

Het handboek van Shisen-Sho

Dirk Doerflinger

Eugene Trounev

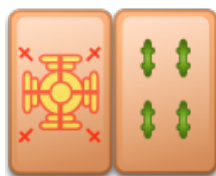
Frederik Schwarzer

Nalezer: Frerich Raabe

Vertaling van het handboek: Niels Reedijk

Vertaler/Nalezer: Rinse de Vries

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Het handboek van Shisen-Sho

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Hoe te spelen	6
3	Spelregels, strategieën en tips	7
3.1	Spelregels	7
3.2	Tips	9
4	Overzicht van het interface	10
4.1	Menu Items	10
4.1.1	Het menu Spel	10
4.1.2	Het menu Zet	10
4.1.3	Het menu Instellingen	11
4.2	Standaard toetsenbindingen	11
5	Veel voorkomende vragen	12
6	Spelconfiguratie	13
7	Dankbetuigingen en licentie	15

Samenvatting

Deze documentatie beschrijft het spel Shisen-Sho versie 1.10

Hoofdstuk 1

Inleiding

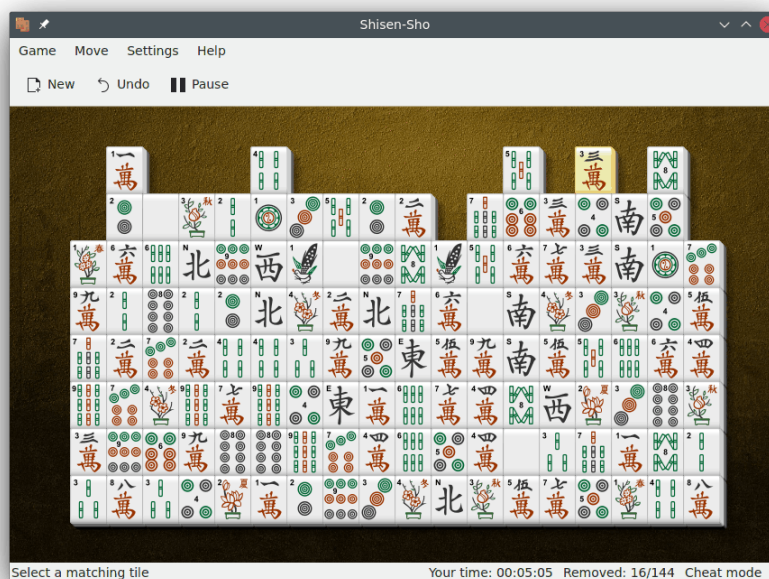
SPELTYPE:
Arcade, Bordspel

AANTAL MOGELIJKE SPELERS:
Eén

Shisen-Sho is een solitaire-achtig spel dat gespeeld wordt met de standaard set Mahjong-stenen. Anders dan Mahjong echter, heeft Shisen-Sho slechts één laag door elkaar gehutselde stenen. U kunt gelijke stenen verwijderen als ze verbonden kunnen worden met een lijn met ten hoogste twee bochten. Deze lijn mag niet door andere stenen lopen. Om een spel Shisen-Sho te winnen moet de speler alle stenen van het spelbord verwijderen.

Hoofdstuk 2

Hoe te spelen



DOEL:

Verwijder alle stenen van het bord in de kortst mogelijke tijd.

Shisen-Sho laadt automatisch een standaard indeling wanneer u het spel start waarna u direct met spelen kunt beginnen.

Bekijk zorgvuldig de stenen op het bord en ontdek twee volledig identieke stenen. Wanneer u zo'n paar hebt gevonden gebruik dan de muis om ze te selecteren.

Nadat u een overeenkomstig paar stenen hebt geselecteerd zullen ze uit het spel verdwijnen. Echter, zelfs als de geselecteerde stenen open lijken te zijn zullen zij alleen van het bord worden verwijderd als ze verbonden kunnen worden met een lijn die ten hoogste twee bochten mag hebben en geen ander stenen kruist. Verder mag de lijn alleen horizontaal en verticaal lopen.

Zoek zo veel mogelijk paren om alle stenen van het bord te verwijderen.

Hoofdstuk 3

Spelregels, strategieën en tips

3.1 Spelregels

De standaard set Mahjong stenen is:

Groepsnaam	Naam van de steen	Aantal in een set
Kringen		
	1 van Kringen	2
	2 van Kringen	2
	3 van Kringen	2
	4 van Kringen	2
	5 van Kringen	2
	6 van Kringen	2
	7 van Kringen	2
	8 van Kringen	2
	9 van Kringen	2
Bamboes		
	1 of Bamboes	2
	2 of Bamboes	2
	3 of Bamboes	2
	4 of Bamboes	2
	5 of Bamboes	2
	6 of Bamboes	2
	7 of Bamboes	2
	8 of Bamboes	2
	9 of Bamboes	2
Tekens		
	1 van Tekens	2
	2 van Tekens	2
	3 van Tekens	2
	4 van Tekens	2
	5 van Tekens	2
	6 van Tekens	2
	7 van Tekens	2
	8 van Tekens	2
	9 van Tekens	2
Windstreken		

Het handboek van Shisen-Sho

	Oost	2
	Zuid	2
	West	2
	Noord	2
Draken		
	Rode draak	2
	Groene draak	2
	Witte draak	2
Bloemen		
	Pruimenbloesem (1)	1
	Orchidee (2)	1
	Chrysant (3)	1
	Bamboe (4)	1
Jaargetijden		
	Lente (1)	1
	Zomer (2)	1
	Herfst (3)	1
	Winter (4)	1

- Overeenkomende stenen zijn stenen waarvan de pictogramplaatjes exact overeenkomen.

OPMERKING:

Er zijn uitzonderingen op deze regel. In het traditionele Mahjong spel heeft elke steen een gelijke behalve de 'Bloemen' en 'Jaargetijden' stenen.

- De 'Bloemen' stenen hebben geen dubbel in de set en kunnen direct overeenkomen met elkaar.
- De 'Jaargetijde' stenen hebben geen dubbel in de set en kunnen direct overeenkomen met elkaar.
- Stenen kunnen alleen worden verwijderd als ze met elkaar kunnen worden verbonden met maximaal 3 lijnen die geen andere stenen kruist. De lijnen mogen horizontaal of verticaal zijn, maar niet diagonaal.

OPMERKING:

U hoeft de lijnen niet zelf te tekenen, het spel doet dit voor u. U markeert twee overeenkomende stenen op het bord, als ze met een lijn met ten hoogste twee bochten verbonden kunnen worden wordt de lijn getekend en de stenen verwijderd.

- Lijnen mogen alleen open gebieden op het bord kruisen
- Sommige spellen zijn niet oplosbaar. Als u niet oplosbare spellen wilt vermijden activeer dan de optie **Alleen oplosbare spellen aanmaken** in de instellingendialoog.
- De score wordt toegekend aan de hand van de tijd die de speler nodig heeft om alle stenen van het bord te verwijderen. Spellens met meer stenen geven een hogere score.
- Als u het spel met de optie **Zwaartekracht** aangezet speelt, dan wordt dit puntentotaal met twee vermenigvuldigd.

- Om in aanmerking te komen voor een plaats tussen de topscores moet de speler een spel in de kortst mogelijke tijd voltooien.

OPMERKING:

Als de speler de functie 'Ongedaan maken' of 'Hint' dan kan de score niet opgenomen worden in de topscores.

3.2 Tips

Klik op een steen met de rechtermuisknop om alle overeenkomende stenen op het bord te laten oplichten. Anders dan het gebruik van 'Ongedaan maken' of de 'Tip' mogelijkheid, wordt deze hulp niet als vals spelen beschouwd.

Hoofdstuk 4

Overzicht van het interface

4.1 Menu Items

4.1.1 Het menu Spel

Het menu **Spel** geeft u controle over de status van het spel:

Spel → **Nieuw (Ctrl+N)**

Stopt het huidige spel en start een nieuwe met nieuwe stenen.

Spel → **Spel herstarten (F5)**

Herstart het huidige spel met dezelfde stenen.

Spel → **Pauze (P)**

Zet het spel stil, inclusief de tijd klok. De menuoptie verandert dan in **Spel hervatten** waarmee u het spel kunt voortzetten.

Spel → **Topscores tonen (Ctrl+H)**

Toont de top-tien grafieken van Shisen-Sho.

Spel → **Afsluiten (Ctrl+Q)**

Sluit af Shisen-Sho.

Enkele menuopties kunnen ook worden benaderd door middel van sneltoetsen. Zie Section [4.2](#) voor een lijst.

4.1.2 Het menu Zet

Zet → **Ongedaan maken (Ctrl+Z)**

Maakt de laatste zet ongedaan. De knop **Ongedaan maken** op de werkbalk doet hetzelfde.

Zet → **Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)**

Voert de laatste zet opnieuw uit. De knop **Opnieuw** op de werkbalk doet hetzelfde.

Zet → **Hint (H)**

Toont een hint, twee stenen die u kunt verwijderen.

4.1.3 Het menu Instellingen

Instellingen → Geluiden afspelen

Speelt een geluid wanneer u een steen aanraakt door er met de linkermuisknop op te klikken en wanneer een steen omlaag valt bij het spelen met **Zwaartekracht** ingeschakeld.

Instellingen → Shisen-Sho instellen...

Opent de [configuratie](#)dialog om Shisen-Sho-instellingen in te stellen.

Bovendien heeft Shisen-Sho de gezamenlijke menu-items van KDE **Instellingen** en **Help**, voor meer informatie lees de secties over de [Menu Instellingen](#) en [Menu Help](#) van KDE-fundamentals.

4.2 Standaard toetsenbindingen

Standaard sneltoetsen zijn:

Nieuw	Ctrl+N
Spel herstarten	F5
Pauzeren	P
Topscores tonen	Ctrl+H
Afsluiten	Ctrl+Q
Ongedaan maken	Ctrl+Z
Opnieuw	Ctrl+Shift+Z
Hint	H
Het handboek van Shisen-Sho	F1
Wat is dit	Ctrl+Shift+F1

Hoofdstuk 5

Veel voorkomende vragen

1. *Ik wil het uiterlijk van dit spel wijzigen. Kan dat?*

Ja. Om het uiterlijk van Shisen-Sho te wijzigen gebruikt u de [menubalk](#) om het [configuratieprogramma](#) te gebruiken.

2. *Kan ik toetsenbord gebruiken?*

Nee, dit spel kan niet met het toetsenbord worden gespeeld.

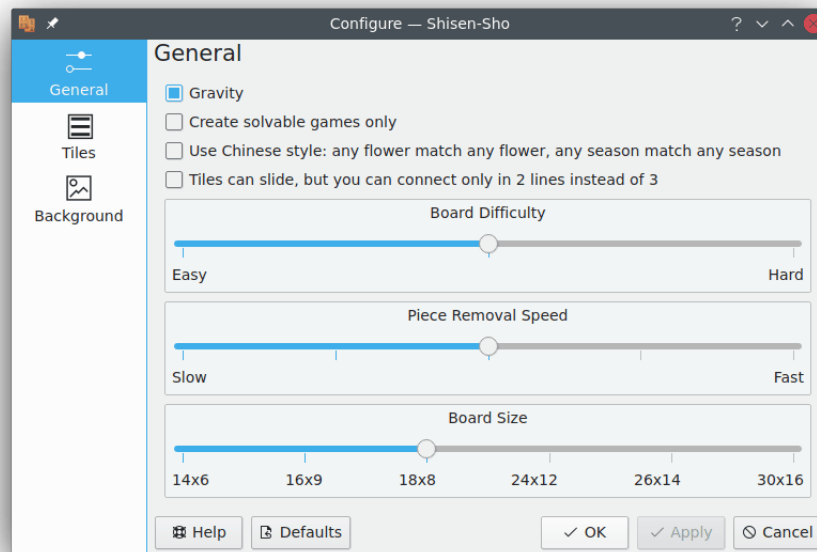
3. *Ik moet het spel nu beëindigen, maar ik ben nog niet klaar. Kan ik mijn spel opslaan?*

Nee, dit spel heeft geen functie met de optie 'Opslaan'.

Hoofdstuk 6

Spelconfiguratie

Door het menu-item **Instellingen** → **Shisen-Sho instellen...** te selecteren opent u een configuratiedialoog waarmee u het gedrag van het spel kunt veranderen.



PAGINA ALGEMEEN

Zwaartekracht

Als u dit selecteert zal het spel nog moeilijker worden. Als een steen wordt verwijderd zullen alle stenen die erboven liggen één stap naar beneden vallen.

Alleen oplosbare spellen aanmaken

Wanneer geactiveerd worden er alleen spellen aangeboden die oplosbaar zijn. Opmerking: Zelfs met oplosbare spellen loopt u het risico als u de stenen in de onjuiste volgorde van het bord verwijdert en het spel dus niet kan beëindigen.

Bericht tonen als het bord niet langer opgelost kan worden

Indien geactiveerd, zal Shisen-Sho proberen te analyseren of elke spelpositie opgelost kan worden en een bericht toont om het spel af te breken in het geval dat er geen mogelijke zetten zijn om het spel te winnen.

Chinese stijl gebruiken: alle bloemen komen met elkaar overeen, alle seizoenen komen met elkaar overeen

Gebruikt traditionele regels om de stenen overeen te laten komen. De vorige versie van Shisen-Sho liet alleen exacte overeenkomst van stenen toe. Dit is niet consistent met de Mahjong-regels. Het is aanbevolen om deze optie ingeschakeld te laten.

Tegels kunnen schuiven, maar u kunt slechts 2 lijnen verbinden in plaats van 3

Deze optie wijzigt de regels in zoverre dat het bijna een volledig nieuw spel wordt. Wanneer ingeschakeld kunt u alleen stenen verwijderen als ze verbonden kunnen worden met een lijn die uit 2 segmenten bestaat in plaats van de gebruikelijke 3. Echter, u mag de stenen op het bord verschuiven, als de regel of kolom waar ze geplaatst zijn een lege ruimte bevat. Om een schuifbeweging te maken, klikt u eerst op de steen in de kolom of rij die kan schuiven en dan op de overeenkomende steen. Als er 2 schuifmogelijkheden zijn, dan zijn er blauwe lijnen die deze bewegingen aangeven. Klik dan op een van de twee lijnen om de zet die uw voorkeur heeft te kiezen.

Moeilijkheidsgraad bord

De schuifregelaar bepaalt de moeilijkheidsgraad van het bord (bijv. hoeveel de stenen zijn gehutseld van **Gemakkelijk** tot **Moeilijk**).

Snelheid verwijderde speelstukken

Deze schuifregelaar bepaalt de snelheid waarop de stukken van het bord worden verwijderd als er een overeenkomst tot stand kwam.

Bordgrootte

Deze schuifregelaar bepaalt het aantal stenen op het bord. Hoe meer stenen u hebt, hoe moeilijker (en langer) het spel zal zijn.

Pagina voor Stenen en Achtergrond

Uw favoriete ontwerp voor stenen en achtergrond kiezen.

Help

Opent de helppagina's van Shisen-Sho (dit document).

OK

Slaat uw wijzigingen op en sluit de dialoog.

Toepassen

Slaat uw wijzigingen op maar sluit de dialoog niet.

Annuleren

Negeert alle wijzigingen die in de dialoog zijn gemaakt en sluit deze.

Hoofdstuk 7

Dankbetuigingen en licentie

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

Documentatie Copyright 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

Documentatie copyright 2009-2010 Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassingen en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Niels Reedijk nielx@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Rinse de Vries rinsedevries@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).