

# Manuel de KMahjongg

John Hayes

Eugene Trounev

Traduction française : Yohann Hamon

Traduction française : Arnaud Muchembled

Traduction française : Stanislas Zeller



## Manuel de KMahjongg

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Comment jouer</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Règles du jeu, stratégies et astuces</b>	<b>7</b>
3.1	L'écran du jeu . . . . .	7
3.2	Règles . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Vue d'ensemble de l'interface</b>	<b>10</b>
4.1	Le menu <b>Jeu</b> . . . . .	10
4.2	Le menu <b>Déplacer</b> . . . . .	11
4.3	Le menu <b>Vue</b> . . . . .	11
4.4	Le menu <b>Configuration</b> . . . . .	12
4.5	Le menu <b>Aide</b> . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Foire aux questions</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Configuration du jeu</b>	<b>14</b>
6.1	Les options <b>générales</b> . . . . .	14
6.2	Les options <b>d'affichage du plateau</b> . . . . .	15
6.3	Les options des <b>tuiles</b> . . . . .	15
6.4	Les options <b>d'arrière-plan</b> . . . . .	16
6.5	Les raccourcis clavier. . . . .	17
<b>7</b>	<b>Remerciements et licence</b>	<b>19</b>
<b>A</b>	<b>Installation</b>	<b>20</b>
A.1	Compilation et Installation . . . . .	20

## **Résumé**

Cette documentation décrit le jeu KMahjongg version 0.8.0

# Chapitre 1

## Introduction

TYPE DE JEU :  
Plateau, arcade

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :  
Un

KMahjongg est un jeu de plateau sympa créé d'après le fameux jeu oriental de Mahjong (Du chinois *májiāng*). À l'inverse de l'original cependant, KMahjongg est un jeu de groupement de tuiles pour un ou deux joueurs, une variation habituellement connue sous le nom de Mahjong Solitaire.

Dans KMahjongg, les tuiles sont disposées par étage les unes au-dessus des autres pour ressembler à une forme. Le joueur doit ensuite supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu en les regroupant par paire correspondante.

## Chapitre 2

# Comment jouer

**OBJECTIF :**

Supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu en regroupant chaque tuile par paire correspondante le plus rapidement possible.

KMahjongg chargera automatiquement un affichage par défaut une fois que vous aurez démarré la partie et vous pourrez commencer à jouer immédiatement.

**REMARQUE :**

Le temps de jeu démarrera immédiatement si la partie est commencée.

Vous devez étudier attentivement la pile de tuiles qui se dresse sur le plateau de jeu et trouver deux tuiles qui correspondent exactement. Quand vous avez trouvé une paire, utilisez la souris pour les sélectionner.

**REMARQUE :**

Gardez à l'esprit que vous ne pouvez sélectionner les tuiles qui sont "ouvertes". Les tuiles sont considérées "bloquées" quand elles sont positionnées en dessous d'autres tuiles, et quand les cotés gauche et droit de la tuile sont occupés par d'autres. Si au moins un des cotés latéraux est vide, la tuile est considérée comme « ouverte » et peut être supprimée.

Une fois que vous avez sélectionné la bonne paire de tuiles, elles vont disparaître du plateau, mettant à jour les tuiles précédemment cachées en dessous, et libérant les tuiles adjacentes.

Trouver le plus de correspondances possibles pour supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu.

## Chapitre 3

# Règles du jeu, stratégies et astuces

### 3.1 L'écran du jeu



Une explication rapide des éléments de l'écran du jeu.

#### L'écran du jeu

Le jeu est au centre de l'écran et est la plus grande section de la fenêtre. L'arrière-plan est rempli d'un jeu de tuiles.

#### Barre d'état

La barre d'état est située en bas de l'écran, et contient quatre cadres. Le premier cadre liste le nombre de tuiles enlevées par rapport au nombre de tuiles restantes, ainsi que le nombre de tuiles correspondantes ayant des côtés libres. Le deuxième cadre donne le numéro de la partie que vous jouez. Le troisième cadre indique au joueur quand la partie est prête à débiter et le dernier affiche le temps de jeu écoulé depuis le début de la partie jusqu'à ce que la partie est finie.

## 3.2 Règles

jeu de tuiles standard de Mahjong inclus :

Nom du groupe	Nom de la tuile	Quantité dans le jeu
Points		
	Point 1	4
	Point 2	4
	Point 3	4
	Point 4	4
	Point 5	4
	Point 6	4
	Point 7	4
	Point 8	4
	Point 9	4
Bambous		
	Bambou 1	4
	Bambou 2	4
	Bambou 3	4
	Bambou 4	4
	Bambou 5	4
	Bambou 6	4
	Bambou 7	4
	Bambou 8	4
	Bambou 9	4
Lettres		
	Lettres 1	4
	Lettres 2	4
	Lettres 3	4
	Lettres 4	4
	Lettres 5	4
	Lettres	4
	Lettres 7	4
	Lettres 8	4
	Lettres 9	4
Vents		
	Vent d'est	4
	Vent du sud	4
	Vent d'ouest	4
	Vent du nord	4
Dragons		
	Dragon rouge	4
	Dragon vert	4
	Dragon blanc	4
Fleurs		
	Prune (1)	1
	Lys (2)	1
	Chrysanthème (3)	1
	Bambou (4)	1
Saisons		
	Printemps (1)	1
	Été (2)	1

## Manuel de KMahjongg

	Automne (3)	1
	Hiver (4)	1

- Seules les tuiles “ouvertes” peuvent être sélectionnées.
- Une tuile “ouverte” est une tuile qui a un côté latéral disponible, ce qui veut dire qu’aucune autre tuile n’est située à proximité immédiate de celle-ci.
- S’il y a correspondance, les tuiles ouvertes peuvent être supprimées du plateau de jeu.
- Les tuiles correspondantes sont celles où les pictogrammes correspondent.

### REMARQUE :

Il y a des exceptions à cette règle ! Dans le jeu traditionnel de Mahjong, chaque tuile a une correspondance exceptée pour les tuiles “Fleurs” et “Saisons”.

- Les tuiles “Fleurs” n’ont pas de doubles dans le jeu et peuvent être regroupées directement ensemble.
- Les tuiles “Saisons” n’ont pas de doubles dans le jeu et peuvent être regroupées directement ensemble.
- Tous les jeux de KMahjongg ne peuvent être terminés. Quelque fois, les tuiles sont disposées de telle manière qu’il n’est pas possible de toutes les regrouper. Ce problème peut être évité. Veuillez vous référer à la boîte de dialogue de configuration de [cette section](#).
- Pour avoir l’honneur de rentrer dans la table des meilleurs scores, le joueur doit terminer un jeu dans une période de temps la plus courte possible.

### REMARQUE :

Si le joueur utilise la fonctionnalité “conseil”, le record ne sera pas considéré comme un des meilleurs scores.

## Chapitre 4

# Vue d'ensemble de l'interface

### 4.1 Le menu Jeu

**Jeu → Nouveau (Ctrl+N)**

Démarre une nouvelle partie.

**Jeu → Ouvrir (Ctrl+O)**

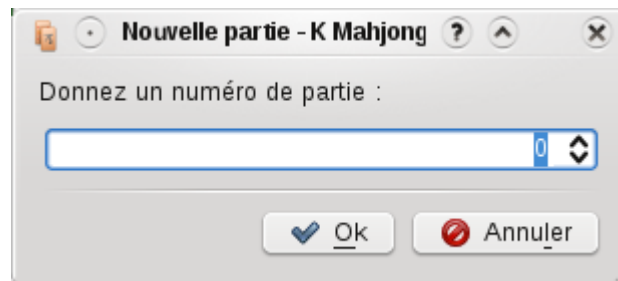
Charge une partie enregistrée.

**Jeu → Recommencer la partie (F5)**

Recommence la partie courante.

**Jeu → Nouvelle partie numérotée...**

Démarre une partie numérotée spécifique.



**Jeu → Enregistrer (Ctrl+S)**

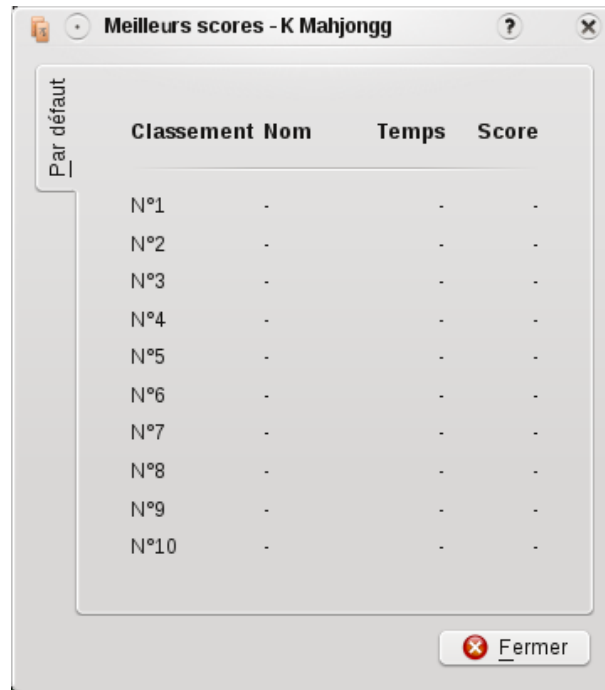
Enregistre la partie actuelle.

**Jeu → Pause (P)**

Pause ou résume la partie. Quand la partie est en pause, toutes les tuiles sont cachées.

**Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)**

Affiche la liste des meilleur scores.



Quand le résultat de votre partie dépasse les dix premiers scores de la liste, vous êtes invité à saisir votre nom.

**Jeu → Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte KMahjongg.

## 4.2 Le menu Déplacer

**Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)**

Annuler le dernier déplacement.

**Déplacer → Refaire (Ctrl+Maj+Z)**

Refaire le déplacement annulé.

**Déplacer → Conseil (H)**

Donne un conseil en faisant clignoter une paire de tuiles correspondantes.

**Déplacer → Démonstration (D)**

Démarre une partie en mode démonstration.

**Déplacer → Brassier**

Brasser les tuiles du tableau.

## 4.3 Le menu Vue

**Vue → Tourner l'affichage dans le sens des aiguilles d'une montre (P)**

Tourne l'affichage dans le sens des aiguilles d'une montre

**Vue → Tourner l'affichage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (P)**

Tourne l'affichage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

## 4.4 Le menu Configuration

**Configuration** → **Afficher la barre d'outils**

Affiche ou cache la barre d'outil.

**Configuration** → **Afficher la barre d'état**

Affiche ou cache la barre d'état.

**Configuration** → **Configurer les raccourcis clavier...**

Affiche une boîte de dialogue de configuration KDE standard des raccourcis pour modifier les [raccourcis clavier](#) de KMahjongg.

**Configuration** → **Configurer les barres d'outils...**

Affichage de la fenêtre de configuration où vous pouvez configurer les icônes de la barre d'outils.

**Configuration** → **Configurer KMahjongg...**

Ouvre une fenêtre de configuration de KMahjongg. Pour plus de détails, voir [ici](#).

## 4.5 Le menu Aide

**Aide** → **Manuel utilisateur de KMahjongg (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KMahjongg (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 KMahjongg 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 KMahjongg**

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 jeu s'affiche. Est-ce possible ?*

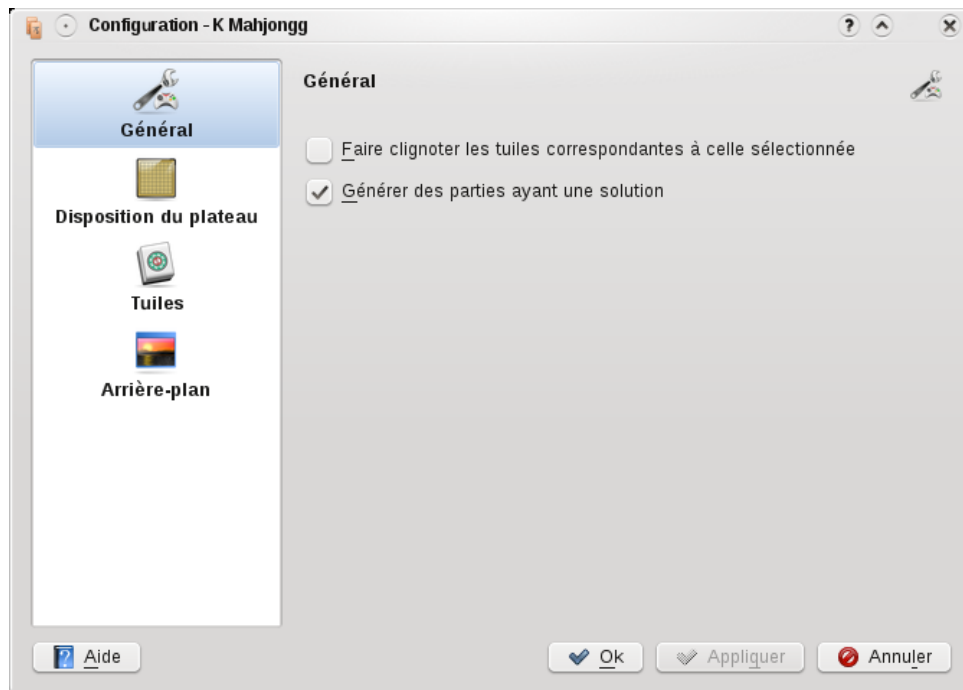
Oui. Pour modifier la manière dont KMahjongg s'affiche, utilisez la [barre de menu](#) pour ouvrir [l'utilitaire de configuration](#).

2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*

Non. KMahjongg ne fournit pas le moyen de jouer avec le clavier.

## Chapitre 6

# Configuration du jeu



**Configuration** → **Configurer KMahjongg...** ouvre la boîte de dialogue **Configurer KMahjongg**.

### 6.1 Les options générales

**Les tuiles correspondantes sont mises en évidence quand la première est sélectionnée.**

Cette configuration fait que les tuiles sélectionnées sont mises en évidence (couleur brillante) avec un clic de souris et fait apparaître les autres tuiles correspondantes qui se trouvent sur le plateau à chaque mouvement. Il n'y a aucune tuiles supplémentaires qui sont mises en évidence si aucune correspondance n'est trouvé.

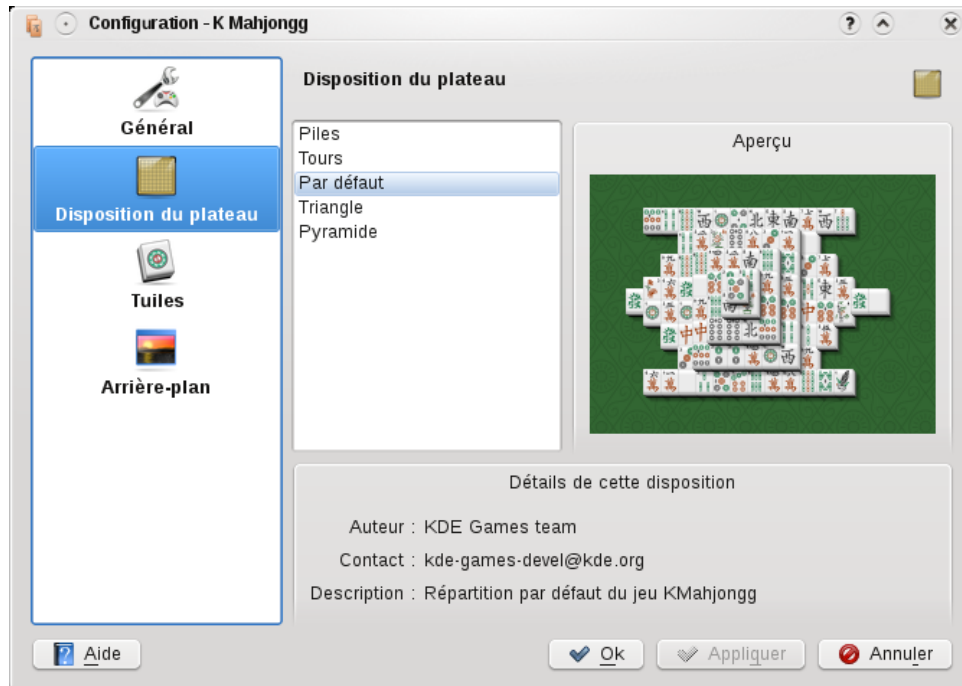
**Générer des parties solubles.**

Choisit seulement les jeux qui peuvent être résolus quand vous commencez un nouveau jeu

## 6.2 Les options d'affichage du plateau

### Le sélecteur d'affichage du plateau

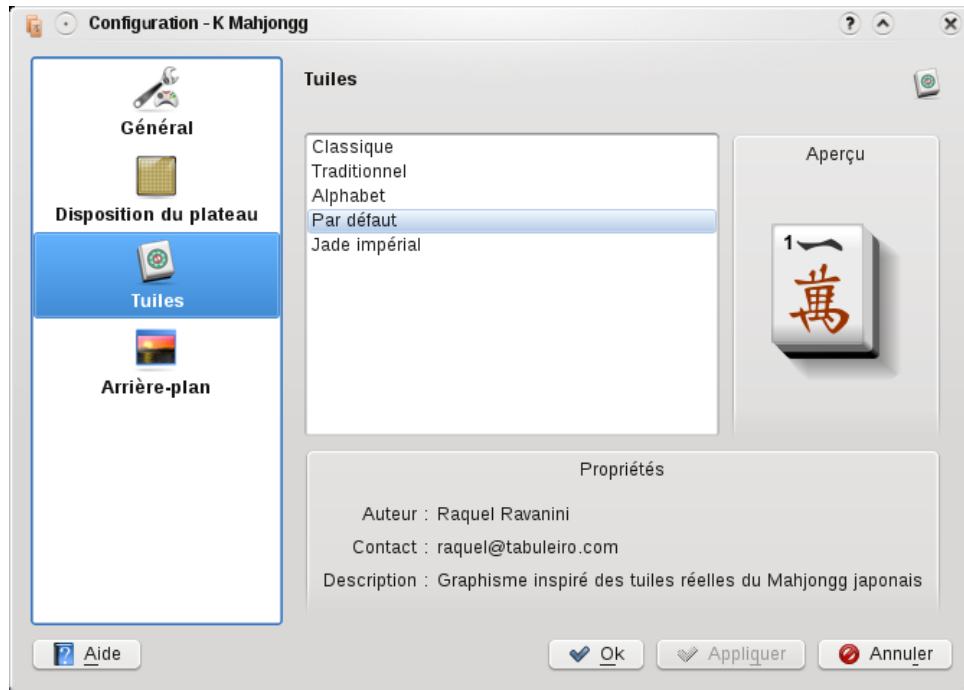
Utiliser le sélecteur **d'affichage du plateau** pour charger un type de partie à jouer. Les différents plateaux fournissent une difficulté variable qui dépend du nombre de tuiles et leur position.



## 6.3 Les options des tuiles

### Le sélecteur de tuiles

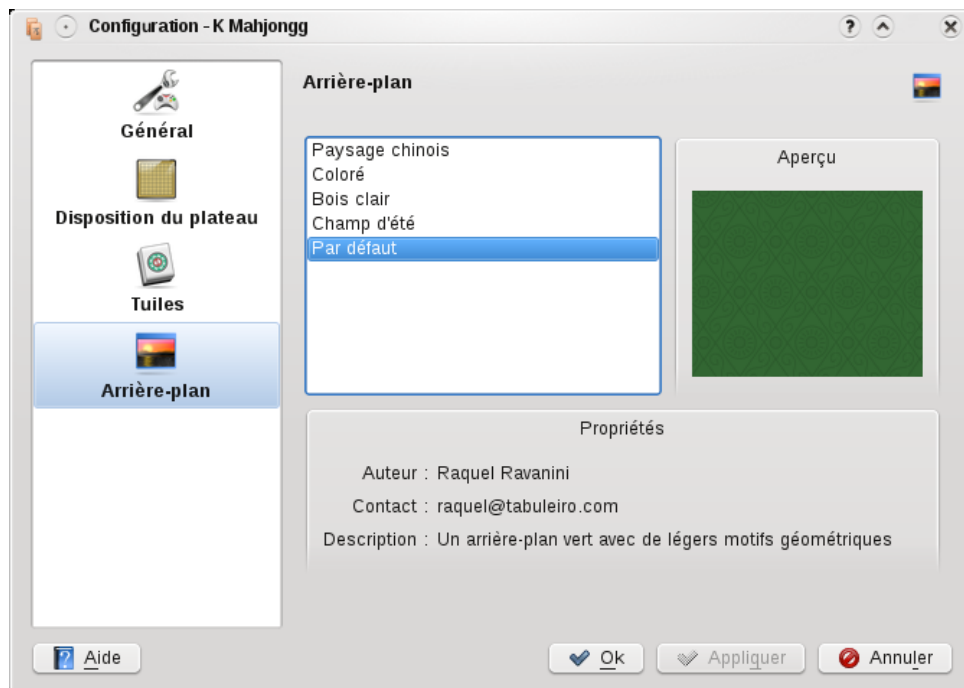
Utiliser le sélecteur de **tuiles** pour choisir les graphismes pour les tuiles.



## 6.4 Les options d'arrière-plan

### Le sélecteur d'arrière-plan

Utiliser le sélecteur **d'arrière-plan** pour choisir l'arrière-plan graphique du jeu.



## 6.5 Les raccourcis clavier.

**Configuration** → **Configurer les raccourcis clavier...** vous permet de changer les raccourcis clavier par défaut.



Le raccourcis clavier sont comme suit :

**D**

Lance le jeu en mode de démonstration.

**H**

Vous donne un conseil en faisant clignoter deux tuiles correspondantes.

**F1**

Montre ce manuel

**Ctrl+O**

Charge une partie précédemment enregistrée.

**Ctrl+N**

Démarre une nouvelle partie.

**P**

Met en pause ou résume une partie.

**Ctrl+Q**

Quitte la partie.

**Ctrl+Maj+Z**

Mouvement refait.

**F5**

Recommencer la partie.

**Ctrl+S**

Enregistre la partie.

**Ctrl+H**

Afficher les meilleurs scores.

## Manuel de KMahjongg

### **Ctrl+Z**

Mouvement annulé.

### **F**

Tourner l'affichage dans le sens des aiguilles d'une montre

### **G**

Tourner l'affichage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

### **Maj+F1**

Qu'est ce que c'est? Aide

## Chapitre 7

# Remerciements et licence

KMahjongg pour KDE

Copyright du programme (c) 1997 Mathias Mueller [in5y158@public.uni-hamburg.de](mailto:in5y158@public.uni-hamburg.de)

Copyright du programme (c) 2007 Mauricio Piacentini [piacentini@kde.org](mailto:piacentini@kde.org)

Contributeurs :

- 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 [astals11@terra.es](mailto:astals11@terra.es)
- Raquel Ravanini [raquel@tabuleiro.com](mailto:raquel@tabuleiro.com)

Copyright de la documentation (c) 2005 John Hayes [justlinux@bellsouth.net](mailto:justlinux@bellsouth.net)

Traduction française par Yohann Hamon [yohann\\_hamon@yahoo.fr](mailto:yohann_hamon@yahoo.fr), Arnaud Muchembled [arno.muchembled@orange.fr](mailto:arno.muchembled@orange.fr) et Stanislas Zeller [uncensored.assault@gmail.com](mailto:uncensored.assault@gmail.com).

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

KMahjongg fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KMahjongg 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.