

Manual do KMahjongg

John Hayes

Eugene Trounev

Tradução: Marcus Gama

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KMahjongg

Índice

1	Introdução	6
2	Como jogar	7
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	A Tela do Jogo	8
3.2	Regras	9
4	Resumo da interface	11
4.1	Itens dos menus	11
5	Perguntas frequentes	15
6	Configuração do jogo	16
6.1	Opções gerais	16
6.2	Opções de layout do tabuleiro	17
6.3	Opções das peças	17
6.4	Opções do fundo	18
6.5	Combinações de teclas padrão	19
7	Créditos e licença	20

Lista de Tabelas

6.1	Atalhos de teclado	19
-----	------------------------------	----

Resumo

Esta documentação descreve o jogo KMahjongg versão 0.9

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO: Tabuleiro, arcade

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES: Um

O KMahjongg é um divertido jogo de tabuleiro criado com base no famoso jogo oriental que é o Mahjong (do chinês *májiāng*). Ao contrário do original, KMahjongg é um jogo de correspondência de peças para um jogador, uma variação normalmente conhecida como Mahjong Solitaire.

No KMahjongg, as peças são embaralhadas e empilhadas umas por cima das outras, com o objetivo de criar uma determinada forma. O jogador terá depois que remover todas as peças do tabuleiro, localizando o par correspondente de cada peça.

Capítulo 2

Como jogar

OBJETIVO:

Remover todas as peças do tabuleiro, localizando o par correspondente de cada peça o mais depressa possível.

O KMahjongg irá carregar automaticamente uma disposição padrão logo que iniciar o jogo, para que você possa começar logo a jogar.

NOTA:

O relógio do jogo irá começar imediatamente ao se iniciar o jogo.

Você deverá estudar com cuidado a pilha de peças dispersas no tabuleiro, de modo a descobrir duas peças que correspondam exatamente. Quando tiver descoberto um desses pares, use o seu mouse para selecioná-las.

NOTA:

Tenha em mente que você só poderá selecionar as peças 'Abertas'. As peças consideram-se 'Bloqueadas' se estiverem atrás de outras peças ou quando tanto o lado esquerdo como o direito da peça estiverem rodeados por outras. Se pelo menos um dos lados estiver vazio, a peça considera-se 'Aberta' e poderá ser removida.

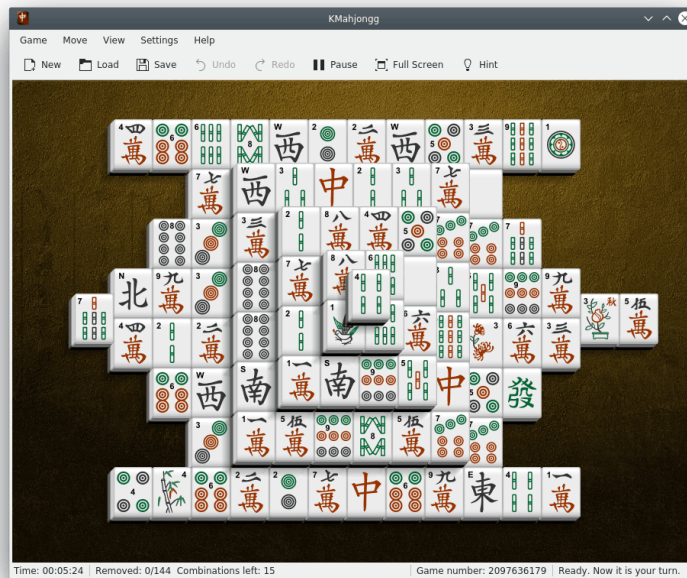
Logo que tenha selecionado o par correto de peças, estas irão desaparecer do tabuleiro de jogo, abrindo deste modo as peças que se encontravam dispostas abaixo e as peças adjacentes às mesmas.

Descobrir o máximo de correspondências para remover todas as peças do campo.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 A Tela do Jogo



Uma explicação rápida dos componentes da tela do jogo.

Tela do Jogo

A tela do Jogo está no centro da tela e é a maior seção da janela. O fundo é preenchido com as peças do jogo.

Barra de status

A barra de status está localizada na base da tela, e contém quatro painéis. O primeiro painel exibe o cronômetro do jogo, que mantém o registro do tempo decorrido desde o início do jogo até o seu final. O segundo painel lista a quantidade removida/total de peças e o número de peças correspondentes que estão abertas. O terceiro painel apresenta o número sequencial do jogo que você está jogando e informa ao jogador quando o jogo está pronto.

3.2 Regras

O conjunto-padrão de peças do Mahjong inclui:

Nome do grupo	Nome da peça	Quantidade num conjunto
Pontos		
	1 de Pontos	4
	2 de Pontos	4
	3 de Pontos	4
	4 de Pontos	4
	5 de Pontos	4
	6 de Pontos	4
	7 de Pontos	4
	8 de Pontos	4
	9 de Pontos	4
Bambus		
	1 de Bambus	4
	2 de Bambus	4
	3 de Bambus	4
	4 de Bambus	4
	5 de Bambus	4
	6 de Bambus	4
	7 de Bambus	4
	8 de Bambus	4
	9 de Bambus	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
Ventos		
	Vento Leste	4
	Vento Sul	4
	Vento Oeste	4
	Vento Norte	4
Dragões		
	Dragão Vermelho	4
	Dragão Verde	4
	Dragão Branco	4
Flores		
	Pluma (1)	1
	Lírio (2)	1
	Crisântemo (3)	1
	Bambu (4)	1
Estações		
	Primavera (1)	1
	Verão (1)	1

Manual do KMahjongg

	Outono (3)	1
	Inverno (4)	1

- O número de peças em um tabuleiro do KMahjongg pode ser diferente do conjunto padrão de peças do Mahjong. Isso significa que o número de ocorrências das peças do mesmo tipo também pode ser diferente do número apresentado na tabela acima.
- Somente as peças 'abertas' poderão ser selecionadas.
- Uma peça 'aberta' é a peça que tem um dos lados verticais abertos, o que significa que não tem outras peças imediatamente ao lado dela.
- Somente quando corresponderem é que as peças abertas poderão ser removidas do tabuleiro.
- As peças correspondentes são as peças cujas imagens da face correspondem exatamente.

NOTA:

Existem exceções a esta regra! No jogo tradicional do Mahjong, cada peça tem uma correspondente, exceto as peças das 'Flores' e 'Estações'.

- As peças das 'Flores' não são duplicados no conjunto e poderão corresponder diretamente entre si.
- As peças das 'Estações' não são duplicados no conjunto e poderão corresponder diretamente entre si.
- Nem todos os jogos de KMahjongg poderão ser terminados. Algumas vezes, as peças estão misturadas de tal forma que não seja possível encontrar todas as ocorrências. Este problema poderá ser evitado. Veja [esta seção](#) da janela de configuração.
- Para ser elegível para um lugar entre os recordes, o jogador tem que terminar uma instância de jogo dentro do menor período de tempo possível.

NOTA:

Se o jogador usar uma funcionalidade de 'Sugestão', o seu recorde não será levado em consideração.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Carregar... (Ctrl+O)

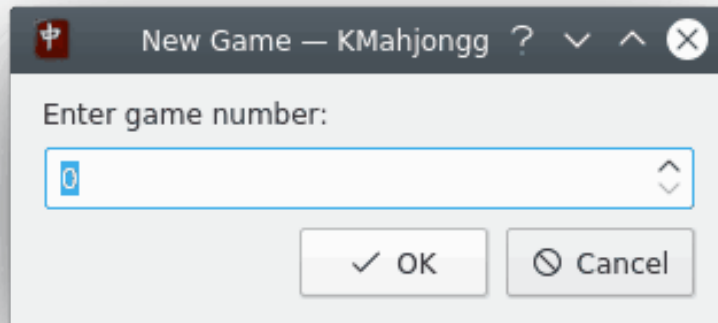
Carrega um jogo salvo.

Jogo → Reiniciar jogo (F5)

Reinicia o jogo atual.

Jogo → Novo jogo numerado...

Inicia um jogo numerado específico.



Manual do KMahjongg

Jogo → Salvar (Ctrl+S)

Salva o jogo atual.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o jogo em pausa ou prossegue com ele. Enquanto o jogo está em pausa, as peças são ocultas.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra a lista de recordes.

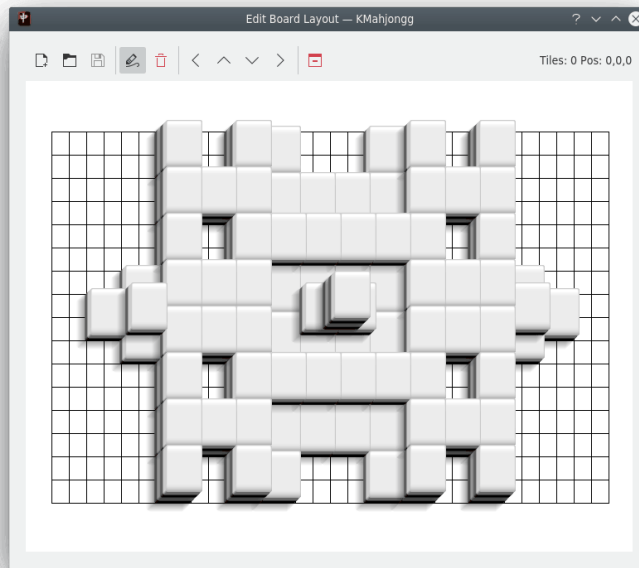


Quando a sua pontuação do jogo exceder uma das dez melhores pontuações indicadas, será pedido o seu nome.

Jogo → Editor de tabuleiro

Mostra o editor de tabuleiro.

Manual do KMahjongg



Procedimento para editar o layout:

1. Use a barra de ferramentas do editor do tabuleiro para criar um novo layout ou para carregar um já existente.
2. Salve o layout na pasta home local do seu usuário em `$XDG_DATA_HOME /kmahjongg/layouts`
3. Crie o arquivo `nome_do_seu_layout.desktop` na mesma pasta.
4. Coloque as seguintes linhas neste arquivo usando seu editor de texto favorito:

```
[KMahjonggLayout]
Name=nome_do_seu_layout
Description=descrição_do_seu_layout
VersionFormat=1
Author=seu_nome
AuthorEmail=seu_e-mail
FileName=nome_do_seu_layout.layout
```

5. Recarregue o KMahjongg para usar seu novo layout.

Jogo → **Sair (Ctrl+Q)**

Sai do KMahjongg.

Mover → **Desfazer (Ctrl+Z)**

Anula a sua última jogada.

Movimento → **Refazer (Ctrl+Shift+Z)**

Repete uma jogada que foi anulada.

Mover → **Dica (H)**

Dá uma sugestão ao usuário, piscando um par de peças correspondentes.

Mover → **Demonstração (D)**

Inicia o modo de demonstração do jogo.

Manual do KMahjongg

Mover → Embaralhar

Embaralha as peças no tabuleiro.

Ver → Rodar a Janela no Sentido Horário (G)

Roda o jogo atual no sentido dos ponteiros do relógio.

Ver → Rodar janela no sentido anti-horário (F)

Roda o ângulo de correspondência das peças no sentido oposto aos ponteiros do relógio.

O KMahjongg possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

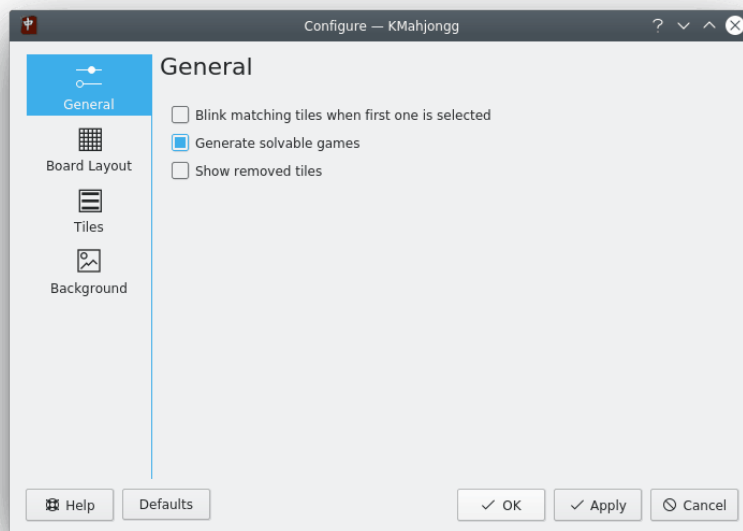
Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Sim. Para mudar o visual do KMahjongg, use a [barra de menus](#) para abrir o [utilitário de configuração](#).
2. *Posso usar o teclado para jogar?*
Não. Este jogo não tem um modo de funcionamento com o teclado.

Capítulo 6

Configuração do jogo



O Configurações → Configurar KMahjongg... abre a janela para Configurar o KMahjongg.

6.1 Opções gerais

Piscar as peças correspondentes quando uma é selecionada

Esta opção fará com que o jogo realce a peça selecionada ao clicar com o mouse, assinalando também todas as peças correspondente que tenham um lado livre em cada movimento. Não será realçada nenhuma peça se não existirem peças correspondentes com um lado livre.

Gerar jogos solúveis

Seleciona apenas os jogos que tenham solução quando iniciar um jogo novo.

Mostrar peças removidas

Se marcado, esta configuração permite ao KMahjongg mostrar as peças removidas no tabuleiro.

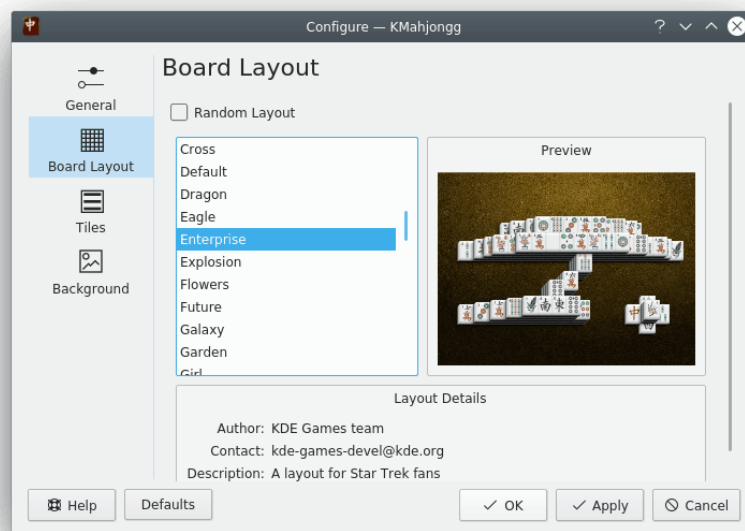
6.2 Opções de layout do tabuleiro

Disposição aleatória

Cada novo jogo terá uma disposição aleatória das existentes na lista.

Seletor da Disposição do Tabuleiro

Usar o seletor da **Disposição do Tabuleiro** para escolher um tabuleiro de jogo. Os diferentes tabuleiros oferecem dificuldades variáveis, dependendo do número de peças e da sua posição.

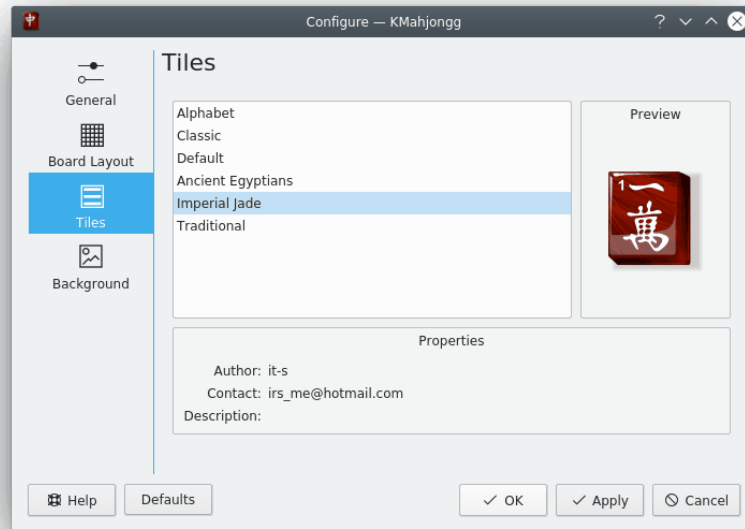


6.3 Opções das peças

Seletor das Peças

Usar o Seletor de **Peças** para escolher os gráficos para as peças.

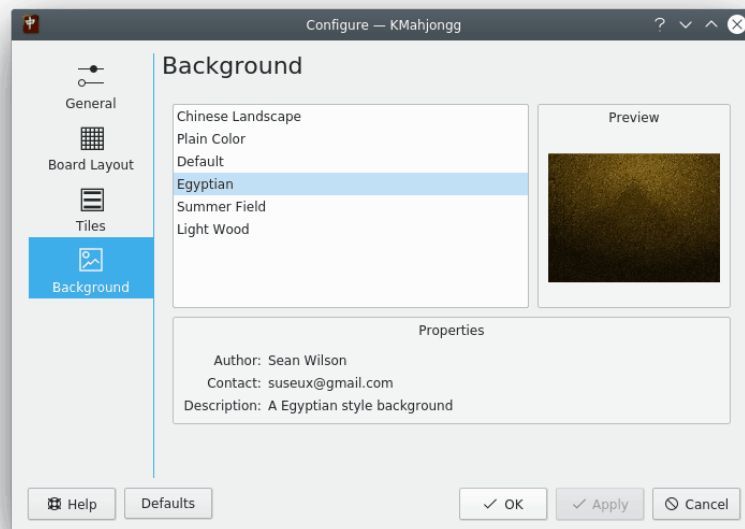
Manual do KMahjongg



6.4 Opções do fundo

Seletor do Fundo

Usar o seletor do **Fundo** para escolher uma imagem de fundo para o jogo.



6.5 Combinações de teclas padrão

O **Configurações** → **Configurar os atalhos do teclado...** permite-lhe modificar os atalhos de teclado padrão.

Os atalhos de teclado padrão são os seguintes:

Combinação de teclas	Ação
Ctrl+N	Inicia um novo jogo
Ctrl+O	Carrega um jogo previamente salvo
F5	Reinicia o jogo
Ctrl+S	Salva o jogo
P	Coloca o jogo em pausa ou prossegue com ele
Ctrl+H	Mostra os recordes
Ctrl+Q	Sai do jogo
Ctrl+Z	Anula a jogada
Ctrl+Shift+Z	Repete a jogada anulada
H	Fornecer uma dica, piscando duas peças correspondentes
D	Coloca o jogo no modo de Demonstração
G	Roda a janela no sentido dos ponteiros do relógio
F	Roda a janela no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio
F1	Mostra este manual
Shift+F1	Ajuda 'O que é isto?'

Tabela 6.1: Atalhos de teclado

Capítulo 7

Créditos e licença

KMahjongg do KDE

Direitos autorais do programa (c) 1997 Mathias Mueller in5y158@public.uni-hamburg.de

Direitos autorais do programa (c) 2007 Mauricio Piacentini piacentini@kde.org

Contribuidores:

- 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

Direitos autorais da documentação (c) 2005 John Hayes justlinux@bellsouth.net

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com e André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).