

KPatience Priročnik

Paul Olav Tvete

Maren Pakura

Stephan Kulow

Recenzent: Mike McBride

Razvijalec: Paul Olav Tvete

Razvijalec: Stephan Kulow

Prevod: Matjaž Jeran



KPatience Priručnik

Kazalo

1	Uvod	5
2	Kako igrati	6
3	Pravila igre, strategije in nasveti	7
3.1	Splošna pravila	7
3.2	Pravila za posamezne igre	8
3.2.1	Klondike	8
3.2.2	Dedek	9
3.2.3	Aces Up	9
3.2.4	Freecell	10
3.2.5	Mod3	10
3.2.6	Cigan	11
3.2.7	Štirideset & Osem	11
3.2.8	Preprosti Simon	11
3.2.9	Yukon	11
3.2.10	Dedkova ura	12
3.2.11	Golf	12
3.2.12	Pajek	12
3.2.13	Pekov ducat	12
3.2.14	Grad	13
4	Pregled vmesnika	14
4.1	Meni igre	14
4.2	Meni Premakni	15
4.3	Meni Nastavitve in pomoč	15
5	Pogosto zastavljena vprašanja	17
6	Zasluge in licenca	18
7	Stvarno kazalo	19

Povzetek

Ta dokumentacija opisuje igro KPatience različica 21.04

Poglavje 1

Uvod

VRSTA IGRE:
Kartična

ŠTEVILO MOŽNIH IGRALCEV:
Eden

Če želite igrati potrpežljivost, potrebujete, kot že ime pove, potrpežljivost. Pri preprostih igrah, kjer je potek igre odvisen samo od tega, kako padajo karte, je morda edina stvar, ki jo potrebujete, vaša potrpežljivost.

Obstajajo tudi igre potrpežljivosti, kjer morate načrtovati svojo strategijo in razmišljati vnaprej, da lahko zmagate.

Tema, ki je skupna vsem igram, je, da mora igralec karte postaviti v poseben vrstni red — premikanje, obračanje in preurejanje.

Poglavje 2

Kako igrati

CILJ:

Prerazporedite karte glede na barvo v čim manj potezah.

Kot KPatience vam ponuja množico različnih iger pasjanse, ni enostavnega navodila, ki bi ustrezalo vsem. Zato je bistveno, da preberete vsak posamezen pododdelek razdelka Pravila igre, strategije in nasveti, preden začnete igrati različico, ki je ne poznate.

V bistvu obstajata dve vrsti iger pasjanse – tiste, ki vam omogočajo, da karte razporedite po isti barvi, in tiste, ki vam omogočajo, da karte razporedite po izmenični barvi. Z metodo poskusov in napak lahko preprosto ugotovite, katero igro preizkušate. Ko enkrat veste, s katero imate opravka, je ostalo enostavno; nadaljujte z urejanjem in preurejanjem kart ter zbiranjem ujemajočih se.

Od začetka pa bodite pozorni na svoje kupe kart. Ne hitite s premikanjem posameznih kart. Poglejte, če bi bilo morda bolj uporabno kje drugje.

Za dodatno pomoč lahko tudi hitro pokukate v vrstico stanja. Vsaka od iger ima vgrajenega reševalca, ki vas obvesti, ali je igro, ki jo trenutno igrate, mogoče dokončati ali ne. Če vidite, da reševalec ni mogel dokončati trenutne igre, je verjetno, da tudi vi tega ne boste mogli storiti. Na tej točki lahko znova zaženete trenutno igro ali začnete povsem novo igro.

OPOMBA:

Igranje pasjanse vam pomaga močno izboljšati razpon pozornosti in izboljšati sposobnost koncentracije.

Poglavje 3

Pravila igre, strategije in nasveti

3.1 Splošna pravila

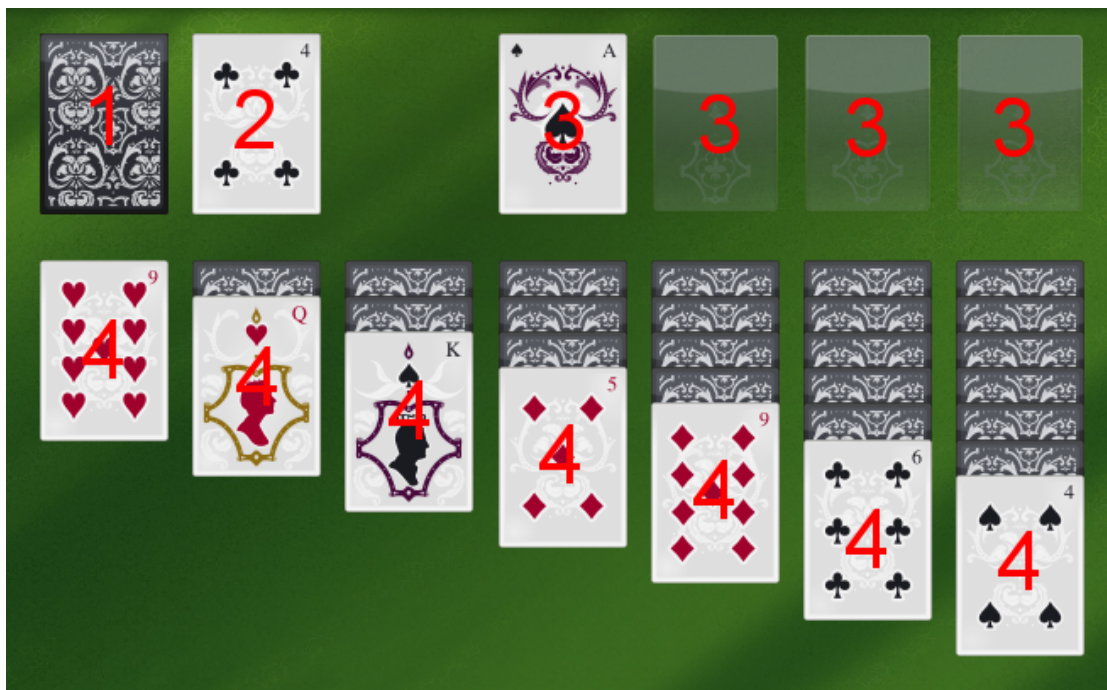
Igra s kartami vsebuje enega ali več kompletov kart po 52 kart. Vsak komplet vsebuje štiri barve:

	Križi
	Piki
	Srca
	Kare

Vsaka od teh barv vsebuje naslednje vrste kart: asa, dvojko, trojko, štirico, petico, šestico, sedmico, osmico, devetko, desetico, fanta, damo in kralja.

Ta popolni vrstni red kart se imenuje družina. Obstajajo prave družine in izmenične. Prave družine so vse iste barve (npr. Srca). V izmeničnih družinah se barva kart spreminja od ene do druge, med črno barvo (Križi in Piki) ter rdečo barvo (Srca in Kare).

Če družina ni popolna, se imenuje zaporedje.



Tipične igre potrpežljivosti vsebujejo številne funkcije. Ti so opisani spodaj.

1. Talon

Na začetku vsake igre se vse karte zmešajo v plošči. V nekaterih igrah niso razdeljene vse karte. Preostale karte se odložijo na talon (imenovan tudi zaloga). To lahko najdete precej enostavno, saj je v večini iger to edini kup, v katerem so vse karte obrnjene navzdol.

2. Kup odpadkov

Veliko iger uporablja kup odpadkov za shranjevanje kart, vzeti iz talona. Običajno klik na talon povzroči, da se najvišja karta obrne z licem navzgor in odloži na kup odpadkov, na kateri točki vstopi karta v igro.

3. Temelj

Temeljni skupki kart so tam, kjer želite, da končajo vaše karte. Običajno je igra zmagana šele, ko so vse karte premaknjene na temeljne kupe v pravilnem vrstnem redu. Število temeljnih skupkov in potreben vrstni red se razlikujeta od igre do igre.

Večina iger se začne s praznimi temeljnimi skupki. Če v meniju ali orodni vrstici izberete dejanje **Spusti**, bo KPatience za pregledovanje vseh kupov premakni čim več kart na temeljne kupe. Če imate aktivirano nastavitev **Omogočeno samodejno polaganje**, KPatience bo poskušal izvesti polaganje, kadar koli bo to mogoče.

4. Igranje kupčkov

Ti kupi so tisti, kjer pride do dejanskega preurejanja. Pravila za te kupe se med igrami zelo razlikujejo. Nekateri pokažejo vse karte na njih, nekateri ne. Nekateri dovoljujejo odstranitev samo ene kartice, nekateri dovoljujejo odstranitev vseh kartic itd.

3.2 Pravila za posamezne igre

3.2.1 Klondike

Klondike je najbolj znana potrpežljivost — najverjetneje zato, ker prihaja z znanim operacijskim sistemom. Igra se z enim kompletom.

KPatience Priročnik

Cilj v Klondiku je postaviti vse karte kot prave družine navzgor na temelje. To postane lažje, ko so vse karte v igralnih kupčkih obrnjene navzgor.

Zaporedja na igralnih kupčkih morajo biti postavljena v padajočem vrstnem redu. Barve kart naj se izmenjujejo (rdeča in črna). Lahko premaknete celotno zaporedje ali njegove dele, če se prva karta prilega drugemu kupu.

Na prosti kupček lahko postavite kralja katere koli barve ali zaporedje, ki se začne s kraljem.

Ko kliknete talon, se ena karta iz njega premakne na kup odpadkov. Od tam ga lahko premaknete na igralne kupe ali temelj. Če je talon prazen, lahko premaknete celoten kup smeti v talon s klikom na prazen talon.

Karte na talonu lahko pregledujete, kolikor želite.

3.2.2 Dedek

To igro je Paul Olav Tvette, izvirnemu razvijalcu KPatience, predstavil njegov dedek; po tem se imenuje. Nobena druga potrpežljiva igra ni znana, da bi izvajala to različico potrpežljive igre.

V igri Dedek se en komplet razdeli sedmim igralnim kupčkom. Nekatere karte na vsakem kupu so pri začetni delitvi obrnjene navzdol.

Cilj je postaviti vse karte kot prave družine, ki se dvigajo na temeljne skupke.

Vsako karto lahko premaknete na vsakem kupu, če se prilega drugi karti, da sestavite pravo zaporedje v padajočem vrstnem redu. Na primer, pikovo petico lahko premaknete na pikovo šestico, ne glede na to, koliko kart je na vrhu pikove petice. Samo pikova šestica mora biti na vrhu svojega kupa.

Na prosti kupček lahko postavite kralja (spet ne glede na to, koliko kart je na vrhu).

Če ni več možnih potez, lahko ponovno delite karte. Ponovna delitev je sestavljena iz pobiranja kart iz igralnih kupčkov (kupček za kupčkom, od leve proti desni) in njihovega ponovnega razdeljevanja po začetnem vzorcu (cikcakaste vrste obrnjenih kart navzdol, ki tvorijo vrh, nato pa od leve proti desni vrstice obrnjenih kart na vrhu). Upoštevajte, da karte *niso* premešane in da karte na temeljnih skupkih ostanejo nedotaknjene. V eni igri lahko znova delite največ dvakrat.

Čeprav so pravila preprosta in dovoljujejo veliko potez, je igro vseeno težko zmagati. Kljub temu ali prav zaradi tega je ta igra še vedno užitek igrati.

3.2.3 Aces Up

Ta potrpežljivost ima preprosta pravila, vendar jo je težko osvojiti. Igra se z enim kompletom. Cilj je postaviti vse karte razen asov na temelj. Nato mora na vsakem igralnem kupčku ostati as.

Vsako zgornjo karto, ki je iste barve (npr. pik) in ima nižjo vrednost kot druga zgornja karta (npr. pik šest in štiri), lahko postavite na temelj s klikom nanjo.

Če ne morete premakniti več kart na temelj, lahko dobite novo karto za vsak igralni kup s klikom na talon.

Na prostem kupu lahko premaknete vsako drugo karto na vrh kupa. Te poteze bi morali uporabiti za osvobajanje kupčkov. Na ta način je mogoče nove kartice premakniti v temelj.

Funkcija samodejnega spuščanja je v tej igri potrpežljivosti onemogočena.

3.2.4 Freecell

Freecell se igra z enim kompletom kart. V zgornjem levem kotu imate štiri proste celice. Poleg tega so še štirje temeljni piloti in osem igralnih skupkov spodaj.

Cilj igre je imeti vse karte kot prave družine, ki se dvignejo na temelj. To lahko pogosto dosežete, če znate igrati: Freecell je rešljiv s stopnjo približno 99,9 % — od prvih 32.000 deljenj je samo ena nerešljiva (11.982, če ravno želite vedeti).

V igralnih kupčkih morate graditi padajoče nize, kjer se izmenjujejo rdeče in črne karte. V prosto celico lahko postavite katero koli kartico.

Premaknete lahko samo eno karto, ki je na vrhu kupa ali proste celice. Zaporedja lahko premikate samo, če imate dovolj prostega prostora (bodisi proste celice ali proste igralne kupčke) za postavitev kart.

Največje število kart, ki jih lahko premaknete, se izračuna po:

$$(\#\{\text{proste celice}\} + 1) * 2^{\#\{\text{prosti kupčki}\}}$$

Različice:

- 'Baker's Game' je kot 'Freecell', vendar so kupi sestavljeni z barvo kart.
- 'Eight Off' je kot 'Freecell', vendar so kupčki zgrajeni z barvo kart. Imate 8 rezerv in samo kralji lahko zapolnijo prazna mesta. Štiri rezerve so zapolnjene na začetku igre.
- 'Forecell' je kot 'Freecell', vendar se rezerve zapolnijo na začetku igre in le kralji lahko zapolnijo prazna mesta.
- 'Seahaven Towers' je kot 'Freecell', vendar z 10 skupkov, ki so zgrajeni po barvi, prazna mesta pa lahko zapolnijo le kralji. Dve rezervi se zapolnita na začetku igre.

Če želite rešiti to igro, je priporočljivo, da zgrabite karte iz igralnih zaporedij v istem vrstnem redu, kot jih je treba postaviti v temelj (najprej asi, nato dvojke itd.)

Potrudite se, da bo čim več prostih celic in/ali igralnih kupčkov praznih, da boste lahko gradili zaporedja čim dlje.

3.2.5 Mod3

Mod3 se igra z dvema kompletoma kart. Cilj je postaviti vse karte v zgornje tri vrstice. V njih morate zgraditi zaporedja iste barve. V prvi vrsti morate ustvariti zaporedje 2-5-8-J, v drugi vrsti zaporedje 3-6-9-Q in v tretji vrsti zaporedje 4-7-10-K. Barva kart mora biti enaka v vsakem zaporedju, tako da lahko na srčno dvojko položite samo petico.

Četrta vrsta je vaš kup odpadkov in kup za igro. Na prazno režo lahko vstavite katero koli karto iz prvih treh vrstic ali eno z vrha četrte vrstice.

Ase lahko postavite na kupe asov, na vrh talona. So v igri, tako da imate izhodišče za ustvarjanje brezplačnih igralnih avtomatov.

Če ne morete premakniti več kart, lahko dobite nove karte v četrti vrstici s klikom na talon.

Funkcija samodejnega spuščanja je v tej igri potrpežljivosti onemogočena.

3.2.6 Cigan

Cigan se igra z dvema kompletoma kart. Cilj je postaviti vse karte v prave družine, ki se dvigajo na temelju.

Igralni kupčki se morajo padati, rdeče in črne karte pa se morajo izmenjevati. Premikate lahko samo zaporedja ali posamezne karte. Na prosto režo lahko postavite poljubno karto ali zaporedje.

Če ne morete premakniti več kart, lahko kliknete talon, da dobite nove karte na vsakem igralnem kupu.

Z uporabo funkcije **Razveljavi** lahko precej olajšate igro, saj morate sprejeti veliko odločitev in nekatere od njih se lahko izkažejo za napačne, potem ko kliknete talon.

3.2.7 Štirideset & Osem

Štirideset & Osmica se igra z dvema kompletoma kart. Cilj je postaviti vse karte kot prave družine na temelj.

Igralni kupčki se morajo spuščati. Barve so pomembne. Na srčno šestico lahko na primer postavite samo petico.

Na vrh kupa lahko premaknete samo eno karto. V prosto režo lahko vstavite katero koli kartico.

S klikom na talon lahko odložite karto na kup odpadkov; od tam ga lahko postavite na igralni kup ali temelj (KPatience bo to naredil namesto vas). Če je talon prazen, lahko vrnete vse karte s kupa odpadkov nazaj na talon. To deluje samo enkrat: ko se talon drugič izprazni, je igre konec.

To potrpežljivost je težko rešiti. Z nekaj izkušnjami lahko rešite veliko poslov, zlasti če občasno uporabite funkcijo **Razveljavi**, da popravite svoje odločitve, in odločitve KPatience naredi pri polaganju kart na temelj.

3.2.8 Preprosti Simon

Preprosti Simon se igra z enim kompletom kart. Cilj je postaviti vse karte kot prave družine na temelj.

V igralnih kupčkih lahko gradite zaporedja. Na splošno vam ni treba skrbeti za barve kart, vendar lahko zaporedja premikate le, če so del pravega zaporedja. Na primer, pikovo šestico lahko premaknete, če je petica *pik* na vrhu, ne smete pa je premakniti, če je na vrhu petica *križa*.

Karte je mogoče premakniti na temelj le, če vseh 13 kart ene družine leži druga na drugi v igralnih kupčkih.

PREDLOG

Poskusite čim prej premakniti karte na pravilne kupčke, ustvariti proste kupčke, na katere lahko začasno položite karte, saj lahko nanje postavite katero koli karto.

Z dovolj prostim prostorom lahko zgradite družine na prostih mestih neodvisno od barve. Če imate vse karte v takšnih družinah, jih lahko razvrstite po barvi, tako da jih lahko premaknete na temelj.

3.2.9 Yukon

Yukon se igra z enim kompletom kart. Cilj je postaviti vse karte kot prave družine, ki se vzpenjajo na temelje.

Zaporedja na igralnih kupčkih morajo biti padajoča z izmenjujočimi se rdečimi in črnimi kartami. Premaknete lahko vsako obrnjeno karto navzgor, ne glede na to, koliko kart je na njej. Torej lahko petico s pikami postavite na pikovo šestico, če je ta na vrhu svojega kupa.

V prosto režo lahko postavite kralja katere koli barve (spet ne glede na to, koliko kart je na vrhu).

3.2.10 Dedkova ura

Dedkova ura je preprosta igra potrpežljivosti. Z nekaj izkušnjami bi morali rešiti večino poslov. Igra se z enim kompletom kart. Cilj je postaviti karte kot prava naraščajoča zaporedja na temelj.

Temelj je na desni strani in je sestavljen iz 12 skupkov, ki tvorijo obliko ure. Devetka je ob 12. uri, dama ob 15. uri, trojka ob 18. uri in šestica ob 21. uri.

Ob uri je 8 igralnih kupčkov in na vsakem je 5 kart. Na igralnih kupčkih lahko gradite padajoče nize. Barva kart ni pomembna. Premaknete lahko le eno karto naenkrat.

3.2.11 Golf

Golf se igra z enim kompletom kart. Cilj igre Golf je premakniti vse karte na mizi na temelj.

Postavitev golf pasijanse je preprosta. Na začetku igre boste videli tabelo. Na njem je sedem stolpcev, od katerih vsak vsebuje pet kart. Talon in temelj sta spodaj.

Igranje golf pasjansa je preprosto, vendar zahteva strategijo za zmago. Karte na dnu vsakega stolpca na tabeli so na voljo za igro. Razpoložljive karte so zgrajene na zgornji osnovni karti v naraščajočem ali padajočem zaporedju, ne glede na barvo. Če ni na voljo nobenih potez, se lahko karta razdeli od talona do temelja. Igre je konec, ko so vse karte v talonu razdeljene in ni več možnih potez.

3.2.12 Pajek

Pajek se igra z dvema kompletoma kart. Karte so razdeljene v 10 igralnih kupčkov, po 4 od 6 kart in 6 od 5 kart. Tako ostane 50 kart, ki jih je mogoče razdeliti po 10 hkrati, po eno na vsakem igralnem kupu.

V igralnih kupčkih lahko karto položite na drugo karto poljubne barve in z eno višjo vrednostjo. Zaporedje padajočih kart iste barve se lahko premika iz enega igralnega kupa v drugega.

Cilj pajka je postaviti vse karte kot prave družine, ki izvirajo iz kraljev, kamor koli v igralne kupe. Ko je taka družina sestavljena v igralni kup, se le-ta odstrani v levi spodnji kot okna.

Različne ravni določajo, koliko barv je razdeljenih - Enostavna uporabi 1 barvo, srednja uporabi 2 barvi, težka pa uporabi vse 4 barve. Igro je dokaj enostavno zmagati na preprosti ravni in zelo težko zmagati na težki ravni.

3.2.13 Pekov ducat

Pekov ducat se igra z enim kompletom kart. Ime igre izhaja iz 13 stolpcev v igri, števila v pekovskem ducatu. Karte so razdeljene v stolpce po štiri na tabeli, kar ima za posledico 13 stolpcev. Vsak kralj, ki je na vrhu ali sredini vsakega stolpca, mora biti pred začetkom igre postavljen na dno. Dva kralja, ki sta pomešana v en stolpec, sta postavljena na dno, ne da bi spremenila njun vrstni red.

Cilj igre je sestaviti vse karte na štiri temelje po barvi, vsako od asa do kralja

V igralnih kupih morate zgraditi padajoče zaporedje, ne glede na barvo. Premaknete lahko le eno karto, ki je na vrhu kupa.

Različice:

- V 'Spanish Patience' lahko katera koli karta zapolni prazne prostore tabele. (V nekaterih virih se temelji gradijo ne glede na barvo).
- 'Gradovi v Španiji' je podoben 'Španski potrpežljivosti', vendar so karte v tabeli sestavljene z nadomestno barvo. V nekaterih različicah se tabela deli obrnjena navzdol poleg zgornjih kart vsakega stolpca.

- 'Portugalska pasjansa' je na pol poti med 'Pekovih ducat' in 'Špansko potrpežljivostjo', ker se prazne stolpce lahko zapolni samo s kralji.

Če želite rešiti to igro, je priporočljivo, da zgrabite karte iz igralnih zaporedij v istem vrstnem redu, kot jih morate dati v temelj (najprej asi, nato dvojke itd.). Običajno se želite izogniti praznjenju stolpca, dokler zadnja karta je pripravljena za premik na temelj.

3.2.14 Grad

Castle je družina iger potrpežljivosti ali pasjans, ki se običajno igrajo s kompletom 52 igralnih kart. Včasih jo opisujejo kot "prosto celico brez celic", ker je njena igra podobna, vendar brez dodatnih praznih prostorov za manevriranje v večini različic.

Cilj igre je sestaviti vse karte na štiri temelje po barvi, vsako od asa do kralja.

V igralnih kupih morate zgraditi padajoče zaporedje, ne glede na barvo. Premaknete lahko le eno karto, ki je na vrhu kupa.

Različice:

- 'Oblegani grad'. Asi se delijo do temeljev. Vsaka karta lahko zapolni prazne prostore.
- 'Citadela' je kot 'Oblegani grad', vendar se ujema se karte med delitvijo premaknejo na temelj, tako da ostanejo neenakomerni kupčki.
- 'Izgnani kralji' je kot 'Citadela', vendar samo kralji lahko zapolnijo prazne prostore.
- 'Obrt obleganja' je kot 'Oblegani grad', vendar z eno prosto celico.
- 'Ulice in aleje' je kot 'Oblegani grad', vendar so asi vključeni v mešanje.
- 'Utrdba' je kot 'Ulice in ulice', vendar z eno prosto celico.

Za rešitev te igre je priporočljivo graditi enakomerno na temeljih. Poskusite ustvariti prazne kupčke, ki jih lahko uporabite za omogočanje daljših premikov, da sprostite zakopane karte.

Poglavje 4

Pregled vmesnika

4.1 Meni igre

Igra → Nova igra... (Ctrl+Dvigalka+N)

Vrnitev na zaslon za izbiro igre. To dejanje opusti igro v teku.

Igra → Novo deljenje (Ctrl+N)

Začni novo deljenje iste vrste igre. To dejanje opusti deljenje v teku.

Igra → Novo oštevilčeno deljenje... (Ctrl+D)

Začnite novo deljenje tako, da navedete vrsto igre in številko deljenja. To dejanje opusti deljenje v teku.

KPatience vsakemu razdelku dodeli edinstveno identifikacijsko številko (ki jo interno uporablja za naključno razvrščanje kompleta med začetnim razdelitvijo). Ta funkcija vam omogoča, da ponovno predvajate deljenje, ki vas zanima, ali poskusite s posebno težkim deljenjem, ki ga priporoča prijatelj. Še posebej predani igralci bodo morda želeli 'premagati' KPatience z igranjem vseh 2147483647 deljenj zaporedoma za vsako vrsto igre.

Upoštevajte, da se za Freecell številke KPatience ujemajo s tistimi, ki so opisane v [Freecell FAQ](#).

Igra → Ponovno deljenje (F5)

Vrni trenutno igro na prvotno razdeljeno stanje.

Igra → Naloži... (Ctrl+O)

Naloži shranjeno igro. To dejanje opusti deljenje v teku.

Igra → Naloži nedavne → *Seznam nedavno dostopanih datotek*

Seznam nedavno dostopanih shranjenih datotek po vrstnem redu zadnje uporabe. Če izberete igro, se bo naložila. To dejanje opusti deljenje v teku.

Igra → Shrani kot... (Ctrl+S)

Shranite trenutno igro na disk.

Igra → Statistika

Prikažite različne statistične podatke o vaši uspešnosti, razčlenjene po vrsti igre.

Igra → Zapusti (Ctrl+Q)

Zapusti KPatience.

4.2 Meni Premakni

Premakni → Razveljavi (Ctrl+Z)

Razveljavi svojo zadnjo potezo.

Premakni → Ponovi (Ctrl+Dvigalka+Z)

Ponovi potezo, ki je bila pravkar razveljavljena z **Razveljavi**.

Premakni → Namig (H)

Podajte nekaj namigov o možnih potezah, če se igralec zatakne. Karte, ki jih je mogoče zakonito premakniti na drug kup, so začasno označene.

Premakni → Demo (D)

Zaženite demo način. Ko ste v demo načinu, KPatience poskuša rešiti posel namesto vas. Drugič aktivirajte to dejanje, da zapustite predstavitveni način.

Premakni → Potegni (Preslednica)

Obrnite eno ali več kart iz talona in jih premaknite na kup smeti. To dejanje je na voljo samo v nekaterih igrach.

Premakni → Vrstica deljenja (Enter)

Obrnite več kart iz talona in položite eno na vsak igralni kup. To dejanje je na voljo samo v določenih igrach.

Premakni → Ponovno deljenje (R)

Zberite vse karte, ki so ostale v igri, in jih znova razdelite brez mešanja. To dejanje je na voljo samo v določenih igrach.

4.3 Meni Nastavitve in pomoč

Poleg običajnega KDE Meniji Nastavitve in Pomoč, opisani v poglavju [Meni](#) v KDE Dokumentacija o osnovah KPatience ima te menijske vnose za posamezne aplikacije:

Nastavitve → *Možnosti vrste igre* → *Seznam posebnih možnosti vrste igre*

Seznam možnosti, značilnih za trenutno vrsto igre. Ta meni je na voljo samo v nekaterih igrach (Klondike in Pajek).

Nastavitve → *Možnosti sklada* → *Obrnjeno navzdol (težje)/obrnjeno navzgor (lažje)*

Omogoča vam, da izberete, ali naj bodo obrazi kartic prikazani. Ta meni je na voljo samo v Pajku.

Nastavitve → *Omogoči samodejni polaganje*

Omogočite samodejno premikanje kartic na temeljne skupke, ko je to mogoče.

Nastavitve → *Omogoči reševalca*

Omogoči mehanizem za samodejno reševanje. Ko je omogočen, bo reševalec nenehno poskušal ugotoviti, ali je trenutno stanje igre mogoče zmagati. Morda boste želeli onemogočiti reševalca, da prihranite procesor ali porabo baterije.

Nastavitve → *Predvajaj zvoke*

Zvoki se predvajajo, ko vzamete ali položite karte. V prihodnosti pričakujemo več zvokov.

KPatience Priročnik

Nastavitve → Zapomni si stanje ob izhodu

Omogoči samodejno shranjevanje stanja igre, ko KPatience je izklopljen. Če je omogočeno, KPatience ob naslednjem zagonu samodejno naloži prejšnje stanje igre.

Pomoč → Pomoč pri trenutni igri (Ctrl+Dvigalka+F1)

Odpre razdelek s pravili za trenutno igro v tem priročniku.

Poglavje 5

Pogosto zastavljena vprašanja

1. *Želim spremeniti videz te igre. Ali lahko?*
Spremenite lahko obraze in hrbtne strani igralnih kart ter temo igre. Za to uporabite **Nastavitve** → **Spremeni videz...** (F10) v menijski vrstici .
2. *Ali lahko uporabljam tipkovnico za igranje igre?*
Ne, KPatience ne vsebuje samo igranja s tipkovnico. Vendar ima večina možnosti menija bližnjice na tipkovnici.
3. *Tudi z namigi še vedno nimam pojma, kako igrati. pomoč!*
Poleg funkcije 'Namig' obstaja tudi uporaben način 'Demo', kjer bo vgrajena umetna inteligenca igrala igro namesto vas. Lahko poskusite gledati in se učiti. Če pa imate kakršna koli vprašanja, je bolje, da preberete razdelka [Kako igrati](#) in [Pravila, strategije in nasveti](#) tega priročnika.

Poglavje 6

Zasluge in licenca

KPatience

KPatience Copyright (c) 1995-2000 Paul Olav Tvete

KPatience Copyright (c) 2001-2007 Stephan Kulow coolo@kde.org

Freecell Solver avtor Shlomi Fish shlomif@vipe.technion.ac.il

Dokumentacija Copyright (c) 2000 Paul Olav Tvete

Posodobljena dokumentacija za KDE 2.0 avtor Mike McBride [no mail](mailto:no@mail)

Dokumentacija, prepisana za KPatience 2.0 (KDE 2.1) avtor Maren Pakura maren@kde.org

Lektoriranje in posodobitev dokumentacije za KPatience 3.6 Richard Hawthorne techno_plume-coding@yahoo.com

Prevod: Matjaž Jeran matjaz.jeran@amis.net

Dokumentacija je objavljena pod pogoji [GNU Free Documentation License](#).

Pogoji uporabe programa so določeni v [GNU General Public License](#).

Poglavje 7

Stvarno kazalo

Štirideset & Osem, 11

A
Aces Up, 9

B
barve kart, 7

C
Čigan, 11

D
Dedek, 9
Dedkova ura, 12
družina, 7

F
Freecell, 10

G
Golf, 12
Grad, 13

I
igranje kupčkov, 8

K
Klondike, 8
kup odpadkov, 8

M
Mod3, 10

P
Pajek, 12
Pekov ducat, 12
Preprosti Simon, 11

T
talon, 8
temelj, 8

Y
Yukon, 11