INHOUDSOPGAVE

Het spel installeren 3
Een snelkoppeling maken 3
Geschiedenisles: Het verhaal achter Kalah 4
    Hoe het spel evolueerde 4
    Kalah in Afrika 5
    Naar het Westen! 5
    Regionale verschillen 5
Het spel 6
    Het spelbord 6
    De spelregels 6
De user interface 7
Instellingen 8
Problemen en oplossingen 9
Hoe ons bereiken 9

Het spel installeren

Het spel kan rechtstreeks van de cd-rom gespeeld worden. Om dit te doen klikt u in Windows Verkenner op het icoontje van de cd-rom, waarna u dubbelklikt op het bestand Kalah.exe. Een andere mogelijkheid is dubbelklikken op het pictogram voor de cd-rom speler in Deze Computer en daarna dubbelklikken op het bestand Kalah.exe.

Indien u het spel liever vanaf uw harde schijf speelt kunt u volgende procedure volgen:

1. Open Windows Verkenner.
2. Klik op het icoontje van de cd-rom.
3. Als u nu met de rechtermuisknop klikt op de map (directory) Kalah krijgt u een pop-up menu.
4. Kies in dit menu 'Sturen Naar' en vervolgens C: '. Natuurlijk kunt u een andere harde schijf kiezen dan C:.

Wilt u het spel spelen van de harde schijf, dan volgt u dezelfde methode die hierboven beschreven werd om het spel te spelen vanaf de cd-rom, alleen gaat u ditmaal naar de map Kalah op de harde schijf.

Een snelkoppeling maken

Als u niet iedere keer Windows Verkenner wilt openen om het spel te starten kunt u een snelkoppeling maken. U moet dan enkel deze snelkoppeling openen om het spel te starten. Hier volgt een beschrijving hoe u dit kunt doen:

1. Open Windows Verkenner en klik op de map waar u Kalah geïnstalleerd heeft.
2. In deze map vindt u het bestand Kalah.exe. Op dit bestand moet u rechts klikken.
3. In het pop-up menu kiest u 'Sturen Naar' en vervolgens 'Desktop'.
4. Nu bevindt er zich op de Desktop een snelkoppeling naar het bestand Kalah.exe, klik met uw rechtermuisknop op dit bestand. (u kunt eenvoudig naar de Desktop gaan door de Windows-knop samen met 'D' in te drukken)
5. Kies Eigenschappen in het pop-up menu, en vervolgens het tabblad Snelkoppeling. Bij 'starten in:' vult u de directory (map) in waar u Kalah gekopieerd hebt (vb: 'C:\Kalah').

Geschiedenisles: Het verhaal achter Kalah

Hoe het spel evolueerde

De naam 'Kalah' (of mancala) is van toepassing op een familie van bordspelen die bestaan uit twee, drie of vier rechte lijnen van diepe ronde gaten. Deze gaten, bedoeld om de speelstukken te houden, onderscheiden Kalah van andere bordspelen. Het woord mancala is afgeleid van het Arabische woord naquala, 'bewegen'.
De meeste bordspelen zijn gebaseerd op menselijke activiteiten zoals oorlog, wedlopen of jagen. Met dit in het achterhoofd opperde H.J.R. Murray dat de oorspronkelijke 'kalah-gaten' een functionele bedoeling hadden, zo werden ze misschien gebruikt als hulpmiddel bij het tellen van de lonen van de arbeiders.
Het spel Kalah is op zoveel plaatsen in de wereld gevonden dat het moeilijk is om de plaats van ontstaan te achterhalen. Maar het lijkt erop dat het spel van Oost-Azië naar West-Azië en van het noorden van Afrika naar het zuiden en westen van dat continent verspreid werd. Dit suggereert dat de plaats van oorsprong bij Egypte of Arabië moet liggen. De theorie dat Kalah in Egypte is ontstaan wordt ondersteund door enkele archeologische vondsten. Er zijn patronen bestaande uit zes gaten gevonden boven op muren en daken van de tempels van Karnak, Luxor en Kurna (1580-1150 voor Christus). Een dergelijk patroon werd ook gevonden op een steen niet ver van de piramide van Menkaura bij Giza. Dit zijn echter historisch geïsoleerde voorbeelden en bewijzen niet dat Kalah een geliefd Egyptisch spel was.
De vroege verschijning van Kalah blijkt uit een vondst in Sri Lanka, een eiland aan de zuidkust van India. Daar werd een spelbord gevonden aan de ingang van een grot. Dit bord zou dateren uit rond de tweede eeuw voor Christus, een ander bord werd gegraveerd in de zijkant van de Gaimaediyagala, een reusachtige schuine rots die ook wel de "stone frog rock " wordt genoemd. Bij de rots staat een monument dat gebouwd werd tussen de tweede en vierde eeuw na Christus.
Kalah bloeide sterk op bij het begin van de sterke verspreiding van het Islamitische geloof, rond de achtste eeuw na Christus. Het spel werd voor het eerst vermeld in een Arabisch boek geschreven rond 950 na Christus. Toen Kalah voor het eerst opgemerkt werd door Europese bezoekers in het Midden-Oosten, was het al ver verspreid in Afrika en Azië. Jean de Thevenot kwam het toevallig tegen tijdens een van zijn reizen in 1657-1679. Hij zei, "Ze spelen Kalah herhaaldelijk, het was een spel in een doos, ongeveer een meter lang en een halve meter breed, in de doos zelf zijn zes kleine gaten gemaakt, en nog zes meer in de deksel van de doos."

Kalah in Afrika

Wanneer juist Kalah Afrika binnendrong is niet bekend, het is mogelijk dat Kalah samen met of zelfs na de Islam arriveerde. Het spel heeft veel verschillende namen in de Afrikaanse landen, maar de meest voorkomende moet 'Wari' zijn. In 1896 noemde Stewart Culin Kalah 'het nationale spel van Afrika'. Het geafrikaniseerde Kalah is een sport voor toeschouwers. De supporters discuteerden over de te volgen strategie, gaven advies aan de spelers (en gingen soms zelf een zet maken).

Naar het westen!

Voor de aankomst in het Westen was Kalah een wereldlijke bezigheid. In het Nederlandse Guiana (Noord-Brazilië) en in West-Indië kreeg het zelfs een spirituele bijklank. M.J. Herskovitz, een antropoloog, schreef, "Het is een spel dat gespeeld wordt in het mortuarium om de geest van de overledene te vermaken." Maar de Nederlandse Guianezen wilden precies geen omgang met het lijk, want ze speelden met het bord dat het minst geliefd was door de overledene!

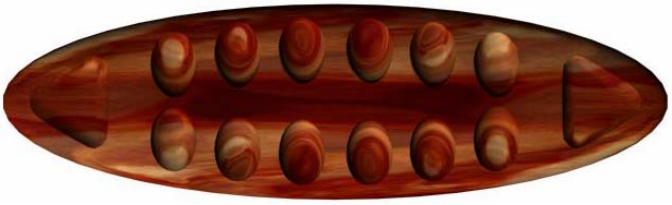
Regionale verschillen

Hoewel zes of zeven putjes per rij het meest voorkwam, verschilde het aantal van streek tot streek. Kinderen bootsten de volwassenen na door Kalah te spelen met maar twee of drie gaten per rij. Sommige streken in gebruikten Afrika Kalah borden die tot 28 gaten per rij hadden. In oost en zuid Afrika werd Kalah gespeeld met twee, drie, vier of zes putjes, maar met slechts twee steentjes per putje. In west Afrika, evenals in Syrië en Egypte, werd Kalah per geslacht gespeeld, mannen mochten niet met vrouwen spelen en omgekeerd. In sommige Aziatische landen, zoals de Filippijnen, mochten mannen gewoon niet spelen.
De speelstukken waren bonen, zaden, bessen, stenen of wat ook maar handig was. Meestal werd er tegen de klok in gespeeld. Maar in sommige streken speelt men dan weer in de richting van de klok, of mag de beginnende speler kiezen in welke richting er gespeeld wordt.
In sommige streken is er een extra regel: als het laatste steentje in een putje van de speler die het steentje legde komt wordt de inhoud van dat putje opnieuw verder verdeeld.

Het spel

Het spelbord

Het spelbord bestaat uit 14 putjes. De twee grote driehoekige putjes aan de zijkanten worden kalah's genoemd. De zes kleine putjes aan de onderkant van het bord zijn van speler 1 evenals de kalah aan de linkerkant. Speler 2 heeft de zes putjes aan de bovenkant en de kalah een de rechterkant. Het spel wordt gespeeld met steentjes, welke in de putjes worden verzameld.

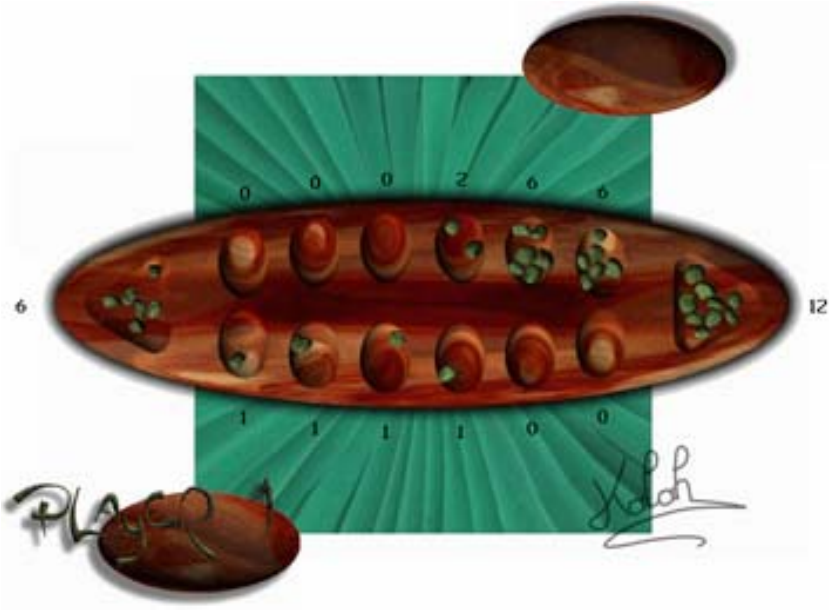


De spelregels

U bent aan de beurt als 'Player 1' zichtbaar is. Klik op een van uw putjes om te spelen.
De stenen uit het aangeklikte putje worden klokgewijs verdeeld over het bord. De gespeelde stenen vallen wel in uw kalah, maar niet in die van de tegenspeler. Als de laatste steen van het aangeklikte putje in uw kalah valt, mag u nog eens. Als echter de laatste steen in een leeg putje dat van u is valt, krijgt u dit steentje en de steentjes uit het putje van de tegenspeler dat recht tegenover dit leeg putje ligt in uw kalah.
Zodra alle putjes van een speler leeg zijn, worden de steentjes uit de putjes van de tegenspeler in diens kalah gegooid en is het spel gedaan. De speler met de meeste steentjes in zijn kalah wint.
We raden aan deze spelregels eens door te nemen terwijl u het spel speelt, daar ze op het eerste zicht misschien wat ingewikkeld lijken.

De user interface

Het spel wordt volledig met de muis bestuurd, het toetsenbord is nergens nodig. De speler die aan beurt is wordt duidelijk weergegeven, in de hoeken staat Player 1, Player 2 of CPU. Om te spelen volstaat het om op een van uw putjes te klikken. Het gespeelde putje wordt met een rood vierkant aangeduid, waarna de steentjes één voor één verdeeld worden. Als er meer dan negen steentjes in een putje liggen, worden er slechts negen getekend. Het precieze aantal steentjes blijft echter perfect zichtbaar daar bij elk putje het aantal steentjes geschreven staat. Wanneer u met de muis over één van uw putjes komt, wordt een extra hulpmiddel ingeschakeld. Het putje waarin het laatste steentje zou terechtkomen, als u dat putje zou spelen, wordt aangegeven door het aantal steentjes dat zich in dit putje bevindt rood te kleuren.



Als u het spel speelt, bevindt zich in de linkerbovenhoek van het scherm een tak met volgende icoontjes:

De muziek is aan het spelen, klik om de muziek te stoppen.

Klik hierop om de muziek te starten

Deze knop dient om over te gaan naar het volgende lied. Als u dit niet gebruikt, zal het lied telkens opnieuw spelen.

De exit knop.

Start een nieuw spel, met dezelfde instellingen als het vorige spel.

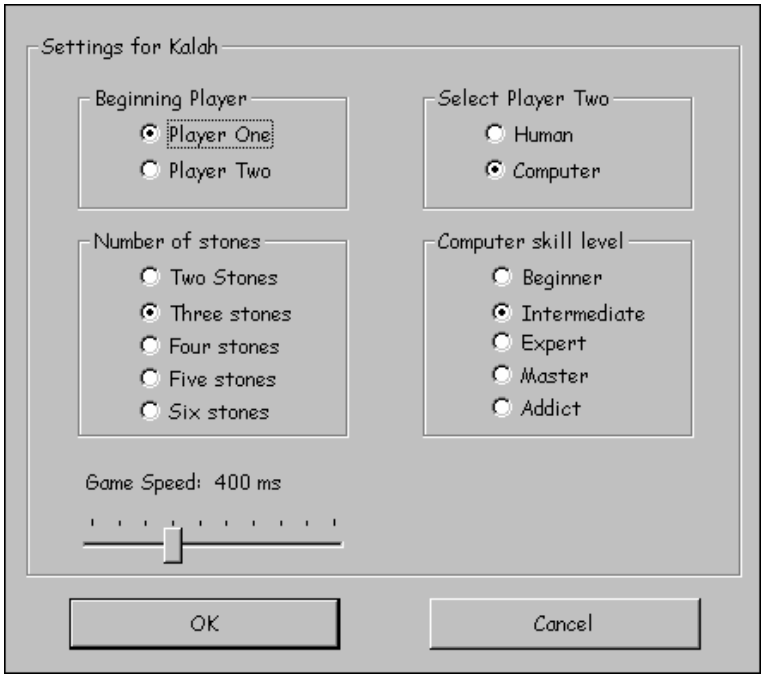
Opent het scherm voor de instellingen.

Toont het scherm met de spelregels en extra informatie.

De tak met icoontjes verdwijnt, in de plaats komt er een menubalk. Deze menubalk vervult natuurlijk dezelfde taken.

De instellingen

U heeft de mogelijkheid om alle instellingen van het spel te veranderen:



Beginning Player:
Selecteer 'Player One' als u wil dat speler 1 begint, 'Player Two' als uw tegenspeler – een andere persoon of de computer - mag beginnen.
Select Player Two:
Kies 'Computer' als u tegen de computer wil spelen of 'Human' voor een menselijke tegenstander.
Number of stones:
Hier kan u het aantal stenen waarmee de putjes gevuld zijn in het begin van elk spel instellen. De mogelijke waarden gaan van twee tot zes steentjes.
Computer Skill level:
De moeilijkheidsgraad van de computer. Op 'Beginner' denkt de computer slechts vier zetten vooruit. Dit is de ideale instelling voor de beginnende speler. Bij 'Intermediate' moet u de spelregels al beheersen, tactisch denken is vereist om te winnen. De computer denkt zes zetten vooruit. Voor hen die aan het serieuze werk willen beginnen, is 'Expert' de juiste keuze, de tegenspeler denkt acht zetten vooruit. Als u gelooft tegen een tegenstander die tien zetten vooruit denkt nog te kunnen winnen, is het niveau 'Master' iets voor u. Op 'Addict' denkt de computer 11 stappen vooruit, hij weet nu nog eerder hoe hij kan winnen.
Game Speed:
Hiermee stelt u de pauze tussen het leggen van de steentjes in. Hoe lager deze waarde, hoe sneller de steentjes gelegd worden.

Problemen en oplossingen

Probleem: Ik krijg volgende foutmelding bij het opstarten: 'Music initialisation failed'. Wat is hier de oorzaak van?
Oplossing: Mogelijk is de geluidskaart al in gebruik door een ander programma. Sluit dit programma en het probleem is opgelost.

Probleem: Ik heb een snelkoppeling gemaakt naar Kalah.exe, als ik deze gebruik vindt Kalah de muziekbestanden 'Music1.klh', 'Music2.klh' en 'Music3.klh' niet, nochtans staan deze bestanden in dezelfde map als de executable. Wat kan ik hier aan doen?
Oplossing: De snelkoppeling moet starten in de map waarin Kalah staat. Zie 'Een snelkoppeling maken' voor meer informatie.

Probleem: Is er een mogelijkheid om de bijgeleverde muziek te veranderen?
Oplossing: Inderdaad, Kalah ondersteunt modules van het type 'XM', 'MOD', 'S3M' en 'IT'. Het volstaan een dergelijke module te hernoemen naar 'Music1.klh', 'Music2.klh' of 'Music3.klh' en het vervolgens in dezelfde directory als Kalah.exe te plaatsen. Hiermee overschrijft u de vorige liedjes.

Probleem: Het spel start in een venster zonder rand, dit kan toch niet de bedoeling zijn?
Oplossing: U heeft gelijk, dat is niet de bedoeling. Waarschijnlijk kan Kalah de resolutie van uw videokaart niet veranderen. Een oplossing is de resolutie manueel instellen op 800x600 met minstens 256 kleuren.

Hoe ons bereiken

Programmeurs:
Geert Verbeeck via Saulmade, mail@saulmade.nl
Tom Moers via Saulmade, mail@saulmade.nl

Design en grafische vormgeving:
Paul Moers mail@saulmade.nl