

# **Manual do KReversi**

**Clay Pradarits**

**Desenvolvedor: Mario Weilguni**

**Revisor: Lauri Watts**

**Tradução: Stephen Killing**



## Manual do KReversi

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Como jogar</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Regras do jogo, estratégias e dicas</b>	<b>7</b>
3.1	Fundamentos do Jogo . . . . .	7
3.2	Regras do jogo . . . . .	8
3.3	Estratégias e dicas . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Resumo da interface</b>	<b>10</b>
4.1	Itens dos menus . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Perguntas frequentes</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Créditos e licença</b>	<b>12</b>

## **Resumo**

Esta documentação descreve o jogo KReversi na versão 2.1

# Capítulo 1

## Introdução

TIPO DE JOGO: Tabuleiro, arcade
------------------------------------

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES: Um
--------------------------------------

O KReversi é um jogo simples de estratégia para um jogador que pratica contra o computador. O campo de jogo é um tabuleiro quadrado de 8 por 8 casas, dividido equitativamente em 64 quadrados. A peça de jogo usada é uma pedra colorida - um dos seus lados é vermelho, enquanto o outro é azul. Se uma peça for capturada por um jogador adversário, essa peça é virada para revelar a cor desse jogador. É declarado um vencedor quando esse jogador ficar com mais peças da sua cor no tabuleiro e se não existirem mais jogadas possíveis.

## Capítulo 2

# Como jogar

**OBJETIVO:**

O objetivo do jogo é controlar a maioria dos quadrados do tabuleiro.

O KReversi inicia diretamente na janela **Novo jogo** onde você pode selecionar o modo de jogo, isto é jogar contra o computador ou outro jogador. Como primeiro jogador, você terá o direito a jogar primeiro.

**NOTA:**

Por padrão, o jogador humano tem sempre o direito à primeira jogada.

Agora, imagine com cada jogada que a sua pedra tem que saltar por cima da pedra ou pedras do adversário. De qualquer forma, a sua pedra não muda de posição após a jogada; em vez disso, é colocada uma pedra nova no local onde deveria aparecer a sua pedra, se pudesse saltar de fato. Logo que termine a jogada, todas as peças inimigas que tiver passado por cima passam a ser suas, mudando a sua respectiva cor.

Cada jogada individual que fizer no KReversi tem que ser feita desta forma. O jogador pode saltar as suas pedras na horizontal, vertical ou diagonal. Porém, no caso de não existir nada para saltar, a sua vez será cedida automaticamente.

**NOTA:**

A mesma regra aplica-se ao seu inimigo. Se não existir a possibilidade de fazer uma jogada, a vez dele é cedida.

A ideia aqui é preencher o tabuleiro com as pedras da sua cor. O jogador que conseguir conquistar a maior parte do tabuleiro de jogo é anunciado como vencedor.

## Capítulo 3

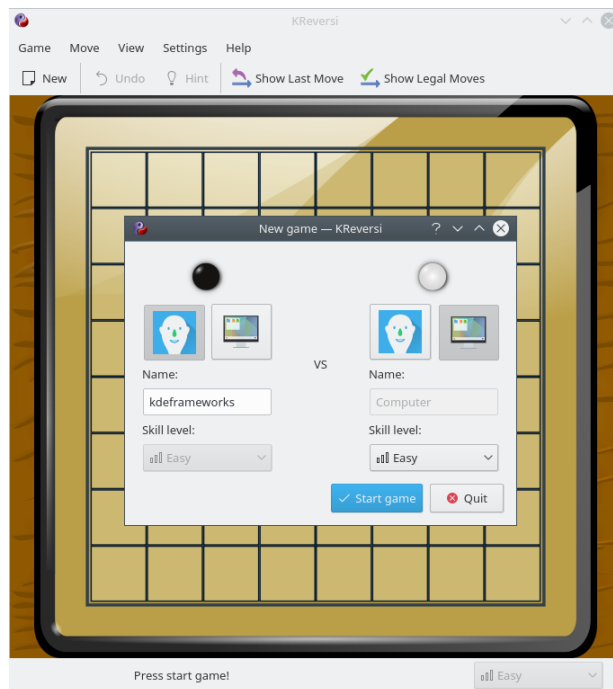
# Regras do jogo, estratégias e dicas

### 3.1 Fundamentos do Jogo

Uma jogada consiste em flanquear por fora as pedras do seu adversário, virando então as pedras flanqueadas para revelar a sua cor. A jogada é efetuada, colocando o cursor do mouse em cima do quadrado desejado e clicando então com o botão esquerdo do mouse.

'Flanquear por fora' significa colocar uma pedra no tabuleiro, de modo a que as fileiras de pedras do seu adversário fiquem contornadas em cada extremo por uma pedra da sua cor. Uma fileira poderá ser criada a partir de uma ou mais pedras.

O jogo começa com a janela **Novo jogo**.

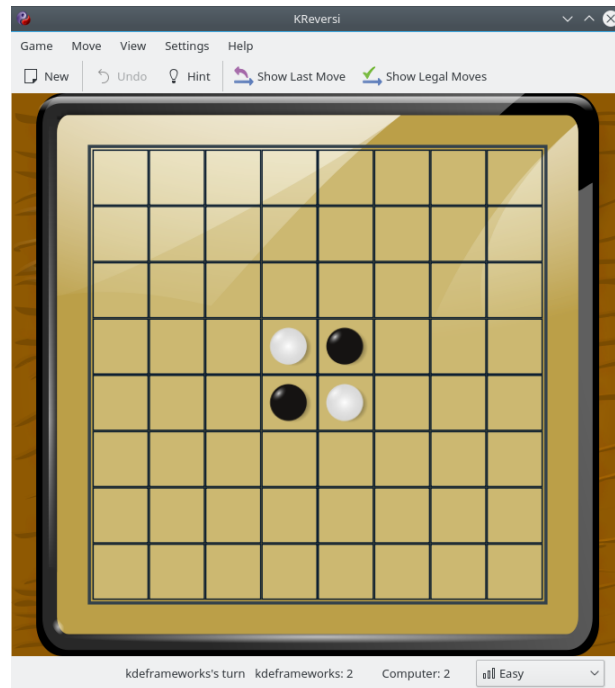


*Seleção de modo de jogo*

Para ver uma demonstração do jogo, selecione **Computador** para ambos os jogadores.

Cada jogador automaticamente tem duas pedras colocadas nos quatro quadrados do centro do tabuleiro, seguindo o seguinte padrão:

## Manual do KReversi



*Disposição do tabuleiro*

### Barra de Menu

A Barra de menus contém vários menus. Estes são o **Jogo**, **Mover**, **Exibir**, **Configurações** e **Ajuda**. Clicar com o botão esquerdo do mouse ou pressionar **Alt+a tecla sublinhada**, irá abrir o menu correspondente.

### Barra de ferramentas

Oferece ao jogador alguns atalhos com ícones para as ações mais usadas. Estas são o **Novo**, **Desfazer**, **Dica**, **Mostrar a última Jogada** e **Mostrar os movimentos válidos**. Coloque o cursor do mouse sobre qualquer um desses ícones e clique com o botão esquerdo do mouse para ativá-lo.

### Tabuleiro do jogo

O tabuleiro do jogo é um tabuleiro quadrado 8 por 8 dividido em 64 quadrados.

### Barra de status

A barra de estado mostra de quem é vez.

## 3.2 Regras do jogo

As suas peças movem-se sempre primeiro.

Se, na sua jogada, não conseguir flanquear por fora pelo menos uma pedra adversária, a sua vez é descartada e o seu adversário volta a jogar. Todavia, se for possível efetuar uma jogada, você não poderá descartá-la.



Uma pedra poderá flanquear um número qualquer de pedras numa ou mais fileiras em qualquer direção - horizontalmente, verticalmente ou na diagonal. Uma fileira é definida através de uma ou mais pedras numa linha contínua e direta.

Você não poderá saltar por cima de uma pedra da sua cor para flanquear por fora uma pedra adversária.

Pedras só podem ser cercadas como resultado direto de uma jogada e devem estar na mesma linha da pedra colocada.

Todas as pedras cercadas em qualquer jogada devem ser viradas, mesmo que haja vantagem para o jogador em não virá-las.

Uma vez que uma pedra é colocada em um quadrado ela nunca pode ser movida para outro quadrado depois durante o jogo.

Quando não for mais possível para nenhum jogador fazer jogadas o jogo acabou. As pedras então são contadas e o jogador com a maior quantidade de peças de sua cor é o vencedor.

**NOTA**

É possível que um jogo acabe antes de serem preenchidos todos os 64 quadrados.

### **3.3 Estratégias e dicas**

Tente colocar pedras nas bordas sempre que possível. O seu adversário não as pode cercar.

Evite colocar pedras em algum dos três quadrados próximos de um canto, a menos que você esteja absolutamente certo de que seu adversário não conseguirá colocar uma pedra no canto.

Às vezes é melhor deixar o adversário capturar algumas pedras.

Tente colocar pedras nos quadrados que impedem o seu adversário de se mexer.

Tente forçar seu adversário a colocar uma pedra em um quadrado próximo ao de um canto.

## Capítulo 4

# Resumo da interface

### 4.1 Itens dos menus

**Jogo → Novo (Ctrl+N)**

Inicia um novo jogo.

**Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)**

Abre uma janela que exhibe as diferentes tabelas de recordes.

**Jogo → Sair (Ctrl+Q)**

Sai do KReversi

**Mover → Desfazer (Ctrl+Z)**

Desfaz a sua última jogada bem como a última jogada do computador.

**Mover → Dica (H)**

O computador fornece uma dica para sua próxima jogada.

**Ver → Mostrar a Última Jogada**

Realça a última jogada do seu adversário.

**Ver → Mostrar os Movimentos Possíveis**

Realça todas as jogadas disponíveis para a sua jogada atual.

**Ver → Mostrar o Histórico de Movimentos**

Ativa/desativa a barra lateral do histórico de movimentos.

**Configurações → Velocidade de Animação → Lenta**

A velocidade da animação do jogo pode ser definida de **Lenta** até **Rápida**.

**Configurações → Usar Peças Coloridas**

Ativa/desativa a cor das pedras entre preto e branco (por padrão) ou vermelho e azul.

**Configurações → Dificuldade**

Configura a dificuldade para ser **Muito fácil** até **Impossível**.

O KReversi possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*

A única parte do jogo que pode ser alterada é a cor das pedras. Para mudar a cor das pedras, use a opção **Configurações** → **Usar Peças Coloridas** no menu.

2. *Posso usar o teclado para jogar?*

Não. O KReversi não oferece nenhuma forma de jogar com o teclado.

3. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*

Não. O KReversi não tem uma funcionalidade de gravação.

## Capítulo 6

# Créditos e licença

KReversi

Direitos autorais do programa 1998-2000 Mario Weilguni

Mats Luthman - desenvolvedor do mecanismo de jogadas.

Documentação original por Mario Weilguni

Editado por Robert Williams

Documentação reescrita e atualizada para o 2.0 por Clay Pradarits [gasky@winfire.com](mailto:gasky@winfire.com)

Tradução de Stephen Killing [stephen.killing@kdemail.net](mailto:stephen.killing@kdemail.net)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).