

Handbok Shisen-Sho

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

Frederik Schwarzer

Granskare: Frerich Raabe

Översättare: Stefan Asserhäll



Handbok Shisen-Sho

Innehåll

1	Inledning	5
2	Hur man spelar	6
3	Spelets regler, strategi och tips	7
3.1	Regler	7
3.2	Råd	9
4	Översikt av gränssnittet	10
4.1	Menyalternativ	10
4.1.1	Menyn Spel	10
4.1.2	Menyn Flytta	10
4.1.3	Menyn Inställningar	11
4.2	Förvalda tangentbindningar	11
5	Vanliga frågor	12
6	Spelanpassning	13
7	Tack till och licens	15

Sammanfattning

Denna dokumentation beskriver spelet Shisen-Sho, version 1.10

Kapitel 1

Inledning

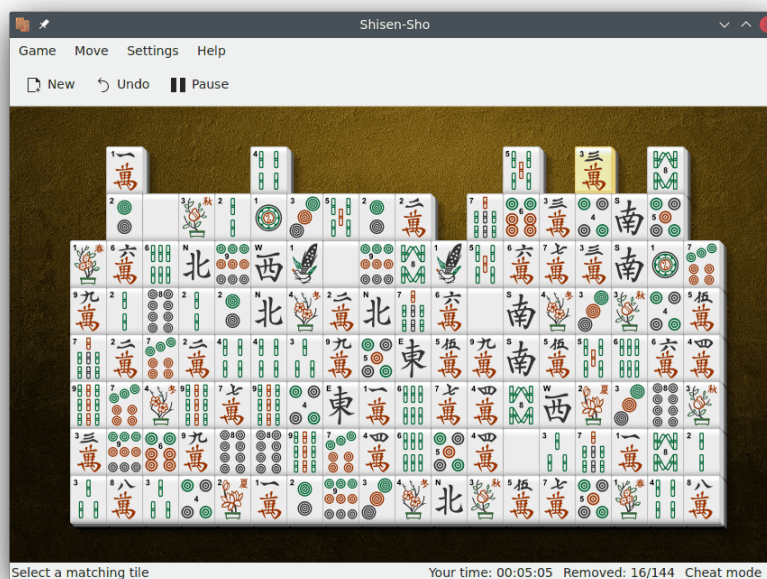
SPELTYP:
Spelhall, brädspel

ANTAL MÖJLIGA SPELARE:
En

Shisen-Sho är ett patiensliknande spel som spelas med den vanliga uppsättningen Mahjong-brickor. I motsats till Mahjong har Shisen-Sho bara ett lager blandade brickor. Du kan ta bort brickor som passar ihop om de kan sammanbindas av en linje som inte har fler än två böjar. Samtidigt får inte linjen korsa några andra brickor. Spelaren måste ta bort alla brickorna från spelbrädet för att vinna Shisen-Sho.

Kapitel 2

Hur man spelar



SYFTE:

Ta bort alla brickor från spelbrädet inom så kort tid som möjligt.

Shisen-Sho laddar automatiskt en standardlayout när spelet startas, och du kan direkt börja spela.

Du ska noggrant studera brickorna utplacerade på spelbrädet och hitta två brickor som exakt passar ihop. När du har hittat ett sådant par, använd musen för att välja det.

När du väl har valt ett riktigt par brickor försvinner de från spelbrädet. Även om brickorna du väljer verkar vara tillgängliga, tas de dock bara bort från brädet om de kan sammanbindas med en linje som inte har fler än två böjor och som inte korsar någon annan bricka. Dessutom kan linjen bara ritas horisontellt eller vertikalt.

Hitta så många brickor som möjligt som passar ihop, för att ta bort alla brickor från brädet.

Kapitel 3

Spelets regler, strategi och tips

3.1 Regler

Den vanliga uppsättningen stenar i Mahjong omfattar:

Seriens namn	Stenens namn	Antal i en serie
Cirklar		
	Cirkel 1	2
	Cirkel 2	2
	Cirkel 3	2
	Cirkel 4	2
	Cirkel 5	2
	Cirkel 6	2
	Cirkel 7	2
	Cirkel 8	2
	Cirkel 9	2
Bambu		
	Bambu 1	2
	Bambu 2	2
	Bambu 3	2
	Bambu 4	2
	Bambu 5	2
	Bambu 6	2
	Bambu 7	2
	Bambu 8	2
	Bambu 9	2
Tecken		
	Tecken 1	2
	Tecken 2	2
	Tecken 3	2
	Tecken 4	2
	Tecken 5	2
	Tecken 6	2
	Tecken 7	2
	Tecken 8	2
	Tecken 9	2
Vindar		

Handbok Shisen-Sho

	Östan	2
	Sunnan	2
	Västan	2
	Nordan	2
Drakar		
	Röd drake	2
	Grön drake	2
	Vit drake	2
Blommor		
	Plommon (1)	1
	Lilja (2)	1
	Krysantemum (3)	1
	Bambu (4)	1
Årstider		
	Vår (1)	1
	Sommar (2)	1
	Höst (3)	1
	Vinter (4)	1

- Brickor som passar ihop är sådana där framsidans ikoner är exakt likadana.

OBSERVERA:

Det finns undantag till den här regeln. I det traditionella Mahjong-spelet har varje bricka en motsvarighet, utom serierna 'Blommor' och 'Årstider'.

- Brickorna i serien 'Blommor' har inga duplicerade brickor i uppsättningen, och kan direkt passas ihop med varandra.
- Brickorna i serien 'Årstider' har inga duplicerade brickor i uppsättningen, och kan direkt passas ihop med varandra.
- Brickor kan bara tas bort om de kan förbindas med maximalt tre sammanbundna linjer som inte korsar någon annan bricka. Linjer kan vara horisontella eller vertikala, men inte diagonala.

OBSERVERA:

Du behöver inte rita linjerna själv, det gör spelet åt dig. Markera bara två brickor som passar ihop på brädet. Om de kan förbindas med en linje med maximalt två böjar, så ritas linjen och brickorna tas bort.

- Linjer kan bara korsa brädets tomma kant.
- Vissa spel är olösbara. Om du vill undvika olösbara spel, markera alternativet **Skapa bara lösbara spel** i inställningsdialogrutan.
- Poäng delas ut för tiden spelaren behöver för att ta bort alla brickor från spelbrädet. Spel med fler brickor ger högre poäng.
- Om du spelade med alternativet **Gravitation** aktiverad, så dubblas resultatet.

- För att vara berättigad till en plats bland spelarna med bästa resultat måste en spelomgång göras färdig inom kortast möjliga tid.

OBSERVERA:

Om spelaren använder funktionerna 'Ångra' eller 'Tips' anses inte rekordet vara ett bästa resultat.

3.2 Råd

Klicka på en bricka med höger musknapp för att markera alla brickor som passar ihop på brädet. I motsats till att använda funktionerna 'Ångra' eller 'Tips' anses inte detta vara fusk.

Kapitel 4

Översikt av gränssnittet

4.1 Menyalternativ

4.1.1 Menyn Spel

Menyn **Spel** låter dig kontrollera det nuvarande spelets status:

Spel → Ny (Ctrl+N)

Avslutar det pågående spelet och startar en ny session med nya brickor.

Spel → Starta om spel (F5)

Startar om pågående spel med samma brickor.

Spel → Pausa (P)

Gör paus i hela spelet, i synnerhet tidtagningen som behövs för poängtoppen. Menyalternativet används också för att återuppta spelet.

Spel → Visa bästa resultat (Ctrl+H)

Visar de tio bästa resultaten för Shisen-Sho.

Spel → Avsluta (Ctrl+Q)

Avslutar Shisen-Sho.

Vissa av menyalternativen kan också styras med snabbtangenter. Se avsnittet Avsnitt [4.2](#) för en lista.

4.1.2 Menyn Flytta

Flytta → Ångra (Ctrl+Z)

Ångrar det senaste draget. Samma som knappen **Ångra** i verktygsraden.

Flytta → Gör om (Ctrl+Skift+Z)

Gör om det senaste draget. Samma som knappen **Gör om** i verktygsraden.

Flytta → Tips (H)

Visar ett tips med vilka två brickor som ska tas bort i nästa drag.

4.1.3 Menyn Inställningar

Inställningar → Spela ljud

Spelar ett ljud när en bricka rörs genom att klicka med vänster musknapp, och när en bricka faller ner under spel med **Gravitation** aktiverad.

Inställningar → Anpassa Shisen-Sho...

Öppnar [inställningsdialogrutan](#) för att ändra inställningar i Shisen-Sho.

Dessutom har Shisen-Sho de vanliga menyalternativen **Inställningar** och **Hjälp** i KDE. För mer information, läs avsnitten [Menyn Inställningar](#) och [Menyn Hjälp](#) i KDE:s Grunder.

4.2 Förvalda tangentbindningar

Förvalda genvägar är:

Ny	Ctrl+N
Starta om spel	F5
Paus	P
Visa bästa resultat	Ctrl+H
Avsluta	Ctrl+Q
Ångra	Ctrl+Z
Gör om	Ctrl+Skift+Z
Tips	H
Handbok Shisen-Sho	F1
Vad är det här	Ctrl+Skift+F1

Kapitel 5

Vanliga frågor

1. *Jag vill ändra hur spelet ser ut. Kan man göra det?*

Ja. Använd [menyraden](#) för att öppna [inställningsverktyget](#) där utseendet på Shisen-Sho kan ändras.

2. *Kan man använda tangentbordet?*

Nej. Spelet har ingen funktion för att spela med tangentbordet.

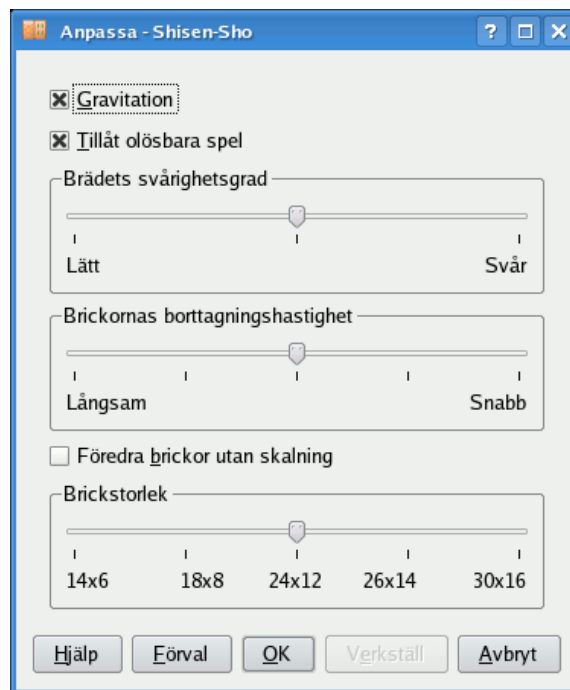
3. *Jag måste avsluta spelet nu, men jag är inte klar än. Kan man spara det man har gjort?*

Nej. Spelet har ingen funktion för att spara.

Kapitel 6

Spelanpassning

Att välja menyalternativet **Inställningar** → **Anpassa Shisen-Sho...** visar en inställningsdialogruta som låter dig ändra spelets beteende.



SIDAN ALLMÄNT

Gravitation

Markeras det här alternativet blir spelet ännu svårare. Om en bricka tas bort, faller alla brickor ovanför den ner ett steg.

Skapa bara lösbara spel

Om markerat visas bara spel som är möjliga att lösa. Observera: Även med lösbara spel kan du misslyckas med att avsluta dem om du tar bort brickorna i fel ordning.

Visa meddelande om brädet inte längre kan lösas

Om markerat, försöker Shisen-Sho analysera lösbarheten hos varje spelposition och visa ett meddelande för att avbryta spelet om det inte längre finns några möjliga drag för att vinna spelet.

Använd kinesisk stil: alla blommor och alla årstider passar ihop med varandra

Använd traditionella regler för att passa ihop brickorna. Föregående versioner av Shisen-sho tillät bara att brickor passades ihop exakt, vilket inte stämmer med reglerna för Mahjong. Det rekommenderas att alternativet lämnas markerat.

Brickor kan glida, men du kan bara sammanfoga i två rader istället för tre

Alternativet ändrar reglerna så långt att spelet blir nästan helt annorlunda. När det är aktivt kan du bara ta bort brickorna om de kan kopplas ihop med en linje som består av ett eller två segment istället för de vanliga tre. Du kan dock låta brickorna glida på brädet om raden eller kolumnen där de är placerade har något tomt utrymme. För att göra ett drag där brickorna glider måste du klicka på brickan som hör till kolumnen eller raden som kan glida, och därefter på brickan som passar ihop med den. Om det finns två möjliga drag där brickorna glider, visas blå linjer som anger dragen. Då måste du klicka på en av de två linjerna för att välja önskat drag.

Brädets svårighetsgrad

Skjutreglaget styr brädets svårighetsgrad (dvs. hur mycket brickorna blandas) från **Lätt** till **Svår**.

Brickornas borttagningshastighet

Genom att justera skjutreglaget ändras hastigheten som brickor tas bort från skärmen efter brickorna har parats ihop.

Brädstorlek

Det här skjutreglaget låter dig ändra antalet brickor på brädet. Ju fler brickor du har, desto svårare (och längre) blir spelet.

Sidorna Brickor och Bakgrund

Välj favoritdesign för brickor och bakgrund.

Hjälp

Öppnar hjälpsidorna för Shisen-Sho (det här dokumentet).

Ok

Sparar dina ändringar och stänger dialogrutan.

Verkställ

Sparar dina ändringar men stänger inte dialogrutan.

Avbryt

Avbryter alla ändringar och stänger dialogrutan.

Kapitel 7

Tack till och licens

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

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

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

Dokumentation Copyright 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

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

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).