



## Crazy Emperor



I speak english.



Ich spreche deutsch.



Je parle Français.



# Crazy Emperor

## Patienzen

Wortgetreu übersetzt heißt Patience bekanntlich "Geduld". Es wäre jedoch ein Fehler, erklärte man sie zu einem ausschließlichen Geduldspiel mit Karten. Für einfache Patienzen, deren Spielverlauf allein davon abhängt, wie die Karten fallen, ohne dass dies mit dem Verstand beeinflussbar ist, trifft das zu. Daneben gibt es aber viele Patienzen, deren Gelingen geradeso vom Planen, Abwägen und Vorausdenken abhängt wie etwa das Schachspiel. Crazy Emperor ist dafür ein gutes Beispiel.

Alle Patienzen haben dies gemeinsam: Durch Auslegen und Ordnen nach einem gewissen Schema müssen die Karten in eine Reihenfolge gebracht werden, die bei den einzelnen Patienzen oft recht unterschiedlich ist.

## Das Spiel

Nach dem Mischen wird das ganze Spiel in vier Reihen zu je 13 Karten ausgelegt. In dieser Auslage konzentriert sich das eigentliche Spielgeschehen (z.B.: Hochlegen, Schlagen, usw.).

Rechts oberhalb der Auslage sollen vier farbechte Familien in aufsteigender Ordnung mit den Assen beginnend erzeugt werden. Für nicht passende Karten stehen auf der linken Seite oben vier Kellerplätze zur Verfügung. Die Kellerkarten dürfen nicht in die Auslage zurückgelegt werden. Sie werden, falls sie passen, automatisch hochgelegt.

Das Spiel endet damit, daß keine Karte mehr bewegt werden kann. Ist damit auch das Spielziel erreicht (Aufbau von Familien), so gilt die Patience als gelungen, sie ist aufgegangen.

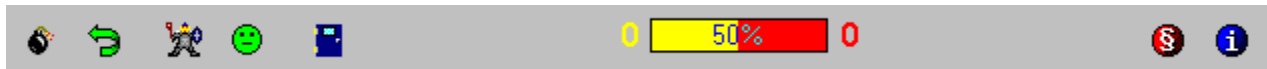
Jede Karte, die hochgelegt werden soll, muss vorher geschlagen werden. Schlagen kann nur eine Nachbarkarte in waagrechter oder senkrechter Richtung. Die schlagende Karte rückt an die Stelle der geschlagenen. Das Schlagen in Schrägrichtung ist nicht erlaubt. Außerdem muss die schlagende Karte in unmittelbarer Nachbarschaft liegen. Ist keine solche Karte vorhanden, ist das Spiel aus. Es besteht also Schlagzwang. Das bloße Verschieben von Karten ist nicht erlaubt. Geschlagene Karten werden hochgelegt, wenn sie passen.

Die Patience ist aufgegangen, wenn am Schluß nur ein einzelner König (Crazy Emperor) in der Auslage übrigbleibt.

## Bedienung

Die Bedienung des Programms erfolgt mit der linken Maustaste. Durch einen Klick wird eine Karte aufgenommen, danach verschoben und durch einen weiteren Klick auf eine benachbarte Karte abgelegt. Diese Karte wird, falls sie passt, hochgelegt oder, falls ein Platz frei ist, auf einen der Kellerplätze gelegt.

Alle anderen Funktionen des Programms werden über die Werkzeugleiste gesteuert:



Im Einstellungsdialog können Farben eingestellt und Programmfunktionen gewählt werden.



Der Statistikdialog gibt Auskunft über aufgegebenen und aufgegangenen Patienten.





# Crazy Emperor

## Patiences

Ce serait une erreur de croire que Patience est un simple jeu de patience impliquant des cartes comme cela est le cas pour les patiences simples, dont le déroulement dépend uniquement de l'ordre dans lequel viennent les cartes, sans que l'intelligence du joueur n'entre en ligne de compte. Cependant, il existe également de nombreuses patiences qui peuvent être résolues en élaborant des plans et des stratégies, à la manière d'un jeu d'échecs. Crazy Emperor en est un bon exemple.

Toutes les patiences ont ceci en commun : en disposant et en rangeant les cartes selon un schéma donné, ces dernières doivent être mises dans un ordre qui varie souvent complètement d'une patience à l'autre.

## Le jeu

Lorsque les cartes ont été battues, le jeu est disposé sur quatre rangées comportant chacune 13 cartes. C'est là, dans l'écran de jeu, que se concentrent tous les événements pouvant se produire pendant le jeu (par exemple : déplacer vers le haut, remplacer, etc.).

Au-dessus du cadre où sont disposées les cartes, il faut constituer quatre familles de couleur en ordre croissant, en commençant par l'as. Pour les cartes qui ne conviennent pas, quatre corbeilles sont placées sur le côté supérieur gauche. Les cartes jetées ne peuvent pas être remises dans le jeu. Si elles conviennent, elles sont automatiquement déplacées en haut.

Le jeu se termine lorsque plus aucune carte ne peut être déplacée. Si, en même temps, le but du jeu est atteint (constitution des familles), la patience est réussie.

Chaque carte, qui doit être déplacée en haut, doit au préalable être remplacée par une autre. Un remplacement est possible uniquement avec une carte voisine dans la direction horizontale ou verticale. La carte déplacée prend la place de celle à remplacer. Un remplacement en diagonale est interdit. En outre, une carte ne peut être remplacée que par une carte immédiatement voisine. Si plus aucune carte de ce type n'est présente, le jeu se termine. Il y a également des contraintes. Le simple déplacement des cartes n'est pas admis. Les cartes remplacées passent en haut si elles conviennent.

La patience est réussie lorsqu'à la fin il ne reste qu'un roi (Crazy Emperor) dans l'écran de jeu.

## Commande

La commande du programme s'effectue avec le bouton gauche de la souris. Cliquez une fois pour prendre la carte, déplacez-la, puis cliquez de nouveau pour la poser sur une carte voisine. Si elle convient, cette dernière est déplacée en haut, sinon elle est déposée dans l'une des corbeilles si une place est libre.

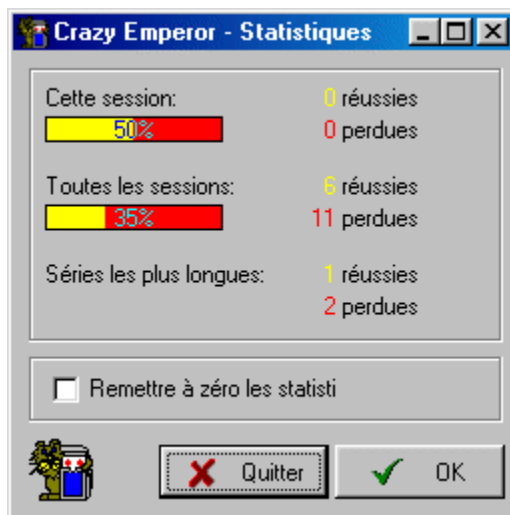
Toutes les autres fonctions du programme sont commandées par l'intermédiaire de la barre d'outils



La boîte de dialogue Réglages permet de définir les couleurs et de sélectionner les fonctions de programme.



La boîte de dialogue Statistiques vous donne des informations sur les patiences perdues et réussies.





# Crazy Emperor

## Patience

It would be a mistake to describe this simply as a game of patience with cards, however. For simple games of patience, where the course of the game is solely dependent on how the cards are dealt and which cannot be influenced by skill, this may be the case. On the other hand, however, there are many games of patience where success is also dependent on planning, estimation and thinking ahead, rather like playing chess. Crazy Emperor is a good example of this.

All games of patience have one thing in common: By dealing and laying out using a certain system the cards must be brought into an order, which differs wildly depending on the type of patience you are playing.

## The game

After being shuffled the entire pack is dealt into four rows of 13 cards each. The actual game (for example placing cards on the suit piles, beating cards, etc.) is played with the cards in this constellation.

The aim of the game is to get the four suits in ascending order, starting with the aces at the top right of the arrangement described above. Four reject spaces are available on the left-hand side for cards that cannot be placed on the suit piles. These rejected cards must not be replaced in the initial dealing arrangement. If they will fit, they will be automatically added to the suit piles.

The game ends when no more cards can be moved. If the player has achieved the aim of the game at this stage (all the cards in suits in ascending order), the game has been won.

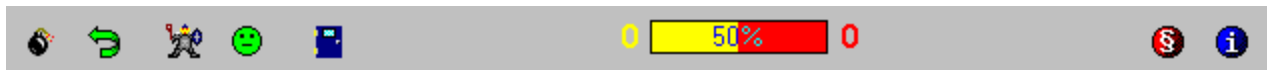
Before a card can be placed on a suit pile it must first be beaten. A card can only be beaten by a neighbouring card horizontally or vertically. The winning card takes the place of the beaten one. A card cannot be beaten diagonally. In addition the winning card must be directly next to the card it beats. If there is no such card available, the game is ended. In other words a card must be beaten if possible. Simply moving cards is not allowed. Beaten cards are placed on the suit piles if possible.

The game is won if at the end only a single king (Crazy Emperor) is left from the original deal.

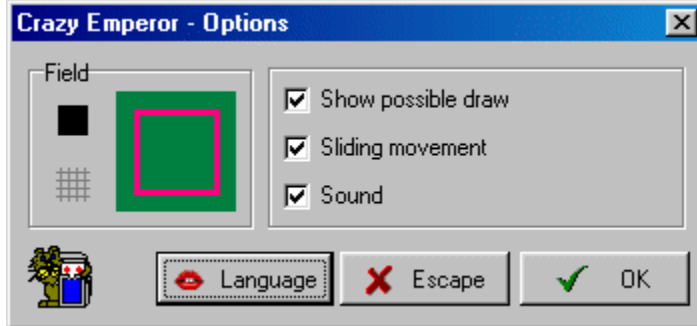
## Control

The program is controlled using the left mouse icon. By clicking on a card you can pick it up, then move it and place it on a neighbouring card by clicking again. This card is then placed on the suit piles if possible or, if a space is available, placed on one of the reject spaces.

All the other functions of the program are controlled using the tool bar:



In the settings dialogue you can set colours and select program functions.



The statistics dialogue provides information on games that have been won and lost.



Hier wird Ihnen angezeigt wieviele Patienten insgesamt (d.h. bei allen bisherigen Sitzungen) aufgegangen sind, bzw. wieviele Sie aufgegeben haben. Der Prozentbalken veranschaulicht Ihre Leistung.



Mit diesem Schalter kann die Hintergrundfarbe verändert werden.

Eine Karte verdrängt eine andere Karte aus dem Spiel (schlägt sie heraus) und rückt an ihren Platz.

Karten, die im Moment nicht gebraucht werden oder gar stören, dürfen links oben deponiert werden (Keller). Bei passender Gelegenheit werden sie dann hochgelegt. Es gibt genau 4 Kellerplätze.

Jede Karte gehört einer von 4 Farben an. Es handelt sich aber nicht um Farben im Sinne von bunt sondern eher um Bilder. Die 4 Farben sind:

- ♣ Treff (schwarz)
- ♠ Pik (schwarz)
- ♦ Karo (rot)
- ♥ Herz (rot)

Die Patience wird mit 52 Karten gespielt. Alle Karten werden in 4 waagrechten Reihen zu je 13 Karten offen ausgelegt.

Dieser Schalter beendet das Spiel.

Familien sind Folgen von 13 nach ihren Werten geordneten Karten. Bei dieser Patience sollen farbechte, also solche, die nur Karten einer Farbe enthalten, gebildet werden.



Mit diesem Schalter wird die Farbe der Rahmen, die die Zugmöglichkeiten zeigen, verändert.



Mit diesem Schalter können Sie das Spiel aufgeben. Alle Karten eingesammelt, gemischt und neu ausgelegt. Die Patience gilt als nicht aufgegangen.

Bei markierter Checkbox erfolgt die Bewegung der Karten beim Hochlegen gleitend, sonst sprunghaft.

Der Info-Schalter zeigt Informationen über Programm, Version, Programmiersprache und Autor.

Mit diesem Schalter können Sie zwischen den drei Sprachen deutsch, englisch und französisch wählen.

Im Einstellungsdialog können Farben festgelegt, Geräusche und Sprache beeinflusst und die Bewegungsgeschwindigkeit der Karten und Zughilfen eingestellt werden.

Bei markierte Checkbox zeigt der Computer dem Spieler, welche Karten als nächste hochgelegt werden können.

Der Prozentbalken signalisiert, wie gut der Spieler bei dieser Sitzung ist. Gelb steht für aufgegangene, rot für aufgegebene Patienen.

Eine Karte wird oberhalb der Auslage auf eine der vier Familienstapel gelegt. Durch dieses Hochlegen soll auf den Assen farbechte Familien in aufsteigender Ordnung, die beim König enden, erzeugt werden.



Mit diesem Schalter können Sie das Spiel wiederholen. Alle Karten eingesammelt und genau wie zuvor ausgelegt. Die Patience gilt jedoch als nicht aufgegangen.

Wenn Sie diese Checkbox markieren, werden alle Statistikwerte auf Null gesetzt.

Der Paragraph-Schalter startet diese Hilfe.

Hier wird Ihnen mitgeteilt, wie lang Ihre längste Sieges- bzw. Verlustserie angedauert hat, d.h. wie oft hintereinander die Patience aufgegangen ist, bzw. wie oft hintereinander Sie aufgegeben haben.

Hier wird Ihnen angezeigt wieviele Patienten bei dieser Sitzung aufgegangen sind, bzw. wieviele Sie aufgegeben haben. Der Prozentbalken veranschaulicht Ihre Leistung.

Mit dieser Checkbox kannst Du die Geräusche ein- und ausschalten.

Der Statistikdialog gibt ein Übersicht über aufgegane und aufgebene Spiele.

Jeder Karte ist ein bestimmter Wert zugeordnet. Diese Zuordnung erfolgt nach folgender Tabelle:

As (1)	zwei (2)	drei (3)
vier (4)	fünf (5)	sechs (6)
sieben (7)	acht (8)	neun (9)
zehn (10)	Bube (11)	Dame (12)
König (13)		



Here you can see how many games of patience overall (in other words in all previous sessions) you have won and how many you have lost. The percentage bar indicates your performance.

This icon allows you to change the background colour.

A card displaces another card from the game (removes it) and takes its place.

Cards that you cannot currently use or may even be in the way, may be placed on the reject spaces. When possible, they are then placed on the suit piles automatically. There are precisely four reject spaces.

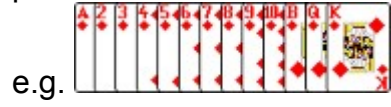
Each card is a member of one of four suits. The four suits are as follows:

- ♣ Clubs (black)
- ♠ Spades (black)
- ♦ Diamonds (red)
- ♥ Hearts (red)

The game of patience is played with 52 cards. All the cards are dealt in four horizontal rows, each comprising 13 cards.

This button ends the game.

Suit piles are sequences of 13 cards in order of their face value. In this game of patience the aim is to form four piles of cards in suits and in ascending order.





This icon allows you to change the colour of the frame that shows you the possible moves.

This icon allows you to give up the game. All the cards will be collected, shuffled and redealt. In this case your game will be recorded as lost.

The info button displays information about the program, version, programming language and the author.

With this button you can switch between the three languages German, English or French.

In the settings dialogue, colours can be defined, sound and language selected and the movement speed of the cards and move tools can be set.

If there is a check in this box the computer will show the player which cards can be placed on the suit piles next.

The percent bar indicates the player's performance during this session. Yellow stands for games that have been won and red for those which have been lost.

A card is placed on one of the four suit piles at the top right of the game. By placing the cards on these piles the aim of the game is to collect all four suits in ascending order, starting with the aces and ending with the kings.



This icon allows you to repeat the game. All the cards are collected and dealt in exactly the same way as before. However, the game is not recorded as won.

If you place a check in this box all the statistics will be reset to zero.

The paragraph button starts this Help.

This shows you how long your longest run of success or failure has lasted, in other words how many times in succession you have won the game or how often in succession you have lost it.

Here you can see how many games of patience you have won in this session and how many you have lost. The percentage bar indicates your performance.

If there is a check in this box the movement of the cards to the suit piles will be smooth, otherwise it will be sudden.

You can switch on or off the sound effects with this check box.

The statistics dialogue provides an overview of the games that you have won and lost.



Each card has a certain value. This value is assigned using the following table:

Ace (1)	two (2)	three (3)
four (4)	five (5)	six (6)
seven (7)	eight (8)	nine (9)
ten (10)	Jack (11)	Queen (12)
King (13)		

Ici est indiqué le nombre total de tentatives (c'est-à-dire pour toutes les sessions jusqu'à celle-ci) que vous avez réussies et perdues. La barre des pour-cent représente vos performances.

Ce bouton vous permet de modifier la couleur de l'arrière-plan.

Une carte évince une autre carte du jeu (la remplace) et prend sa place.

Les cartes qui pour l'instant ne sont pas utilisées ou qui gênent doivent être déposées dans les corbeilles. Lorsque cela devient possible, ces cartes sont déplacées en haut. Il existe 4 corbeilles.

Chaque carte appartient à l'une des quatre couleurs. Cependant, il ne s'agit pas de couleurs dans le sens de coloris, mais dans le sens de figures. Les 4 couleurs sont :

- ♣ Trèfle (noir)
- ♠ Pique (noir)
- ♦ Carreau (rouge)
- ♥ Cœur (rouge)

La patience se joue avec 52 cartes. Elles sont réparties en 4 rangées horizontales comportant chacune 13 cartes.

Ce bouton met fin au jeu.



Les familles sont des suites de 13 cartes classées en fonction de leur valeur.  
Dans cette patience, les familles doivent être constituées uniquement de cartes d'une même couleur.

Par ex: 



Ce bouton vous permet de modifier la couleur du cadre indiquant les coups possibles.

Ce bouton vous permet de redistribuer le jeu. Toutes les cartes sont rassemblées, mélangées et redistribuées. La patience n'est pas considérée comme réussie.

Lorsque la case est cochée, les cartes sont déplacées vers le haut par glissement, sinon par saut.

Le bouton Info donne des informations sur le programme, la version, le langage de programmation et l'auteur.

Ce bouton permet de choisir entre les trois langues Français, Allemand et Anglais

La boîte de dialogue Réglages permet de définir les couleurs, de modifier le son et la langue et de régler la vitesse de déplacement des cartes ainsi que les aides.

Lorsque la case est cochée, l'ordinateur indique au joueur les cartes qui peuvent être ensuite être déplacées en haut.



La barre des pour-cent indique les performances du joueur lors de la session en cours.  
Le jaune correspond aux patiences réussies et le rouge aux patiences perdues.

Une carte est placée en haut de l'écran de jeu sur l'une des quatre piles de familles. Le déplacement des cartes en haut doit s'effectuer par familles de couleur en ordre croissant, depuis l'as jusqu'à roi.

Ce bouton vous permet de recommencer le jeu. Toutes les cartes sont rassemblées et redistribuées exactement comme précédemment. La patience n'est cependant pas considérée comme réussie.

Lorsque cette case est cochée, toutes les valeurs de statistique sont remises à zéro.

Le bouton Paragraphe fait démarrer l'aide.

Ici est indiqué la durée de votre plus longue série de victoires ou défaites, c'est-à-dire la fréquence des patiences successives réussies ou perdues.

Ici est indiqué le nombre de patiences que vous avez réussies et perdues lors de cette session. La barre des pour-cent représente vos performances.

Avec cette Checkbox, tu peux activer ou désactiver le son.



La boîte de dialogue Statistiques donne une vue d'ensemble des jeux réussis et perdus.

A chaque carte est attribuée une valeur déterminée conformément au tableau ci-dessous :

As (1)	deux (2)	trois (3)
quatre (4)	cinq (5)	six (6)
sept (7)	huit (8)	neuf (9)
dix (10)	valet (11)	dame (12)
roi (13)		

