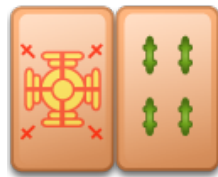


O Manual do Shisen-Sho

Dirk Doerflinger
Eugene Trounev
Frederik Schwarzer
Revisão: Frerich Raabe
Tradução: José Pires



O Manual do Shisen-Sho

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como Jogar	6
3	Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões	7
3.1	Regras	7
3.2	Dicas	9
4	Apresentação à Interface	10
4.1	Opções do Menu	10
4.1.1	O Menu Jogo	10
4.1.2	O Menu Movimento	10
4.1.3	O Menu Configuração	11
4.2	Teclas Predefinidas	11
5	Perguntas mais frequentes	12
6	Configuração do Jogo	13
7	Créditos e Licença	15

Resumo

Esta documentação descreve o jogo Shisen-Sho na versão 1.10

Capítulo 1

Introdução

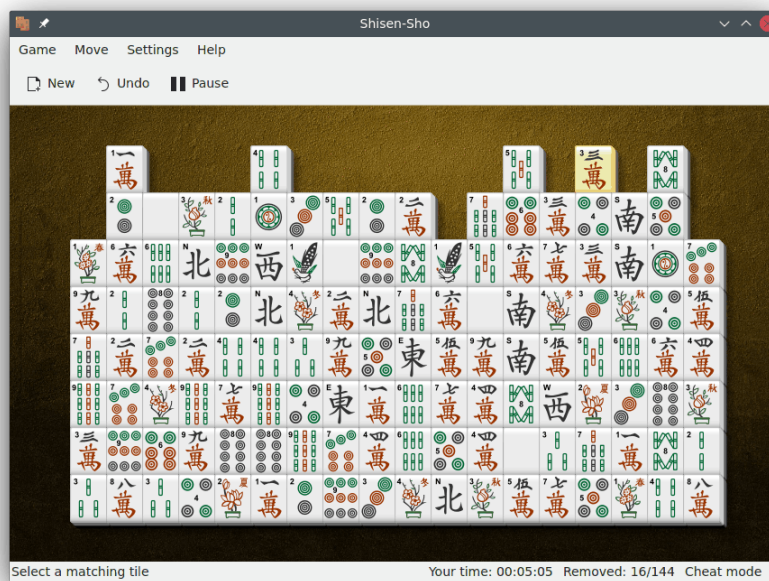
TIPO DE JOGO:
Arcada, Tabuleiro

NÚMERO DE JOGADORES POSSÍVEIS:
Um

O Shisen-Sho é um jogo solitário jogado com o conjunto-padrão de peças do Mahjong. Ao contrário do Mahjong, contudo, o Shisen-Sho só tem uma camada de peças sobrepostas. Poderá remover as peças correspondentes se estas puderem ser ligadas por uma linha com não mais que duas curvas nesta. Ao mesmo tempo, a linha não pode passar por cima de outras peças. Para ganhar um jogo do Shisen-Sho, o jogador terá de remover todas as peças do tabuleiro.

Capítulo 2

Como Jogar



OBJECTIVO:

Remover todas as peças para fora do tabuleiro, dentro do menor tempo possível.

O Shisen-Sho irá carregar automaticamente uma disposição predefinida logo que iniciar o jogo, para que possa começar logo a jogar.

Deverá estudar cuidadosamente as peças dispostas no tabuleiro e descobrir duas peças que correspondam exactamente. Quando tiver encontrado um destes pares, use o seu rato para as seleccionar.

Logo que tenha seleccionado um par correcto de peças, estas irão desaparecer do tabuleiro de jogo. Contudo, mesmo que as peças que seleccionar pareçam abertas, só serão removidas se puderem ser ligadas por uma linha que não tenha mais que duas curvas e que não atravesse outras peças. Para além disso, a linha só pode ser desenhada na horizontal e na vertical.

Descobrir o máximo de correspondências para remover todas as peças do campo.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras

O conjunto-padrão de peças do Mahjongg inclui:

Nome do grupo	Nome da peça	Quantidade num conjunto
Pontos		
	1 de Pontos	2
	2 de Pontos	2
	3 de Pontos	2
	4 de Pontos	2
	5 de Pontos	2
	6 de Pontos	2
	7 de Pontos	2
	8 de Pontos	2
	9 de Pontos	2
Bambus		
	1 de Bambus	2
	2 de Bambus	2
	3 de Bambus	2
	4 de Bambus	2
	5 de Bambus	2
	6 de Bambus	2
	7 de Bambus	2
	8 de Bambus	2
	9 de Bambus	2
Caracteres		
	1 de Caracteres	2
	2 de Caracteres	2
	3 de Caracteres	2
	4 de Caracteres	2
	5 de Caracteres	2
	6 de Caracteres	2
	7 de Caracteres	2
	8 de Caracteres	2

O Manual do Shisen-Sho

	9 de Caracteres	2
Ventos		
	Vento Este	2
	Vento Sul	2
	Vento Oeste	2
	Vento Norte	2
Dragões		
	Dragão Vermelho	2
	Dragão Verde	2
	Dragão Branco	2
Flores		
	Pluma (1)	1
	Lírio (2)	1
	Crisântemo (3)	1
	Bambu (4)	1
Estações		
	Primavera (1)	1
	Verão (1)	1
	Outono (3)	1
	Inverno (4)	1

- As peças correspondentes são as peças cujas imagens da face correspondem exactamente.

NOTA:

Existem excepções a esta regra. No jogo tradicional do Mahjongg, cada peça tem uma correspondente, excepto as peças das 'Flores' e 'Estações'.

- As peças das 'Flores' não têm duplicados no conjunto e poderão corresponder directamente entre si.
- As peças das 'Estações' não têm duplicados no conjunto e poderão corresponder directamente entre si.
- As peças só poderão ser removidas com se puderem estar ligadas com um máximo de três linhas ligadas. Essas linhas poderão ser horizontais ou verticais, mas não diagonais.

NOTA:

Você não tem que desenhar as linhas em si, o jogo faz isso por si. Basta marcar duas peças correspondentes no tabuleiro para que, se elas puderem ser ligadas com um máximo de três linhas, estas sejam desenhadas e as peças sejam removidas.

- As linhas só poderão atravessar a área vazia do tabuleiro.
- Alguns jogos não têm solução, pelo que se quiser evitar jogos sem solução, active a opção **Criar apenas jogos resolúveis** na janela de configuração.
- A pontuação é ganha pelo tempo que o jogador necessita para remover todas as peças do tabuleiro de jogo. Os jogos com mais peças dão melhores pontuações.

O Manual do Shisen-Sho

- Se você jogar com a opção de **Gravidade** ligada, esta pontuação será posteriormente multiplicada por dois.
- Para ser elegível para um lugar entre os recordes, o jogador tem de terminar uma instância de jogo dentro do menor período de tempo possível.

NOTA:

Se o jogador usar uma funcionalidade de 'Desfazer' ou 'Sugestão', o seu recorde não será tido em consideração.

3.2 Dicas

Carregue numa peça com o botão direito do rato para realçar todas as peças correspondentes no tabuleiro. Ao contrário de usar uma funcionalidade de 'Desfazer' ou 'Sugestão', esta ajuda pode ser aplicada sem ser considerada batota.

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

4.1.1 O Menu Jogo

O menu **Jogo** permite-lhe controlar o estado do jogo actual:

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Termina o jogo actual e inicia uma nova sessão com peças novas.

Jogo → Reiniciar o Jogo (F5)

Reinicia o jogo actual com as mesmas peças.

Jogo → Pausa (P)

Põe o jogo em pausa, principalmente o cronómetro que afecta a pontuação. O item de menu também é usado para retomar o jogo.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Mostra os seus dez melhores resultados do Shisen-Sho.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do Shisen-Sho.

Alguns dos itens do menu também podem ser controlados através de combinações de teclas. Veja em [Seção 4.2](#) a lista.

4.1.2 O Menu Movimento

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Anula a última jogada. É o mesmo que o botão **Desfazer** da barra de ferramentas.

Movimento → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Repete a última jogada anulada. É o mesmo que o botão **Refazer** da barra de ferramentas.

Movimento → Sugestão (H)

Dá uma sugestão de duas peças que poderão ser removidas a seguir.

4.1.3 O Menu Configuração

Configuração → Tocar os Sons

Toca um som quando tocar numa peça, carregando nela com o botão esquerdo do rato e quando uma peça cair, quando estiver com a **Gravidade** activa.

Configuração → Configurar o Shisen-Sho...

Abre a [janela de configuração](#) para mudar a configuração do Shisen-Sho.

Para além disso, o Shisen-Sho tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções acerca dos menus de [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Teclas Predefinidas

Os atalhos por omissão são:

Novo	Ctrl+N
Reiniciar o Jogo	F5
Pausa	P
Mostrar os Recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Shift+Z
Sugestão	H
Manual do Shisen-Sho	F1
O Que é Isto?	Ctrl+Shift+F1

Capítulo 5

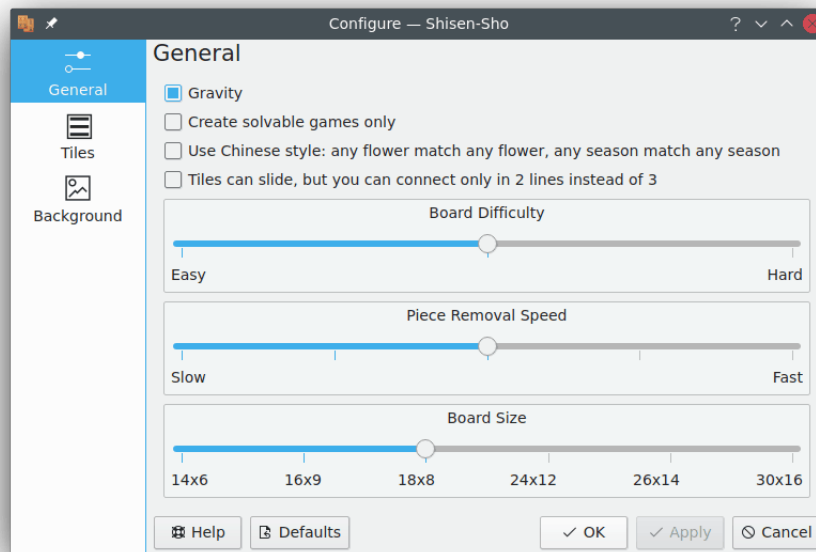
Perguntas mais frequentes

1. *Quero alterar a forma como este jogo aparece. Posso fazê-lo?*
Sim. Para mudar a aparência do Shisen-Sho, use a opção do [menu](#) para abrir o [utilitário de configuração](#).
2. *Posso usar o teclado?*
Não. Este jogo não tem um modo de funcionamento com o teclado.
3. *Tenho de sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso gravar a minha situação actual?*
Não. Este jogo não dispõe de uma funcionalidade para 'Gravar'.

Capítulo 6

Configuração do Jogo

A selecção do item do menu **Configuração** → **Configurar o Shisen-Sho...** irá abrir uma janela de configuração que lhe permite alterar o comportamento do jogo.



PÁGINA GERAL

Gravidade

Se assinalar este item tornará o jogo ainda mais difícil: Se uma peça for removida, todas as peças que estão por cima dela descerão uma posição.

Criar apenas jogos resolúveis

Se estiver assinalada a opção, só lhe aparecerão jogos que sejam possíveis de resolver. Nota: Mesmo nos jogos resolúveis, poderá não conseguir completar um jogo se remover as peças por uma ordem errada.

Usar o estilo Chinês: qualquer flor corresponde com outra, qualquer estação corresponde com outra

O Manual do Shisen-Sho

Usar as regras tradicionais para corresponder as peças. A versão anterior do Shisen-Sho permitia apenas a correspondência exacta de peças, o que é inconsistente com as regras do Mahjong. Recomenda-se que deixe esta opção assinalada.

As peças podem deslizar, mas só poderá ligar com 2 linhas, em vez de 3

Esta opção altera as regras de tal forma que fica quase um jogo completamente novo. Quando está activa, só poderá remover as peças se estas puderem estar ligadas por uma linha que consista apenas em dois segmentos em vez dos normais três. Contudo, poderá deslocar as peças no tabuleiro, caso a linha ou coluna onde se encontre tenha algum espaço vazio. Para fazer um deslocamento, terá de carregar na peça que contém a coluna ou linha onde pode deslizar, carregando depois na peça correspondente. Se existirem dois movimentos possíveis, poderá ter de carregar numa das linhas de ligação para escolher o seu movimento preferido.

Dificuldade do Tabuleiro

A barra controla a dificuldade do tabuleiro (i.e., quão baralhadas estão as peças) de **Fácil** a **Difícil**.

Velocidade de Remoção de Peças

Se ajustar esta barra, irá alterar a velocidade a que as peças são removidas do ecrã, após ter sido feita uma correspondência.

Tamanho do Tabuleiro

Com esta barra, você poderá alterar o número de peças do tabuleiro. Quanto mais peças tiver, mais difícil (e mais demorado) será o jogo.

Página das Peças e Fundo

Seleccione o seu desenho favorito para as peças e para o fundo.

Ajuda

Abre as páginas de ajuda do Shisen-Sho (este documento).

OK

Grava as suas alterações e fecha a janela.

Aplicar

Grava as suas alterações mas não fecha a janela.

Cancelar

Cancela todas as suas alterações e fecha a janela.

Capítulo 7

Créditos e Licença

Shisen-Sho com 'copyright' 1997 de Mario Weilguni mweilguni@sime.com

Shisen-Sho com 'copyright' 2002-2004 de Dave Corrie kde@davecorrie.com

Shisen-Sho com 'copyright' 2009-2012 de Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2000 de Dirk Doerflinger ddoerflinger@gmx.net

Documentação com 'copyright' 2009-2010 de Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).