

# Підручник з КМаhjongg

John Hayes

Eugene Trounev

Переклад українською: Юрій Черноіван



# Підручник з KMahjongg

# Зміст

<b>1</b>	<b>Вступ</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Як грати</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Правила гри, стратегія та поради</b>	<b>8</b>
3.1	Вікно гри . . . . .	8
3.2	Правила . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Огляд інтерфейсу</b>	<b>11</b>
4.1	Пункти меню . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Часті запитання</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>Налаштування гри</b>	<b>15</b>
6.1	Загальні параметри . . . . .	15
6.2	Параметри плану дошки . . . . .	16
6.3	Параметри плиток . . . . .	16
6.4	Параметри тла . . . . .	17
6.5	Типові клавіатурні скорочення . . . . .	18
<b>7</b>	<b>Подяки і ліцензія</b>	<b>19</b>

# Перелік таблиць

6.1 Комбінації клавіш . . . . .	18
---------------------------------	----

## **Анотація**

У цій документації описано гру KMaцjongg версії 0.9.

## Розділ 1

# Вступ

ТИП ГРИ:

Гра на дошці, аркада

МОЖЛИВА КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:

Один

KMahjongg — це захоплива гра на дошці, створена на основі відомої східної гри у маджонг (китайською *mǎjāng*). На відміну від початкової гри, KMahjongg — це гра у знаходження відповідних плиток для одного гравця, різновид, який іноді називають пасьянсом «Маджонг».

У KMahjongg плитки перемішано і складено одна на одну так, що загальна конструкція має певну форму. Гравцеві потрібно вилучити всі плитки з дошки, для цього слід знайти відповідник-пару кожної з плиток.

## Розділ 2

# Як грати

**МЕТА:**

Вилучити всі плитки з дошки знаходженням пари до кожної плитки за найкоротший час.

Після запуску гри KMahjongg автоматично завантажить типове компонування, ви зможете одразу розпочати гру.

**ПРИМІТКА:**

Таймер гри буде запущено негайно після того, як гру буде розпочато.

Вам слід уважно вивчити стос плиток, який лежить на ігровій дошці, і знайти абсолютно однакові плитки. Якщо ви знайшли таку пару, скористайтеся вказівником миші, щоб її виділити.

**ПРИМІТКА:**

Пам'ятайте, що виділяти можна лише плитки, які «відкриті». Плитки вважаються «заблокованими», якщо вони розташовані під іншими плитками, і, якщо обидва, лівий і правий, боки плитки закрито іншими плитками. Якщо принаймні один з боків плитки не закрито, така плитка вважається «відкритою», її можна вилучати.

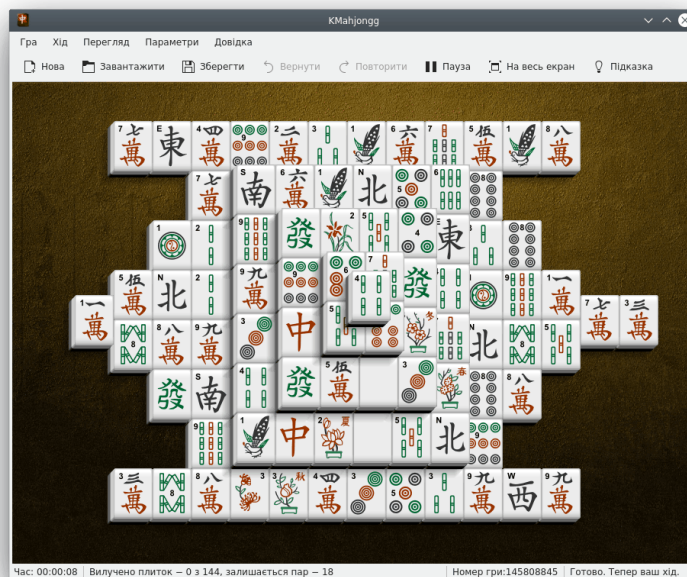
Після того, як ви виберете правильну пару плиток, ці плитки зникнуть з ігрової дошки, таким чином зробивши видимими плитки, які раніше були під ними, і відкривши сусідні зі зниклими плитки.

Знайдіть якомога більше плиток, які відповідають одна одній, щоб вилучити всі плитки з ігрового поля.

## Розділ 3

# Правила гри, стратегія та поради

### 3.1 Вікно гри



Короткий опис частин вікна гри.

#### Вікно гри

Вікно гри знаходиться у центрі вікна програми і є його найбільшою частиною. У тлі вікна розташовано ігрові плиточки.

#### Смужка стану

Смужку стану розташовано внизу вікна програми, на ній розташовано чотири панелі. На першій панелі буде показано таймер гри, тобто час, який минув з початку гри, аж доки її не буде завершено. На другій панелі ви побачите кількість вилучених плиток, загальну кількість плиток і кількість плиток-відповідників з вільними боками. На третій панелі буде показано послідовність чисел гри, у яку ви граєте. За допомогою останньої панелі гравець може дізнатися про те, коли гра буде готова до виконання його команд.



## 3.2 Правила

Стандартний набір плиток для гри у маджонг складається з таких плиток:

Назва групи	Назва плитки	Кількість плиток у наборі
Крапки	1 Крапок	4
	2 Крапок	4
	3 Крапок	4
	4 Крапок	4
	5 Крапок	4
	6 Крапок	4
	7 Крапок	4
	8 Крапок	4
	9 Крапок	4
Бамбуки	1 Бамбуків	4
	2 Бамбуків	4
	3 Бамбуків	4
	4 Бамбуків	4
	5 Бамбуків	4
	6 Бамбуків	4
	7 Бамбуків	4
	8 Бамбуків	4
	9 Бамбуків	4
Символи	1 Символів	4
	2 Символів	4
	3 Символів	4
	4 Символів	4
	5 Символів	4
	6 Символів	4
	7 Символів	4
	8 Символів	4
	9 Символів	4
Вітри	Східний вітер	4
	Південний вітер	4
	Західний вітер	4
	Північний вітер	4
Дракони	Червоний дракон	4
	Зелений дракон	4
	Білий дракон	4
Квіти	Слива (1)	1
	Лілея (2)	1
	Хризантема (3)	1
	Бамбук (4)	1
Пори року	Весна (1)	1
	Літо (2)	1
	Осінь (3)	1

## Підручник з KMahjongg

	Зима (4)	1
--	----------	---

- Кількість плиток у композиції на дошці KMahjongg залежить від кількості плиток у стандартному наборі плиток маджонг. Тобто, кількість однакових плиток також залежить від кількості, вказаної у таблиці, наведеній вище.
- Вибирати можна лише «відкриті» плитки.
- «Відкритою» плиткою називається плитка, одна з бокових сторін якої є відкритою, тобто поряд з цією стороною немає інших сусідніх плиток.
- Відкриту плитку можна вилучити з ігрового поля, лише якщо ви знайдете її відповідник на ігровій дошці.
- Пара плиток називається відповідною, якщо піктограми, зображені на лицьовій стороні цих плиток, збігаються.

### ПРИМІТКА:

Існують і виключення з цього правила! У традиційній грі у маджонг для кожної з плиток є відповідник, окрім плиток «Квіток» і «Пір року».

- У плиток «квіток» немає двійників у наборі, тому кожна з них відповідає будь-якій іншій квітці.
- У плиток «пір року» немає двійників у наборі, тому кожна з них відповідає будь-якій іншій порі року.
- Не кожену гру у KMahjongg можна завершити успішно. Іноді випадають такі комбінації плиток, для яких може бути неможливим знаходження відповідників. Щоб уникнути цієї проблеми, будь ласка, зверніться до [цього розділу](#) діалогового вікна налаштування.
- Щоб зайняти своє достойне місце у списку найкращих результатів, гравцеві слід зібрати гру у найкоротший можливий час.

### ПРИМІТКА:

Якщо під час гри гравець використовував функцію «підказки», його результат не буде включено до таблиці найкращих результатів.

## Розділ 4

# Огляд інтерфейсу

### 4.1 Пункти меню

**Гра → Створити (Ctrl+N)**

Починає нову гру.

**Гра → Завантажити... (Ctrl+O)**

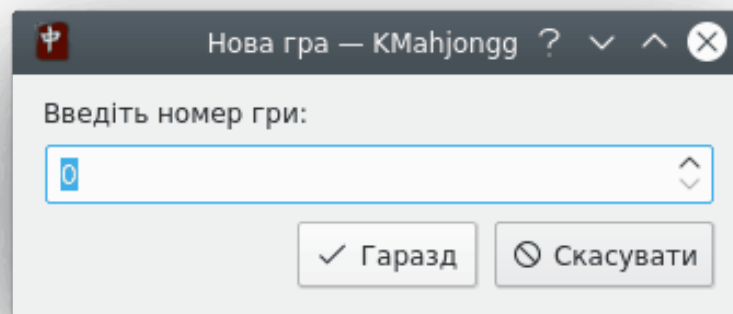
Завантажує збережену гру.

**Гра → Перезапустити гру (F5)**

Починає поточну гру з початку.

**Гра → Нова пронумерована гра...**

Починає нову особливо пронумеровану гру.



**Гра → Зберегти (Ctrl+S)**

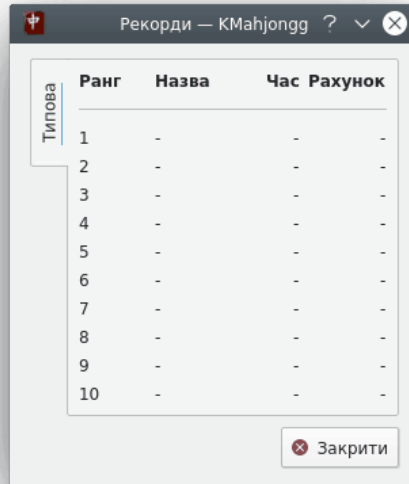
Зберігає поточну гру.

**Гра → Пауза (P)**

Призупиняє або поновлює гру. Якщо гру буде призупинено, всі плиточки будуть приховані.

**Гра → Показати найкращі результати (Ctrl+H)**

Показує список найкращих результатів.



Якщо ваш результат у грі потрапить до десятки найкращих результатів, програма запросить вас до введення вашого імені.

**Гра → Редактор дошки**

Відкрити вікно редагування дошки.

**Гра → Вийти (Ctrl+Q)**

Завершує роботу KMahjongg.

**Хід → Вернути (Ctrl+Z)**

Скасовує ваш останній хід.

**Хід → Повторити (Ctrl+Shift+Z)**

Повторює скасований раніше хід.

**Хід → Підказка (H)**

Надає підказку підсвічуванням пари відповідних плиток.

**Хід → Демонстрація (D)**

Вмикає демонстраційний режим гри.

**Хід → Перемішати**

Перемішує плиточки на ігровій дошці.

**Перегляд → Обернути перегляд за годинниковою стрілкою (G)**

Обертає поле з плитками за годинниковою стрілкою.

**Перегляд → Обернути перегляд проти годинникової стрілки (F)**

Обертає поле з плитками проти годинникової стрілки.

## Підручник з KMahjongg

Крім того, у KMahjongg передбачено типові для KDE пункти меню **Параметри** і **Довідка**. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

### Часті запитання

1. *Я хочу змінити вигляд цієї гри. Як це зробити?*

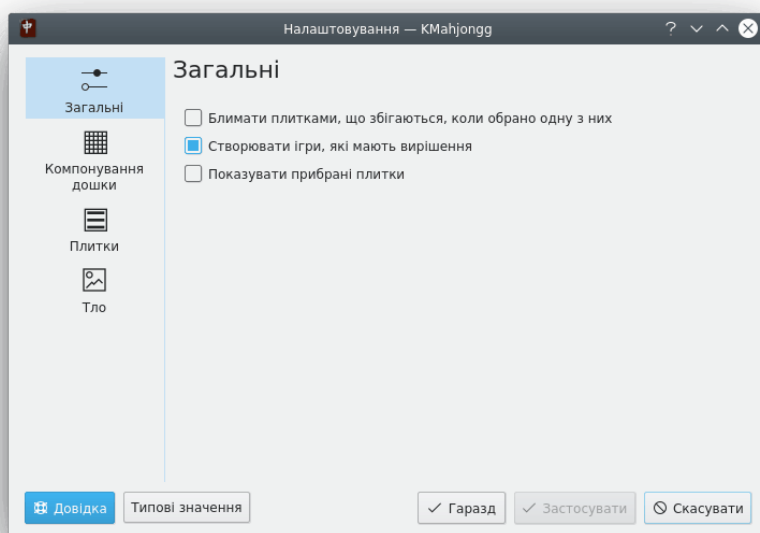
Так. Для того, щоб змінити вигляд KMahjongg, скористайтесь [меню](#) для відкриття інструменту налаштування.

2. *Чи можна використовувати для гри клавіатуру?*

Ні. У цій грі ще немає можливості грати за допомогою клавіатури.

## Розділ 6

# Налаштування гри



Пункт меню **Параметри** → **Налаштувати KMahjongg...** відкриває діалогове вікно **Налаштувати KMahjongg**.

### 6.1 Загальні параметри

#### **Блимати плитками, що збігаються, коли обрано одну з них**

За допомогою цього параметра можна зробити так, щоб програма підсвічувала виділену плитку після наведення на неї вказівника миші і клацання лівою кнопкою миші, а плитку-відповідник виділеної плиткі почали блимати. Якщо не буде виявлено плиток-відповідників з вільною стороною, додаткового підсвічування не відбуватиметься.

#### **Створювати ігри, які мають вирішення**

Для нових сеансів гри обирати лише ігри, які напевне мають розв'язок.

#### **Показувати прибрані плиткі**

Якщо позначено, дозволяє KMahjongg показувати вилучені плиткі на ігровій дошці.

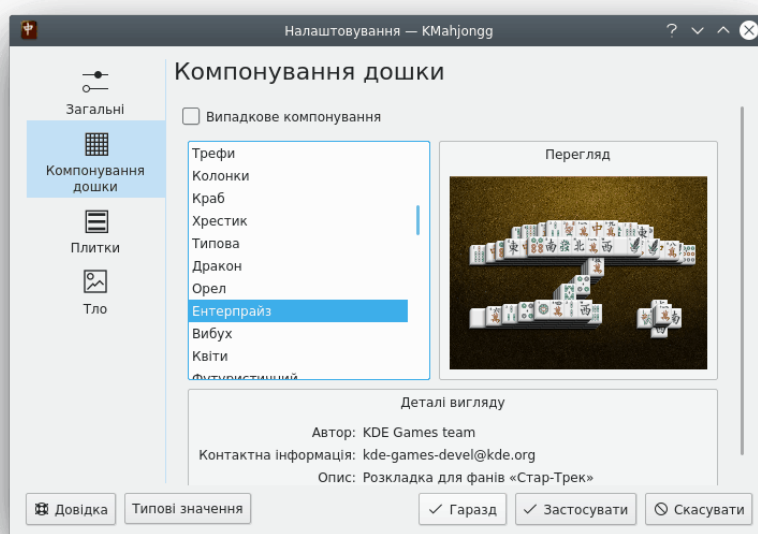
## 6.2 Параметри плану дошки

### Випадкове компонування

Тип нової гри буде вибрано випадкового зі списку.

### Засіб вибору Плану дошки

Скористайтеся засобом вибору **Плану дошки**, щоб обрати компонування ігрової дошки для гри. За допомогою вибору дошки можна змінювати складність гри, яка визначатиметься кількістю та розташуванням плиток.

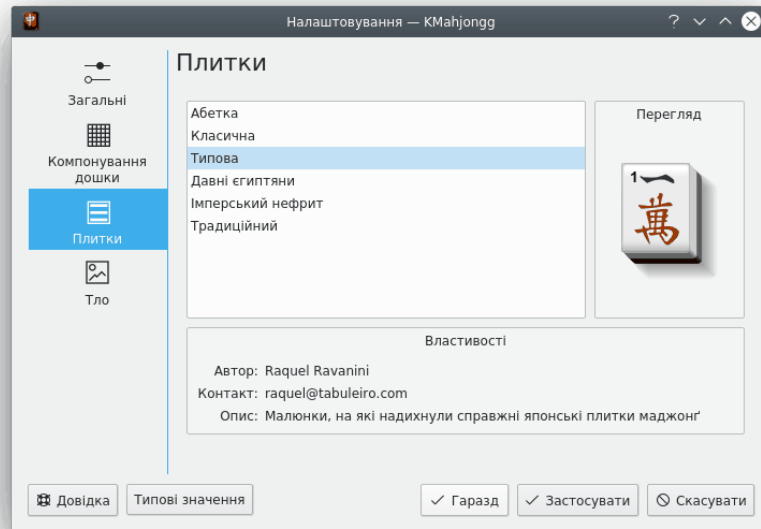


## 6.3 Параметри плиток

### Засіб вибору Плитки

За допомогою засобу вибору **Плитки** можна обрати графічну тему для плиток.

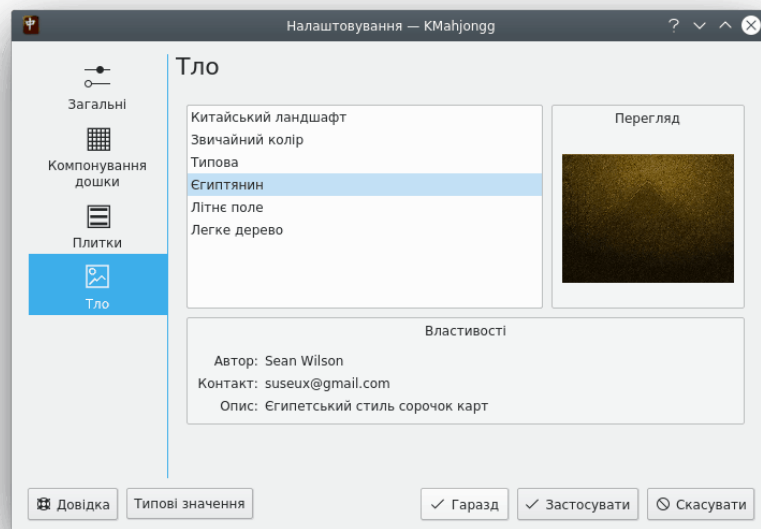




## 6.4 Параметри тла

### Засіб вибору Тла

Засобом вибору **Тло** можна скористатися для вибору фонові графіки гри.



## 6.5 Типові клавіатурні скорочення

Пункт меню **Параметри** → **Налаштувати скорочення...** надає вам змогу змінити типові клавіатурні скорочення.

Типовими клавіатурними скороченнями є такі:

Комбінація клавiш	Дія
<b>Ctrl+N</b>	Починає нову гру
<b>Ctrl+O</b>	Завантажити збережену раніше гру
<b>F5</b>	Розпочати гру знову
<b>Ctrl+S</b>	Зберігає гру
<b>P</b>	Призупиняє або поновлює гру
<b>Ctrl+H</b>	Показує список найкращих результатів
<b>Ctrl+Q</b>	Завершує гру
<b>Ctrl+Z</b>	Скасовує хід
<b>Ctrl+Shift+Z</b>	Повторює хід
<b>H</b>	Надає вам підказку підсвічуванням двох відповідних плиток
<b>D</b>	Перевести гру у демонстраційний режим
<b>G</b>	Обертати дошку за годинниковою стрілкою
<b>F</b>	Обертати дошку проти годинникової стрілки
<b>F1</b>	Показати цей підручник
<b>Shift+F1</b>	Довідка «Що це?»

Табл. 6.1: Комбінації клавiш

## Розділ 7

# Подяки і ліцензія

KMahjongg з KDE

Авторські права на програму належать (c) 1997 Mathias Mueller [in5y158@public.uni-hamburg.de](mailto:in5y158@public.uni-hamburg.de)

Авторські права на програму належать (c) 2007 Mauricio Piacentini [piacentini@kde.org](mailto:piacentini@kde.org)

Учасники розробки:

- 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 Cid [aacid@kde.org](mailto:aacid@kde.org)
- Raquel Ravanini [raquel@tabuleiro.com](mailto:raquel@tabuleiro.com)

Авторські права на документацію належать John Hayes [justlinux@bellsouth.net](mailto:justlinux@bellsouth.net), ©2005

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).