

SHANGHAI

Installation

Commodore 64 Disquette

1. Allumez l'ordinateur et le lecteur de disquettes.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
3. Connectez une manette de jeux au port 1.
4. Tapez LOAD***.8,1 et appuyez sur RETURN. Au bout de quelques instants un dragon formé des pions de Shanghai s'affiche sur l'écran.

Commodore 128 Disquette

1. Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
2. Connectez une manette de jeux au port 1.
3. Allumez le lecteur de disquettes.
4. Appuyez sur la touche C= et maintenez-la enfoncée tout en allumant l'ordinateur.
5. Tapez LOAD***.8,1 et appuyez sur RETURN. Au bout de quelques instants, un dragon formé des pions de Shanghai s'affiche sur l'écran.

Commodore 64/128 Cassette

1. Installez votre système informatique comme indiqué dans les manuels qui vous ont été remis avec l'ordinateur. Connectez votre magnétophone à cassette à l'ordinateur Commodore. S'il est équipé d'une unité de disquette, assurez-vous que cette dernière n'est PAS reliée à l'ordinateur (à moins que vous n'utilisez le modèle C128D).
2. Allumez le moniteur/poste de télévision ainsi que l'ordinateur.
3. Si vous possédez le modèle COMMODORE 128, tapez: GO 64 puis appuyez sur la touche RETURN.

- Puis suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran.
4. Introduisez la cassette Shanghai dans le magnétophone. Vérifiez qu'elle est bien rembobinée jusqu'au début.
 5. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur, puis relâchez-les.
 6. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

Shanghai se charge automatiquement en mémoire.

Si vous rencontrez des problèmes pendant le chargement, éteignez l'ordinateur et rallumez-le. Puis répétez attentivement les instructions énumérées ci-dessus. Si les problèmes subsistent, consultez le manuel de l'utilisateur qui vous a été remis avec l'ordinateur.

Apple II+, IIe et IIc

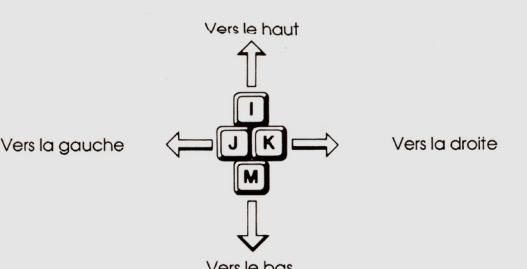
1. Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
2. Allumez l'ordinateur. Au bout de quelques instants l'écran de présentation de Shanghai s'affiche sur l'écran.
3. Appuyez alors sur la barre d'espacement comme vous l'indique la commande 'Press SPACEBAR to continue' pour poursuivre et afficher le dragon formé des pions de Shanghai.

Les utilisateurs d'ordinateurs Apple peuvent se servir du clavier ou de la manette de jeux.

Si vous choisissez la *manette de jeux*, branchez-la sur l'ordinateur. Vous utiliserez le bouton 0 de la manette tout au long du jeu.

Si vous préférez le *clavier*, attendez que le jeu se charge en mémoire puis appuyez sur la touche CONTROL et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur P pour sélectionner le mode clavier.

Pour vous déplacer vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, utilisez les touches du curseur. Vous pouvez également vous servir des touches I, J, K et M comme indiqué ci-dessous.



Lorsqu'on vous demande d'appuyer sur le bouton de tir de la manette de jeux, appuyez sur la barre d'espacement.

Pour repasser au contrôle à la manette de jeux, appuyez de nouveau sur la touche CONTROL et maintenez-la enfoncée tout en frappant P.

Vous pouvez supprimer le son (bips sonores se déclenchant dans les différentes versions minutées du jeu) en maintenant la touche CONTROL enfoncée tout en frappant S.

Pions

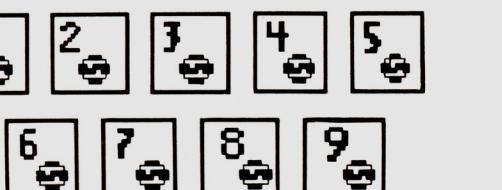
Shanghai contient en tout 144 pions : 108 pions appartenant à une des trois séries de figures, 12 pions représentant les 'dragons', 16 pions représentant les 'vents', 4 pions pour les 'saisons' et 4 pour les 'fleurs'.

Au cours des années 1920, pendant la prohibition, Mah-Jongg fit fureur aux Etats-Unis et transforma de nombreux joueurs insouvenus en intoxiqués des pions en ivoire.

Et maintenant, Activision vous apporte une toute nouvelle version de ce jeu qui était autrefois l'obsession des marins, des canailles, des jeunes et des distillateurs illicites !

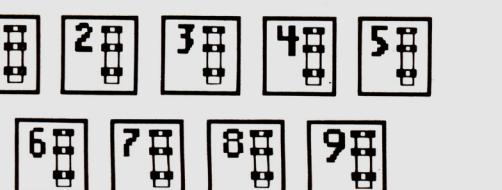
Les points

Ces figures proviennent sans doute du jeu original auquel jouaient les marins. Étant donné leur ressemblance avec les pièces utilisées dans d'autres jeux tout aussi anciens, elles représentent probablement la source de tous les maux : l'argent.



Les bambous

Jadis, ce bois était souvent utilisé pour construire des javelots mortels en Orient. On pense donc que cette figure représente la victoire ou la puissance.



Les acteurs

Il se peut que ces figures, appelées également caractères, représentent les gens ou tout simplement les caractères composant l'alphabet chinois.



Les dragons

Dans la version originale du 'Mah-Jongg', chacune des trois séries de figures étaient associées à certains dragons.

Dragons blancs - associés aux points
Dragons rouges - associés aux bambous
Dragons verts - associés aux acteurs



Les vents

Ces quatre pions ne symbolisent rien de mystérieux. Ils représentent tout simplement les quatre vents.



Les saisons

Il s'agit là encore d'une représentation toute simple : les quatre saisons de l'année, qui ont été rajoutées par les contre-bandiers des rivières.



Les fleurs

Les quatre fleurs - orchidée, fleur de prunier, fleur de 'mum' et fleur de bambou - ont été rajoutées par une princesse médiévale pour ajouter un élément de romance et de beauté à ce jeu.



Le dragon

Les 144 pions sont disposés de façon à former un dragon. La position de chaque pion est aléatoire et chaque dragon est donc unique en son genre. Vous vous apercevez très vite que certains sont plus redoutables que d'autres, mais ils sont tous aussi passionnantes.

Stratégie

- * Concentrez-vous sur les pions qui bloquent la plupart des coups : c'est-à-dire les deux pions situés de chaque côté de la rangée centrale et celui qui se trouve au sommet du dragon (au centre de l'écran). Essayez de les supprimer en premier.
- * Vérifiez qu'il n'existe pas un troisième pion assorti. Une fois que vous avez repéré une paire, regardez s'il existe un troisième pion (et un quatrième) également libre et assorti aux deux autres. Si vous supprimez deux des trois pions assortis, assurez-vous que celui que vous laissez ne bloque pas de pions importants. Si ne savez pas que faire de ces trois pions, il vaut mieux les laisser et choisir une autre combinaison.

- * Si vous voyez que quatre pions de la même série sont libres, retirez-les pour dégager la voie.
- * Essayez d'anticiper ce qui va se passer au cours du tour suivant et des prochains.

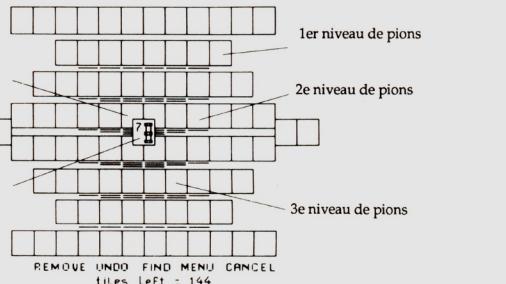
Quatre façons de jouer

Shanghai peut se jouer en quatre différentes versions : seul, en équipe, en tournoi ou en compétition.

Les instructions détaillées des quatre versions de Shanghai sont données à la page 11, dans la section consacrée à la barre d'options.

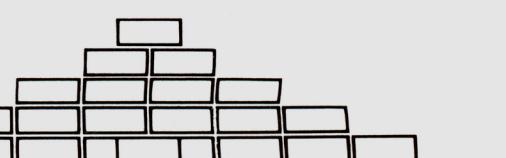
Solitaire

Cette version est réservée à un joueur uniquement - et n'est pas limitée au point de vue temps. Elle permet aussi de sauvegarder la partie pour pouvoir la reprendre ou la rejouer par la suite.



* Il ne s'agit là que d'une représentation approximative. Les lignes tracées au-dessous de chaque niveau représentent la hauteur de la pile.

Vu de gauche ou de droite, le dragon se présente de la manière suivante :



But du jeu

Vous devez enlever le plus grand nombre de pions possible sur l'écran par paires assorties.

Règles du jeu

Les règles sont très simples. Vous devez enlever les pions 'libres', deux par deux.

Pour enlever une paire de pions :

- * Pointez sur chacun d'entre eux et appuyez sur la manette de jeux - ils se colorent en noir. Une fois que les deux pions d'une paire disponible sont surlignés, pointez sur la commande REMOVE (ENLEVE) située au coin inférieur gauche de l'écran et appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux.

OU

- * Pointez sur le premier pion et appuyez sur le bouton de tir, puis pointez sur le second et appuyez deux fois de suite sur le bouton de la manette de jeux. Cette méthode est plus pratique dans les versions minutées où chaque seconde compte.

Pour annuler votre sélection :

- * Pointez sur le pion sélectionné (qui s'est coloré en noir) et appuyez sur le bouton de la manette de jeux. Le pion redevenait blanc. (Vous ne pouvez annuler la sélection du second pion de la paire qu'après avoir annulé le premier).

Celui ou celle qui a enlevé le plus de pions à la fin du jeu a gagné.

La barre d'option

La barre d'options située en bas de l'écran vous permet d'accéder aux différentes options du jeu. Pour sélectionner une d'entre elles, il suffit de pointer et d'appuyer sur le bouton de tir de la manette de jeux. Lorsqu'une option est grise, c'est qu'elle n'est pas disponible à ce moment précis.

Les sections suivantes décrivent de façon générale les options et commandes de la BARRE D'OPTIONS:

REMOVE (ENLEVE). Enlève une paire de pions assortis.

UNDO (ANNULE). Vous souhaiterez parfois annuler ce que vous venez de faire pour choisir un autre coup. En fait, vous pouvez très bien annuler une à une toutes vos sélections pour en revenir au début de la partie en choisissant continuellement cette commande.

FIND (TROUVE). Dans les versions 'solitaire' et 'équipe' de Shanghai, le jeu se termine lorsque le joueur ne trouve plus de paires. Cette commande permet de vérifier que toutes les paires possibles ont été enlevées.

MENU. L'option MENU sert à charger et à sauvegarder une partie, à choisir la version du jeu requise et à regarder ce qui se trouve sous un pion. Pour sélectionner une commande du MENU, pointez sur cette dernière et appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux.

Les différentes commandes sont décrites ci-dessous.

Load a game. Charge en mémoire une partie sauvegardée.

Save a game. Sauvegarde la partie en cours. Cette option est pratique lorsque vous souhaitez terminer la partie un peu plus tard.

Load tiles. Cette option vous permet de charger en mémoire une des 10 parties en solitaire existant sur la disquette. Elles ont été choisies parce qu'elles peuvent être jouées jusqu'à la fin - c'est-à-dire jusqu'à ce que tous les pions aient été retirés. Mais vous en trouverez d'autres pouvant aussi être jouées en totalité.

Restart. Sélectionnez cette option pour rejouer la même partie.

Solitaire. Cette option vous permet de jouer en solitaire.

Shanghai se joue habituellement en solitaire et cette version obéit aux règles décrites dans la section 'Règles du jeu' du manuel de l'utilisateur. Pour gagner vraiment une partie, vous devez éviter d'utiliser FIND et UNDO - bien que ces options aient été rajoutées pour vous aider en cas de problème.

Team Effort. Cette option charge la partie en équipe.

Cette version du jeu ressemble beaucoup à la version solitaire, mais plusieurs joueurs y participent pour essayer de gagner la partie. Ils jouent tour à tour et ont droit d'enlever deux pions à chaque fois. Les joueurs ne doivent pas s'entraver. Dans une bonne équipe, chaque joueur arrive à déterminer les coups importants et coopère avec les autres pour les mener à bien.

Si personne ne réussit à gagner la partie, cette dernière se termine lorsqu'un joueur n'arrive plus à trouver de paire de pions assortis. Vous pouvez vérifier que c'est véritablement le cas en sélectionnant l'option FIND dans la barre d'options.

Tournament. Sélectionne la version tournoi. Au cours du tournoi, tous les participants jouent la même partie et peuvent être limités à 5, 10 ou 20 minutes. Le premier joueur choisit le délai autorisé et les autres participants jouent ensuite sur un même dragon. Le nom des cinq meilleurs joueurs du tournoi en cours et leur score sont enregistrés.

Lorsque vous sélectionnez la version tournoi, les cinq meilleurs scores s'affichent immédiatement. Vous pouvez participer au tournoi précédent ou en commencer un nouveau. Quel que soit votre choix, vous devez taper votre nom à l'endroit indiqué puis appuyer sur la touche RETURN.

Si vous choisissez d'entamer un nouveau tournoi, l'ordinateur vous propose de fixer un délai de 5, 10 ou 20 minutes ou de ne pas en fixer du tout. Tous les participants ont la même limite de temps.

Au cours du tournoi, l'horloge située en bas et à gauche de l'écran affiche le temps qu'il vous reste. Pendant la dernière minute, un bip sonore retentit toutes les dix secondes pour vous prévenir que votre temps est presque écoulé.

Challenge. Cette option permet de sélectionner la version 'compétition'.

Dans cette version, deux joueurs s'opposent pour voir qui réussira à trouver le plus grand nombre de coups. Les deux joueurs n'ont droit qu'à un certain temps pour trouver une paire de pions. Chaque joueur gagne des points lorsqu'il enlève une paire de pions pendant son tour.

En mode de compétition, vous avez possibilité de charger une des 10 parties figurant sur la disquette - voir le paragraphe 'Load tiles' ci-dessus. Une fois que vous avez choisi 'Challenge', vous restez dans ce mode jusqu'à ce que vous sélectionniez 'Solitaire'.

Lorsque vous sélectionnez 'Challenge', l'ordinateur vous propose immédiatement quatre limites de temps différentes : 10 secondes, 20 secondes, 30 secondes ou 60 secondes. Pour commencer le jeu, vous devez choisir l'une d'entre elles. Le score et le temps du premier joueur sont affichés au coin supérieur droit de l'écran, et ceux du deuxième joueur dans la partie inférieure droite de l'écran.

Trois bips sonores retentissent pour vous prévenir que votre temps est pratiquement écoulé. Comme c'était le cas dans le tournoi, de nombreuses options ne fonctionnent pas en compétition.

Lorsque les deux joueurs sont certains d'avoir terminé, ils doivent choisir l'option menu au bas de l'écran puis 'Quit this game' (abandon de la partie). Si les joueurs manquent leur tour deux fois de suite, la partie se termine automatiquement.

Une fois la compétition terminée, vous pouvez choisir l'option 'Peek' du menu pour voir ce qu'il y a au-dessous des pions encore en jeu. (Voir 'Peek' ci-dessous).

Peek. Si vous êtes vraiment curieux de savoir ce qui se trouve au-dessous d'un pion particulier, au point même d'abandonner la partie, choisissez l'option 'Peek'.

Elle vous permet en effet de changer d'avis et de revenir en arrière (Go back). Si vous êtes sûr de vouloir abandonner la partie, sélectionnez 'Peek and lose'. Lorsque les pions s'affichent, positionnez le curseur sur le pion qui vous intéresse et appuyez sur le bouton de tir. Le pion se colore en noir et les options PEEK, MENU et CANCEL s'affichent. Vous pouvez laisser le curseur sur le pion, ou le positionner sur PEEK, avant d'appuyer de nouveau sur la manette de jeu pour enlever le pion et voir ce qu'il y a au-dessous.

SHANGHAI

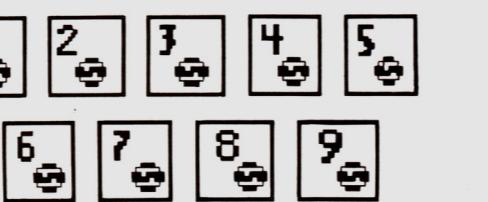
Vorbereitung

Commodore 64 Diskettenversion

- Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.
- Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einschieben.
- Einen Joystick in Anschlußport 1 einstecken.
- Den Befehl LOAD"**,\$1 egeben und RETURN drücken. Nach wenigen Sekunden erscheinen auf dem Bildschirm die Shanghai Spielsteine in der Drachen-Formation.

Ordnungssteine mit Kreissymbol

Das Kreissymbol war bereits Teil der Urform des Spiels, als es vor allen Dingen zur Erheiterung der Seefahrer beitrug. Die Ähnlichkeit zu den Münzen, wie sie in anderen uralten Spielen auftreten, legt die Vermutung nahe, daß es sich hier um eine stilisierte Darstellung der Wurzel alles Bösen handelt: des Geldes.



Commodore 128 Diskettenversion

- Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen.
- Einen Joystick in Anschlußport 1 einstecken.
- Das Diskettenlaufwerk einschalten.
- Die C-Taste festhalten und den Computer einschalten.
- Den Befehl LOAD"**,\$1 egeben und RETURN drücken. Nach wenigen Sekunden erscheinen auf dem Bildschirm die Shanghai Spielsteine in der Drachen-Formation.

Spielanleitung

Für Commodore 64™ und 128™ und
für APPLE®II+, IIe und IIc Computer

Guide de l'utilisateur

Commodore 64™ / 128™ et
APPLE®II+, IIe et IIc

Shanghai Programmkonzept von Brodie Lockard. Umsetzung für
Commodore und Apple von David Lubar.

Produzent: Clyde Grossman.

Mit besonderem Dank an Patricia Daley und Sam Nelson.

Original-Spielanleitung von Paula Polley. Redaktion: Steven Young.

Übersetzung: Alpha Translation. I. Weiss

© 1986 Activision, Inc.

Shanghai ist ein Warenzeichen von Activision, Inc.

Apple ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc.
Commodore 64 und 128 sind Warenzeichen von Commodore Electronics,
Ltd.

Commodore 64/128 - Kassettenversion

- Installieren Sie Ihren Computer gemäß der Anleitung in den zum Lieferumfang gehörenden Hersteller-Handbüchern. Schließen Sie das Kassettengerät vorschriftsgemäß an den Commodore Computer an. Falls Sie außerdem auch ein Diskettenlaufwerk besitzen, vergewissern Sie sich bitte, daß dieses NICHT angeschlossen ist (es sei denn, Sie arbeiten mit einem C128D).
- Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und den Computer EIN.
- Benutzer eines Commodore 128 Systems geben diesen Befehl ein: GO64, gefolgt von RETURN. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Legen Sie jetzt Ihre Shanghai-Kassette ins Kassettengerät ein, wobei darauf zu achten ist, daß das Band vollständig zurückgespult ist.
- Halten Sie die SHIFT-Taste fest und drücken Sie gleichzeitig die mit RUN/STOP beschriftete Taste. Dann beide Tasten wieder freigeben.
- Betätigen Sie die PLAY-Taste des Kassettengeräts.

Dies bewirkt ein automatisches Einlesen von Shanghai in den Computerspeicher.

Sollten beim Einlesevorgang irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, schalten Sie bitte den Computer aus und beginnen Sie nochmals von vorn. Halten Sie sich sorgfältig an die obige Anleitung. Wenn das Problem weiter andauert, ziehen Sie das Handbuch zu Ihrem Commodore zu Rate.

Apple II+, IIe und IIc Computer

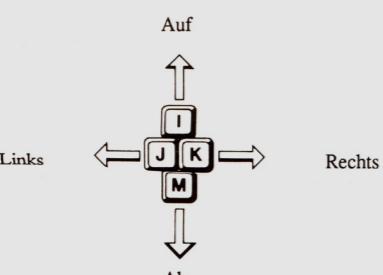
- Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen.
- Den Computer einschalten. Nach wenigen Sekunden wird die Shanghai Titelszene eingeblendet.
- Bei Anzeige der Anweisung Press SPACEBAR to continue die Leertaste drücken, worauf die Shanghai Spielsteine in der Drachen-Formation erscheinen.

Benutzer von Apple-Computern können nach Belieben entweder mit einem Joystick oder über die Tastatur spielen.

Bedienung mit Joystick: Einen Joystick anschließen. Die Steuerung erfolgt über den Joystick-Knopf 0.

Bedienung über die Tastatur: Nach erfolgtem Ladevorgang die Control-Tasten halten und P drücken. Dies bewirkt die Einstellung auf die Tastaturlaibertschaft.

Bewegungen nach oben, unten, rechts und links erfolgen entweder über die Cursor-tasten oder auch über die Tasten I, J, K und M, gemäß folgender Abbildung.



Die Funktion des Joystick-Knopfs übernimmt auf der Tastatur die Leertaste.

Zum Umsteigen auf Joystick-Bedienung die Control-Taste festhalten und gleichzeitig P drücken.

Zum Unterdrücken der akustischen Effekte (Pieptöne bei auf Zeit gespielten Varianten) die Control-Taste festhalten und gleichzeitig S drücken.

Die Spielsteine

Insgesamt gibt es 144 Spielsteine: 108 Ordnungssteine, 12 Drachensteine, 16 Windsteine, 4 Jahreszeitensteine und vier Blumensteine.

In den 20er Jahren, zur Zeit der amerikanischen Prohibition, nahm das Elfenbein-Spiel Mah-Jongg die Vereinigten Staaten im Sturm und schlug viele harmlose Spielarten völlig in seinen Bann.

Mit Shanghai präsentierte Activision nun eine komplett neue Version dieses uralten Spiels, das über Jahrtausende unzählige Generationen auf der ganzen Welt fasziniert hat - Seeleute, Gauner, Schwarzhändler und modebewußte junge Damen.

Zur Geschichte

Mit dem Aufhören.

Zur Geschichte

Shanghai geht zurück auf ein uraltes Spiel aus China namens Mah-Jongg, dessen Ursprünge und Entstehungsgeschichte so geheimnisvoll sind wie das Spiel selbst. Manche Historiker vertreten die Ansicht, es stamme aus der Zeit des Konfuzius, sei also über 2500 Jahre alt.

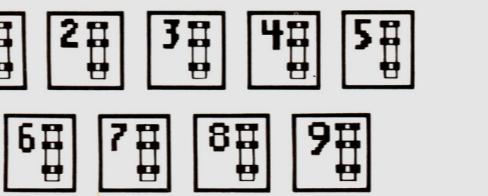
Man vermutet, daß Mah-Jongg zunächst von Seeleuten und Fischern gespielt wurde, die sich auf diese Weise die Langeweile auf ihren Fahrten über die Meere vertrieben. Die anfanglich dafür verwendeten Karten wurden allmählich durch Elfenbein und Bambus gefertigte Spielsteine ersetzt - vermutlich, weil diese auch bei starken Windböen nicht so schnell über Bord geweht wurden.

In den 20er Jahren, zur Zeit der amerikanischen Prohibition, nahm das Elfenbein-Spiel Mah-Jongg die Vereinigten Staaten im Sturm und schlug viele harmlose Spielarten völlig in seinen Bann.

Mit Shanghai präsentierte Activision nun eine komplett neue Version dieses uralten Spiels, das über Jahrtausende unzählige Generationen auf der ganzen Welt fasziniert hat - Seeleute, Gauner, Schwarzhändler und modebewußte junge Damen.

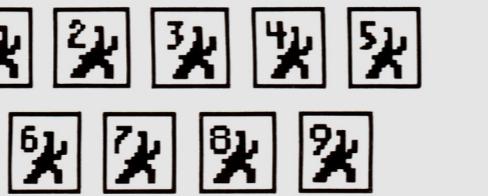
Ordnungssteine mit Bambusstäbchen

Im Alten Orient wurde Bambus verwendet, um tödliche Speere herzustellen. Von daher darf man mit einiger Gewißheit annehmen, daß dieses Symbol für "Sieg" oder "Macht" steht.



Ordnungssteine mit chines. Symbolen

Die hier abgebildeten Formen kann man sowohl als Figuren (Personen, *Chefspieler*) interpretieren als auch einfach als Schriftzeichen der chinesischen Sprache.



Die Drachen

Im alten Mah-Jongg Spiel bestand eine enge Verknüpfung zwischen den Kategorien der Ordnungssteine und einem bestimmten Drachenstein:

Weisse Drachen - Kreissymbole
Rote Drachen - Bambussymbole
Grüne Drachen - Figurensymbole



Die Windsteine

Nichts Mysteriöses haftet diesen Steinen an: sie repräsentieren ganz einfach die vier Winde, d.h. die Himmelsrichtungen.



Die Jahreszeitensteine

Auch hier braucht man sich über die Interpretation nicht weiter den Kopf zu zerbrechen. Es handelt sich um die vier Jahreszeiten, eine Ergänzung des Spiels durch Mah-Jongg-Anhänger auf fließenden Gewässern.



Die Blumensteine

Die vier Blumen - Orchidee, Pfauenblüte, Mum-Blume und Bambusblüte - verdanken ihren Platz im Spiel einer Prinzessin aus dem hohen Mittelalter, die damit ein Element von Ästhetik und Romantik einführte.



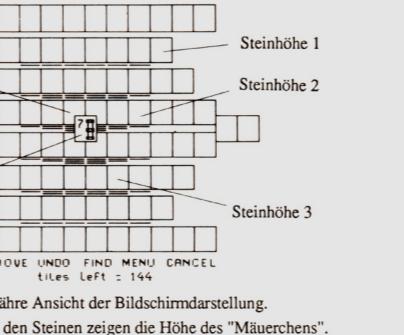
Der Drache

Die 144 Spielsteine werden in einer Drachen-Formation ausgelegt. Dabei ist die Position der einzelnen Spielsteine eine zufällige, so daß jeder Drache einmalig ist. Wie Sie bestimmt selbst feststellen werden, geht von allen Drachengebilden eine erstaunliche Faszination aus, und manche grenzen wirklich ans Phantastische!

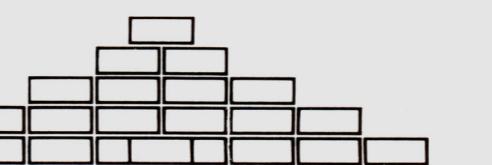
Für die Konstruktion des Drachen werden die Spielsteine zunächst gemischt und dann zu Mauern angelegt, die zwischen einem bis zu fünf Steinen hoch sein können. Zur Mitte hin werden die Mauern höher.

Auf dem Bildschirm sehen Sie den Drachen aus der Vogelperspektive, d.h. jeweils nur den obersten Stein jedes Haufens. Wie hoch der Haufen ist, erkennen Sie an der Anzahl Striche darunter. Je mehr Striche, desto höher das Steingebilde.

Die Ansicht von oben präsentiert sich so:



Von links und rechts sieht der Drache so aus:



Das Ziel des Spieles

Die Absicht der Spieler ist es, soviel Steine wie möglich paarweise zu entfernen.

Die Regeln

Die Regeln sind einfach. Es dürfen stets nur "freie" Steine in Paaren entfernt werden.

Wegnehmen von Steinpaaren:

- Auf jeden Stein einzeln zeigen und den Feuerknopf drücken. Dadurch werden die Steine schwarz. Wenn beide Steine eines verfügbaren Paars auf diese Weise hervorgehoben ("aktiviert") sind, zeigen Sie auf das Wort REMOVE (entfernen) in der unteren linken Bildschirmecke und drücken den Joystick-Knopf.

oder

- Auf den ersten Stein zeigen, den Joystick-Knopf drücken, dann auf den zweiten und zweimal den Joystick-Knopf betätigen. Diese Methode empfiehlt sich vor allem in Spielen, wo auf Zeit gespielt wird, und wo jede Sekunde zählt.

Eine Steinauswahl rückgängig machen:

- Auf den "aktivierten" (schwarz hinterlegten) Stein zeigen und den Joystick-Knopf drücken. Dadurch wird der Stein wieder weiß. (In einem bereits angewählten Paar muß immer zuerst der erste Stein wieder "abgewählt" werden und erst dann der zweite.)

"Freie" Steine: "Freie" Steine sind solche, die unbelegt sind und die nach links und rechts verschoben werden können. Ein Stein, der rechts und links von Mauerchen gleicher Höhe umgeben ist, ist nicht frei.

Ein freier Stein wird schwarz (bleibt schwarz), wenn man auf ihn zeigt und den Joystick-Knopf drückt. Im Unterschied dazu wird ein nicht-freier Stein nur ganz kurz schwarz, verwandelt sich jedoch gleich wieder zurück. Gleichzeitig erscheint die Meldung NOT FREE.

Passende Paare. Eine Steine-Paar kann nur entfernt werden, wenn beide Steine identisch sind. Mit anderen Worten: Ein Ost-Wind kann nur mit einem anderen Ost-Wind zusammen ein Paar bilden, ein Kreis-Dreier nur mit einem anderen Kreis-Dreier, usw.

Der Versuch, ein nicht identisches Paar zu entfernen, wird vom Computer unter Anzeige der Meldung NOT A MATCH verhindert.

Allerdings gibt es Ausnahmen von der Regel...

Die Ausnahmen. Bei zwei Kategorien von Spielsteinen sind die Anforderungen nicht ganz so strikt. Dies sind die Jahreszeiten und die Blumen.

Zwei beliebige Jahreszeiten können sich zu einem Paar gesellen, und das gleiche gilt für die Blumen. Das heißt, es ist durchaus zulässig, den Winter mit dem Sommer, den Frühling oder dem Herbst zu "vermählen" oder eine Orchidee mit jeder anderen Blume. Hingegen ist eine Mischung zwischen den beiden Kategorien "Jahreszeiten" und "Blumen" ausgeschlossen.

Strategie

- Konzentrieren Sie sich auf die vier Steine, die die meisten Züge blockieren, also die beiden in der Mitte ganz rechts und den an der Spitze des Drachen (im Zentrum des Bildschirms). Versuchen Sie, diese zuerst zu beseitigen.
- Halten Sie Ausschau nach Dreiersequenzen ("Tschau" genannt). Wenn Sie ein Paar gefunden haben, probieren Sie, noch einen dritten (und vierten) freien Stein zu finden, der ebenfalls dazu paßt. Beim Entfernen von zwei aus drei zusammengehörigen Steinen vergewissern Sie sich, daß Sie den zurücklassen, der die wenigsten wichtigen Steine blockiert. Wo Unsicherheit darüber besteht, was mit einer 3er Sequenz geschehen soll, empfiehlt es sich, stattdessen einen anderen Zug vorzunehmen.

Falls Sie alle vier Steine einer Kategorie "frei" stehen sehen, schaffen Sie sie gleich weg.

Lassen Sie soviel Voraussicht wie nur möglich walten. Planen Sie eine ganze Reihe von Zügen im voraus.

Die vier Spielvarianten

Shanghai kann in vier Varianten gespielt werden: Solitaire, im Team, als Turnier und als Herausforderungsspiel. Ausführlichere Anleitungen zu den verschiedenen Varianten finden Sie im Abschnitt "Die Optionsleiste".

Solitaire

Die Variante für einen einzelnen Spieler, ohne irgendwelche Einschränkungen. Ein Spiel kann in jeder beliebigen Phase abgespeichert und später fortgesetzt werden.

Partnerschaftsspiel

Beliebig viele Spieler entfernen abwechselnd Steinpaare aus der gleichen Drachenformation. Auch bei dieser Variante kann das Spiel jederzeit gespeichert werden.

Turnier

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Die fünf besten Ergebnisse werden automatisch auf der Shanghai-Diskette abgespeichert. Im Turnier spielt jeder für sich, und zwar ausgängig von denselben Drachenformationen. Gewinner ist, wer die meisten Steine besiegt.

Turniere können auf Zeit oder beliebig lange gespielt werden.

Herausforderung

Wie im Partnerschaftsspiel entfernen zwei Spieler abwechselnd Spielsteine aus dem gleichen Drachengebilde, allerdings mit einer zusätzlichen Erschwerung.

Die Reihe geht an den anderen Spieler, wenn

- zwei Steine entfernt wurden oder
- wenn die Zeit abgelaufen ist.

Wer am Ende des Spiels die meisten Steine abgebaut hat, geht als Sieger hervor.

Die Optionsleiste

Die OPTIONSLEISTE am unteren Bildschirmrand gibt Ihnen Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten. Zur Auswahl auf die gewünschte Option und den Joystick-Knopf drücken. Eventuelle "trüb" (weniger scharf) angezeigte Optionen sind in der konkreten Situation nicht verfügbar.

Es folgt eine kurze Beschreibung aller Optionen und Befehle, die über die OPTIONSLEISTE angewählt werden können.

REMOVE (Entfernen). Zum Beseitigen eines "aktivierten" zusammenpassenden Paares.

UNDO (Rücknahme). Zum Rückgängigmachen eines bereits ausgeführten Zuges und Durchführung eines anderen. Durch wiederholtes Anwählen dieser Option ist es sogar möglich