

# Le Manuel de Shisen-Sho

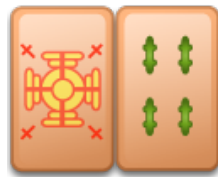
Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Frederik Schwarzer

Relecture: Frerich Raabe

Traduction française : Yves Dessertine



## Le Manuel de Shisen-Sho

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Comment jouer</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Règles du jeu, stratégies et astuces</b>	<b>7</b>
3.1	Règles . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Vue d'ensemble de l'interface</b>	<b>9</b>
4.1	Le menu <b>Jeu</b> . . . . .	9
4.2	Le menu <b>Déplacement</b> . . . . .	9
4.3	Le menu <b>Configuration</b> . . . . .	9
4.4	Le menu <b>Aide</b> . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Foire aux questions</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Configuration du jeu</b>	<b>12</b>
6.1	Les raccourcis clavier par défaut sont : . . . . .	13
<b>7</b>	<b>Remerciements et licence</b>	<b>14</b>
<b>A</b>	<b>Installation</b>	<b>15</b>
A.1	Compilation et Installation . . . . .	15

## **Résumé**

Cette documentation décrit le jeu Shisen-Sho version 1.7.0

# Chapitre 1

## Introduction

TYPE DE JEU :  
Arcade, plateau

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :  
Un

Shisen-Sho est un jeu de type solitaire qui se joue en utilisant un jeu de tuiles standard de Mahjong. À la différence de Mahjong cependant, Shisen-Sho a seulement une couche de tuiles. Vous pouvez supprimer les pièces correspondantes si celles ci sont connectées avec une ligne avec pas plus de deux bords. Dans le même temps, la ligne ne doit pas traverser d'autres tuiles. Pour remporter une partie de Shisen-Sho, le joueur doit supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu.

## Chapitre 2

# Comment jouer

**OBJECTIF :**

Supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu en moins de temps possible.

Shisen-Sho chargera un affichage par défaut automatiquement une fois démarré et vous pouvez commencer la partie.

Vous devez étudier attentivement les tuiles placées sur le plateau de jeu et trouver deux tuiles correspondants exactement. Quand vous avez trouvé une paire, utilisez votre souris et sélectionnez la.

Une fois que vous avez sélectionné une paire possible, celle ci va disparaître du plateau de jeu. Cependant, même si les tuiles que vous sélectionnez apparaissent comme ouvertes, elles ne seront seulement supprimées du plateau que si elles sont connectées avec une ligne n'ayant pas plus de deux bords et ne traversant pas d'autres tuiles. De plus, la ligne peut être seulement dessinée horizontalement et verticalement.

Trouvez le plus de correspondances que possible pour supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu.

## Chapitre 3

# Règles du jeu, stratégies et astuces

### 3.1 Règles

Jeu de tuiles standard de Mahjong inclus :

Nom du groupe	Nom de la tuile	Quantité dans le jeu
Point		
	Point 1	2
	Point 2	2
	Point 3	2
	Point 4	2
	Point 5	2
	Point 6	2
	Point 7	2
	Point 8	2
	Point 9	2
Bambous		
	Bambou 1	2
	Bambou 2	2
	Bambou 3	2
	Bambou 4	2
	Bambou 5	2
	Bambou 6	2
	Bambou 7	2
	Bambou 8	2
	Bambou 9	2
Lettres		
	Lettre 1	2
	Lettre 2	2
	Lettre 3	2
	Lettre 4	2
	Lettre 5	2
	Lettre 6	2
	Lettre 7	2
	Lettre 8	2
	Lettre 9	2
Vents		

## Le Manuel de Shisen-Sho

	Vent d'est	2
	Vent du sud	2
	Vent de l'ouest	2
	Vent du nord	2
Dragons		
	Dragon rouge	2
	Dragon vert	2
	Dragon blanc	2
Fleurs		
	Prune (1)	1
	Lys (2)	1
	Chrysanthème (3)	1
	Bambou (4)	1
Saisons		
	Printemps (1)	1
	Été (2)	1
	Automne (3)	1
	Hiver (4)	1

- Les tuiles correspondantes sont des tuiles semblables où le pictogramme facial correspond exactement.

**REMARQUE :**

Il y a des exceptions à la règle. Dans le jeu traditionnel de Mahjong, chaque tuile a une correspondance exceptée pour les tuiles "Fleurs" et "Saisons".

- Les tuiles "Fleurs" n'ont pas de double dans le jeu et peuvent être mises en correspondances directement avec d'autres.
- Les tuiles "Saisons" n'ont pas de double dans le jeu et peuvent être mises en correspondances directement avec d'autres.
- Les tuiles ne peuvent seulement être retirées que lorsqu'elles sont reliées par au maximum trois segments consécutifs qui ne traversent pas d'autres tuiles. Ces segments peuvent être horizontaux ou verticaux, mais pas diagonaux.

**REMARQUE :**

Vous n'avez pas à dessiner les lignes vous même, le jeu le fait pour vous. Indiquez juste deux tuiles correspondantes sur le plateau de jeu. Si elles peuvent être reliées par une ligne avec pas plus de deux bords, la ligne est tracée et les tuiles seront retirées.

- Les lignes peuvent seulement traverser les bords vides
- Quelques parties sont impossible à résoudre. Si vous voulez éviter les parties infinissables, décochez l'option **Autoriser les parties sans solutions** dans la boîte de dialogue de configuration.
- Les scores sont attribués pour la quantité de tuiles supprimées pendant le temps de jeu effectif. Des parties avec plus de tuiles donnent un score plus élevé.
- Si vous avez joué avec l'option de **Gravité** activée, ce score sera en outre multiplié par deux.
- Pour avoir le droit d'être affiché parmi les meilleurs scores, le joueur doit compléter le plateau en le moins de temps possible.

**REMARQUE :**

Si le joueur utilise la fonctionnalité "Annuler" ou "Conseil", son record de points ne sera pas ajouté dans les meilleurs scores.



## Chapitre 4

# Vue d'ensemble de l'interface

### 4.1 Le menu Jeu

Le menu **Jeu** vous permet de contrôler l'état de la partie courante, à savoir :

**Jeu → Nouveau (Ctrl+N)**

Termine le jeu en cours, crée et commence un nouveau jeu avec de nouvelles tuiles.

**Jeu → Recommencer la partie (F5)**

Recommence le jeu en cours avec les mêmes tuiles.

**Jeu → Pause (P)**

Met l'ensemble du jeu en pause, spécialement le chronomètre, qui sert pour les meilleurs scores. Cette entrée est aussi utilisée pour résumer une partie.

**Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)**

Affiche le tableau des dix meilleurs scores de Shisen-Sho.

**Jeu → Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte Shisen-Sho.

Certaines des entrées de menu peuvent aussi être appelées via des raccourcis clavier. Consultez la section [Section 6.1](#) pour une liste.

### 4.2 Le menu Déplacement

**Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)**

Annule la dernière action. Même effet que le bouton **Annuler** de la barre d'outils.

**Déplacer → Refaire (Ctrl+Maj+Z)**

Rétablit la dernière action. Même effet que le bouton **Refaire** de la barre d'outils.

**Déplacer → Conseil (H)**

Affiche un conseil indiquant quelles deux tuiles retirer en prochain.

### 4.3 Le menu Configuration

**Configuration → Afficher la barre d'outils**

Affiche ou cache la barre d'outils.

**Configuration** → **Afficher la barre d'état**

Affiche ou cache la barre d'état.

**Configuration** → **Configurer les raccourcis...**

Ouvrir une boîte de dialogue qui vous permet de redéfinir tous les raccourcis clavier.

**Configuration** → **Configurer les barre d'outils...**

Affiche une boîte de dialogue standard KDE où vous pouvez configurer les icônes de la barre d'outils.

**Configuration** → **Configurer Shisen-Sho...**

Ouvre la [boîte de dialogue de configuration](#) pour modifier la configuration Shisen-Sho.

## 4.4 Le menu Aide

**Aide** → **Manuel utilisateur de Shisen-Sho (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de Shisen-Sho (ce document).

**Aide** → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans Shisen-Sho ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

**Aide** → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

**Aide** → **À propos de Shisen-Sho**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

**Aide** → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

## Chapitre 5

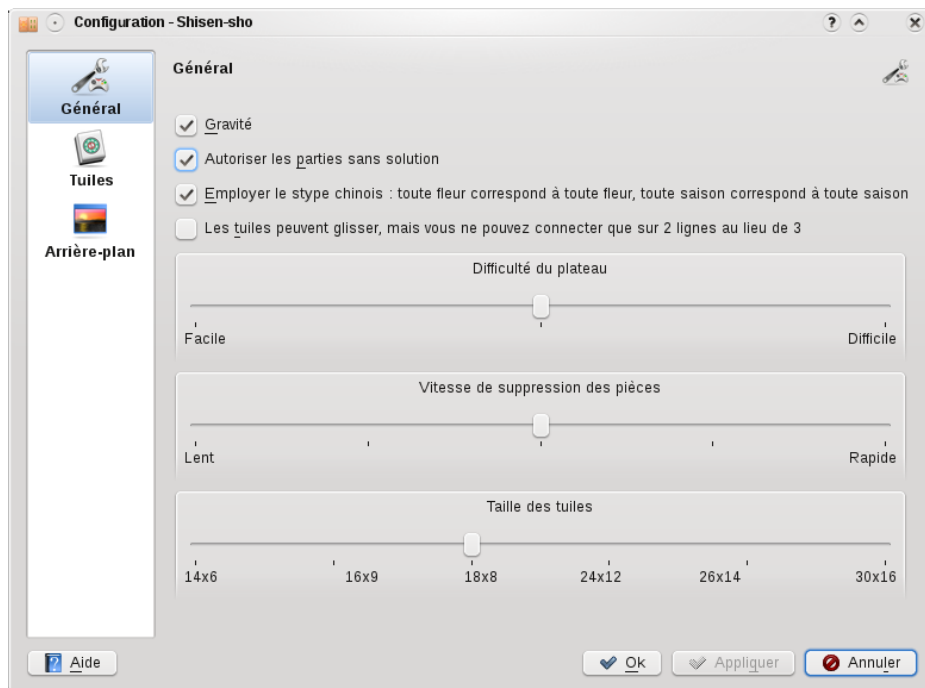
# Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*  
Oui. Pour modifier la manière dont Shisen-Sho s'affiche, utilisez la [barre de menu](#) pour ouvrir [l'utilitaire de configuration](#).
2. *Puis-je utiliser le clavier ?*  
Non. Shisen-Sho ne fournit pas le moyen de jouer avec le clavier.
3. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*  
Non. Shisen-Sho n'inclut pas cette option "d'enregistrement".

## Chapitre 6

# Configuration du jeu

En sélectionnant **Configuration** → **Configurer Shisen-Sho...**, ceci ouvrira une boîte de dialogue de configuration qui vous permet d'ajuster le comportement de ce jeu.



### Gravité

Activer cette option rend le jeu encore plus difficile : lorsqu'une tuile est retirée, toutes les tuiles situées au-dessus de celle-ci descendront d'un cran.

### Autoriser les parties sans solution

Vous risquez de jouer des parties qui sont impossibles à terminer si cette option est activée. Remarque : même si cette option n'est pas activée, vous risquez d'échouer à terminer la partie si vous supprimez des tuiles dans le mauvais ordre.

### Utiliser le style Chinois : chaque fleur correspond à chaque fleur, chaque saison à chaque saison

Utiliser les règles traditionnelles pour la correspondance des tuiles. La version précédente de Shisen-Sho permettait seulement les correspondances de tuiles identiques, laquelle ne suit pas les règles du Mahjong. Il est recommandé de conserver cette option cochée.

**Les tuiles peuvent coulisser, mais vous ne pouvez connecter seulement que deux lignes à la place de trois**

Cette option modifie les règles au point où le jeu en devient complètement différent. Si l'option est activée, vous ne pouvez seulement supprimer que les tuiles si elles se connectent avec une ligne de seulement deux segments à la place de trois. Cependant, vous pouvez coulisser les tuiles sur le plateau, si la ligne ou colonne où elles sont placées a un espace de libre. Pour faire coulisser une tuile, vous devez cliquer sur la tuile contenant la colonne ou la ligne qui peut coulisser, et ensuite sur la tuile correspondante. S'il y a deux coulissements possibles, vous cliquerez sur une des deux lignes connectées pour choisir votre mouvement.

**Difficulté du plateau**

Les glissières contrôlent la difficulté du plateau (c'est-à-dire combien de tuiles sont mélangées) de **Facile** à **Difficile**.

**Vitesse de suppression des pièces**

Les glissières permettent d'ajuster la vitesse à laquelle les pièces sont supprimées de l'écran après qu'une correspondance à été faite.

**Taille du plateau**

Les glissières vous permettent de modifier le nombre de tuile sur le plateau. Plus vous aurez de tuiles, plus le jeu sera difficile (et long).

**Aide**

Ouvre le manuel de Shisen-Sho (ce document).

**Ok**

Enregistre vos modifications et ferme la boîte de dialogue.

**Appliquer**

Enregistre vos modifications mais ne ferme pas la boîte de dialogue.

**Annuler**

Annule toutes vos modifications et ferme la boîte de dialogue.

## 6.1 Les raccourcis clavier par défaut sont :

Les raccourcis par défaut sont :

Nouveau	Ctrl+N
Recommencer la partie	F5
Pause	P
Afficher les meilleurs scores	Ctrl+H
Quitter	Ctrl+Q
Annuler	Ctrl+Z
Rétablir	Ctrl+Maj+Z
Conseil	H
Le manuel de Shisen-Sho	F1
Qu'est-ce que c'est ?	Ctrl+Maj+F1

## Chapitre 7

# Remerciements et licence

Shisen-Sho Copyright 1997 Mario Weilguni [mweilguni@sime.com](mailto:mweilguni@sime.com)

Shisen-Sho Copyright 2002-2004 Dave Corrie [kde@davecorrie.com](mailto:kde@davecorrie.com)

Shisen-Sho Copyright 2009 Frederik Schwarzer [schwarzerf@gmail.com](mailto:schwarzerf@gmail.com)

Copyright de la documentation 2000 Dirk Doerflinger [ddoerflinger@gmx.net](mailto:ddoerflinger@gmx.net)

Copyright de la documentation 2009 Frederik Schwarzer [schwarzerf@gmail.com](mailto:schwarzerf@gmail.com)

Traduction française par Yves Dessertine [kde@yvesd.net](mailto:kde@yvesd.net).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).

## Annexe A

# Installation

Shisen-Sho fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

Shisen-Sho se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

### A.1 Compilation et Installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.