O Manual do Tenente Skat

Martin Heni
Eugene Trounev
Revisão: Mike McBride
Tradução: José Pires

Índice

1 Introdução **5**

2 Como Jogar **6**

3 Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões **7**

3.1 Ecrã do Jogo 7

3.2 Regras 7

3.3 Estratégias e Dicas 9

4 Perguntas mais frequentes **10**

5 Apresentação à Interface **11**

5.1 O Menu Jogo 11

5.2 O Menu Configuração 11

5.3 O Menu Ajuda 12

6 Créditos e Licença **13**

A Instalação **14**

A.1 Compilação e Instalação 14

Resumo

Esta documentação descreve o jogo Lieutenant Skat na versão 1.4.0

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Cartas, Arcada

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
Dois

O Tenente Skat (do Alemão *Offiziersskat*) é um jogo de cartas para dois jogadores, onde o segundo jogador tanto poderá ser um adversário ao vivo ou um jogador de inteligência artificial.

Este jogo usa apenas um único baralho de cartas. As cartas são baralhadas e distribuídas pelos jogadores, de forma que metade das cartas fica com a face para baixo e a outra para cima. Cada participante joga uma das cartas à vista de cada vez. Assim que todas as cartas tenham sido jogadas, a ronda termina e os pontos são calculados e atribuídos.

Capítulo 2

Como Jogar

> OBJECTIVO:
> Pontuações com mais de 60 pontos num único jogo.

Logo que tenha terminado a distribuição, cada jogador fica com 16 cartas cada um. As cartas são apresentadas em duas filas verticais - quatro cartas por fila. Metade das cartas têm a face para baixo e a outra tem-nas para cima. Como jogador, poderá ver as cartas do adversário, assim como as suas. Poderá fazer uma jogada então, carregando para tal numa das suas cartas que tenha a face para cima. O adversário terá de responder com uma carta correspondente da sua própria pilha.

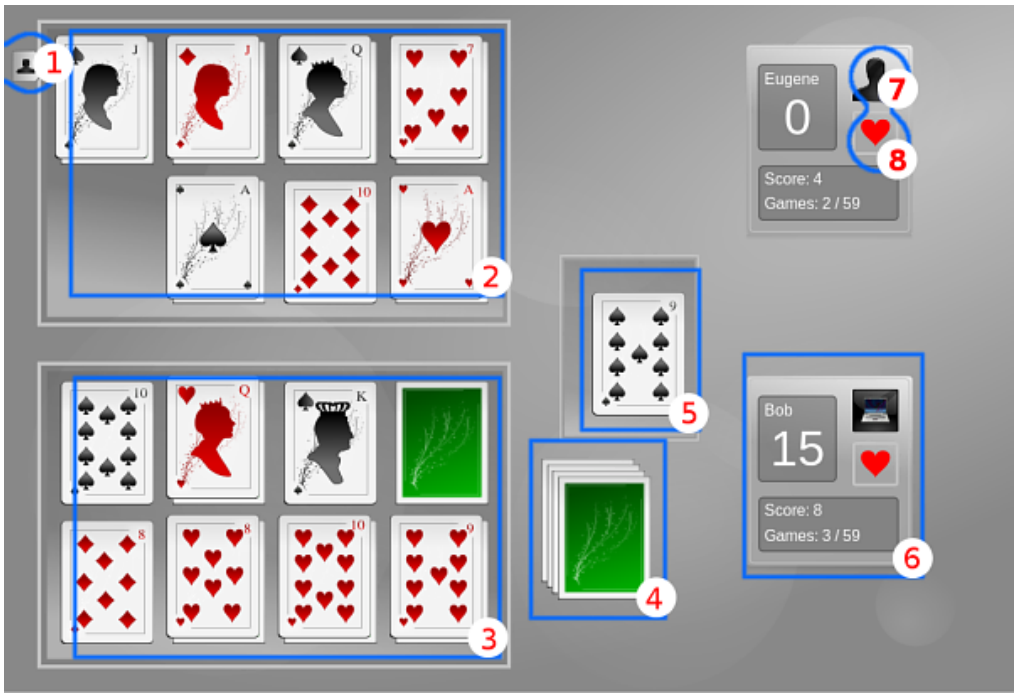
> NOTA
> Se o seu adversário for de inteligência artificial, as suas cartas serão escolhidas automaticamente.

Logo que a troca termine, os valores das cartas jogadas são avaliados e você ou o seu adversário irão ganhar pontos. O jogo fica completo em 16 vazas (quando tiver jogado todas as suas cartas e as do seu adversário). Depois de o jogo terminar, a sua pontuação será comparada com a do seu adversário e o jogador com maior pontuação ganha a ronda.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Ecrã do Jogo



1: Indicador do jogador activo, *2, 3:* Pilhas de cartas dos jogadores 1 e 2, *4:* Pilha de cartas ganhas (se houver), *5:* Área do jogo, *6:* Tabela de pontuações com o nome do jogador, a pontuação no jogo actual, a pontuação global do jogador e a quantidade de vitórias por jogo, *7:* Controlador do jogador (Humano/PC), *8:* O 'trunfo' no jogo actual

3.2 Regras

- Cada jogador possuir 16 cartas. 8 delas cobertas e 8 a descoberto.

- Uma carta para baixo só poderá ser aberta depois de uma carta visível que a cubra tiver sido jogada.
- Cada jogo tem uma carta de 'trunfo', escolhida aleatoriamente [8].
- Todos os quatro Valetes contam como trunfo e não pertencem aos seus naipes.
- Se o 'trunfo' for isto é copas, todas as sete copas, assim como todos os quatro Valetes contam como trunfos, gerando assim 11 cartas de trunfo.
- Os Valetes ganham a todos por ordem (do maior para o menor): Paus->Espadas->Copas->Ouros.
- A sequência de cartas para uma cor de trunfo: Valete de paus, Valete de espadas, Valete de copas, Valete de ouros, Ás, Dez, Rei, Dama, Nove, Oito, Sete.
- A sequência de cartas para um naipe não-trunfo: Ás, Dez, Rei, Dama, Nove, Oito, Sete.
- Os valores das cartas (do maior para o menor):

Carta	Valor
Ás	11
Dez	10
Rei	4
Dama	3
Valete	2
Nove	0
Oito	0
Sete	0

- Um 'trunfo' especial é o *Grande*. Neste jogo, nenhum naipe é trunfo e somente os quatro Valetes é que contam como trunfo. No jogo isto é indicado com o símbolo da cabeça do Valete [8] na tabela de pontuações [6].
- Se o jogador iniciar a jogada, terá uma escolha de cartas com que jogar, sendo uma carta de um dado naipe ou uma carta de 'trunfo'.
- Só as cartas de face para cima da pilha própria do jogador poderão ser usadas para jogar numa vaza.
- O jogador que ganhou as cartas poderá fazer a próxima jogada.
- O jogador que ganhar a vaza, adiciona os valores das cartas jogadas nessa ronda à sua própria pontuação.
- Um jogador com mais de 60 pontos ganha o jogo.
- Se ambos os jogadores terminarem com 60 pontos, o jogo termina empatado.
- Para cada jogo, ganha-se um determinado número de pontos e este é adicionado à pontuação global.

Pontos	Pontuação
60	1
61 a 90	2
91 a 119	3
120	4

3.3 Estratégias e Dicas

Quando o jogo começa, o jogador inicial deverá jogar uma das cartas com face para cima da sua própria pilha. Se o segundo jogador tiver cartas visíveis que sejam do mesmo naipe que a carta jogada, terá de responder com uma dessas cartas. Se, todavia, o segundo jogador não tiver uma carta do mesmo naipe, poderá jogador com qualquer outra carta, incluindo uma carta de 'trunfo'.

Se existir pelo menos uma carta de 'trunfo', a carta de 'trunfo' mais alta ganha ambas as cartas.

Se não existir uma carta de 'trunfo', a carta mais alta do naipe jogado pelo jogador inicial ganha ambas as cartas.

Se o jogador que responde não tiver nenhuma carta do naipe definido e também não tiver nenhuma carta de 'trunfo', terá de jogar qualquer carta e o jogador inicial irá ganhar ambas as cartas.

O jogador que ganhar a ronda poderá fazer a próxima jogada.

Capítulo 4

Perguntas mais frequentes

1. *Posso jogar com outro baralho de cartas?*
   Sim. Veja esta secção da 'Apresentação à Interface' para mais detalhes.
2. *Cometi um erro. Posso anulá-lo?*
   Não. Este jogo não tem uma funcionalidade para 'Desfazer'.
3. *Posso usar o teclado para jogar neste jogo?*
   Não, este jogo não pode ser jogado com o teclado.
4. *Não consigo descobrir o que fazer aqui! Existe alguma sugestão?*
   Não, este jogo não possui uma funcionalidade de 'Sugestão'.
5. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
   Não, este jogo não tem uma funcionalidade para 'Gravar o Estado'.
6. *Posso mudar os nomes dos jogadores?*
   Sim. Para alterar os nomes que aparecem do lado direito do ecrã de jogo, veja esta secção da 'Apresentação à Interface' para mais detalhes.

Capítulo 5

Apresentação à Interface

5.1 O Menu Jogo

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Termina um jogo em execução.

Jogo → Limpar as Estatísticas

Limpa toda a memória de jogos. Esta estatística é normalmente gravada quando o jogo termina e mostra o número de jogos vencidos e efectuados por cada jogador. Isto é limpo com esta opção do menu.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

5.2 O Menu Configuração

Configuração → Mostrar a Barra de Ferramentas

Mostra ou esconde a barra de ferramentas.

Configuração → Mostrar a Barra de Estado

Mostra ou esconde a barra de ferramentas.

Configuração → Jogador Inicial

Selecciona se o jogador 1 (em cima) ou o 2 (em baixo) começa o próximo jogo.

Configuração → Jogador 1 Jogado por

Escolhe quem joga pelo jogador 1 (em cima). O jogador tanto poderá ser controlado pelo jogador local com o rato como pelo computador.

Configuração → Jogador 2 Jogado por

Escolhe quem controla o jogador 2 (em baixo). O jogador tanto poderá ser controlado pelo jogador local, com o rato, ou então pelo computador.

Configuração → Tema

Escolhe um tema visual. Isto altera a aparência do menu, mas não das cartas. Os baralhos de cartas têm uma opção de menu correspondente.

Configuração → Seleccionar o Baralho... (F10)

Escolha a face e o verso do baralho de cartas usado para jogar. Você poderá seleccioná-los numa janela de antevisão que mostra todos os baralhos instalados no KDE.

> NOTA
> Alguns baralhos ou faces traseiras dos mesmos estão marcados como SVG ou gráficos vectoriais. Se os escolher, irá mostrar uma melhor qualidade das imagens, quando o jogo for alargado ou mudar de tamanho. As imagens de tamanho fixo irão perder qualidade se forem dimensionadas para um formato diferente do original.

Configuração → Mudar os Nomes dos Jogadores...

Muda o nome dos jogadores.

Configuração → Configurar os Atalhos...

Abre uma janela que lhe permite redefinir todos os atalhos do teclado.

Configuração → Configurar as Barras de Ferramentas...

Abre uma janela que lhe permite redefinir a barra de ferramentas.

5.3 O Menu Ajuda

Ajuda → Manual do Lieutenant Skat (F1)

Invoca a ajuda do KDE, aberta na documentação do Lieutenant Skat. (este documento).

Ajuda → O que é Isto? (Shift+F1)

Muda o cursor do rato para uma mistura de uma seta com um ponto de interrogação. Ao carregar nos itens do Lieutenant Skat irá abrir uma janela de ajuda (se existir alguma para o item em particular) que explica a função do item.

Ajuda → Comunicar um Erro...

Abre a janela de Relato de Erros onde pode comunicar um erro ou 'pedir' uma funcionalidade.

Ajuda → Acerca do Lieutenant Skat

Mostra a versão da aplicação e as informações do autor.

Ajuda → Acerca do KDE

Mostra a versão do KDE bem como outras informações básicas.

Capítulo 6

Créditos e Licença

Lieutenant Skat

Programa com 'copyright' 2000-2007 de Martin Heni kde@heni-online.de

Gráficos com 'copyright' 2007 de Eugene Trounev eugene.trounev@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2000-2007 de Martin Heni kde@heni-online.de

Documentação convertida para o KDE 2.0 por Mike McBride no mail

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da GNU Free Documentation License.

Este programa está licenciado ao abrigo da GNU General Public License.

Apêndice A

Instalação

O Lieutenant Skat faz parte do projecto do KDE http://www.kde.org/ .

O Lieutenant Skat pode ser encontrado no pacote kdegames em ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ , o servidor principal do projecto do KDE.

A.1 Compilação e Instalação

Para poder compilar e instalar o Lieutenant Skat no seu sistema escreva o seguinte na pasta de base da distribuição do Lieutenant Skat:

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

Dado que o Lieutenant Skat usa o **autoconf** e o **automake** não deve ter quaisquer problemas a compilá-lo. Se tiver, comunique-os para as listas do KDE.