Manual de KMahjongg

John Hayes
Eugene Trounev
Traducción: Rocío Gallego
Traductor: Santiago Fernández
Traductora: Kira J. Fernández
Corrección de la traducción: Eloy Cuadra

Índice general

1. Introducción **6**

2. Cómo jugar **7**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **8**

3.1. La pantalla de juego 8

3.2. Reglas 9

4. Vista general de la interfaz **11**

4.1. Opciones del menú 11

5. Preguntas frecuentes **15**

6. Configuración del juego **16**

6.1. Opciones generales 16

6.2. Opciones de diseño del tablero 17

6.3. Opciones de las fichas 17

6.4. Opciones del fondo 18

6.5. Atajos de teclado predeterminados 19

7. Créditos y licencia **20**

Índice de cuadros

6.1. Atajos de teclado 19

Resumen

Esta documentación describe el juego KMahjongg versión 0.9

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Tablero, Recreativo

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Uno

KMahjongg es un divertido juego de tablero creado a partir del famoso juego oriental mahjong (del chino *májiāng*). A diferencia del juego original, KMahjongg es un juego de parejas de fichas para uno o dos jugadores, una variante del conocido solitario Mahjong.

En KMahjongg las fichas se mezclan y apilan unas sobre otras para crear una determinada forma. El jugador debe eliminar todas las fichas del tablero de juego haciendo coincidir cada ficha con su pareja.

Capítulo 2

Cómo jugar

> OBJETIVO:
> Eliminar todas las fichas del tablero de juego haciendo coincidir cada ficha con su pareja tan rápido como sea posible.

KMahjongg cargará automáticamente un diseño predeterminado de forma que puedas comenzar a jugar inmediatamente.

> NOTA:
> El cronómetro del juego se iniciará inmediatamente en cuanto empieces a jugar.

Deberías estudiar con cuidado las fichas exteriores de las pilas del tablero de juego y encontrar dos fichas exactamente iguales. Cuando hayas encontrado una pareja, usa el ratón para seleccionarla.

> NOTA:
> Ten en cuenta que solo puedes seleccionar las fichas que estén «abiertas». Las fichas se consideran «bloqueadas» cuando están situadas detrás de otras o cuando los lados derecho e izquierdo de la ficha están ocupados por otras. Si al menos uno de estos lados está vacío, la ficha se considera «abierta» y se puede eliminar.

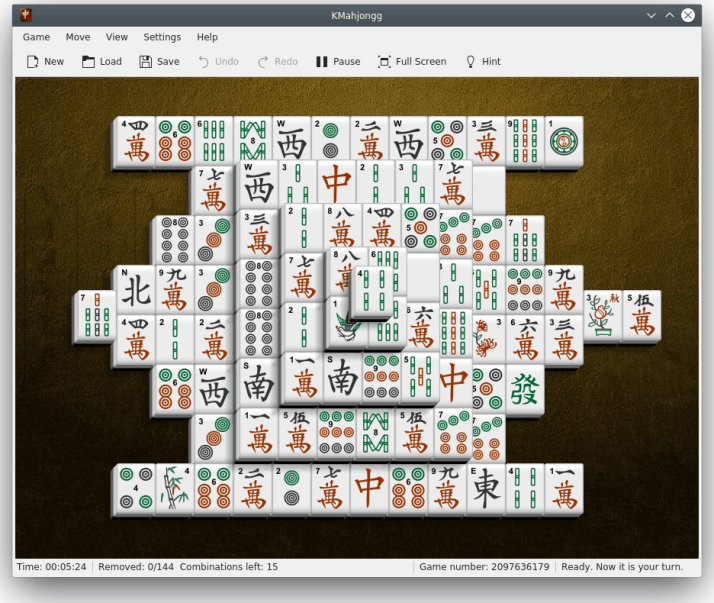
Una vez que hayas seleccionado una pareja de fichas correcta, desaparecerán del tablero de juego, de forma que se muestren fichas que estaban debajo de ellas, abriendo las fichas adyacentes.

Encuentra tantas parejas como sea posible para eliminar todas las fichas del tablero de juego.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. La pantalla de juego



Una breve explicación de las partes de la pantalla de juego.

Pantalla de juego

La zona de juego está situada en el centro de la pantalla y es la sección más grande de la ventana. El fondo es el tradicional de los juegos de fichas.

Barra de estado

La barra de estado está situada en la parte inferior de la pantalla y contiene cuatro paneles. El primero muestra el cronómetro del juego, que sigue el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida hasta que esta finalice. El segundo panel lista las fichas eliminadas y

totales, así como el número de fichas emparejadas con lados libres. El tercer panel indica la secuencia numérica de la partida que estás jugando. El último panel permite saber si el juego está preparado.

3.2. Reglas

El conjunto de fichas estándar del mahjong incluye:

Nombre del grupo	Nombre de la ficha	Cantidad de un conjunto
Puntos		
	1 de puntos	4
	2 de puntos	4
	3 de puntos	4
	4 de puntos	4
	5 de puntos	4
	6 de puntos	4
	7 de puntos	4
	8 de puntos	4
	9 de puntos	4
Bambúes		
	1 de bambúes	4
	2 de bambúes	4
	3 de bambúes	4
	4 de bambúes	4
	5 de bambúes	4
	6 de bambúes	4
	7 de bambúes	4
	8 de bambúes	4
	9 de bambúes	4
Caracteres		
	1 de caracteres	4
	2 de caracteres	4
	3 de caracteres	4
	4 de caracteres	4
	5 de caracteres	4
	6 de caracteres	4
	7 de caracteres	4
	8 de caracteres	4
	9 de caracteres	4
Vientos		
	Viento del este	4
	Viento del sur	4
	Viento del oeste	4
	Viento del norte	4
Dragones		
	Dragón rojo	4
	Dragón verde	4
	Dragón blanco	4
Flores		
	Ciruela (1)	1
	Lirio (2)	1

	Crisantemo (3)	1
	Bambú (4)	1
Estaciones		
	Primavera (1)	1
	Verano (2)	1
	Otoño (3)	1
	Invierno (4)	1

- El número de fichas del diseño de un tablero de KMahjongg puede diferir del número de fichas estándar del mahjong. Esto significa que el número de fichas coincidentes del mismo tipo también puede diferir del número que se muestra en la tabla anterior.
- Solo se pueden seleccionar la fichas «abiertas».
- Ficha «abierta» es aquella que tiene uno de los lados laterales abiertos, lo que significa que hay otras fichas situadas a su lado.
- Las fichas abiertas solo se pueden eliminar del tablero de juego cuando coincidan con otra.
- Las fichas que coinciden son aquellas en las que los pictogramas coinciden.

> NOTA:
> Existen excepciones a esta regla. En el juego tradicional del mahjong, cada ficha tiene una igual, excepto las fichas de «Flores» y de «Estaciones».

- Las fichas de «Flores» no tienen dobles y puede emparejarse entre sí.
- Las fichas de «Estaciones» no tienen dobles y pueden emparejarse entre sí.
- No todas las partidas de KMahjongg se pueden terminar. Algunas veces, las fichas se mezclan de tal forma que se posible que no coincidan todas las fichas. Este problema puede evitarse. Consulta esta sección del diálogo de configuración.
- Para poder tener un lugar en las mejores puntuaciones, el jugador tiene que completar una partida en el periodo de tiempo más corto posible.

> NOTA:
> Si el jugador usa la función «Pista», su puntuación no se mostrará entre las mejores puntuaciones.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

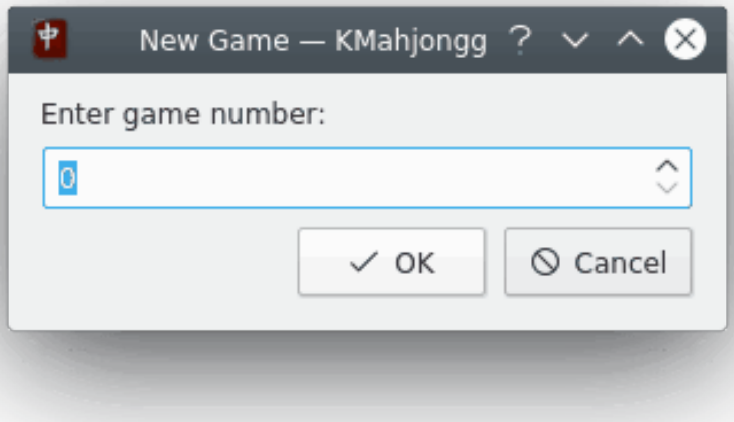
4.1. Opciones del menú

Juego → Nuevo (Ctrl+N)
Empieza una partida nueva.

Juego → Cargar… (Ctrl+O)
Carga una partida guardada.

Game → Reiniciar partida (F5)
Reinicia la partida actual.

Juego → Nueva partida numerada…
Inicia específicamente una partida numerada.



Juego → Guardar (Ctrl+S)

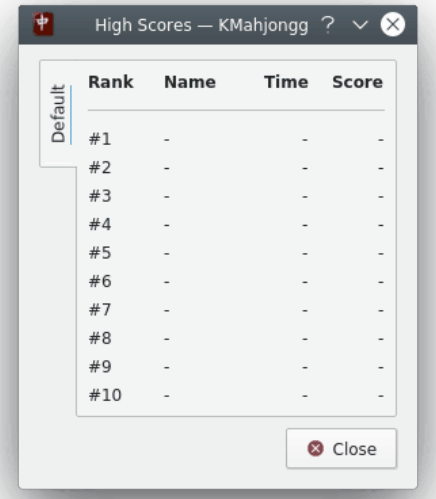
Guarda la partida actual.

Juego → Pausa (P)

Detiene o continúa la partida. Mientras el juego está parado, las fichas se ocultan.

Juego → Mostrar las mejores puntuaciones... (Ctrl+H)

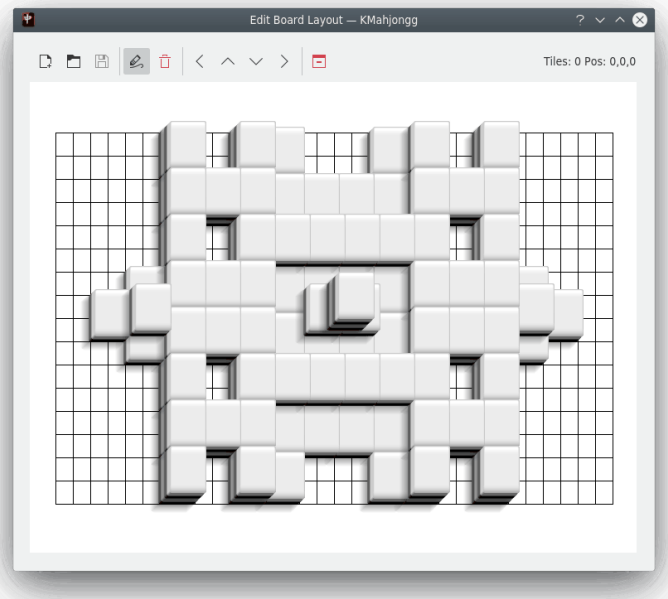
Muestra la lista de las mejores puntuaciones.



Si tu puntuación es superior a las diez mejores que se muestran, se te pedirá que introduzcas tu nombre.

Juego → Editor del tablero

Muestra el editor del tablero.



Procedimiento para editar el diseño:

1. Usa la barra de herramientas del editor del tablero para crear un nuevo diseño o para cargar y modificar uno existente.
2. Guarda el diseño en tu carpeta personal local `$XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts`
3. Crea el archivo `nombre_del_diseño.desktop` en la misma carpeta.
4. Escribe las siguientes líneas en dicho archivo usado tu editor de texto favorito:

```
[KMahjonggLayout]
Name=nombre_del_diseño
Description=descripción_del_diseño
VersionFormat=1
Author=tu_nombre
AuthorEmail=tu_email
FileName=nombre_dedel_diseño.layout
```

5. Vuelve a cargar KMahjongg para usar el nuevo diseño.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Sale de KMahjongg.

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)

Deshacer tu último movimiento.

Mover → Rehacer (Ctrl+Mayúsculas+Z)

Rehace un movimiento deshecho.

Mover → Pista (H)

Proporciona una pista iluminando una pareja de fichas coincidentes.

Mover → Demostración (D)

Inicia el modo de demostración del juego.

Mover → Barajar

Baraja las fichas del tablero.

Ver → Girar la vista en sentido horario (G)

Gira el ángulo de vista de las fichas en el sentido de las agujas del reloj.

Ver → Girar la vista en sentido antihorario (F)

Gira el ángulo de la vista de las fichas en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Además, KMahjongg tiene las opciones de los menús **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el menú «Preferencias» y el menú «Ayuda» de los «Aspectos básicos de KDE».

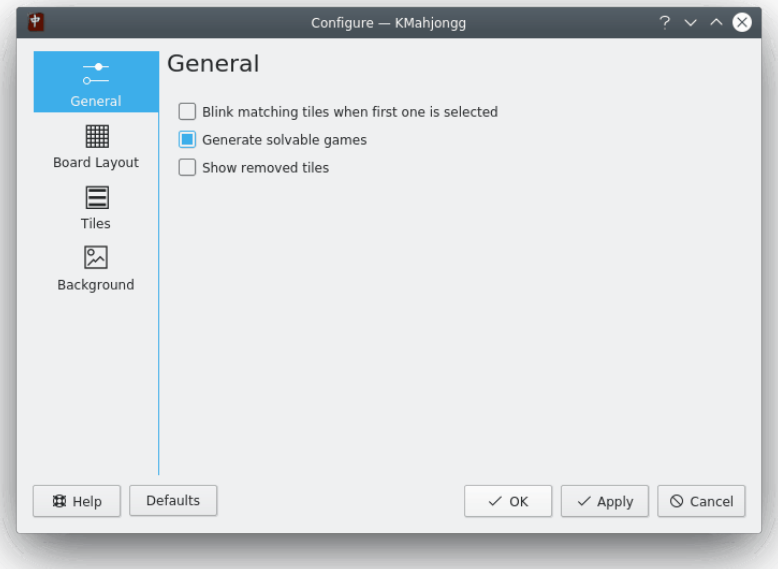
Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo?*
   Sí. Para cambiar el aspecto de KMahjongg, usa la barra de menú para abrir la utilidad de configuración.
2. *¿Puedo usar el teclado para jugar?*
   No. Este juego no incluye la posibilidad de jugar con teclado.

Capítulo 6

Configuración del juego



Preferencias → **Configurar KMahjongg…** abre el diálogo **Configurar KMahjongg**.

6.1. Opciones generales

Hacer que parpadeen las fichas coincidentes al seleccionar una

Esta opción hace que se resalte la ficha seleccionada con el ratón, y que parpadee cualquier ficha coincidente que tenga una cara libre. No se resaltarán las fichas que no tengan una ficha libre.

Generar juegos con solución

Selecciona solo juegos que se puedan resolver cuando inicies una nueva partida.

Mostrar las fichas eliminadas

Si está marcado, este ajuste permite que KMahjongg muestre las fichas eliminadas del tablero.

6.2. Opciones de diseño del tablero

Diseño aleatorio

Cada nuevo juego mostrará un diseño aleatorio de los existentes en la lista.

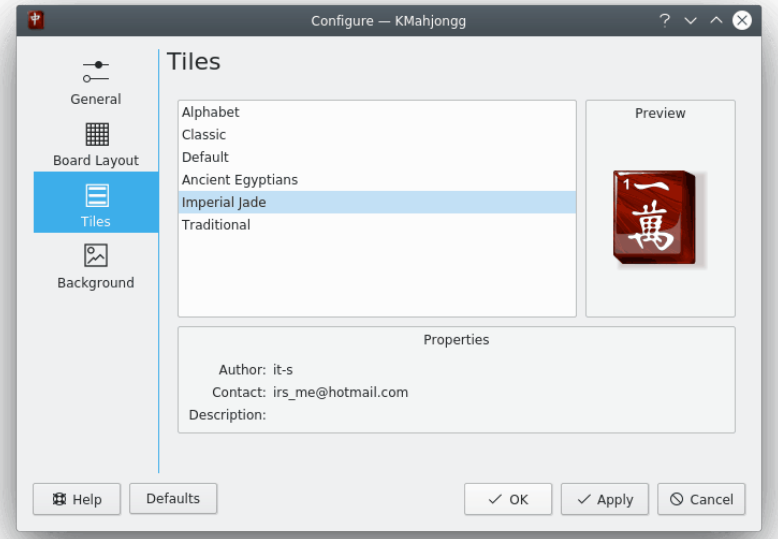
Selector de Diseño del tablero

Usa el selector de **Diseño del tablero** para elegir un tablero de juego. Se incluyen tableros con diferentes niveles de dificultad, dependiendo del número de fichas y de su posición.

6.3. Opciones de las fichas

Selector de Fichas

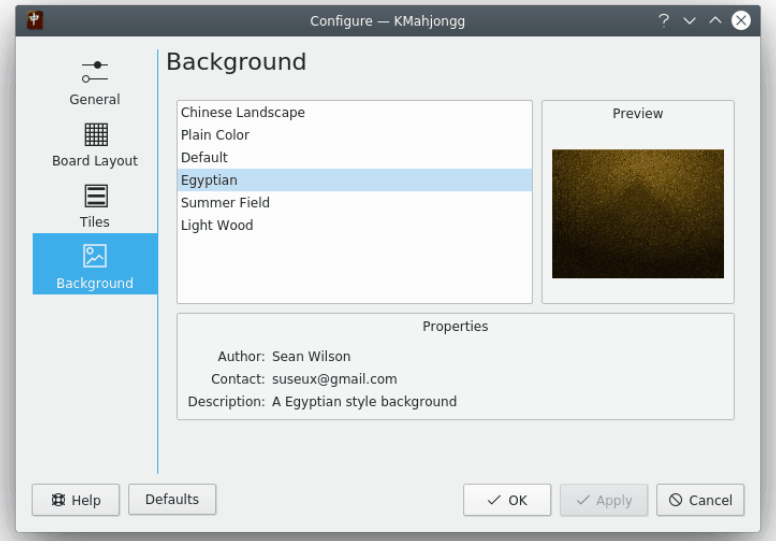
Usa el selector de **Fichas** para elegir los gráficos para las fichas.



6.4. Opciones del fondo

Selector del Fondo

Usa el selector del **Fondo** para elegir el gráfico del fondo para el juego.



6.5. Atajos de teclado predeterminados

Preferencias → **Configurar atajos de teclado…** te permite cambiar las asociaciones de teclas predeterminadas.

Las asociaciones de teclas predeterminadas son las siguientes:

Combinación de teclas	**Acción**
Ctrl+**N**	Empieza una nueva partida
Ctrl+**O**	Carga una partida guardada previamente
F5	Reiniciar la partida
Ctrl+**S**	Guarda la partida
P	Pausa o continúa una partida
Ctrl+**H**	Muestra las mejores puntuaciones
Ctrl+**Q**	Sale de la partida
Ctrl+**Z**	Deshace un movimiento
Ctrl+**Mayúsculas**+**Z**	Vuelve a hacer un movimiento deshecho
H	Te da una pista iluminando dos fichas que se pueden emparejar
D	Juega la partida en modo «Demostración»
G	Girar el ángulo de la vista en el sentido de las agujas del reloj
F	Girar el ángulo de la vista en el sentido contrario a las agujas del reloj
F1	Muestra este manual
Mayúsculas+**F1**	Ayuda «¿Qué es esto?»

Cuadro 6.1: Atajos de teclado

Capítulo 7

Créditos y licencia

KMahjongg para KDE

Copyright del programa (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Copyright del programa (c) 2007 Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Colaboradores:

- David Black david.black@lutris.com
- Michael Haertjens mhaertjens@modusoperandi.com
- Osvaldo Stark starko@dnet.it
- Benjamin Meyer ben+kmahjongg@meyerhome.net
- Albert Astals aacid@kde.org
- Raquel Ravanini raquel@tabuleiro.com

Copyright de la documentación (c) 2005 John Hayes justlinux@bellsouth.net

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sancho santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU.

Este programa está sujeto a los términos de la Licencia Pública General GNU.