

Manual do Shisen-Sho

Dirk Doerflinger
Eugene Trounev
Frederik Schwarzer
Revisão: Frerich Raabe
Tradução: Marcus Gama



Manual do Shisen-Sho

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	7
3.1	Regras	7
3.2	Dicas	9
4	Resumo da interface	10
4.1	Itens dos menus	10
4.1.1	O menu Jogo	10
4.1.2	O menu Mover	10
4.1.3	O menu Configurações	11
4.2	Atalhos de Teclado Padrão	11
5	Perguntas frequentes	12
6	Configuração do jogo	13
7	Créditos e licença	15

Resumo

Esta documentação descreve a versão 1.10 do jogo Shisen-Sho

Capítulo 1

Introdução

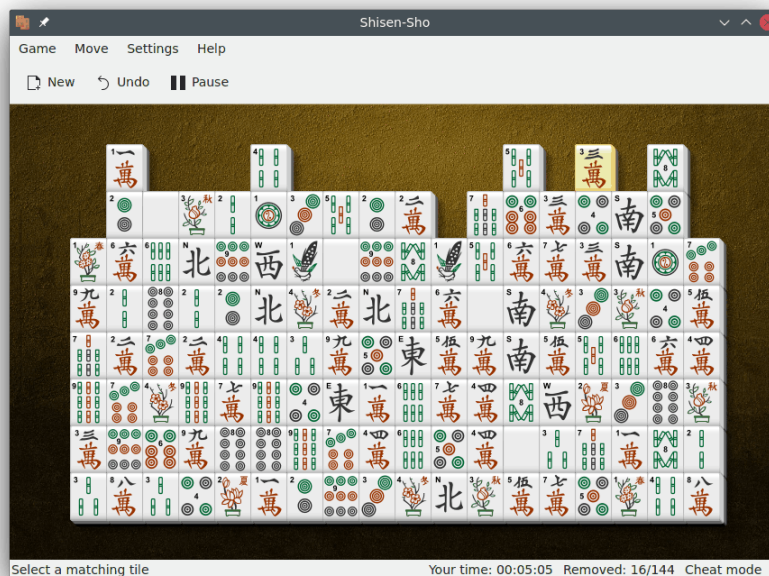
TIPO DE JOGO:
Arcade, Tabuleiro

NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
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. Você poderá remover as peças correspondentes se elas puderem ser ligadas por uma linha com não mais que duas curvas. Ao mesmo tempo, a linha não pode passar por cima de outras peças. Para ganhar um jogo do Shisen-Sho, o jogador terá que remover todas as peças do tabuleiro.

Capítulo 2

Como jogar



OBJETIVO:

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

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

Você deverá estudar cuidadosamente as peças dispostas no tabuleiro e descobrir duas peças que correspondam exatamente. Quando tiver encontrado um destes pares, use o seu mouse para selecionar as peças.

Logo que tenha selecionado um par correto de peças, elas irão desaparecer do tabuleiro de jogo. Contudo, mesmo que as peças selecionadas pareçam abertas, elas só serão removidas se puderem ser ligadas por uma linha que não tenha mais que duas curvas e que não atravesse outras peças. 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 dicas

3.1 Regras

O conjunto-padrão de peças do Mahjong 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
	9 de Caracteres	2
Ventos		

Manual do Shisen-Sho

	Vento Leste	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 exatamente.

NOTA:

Existem exceções a esta regra. No jogo tradicional do Mahjong, cada peça tem uma correspondente, exceto as peças das 'Flores' e 'Estações'.

- As peças das 'Flores' não têm duplicados no conjunto e poderão corresponder diretamente entre si.
- As peças das 'Estações' não têm duplicados no conjunto e poderão corresponder diretamente entre si.
- As peças só poderão ser removidas se puderem ser 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 para você. 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. Se você quiser evitar jogos sem solução, selecione a opção **Somente permitir jogos possíveis** 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.
- Se você jogar com a opção de **Gravidade** ligada, esta pontuação será posteriormente multiplicada por dois.

Manual do Shisen-Sho

- Para ser elegível para um lugar entre os recordes, o jogador tem que 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 considerado.

3.2 Dicas

Clique em uma peça com o botão direito do mouse para realçar todas as peças correspondentes no tabuleiro. Diferente da funcionalidade do 'Desfazer' ou 'Sugestão', este auxílio é permitido sem ser considerado uma trapaça.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

4.1.1 O menu Jogo

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

Jogo → Novo (Ctrl+N)

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

Jogo → Reiniciar jogo (F5)

Reinicia o jogo atual com as mesmas peças.

Jogo → Pausa (P)

Pausa o jogo, especialmente o cronômetro que afeta a pontuação. O item de menu também é usado para retomar o jogo.

Jogo → Mostrar 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 Mover

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

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

Mover → Refazer (Ctrl+Shift+Z)

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

Mover → Sugestão (H)

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

4.1.3 O menu Configurações

Configurações → Tocar os Sons

Reproduz um som quando você toca em uma peça clicando nela com o botão esquerdo do mouse e quando uma peça estiver caindo com a **Gravidade** ativada.

Configurações → Configurar o Shisen-Sho...

Abre a [caixa de diálogo de configuração](#) para mudar as configurações do Shisen-Sho.

O Shisen-Sho possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos de Teclado Padrão

Os atalhos padrão são:

Novo	Ctrl+N
Reiniciar o jogo	F5
Pausar	P
Mostrar Recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Shift+Z
Dica	H
Manual do Shisen-Sho	F1
O que é isto?	Ctrl+Shift+F1

Capítulo 5

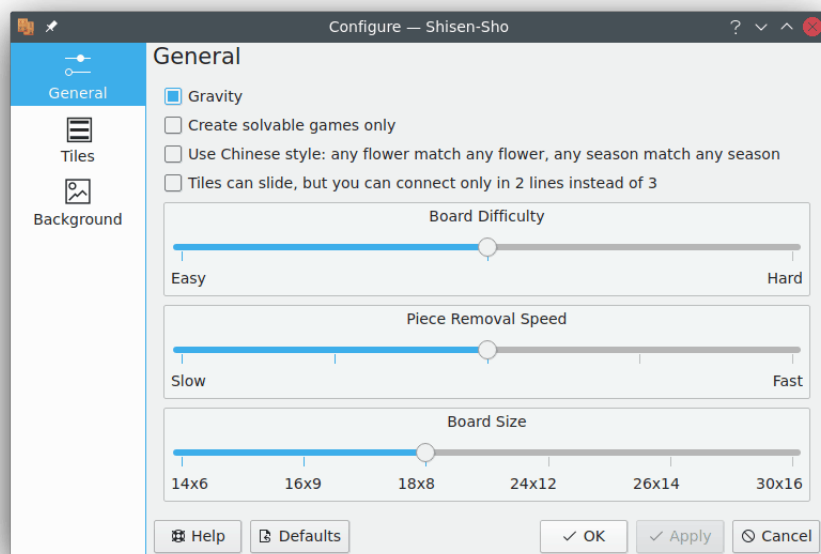
Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Sim. Para mudar a aparência do Shisen-Sho, use a opção do [menu](#) para abrir o [utilitário de configuração](#).
2. *Eu posso usar o teclado?*
Não. Este jogo não tem um modo de funcionamento com o teclado.
3. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*
Não. Este jogo não dispõe de uma funcionalidade para 'Salvar'.

Capítulo 6

Configuração do jogo

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



PÁGINA GERAL

Gravidade

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 somente jogos solucionáveis

Se estiver assinalada a opção, você somente irá se deparar com jogos que possuem uma solução possível. Nota: Você pode não conseguir completar um jogo mesmo que ele seja solucionável se você remover as peças em uma ordem errada.

Usar o estilo chinês: uma flor combina com qualquer outra flor, uma estação combina com qualquer outra estação

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

As peças podem deslizar, mas você pode conectar apenas em duas linhas em vez de três

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

Dificuldade do Tabuleiro

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

Velocidade de Remoção de Peças

Ajustar esta barra, irá alterar a velocidade com que as peças são removidas da tela, 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.

Páginas Peças e Fundo

Selecione a aparência preferida para as peças e o fundo.

Ajuda

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

OK

Salva as suas alterações e fecha a janela.

Aplicar

Salva as suas alterações mas não fecha a janela.

Cancelar

Cancela todas as suas alterações e fecha a janela.

Capítulo 7

Créditos e licença

Direitos autorais do Shisen-Sho 1997 Mario Weilguni mweilguni@sime.com

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

Direitos autorais do Shisen-Sho 2009-2012 Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Direitos autorais da documentação 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@gmx.net

Direitos autorais da documentação 2009-2010 Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).