel gebruikt bij het inloggen in een spelservers. Het wachtwoord wijzigen dat u in het begin voor een spelservers heeft gekozen is nog niet zinvol omdat er nog geen methode is waarmee u uw wachtwoord in de spelservers kunt wijzigen. U moet de beheerder van de spelservers vragen om dit rechtstreeks in de database te doen.

### **Instellingen → Spelregelsets**

Spelregelsets aanpassen

Gebruik de bewerker voor spelregelsets om spelregelsets aan te passen. Voor details zie [hier](#).

### **Instellingen → Zichthoek wijzigen (Ctrl+G)**

Wijzigt de blikrichting van de stenen tegen de klok in.

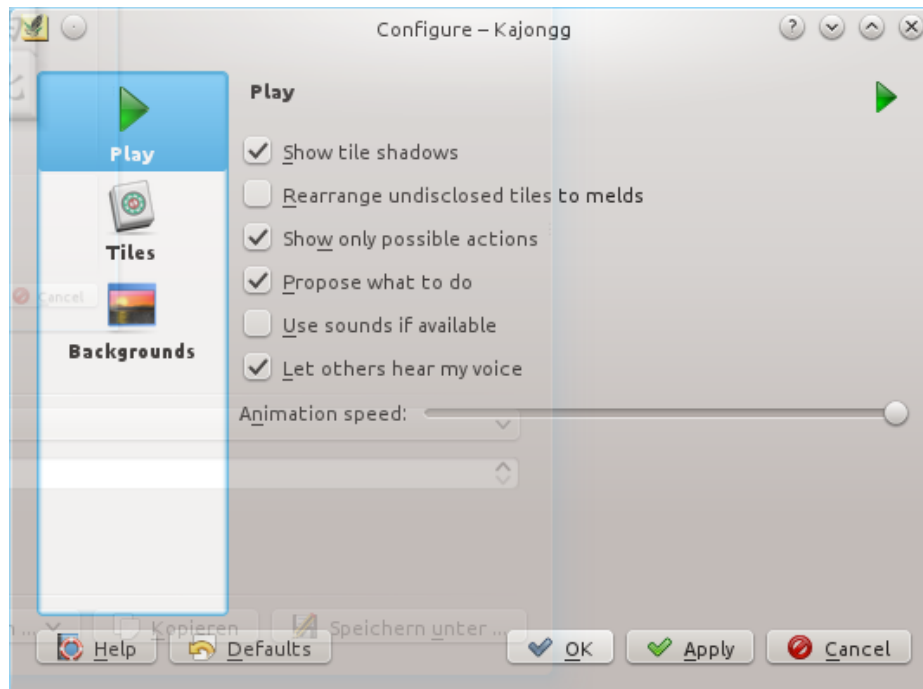
### **Instellingen → Modus Demo (Ctrl+D)**

Schakelt de Demo Modus IN en UIT. Lees de details [hier](#).

Kajongg heeft de standaard KDE-menuitems **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu-instellingen](#) en [Help Menu](#) van de KDE Fundamentals.

## Hoofdstuk 6

# Spelconfiguratie



**Instellen** → **Kajongg configureren...** opent het dialoogvenster **Configureren - Kajongg**.

Als u hier op de knop **Annuleren** drukt, dan worden al uw configuratie wijzigingen ongedaan gemaakt, inclusief alles wat u met bewerkte voor spelregelsets heeft gewijzigd.

U kunt ook de verschillende tabs met het toetsenbord selecteren: **Ctrl+1** selecteert de eerste tab **Spelen**, **Ctrl+2** selecteert de tweede tab, enzovoort.

### 6.1 Opties voor spelen

#### Schaduw van stenen tonen

Dit laat de stenen met zijkanten en schaduwen zien. Ook is er een beetje ruimte tussen de rijen stenen, en u ziet dat de muren twee of drie stenen hoog zijn. Als u deze keuze uitschakelt dan heeft u een eenvoudiger scherm waarop de stenen beetje groter zijn. Dit kan handig zijn op kleine schermen.

### **Blinde stenen naar meldingen herschikken**

Dit groepeert combinaties in de hand. Soms zijn de groepen zoals u ze wilt hebben, en geeft u daarom de voorkeur aan helemaal geen groepen, zoals in een spel in de echte wereld.

### **Alleen nog mogelijke acties tonen**

Tijdens het spelen, alleen mogelijke acties laten zien zoals 'Geen roep' of 'Pung'.

### **Een voorstel doen over wat te doen**

In het geval dat u kan kiezen welke actie u uit gaat voeren zoals een steen wel of niet claimen of kiezen welke steen terugleggen, dan kan Kajongg u helpen door een voorstel te geven.

### **Geluid gebruiken indien beschikbaar**

Hierdoor kunt u terugleggen en claims horen. Als andere spelers geluidsbestanden met hun eigen stem hebben dan kunt u ze horen.

### **Laat anderen mijn stem horen**

Als u geluidsbestanden met uw eigen stem heeft dan kunnen andere u stem horen als u teruglegt of claimt.

### **Animatiesnelheid:**

Stelt in hoe snel de stenen rond schuiven. Als u de schuif helemaal naar rechts verplaatst dan hebben de stenen geen animatie: de stenen veranderen eenvoudig van plaats.

## **6.1.1 Geluid**

Het spelen is veel leuker als u spelers stenen hoort claimen en het terugleggen hoort aankondigen. Het maakt spelen ook makkelijker om u zich kan concentreren op uw eigen stenen, u hoeft niet te kijken naar wat anderen terugleggen.

Kajongg komt met stemmen voor verschillende spelers. Het wijst automatisch stemmen toe aan spelers. Voor elke taal zouden er vier stemmen moeten zijn, bij voorkeur twee mannelijke en twee vrouwelijke. Kajongg probeert stemmen in dezelfde taal als waarin Kajongg werkt te gebruiken. Als het geen stemmen in die taal vindt, dan valt Kajongg terug naar andere talen, de terugval talen gebruikend zoals u die voor Kajongg heeft ingesteld (zie **Help** → **Taal van programma wijzigen**). Als er nog geen bestanden met stemmen voor uw taal bestaan, dan bent u uitgenodigd om ze op te nemen en ze bij te dragen aan Kajongg.

- Op deze manier kunt u zelf stemmen aanmaken. Er is een aparte map voor elke stem. Merk op dat deze mappen ergens anders op uw systeem kunnen staan, ze hangen af van hoe KDE is geïnstalleerd. Alleen het gedeelte beginnend met `kajongg` is altijd hetzelfde. Er zijn twee groepen stemmen met verschillende plaatsen in het bestandssysteem:
  - Voorgedefinieerde stemmen voor een taal. Deze kunt u in een map vinden zoals `/usr/share/kajongg/voices/LANG` waar `LANG` de code van uw taal is. De mappen met stemmen direct onder `.../kajongg/voices/` zijn de US-Engelse versies. Voorgedefinieerde stemmen worden willekeurig aan spelers toegewezen. Die stemmen hebben namen zoals `'male1 male2 female1 female2'` maar die namen zijn onbelangrijk, omdat de gebruiker ze toch nooit ziet.
  - Stemmen van gebruikers kunt u voor een specifieke gebruiker instellen. Als Kajongg gebruik maakt van een dergelijke stem, dan kan het automatisch over het internet naar andere spelers worden verstuurd. Deze stemmen zijn te vinden in een map zoals `~/.local/share/apps/kajongg/voices/`. Als dus uw gebruikersnaam `joe` is, dan zal dit `/home/joe/.local/share/apps/kajongg/voices/joe/` zijn. Het kan zijn dat de map `voices/` nog niet bestaat - als dat het geval is dan moet u het aanmaken.
- Nu u weet waar uw nieuwe stem kunt plaatsen, kunt u er een nieuwe map voor aanmaken.

## Het handboek van Kajongg

- In deze submap kunt u uw geluidsbestanden plaatsen. Ze moet gecodeerd zijn met de [Ogg Vorbis](#) audio compressor, het bestand moet de extensie `.ogg` hebben. Een enkel bestand heeft een naam zoals `s3.ogg` - dit is Stone 3. U kunt dergelijke bestanden voor alle stenen, claims en aankondigingen aanmaken. Maar als een geluidsbestand ontbreekt dan gebeurt er niets -u hoort dat geluid niet. terugvallen naar andere stemmen of talen werkt alleen voor gehele stemmen, niet voor een enkel geluidsbestand.
- Nadat u alle geluidsbestanden voor de voorgedefinieerde stemmen heeft aangemaakt, moet u erop letten dat het Kajongg programma schrijfrechten heeft voor de nieuwe map met geluiden. Start Kajongg en test de stemmen. Als alles OK is, kunt u de schrijfrechten weer intrekken (en zou dat zeker moeten doen voor de voorgedefinieerde stemmen). Kajongg zal automatisch een bestand aanmaken genaamd `md5sum` met een controlesom voor alle geluidsbestanden. Iedere keer dat u een geluidsbestand voor een stem wijzigt, toevoegt of verwijdert, zal Kajongg proberen dat bestand te herschrijven.

Let er op dat de lengte van het geluid kort is en dat u duidelijk spreekt - als u eenmaal gewent bent aan dit spel dan kan het erg snel gespeeld worden. Het is makkelijker als u eerst een lijst maakt met alles wat ingesproken moet worden. Spreekt het niet uit alsof het een lijst van items is, probeer elk item zo uit te spreken alsof het enige item is dat u tijdens het spelen uitspreekt. Laat ook ruimte tussen de items. Dit goed uitspreken heeft een beetje oefening nodig.

Dit is een mogelijke manier om de geluidsbestanden te creëren:

- Neem een geluidsbestand op met het programma **qarecord**, sla het op in het WAV-formaat. Spreek alle geluiden in dit enkele geluidsbestand.
- Bewerk dat geluidsbestand met het programma **audacity**. Gebruik in dat programma de muis om een stuk van de geluiden te markeren. Het programma zal dat stuk afspelen. Corrigeer de markering het totdat u het correcte stuk heeft gemarkeerd. Dit gaat misschien makkelijker als u **Weergave** → **Inzoomen**. Gebruik het commando uit het menu **Bestand** → **Selectie Exporteren** en sla het op in het `.ogg`-formaat. Kies in **Opties**, lage kwaliteit - dat is voldoende en zelfs gewenst omdat dit de transfertijd van de geluiden naar de andere spelers reduceert.

De volgende zijn de namen van geluidsbestanden die u zou moeten aanmaken. Zorg dat ze altijd de extensie `.ogg` hebben:

<code>s1 .. s9</code>	Steen 1 tot steen 9
<code>b1 .. b9</code>	Bamboe 1 tot Bamboe 9
<code>c1 .. c9</code>	Karakter 1 tot karakter 9
<code>we ws ww wn</code>	De winden Oost, Zuid, West, Noord
<code>db dr dg</code>	De draken blauw/wit, rood, groen
<code>chow pung kong mahjongg</code>	De belangrijkste claims
<code>originalcall violatesoriginalcall</code>	Wachtend in het begin en in strijd daarmee
<code>dangerousgame</code>	Een speler laat een kanon afgaan (gevaarlijk spel)
<code>nochoice</code>	Een speler verklaart dat hij geen andere keuze heeft dan gevaarlijk spel te spelen

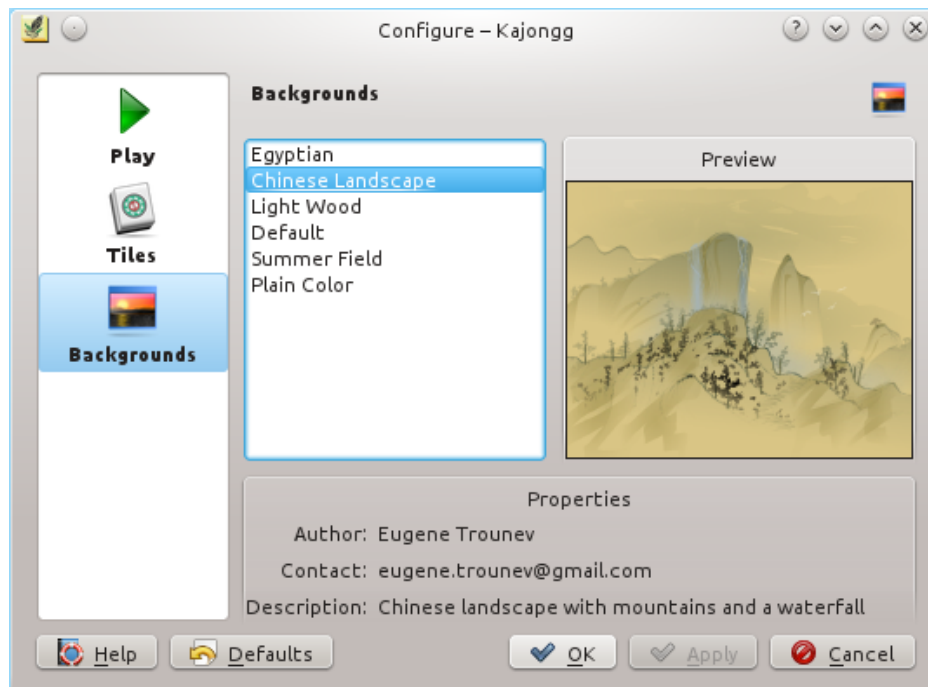
Tabel 6.1: Namen geluidsbestanden

## 6.2 Opties voor stenen



Gebruik de **Stenen** selectie-dialogoog om een uiterlijk voor de stenen te selecteren.

## 6.3 Opties voor de achtergrond

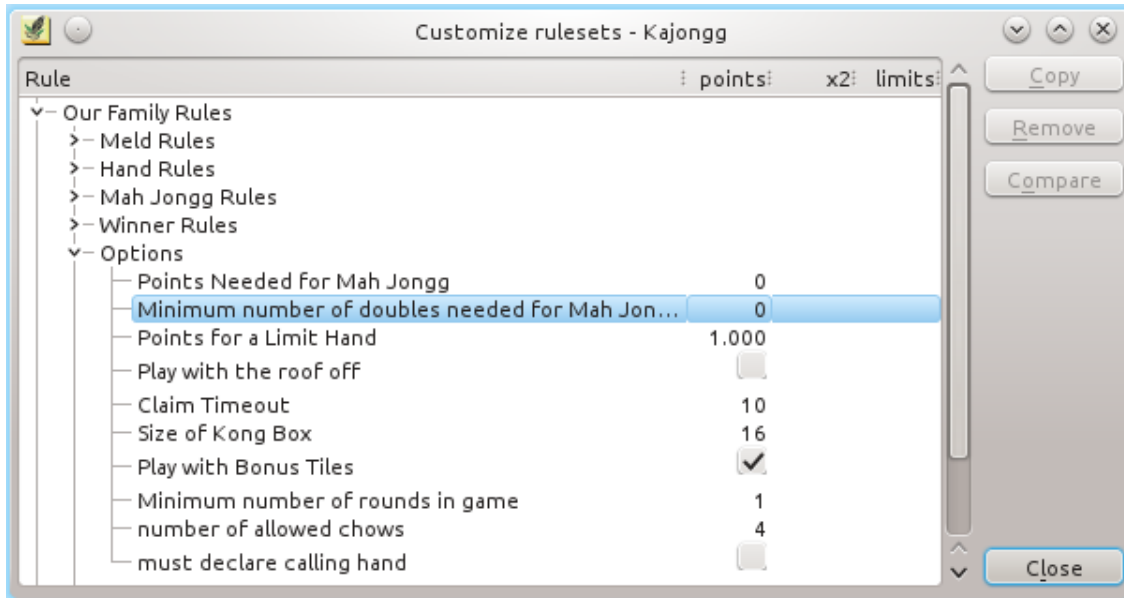


Gebruik de **Achtergrond** selectie-dialogoog om een achtergrond voor de spel te selecteren.



Sommige achtergronden zoals het Chinese Landschap hebben wat tijd nodig om te laden. Als u vindt dat het programma sneller zou moeten starten of dat het verschalen van het hoofdvenster te langzaam is dan kunt u wellicht een andere achtergrond proberen.

## 6.4 Spelregelset bewerken



Gebruik de bewerker voor spelregelsets om spelregelsets aan te passen. Voorgedefinieerde spelregelsets hebben een cursief lettertype, aangepaste spelregelsets hebben een normaal lettertype. Voorgedefinieerde spelregelsets kunnen op geen enkele manier door de gebruiker worden gewijzigd, maar een update van Kajongg kan dat wel. Aangepaste spelregelsets worden nooit door een update aangetast.

Bij het starten van een nieuw spel heeft u de mogelijkheid om een spelregelset voor dat spel te kiezen. Alle spelregelsets die in de bewerker voor spelregelsets zijn aangemaakt kunt u gebruiken. De spelregelset wordt samen met het spel opgeslagen, u kunt dus altijd de spelregelset wijzigen - maar uw wijzigingen zijn alleen van invloed op toekomstige spellen.

### 6.4.1 Regels, Punten, x2, Limits

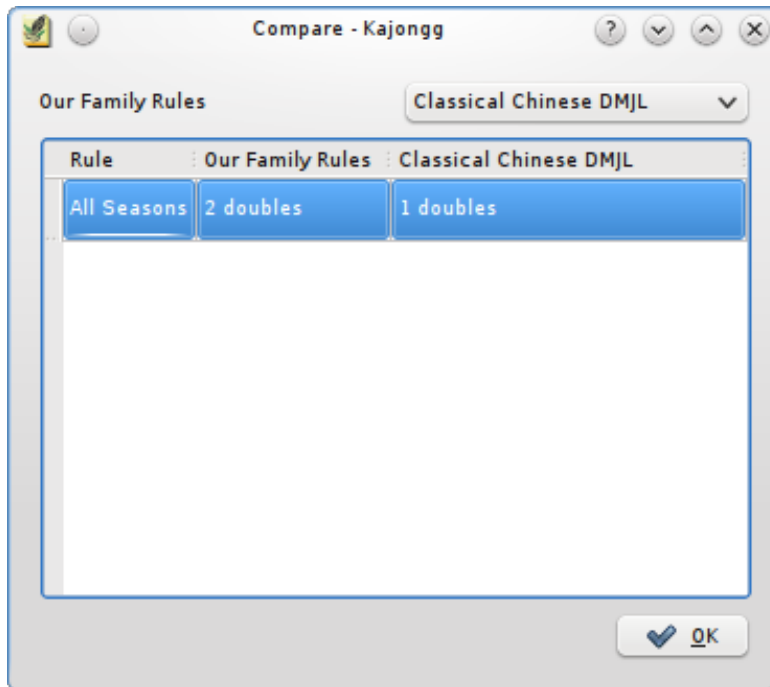
Klik gewoon op datgene wat u wilt wijzigen. Als alle waarden leeggemaakt zijn, dan heeft deze regel geen invloed meer op het spel. U kunt regels niet verwijderen.

### 6.4.2 Kopiëren en verwijderen

U kunt gehele spelregelsets kopiëren en verwijderen

Opnieuw kunt u dit zelfs doen als bestaande spellen deze spelregelset gebruiken omdat elk spel zijn eigen kopie van het spelregelset heeft. U kunt spelregelsets van oude spellen bekijken: [Laad het oude spel en toon zijn score tabel.](#)

### 6.4.3 Vergelijken



U kunt dit commando selecteren als u een hele spelregelset heeft geselecteerd. U kunt de geselecteerde spelregelset vergelijken met elke andere spelregelset.

## 6.5 Standaard sneltoetsen

De standaard sneltoetsen zijn als volgt:

### **F1**

Hierdoor wordt dit handboek geopend.

### **Ctrl+C**

Score van handmatig spel.

### **Ctrl+N**

Speel een spel tegen vrienden of computerspelers.

### **Ctrl+W**

Het huidige spel afbreken.

### **Ctrl+Q**

Beëindig het programma

### **Ctrl+T**

Toon de scoretabel.

### **Ctrl+H**

Een chatvenster tonen.

### **Ctrl+G**

De zichthoek (kijkhoek) wijzigen.

## Het handboek van Kajongg

### **Ctrl+D**

Schakel demo modus IN of UIT.

### **Shift+F1**

Wat is dit? hulp

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

Modus Volledig scherm.

## **Bijlage A**

# **Bekende problemen**

- In de speelmode zijn strafpunten nog niet mogelijk.
- De computerspelers zijn nogal dom.

## **Bijlage B**

# **Mogelijke toekomstige toevoegingen**

- Het toevoegen van meer spelregelsets. Dit kan optioneel worden gedaan door mensen die deze spelregelsets regelmatig gebruiken.

## Bijlage C

### Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*

Ja. Om het uiterlijk van Kajongg te wijzigen gebruikt u de menubalk om het [configuratie-programma](#) te openen.

2. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om stenen aan spelers toe te wijzen?*

Ja. Lees [Kajongg de score uit laten rekenen](#)

## Bijlage D

# Dankbetuigingen en licentie

Kajongg voor KDE

Programma Copyright (c) 2009-2017 Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Documentatie Copyright (c) 2009-2017 Wolfgang Rohdewald [wolfgang@rohdewald.de](mailto:wolfgang@rohdewald.de)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff [stroet43@zonnet.nl](mailto:stroet43@zonnet.nl).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).

## Bijlage E

# Bibliografie

- Das Chinesische Mah-Jongg-Spiel by Uwe Martens 2005, Books on Demand GmbH, Norderstedt. Dit boek is een uitstekende Duitse referentie die alles bevat wat u wilt weten over de spelregels die in Duitsland worden gebruikt en vele andere aspecten van het spel.
- The Complete Book of Mah-Jongg door A. D. Millington, 1977 (met verschillende paperback edities tot 2003), Weidenfeld & Nicolson, London. Dit is de beste referentie voor Klassiek Chinees Mah Jong zoals het gespeeld wordt in de Westerse wereld. Het kan u waardevolle aanwijzingen geven over spelstrategieën.
- Mah-Jong door Gwyn Headley en Yvonne Seeley, 3rd edition, 2008, A & C Black Publishers Ltd., London. Dit boek is makkelijk als referentie te gebruiken, zich concentrerend op de regels in gebruik in Engeland, opgesteld door de BMJA (De British Mah Jong Associatie).
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mahjong>
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Mah-Jongg>



## Bijlage F

# Installatie

Voor Linux: uw distributie zou een pakket voor u moeten hebben.

Voor Windows: kijk op <https://www.linux-apps.com/p/1109453/> voor een installatieprogramma voor Windows.

Als u de broncode wilt downloaden en handmatig installeren:

- `git clone https://invent.kde.org/games/kajongg.git`
- Voor Linux: `cd kajongg ; mkdir build ; cd build; cmake .. && make && make install`
- Voor Windows: Lees `README.windows`

Kajongg is afhankelijk van deze pakketten: (debian pakketnamen in haakjes)

- Python 3.5 of hoger (python3)
- Qt5.7 of hoger (python3-pyqt5 en python3-pyqt5.qtsvg)
- de python bindings voor Qt5 (python3-pyqt5)
- de bibliotheek python twisted 16.6.0 of hoger (python3-twisted)
- sqlite3 (libsqlite3-0)