Manuel de Kiriki

Albert Astals Cid
Eugene Trounev
Traduction française : Stanislas Zeller
Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard

Manuel de Kiriki

Table des matières

1 Introduction **5**

2 Comment jouer **6**

3 Règles du jeu, stratégies et astuces **8**

3.1 Règles du jeu 8

4 Vue d'ensemble de l'interface **11**

4.1 Le menu Jeu 11

4.2 Le menu Configuration 11

4.3 Le menu Aide 11

5 Foire aux questions **13**

6 Configuration du jeu **14**

7 Remerciements et licence **15**

A Installation **16**

A.1 Compilation et installation 16

Résumé

Cette documentation décrit le jeu Kiriki version 0.2

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Dés, arcade

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Six

Kiriki est un jeu de dés captivant et sympa pour KDE, conçu pour être joué par six joueurs maximum. Les participants doivent collecter des points en lançant cinq dés sur trois tours. Chaque lancé génère une combinaison spécifique de nombres que le joueur est libre soit d'accepter soit de décliner. Cependant, chaque combinaison spécifique de nombres peut être acceptée seulement une fois. Après treize tours, la partie prend fin et les scores sont comparés. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie.

Chapitre 2

Comment jouer

> OBJECTIF :
> Acquérir plus de points que les adversaires.

Une fois que Kiriki démarre, la première combinaison est distribuée pour le premier joueur. Si vous êtes ce premier joueur, c'est donc à votre tour, sinon vous devez attendre jusqu'à ce que tous les autres joueurs aient terminé leur tour.

> REMARQUE :
> Par défaut, à moins que la configuration de jeu n'ait été modifiée, et en mode joueur simple, le premier joueur est contrôlé par un humain (vous), les cinq autres joueurs sont contrôlés par l'ordinateur.

Une fois votre tour arrivé, la première chose que vous devez faire est d'examiner le lancé actuel. Chacun des cinq dés sur le coté gauche de l'écran de jeu a une valeur spécifique. Vérifiez la séquence pour voir si celle ci correspond à une valeur de « score type ».

> REMARQUE :
> La description détaillée des « scores types » peut être trouvée dans la section Règles du jeu, stratégies et astuces de ce manuel.

Gardez à l'esprit que la combinaison peut correspondre à plusieurs « scores types ». Dans ce cas, vous déterminerez quel « score type » vous rapportera le plus de points.

Dans le cas où la séquence actuelle ne correspond à aucun « score type », ou correspond à un « score type » que vous avez déjà utilisé, vous avez deux lancés pour améliorer la situation. Pour utiliser le deuxième et troisième lancé, sélectionnez le ou les dés qui ne vous satisfont pas en cliquant dessus avec la souris et cliquez sur le bouton **Lancer** situé en dessous des dés. Les dés sélectionnés sont relancés et leurs valeurs modifiées.

Après que vous avez effectué vos trois lancés, vous devez choisir le score défini qui correspond à la séquence de dés affichées. Si aucun de ces « scores types » ne correspond, vous pouvez utiliser le « score type » **Chance**, ou simplement sélectionner un autre score sur la table de score.

> REMARQUE :
> Si vous sélectionnez un « score type » qui ne correspond pas à votre séquence de dés actuelle, le « score type » que vous sélectionnez deviendra nul et affichera la valeur de zéro point.

Dès que vous choisissez un « score type », cette valeur se met à jour pour refléter la séquence de dés que vous avez actuellement.

> REMARQUE :
> La description détaillée des valeurs de « scores types » peuvent être trouvées dans la section Règles du jeu, stratégies et astuces de ce manuel.

Quand votre tour prend fin, celui du prochain participant démarre. Cette séquence se répète treize fois et ensuite la partie se termine. Les scores sont calculés et les meilleurs scores sont attribués.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles du jeu

Le tableau de score de Kiriki est divisé en quatorze lignes différentes. Chaque ligne a un « score type » et les joueurs un score gagné pour un lancé correspondant à un type. Le « score type » pour chaque ligne est calculé comme suit :

— **1s** : addition de tous les dés valant 1.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 14112. Le score vaut : 3 = 1 + 1 + 1. Les dés affichent : 51111. Le score vaut : 4 = 1 + 1 + 1 + 1.

— **2s** : addition de tous les dés valant 2.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 22422. Le score vaut : 8 = 2 + 2 + 2 + 2. Les dés affichent : 42322. Le score vaut : 6 = 2 + 2 + 2.

— **3s** : addition de tous les dés valant 3.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 34132. Le score vaut : 6 = 3 + 3. Les dés affichent : 33333. Le score vaut : 15 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3.

— **4s** : addition de tous les dés valant 4.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 14142. Le score vaut : 8 = 4 + 4. Les dés affichent : 41414. Le score vaut : 12 = 4 + 4 + 4.

— **5s** : addition de tous les dés valant 5.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 15155. Le score vaut : 15 = 5 + 5 + 5. Les dés affichent : 51555. Le score vaut : 20 = 5 + 5 + 5 + 5.

— **6s** : addition de tous les dés valant 6.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 61616. Le score vaut : 24 = 6 + 6 + 6 + 6. Les dés affichent : 61616. Le score vaut : 18 = 6 + 6 + 6.

— **Bonus si > 62** : le joueur gagne 35 points supplémentaire si la valeur totale de tous les champs du dessus sont supérieurs à 62 points.
— **Total du haut** : ce n'est pas un champ jouable, mais seulement un résumé de tous les champs du dessus.
— **3 du même type** : valeur totale des dés quand trois des dés ont la même valeur

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 14121. Le score vaut : 9 = 1 + 1 + 1 + 4 + 2. Les dés affichent : 55151. Le score vaut : 17 = 5 + 5 + 5 + 1 + 1.

— **4 du même type** : valeur totale des dés quand quatre des dés ont la même valeur.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 41444. Le score vaut : 17 = 4 + 4 + 4 + 4 + 1. Les dés affichent : 22422. Le score vaut : 13 = 2 + 2 + 2 + 2 + 4.

— **Full** : le joueur gagne 25 points si le résultat du tour est d'une paire et un brelan.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 11212. Les dés affichent : 53353.

— **Petite suite** : le joueur gagne 30 points si le résultat du tour est une suite de quatre chiffres.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 14312. La séquence est : 1, 2, 3, 4. Les dés affichent : 51643. La séquence est : 3, 4, 5, 6.

— **Grande suite** : le joueur gagne 30 points si le résultat du tour est une suite de cinq chiffres.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 34152. La séquence est : 1, 2, 3, 4, 5. Les dés affichent : 53264. La séquence est : 2, 3, 4, 5, 6.

— **Kiriki** : le joueur gagne 50 points et un tour supplémentaire si le résultat du tour est cinq dés de même valeur.

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 11111. Les dés affichent : 33333.

— **Chance** : les valeurs de tous les dés sont additionnées

> EXEMPLE :
> Les dés affichent : 51143. Le score vaut : 14 = 5 + 1 + 1 + 4 + 3. Les dés affichent : 21526. Le score vaut : 16 = 2 + 1 + 5 + 2 + 6.

— **Total du bas** : ce n'est pas un champ jouable, mais seulement un résumé de tous les champs de « 3 de même type » et suivant.

— **Grand total** : ce n'est pas un champ jouable, mais seulement un résumé des champs « Total du haut » et « Total du bas ».

Autres règles et contraintes :

— La partie complète est divisée en treize tours.
— Chaque joueur peut lancer trois fois les dés par tour.
— Après que le premier lancé a été réalisé, un joueur peut relancer deux fois les dés (trois fois par tour).
— Le joueur n'est pas obligé de relancer les dés si son premier lancé apporte des résultats satisfaisants.
— Chaque lancé additionnel concerne tous les dés, ou seulement ceux sélectionnés.
— Un joueur peut sélectionner le ou les dés à être relancés en cliquant dessus avec la souris.
— Une fois que le dé a été relancé, la valeur précédente est perdue et seule la nouvelle est valable.
— Le résultat du lancé est considéré comme satisfaisant si les valeurs du dé à l'affichage trouvent une correspondance dans les « scores types » décrits au-dessus.
— Un « score type » ne peut être seulement utilisé qu'une fois par partie et par joueur. En conséquence, une fois que le « score type » a été utilisé par un joueur, il ne peut plus être utilisé par la même joueur. Cependant, un autre joueur peut toujours l'utiliser, à moins qu'il a déjà utilisé le même « score type ».

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu Jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche la liste des meilleurs scores Quand le score de la partie courante dépasse un des 10 meilleurs scores listés, vous pouvez saisir votre nom de joueur.

Jeu → Imprimer... (Ctrl+P)

Imprime le tableau de score courant.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte Kiriki.

4.2 Le menu Configuration

Configuration → Configurer les raccourcis clavier...

Affiche une boîte de dialogue de configuration de raccourci standard KDE pour modifier les raccourcis de clavier pour Kiriki.

Configuration → Configurer Kiriki...

Ouvre une boîte de dialogue pour configurer Kiriki.Référez-vous à la section Configuration du jeu pour plus de détails.

4.3 Le menu Aide

Aide → Manuel utilisateur de Kiriki (F1)

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de Kiriki (ce document).

Aide → Qu'est-ce que c'est ? (Maj+F1)

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans Kiriki ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → Rapport de bogue...

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → À propos de Kiriki

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → À propos de KDE

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeux s'affiche. Est-ce possible ?*

   Non. Kiriki n'a pas de fonctionnalités de thèmes.
2. *J'ai commis une erreur. Puis-je l'annuler ?*

   Non. Kiriki n'a pas d'option d'annulation.
3. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*

   Non. Le jeu Kiriki ne se joue pas en utilisant le clavier.
4. *Je ne comprend pas ce qu'il faut faire ! Y a-t-il une astuce ?*

   Pour comprendre les règles du jeu et les tactiques, veuillez lire la section Règles du jeu, stratégies et astuces dans ce manuel.
5. *Je veux quitter le jeux maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*

   Non. Kiriki.n'implante pas la fonctionnalité "enregistrer"
6. *L'ordinateur est vraiment trop rapide ! Je ne peux pas voir ce qu'il fait !*

   Pour modifier la vitesse des actions de l'ordinateur, veuillez utiliser la boîte de dialogue de configuration du jeu décrite dans la section Configuration du jeu de ce manuel.

Chapitre 6

Configuration du jeu

La boîte de dialogue de configuration de Kiriki vous permet de configurer le nombre de participants pour gérer leurs identités, et leurs temps de réponse.

> REMARQUE :
> Vous pouvez seulement modifier les temps de réponse pour les joueurs contrôlés par l'ordinateur.

Nombre de joueurs : ce champ définit le nombre de joueurs pour Kiriki. Les valeurs permettent ici de rentrer deux à six joueurs.

> REMARQUE :
> La partie ne peut se jouer avec moins de deux joueurs.

1.-6. Les champs numérotés sont les identités des joueurs participants. Vous pouvez modifier leurs noms comme vous le souhaitez selon qu'ils sont contrôlés par des humains, ou par l'ordinateur. Pour définir qui contrôle le joueur, utilisez une case à cocher située sur la droite des champs des noms.

> REMARQUE :
> Le premier joueur doit toujours être contrôlé par un humain.

Délai entre deux actions de l'ordinateur (ms) : vous permet de spécifier le délai entre les tours de l'ordinateur. La valeur de ce champ est zéro par défaut, c'est qui veut dire que l'ordinateur réagit instantanément.

> REMARQUE :
> La valeur maximale pour ce champ est de 999 millisecondes.

Chapitre 7

Remerciements et licence

Kiriki

Copyright du programme 2005-2007 Albert Astals aacid@kde.org

Traduction française par Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org

Cette documentation est soumise aux termes de la Licence de Documentation Libre GNU (GNU Free Documentation License).

Ce programme est soumis aux termes de la Licence Générale Publique GNU (GNU General Public License).

Annexe A

Installation

Kiriki fait partie du projet KDE http://www.kde.org/ .

Kiriki se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ , le site FTP principal du projet KDE.

A.1 Compilation et installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page Construire et Lancer KDE à partir des sources

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.