

# Podręcznik programu Kiriki

Albert Astals Cid

Eugene Trounev

Polskie tłumaczenie: Krzysztof Woźniak



Podręcznik programu Kiriki

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Jak grać</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Zasady gry, strategia gry i sztuczki</b>	<b>8</b>
3.1	Zasady gry . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Przegląd interfejsu</b>	<b>11</b>
4.1	Menu <b>Gra</b> . . . . .	11
4.2	Menu <b>Ustawienia</b> . . . . .	11
4.3	Menu <b>Pomoc</b> . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Najczęściej zadawane pytania</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Konfiguracja gry</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>Zasługi i licencje</b>	<b>15</b>
<b>A</b>	<b>Instalacja</b>	<b>16</b>
A.1	Kompilacja i instalacja . . . . .	16

## **Streszczenie**

Ten podręcznik dotyczy gry Kiriki w wersji 0.1

## Rozdział 1

# Wprowadzenie

**RODZAJ GRY:**

gra w kości, zręcznościowa

**LICZBA GRACZY:**

Sześć

Kiriki jest uzależniająca i zabawną grą w kości dla środowiska KDE, umożliwia ona grę przez maksymalnie sześciu graczy. Uczestnicy muszą zbierać punkty poprzez rzucanie pięcioma kośćcami do trzech razy w każdej turze. Każdy rzut generuje określoną kombinację liczb, którą gracz może zaakceptować lub odrzucić. Jednakże każda kombinacja liczb może być zaakceptowana tylko raz. Po trzynastu turach, gra kończy się, a wyniki są porównywane. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

## Rozdział 2

# Jak grać

**CEL GRY:**

Zdobywaj więcej punktów niż pozostali oponenti.

Po uruchomieniu Kiriki wyświetlana jest natychmiast pierwsza kombinacja dla pierwszego gracza. Jeżeli jesteś pierwszym graczem, to teraz jest twój ruch, w przeciwnym wypadku, musisz poczekać aż pozostali gracze wykonają swoje ruchy.

**UWAGA:**

Domyślnie, do czasu zmiany ustawień gry, i w trybie jednego gracza, pierwszy gracz jest kontrolowany przez człowieka (Ciebie), a pozostałych pięciu graczy kontroluje sztuczna inteligencja (komputer).

Kiedy nadejdzie twoja tura, pierwszą rzeczą, którą należy zrobić to ocena wyników aktualnego rzutu. Każda z pięciu kości po lewej stronie ekranu gry ma określoną wartość. Sprawdź tę sekwencję liczb aby sprawdzić czy nie jest ona zgodna z jakimś punktowanym układem.

**UWAGA:**

Szczegółowy opis punktowanych układów kości, można znaleźć w sekcji [Zasady, Strategie i wskazówki](#) tego podręcznika.

Pamiętaj, że kombinacja może pasować do więcej niż jednego punktowanego układu. W takim wypadku musisz określić, który układ kości da w rezultacie więcej punktów dla ciebie.

W przypadku gdy aktualna sekwencja nie pasuje do żadnego wzorca, lub pasuje do wzorca, który był już wykorzystany, masz dwa kolejne rzuty aby poprawić sytuację. Aby wykonać drugi (i trzeci) rzut, wybierz kostki, z których nie jesteś zadowolony klikając na nie myszką i kliknij przycisk **Rzut** znajdujący się pod kośćmi. To spowoduje że wykonany zostanie rzuty wybranymi kośćmi i zmienia się ich wartości.

Po wykonaniu trzeciego powtórnego rzutu, musisz wybrać wzorzec pasujący do wylosowanej sekwencji kości. Jeżeli żaden z wzorców wynikowych nie pasuje do sekwencji możesz skorzystać z wzorca **Szansa**, lub wybrać dowolny inny wzorzec na tablicy wyników.

**UWAGA:**

Jeżeli wybierzesz wzorzec wynikowy nie pasujący do bieżącej sekwencji kości, wzorzec przestaje być dostępny, a ty otrzymujesz 0 punktów.

## Podręcznik programu Kiriki

Jak tylko wybierzesz wzorzec wyniku jego wartość jest aktualizowane aby odzwierciedlać wartość aktualnej sekwencji kości.

**UWAGA:**

Szczegółowy opis układów kości i ich wartości punktowej, można znaleźć w sekcji [Zasady, Strategie i wskazówki](#) tego podręcznika.

Zaraz po zakończeniu twojej tury, grę rozpoczynają pozostali gracze. Sekwencja ta powtórzy się trzynastą raz, i wtedy gra kończy się, Punkty są obliczane a najlepszy wynik zapisywany jest w tablicy najlepszych wyników.

## Rozdział 3

# Zasady gry, strategia gry i sztuczki

### 3.1 Zasady gry

Tablica wyników w Kiriki jest podzielona na czternaście różnych wierszy. Każdy wiersz zawiera pojedynczy wzorzec wyniku, i wynik gracza uzyskany za rzut pasujący do wzorca. Wzorzec wyniku dla każdego wiersza jest obliczany następująco:

- **1s:** Suma wszystkich kości z '1'.

PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '14112'. Suma to: '3'='1'+ '1'+ '1'. Wynik rzutu: '51111'. Suma to: '4'='1'+ '1'+ '1'+ '1'.

- **2s:** Suma wszystkich kości z '2'.

PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '22422'. Suma to: '8'='2'+ '2'+ '2'+ '2'. Wynik rzutu: '42322'. Suma to: '6'='2'+ '2'+ '2'.

- **3s:** Suma wszystkich kości z '3'.

PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '34132'. Suma to: '6'='3'+ '3'. Wynik rzutu: '33333'. Suma to: '15'='3'+ '3'+ '3'+ '3'+ '3'.

- **4s:** Suma wszystkich kości z '4'.

PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '14142'. Suma to: '8'='4'+ '4'. Wynik rzutu: '41414'. Suma to: '12'='4'+ '4'+ '4'.

- **5s:** Suma wszystkich kości z '5'.

PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '15155'. Suma to: '15'='5'+ '5'+ '5'. Wynik rzutu: '51555'. Suma to: '20'='5'+ '5'+ '5'+ '5'.

- **6s:** Suma wszystkich kości z '6'.

## Podręcznik programu Kiriki

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '66616'. Suma to: '24'='6'+6'+6'+6'+6'. Wynik rzutu: '61616'. Suma to: '18'='6'+6'+6'.

- **Bonus jeżeli > 62:** Gracz otrzymuje dodatkowych 35 punktów jeżeli suma wszystkich powyższy pól jest większa niż 62.
- **Wyższa suma ogólna:** nie jest to pole wykorzystywane w grze, zawiera sumę wszystkich powyższych pól.
- **Trójka:** Suma wartości wszystkich kości, gdy trzy z nich mają tę samą wartość.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '14121'. Suma to: '9'='1'+1'+1'+4'+2'. Wynik rzutu: '55151'. Suma to: '17'='5'+5'+5'+1'+1'.

- **Kareta:** Suma wartości wszystkich kości, gdy cztery z nich mają tę samą wartość.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '41444'. Suma to: '17'='4'+4'+4'+4'+1'. Wynik rzutu: '22522'. Suma to: '13'='2'+2'+2'+2'+5'.

- **Full:** 25 punktów dla gracza, jeżeli w danej turze wyrzucono trójkę i parę.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '11212'. Wynik rzutu: '53353'.

- **Mały strit:** 30 punktów dla gracza, jeżeli w danej turze wyrzucono cztery kości w sekwencji wartości.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '14312'. Sekwencja to: '1','2','3','4'. Wynik rzutu: '51643'. Sekwencja to: '3','4','5','6'.

- **Duży strit:** 40 punktów dla gracza, jeżeli w danej turze wyrzucono pięć kości w sekwencji wartości.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '34152'. Sekwencja to: '1','2','3','4','5'. Wynik rzutu: '53264'. Sekwencja to: '2','3','4','5','6'.

- **Kiriki:** 50 punktów jest przyznawane jeżeli w rundzie wyrzucono pięć kości o tej samej wartości. Możesz zdobyć punkty dla dowolnej liczby sekwencji Kiriki, dla każdego przypadku ponad pierwsze wystąpienie, otrzymujesz dodatkową turę przed zakończeniem gry.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '11111'. Wynik rzutu: '33333'.

- **Szansa:** Suma wartości wszystkich wyrzuconych kości.

### PRZYKŁAD:

Wynik rzutu: '51143'. Suma to: '14'='5'+1'+1'+4'+3'. Wynik rzutu: '21526'. Suma to: '16'='2'+1'+5'+2'+6'.

## Podręcznik programu Kiriki

- **Niższa suma ogólna:** To pole nie jest wykorzystywane w grze, wyświetla ono podsumowanie wszystkich pól poczynając od 'Trójki' w dół.
- **Suma ogólna:** To pole nie jest wykorzystywane w grze, wyświetla całkowitą uzyskaną liczbę punktów.

Inne zasady i ograniczenia:

- Cała runda gry podzielona jest na 13 tur.
- Każdy gracz może wykonać od jednego do trzech rzutów kością na turę.
- Po wykonaniu pierwszego rzutu, gracz może wykonać dodatkowe dwa rzuty (trzy rzuty na turę).
- Gracz nie musi wykonywać dodatkowych rzutów, jeżeli pierwszy z nich dał pozytywny wynik.
- Każdy dodatkowy rzut może odbywać się wszystkimi kośćmi, lub tylko wybranymi.
- Gracz może wybrać kości, którymi chce ponownie rzucić, klikając na nie myszką.
- Po ponownym rzucie kością, poprzednie wartości są tracone, i aktualna staje się nowa wartość.
- Wynik rzutu jest satysfakcjonujący jeżeli wartości wyświetlane na kościach mogą być przypisane do jednego z wzorców punktowania omawianych wcześniej.
- Każdy wzorec punktowania może być użyty przez danego gracza tylko raz w każdej grze. Czyli, jeżeli jakiś wzorec punktowania został wykorzystany przez jednego gracza, to nie może być już przez niego użyty ponownie. Jednakże, inni gracze dalej mogą z niego korzystać, dopóki nie wykorzystają tego samego wzorca w swojej rundzie.

## Rozdział 4

# Przegląd interfejsu

### 4.1 Menu Gra

**Gra → Nowa (Ctrl+N)**

Rozpoczyna nową grę.

**Gra → Pokaż najlepsze wyniki (Ctrl+H)**

Wyświetla listę najlepszych wyników. Jeżeli wynik w bieżącej grze jest wyższy od najwyższego wyniku na liście, zostaniesz poproszony o podanie swojego imienia.

**Gra → Drukuj... (Ctrl+P)**

Drukuje aktualną tablicę wyników.

**Gra → Zakończ (Ctrl+Q)**

Wychodzi z Kiriki.

### 4.2 Menu Ustawienia

**Ustawienia → Konfiguracja skrótów...**

Wyświetla standardowe okno dialogowe KDE pozwalające zmienić skróty klawiszowe używane przez Kiriki.

**Ustawienia → Konfiguracja Kiriki...**

Otwiera okno dialogowe konfiguracji Kiriki. Więcej szczegółów w sekcji [Konfiguracja gry](#).

### 4.3 Menu Pomoc

**Pomoc → Podręcznik Kiriki (F1)**

Uruchamia System pomocy KDE na stronie pomocy programu Kiriki (czyli na tym dokumencie).

## Podręcznik programu Kiriki

### **Pomoc → Co to jest? (Shift+F1)**

Zmienia kursor myszy w strzałkę ze znakiem zapytania . Kliknięcie na elemencie programu spowoduje otworenie okna pomocy objaśniającego funkcję tego elementu (o ile taka pomoc istnieje).

### **Help → Raport o błędzie...**

Otwiera okienko zgłoszenia błędu, w którym możesz zgłosić błąd lub prośbę o dodanie nowej funkcji.

### **Pomoc → O programie Kiriki**

Wyświetla informację o autorach i wersji programu.

### **Pomoc → Informacje o KDE**

Wyświetla informację o wersji KDE i inne podstawowe informacje.

## Rozdział 5

# Najczęściej zadawane pytania

1. *Chciałbym zmienić wygląd gry. Czy mogę?*  
Nie. Kiriki nie oferuje funkcji zmiany motywu.
2. *Zrobiłem błąd. Czy mogę cofnąć ruch?*  
Nie, w Kiriki nie ma opcji «Cofnij».
3. *Czy można grać za pomocą klawiatury?*  
Nie. W grę Kiriki nie można grać używając wyłącznie klawiatury.
4. *Nie mogę wymyślić co trzeba zrobić! Czy są podpowiedzi?*  
Aby poznać zasady gry i taktykę, przeczytaj sekcję [Zasady, Strategia i Wskazówki](#) tego podręcznika.
5. *Muszę zakończyć grę w trakcie rozgrywki. Czy mogę zapisać jej stan?*  
Nie. Kiriki nie oferuje funkcji «zapisywania» gry.
6. *Komputer jest za szybki! Nie mogę zobaczyć co robi!*  
Aby zmienić szybkość gry sztucznej inteligencji - komputera - skorzystaj z okna dialogowego konfiguracji opisywanego w sekcji [Konfiguracja gry](#) tego podręcznika.

## Rozdział 6

# Konfiguracja gry

Okno dialogowe konfiguracji Kiriki pozwala na ustawienie liczby graczy, ich tożsamości oraz czasów odpowiedzi.

**UWAGA:**

Czas odpowiedzi można ustawiać tylko dla graczy sterowanych sztuczną inteligencją - komputer.

**Liczba graczy:** to pole określa ile graczy gra w Kiriki. Dostępne wartości znajdują się w zakresie od 2 do 6.

**UWAGA:**

Liczba graczy nie może być mniejsza od dwóch.

**1.-6.** Numerowane pola oznaczają tożsamość uczestników gry. Możesz zmieniać ich nazwy jak również określać czy są kontrolowane przez człowieka, lub przez sztuczną inteligencję - komputer. Aby określić, kto kontroluje gracza użyj pola opcji znajdującego się po prawej stronie, zaraz obok pola z nazwą gracza.

**UWAGA:**

Pierwszym graczem musi zawsze grać człowiek.

**Odstęp między ruchami komputera (msek):** pozwala na określenie odstępu pomiędzy ruchami wykonywanymi przez sztuczną inteligencję - komputer, wartością domyślną jest zero, oznaczające iż komputer wykonuje swój ruch natychmiast.

**UWAGA:**

Maksymalna wartość dla tego pola to 999 milisekund.

## Rozdział 7

# Zasługi i licencje

Kiriki

Prawa autorskie do programu (c) 2005-2007 Albert Astals [aaacid@kde.org](mailto:aaacid@kde.org)

Polskie tłumaczenie dokumentacji: Krzysztof Woźniak [wozniakk@ceti.pl](mailto:wozniakk@ceti.pl)

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU Free Documentation License](#).

Ten program jest rozprowadzany na zasadach [Licencji GNU General Public License](#).

## Dodatek A

# Instalacja

Kiriki jest częścią projektu KDE (<http://www.kde.org/>).

Kiriki znajduje się w pakiecie kdegames na <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, głównym serwerze FTP projektu KDE.

### A.1 Kompilacja i instalacja

Aby skompilować i zainstalować program Kiriki w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu Kiriki:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Ponieważ program Kiriki używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.