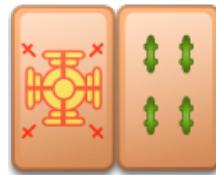


Le manuel utilisateur de Shisen-Sho

**Dirk Doerflinger
Eugene Trounev
Frederik Schwarzer
Relecture: Frerich Raabe
Traduction française : Yves Dessertine**



Le manuel utilisateur de Shisen-Sho

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	7
3.1	Règles	7
3.2	Astuces	9
4	Vue d'ensemble de l'interface	10
4.1	Éléments de menu	10
4.1.1	Le menu « Jeu »	10
4.1.2	Le menu « Se déplacer »	10
4.1.3	Le menu « Configuration »	11
4.2	Les raccourcis clavier par défaut sont :	11
5	Foire aux questions	12
6	Configuration du jeu	13
7	Remerciements et licence	15

Résumé

Cette documentation décrit le jeu Shisen-Sho en version 1.10

Chapitre 1

Introduction

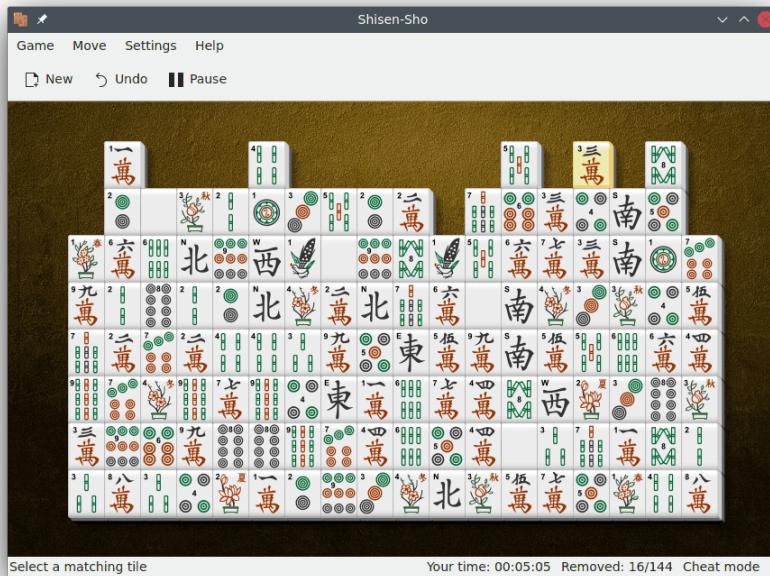
TYPE DE JEU :
Arcade, plateau

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Un

Shisen-Sho est un jeu de type solitaire se jouant en utilisant un jeu de tuiles standard de Mahjong. À la différence de Mahjong cependant, Shisen-Sho possède seulement une couche de tuiles. Vous pouvez supprimer les pièces correspondantes si celles ci sont connectées avec une ligne avec pas plus de deux bords. Dans le même temps, la ligne ne doit traverser aucune autre tuile. Pour remporter une partie de Shisen-Sho, le joueur doit supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu.

Chapitre 2

Comment jouer



OBJECTIF :

Supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu en moins de temps possible.

Shisen-Sho chargera automatiquement une disposition par défaut une fois que vous aurez démarré et vous pouvez commencer la partie.

Vous devez étudier attentivement les tuiles placées sur le plateau de jeu et trouver deux tuiles correspondants exactement. Quand vous avez trouvé une paire, utilisez votre souris et sélectionnez-la.

Une fois que vous avez sélectionné une paire possible, celle-ci va disparaître du plateau de jeu. Cependant, même si les tuiles que vous sélectionnez apparaissent comme ouvertes, elles ne seront seulement supprimées du plateau que si elles sont connectées avec une ligne n'ayant pas plus de deux bords et ne traversant pas d'autres tuiles. De plus, la ligne peut être seulement dessinée horizontalement et verticalement.

Trouvez le plus de correspondances que possible pour supprimer toutes les tuiles du plateau de jeu.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles

Jeu de tuiles standard de Mahjong inclus :

Nom du groupe	Nom de la tuile	Quantité dans le jeu
Point		
	Point 1	2
	Point 2	2
	Point 3	2
	Point 4	2
	Point 5	2
	Point 6	2
	Point 7	2
	Point 8	2
	Point 9	2
Bambous		
	Bambou 1	2
	Bambou 2	2
	Bambou 3	2
	Bambou 4	2
	Bambou 5	2
	Bambou 6	2
	Bambou 7	2
	Bambou 8	2
	Bambou 9	2
Lettres		
	Lettre 1	2
	Lettre 2	2
	Lettre 3	2
	Lettre 4	2
	Lettre 5	2
	Lettre 6	2
	Lettre 7	2
	Lettre 8	2
	Lettre 9	2
Vents		

Le manuel utilisateur de Shisen-Sho

	Vent d'est	2
	Vent du sud	2
	Vent de l'ouest	2
	Vent du nord	2
Dragons		
	Dragon rouge	2
	Dragon vert	2
	Dragon blanc	2
Fleurs		
	Prune (1)	1
	Lys (2)	1
	Chrysanthème (3)	1
	Bambou (4)	1
Saisons		
	Printemps (1)	1
	Été (2)	1
	Automne (3)	1
	Hiver (4)	1

- Les tuiles correspondantes sont des tuiles semblables où le pictogramme facial correspond exactement.

REMARQUE :

Il y a des exceptions à la règle. Dans le jeu traditionnel de Mahjong, chaque tuile a une correspondance exceptée pour les tuiles "Fleurs" et "Saisons".

- Les tuiles "Fleurs" n'ont pas de double dans le jeu et peuvent être mises en correspondances directement avec d'autres.
- Les tuiles "Saisons" n'ont pas de double dans le jeu et peuvent être mises en correspondances directement avec d'autres.
- Les tuiles ne peuvent seulement être retirées que lorsqu'elles sont reliées par au maximum trois segments consécutifs qui ne traversent pas d'autres tuiles. Ces segments peuvent être horizontaux ou verticaux, mais pas diagonaux.

REMARQUE :

Vous n'avez pas à dessiner les lignes vous-même, le jeu le fait pour vous. Indiquez juste deux tuiles correspondantes sur le plateau de jeu. Si elles peuvent être reliées par une ligne avec pas plus de deux bords, la ligne est tracée et les tuiles seront retirées.

- Les lignes peuvent seulement traverser les bords vides
- Quelques parties sont impossible à résoudre. Si vous voulez éviter les parties sans conclusion, décochez l'option **Autoriser les parties sans solutions** dans la boîte de dialogue de configuration.
- Les scores sont attribués pour la quantité de tuiles supprimées pendant le temps de jeu effectif. Des parties avec plus de tuiles donnent un score plus élevé.
- Si vous avez joué avec l'option de **Gravité** activée, ce score sera en outre multiplié par deux.
- Pour avoir le droit d'être affiché parmi les meilleurs scores, le joueur doit compléter le plateau en le moins de temps possible.

REMARQUE :

Si le joueur utilise la fonctionnalité "Annuler" ou "Conseil", son record de points ne sera pas ajouté dans les meilleurs scores.

3.2 Astuces

Veuillez cliquer sur une tuile avec le bouton droit de la souris pour mettre en valeur toutes les tuiles correspondantes sur le plateau. Sauf utilisation des fonctionnalités "Annuler" ou "Conseil", cette aide est autorisée sans être considéré comme une triche.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Éléments de menu

4.1.1 Le menu « Jeu »

Le menu **Jeu** vous permet de contrôler l'état de la partie courante, à savoir :

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Termine le jeu en cours, crée et commence un nouveau jeu avec de nouvelles tuiles.

Jeu → Recommencer la partie (F5)

Recommence le jeu en cours avec les mêmes tuiles.

Jeu → Pause (P)

Met l'ensemble du jeu en pause, spécialement le chronomètre, qui sert pour les meilleurs scores. Cette entrée est aussi utilisée pour résumer une partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche le tableau des dix meilleurs scores de Shisen-Sho.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte Shisen-Sho.

Certaines des entrées de menu peuvent aussi être appelées via des raccourcis clavier. Consultez la section [Section 4.2](#) pour une liste.

4.1.2 Le menu « Se déplacer »

Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)

Annule la dernière action. Même effet que le bouton **Annuler** de la barre d'outils.

Déplacer → Refaire (Ctrl+Maj+Z)

Rétablissement la dernière action. Même effet que le bouton **Refaire** de la barre d'outils.

Déplacer → Conseil (H)

Affiche un conseil indiquant quelles deux tuiles retirer en prochain.

4.1.3 Le menu « Configuration »

Configuration → Jouer des sons

Joue un son lorsque vous touchez une tuile grâce à un clic de bouton gauche de la souris et lorsqu'une tuile tombe en jouant avec l'option **Gravité** activée.

Configuration → Configurer Shisen-Sho...

Ouvre la [boite de dialogue de configuration](#) pour modifier la configuration de Shisen-Sho.

De plus, Shisen-Sho possède les éléments communs de menus de KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

4.2 Les raccourcis clavier par défaut sont :

Les raccourcis par défaut sont :

Nouveau	Ctrl+N
Recommencer la partie	F5
Pause	P
Afficher les meilleurs scores	Ctrl+H
Quitter	Ctrl+Q
Annuler	Ctrl+Z
Rétablissement	Ctrl+Maj+Z
Conseil	H
Le manuel utilisateur de Shisen-Sho	F1
Qu'est-ce que c'est ?	Ctrl+Maj+F1

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*

Oui. Pour modifier la façon dont Shisen-Sho se présente, veuillez utiliser la [barre de menus](#) pour ouvrir [l'utilitaire de configuration](#).

2. *Puis-je utiliser le clavier ?*

Non. cette application ne fournit pas le moyen de jouer avec le clavier.

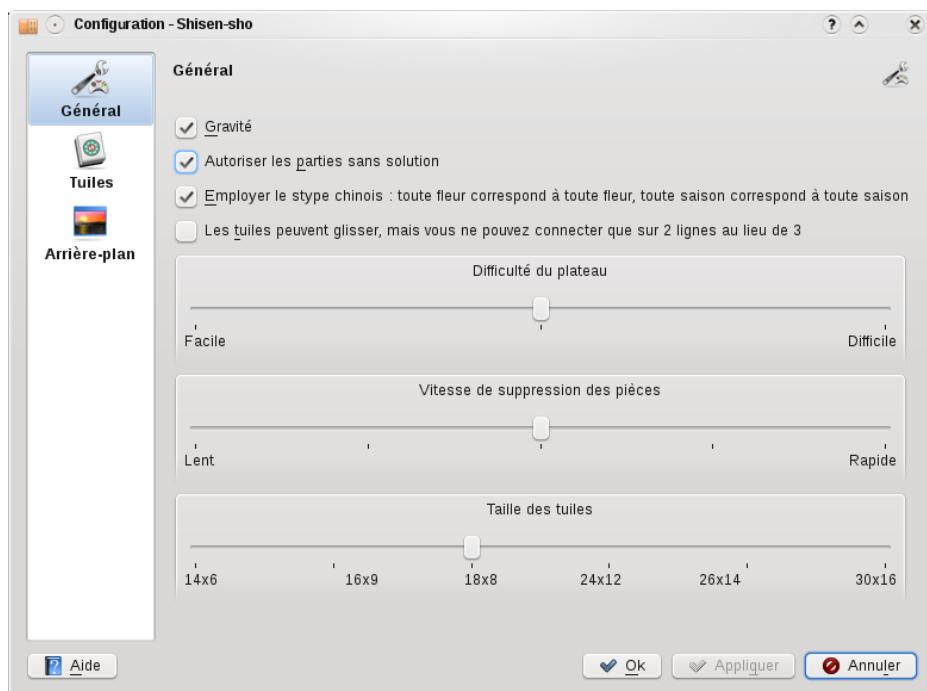
3. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*

Non. cette application n'inclut pas cette option "d'enregistrement".

Chapitre 6

Configuration du jeu

La sélection de l'élément de menu **Configuration → Configurer Shisen-Sho...** ouvrira une boîte de dialogue de configuration vous permettant d'ajuster le comportement de ce jeu.



PAGE GÉNÉRALE

Gravité

Activer cette option rend le jeu encore plus difficile : lorsqu'une tuile est retirée, toutes les tuiles situées au-dessus de celle-ci descendront d'un cran.

Ne créer que des parties ayant des solutions

Si cette option est sélectionnée, seules les parties pouvant être résolues vous seront présentées. Remarque : même si cette option n'est pas activée, vous risquez d'échouer à terminer la partie si vous supprimez les tuiles dans le mauvais ordre.

Afficher un message si le tableau ne peut plus être résolu.

Si cette option est sélectionnée, Shisen-Sho essaiera d'analyser la solvabilité de chaque position du jeu. Il affichera un message pour interrompre le jeu au cas où il n'y aurait plus de coups possibles pour gagner le jeu.

Le manuel utilisateur de Shisen-Sho

Utiliser le style Chinois : chaque fleur correspond à chaque fleur, chaque saison à chaque saison

Veuillez utiliser les règles traditionnelles pour la correspondance des tuiles. La version précédente de Shisen-Sho ne permettait que les correspondances exactes de tuiles, ce qui est non cohérent avec les règles du Mahjong. Il est recommandé de conserver cette option sélectionnée.

Les tuiles peuvent coulisser, mais vous ne pouvez connecter seulement que deux lignes à la place de trois

Cette option modifie les règles au point où le jeu en devient complètement différent. Lorsque l'option est sélectionnée, vous ne pouvez supprimer que les tuiles si elles peuvent être reliées par une ligne de seulement un ou deux segments à la place des trois habituels. Cependant, vous pouvez faire glisser les tuiles sur le plateau, si la ligne ou la colonne où elles sont placées présente un espace de libre. Pour faire un mouvement de glisser, vous devez d'abord cliquer sur la tuile contenant la colonne ou la ligne pouvant accueillir le glisser et ensuite sur la tuile correspondante. S'il y a deux glissements possibles, des lignes bleues sont affichées indiquant ces mouvements. Vous devez ensuite cliquer sur une des deux lignes pour sélectionner votre mouvement préféré.

Difficulté du plateau

Le curseur contrôle la difficulté du plateau (c'est-à-dire combien de tuiles sont mélangées) de Facile à Difficile.

Vitesse de suppression des pièces

Le curseur permet d'ajuster la vitesse à laquelle les pièces sont supprimées de l'écran après qu'une correspondance a été faite.

Taille du plateau

Ce curseur vous permet de modifier le nombre de tuiles sur le plateau. Plus vous aurez de tuiles, plus le jeu sera difficile (et long).

Tuiles et page d'arrière-plan

Sélectionnez votre apparence préférée pour les carreaux et l'arrière-plan.

Aide

Ouvre les pages d'aide de Shisen-Sho (Ce document).

Ok

Enregistre vos modifications et ferme la boîte de dialogue.

Appliquer

Enregistre vos modifications mais ne ferme pas la boîte de dialogue.

Annuler

Annule toutes vos modifications et ferme la boîte de dialogue.

Chapitre 7

Remerciements et licence

Shisen-Sho Licence 1997 par Mario Weilguni mweilguni@sime.com

Shisen-Sho Licence 2002 - 2004 par Dave Corrie kde@davecinnie.com

Shisen-Sho Licence 2009 par Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Licence de la documentation 2000 Dirk Doerflinger ddoerflinger@web.de

Licence de la documentation 2009 par Frederik Schwarzer schwarzerf@gmail.com

Traduction française par Yves Dessertine kde@yvesd.net.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).