

El manual del Kigo

Sascha Peilicke
Traductor: Antoni Bella



El manual del Kigo

Índex

1	Introducció	6
2	Com jugar	7
2.1	Començar una partida	7
2.1.1	Configurar una partida nova	7
2.1.2	Configurar una partida carregada	8
2.2	Jugar una partida	9
2.2.1	Obtenir un consell	10
2.3	Les estratègies i consells	11
3	Resum de la interfície	12
3.1	Els menús del Kigo	12
3.2	Dreceres	13
4	Configuració del joc	14
4.1	Configuració general	14
4.2	Configurar el tema	15
5	Crèdits i llicència	16

Índex de taules

3.1 Dreceres	13
--------------------	----

Resum

El Kigo és una implementació de codi obert del popular joc Go (també conegut com a Weiqi).

Capítol 1

Introducció

TIPUS DE JOC:
Lògica, tauler

NOMBRE DE POSSIBLES JUGADORS:
Dos

El Kigo és una implementació de codi obert del popular joc Go (també conegut com a Weiqi).

El Go és un joc de taula d'estratègia per a dos jugadors. També es coneix com a «igo» (⌘22258;⌘30849; en japonès), «weiqi» o «wei ch'i» (⌘22285;⌘26827; o ⌘22260;⌘26827; en xinès), o «baduk» (⌘48148;⌘46161; en coreà). El Go destaca per ser ric en complexitat estratègica malgrat les seves regles senzilles.

El joc és jugat per dos jugadors que col·loquen alternativament pedres blanques i negres (les peces que juguen, ara generalment fetes de vidre o plàstic) en les interseccions buides d'una quadrícula de 19×19 línies (9x9 o 13x13 línies per a sabors més fàcils).

Capítol 2

Com jugar

OBJECTIU:

L'objectiu del joc és controlar una part major del tauler que l'oponent. Es capturarà una pedra o un grup de pedres i es retira/n si no té/nen interseccions adjacents buides, el resultat d'estar completament envoltat per les pedres del color oposat.

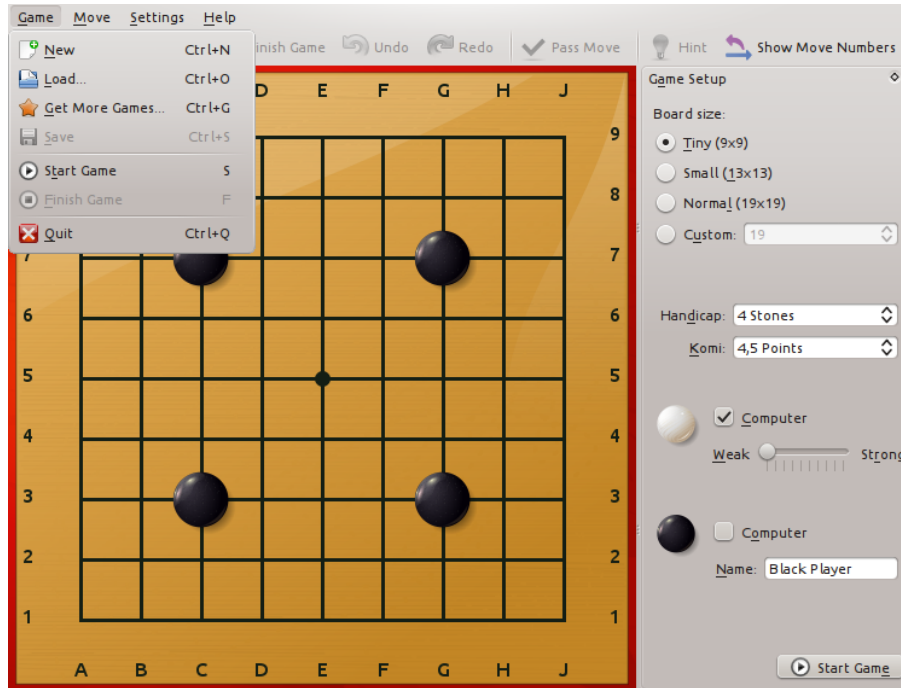
2.1 Començar una partida

Quan hàgiu iniciat el Kigo, tindreu dues opcions per a jugar al meravellós joc Go. Podreu començar una partida nova o continuar amb una anterior.

2.1.1 Configurar una partida nova

Quan hàgiu iniciat el Kigo, hauria d'aparèixer una pantalla semblant a la que es mostra a la captura de pantalla de sota. Allà podreu configurar el nom dels jugadors blanc i negre, i la mida del tauler. Podreu decidir si un o dos jugadors hauran de ser l'ordinador. Si decidiu jugar contra un ordinador, també podreu establir la seva força. Per a iniciar la partida, podeu seleccionar l'element de menú **Joc** → **Nova**, fer clic al botó **Comença la partida** en el giny acoblat **Configuració de la partida** o senzillament prement la tecla **S**.

El manual del Kigo



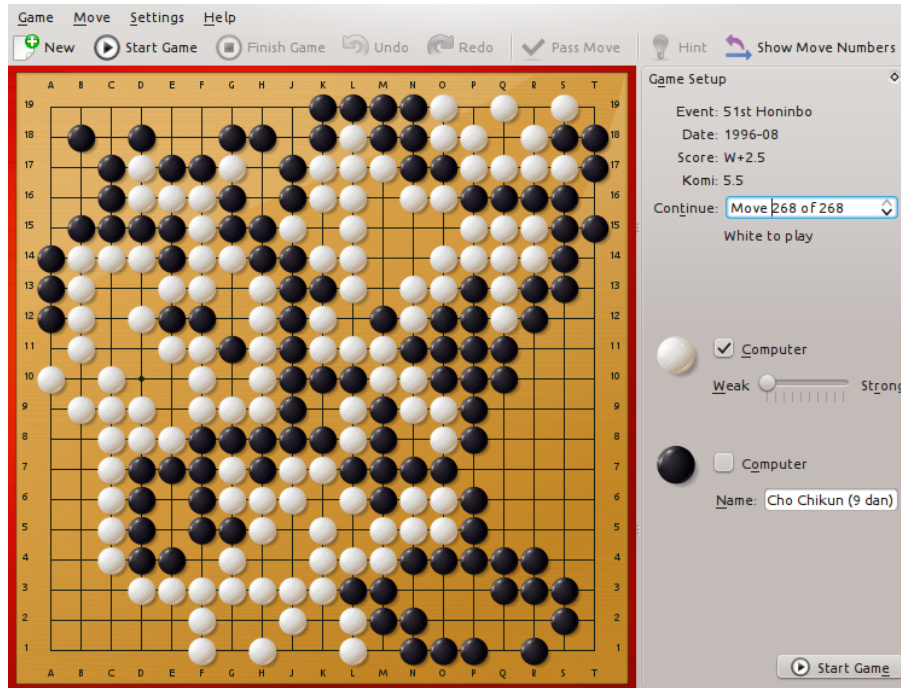
2.1.2 Configurar una partida carregada

Si decidíu continuar amb una partida que no heu acabat, senzillament escolliu l'element de menú **Joc** → **Carrega...** (el menú es mostra a la captura de pantalla anterior). Ara hauria d'aparèixer un selector de fitxers, utilitzeu-lo per a seleccionar i carregar el fitxer de partida desada que vulgueu.

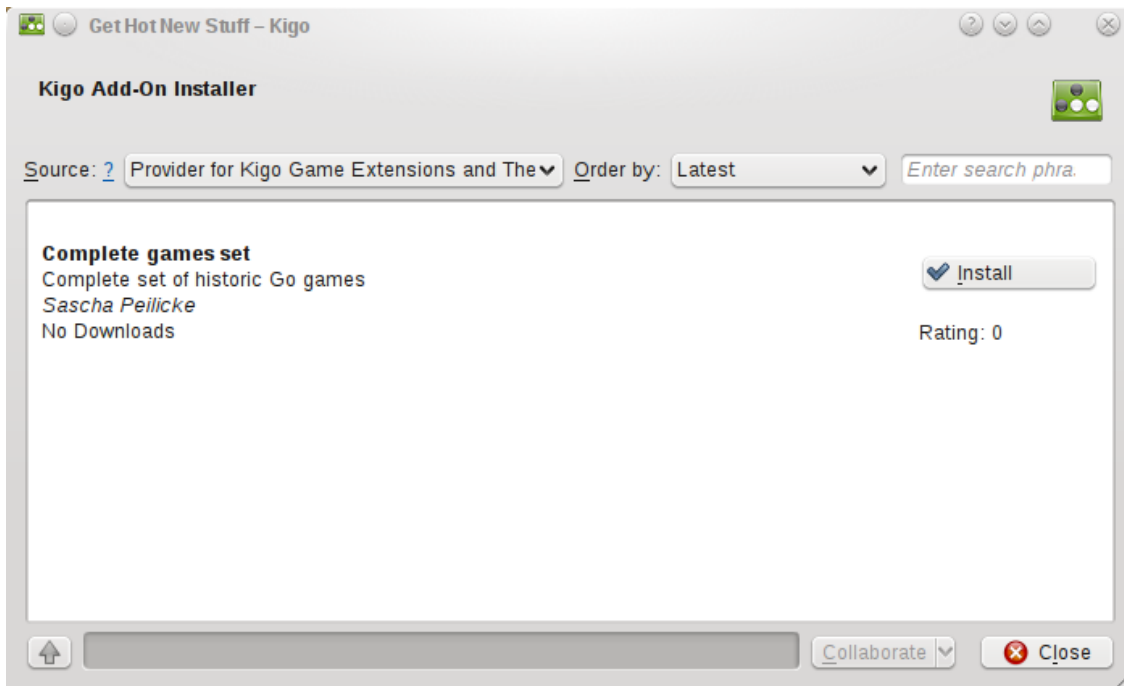
Ara hauria d'aparèixer una pantalla semblant a la que es mostra a la captura de pantalla de sota. Si no voleu continuar amb l'últim moviment realitzat, podreu revertir tants moviments com vulgueu. Hauríeu de veure que el tauler canvia a mesura que canvieu el número del moviment actual. La pantalla de configuració també presenta molta informació addicional sobre la partida desada.

Senzillament premeu **Comença la partida** per a continuar.

El manual del Kigo



També hi ha l'opció de descarregar partides històriques de Go o partides desades pujades per altres usuaris des d'Internet. Senzillament feu clic a l'element de menú **Joc** → **Obtén més partides...** A continuació, es mostrarà un diàleg que permetrà escollir quin contingut descarregar.



2.2 Jugar una partida

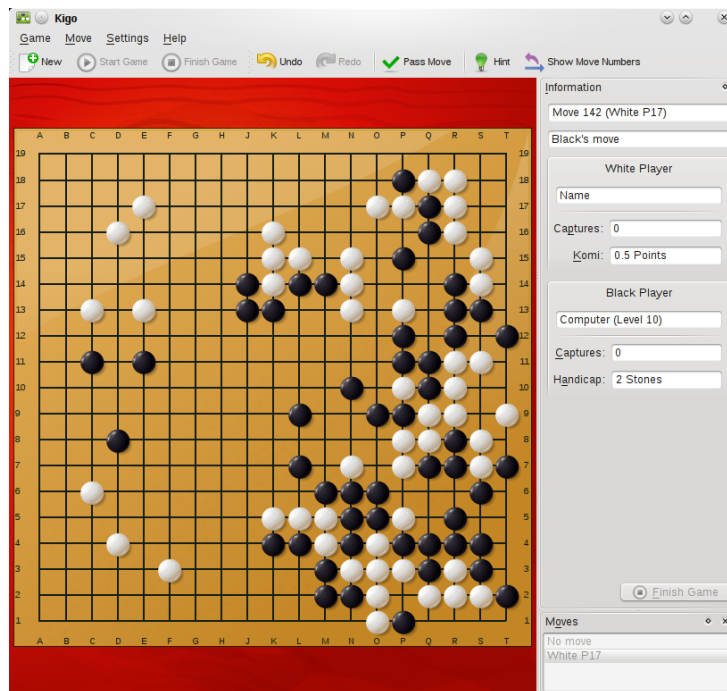
Ara esteu a punt per a jugar la vostra primera tanda del Go. Si no esteu familiaritzat amb les regles, us recomanem llegir [aquest article de la Wikipedia](#) o prendre [The Interactive Way To Go](#) d'en Hiroki Mori.

El manual del Kigo

Fer un moviment és senzill, senzillament feu clic a una de les interseccions en el tauler de Go. Hauríeu de veure un petit punt negre indicant-vos a on deixareu la vostra pedra si feu clic.

El jugador actual pot ser determinat pel cursor, el qual canviarà a una pedra blanca o negra depenent de quin jugador sigui el següent.

També podeu consultar la informació de la partida, la qual també mostra el moviment anterior i algunes estadístiques. També està disponible un complet historial de moviments. Si voleu recordar en quin ordre s'han col·locat les pedres en el tauler, senzillament feu clic al botó **Mostra els números de moviment**. Si creieu que no podeu guanyar res col·locant una altra pedra, senzillament feu clic a **Passa el moviment** i deixeu que el vostre oponent prengui el seu torn. Si ambdós jugadors passen, la partida pot acabar. Recordeu que finalitzar una partida de Go, sempre és un pas cooperatiu!

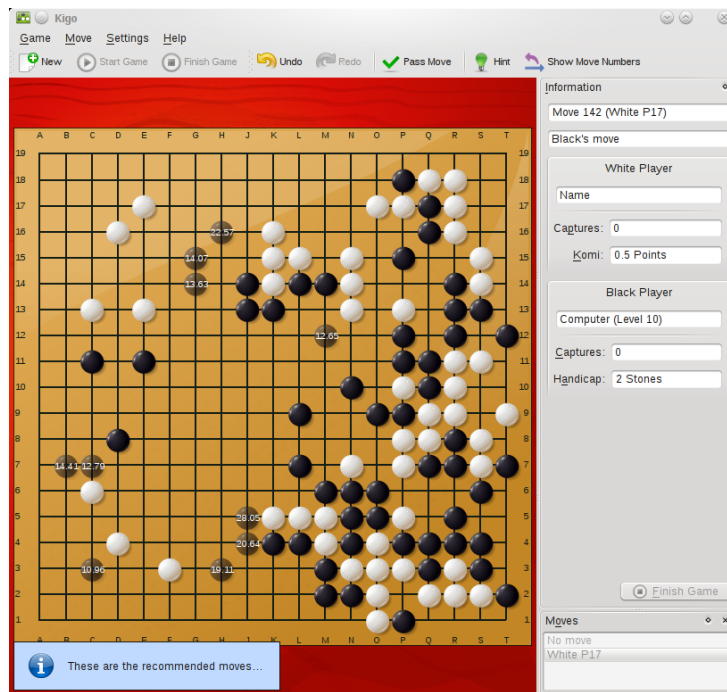


Recordeu que podeu desar la partida actual en qualsevol moment. Feu-ho triant l'element de menú **Joc** → **Desa**.

2.2.1 Obtenir un consell

A vegades és difícil decidir quin moviment fer. Si voleu que l'ordinador us doni un petit consell, senzillament premeu el botó **Consell**, es mostra a la captura de pantalla de sota. Ara haurien d'aparèixer unes quantes pedres transparents amb un nombre a sobre. En realitat, aquestes són les vostres recomanacions amb una puntuació. La puntuació determina com és de bo aquest moviment. Sou lliure de fer clic en qualsevol dels moviments recomanats o en qualsevol altre camp lliure per a posar la vostra pròxima pedra.

El manual del Kigo



2.3 Les estratègies i consells

- El Go té més a veure amb el territori circumdant (espai buit) que amb capturar les peces del vostre oponent.
- El territori és més fàcil d'envoltar prop de les cantonades (en els dos costats), després prop de les vores (en els tres costats) i finalment en el centre.
- Al començament de la partida, feu espai entre les vostres peces. Completeu només les línies de tanca quan el vostre oponent comenci a entrar-hi.
- Quan ataqueu, no jugueu pedres sense suport a prop de les pedres del vostre oponent. Tendeixen a ser engolides i el GNU Go és molt bo en això. Sovint és millor atacar indirectament.
- Per a evitar la captura, un grup de pedres haurà de tenir dos «ulls» o ser capaç de fer-los si és atacat. Els «ulls» són espais desconnectats. Penseu en un dònut amb dos forats. El vostre oponent pot envoltar l'exterior, però no pot omplir els dos forats alhora.
- Sobre el tauler de 19x19 normalment es creen, ataquen o defensen diversos territoris. Haureu de lluitar diverses batalles simultàniament. L'estratègia implica avaluar les fortaleses i debilitats en diverses àrees, i distribuir els vostres moviments entre elles. És millor atacar allà o defensar aquí?
- A mesura que s'omple el tauler i s'acosta el final de la partida, esdevé important jugar més a prop, rosegant les tanques del vostre oponent o reforçant les vostres. Els petits errors i omissions poden tornar-se molt costosos.

Capítol 3

Resum de la interfície

3.1 Els menús del Kigo

El Kigo té les opcions següents:

Joc → Nova (Ctrl+N)

Inicia una partida nova.

Joc → Carrega... (Ctrl+O)

Obre el diàleg estàndard del KDE Obre un fitxer, per a obrir un fitxer .sgf (fitxer de partida del Kigo), el qual conté una partida desada.

Joc → Obtén més partides... (Ctrl+G)

Obre el diàleg **Obtén les novetats candents** per a carregar les partides desades per altres usuaris.

Joc → Desa (Ctrl+S)

Desa la partida actual.

Joc → Comença la partida (S)

Comença una partida nova o la carregada.

Joc → Finalitza la partida (F)

Finalitza la partida actual. Cal recordar que finalitzar una partida de Go sempre és un pas cooperatiu.

Joc → Surt (Ctrl+Q)

Surt del Kigo.

Mou → Desfés (Ctrl+Z)

Desfà la vostra última jugada.

Mou → Refés (Ctrl+Maj+Z)

Torna a fer una jugada que s'ha desfet amb **Desfés**.

Mou → Passa el moviment (P)

Permet passar d'un moviment.

Mou → **Consell (H)**

Dona una pista mostrant les pedres transparents amb la puntuació.

Mou → **Mostra els números de moviment (N)**

Commuta la visibilitat dels números de moviment.

Arranjament → **Acobladors** → **Informació**

Mostra o oculta la barra lateral **Informació**.

Arranjament → **Acobladors** → **Moviments**

Mostra o oculta la barra lateral **Moviments**.

De manera addicional, el Kigo té la configuració comuna al KDE i els elements dels menús **Arranjament** i **Ajuda**. Per a obtenir més informació, llegiu les seccions sobre [El menú Arranjament](#) i [El menú Ajuda](#) en els Fonaments del KDE.

3.2 Dreceres

Les dreceres predeterminades són les següents:

Finalitza la partida actual	F
Obtén partides noves pujades per altres usuaris	Ctrl+G
Ajuda	F1
Carrega una partida desada	Ctrl+O
Proporciona pistes dels moviments possibles	H
Passa d'un moviment	P
Surt	Ctrl+Q
Torna a fer una jugada que s'ha desfet	Ctrl+Maj+Z
Desa la partida actual	Ctrl+S
Inicia una partida nova	Ctrl+N
Comença una partida nova o carregada	S
Commuta la visibilitat dels números de moviment	N
Desfà la vostra última jugada	Ctrl+Z
Ajuda «Què és això?»	Maj+F1

Taula 3.1: Dreceres

Capítol 4

Configuració del joc

Si voleu canviar la forma en què es configura el Kigo, podreu fer-ho navegant fins a l'element de menú **Arranjament** → **Configura el Kigo...**

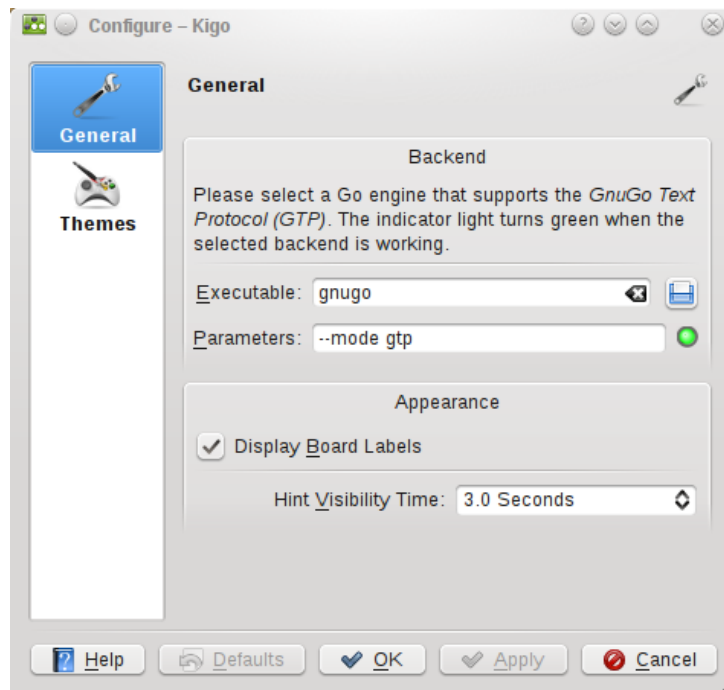
Ara hauríeu de veure el diàleg de configuració com es mostra a la captura de pantalla a continuació. També podeu accedir-hi prement la combinació de tecles **Alt-S** seguida per **Alt-C**.

El Kigo és extremadament flexible i es pot personalitzar tant com vulgueu. Podeu canviar la posició i la mida de tots els ginys acoblables al costat de l'àrea de joc central. També podeu personalitzar la barra d'eines si voleu tenir-hi diferents accions accessibles. Per a fer això, senzillament escolliu l'element de menú **Arranjament** → **Configura les barres d'eines...** El mateix és possible per a totes les drecceres del joc. Si voleu tenir el màxim espai disponible per al camp de joc, podeu fins i tot ocultar la barra d'eines i la majoria dels ginys acoblats en el menú **Arranjament**.

4.1 Configuració general

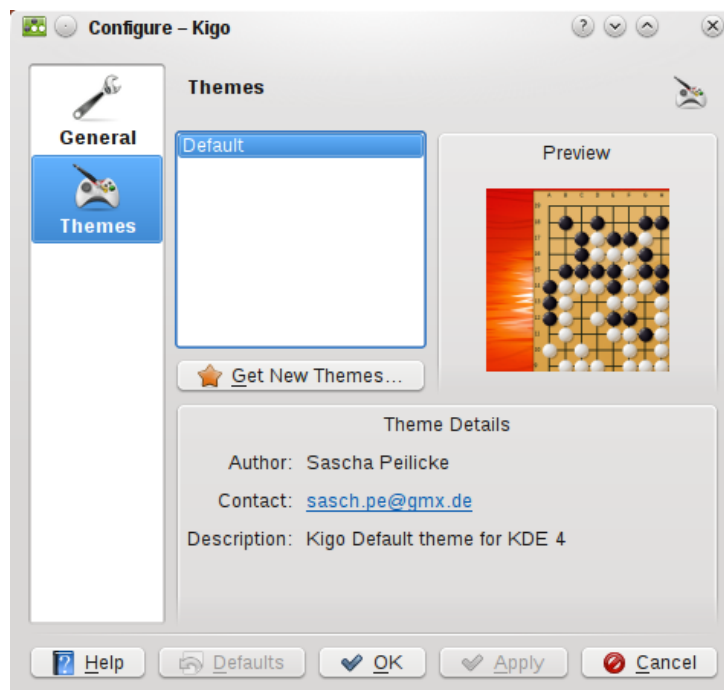
L'aspecte més important aquí és la configuració del dorsal del motor de Go. El Kigo necessita un dorsal vàlid per a funcionar. Com es pot veure a la captura de pantalla a continuació, hem emprat el GNU Go de manera predeterminada. La petita llum al costat de l'ordre del motor s'il·lumina en verd si tot funciona correctament. Si aquest no és el cas o voleu utilitzar un dorsal de Go diferent, instal·leu un motor de Go diferent que pugui parlar el Protocol de Text de Go (GTP) i establiu la seva ordre i paràmetres en conseqüència. Els detalls sobre aquest pas es troben a la documentació del motor de Go corresponent.

El manual del Kigo



4.2 Configurar el tema

Aquesta pàgina permet canviar el tema que utilitza el Kigo.



Capítol 5

Crèdits i llicència

Kigo

Copyright del programa 2009 Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de

Copyright de la documentació (c) 2009 Sascha Peilicke sasch.pe@gmx.de

Edició de la documentació i conversió a Docbook per en Yuri Chornoivan yurchor@ukr.net

Tema predeterminat dissenyat per n'Arturo Silva jasilva28@gmail.com

Traductor de la documentació: Antoni Bella antonibella5@yahoo.com

Aquesta documentació està llicenciada d'acord amb les clàusules de la [Llicència de Documentació Lliure de GNU](#).

Aquest programa està llicenciat d'acord amb les clàusules de la [Llicència Pública General de GNU](#).