

Het handboek van K Mines

Nicolas Hadacek

Michael McBride

Anton Brondz

Ontwikkelaar: Nicolas Hadacek

Nalezer: Lauri Watts

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van K Mines

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Hoe te spelen	7
3	Spelregels, strategieën en tips	9
3.1	Regels	9
3.2	Strategieën en tips	9
4	Commando's/Sneltoetsen	10
4.1	Menu-items	10
4.2	Standaard sneltoetsen	10
5	Veel voorkomende vragen	12
6	Spelinstellingen	13
7	Dankbetuigingen en licentie	14

Lijst van tabellen

4.1 Sneltoets	11
-------------------------	----

Samenvatting

KMines is de KDE-versie van het klassieke spel Minesweeper (Mijnenveger).

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Strategie, bord

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Eén

K Mines is het klassieke mijnenveger-spel. Het idee is alle vierkantjes open te maken zonder een mijn op te blazen. Als er een mijn ontploft is het spel afgelopen. Nummers geven aan hoeveel mijnen er aan grenzen.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:
Lokaliseer alle verborgen mijnen in het mijnenveld.



Om K Mines te spelen gebruikt u alle drie de knoppen van uw muis om vierkantjes te openen of om een vlag te planten (met een tweeknops-muis kunt in het algemeen klikken op de middelste muisknop door tegelijk op de linkermuisknop en rechtermuisknop te klikken).

Klikken met de linkermuisknop-muisknop opent een vierkantje. Als er zich een mijn bevindt, dan zal deze ontploffen en is het spel over. Als er geen mijn zit onder het vierkantje, dan wordt het vierkantje gewist en als er geen andere aangrenzende mijnen zijn, dan zal deze leeg zijn inclusief elke naastgelegen vierkantjes zonder mijnen. Als er naastgelegen mijnen zijn, dan zal er een getal verschijnen dat het aantal naastgelegen vierkantjes met mijnen aangeeft. Elk vierkantje (behalve aan de rand en in de hoeken), heeft acht naastgelegen vierkantjes.

OPMERKING

Klikken met de muisknop linkermuisknop op een vierkantje met vlag is veilig en doet verder niets.

De rechtermuisknop markeert een vierkantje als bevattende een mijn (door er een rode vlag op te plaatsen). Twee keer klikken op de knop maakt het onzeker (door er een vraagteken on te zetten). De onzekerheidsaanduiding kan nuttig zijn wanneer u onzeker bent over de posities van de mijnen. De middelstemuisknop wist de vierkantjes er omheen als het juiste aantal vierkantjes een vlag heeft. Dit is erg nuttig omdat het veel sneller is dan alle individuele vierkantjes te openen. Wees er wel zeker van dat alle vlaggen juist zijn geplaatst, zo niet, dan zou u een mijn kunne laten ontploffen.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Regels

- Alle mijnen moeten worden geruimd voordat een speler een spel kan winnen.
- De speler weet niet de exacte locatie van de mijnen voordat het spel is afgelopen.
- Als een mijn ontploft is het spel afgelopen.
- Getallen geven aan hoeveel aanliggende mijnen er zijn.

3.2 Strategieën en tips

- Gebruik de getallen om uit te vinden waar aanliggende mijnen zijn.
- Plaats vlaggen waar u denkt dat er mijnen zijn. Wees erop bedacht dat hoewel het aangegeven aantal mijnen omlaag gaat wanneer u een vlag plaatst, er zou toch geen mijn onder de vlag kunnen liggen.
- Denk na voor het klikken, een verkeerde klik kan een mijn laten ontploffen.
- Wanneer u denkt dat een vierkantje een mijn bevat, werk er omheen om getallen te onthullen die behulpzaam zijn.
- Probeer het bord zo snel mogelijk te wissen, hoe minder tijd u nodig hebt, hoe hoger de score zal zijn.

Hoofdstuk 4

Commando's/Sneltoetsen

De volgende secties geven een korte beschrijving van sommige opties op de menubalk.

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Pauze (P)

Pauzeer de speltijd. Klik opnieuw op het menu-item om het spel te hervatten. Merk op dat het bord verdwijnt wanneer het spel wordt gepauzeerd omdat het oneerlijk zou zijn als u naar goede zetten zou kunnen zoeken zonder de tijdsdruk.

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Dit toont de hoogste score (de kortste tijd) voor elk spelniveau.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindigt K Mines.

Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Hier kunt u de moeilijkheidsgraad in een submenu selecteren.

Er zijn drie standaard niveaus beschikbaar: **Gemakkelijk** (9x9 vierkantjes, 10 mijnen), **Middel** (16x16 vierkantjes, 40 mijnen), en **Moeilijk** (30x16 vierkantjes, 99 mijnen). Er is ook een **Aangepast** niveau beschikbaar.

Als u **Aangepast** selecteert, dan wordt het spel dat u hebt opgezet in de dialoog **Configureren - K Mines** gebruikt.

Bovendien heeft K Mines de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

4.2 Standaard sneltoetsen

De volgende tabel toont de standaard sneltoetsen.

Het handboek van KMines

Toetsencombinatie	Actie
Ctrl+N	Nieuw spel
P	Pauzeren
Ctrl+Q	KMines beëindigen
F1	Het handboek van KMines
Shift+F1	Wat-is-dit?-help
Ctrl+H	Topscores tonen

Tabel 4.1: Sneltoets

Deze sneltoetsen kunt u veranderen in het menu-item **Instellingen** → **Sneltoetsen configureren...**

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Kan ik het uiterlijk van dit spel wijzigen?*

Ja, klik op het menu-item **Instellingen** → **K Mines configureren...**

2. *Is er een manier om meer mijnen en vierkantjes toe te voegen?*

Ja, de gemakkelijkste manier is het afrolvak in de linksonder hoek te gebruiken.

Hoofdstuk 6

Spelinstellingen

De spelinstellingen kunt u veranderen door het menu-item **Instellingen** → **K Mines configureren...** te selecteren. Er verschijnt een dialoog.

Op de pagina **Algemeen** kunt u de volgende instellingen voor het spel configureren.

'?'-tekens gebruiken

Indien geactiveerd, stelt in staat het symbool vraagteken aan te brengen in de vakjes als onzekerheid. De markering in het vakje kan omgeschakeld worden door te klikken met de rechtermuisknop.

Reset van K Mines toestaan

Indien geactiveerd, stelt u in staat om het spel K Mines te resetten wanneer het onmogelijk is om do iets te doen anders dan gissen en uw laatste poging was verkeerd.

Score uitschakelen bij reset

Indien geactiveerd, stelt u in staat om scoren uit te schakelen bij reset.

Met linker klik op aantal cellen zoeken

Indien geactiveerd zal de klik met de linkermuisknop op een nummercel hetzelfde effect hebben als de klik op de middelstemuisknop.

Op de tweede pagina kunt u een nieuwe thema selecteren. Selecteer de naam van het thema uit de lijst. Elk item in de lijst toont een klein voorbeeld links van de naam van het thema. Een selectie wordt onmiddellijk toegepast.

Op het derde tabblad kunt u de hoogte en de breedte van het bord en het aantal mijnen instellen in het aangepaste niveau.

Hoofdstuk 7

Dankbetuigingen en licentie

KMines Copyright 1996-2007

AUTEURS

- Nicolas Hadacek hadacek@kde.org
- Mikhail Kourinny
- Mauricio Piacentini mauricio@tabuleiro.com
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com

Documentatie copyright 2000 Nicolas Hadacek hadacek@kde.org

Documentatie bijgewerkt voor KDE 2.0 door Mike McBride no mail

Enkele aanpassingen voor KDE 3.2 door Philip Rodrigues phil@kde.org

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 Niels Reedijk nielx@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries rinsedevries@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf 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](#).