

Handbuch zu Shisen-Sho

Dirk Doerflinger

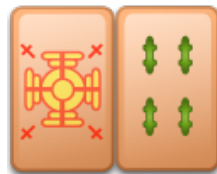
Eugene Trounev

Frederik Schwarzer

Korrektur: Frerich Raabe

Deutsche Übersetzung: Robert Schröter

Überarbeitung der deutschen Übersetzung: Maren Pakura



Handbuch zu Shisen-Sho

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	5
2	Spielanleitung	6
3	Spielregeln, Spielstrategien und Tipps	7
3.1	Spielregeln	7
3.2	Tipps	9
4	Die Benutzeroberfläche	10
4.1	Menüeinträge	10
4.1.1	Das Menü Spiel	10
4.1.2	Das Menü Zug	10
4.1.3	Das Menü Einstellungen	11
4.2	Standardtastenkürzel	11
5	Häufig gestellte Fragen	12
6	Einstellungen für das Spiel	13
7	Danksagungen und Lizenz	15

Zusammenfassung

Dieses Handbuch beschreibt das Spiel Shisen-Sho in der Version 1.10

Kapitel 1

Einführung

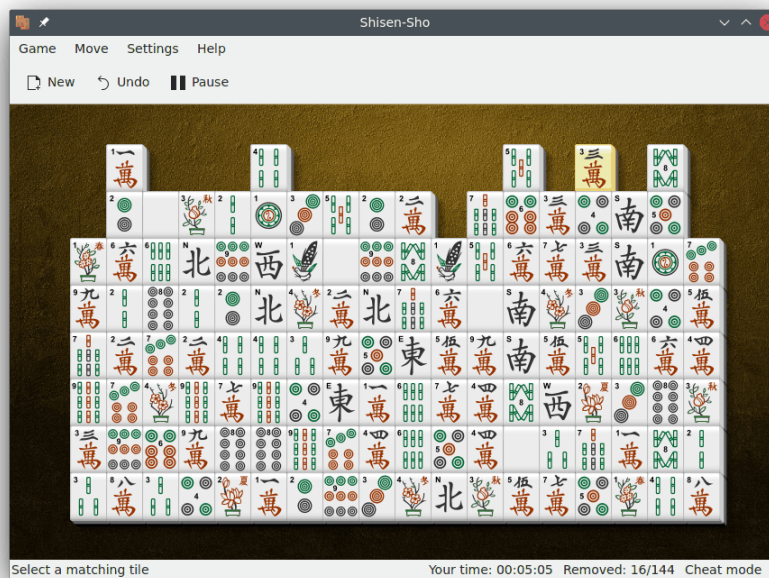
SPIELTYP:
Arcade, Brettspiel

ANZAHL DER SPIELER:
Einer

Shisen-Sho ähnelt dem Spiel Solitär und wird mit Mahjong-Steinen gespielt. Anders als bei Mahjong, gibt es bei Shisen-Sho aber nur eine Ebene gemischter Steine. Paare entfernen Sie, indem Sie sie mit einer Linie mit maximal zwei Knicken verbinden. Die Linie darf keine anderen Steine berühren. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie alle Steine vom Spielbrett entfernen.

Kapitel 2

Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS:

Entfernen Sie möglichst schnell alle Steine vom Spielfeld.

Shisen-Sho lädt beim Start ein Standard-Layout, sodass Sie sofort mit dem Spiel beginnen können.

Betrachten Sie die auf dem Spielfeld ausgelegten Spielsteine sorgfältig und suchen Sie zwei genau gleiche Steine. Haben Sie so ein Paar gefunden, benutzen Sie Ihre Maus um beide Steine auszuwählen.

Wenn Sie ein passendes Steinpaar ausgewählt haben, verschwinden beide Steine vom Spielbrett. Obwohl Steine manchmal frei erscheinen, werden Sie nur entfernt, wenn sie mit einer Linie mit maximal zwei Knicken verbunden werden können und wenn diese Linie keine anderen Steine kreuzen würde. Zudem kann die Linie nur waagrecht und senkrecht verlaufen.

Ziel des Spiels ist, möglichst viele zusammenpassende Steine zu finden und damit alle Steine vom Spielbrett zu entfernen.

Kapitel 3

Spielregeln, Spielstrategien und Tipps

3.1 Spielregeln

Der Standardsatz von Spielsteinen für Mahjong enthält:

Gruppenname	Name der Spielsteine	Anzahl der Steine
Kreise		
	Kreis 1	2
	Kreis 2	2
	Kreis 3	2
	Kreis 4	2
	Kreis 5	2
	Kreis 6	2
	Kreis 7	2
	Kreis 8	2
	Kreis 9	2
Bambus		
	Bambus 1	2
	Bambus 2	2
	Bambus 3	2
	Bambus 4	2
	Bambus 5	2
	Bambus 6	2
	Bambus 7	2
	Bambus 8	2
	Bambus 9	2
Zahlen		
	Zahl 1	2
	Zahl 2	2
	Zahl 3	2
	Zahl 4	2
	Zahl 5	2
	Zahl 6	2
	Zahl 7	2
	Zahl 8	2

Handbuch zu Shisen-Sho

	Zahl 9	2
Winde		
	Ostwind	2
	Südwind	2
	Westwind	2
	Nordwind	2
Drachen		
	Rote Drachen	2
	Grüne Drachen	2
	Weißer Drachen	2
Blumen		
	Pflaume (1)	1
	Orchidee (2)	1
	Chrysantheme (3)	1
	Bambus (4)	1
Jahreszeiten		
	Frühling (1)	1
	Sommer (2)	1
	Herbst (3)	1
	Winter (4)	1

- Zusammenpassende Steine sind solche mit genau übereinstimmenden Bildern.

HINWEIS:

Es gibt Ausnahmen von dieser Regel. Im traditionellen Mahjong-Spiel hat außer den „Blumen“ und den „Jahreszeiten“ jeder Stein einen Partner.

- Die „Blumen“-Steine sind nicht doppelt vorhanden und können direkt mit anderen Blumen-Steinen verwendet werden.
- Die „Jahreszeiten“-Steine sind nicht doppelt vorhanden und können direkt mit anderen Jahreszeiten-Steinen verwendet werden.
- Es können dann zwei gleiche Steine weggenommen werden, wenn man sie durch höchstens drei gerade Linien, die keine anderen Steine treffen, verbinden kann. Diese Linien können dabei waagrecht oder senkrecht verlaufen, aber nicht diagonal.

HINWEIS:

Sie brauchen die Linien nicht selbst zu ziehen, das Spiel erledigt das für Sie. Markieren Sie einfach mit Mausclicks zwei zusammenpassende Steine. Wenn diese mit einem Linienzug mit nicht mehr als zwei Knicken verbunden werden können, wird diese Verbindungslinie gezeichnet und die Steine werden entfernt.

- Linien können nur dort verlaufen, wo keine Steine liegen.
- Es gibt unlösbare Spiele. Wenn Sie solche Spiele nicht wünschen, aktivieren Sie **Nur lösbare Spiele erstellen** im Einrichtungsdialog.
- Die Bewertung erfolgt anhand der Zeit, die ein Spieler benötigt, um alle Steine vom Spielfeld zu entfernen. Spiele mit einem größeren Spielbrett und mehr Steinen werden höher bewertet.

- Falls Sie mit aktivierter **Schwerkraft** spielen, wird die erreichte Punktzahl verdoppelt.
- Um einen Platz in der Bestenliste zu erreichen, muss der Spieler ein Spiel in kürzest möglicher Zeit absolvieren.

HINWEIS:

Wenn ein Spieler eine der Funktionen „Zurücknehmen“ oder „Tipp“ als Hilfe benutzt, wird das Spielergebnis nicht in die Bestenliste eingetragen.

3.2 Tipps

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Stein, um alle anderen dazu passenden Steine auf dem Spielbrett hervorzuheben. Im Gegensatz zu „Zurücknehmen“ oder „Tipp“ können Sie diese Funktion als Hilfe benutzen, das Spielergebnis wird in die Bestenliste eingetragen.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche

4.1 Menüeinträge

4.1.1 Das Menü Spiel

Über das Menü **Spiel** lässt sich das laufende Spiel folgendermaßen kontrollieren:

Spiel → **Neu (Strg+N)**

Beendet das aktuelle Spiel und beginnt ein neues mit neu zusammengestellten Spielsteinen.

Spiel → **Spiel neu starten (F5)**

Startet das aktuelle Spiel mit den gleichen Spielsteinen neu.

Spiel → **Pause (P)**

Hält das Spiel an; auch die Uhr, die die Bewertung beeinflusst. Erneut betätigt wird ein angehaltenes Spiel fortgesetzt.

Spiel → **Bestenliste anzeigen (Strg+H)**

Zeigt Ihre zehn besten Spielstände in Shisen-Sho an.

Spiel → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet Shisen-Sho.

Einige dieser Aktionen können Sie auch mit Tastenkürzeln erreichen, die unter Abschnitt [4.2](#) aufgeführt werden.

4.1.2 Das Menü Zug

Zug → **Zurücknehmen (Strg+Z)**

Macht den letzten Zug rückgängig. Stattdessen können Sie auch auf den Knopf **Zurücknehmen** in der Werkzeugleiste klicken.

Zug → **Wiederherstellen (Strg+Umschalt+Z)**

Stellt den zuletzt rückgängig gemachten Zug wieder her. Stattdessen können Sie auch auf den Knopf **Wiederherstellen** in der Werkzeugleiste klicken.

Zug → **Tipp (H)**

Zeigt einen Hinweis, welche beiden Spielsteine als nächstes entfernt werden sollten.

4.1.3 Das Menü Einstellungen

Einstellungen → Klänge wiedergeben

Spielt einen Klang, wenn Sie einen Stein durch Klicken mit der linken Maustaste berühren und wenn ein Stein mit aktivierter **Schwerkraft** fällt.

Einstellungen → Shisen-Sho einrichten ...

Öffnet den [Einrichtungsdialog](#) für Shisen-Sho.

Zusätzlich hat Shisen-Sho die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

4.2 Standardtastenkürzel

Folgende Tastenkürzel sind als Standard eingestellt:

Neu	Strg+N
Spiel neu starten	F5
Pause	P
Bestenliste anzeigen	Strg+H
Beenden	Strg+Q
Zurücknehmen	Strg+Z
Wiederherstellen	Strg+Umschalt+Z
Tipp	H
Handbuch zu Shisen-Sho	F1
„Was ist das?“-Hilfe	Strg+Umschalt+F1

Kapitel 5

Häufig gestellte Fragen

1. *Kann ich das Erscheinungsbild des Spiels ändern?*

Ja, um das Design für Shisen-Sho zu ändern, wählen Sie in der Menüleiste [Einstellungen](#) und öffnen damit den [Einrichtungsdialog](#)

2. *Kann ich mit der Tastatur spielen?*

Nein, dieses Spiel kann nicht mit der Tastatur gespielt werden.

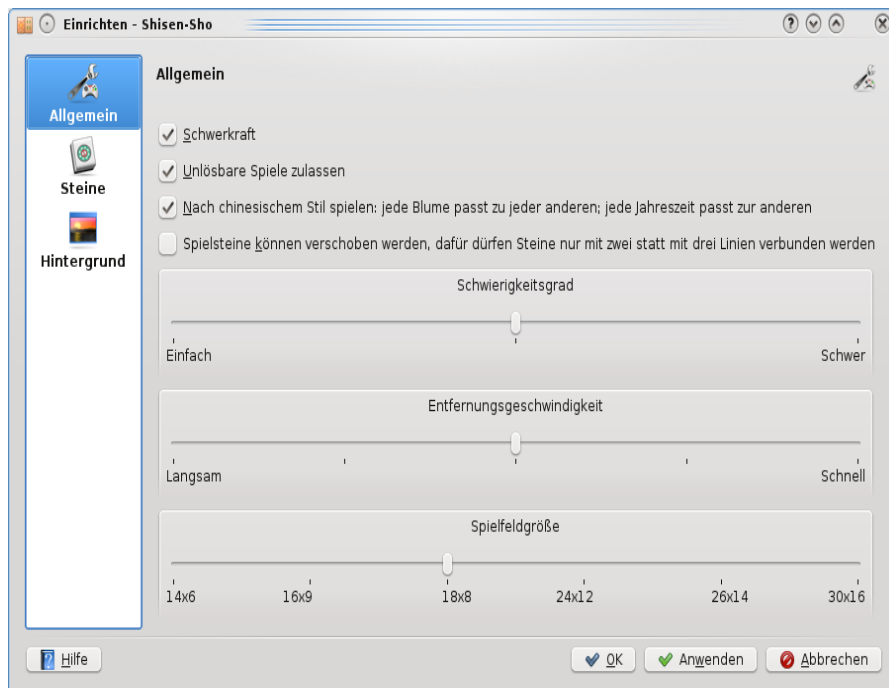
3. *Ich muss das Spiel unterbrechen, kann ich den aktuellen Spielstand speichern?*

Nein, das ist in diesem Spiel nicht möglich.

Kapitel 6

Einstellungen für das Spiel

Mit **Einstellungen** → **Shisen-Sho einrichten ...** öffnen Sie einen Dialog, um die Einstellungen für das Spiels zu ändern.



DIE SEITE **ALLGEMEIN**

Schwerkraft

Ist diese Einstellung markiert, ist das Spiel noch schwieriger: wird ein Stein entfernt, fallen alle darüberliegenden Steine ein Feld nach unten.

Nur lösbare Spiele erstellen

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, werden Sie nur mit einem lösbaren Spielen konfrontiert. Beachten Sie: Aber auch mit dieser Einstellung kann es sein, dass Sie ein Spiel nicht lösen können - wenn Sie die Steine in der falschen Reihenfolge entfernen.

Nachricht anzeigen, wenn das Spiel nicht mehr gelöst werden kann

Wenn dies aktiviert ist, versucht Shisen-Sho, die Lösbarkeit jeder Spielposition zu analysieren und zeigt eine Meldung an, um das Spiel abzubrechen, falls es keine möglichen Züge mehr gibt, um das Spiel zu gewinnen.

Nach chinesischem Stil spielen: jede Blume passt zu jeder anderen; jede Jahreszeit passt zu jeder anderen

Die traditionellen Regeln für Paare verwenden. Frühere Versionen von Shisen-Sho erlauben nur exakte Paare, was gegen die Mahjong-Regeln verstößt. Es wird empfohlen, diese Einstellung zu aktivieren.

Spielsteine können verschoben werden, dafür dürfen Steine nur mit zwei statt mit drei Linien verbunden werden

Diese Einstellung ändert die Regeln, und zwar so drastisch, dass es fast ein anderes Spiel wird. Wenn sie eingeschaltet ist, können zwei Steine nur dann entfernt werden, wenn sie mit zwei Linien (statt der üblichen drei) zu verbinden sind. Dafür dürfen Sie Steine in einer Richtung verschieben, sofern in der Zeile oder Spalte Platz dafür ist. Um einen Zug mit Verschieben zu machen, müssen Sie zuerst auf den Stein klicken, der in einer verschiebbaren Zeile oder Spalte ist, und dann auf den passenden Stein. Wenn in zwei Richtungen geschoben werden kann, wird dies durch blaue Linien angezeigt und Sie müssen auf eine der beiden möglichen Linien klicken, um den gewünschten Zug auszuwählen.

Schwierigkeitsgrad

Mit diesem Schieberegler wählen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels (d. h. wie stark die Steine gemischt werden) von **Einfach** bis **Schwer**.

Entfernungsgeschwindigkeit

Mit diesem Schieberegler ändern Sie die Geschwindigkeit, mit der passende Steine vom Spielfeld entfernt werden.

Spielfeldgröße

Mit diesem Schieberegler ändern Sie die Anzahl der Spielsteine auf dem Spielbrett. Je mehr Steine, desto schwieriger und länger wird das Spiel.

Die Seiten Steine und Hintergrund

Wählen Sie hier ein Design für Steine und Hintergrund.

Hilfe

Ruft das KDE-Hilfesystem mit dem Handbuch zu Shisen-Sho auf (dieses Dokument).

OK

Speichert Ihre Änderungen und schließt den Dialog.

Anwenden

Speichert Ihre Änderungen, ohne den Dialog zu schließen.

Abbrechen

Verwirft Ihre Änderungen und schließt den Dialog.

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

Copyright für Shisen-Sho 1997 Mario Weilguni mweilguni@sime.com

Copyright für Shisen-Sho 2002-2004 Dave Corrie kde@davecorrie.com

Copyright für Shisen-Sho 2009-2012 Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Copyright für die Dokumentation 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

Copyright für die Dokumentation 2009-2010 Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Deutsche Übersetzung von Robert Schröter robert-schroeter@gmx.de und Maren Pakura maren@kde.org

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.