

Shisen-Sho käsiraamat

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

FrederikŠwarzzer

Korrigeerija: Frerich Raabe

Tõlge eesti keelde: Marek Laane



Shisen-Sho käsiraamat

Sisukord

1	Sissejuhatus	5
2	Kuidas mängida	6
3	Mängureeglid, strateegia ja nõuanded	7
3.1	Reeglid	7
3.2	Nõuanded	9
4	Liidese tutvustus	10
4.1	Menüü Mäng	10
4.2	Menüü Liikumine	10
4.3	Menüü Seadistused	11
5	Korduma kippuvad küsimused	12
6	Mängu seadistamine	13
6.1	Vaikimisi kiirklahvid	14
7	Autorid ja litsents	15
A	Paigaldamine	16
A.1	Kompileerimine ja paigaldamine	16

Kokkuvõte

See käsiraamat kirjeldab mängu Shisen-Sho versiooni 1.8.4.

Peatükk 1

Sissejuhatus

MÄNGU TÜÜP:
arkaadmäng, lauamäng

MÄNGIJATE ARV:
Üks

Shisen-Sho on Solitaire'i moodi mäng, milles kasutatakse standardseid Mahjongi kive. Kuid erinevalt Mahjongist on Shisen-Shos ainult üks kiht segiaetud kive. Ühesugused kivid saab eemaldada, kui need õnnestub ühendada joonega, mis muudab suunda kõige rohkem kaks korda. Samuti ei saa joon minna läbi kivide. Shisen-Sho mängu võitmiseks peab mängija eemaldama mänguväljalt kõik kivid.

Peatükk 2

Kuidas mängida

EESMÄRK:
eemaldada mänguväljalt võimalikult kiiresti kõik kivid.

Shisen-Sho laadib vaikimisi paigutuse kohe käivitamisel, nii et saad otsemaid mängima hakata.

Seejärel tuleb hoolikalt uurida mänguväljal olevaid kive, et leida nende seast kaks täpselt ühesugust. Kui oled sellised kivid leidnud, ühenda need hiirt kasutades.

Kui oled sobiva paari kive ühendanud, kaovad need mänguväljalt. Kuid sealjuures tuleb arvestada, et ka sobivaid kive saab ühendada ainult siis, kui nende vahele on võimalik tõmmata joon, mille teele ei jää ette ükski teine kivi ja milles võib olla maksimaalselt kaks suunamuutust. Joon saab kulgeda ainult rõht- või püstsuunas.

Leia kõik ühesugused kivid, et eemaldada lõpuks mänguväljalt kõik kivid.

Peatükk 3

Mängureeglid, strateegia ja nõuanded

3.1 Reeglid

Standardne Mahjongi kivikomplekt sisaldab järgmisi kive:

Rühma nimi	Kivi nimi	Kogus komplektis
Punktid		
	1 punkt	2
	2 punkti	2
	3 punkti	2
	4 punkti	2
	5 punkti	2
	6 punkti	2
	7 punkti	2
	8 punkti	2
	9 punkti	2
Bambus		
	1 bambus	2
	2 bambust	2
	3 bambust	2
	4 bambust	2
	5 bambust	2
	6 bambust	2
	7 bambust	2
	8 bambust	2
	9 bambust	2
Märgid		
	1 märk	2
	2 märki	2
	3 märki	2
	4 märki	2
	5 märki	2
	6 märki	2
	7 märki	2
	8 märki	2

Shisen-Sho käsiraamat

	9 märki	2
Tuul		
	idatuul	2
	lõunatuul	2
	läänetuul	2
	põhjatuul	2
Draakon		
	punane draakon	2
	roheline draakon	2
	valge draakon	2
Lill		
	jaapani aprikoos (1)	1
	liilia (2)	1
	krüsanteem (3)	1
	bambus (4)	1
Aastaajad		
	kevad (1)	1
	suvi (2)	1
	sügis (3)	1
	talv (4)	1

- Teineteisega sobivad kivid, mille piktogrammide on täpselt ühesugused.

MÄRKUS:

Sellest reeglist on ka erandeid. Traditsioonilises Mahjongis peavad kõik kivid täpselt sobima, välja arvatud 'lilled' ja 'aastaajad'.

- 'Lilledel' polegi kaaslast ning nad sobivad kõik omavahel.
- 'Aastaegadel' polegi kaaslast ning nad sobivad kõik omavahel.
- Kive saab eemaldada juhul, kui neid saab ühendada maksimaalselt kolme liituga joonega. Jooned võivad olla horisontaalsed või vertikaalsed, mitte aga diagonaalsed.

MÄRKUS:

Neid jooni ei pea ise tõmbama, mäng märgib need sinu eest. Märgi ainult ära kaks ühesugust kivi ja kui neid saab ühendada joonega, mis muudab suunda maksimaalselt kaks korda, siis märgitakse need automaatselt ning kivid eemaldatakse.

- Jooned saavad kulgeda ainult mängulaua tühjas osas.
- Mõned mängud ongi lahendamatud. Kui soovid neid vältida, märgi seadistustediaaloois kas-tike **Ainult lahendusega mängude lubamine**.
- Tulemuses arvestatakse aega, mis mängijal kulus kõigi kivide eemaldamiseks mänguväljalt. Kui mängus on rohkem kive, on ka tulemus suurem.
- Kui mängimise ajal oli **gravitatsioon** sisse lülitatud, korrutatakse tulemus veel kahega.
- Et jõuda edetabelisse, tuleb mäng lõpetada võimalikult lühikese ajaga.

MÄRKUS:

Kui mängija kasutab 'tagasivõtmist' või 'vihjet', ei lähe tulemus edetabelisse.

3.2 Nõuanded

Kõigi sobivate klotside esiletõstmiseks klõpsa klotsil hiire parema nupuga. Erinevalt sellest, kui mängija kasutab 'tagasivõtmist' või 'vihjet', ei peeta seda abi tüssamiseks ning selle kasutamine ei mõjuta edetabelisse pääsemist.

Peatükk 4

Liidese tutvustus

4.1 Menüü Mäng

Menüü **Mäng** võimaldab valida mänguga seotud valikuid:

Mäng → Uus (Ctrl+N)

Lõpetab aktiivse mängu ja käivitab uue seansi uue kivivalikuga.

Mäng → Käivita mäng uuesti (F5)

Taaskäivitab mängu sama kivivalikuga.

Mäng → Paus (P)

Peatab kogu mängu, eriti aga taimeri, mis mõjutab otseselt tulemust. Sama menüükirje võimaldab edasi mängida.

Mäng → Näita rekordeid (Ctrl+H)

Näitab Shisen-Sho rekorditabeli esikümnet.

Mäng → Välju (Ctrl+Q)

Lõpetab Shisen-Sho töö.

Mõningaid menüükäsked saab kasutada ka kiirklahvidega. Nende loetelu toob ära [Seksioon 6.1](#).

4.2 Menüü Liikumine

Liikumine → Võta tagasi (Ctrl+Z)

Võtab viimase käigu tagasi. Sama, mis tööriistariba nupp **Võta tagasi**.

Liikumine → Tee uuesti (Ctrl+Shift+Z)

Teeb viimase käigu uuesti. Sama, mis tööriistariba nupp **Tee uuesti**.

Liikumine → Vihje (H)

Näitab vihjena, millised kaks kivi saab eemaldada.

4.3 Menüü Seadistused

Seadistused → Helide esitamine

Heli esitamine, kui puudutad klotsi sellel hiire vasaku nupuga klõpsates ja kui klots langeb alla, kui sisse on lülitatud **gravitatsioon**.

Seadistused → Shisen-Sho seadistamine...

Avab [seadistustediaalogi](#), kus saab Shisen-Shod seadistada.

Lisaks on Shisen-Shoil tavapärased KDE **seadistuste** ja **abimenüü** elemendid, mille kohta leiab rohkem teavet KDE põhialuste käsiraamatu osadest [Menüü Seadistused](#) ja [Menüü Abi](#).

Peatükk 5

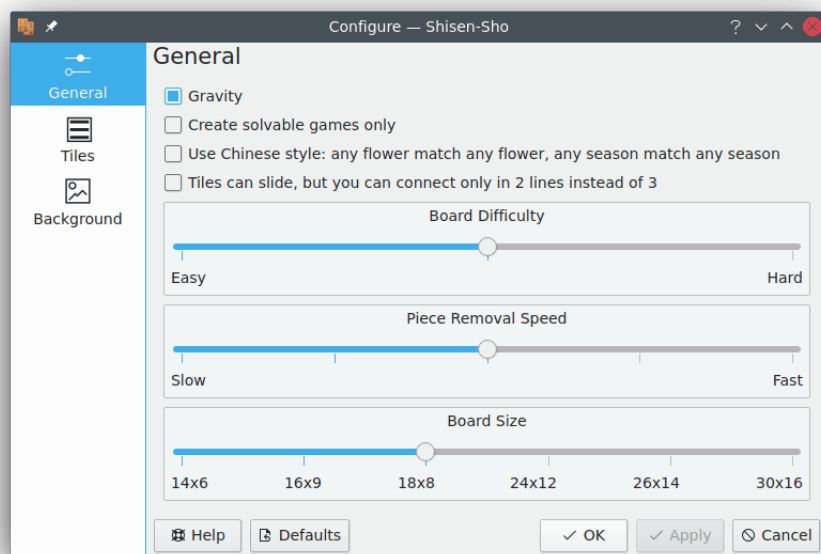
Korduma kippuvad küsimused

1. *Ma soovin muuta mängu välimust. On see võimalik?*
Jah. Shisen-Sho välimuse muutmiseks kasuta [menüükäsku](#), mis avab [seadistustediaaloo](#)gi.
2. *Kas klaviatuuri saab kasutada?*
Ei, seda mängu ei saa klaviatuuri abil mängida.
3. *Ma pean mängust väljuma, aga mäng ei ole veel läbi. Kas ma saan oma seisu salvestada?*
Ei, see mäng ei võimalda 'salvestamist'.

Peatükk 6

Mängu seadistamine

Menüükäsuga **Seadistused** → **Shisen-Sho seadistamine...** avaneb seadistustediaal, kus saab muuta mängu käitumist.



KAART ÜLDINE

Gravitatsioon

Selle lubamine muudab mängu veel raskemaks: kui kivi eemaldatakse, langevad kõik tema kohal asunud kivid ühe positsiooni võrra allapoole.

Ainult lahendusega mängude lubamine

Kui see on lubatud, siis pakutakse mängu käivitamisel ainult mängu, millel on lahendus. Märkus: see ei tähenda siiski, et sul pole võimalik eksida ning jõuda lahendamatusse seisuni.

Hiina stiili kasutamine: igale lillele vastab suvaline lill, igale hooajale suvaline hooaeg

Kivide sobivuse leidmise traditsiooniliste reeglite kasutamine. Shisen-Sho varasemad versioonid lubasid ainult kivide täpset vastavust, mis ei vasta tegelikult Mahjongi reeglitele. Soovitatav on see valik sisse lülitada.

Kivid võivad nihkuda, aga ühendamiseks kasutatakse 3 joone asemel 2

See valik muudab reegleid sel määral, et tegemist on peaaegu uue mänguga. Sisselülitamise korral saab kive eemaldada ainult siis, kui neid ühendab mitte tavalisest kolmest, vaid ühest või kahest lõigust koosnev joon. Samas on sul lubatud kive mänguväljal nihutada, kui reas või veerus, kus nad asuvad, on vaba ruumi. Nihutamiseks tuleb klõpsata kivil veerus või reas, mida soovid nihutada, ja seejärel sellega kokkusobival kivil. Kui nihutamiseks on kaks võimalust, näitavad sinised jooned liikumise võimalusi ning sul tuleb vajaliku valimiseks klõpsata vastaval ühendusjoonel.

Mängu raskusaste

Liuguriga saab valida mängu raskusastme ehk selle, kui suurel määral on kivid segatud, skaalal **kerge**st **raskeni**.

Kivide eemaldamise kiirus

Liuguriga saab muuta kiirust, millega kivid eemaldatakse mänguväljalt pärast sobiva paari leidmist.

Laua suurus

Liuguriga saab muuta kivide arvu mängus. Mida rohkem kive, seda raskem (ja rohkem aega nõudev) on ka mäng.

Kaardid Klotsid ja Taust

Siin saab valida meelepärase klotside ja tausta välimuse.

Abi

Avab Shisen-Sho abi (käesoleva käsiraamatu).

OK

Salvestab muudatused ja sulgeb dialoogi.

Rakenda

Salvestab muudatused, aga ei sulge dialoogi.

Loobu

Loobub kõigist muudatustest ja sulgeb dialoogi.

6.1 Vaikimisi kiirklahvid

Vaikimisi kiirklahvid on järgmised:

Uus	Ctrl+N
Mängu taaskäivitamine	F5
Paus	P
Rekordite näitamine	Ctrl+H
Väljumine	Ctrl+Q
Tagasivõtmine	Ctrl+Z
Uuestitegemine	Ctrl+Shift+Z
Vihje	H
Shisen-Sho käsiraamat	F1
Mis see on?	Ctrl+Shift+F1

Peatükk 7

Autorid ja litsents

Shisen-Sho autoriõigus 1997: Mario Weilguni mweilguni@sime.com

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

Shisen-Shoi autoriõigus 2009-2012: Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Dokumentatsiooni autoriõigus 2000: Dirk Doerflinger ddoerflinger@gmx.net

Dokumentatsiooni autoriõigus 2009-2010: Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Tõlge eesti keelde: Marek Laane bald@smail.ee

Käesolev dokumentatsioon on litsenseeritud vastavalt [GNU Vaba Dokumentatsiooni Litsentsi](#) tingimustele.

Käesolev programm on litsenseeritud vastavalt [GNU Üldise Avaliku Litsentsi](#) tingimustele.

Lisa A

Paigaldamine

Shisen-Sho on osa KDE projektist <http://www.kde.org/> .

Shisen-Sho asub pakettis kdegames KDE projekti peamises FTP saidis <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> .

A.1 Kompileerimine ja paigaldamine

Et Shisen-Sho oma süsteemis kompileerida ja paigaldada, anna Shisen-Sho baaskataloogis järgmised käsud:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Kuna Shisen-Sho kasutab **autoconf**'i ja **automake**'i, ei tohiks kompileerimisel probleeme esineda. Kui neid siiski ette tuleb, anna sellest palun teada KDE meililistides.