

# Het handboek van KMahjongg

John Hayes  
Eugene Trounev  
Vertaler/Nalezer: Jaap Woldringh



## Het handboek van KMahjongg

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Hoe te spelen</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Spelregels, strategieën en aanwijzingen</b>	<b>8</b>
3.1	Het speelveld . . . . .	8
3.2	Spelregels . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Overzicht van de interface</b>	<b>11</b>
4.1	Menu-onderdelen . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Veel voorkomende vragen</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>Instellingen voor het spel</b>	<b>16</b>
6.1	Algemene opties . . . . .	16
6.2	Opties voor de bordopstelling . . . . .	17
6.3	Opties voor stenen . . . . .	17
6.4	Opties voor de achtergrond . . . . .	18
6.5	Standaard sneltoetsen . . . . .	19
<b>7</b>	<b>Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>20</b>

# Lijst van tabellen

6.1 Sneltoetsen . . . . .	19
---------------------------	----

## **Samenvatting**

Deze documentatie beschrijft het spel KMahjongg versie 0.9

## Hoofdstuk 1

# Inleiding

SPELTYPE:  
Bord, Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:  
Eén

KMahjongg is een bordspel naar het voorbeeld van het bekende oosterse spel Mahjongg (van het Chinese *mǎjiāng*). Maar anders dan het origineel is KMahjongg een spel voor één speler, waarin bij elkaar passende stenen moeten worden gezocht, een variatie die gewoonlijk bekend staat als Mahjong Solitaire.

In KMahjongg worden de stenen geschud en boven op en naast elkaar gestapeld, in een bepaald indeling. De speler moet daarna alle stenen van het bord verwijderen door bij elkaar behorende paren te zoeken.

## Hoofdstuk 2

# Hoe te spelen

**DOEL:**

Het verwijderen van alle stenen van het bord door zo snel mogelijk bij elkaar passende stenen te zoeken.

KMahjongg plaatst automatisch een standaard indeling op het bord wanneer u het spel start, waarna u direct met spelen kunt beginnen.

**LET OP:**

De tijd begint direct te lopen nadat met het spel wordt begonnen.

U moet de stenen op het speelbord zorgvuldig bekijken en zoeken naar twee stenen die precies bij elkaar horen. Vind u die, dan kunt u ze met de muis selecteren.

**LET OP:**

Denk erom dat u alleen stenen kunt selecteren die 'Vrij' liggen. Stenen liggen 'Niet vrij' als ze onder een of meer andere stenen liggen, of wanneer zowel rechts als links van de steen een andere steen er tegenaan ligt. Indien dit niet het geval is, wordt de steen als 'vrij liggend' beschouwd, en kan die worden verwijderd.

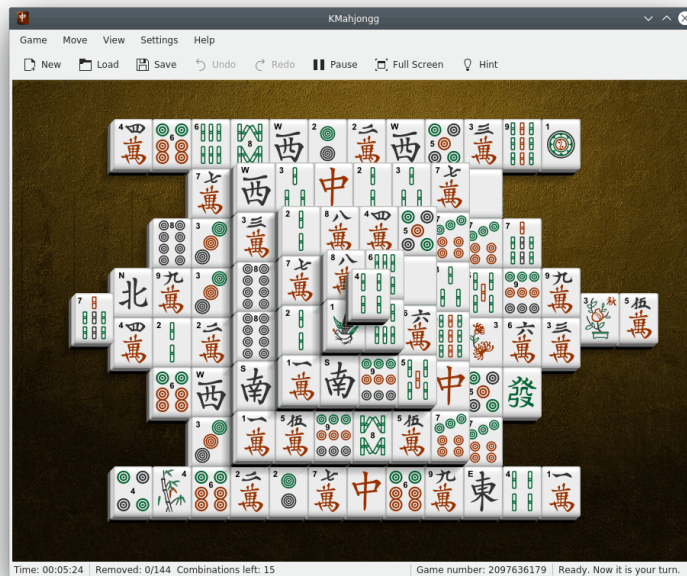
Zodra u de juiste twee stenen selecteert, verdwijnen die van het bord, waardoor de eronder liggende stenen zichtbaar worden, en de ernaast liggende stenen vrij komen te liggen.

Zoek zo veel mogelijk bij elkaar passende stenen, die daarop van het bord worden verwijderd.

## Hoofdstuk 3

# Spelregels, strategieën en aanwijzingen

### 3.1 Het speelveld



Een korte uitleg van de onderdelen van het speelveld.

#### Speelveld

Het speelveld bevindt zich midden op het scherm, en beslaat het grootste deel van het venster. Op de achtergrond liggen de de stenen waarmee wordt gespeeld.

#### Statusbalk

De statusbalk bevindt zich onder in het scherm, en bevat vier panelen. In het eerste paneel wordt het verwijderde/totaal aantal stenen bijgehouden, en het aantal bij elkaar passende paren van stenen die vrij liggen. Het tweede paneel meldt het spelnummer van het spel



## Het handboek van KMahjongg

dat nu wordt gespeeld. In het derde paneel kunt u zien wanneer het spel klaar is voor de volgende zet, en in het laatste paneel ziet u de klok lopen, waarmee wordt bijgehouden hoeveel tijd er is verlopen sinds het begin van het spel, totdat het spel is afgelopen.

### 3.2 Spelregels

Standaard bevat een stenenset van Mahjongg:

Groepsnaam	Naam van de steen	Aantal in een set
Ogen		
	1 Oog	4
	2 Ogen	4
	3 Ogen	4
	4 Ogen	4
	5 Ogen	4
	6 Ogen	4
	7 Ogen	4
	8 Ogen	4
	9 Ogen	4
Bamboes		
	1 Bamboe	4
	2 Bamboes	4
	3 Bamboes	4
	4 Bamboes	4
	5 Bamboes	4
	6 Bamboes	4
	7 Bamboes	4
	8 Bamboes	4
	9 Bamboes	4
Karakters		
	Karakter 1	4
	Karakter 2	4
	Karakter 3	4
	Karakter 4	4
	Karakter 5	4
	Karakter 6	4
	Karakter 7	4
	Karakter 8	4
	Karakter 9	4
Winden		
	Oostenwind	4
	Zuidenwind	4
	Westenwind	4
	Noordenwind	4
Draken		
	Rode draak	4
	Groene draak	4
	Witte draak	4
Bloemen		
	Pruimenbloesem (1)	1
	Lelie (2)	1
	Chrysant (3)	1

## Het handboek van KMahjongg

	Bamboe (4)	1
Jaargetijden		
	Lente (1)	1
	Zomer (2)	1
	Herfst (3)	1
	Winter (4)	1

- Het aantal stenen op een KMahjongg-bord kan anders zijn dan het aantal stenen in de standaard set stenen van Mahjong. Dat betekent dat het aantal keren aanwezig zijn van stenen van hetzelfde type ook kan verschillen van het aantal aangegeven in de bovenstaande tabel.
- Alleen de 'vrijliggende' stenen kunnen worden geselecteerd.
- Een steen ligt 'vrij' indien tenminste een van de staande zijken vrij is, dus dat daar geen andere steen tegenaan ligt.
- Alleen bij elkaar passende, vrij liggende stenen kunnen van het bord worden verwijderd.
- Bij elkaar passende stenen zijn aan elkaar gelijk.

### LET OP:

Er zijn uitzonderingen op deze regel. In het traditionele Mahjongg is er bij elke steen een passende andere steen, behalve bij de stenen voor 'Bloemen' en 'Jaargetijden'.

- De 'Bloemen' stenen hebben geen dubbel in de set en kunnen direct overeenkomen met elkaar.
- De 'Jaargetijde' stenen hebben geen dubbel in de set en kunnen direct overeenkomen met elkaar.
- Een KMahjongg-spel komt niet altijd uit. Soms liggen de stenen zodanig, dat het vinden van alle passende paren onmogelijk kan zijn. Dit probleem kan worden omzeild. Lees hiervoor [dit onderdeel](#) van de instellingendialoog.
- Om in de lijst van de topscores te kunnen komen, moet de speler een spel zo snel mogelijk uitspelen.

### LET OP:

Indien een speler gebruik maakt van een 'Hint' wordt de uitslag niet in de lijst van topscores opgenomen.

## Hoofdstuk 4

# Overzicht van de interface

### 4.1 Menu-onderdelen

**Spel → Nieuw (Ctrl+N)**

Een nieuw spel beginnen.

**Spel → Laden... (Ctrl+O)**

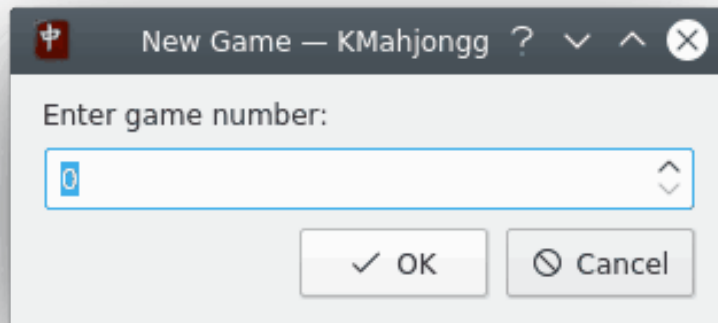
Leest een opgeslagen spel in.

**Spel → Spel herstarten (F5)**

Start het huidige spel opnieuw.

**Spel → Nieuw genummerd spel...**

Start een opgegeven genummerd spel.



## Het handboek van KMahjongg

### Spel → Opslaan (Ctrl+S)

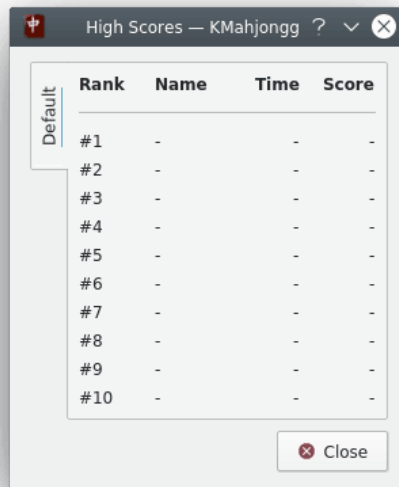
Het huidige spel wordt Opgeslagen.

### Spel → Pauze (P)

Pauzeert of gaat verder met het spel. Wanneer het spel is gepauzeerd zijn de stenen onzichtbaar.

### Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toont de lijst met de tien hoogste scores.

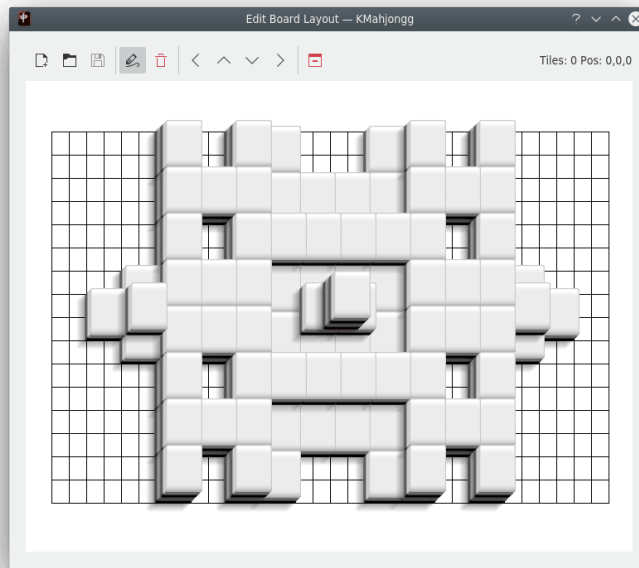


Wanneer u een score behaalt die hoog genoeg is om in de lijst te worden opgenomen, wordt u gevraagd uw naam in te voeren.

### Spel → Bordbewerker

Opent de bewerker voor het bord.

## Het handboek van KMahjongg



Procedure om indeling te bewerken:

1. De werkbalk bewerk van het bord gebruiken om een nieuwe indeling te maken of een bestaande te laden of te bewerken.
2. De indeling in uw lokale persoonlijke gebruikersmap in `$XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts` opslaan
3. Het bestand `naam_van_uw_indeling.desktop` in dezelfde map aanmaken.
4. De volgende regels in dit bestand zetten met uw favoriete tekstbewerker:

```
[KMahjonggLayout]
Name=naam_van_uw_indeling
Description=Beschrijving_van_uw_indeling
VersionFormat=1
Author=Uw_naam
AuthorEmail=uw_e-mailadres
FileName=naam_van_uw_indeling.layout
```

5. KMahjongg opnieuw laden om uw nieuwe indeling te gebruiken.

### **Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)**

Afsluiten van KMahjongg.

### **Zet → Ongedaan maken (Ctrl+Z)**

Uw laatste zet wordt ongedaan gemaakt.

### **Zet → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)**

Een ongedaan gemaakte zet wordt opnieuw gedaan.

### **Zet → Hint (H)**

Geeft een hint door een paar bij elkaar passende en vrijliggende stenen te laten knippen.

### **Zet → Demo (D)**

Start de demonstratie-modus van het spel.

**Zet → Schudden**

Schudt de stenen op het bord.

**Beeld → Blick naar boven verplaatsen (G)**

Verplaatst het oogpunt waaruit naar de stenen wordt gekeken naar boven.

**Beeld → Blick naar beneden verplaatsen (F)**

Verplaatst het oogpunt waaruit naar de stenen wordt gekeken naar beneden.

Bovendien heeft KMahjongg de gebruikelijke KDE-menu's **Instellingen** en **Help**. Voor verdere informatie zie de secties over het [Instellingen-menu](#) en het [Helpmenu](#) in de Basisinformatie van KDE.

## Hoofdstuk 5

# Veel voorkomende vragen

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

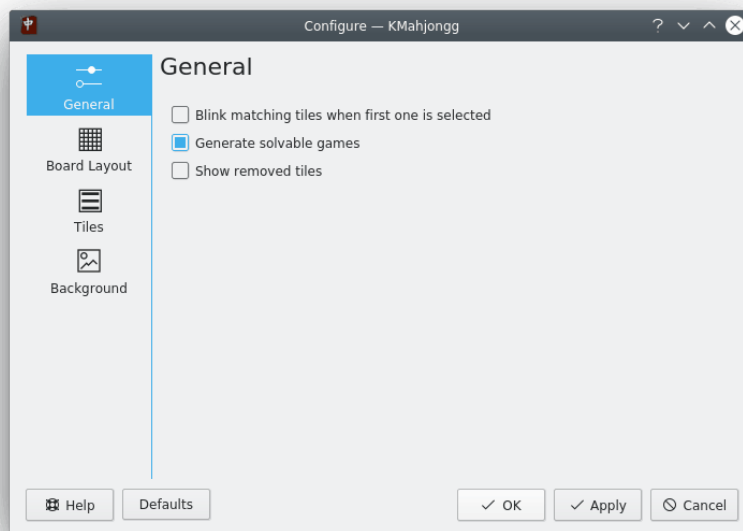
Ja. U kunt het uiterlijk van KMahjongg wijzigen door in de [menubalk](#) het [hulpmiddel voor de instellingen](#) te openen.

2. *Kan ik het spel met het toetsenbord spelen?*

Nee. Het is nog niet mogelijk dit spel met het toetsenbord te spelen.

## Hoofdstuk 6

# Instellingen voor het spel



Met **Instellingen** → **KMahjongg instellen...** wordt de dialoog voor het instellen van KMahjongg geopend.

### 6.1 Algemene opties

#### **Bij elkaar passende stenen laten knippen als de eerste steen is geselecteerd**

Bij deze instelling zal een steen worden gemarkeerd als erop wordt geklikt, en ook elke andere vrijliggende steen die erbij past laten knippen, indien aanwezig.

#### **Oplosbare spellen genereren**

Bij het starten van een nieuw spel worden alleen oplosbare spellen gegenereerd.



### Verwijderde stenen tonen

Indien geactiveerd, biedt deze instelling KMahjongg om de verwijderde stenen op het bord te tonen.

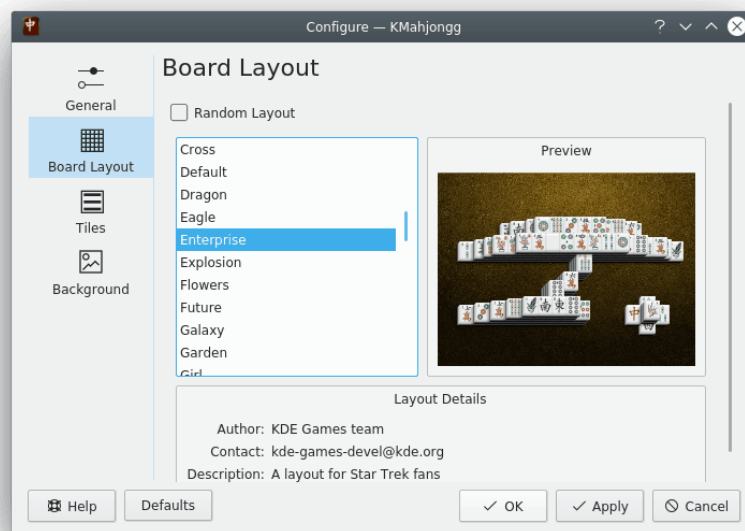
## 6.2 Opties voor de bordopstelling

### Willekeurige indeling

Bij elk spel wordt een willekeurige indeling uit de lijst gekozen.

### Kiezen van de Bordopstelling

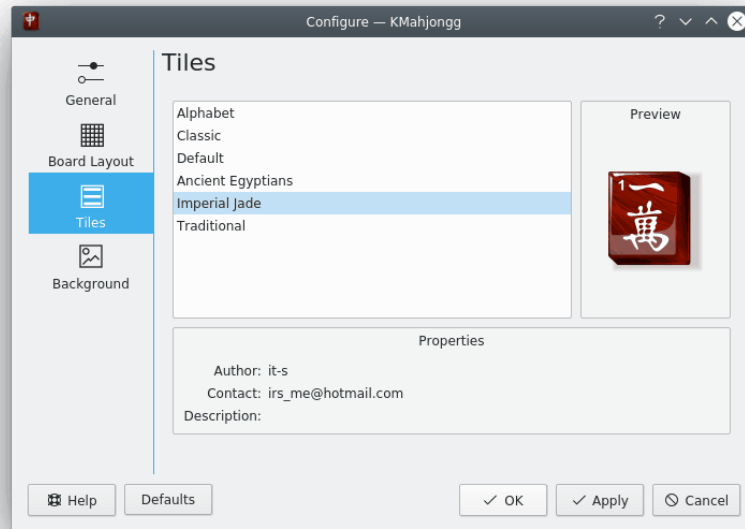
U kunt een **bordopstelling** kiezen die u wilt spelen. Die opstellingen zijn niet allen even gemakkelijk, afhankelijk van het aantal stenen, en hoe die op het bord zijn geplaatst.



## 6.3 Opties voor stenen

### Kiezen van de Stenen

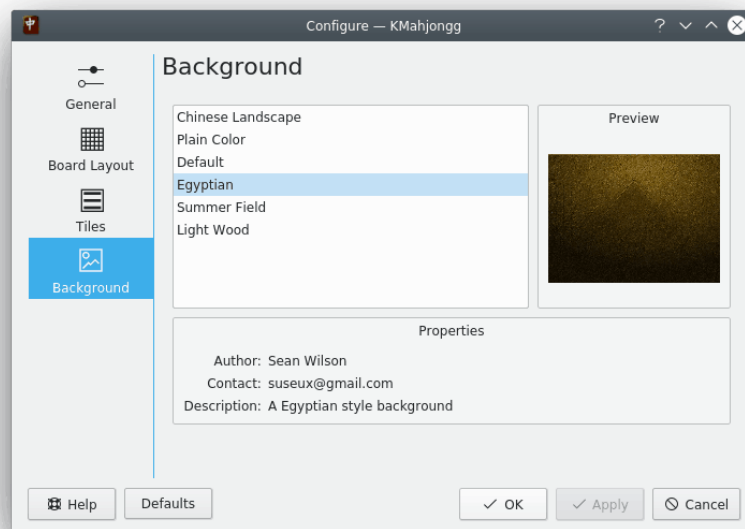
U kunt in **Stenen** de stenenset kiezen waarmee u wilt spelen.



## 6.4 Opties voor de achtergrond

### De Achtergrond kiezen

U kunt in **Achtergrond** een achtergrond kiezen voor uw spel.



## 6.5 Standaard sneltoetsen

Met **Instellingen** → **Sneltoetsen instellen...** kunt u de standaard sneltoetsen wijzigen.

De standaard sneltoetsen zijn als volgt ingesteld:

Toetscombinatie	Actie
<b>Ctrl+N</b>	Een nieuw spel beginnen
<b>Ctrl+O</b>	Een eerder opgeslagen spel weer inlezen.
<b>F5</b>	Het spel opnieuw beginnen
<b>Ctrl+S</b>	Het spel opslaan
<b>P</b>	Een spel onderbreken of voortzetten
<b>Ctrl+H</b>	Topscores tonen
<b>Ctrl+Q</b>	Sluit het spel af
<b>Ctrl+Z</b>	Zet ongedaan maken
<b>Ctrl+Shift+Z</b>	Zet opnieuw doen
<b>H</b>	Geeft u een hint: twee passende stenen knippen
<b>D</b>	Het spel in demonstratie-modus spelen
<b>G</b>	Oogpunt waaruit naar de stenen wordt gekeken rechtsom verplaatsen
<b>F</b>	Oogpunt waaruit naar de stenen wordt gekeken linksom verplaatsen
<b>F1</b>	Dit handboek openen
<b>Shift+F1</b>	Hulp: Wat is dit?

Tabel 6.1: Sneltoetsen

## Hoofdstuk 7

# Dankbetuigingen en licentie

KMahjongg door KDE

Programma Copyright (c) 1997 Mathias Mueller [in5y158@public.uni-hamburg.de](mailto:in5y158@public.uni-hamburg.de)

Programma Copyright (c) 2007 Mauricio Piacentini [piacentini@kde.org](mailto:piacentini@kde.org)

Bijdragen van:

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

Documentatie Copyright (c) 2005 John Hayes [justlinux@bellsouth.net](mailto:justlinux@bellsouth.net)

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 Jaap Woldringh [jjhwoldringh@kde.nl](mailto:jjhwoldringh@kde.nl).

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.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](#).