

Het handboek van KReversi

Clay Pradarits

Ontwikkelaar: Mario Weilguni

Nalezer: Lauri Watts

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Alexander S. Koning



Het handboek van KReversi

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	7
3.1	Grondbeginselen	7
3.2	Spelregels	8
3.3	Strategieën en tips	9
4	Overzicht van het interface	10
4.1	Menu-items	10
5	Veel voorkomende vragen	11
6	Dankbetuigingen en licentie	12

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel van KReversi versie 2.1

Hoofdstuk 1

Inleiding

SPELTYPE:
Bord, Arcade

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Eén

KReversi is een eenvoudig strategiespel dat u tegen de computer speelt. Het speelveld is een 8 x 8 vierkant bord dat is opgedeeld in 64 vakjes. De speelstukken zijn tweezijdige stenen - waar elke zijde zijn eigen onderscheidende kleur heeft. Als een steen wordt overgenomen door een tegenstander, dan wordt de steen omgedraaid en de kleur ervan verandert in die van de tegenstander. De winnaar wordt uitgeroepen als een van de spelers meer stenen in zijn kleur op het bord heeft en er geen zetten meer mogelijk zijn.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen

DOEL:

Krijg de controle over de meeste vakjes op het bord.

KReversi laadt direct in de dialoog **Nieuw spel** wanneer u de spelmodus selecteert, bijv. spelen tegen de computer of een andere menselijke speler. Als eerste speler hebt u het recht de eerste zet doet.

OPMERKING

Standaard heeft de menselijke speler altijd het recht op de eerste zet.

Stelt u zichzelf voor dat u bij elke zet uw steen over die van uw tegenstander moet springen (of meer dan één omdat er meer dan één steen is). Uw steen gaat niet terug naar zijn vorige plaats na de zet, in plaats daarvan wordt er een nieuwe steen op het bord geplaatst daar waar uw steen zou zijn verschenen als deze echt kon springen. Nadat de zet is gedaan worden alle stenen, waar u overheen sprong, van u en wijzigt hun kleur overeenkomstig.

Elke zet die u doet in KReversi moet op deze manier worden gedaan. U kunt met uw stenen verticaal, horizontaal en diagonaal springen. Maar als u nergens naar toe kunt springen, dan wordt uw beurt automatisch overgeslagen.

OPMERKING

De zelfde regels gelden voor uw tegenstander. Als er geen zet gedaan kan worden slaat u uw beurt over.

Het idee is hier om het bord met de stenen van uw eigen kleur te vullen. De speler die het grootste deel van het speelbord veroverd is de winnaar.

Hoofdstuk 3

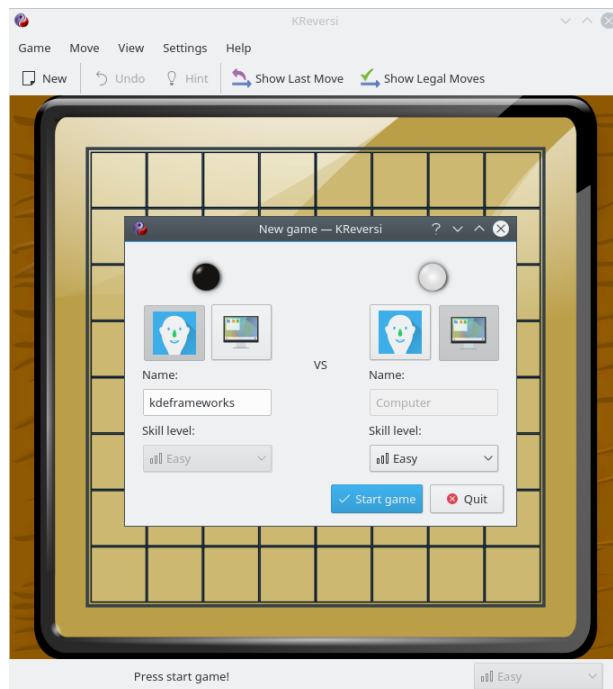
Spelregels, strategieën en tips

3.1 Grondbeginselen

Een zet bestaat uit het insluiten van een of enkele stenen van uw tegenstander, en dan de ingesloten stenen omdraaien naar uw kleur. U voert een zet uit door de muisaanwijzer op het gewenste vakje te plaatsen en met de linkermuisknop te klikken.

Insluiten houdt in dat u een steen zo op het bord plaatst dat een steen of rij stenen van uw tegenstander aan beide zijden een steen van uw kleur heeft. Een rij bestaat uit één of meer stenen.

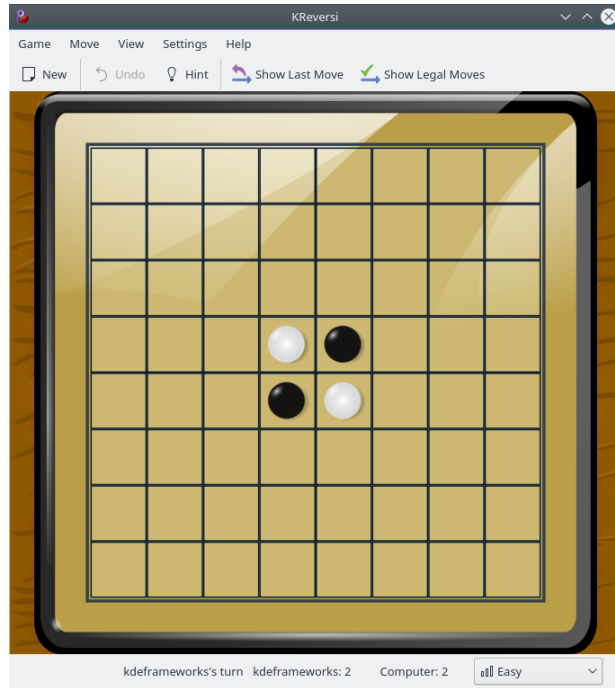
Het spel begint met de dialoog **Nieuw spel**.



Selectie van spelmodus

Om een demo te zien van de spelselectie **Computer** voor beide spelers.

Elke speler begint automatisch met twee stenen geplaatst in de middelste vier vierkantjes van het bord in het volgende patroon:



Indeling van het bord

Menubalk

De menubalk de volgende keuzes of afrolmenu's: Deze zijn **Spel**, **Zet**, **Beeld**, **Instellingen** en **Help**. Klik er met de linkermuisknop op of druk op de toetsen **Alt+onderstreepte letter** om het afrolmenu te tonen.

Werkbalk

Levert de gebruiker sneltoetspictogrammen voor de meest gebruikte handelingen. Dit zijn

 **Nieuw**,  **Undo**,  **Tip**,  **Laatste zet tonen** en  **Toegestane zetten tonen**. Plaats de muiswijzer boven een van deze pictogrammen en klik met de linkermuisknop om te activeren.

Spelbord

Bestaat uit een 8 bij 8 vierkant bord dat is opgedeeld in 64 vakjes.

Statusbalk

Toont wiens beurt het is. Evenals een afrolvak om de moeilijkheidsgraad te kiezen.

3.2 Spelregels

U begint als eerste.

Als u aan beurt bent, maar u kunt geen steen van de tegenstander insluiten en omdraaien, dan gaat uw beurt over en mag de tegenstander weer. U kunt geen beurten overslaan als u wel stenen kunt insluiten.

Een steen kan een willekeurig aantal stenen in een of meer rijen in elke richting tegelijkertijd insluiten - horizontaal, verticaal en diagonaal. Met een rij bedoelen we 1 of meer stenen achter elkaar.

U kunt niet over stenen van uw eigen kleur springen om een steen van de tegenstander in te sluiten.

U kunt alleen stenen op het bord plaatsen als deze onmiddellijk stenen van de tegenstander insluiten.

Alle ingesloten stenen worden meteen omgedraaid, zelfs als het in de speler zijn voordeel is als dat niet gebeurt.

Zodra een steen op een vakje is gelegd kan het niet meer worden verplaatst.

Als geen van beide spelers meer een zet kan uitvoeren is het spel afgelopen. De stenen worden dan geteld en de speler met de meeste stenen in zijn/haar kleur is de winnaar.

OPMERKING

Het is mogelijk dat een spel stopt voordat alle 64 vakjes zijn gevuld.

3.3 Strategieën en tips

Probeer wanneer mogelijk om stenen aan de randen te leggen. Uw tegenstander kan deze stenen niet insluiten.

Voorkom het plaatsen van stenen op een van de drie aangrenzende stenen van een hoeksteen, tenzij u zeker weet dat uw tegenstander geen steen in de hoek kan plaatsen.

Soms is het beter om stenen op te offeren.

Probeer de stenen zo op het bord te plaatsen dat de tegenstander geen zet kan uitvoeren.

Probeer uw tegenstander te dwingen om een steen in een aangrenzend vakje van een hoek te leggen.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu-items

Spel → Nieuw (Ctrl+N)

Start een nieuw spel.

Spel → Topscores tonen (Ctrl+H)

Toont een dialoog met de verschillende tabellen van de topscore.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

KReversi afsluiten.

Zet → Ongedaan maken (Ctrl+Z)

Maakt uw laatste zet ongedaan als ook die van de computer.

Zet → Tip (H)

De computer geeft een tip voor uw volgende zet.

Beeld → Laatste zet tonen

Accentueert de laatste zet van uw tegenstander.

Beeld → Geldige zetten tonen

Accentueert alle beschikbare zetten voor de huidige zet.

Beeld → Zettengeschiedenis tonen

Activeert/deactiveert de zijbalk met de geschiedenis van de zetten.

Instellingen → Animatiesnelheid

Een submenu om de animatiesnelheid in te stellen tussen opties **Langzaam**, **Normal** en **Snel**.

Instellingen → Gekleurde stenen gebruiken

De kleur van de stenen wisselen tussen zwart en wit (standaard) en rood en blauw.

Instellingen → Moeilijkheidsgraad

Stel de moeilijkheidsgraad in op **Erg makkelijk** tot **Onmogelijk**.

Bovendien heeft KReversi 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.

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

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

Het enige onderdeel van het spel dat kan worden gewijzigd is de kleur van de stenen. Om de kleur van de stenen te wijzigen gebruikt u menu-item **Instellingen** → **Gekleurde stenen gebruiken**.

2. *Kan ik het toetsenbord gebruiken om het spel te spelen?*

Nee. KReversi kan niet met het toetsenbord worden gespeeld.

3. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*

Nee. KReversi heeft geen mogelijkheid voor Opslaan.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

KReversi

Programma Copyright 1998-2000 Mario Weilguni

Mats Luthman - ontwerp van de move engine.

Oorspronkelijke documentatie door Mario Weilguni

Bewerkt door Robert Williams

Documentatie herschreven en bijgewerkt voor 2.0 door Clay Pradarits gasky@winfire.com

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 Alexander S. Koning sanderkoning@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](#).