

Nintendo

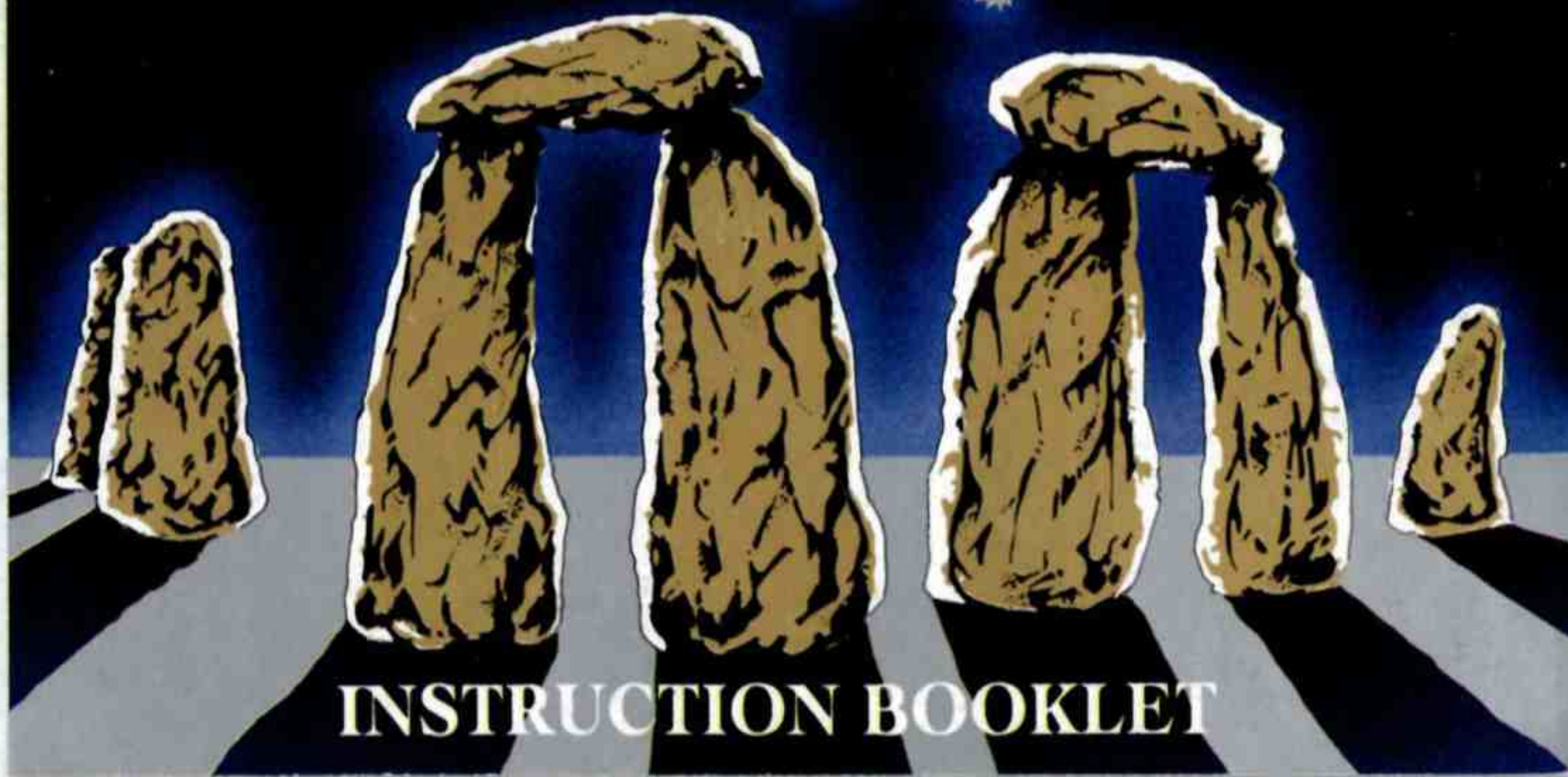
GAME BOY™

NEXSOFT

DMG-ST-USA

Ishido™

THE WAY OF STONES



INSTRUCTION BOOKLET

CAUTIONS DURING USE

- 1) If you play for long periods, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- 2) This equipment is precision-built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble the unit.
- 3) Do not touch the connectors or let them come into contact with water, as this can cause malfunction.
- 4) Do not wipe this equipment with volatile solvents such as thinner, benzene or alcohol.
- 5) Store the Game Pak in its protective case when not in use.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY
AND THE OFFICIAL SEALS
ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO OF AMERICA INC.

ISHIDO™

© 1990 Nexoft Corporation.
© 1990 ASCII Corporation.
© 1989, 1990 Software
Resources International.
Published under License from
Publishing International.
Publishing International and
ISHIDO are trademarks of
Publishing International and
are used with permission. All
rights reserved. Licensed in
conjunction with JPI.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR
ASSURANCE THAT NINTENDO HAS
APPROVED THE QUALITY OF THIS
PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR
THIS SEAL WHEN BUYING GAMES
AND ACCESSORIES TO ENSURE
COMPLETE COMPATIBILITY WITH
YOUR GAME BOY SYSTEM.

Thank you for purchasing Nexoft's **Ishido: The Way of Stones** for use with your Nintendo Game Boy Compact Video System.

Please read this instruction manual carefully. Ishido is a sophisticated strategy game which is simple to learn, yet challenging to play.

Keep this instruction booklet in a safe place in the event you need to refer to it again.

TABLE OF CONTENTS

NEXOFT

INTRODUCTION	2
USING YOUR GAME BOY	3
GETTING STARTED	4
GAME BOARD AND STONE SET	5
GAME VARIATIONS	7
BASIC RULES	9
HELP MENUS	11
GAME MENUS/FINISHING THE GAME	12
SCORE SCREEN	13
SCORING	15
QUICK REFERENCE	16

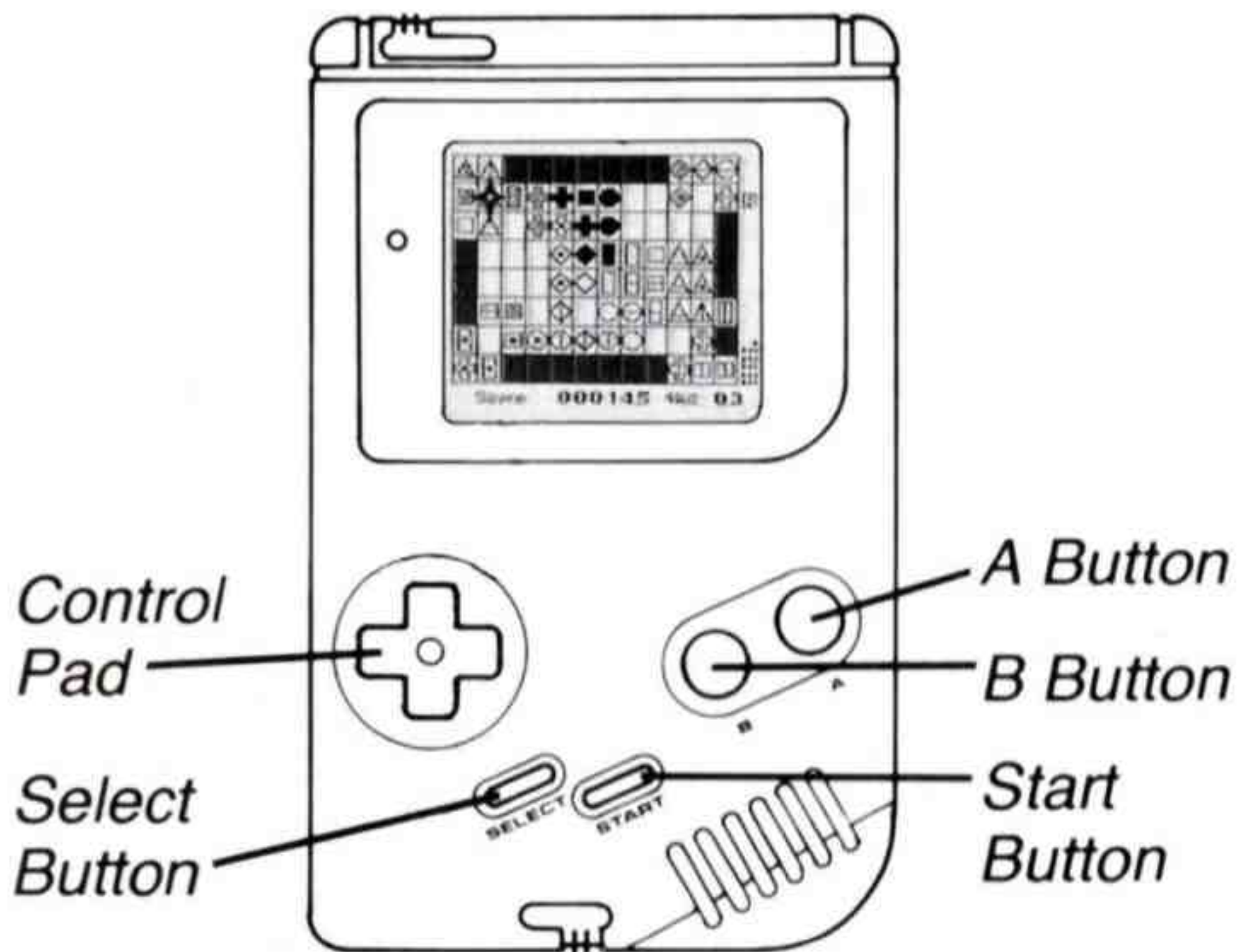
INTRODUCTION

Many centuries ago the people who inhabited the fog-shrouded moors surrounding Stonehenge searched for understanding of their future. Their beliefs were rooted in the mystical power of stone. They scoured their known world for various forms of rock and semi-precious stone. Then they meticulously carved the stone into specific forms and inscribed them with ornate design. These stone sets were used as magic charms, and were known as "Runes."

Stone sets were found among many ancient societies and civilizations, such as the Druidic People, early Egyptians, the Hopi of central New Mexico, the people of the Nepalese highlands, within Mayan pyramids and throughout the Far East. The use of these stone sets among diverse groups of people — spanning continents, cultures and eons of time — were remarkably similar, and the customs surrounding their use were virtually the same!

Throughout history, skillful strategy and luck in the draw of stones have tested the best minds, expanded horizons and entered a select few into the "way of stones."

Ishido!



+ **Control Pad**

Moves the TouchStone in any direction.

A Button

Places the stone on the game board.

B Button

Undo the previous move (Solitaire and Tournament games only).

START button

Start the game.

SELECT button

End the game or view the help screens.

GETTING STARTED

Make certain that the game card is inserted properly into your Game Boy. Turn the power switch on.



When the title screen appears, press the START button. The opening menu will allow you to select the following game variations: GAMES, STONE SET and MUSIC. Use the control pad to make the selections.



Press START after you are finished making selections from the opening menus.

The Ishido game board is a dark colored grid area surrounding a lighter colored grid area. This playing field consists of 12 boxes running lengthwise by 8 boxes in height. There are a total of 96 possible squares in which the playing pieces, known as STONES, may be placed.

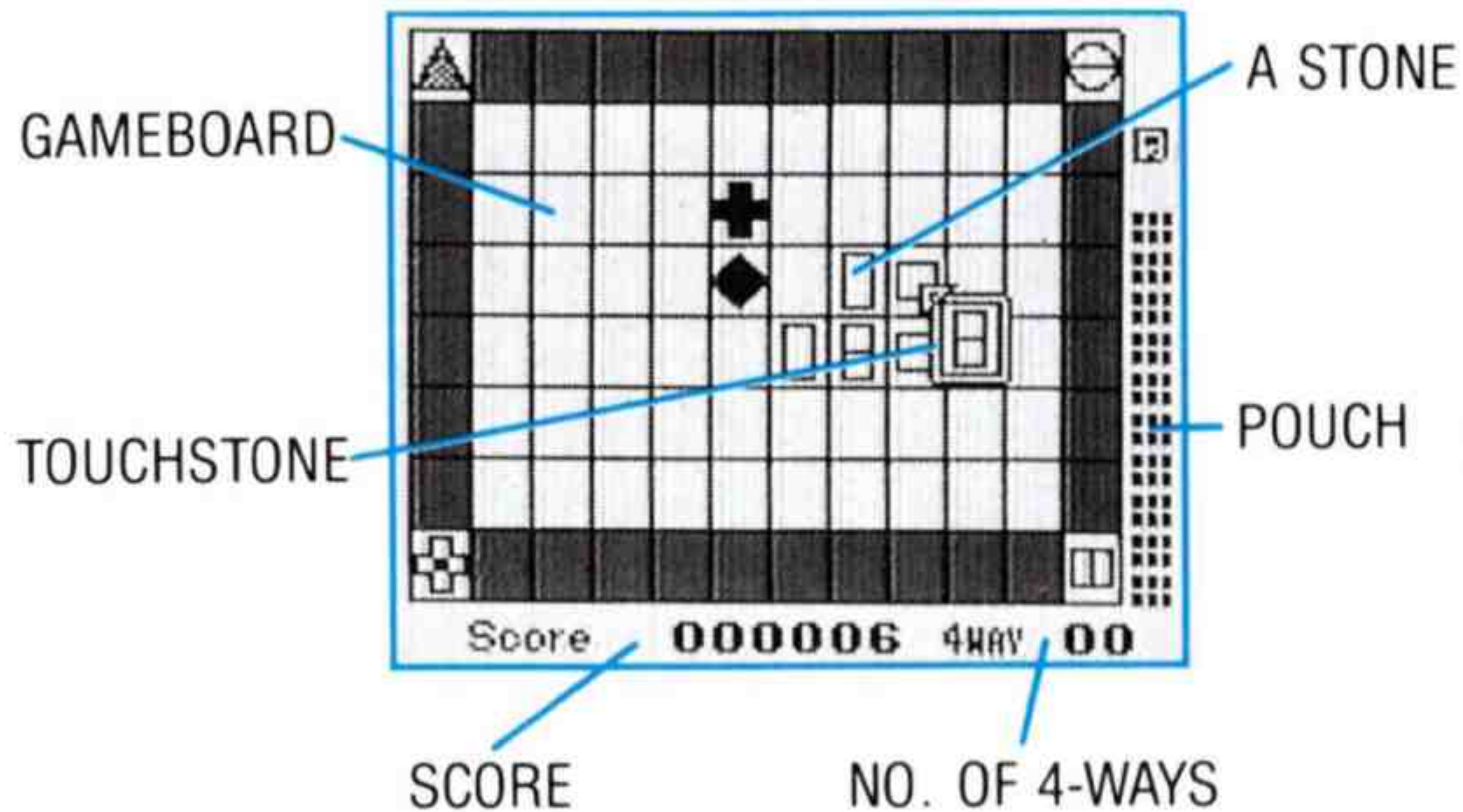
A STONE has two distinct characteristics: a SYMBOL and a PATTERN. There are six symbols and six patterns. The combination of symbol and pattern creates 36 possible stone types. A STONE SET in Ishido consists of 72 stones; one pair each of the 36 stone types. There are three stone sets to choose from: SHAPES, MUSIC MARKS and ISHIDO.

Every game begins with six different stone types, one placed at each of the four corners and the remaining two diagonal to one another in the center of the playing board.

A small double-lined box, known as the TOUCHSTONE, displays the next STONE to be played. The arrow in the upper left hand corner of the TOUCHSTONE points to the space on the board which the player may choose to place a STONE. The TOUCHSTONE is moved across the board using the Control Pad . A stone may be placed by pressing the A button.

The remaining stones to be played are displayed in three columns face down along the right hand side of the game screen, this is known as the POUCH. Stones are drawn from the POUCH left to right, top down out into the TOUCHSTONE as each piece is placed upon the board.

GAME BOARD AND STONE SET



GAME BOARD

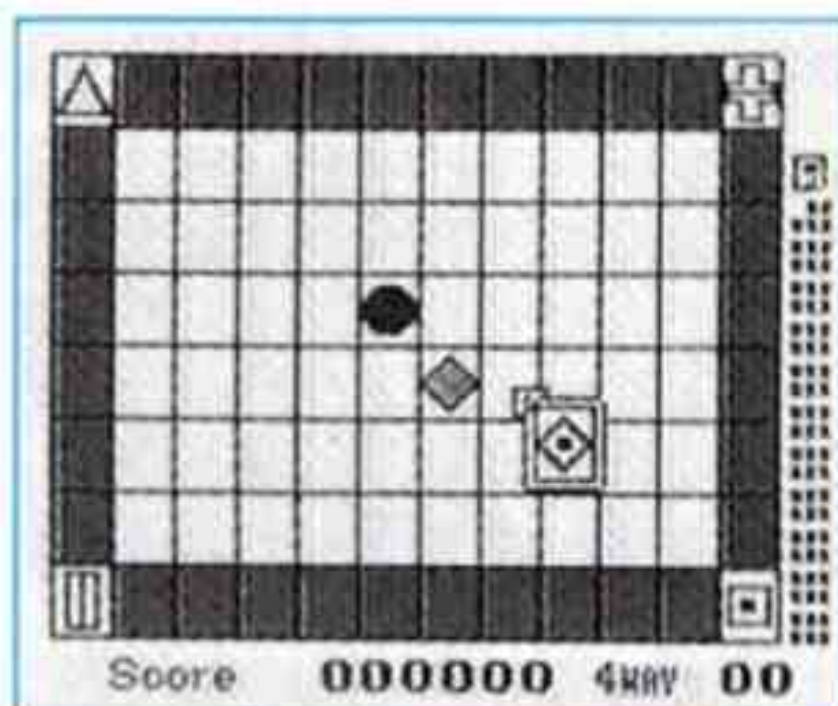
PATTERN

		■	—		▤	■
S Y M B O L	□	□	■	▤	▥	■
	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	◇	◇	◇	◇	◇	◇
	○	○	○	○	○	○
	▮	▮	▮	▮	▮	▮
	+	+	+	+	+	+

SHAPES STONESET

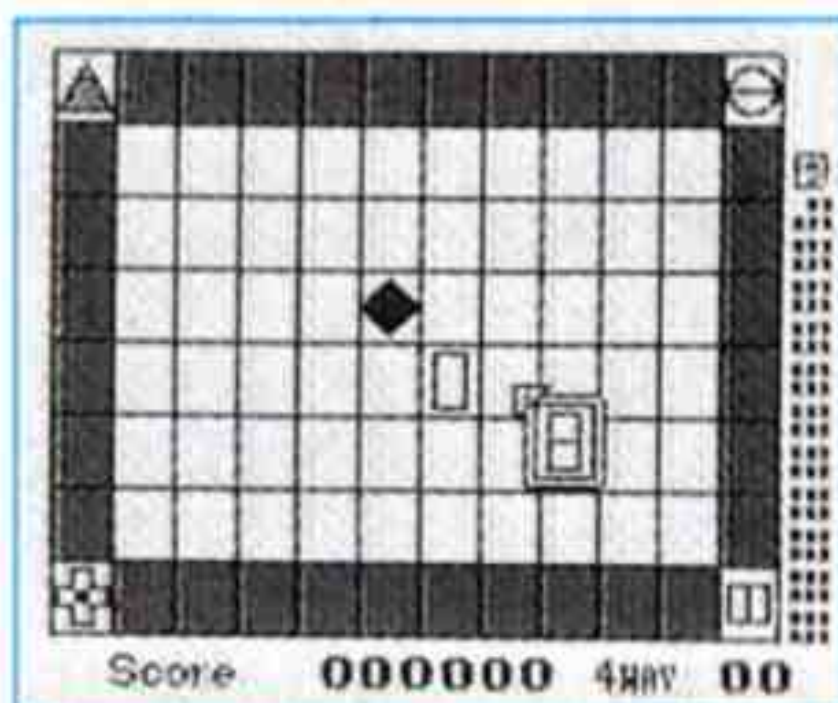
(NOTE: In a game, there are two each of every combination.)

There are five different variations for playing Ishido.



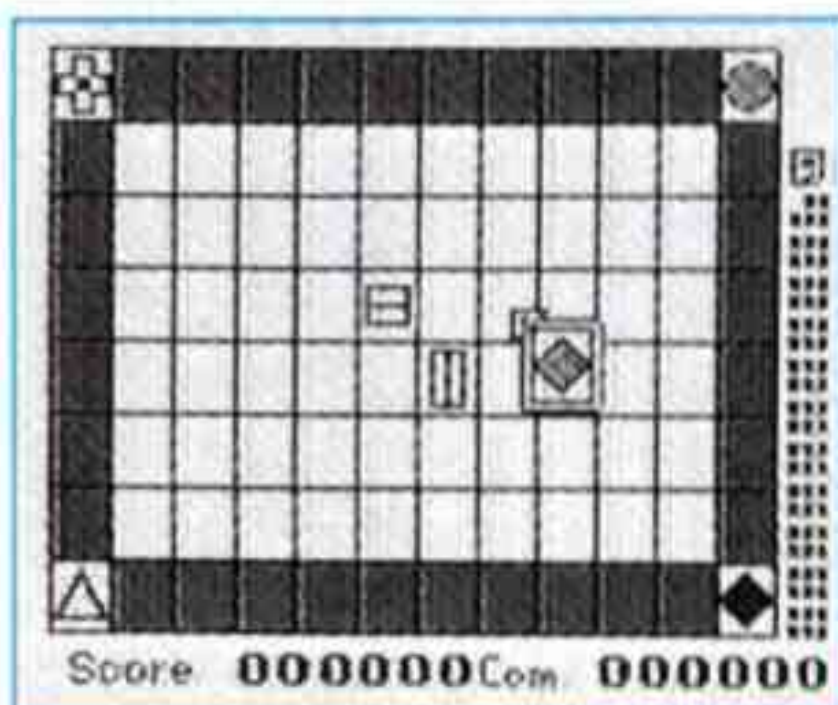
SOLITAIRE

The ultimate game for the single player.



TOURNAMENT

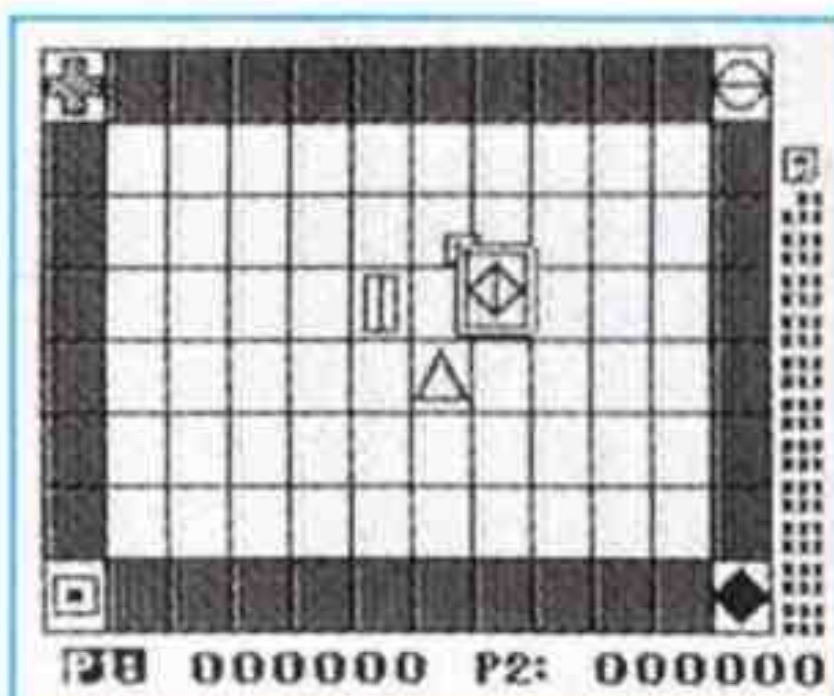
The true test of one Ishido player's skill against another. A solitaire game that does not reshuffle the order of stones drawn from the pouch after each game. The same game can be played by different players separately. The tournament is won by the player with the highest score.



VS COMPUTER

Drawing from the same set of 72 stones, you alternate the placement of the stones on the board with the computer. High score wins. An excellent game to sharpen your skills for solitaire and two-person competitive play.

GAME VARIATIONS



VS PLAYER 2

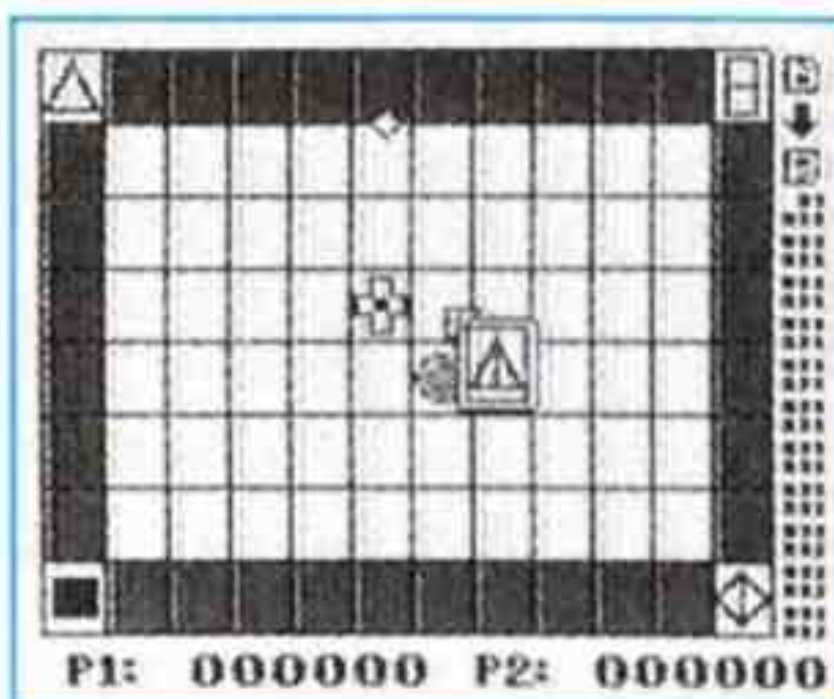
Using one (1) Game Boy, two players compete head-to-head playing from the same set of 72 stones. High score wins.

VS LINK

Requires two (2) Game Boys, two (2) Ishido game cards and a video link connector cable. Two players can compete head-to-head playing from the same set of 72 stones. High score wins. Features an adjustable timer which can limit each player's time to place a stone. The timer is set using the A and B buttons. (see Game Boy manual for video link cable instructions.)



When the game starts, a link cable indicator in the upper right corner above the pouch display will point to the player's Game Boy who is in control of the TouchStone.

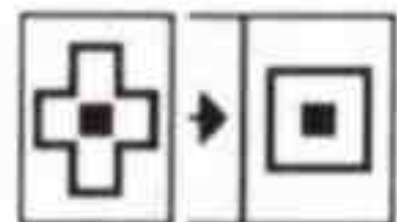


If the timer is set, a marker is displayed in the upper left corner of the board. The time it takes for the marker to move around the board is the time you have to place a stone. If you do not place a stone within that time, your turn is skipped. As a rule, if you do not place a stone after four passes to your opponent, you should forfeit the game.

The objective of Ishido is to place as many stones possible onto the game board in combinations that maximize scoring. The scoring combinations are known as ONE-WAY, TWO-WAY, THREE-WAY and the optimal FOUR-WAY.

The stone in play, that is the one positioned on top of the TouchStone, can only be placed next to a stone on the game board of a like pattern or symbol.

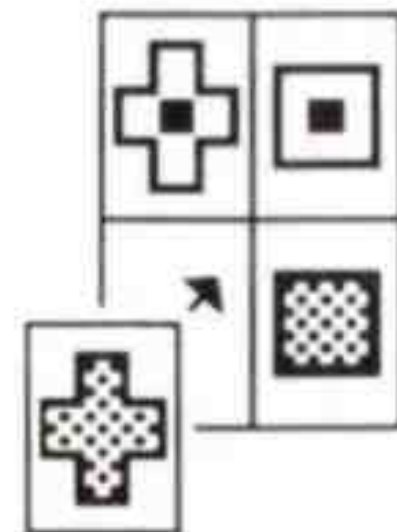
A stone may be placed to the LEFT, to the RIGHT, ABOVE or BELOW a stone already on the game board. The symbol, pattern or both of these characteristics must match the stone in play with a stone already placed upon the board. DIAGONAL placement is NOT ALLOWED. Remember, there are 72 stones in a stone set and 96 spaces on the game board. The game continues until no more stones can be placed, or until all 72 stones have been placed.



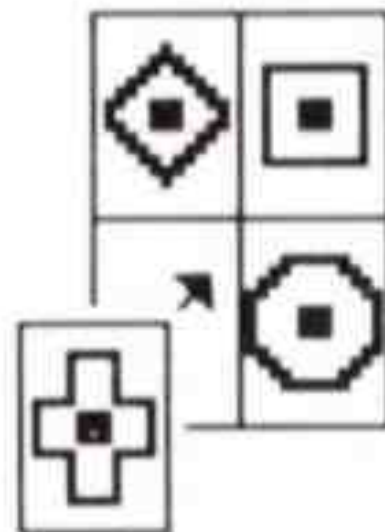
CORRECT



WRONG



CORRECT



WRONG

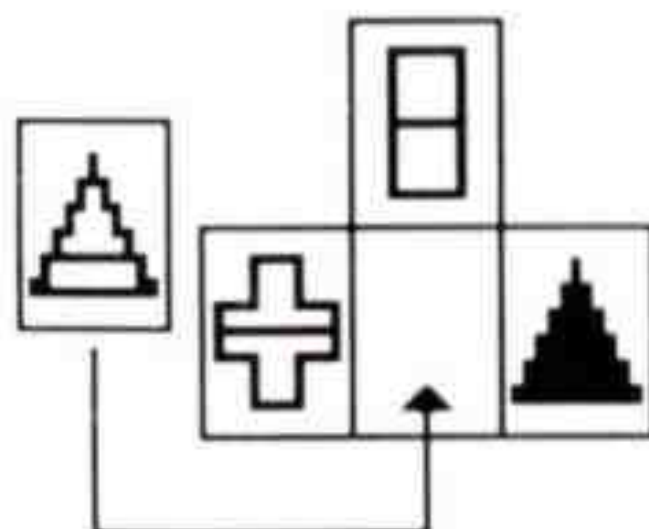
ONE-WAY

When the STONE in play is placed next to a SINGLE STONE that shares a similar characteristic (symbol, pattern or both).

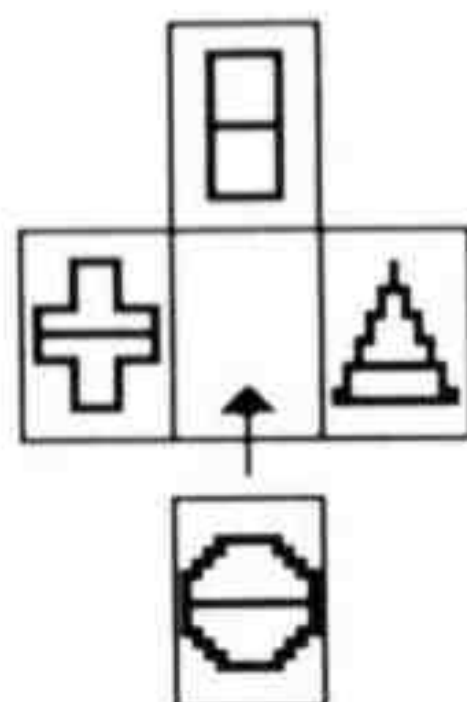
TWO-WAY

When the STONE in play is placed next to TWO STONES, the symbol must match one stone and the pattern must match the other. You may *not* place a stone next to two stones if *only* the pattern or symbol are the same.

BASIC RULES



CORRECT



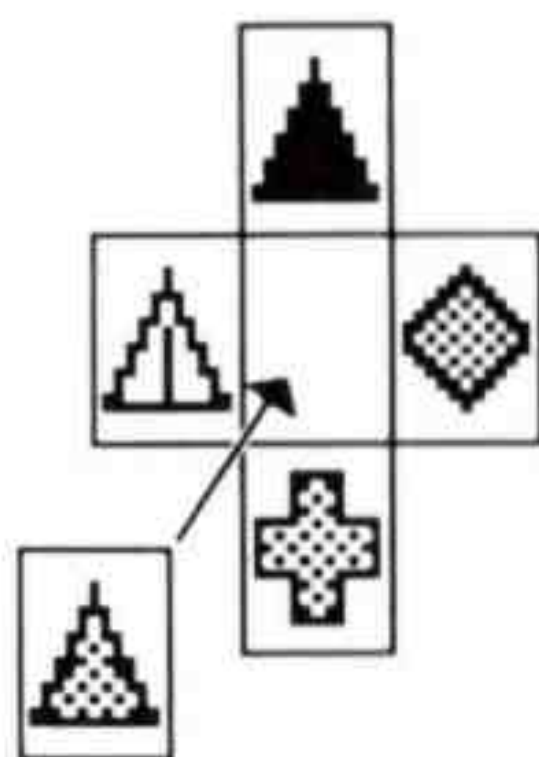
WRONG

THREE-WAY

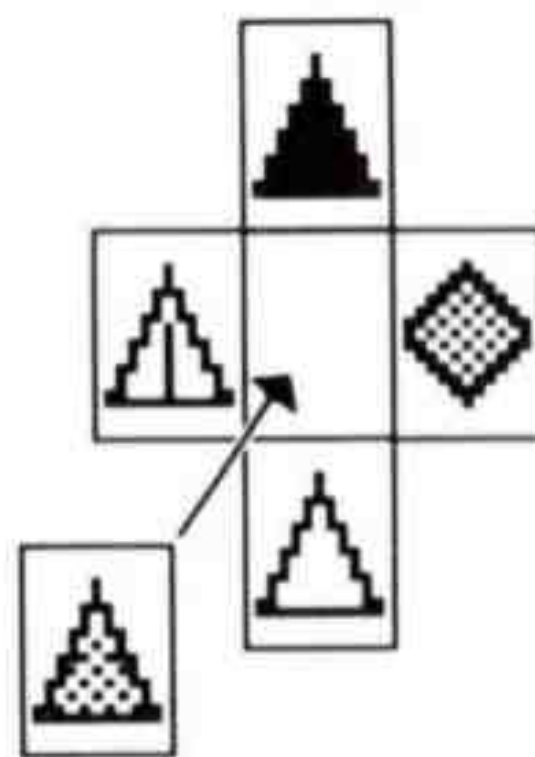
When the STONE in play is placed next to THREE STONES, the symbol must match two stones and the pattern must match the remaining stone; or the pattern must match the two stones and the symbol must match the other stone. If *only* the pattern or the symbol of the three stones already on the board are the same as the stone in play then you may *not* place that stone.

FOUR-WAY

Placing a STONE in the middle of FOUR previously played stones is called a FOUR-WAY. The stone in play may only be placed within the middle of this configuration if the pattern matches two stones and the symbol matches the other two stones.



CORRECT



WRONG

A HELP menu is available for the Ishido player in *only* the SOLITAIRE and TOURNAMENT modes. This menu is NOT available when playing in the VS COMPUTER, VS PLAYER 2 and in VS LINK modes.

When the SELECT button is pressed during a game, a menu appears with the following choices:



Using the Control Pad  select HELP and depress the A button. The following menu will appear:

RETURN: Return back to the game board.

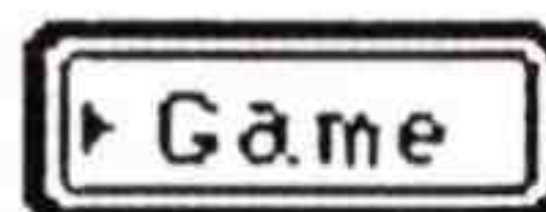
HINT: Indicates where the STONE in play may be placed. The TOUCHSTONE will NOT be shown. Press any key to return back to the game board.

POUCH: Displays the remaining stones to be played face up in order from left to right, top to bottom. The stone in play, upon the TouchStone, will NOT be shown. Press either the A or B buttons to return back to the game board.

If you use HINT or POUCH to assist your game, your score will *not* be entered into the HIGH SCORE area at the conclusion of a game.

GAME MENUS/FINISHING THE GAME

Press the SELECT button during the game. One of the following menus shall appear:



Using the Control Pad  select GAME and depress the A button. The following menu will appear:



RETURN

Return back to the game board.

START OVER

Restart the current game with the *same* sequence of stones. Your score will not be entered into the high score list.

END GAME

Ends the game and brings up the SCORE SCREEN.

At the conclusion of a game, or upon pressing END GAME from the GAME menu, final score information is presented as follows:

SOLITAIRE	
Hi-Score	000000
Score	002304
4WAY	05
Left	00
Bonus	000000
NewGame EndGame	

SOLITAIRE

VS PLAYER 2		
	P-1	P-2
Score	000039	000087
4WAY	00	01
Bonus	000000	000000
Judge	LOST	WIN
NewGame EndGame		

VS PLAYER 2

HI-SCORE: The high scores attained during your present session of Ishido playing SOLITAIRE, TOURNAMENT, and VS COMPUTER games.

SCORE: Score of the game just finished.

4 WAY: Number of Four-ways completed during last game.

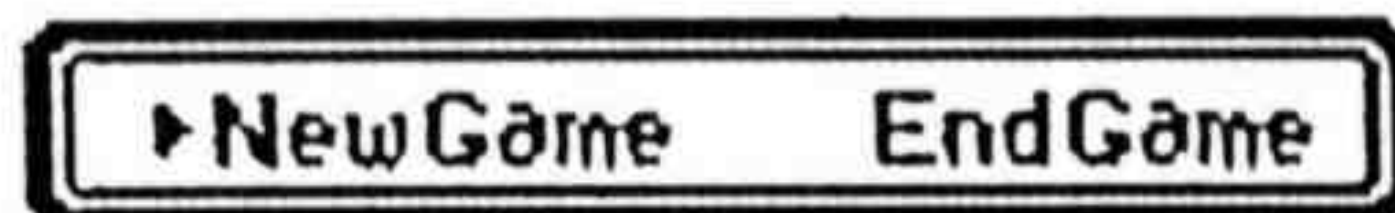
LEFT: Number of STONES remaining in the POUCH.

BONUS: Bonus points are based upon the number of Four-ways completed and the remaining stones in the pouch.

JUDGE: Determines who has WON in the VS COMPUTER, VS PLAYER 2, and VS LINK games.

SCORE SCREEN

Press the A button to START to add any bonus points to your score. In addition, the following menu will appear at the bottom of the screen:



Use the Control Pad  to indicate your choice and press the A button or START to make your selection.

Select NEW GAME and the game just played will be played again with the STONE SET reshuffled. This selection should be used in TOURNAMENT play as the STONE SET will NOT be reshuffled.

Select END GAME and the screen returns to the Ishido title screen. Please note that high scores in the TOURNAMENT games will be lost and the STONE SET will be reshuffled for the next game.

- The best score is achieved by placing multiple four ways early in the game.
- Points are added for placing the stones on the light colored squares.
- NO points are awarded for placing stones on the dark colored squares.
- Scoring is higher when a stone is placed next to more than one stone.

Placing a STONE on a light colored square:

Next to 1 stone (ONE WAY)	1 point
Next to 2 stones (TWO-WAY)	2 points
Next to 3 stones (THREE-WAY)	4 points
Within 4 stones (FOUR-WAY)	8 points

Each FOUR-WAY will add bonus points to your final score. Each FOUR-WAY will also double points earned for placing any remaining STONES from the POUCH onto the game board.

Completed 4-Ways

		None	1st	2nd	3rd	4th	5th	etc...	Points Earned
Stone Placement	1-Way	1	2	4	8	16	32		
	2-Way	2	4	8	16	32	64		
	3-Way	4	8	16	32	64	128		
	4-Way	8	16	32	64	128	256		

Bonus points earned for completing each 4-WAY in a single game:

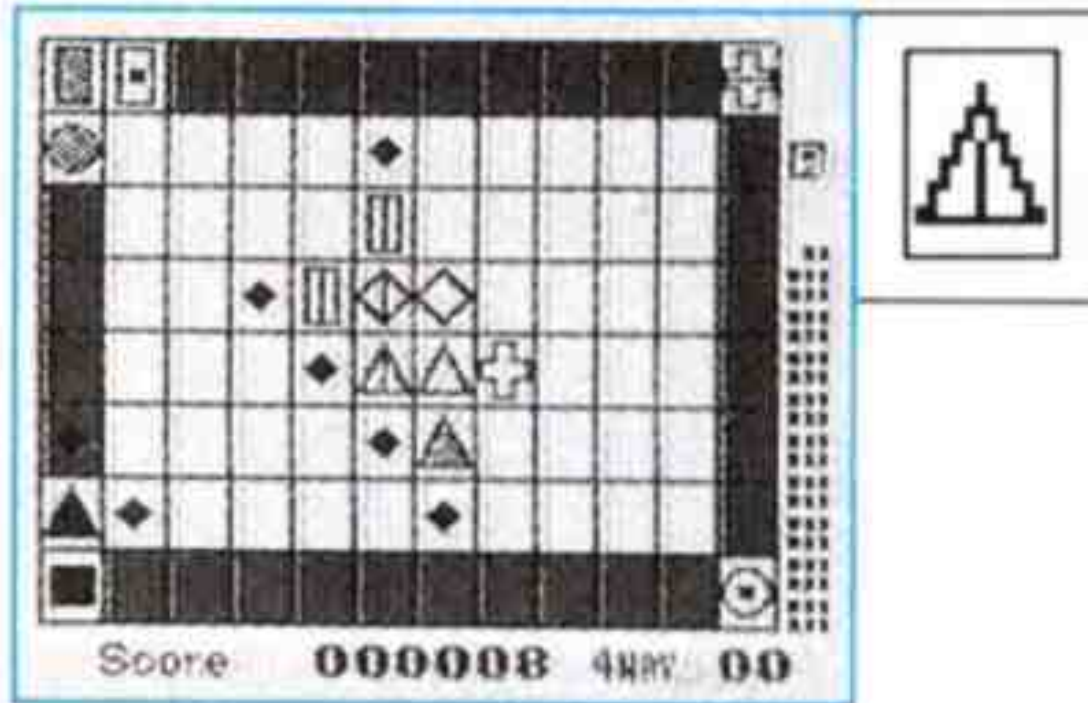
Number of 4-Ways	Points Earned		
1	25	8	1000
2	50	9	5000
3	100	10	10000
4	200	11	25000
5	400	12	50000
6	600	13	If you've made 13 four ways, don't worry about the score!!
7	800		

If there are fewer than three stones left in the POUCH when the game ends, the following bonus points are added:

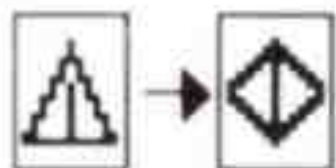
Two stones left: 100 points
One stone left: 500 points
No stones left: 1000 points

QUICK REFERENCE

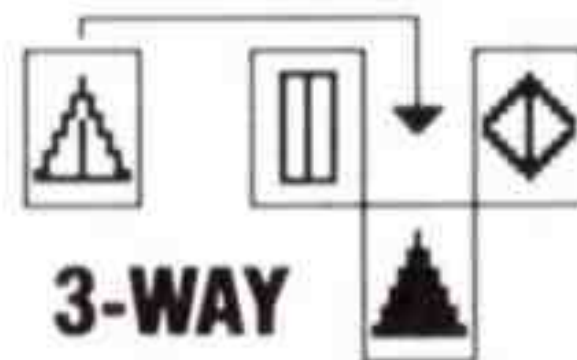
HELPFUL HINTS



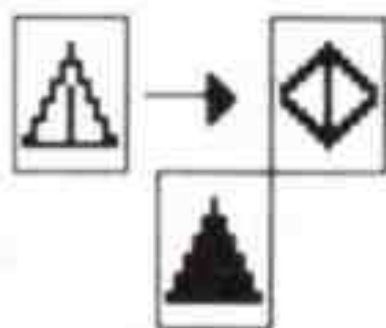
RULES TO REMEMBER



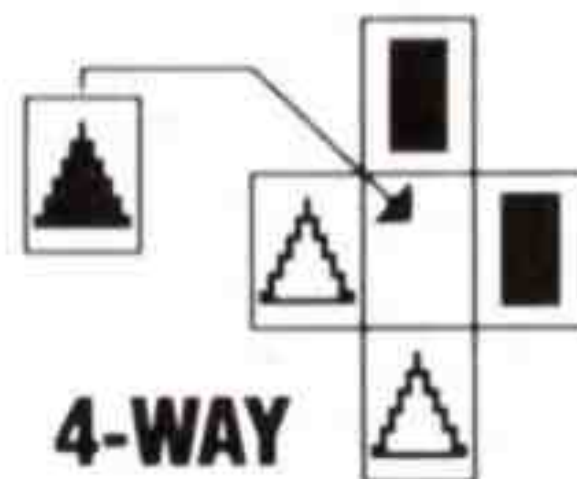
1-WAY



3-WAY



2-WAY



4-WAY

- The SHAPES STONE SET is the easiest to learn the symbol and pattern combinations. Remember the symbols are the geometric shapes and the patterns are the background designs.
- Play the SOLITAIRE game using the HINT feature frequently to learn how best to place the stones.
- Play the VS COMPUTER game and watch how the computer plays the stones to better understand all the possible stone placements.
- To make a ONE WAY, the symbol or pattern of the stone must match the stone next to it.
- To make a TWO WAY, the symbol must match one of the stones and the pattern of the other.
- To make a THREE WAY, the symbol (pattern) must match one of the stones and the pattern (symbol) must match the other two.
- To make a FOUR WAY, the symbol must match two stones and the pattern must match the other two.
- No points are scored for placing stones on the dark squares on the perimeter of the game board.
- You may remove the last stone placed in SOLITAIRE and TOURNAMENT games by pressing the B button.

Nous vous remercions de vous être procuré **Ishido, La Voie de les Pierres**, de Nexoft, pour utilisation avec le système vidéo compact "Game Boy" de Nintendo.

Veuillez lire soigneusement les instructions qui suivent. Ishido est un jeu stratégique perfectionné qui est facile à apprendre. Pourtant, il lance un défi à quiconque désire le jouer.

Gardez ce livret d'instructions dans un endroit sûr au cas où vous auriez besoin de le consulter à l'avenir.

TABLES DES MATIÈRES

NEXOFT

INTRODUCTION	18
COMMENT UTILISER "GAME BOY"	19
POUR DÉMARRER	20
TABLEAU DE JEU ET ENSEMBLE DE PIERRES	21
VARIATIONS DU JEU	23
RÈGLES DE BASE	25
MENUS D'AIDE	27
MENUS DE JEU/FINIR LE JEU	28
L'ÉCRAN MARQUE	29
LE MARQUAGE DES POINTS	31
RÉFÉRENCE RAPIDE	32

PRÉCAUTIONS DURANT L'USAGE

- 1) Si vous jouez pendant longtemps, faites une pause de 10 à 15 minutes à toutes les heures environ.
- 2) Cet équipement a été fabriqué avec précision. Ne pas l'utiliser ou l'employer dans des conditions extrêmes de température ou l'assujettir à une manutention brusque ou aux chocs. Ne pas le démonter.
- 3) Ne pas toucher aux connecteurs ni leur permettre de venir en contact avec l'eau, puisque cela pourrait entraîner un mauvais fonctionnement.
- 4) Ne pas essuyer cet équipement avec des solvants volatils comme les diluants, le benzène ou l'alcool.
- 5) Entreposer ce jeu dans son étui protecteur lorsqu'il n'est pas en usage.

INTRODUCTION

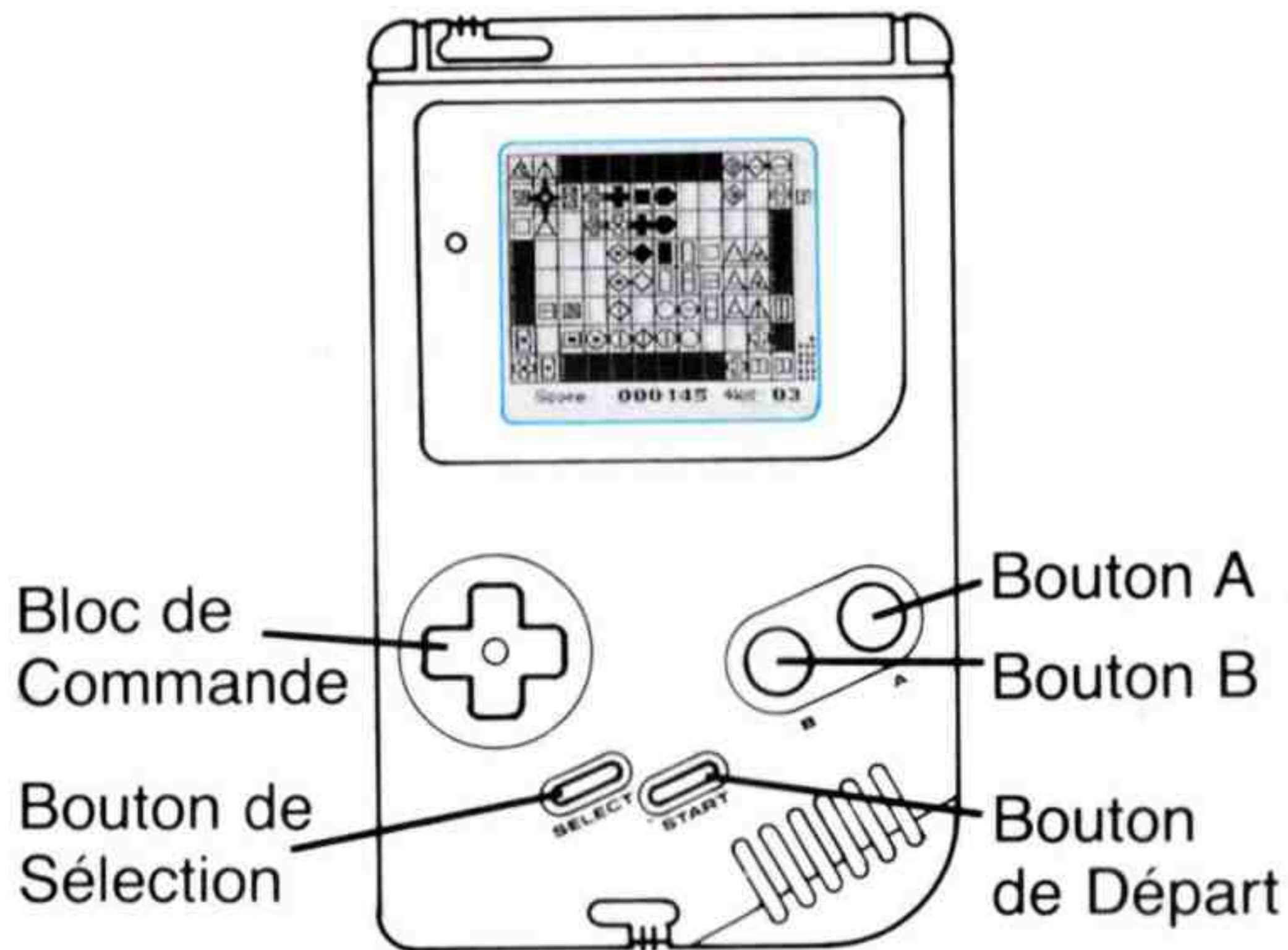
Il y a des siècles de cela, les habitants des bruyères enveloppées de brume avoisinant Stonehenge ont cherché à comprendre ce que l'avenir leur réservait. Leurs croyances prenaient leurs racines dans le pouvoir de la mystique de la pierre. Ils ont fouillé le monde connu à la recherche de formes de roc variées et de pierre semi-précieuse. Puis, ils ont méticuleusement sculpté la pierre selon des formes précises et y ont inscrit des dessins compliqués. Ces ensembles de pierre servaient d'amulettes magiques. On les appelait des Runes.

On a trouvé des ensembles de pierre chez les sociétés et civilisations anciennes, comme les Druides, les Égyptiens, les Hopi du Nouveau Mexique Central, les peuples des pays montagneux du Népal, à l'intérieur des pyramides des Mayas et partout en Extrême-Orient. L'usage de ces ensembles de pierres au sein de groupes de peuples variés — d'un bout à l'autre des continents, cultures et milliers d'années — a été remarquablement similaire. Les coutumes qui entouraient leur usage ont été pratiquement les mêmes!

Au cours de toute l'histoire, une stratégie habile et le hasard du tirage au sort des pierres ont mis à l'épreuve les meilleurs cerveaux, élargi les horizons et fait pénétrer les élus dans ce qu'on a appelé "le voie de les pierres."

Ishido!

COMMENT UTILISER VOTRE "GAME BOY"



Le bloc de commandes +

Déplacer TouchStone (pierre de touche) dans une direction quelconque.

Bouton A

Placer la pierre sur le tableau de jeu.

Bouton B

Défaire le geste précédent (Jeux SOLITAIRE et TOURNOI seulement).

Bouton de départ (START)

Démarrer le jeu.

Bouton de sélection visualisation (SELECT)

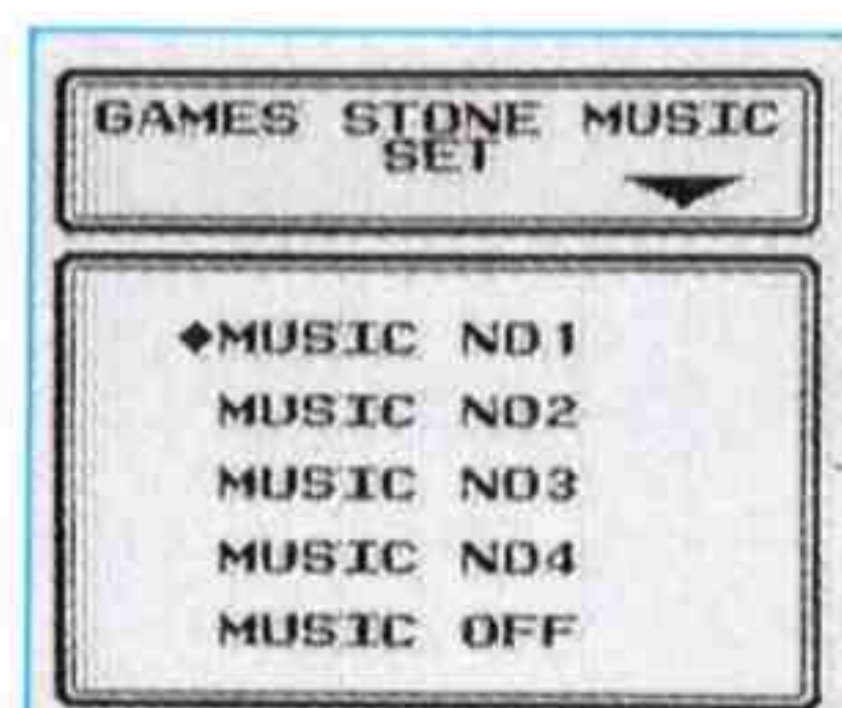
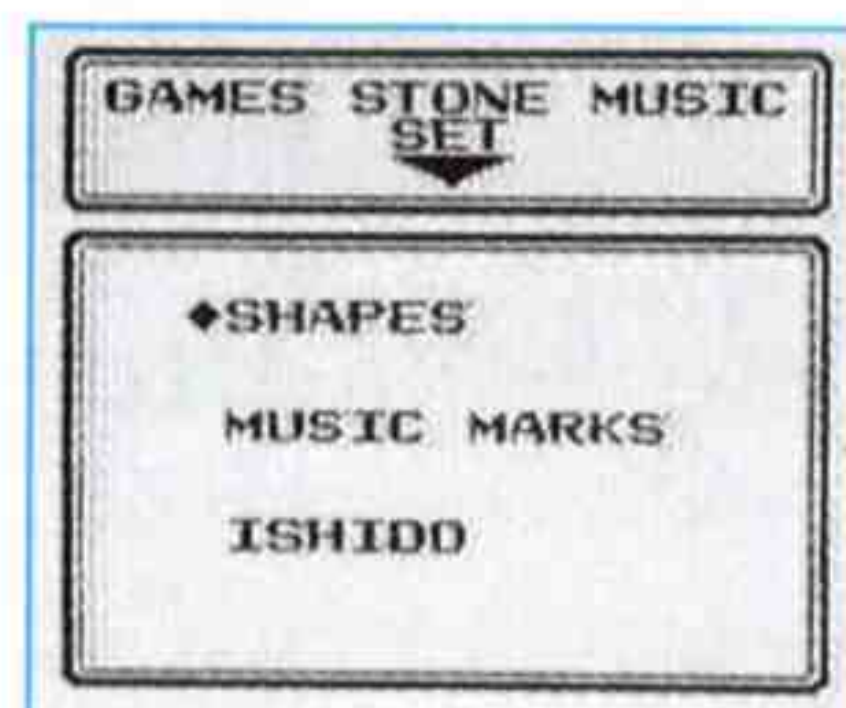
Fin du jeu ou des écrans d'aide.

POUR DÉMARRER

Assurez-vous que le tableau de jeu soit bien inséré dans le "GAME BOY." Allumez l'appareil.



Lorsque apparaît l'écran-titre, appuyez sur le bouton START (départ). Le premier menu vous permet de sélectionner les variantes de jeu qui suivent: GAMES (parties), STONE SET (ensemble de pierres) et MUSIC (musique). Utilisez le bloc de commandes pour faire la sélection.



Appuyez sur le bouton START (départ) après avoir fait la sélection à partir du premier menu.

TABLEAU DE JEU ET ENSEMBLE DE PIERRES

Le tableau de jeu Ishido est une grille de couleur foncée entourant une grille plus pâle. Ce tableau de jeu comprend 12 cases sur la longueur du jeu et 8, sur la hauteur. Il est possible de placer les pièces de jeu, connues sous le nom de PIERRES, dans 96 cases.

Une PIERRE a deux caractéristiques distinctes: un SYMBOLE et un PATRON. Il y a six symboles et six patrons. La combinaison des symboles et des patrons crée 36 types de pierres possibles. Un ENSEMBLE DE PIERRES Ishido comprend 72 pierres; une paire de chacun des 36 types de pierres. Il y a trois ensembles de pierres parmi lesquels on peut choisir. SHAPES (formes), MUSIC MARKS (notes de musique) et ISHIDO.

Chaque jeu commence avec six types différents de pierres, un placé aux quatre coins et les deux autres, à la diagonale au centre du tableau de jeu.

Une petite case à fond double, connue sous le nom de TOUCHSTONE (pierre de touche) affiche la pierre qu'il faut jouer ensuite. La flèche au coin supérieur gauche de TouchStone (pierre de touche) pointe vers l'espace du tableau que le joueur peut choisir pour y placer une PIERRE. TouchStone (pierre de touche) se déplace sur le tableau à l'aide du bloc de commandes . On peut placer une pierre en appuyant sur le bouton A.

Les pierres qui restent à joueur sont affichées en trois colonnes, face cachée, le long du côté droit de l'écran du jeu: c'est ce qu'on appelle POUCH (la pochette). On retire les pierres de la pochette de gauche à droite, de haut en bas et vers l'extérieur de TouchStone (pierre de touche) à mesure que chaque pièce est placée sur le tableau.

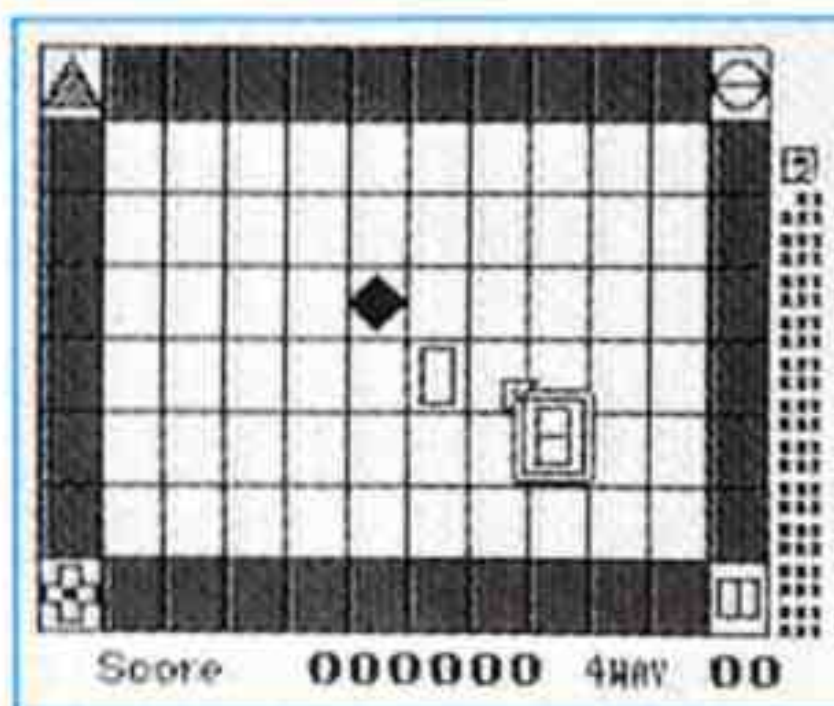
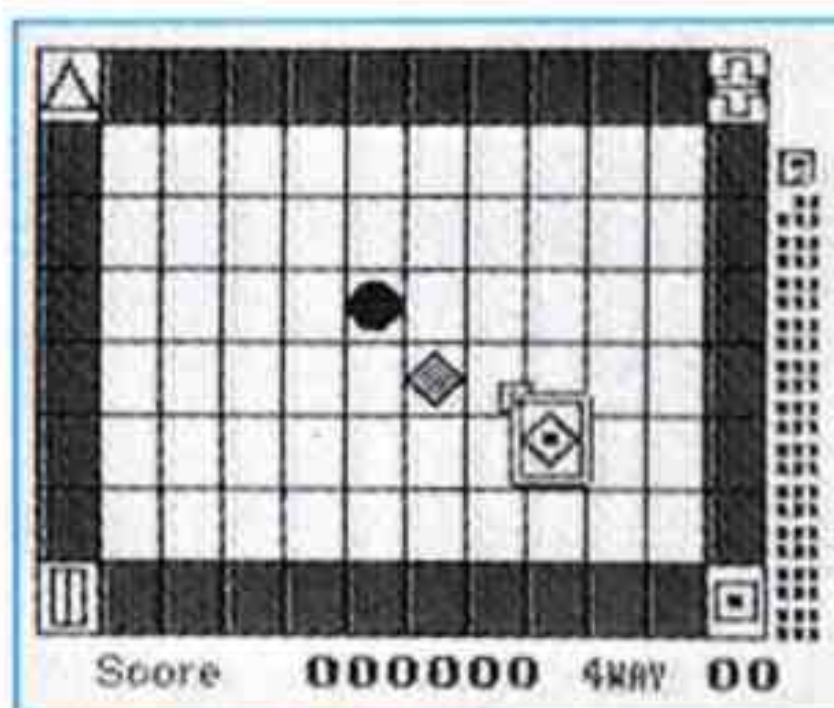
TABLEAU DE JEU ET ENSEMBLE DE PIERRES



TABLEAU DE JEU

PATRON						
		■	—		▨	■
SYMBÔLE	□	□	■	□	□	■
	△	△	△	△	△	△
	◇	◇	◇	◇	◇	◇
	○	○	○	○	○	○
	▮	▮	▮	▮	▮	▮
	+	+	+	+	+	+
SHAPES (FORMES)			STONE SET (ENSEMBLES DE PIERRES)			

(REMARQUE: Il y a deux combinaisons de chaque)



Il y a cinq variations différentes pour joueur Ishido.

SOLITAIRE

Le jeu ultime pour un joueur seul.

TOURNOI (TOURNAMENT)

Le vrai test des aptitudes d'un joueur Ishido contre une autre personne. Il s'agit d'un jeu solitaire qui ne remanie pas l'ordre des pierres retirées de la pochette (POUCH) après chaque jeu. Le même jeu peut se jouer par divers joueurs séparément. Le tournoi est gagné par le joueur qui a la marque la plus élevée.

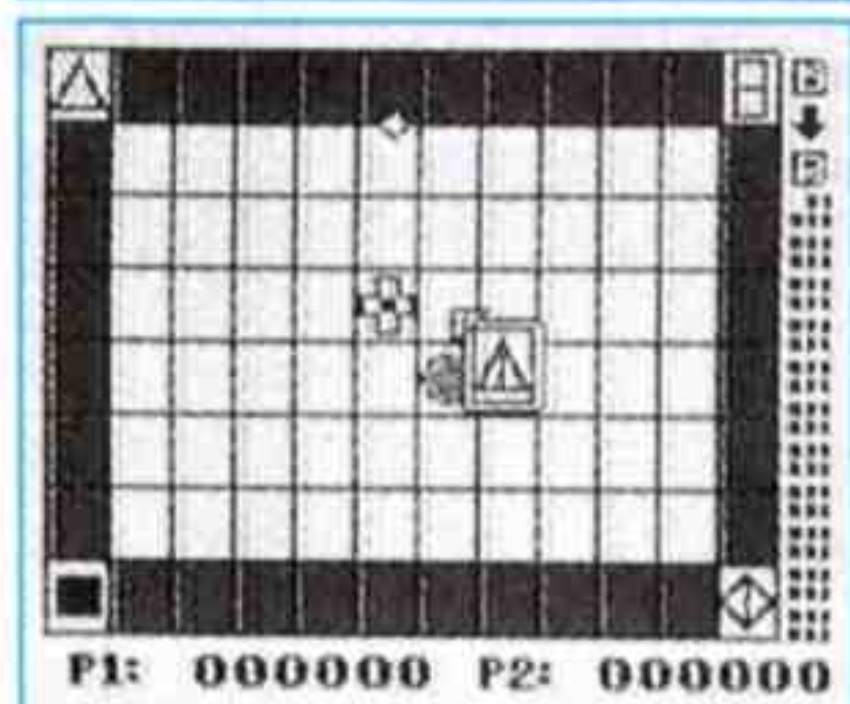
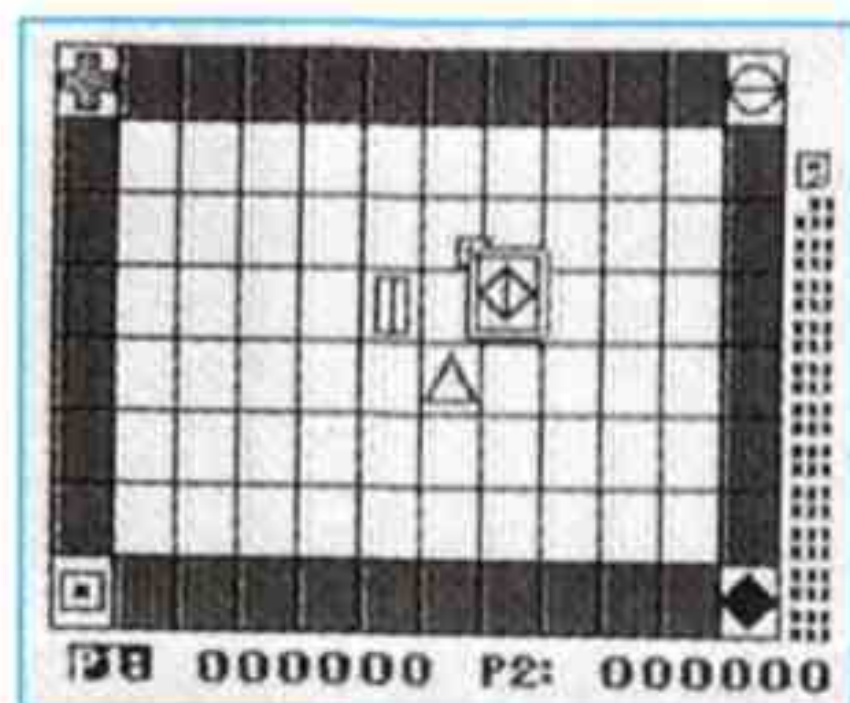
CONTRE L'ORDINATEUR (VS COMPUTER)

Puisant à même le même ensemble de 72 pierres, vous placez les pierres sur le tableau en alternance avec l'ordinateur. La marque la plus élevée gagne. Un excellent jeu pour aiguïser vos aptitudes pour le solitaire ou le jeu compétitif entre deux personnes.

CONTRE JOUEURS (VS PLAYERS 2)

À l'aide d'un "Game Boy," deux joueurs se font face DEUX l'un à l'autre en jouant à partir du même tableau de jeu de 72 pierres. La marque la plus élevée gagne.

VARIATIONS DU JEU



CONTRE LINK (VS LINK)

Cette variante exige deux (2) "Game Boy," deux cartes de jeu Ishido et un câble de connexion vidéo Link. Deux joueurs peuvent jouer face à face à partir du même ensemble de 72 pierres. La marque la plus élevée gagne. Elle met en vedette une minuterie réglable qui peut restreindre le temps alloué à chaque joueur avant de placer sa pierre. La minuterie est réglée à l'aide des boutons A et B. (Voir le manuel "Game Boy" pour les instructions de câble vidéo Link.)

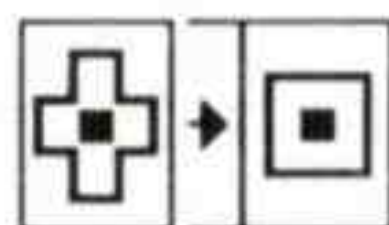
Au début de la partie, un indicateur de câble Link au coin supérieur droit au-dessus de l'affichage de la pochette pointe vers le "Game Boy" du joueur qui commande TouchStone (pierre de touche).

Si la minuterie est réglée, un jalon s'affiche au coin supérieur gauche du tableau. Le temps qu'il faut au jalon pour se déplacer sur le tableau est celui que vous avez pour placer votre pierre. Si vous ne placez pas une pierre à l'intérieur de cette limite de temps, vous perdez votre tour. Règle générale, si vous ne placez pas une pierre après quatre tours cédés à votre adversaire, vous devriez abandonner la partie.

Le but de Ishido est de placer autant de pierres que possible sur le même tableau de jeu dans de combinaisons qui maximisent la marque. Les combinaisons de marque sont connues sous le nom de ONE WAY (À SENS UNIQUE), TWO WAY (À DEUX SENS), THREE WAY (À TROIS SENS) et le dernier, FOUR WAY (À QUATRE SENS).

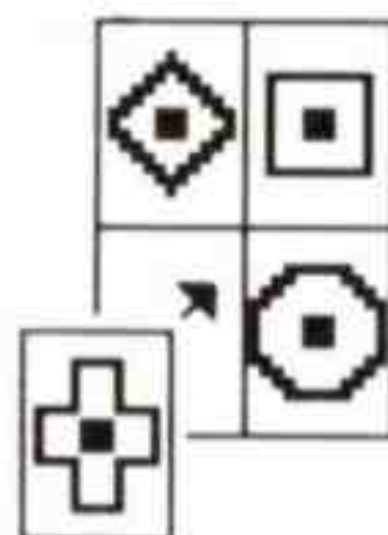
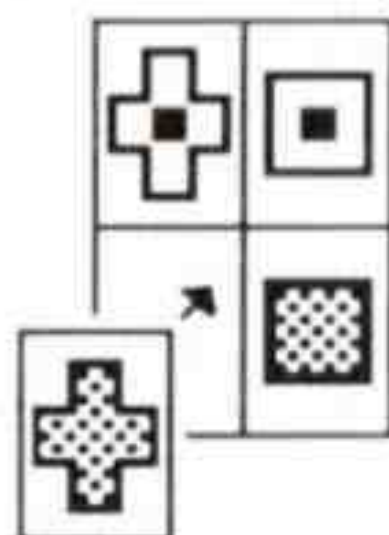
La pierre en jeu, c'est-à-dire celle qui est positionnée sur le dessus de TouchStone (pierre de touche), ne peut être placée qu'à côté d'une pierre d'un patron semblable ou symbole sur le tableau de jeu.

Une pierre peut être placée à GAUCHE, à DROITE, PAR-DESSUS ou SOUS une pierre déjà sur le tableau de jeu. Le symbole, patron ou ces deux caractéristiques doivent faire la paire avec la pierre en jeu et une pierre déjà placée sur le tableau. Il N'EST PAS PERMIS de placer les pierres à la diagonale. N'oubliez pas qu'il y a 72 pierres dans un ensemble de pierres et 96 espaces sur le tableau de jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'on ne puisse placer aucune autre pierre ou jusqu'à ce que les 72 pierres aient été placées.



ONE-WAY (À SENS UNIQUE)

Lorsque la pierre en jeu a été placée à côté d'UNE PIERRE unique qui partage une caractéristique semblable, (symbole, patron ou les deux).



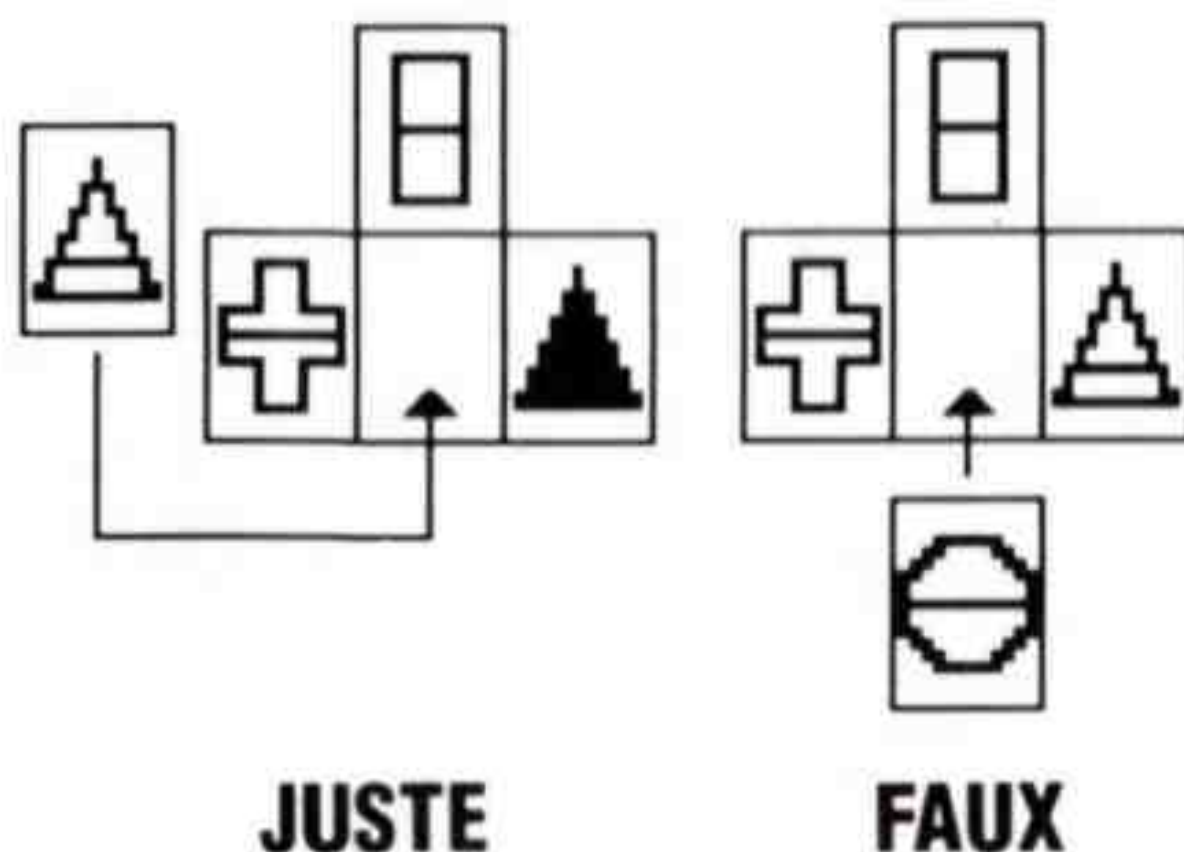
TWO WAY (À DEUX SENS)

Lorsque la pierre en jeu a été placée à côté de DEUX PIERRES, le symbole doit faire la paire avec une pierre et le patron doit faire la paire avec l'autre. *Il n'est pas permis* de placer une pierre à côté de deux pierres si *seulement* le patron ou le symbole font la paire.

JUSTE

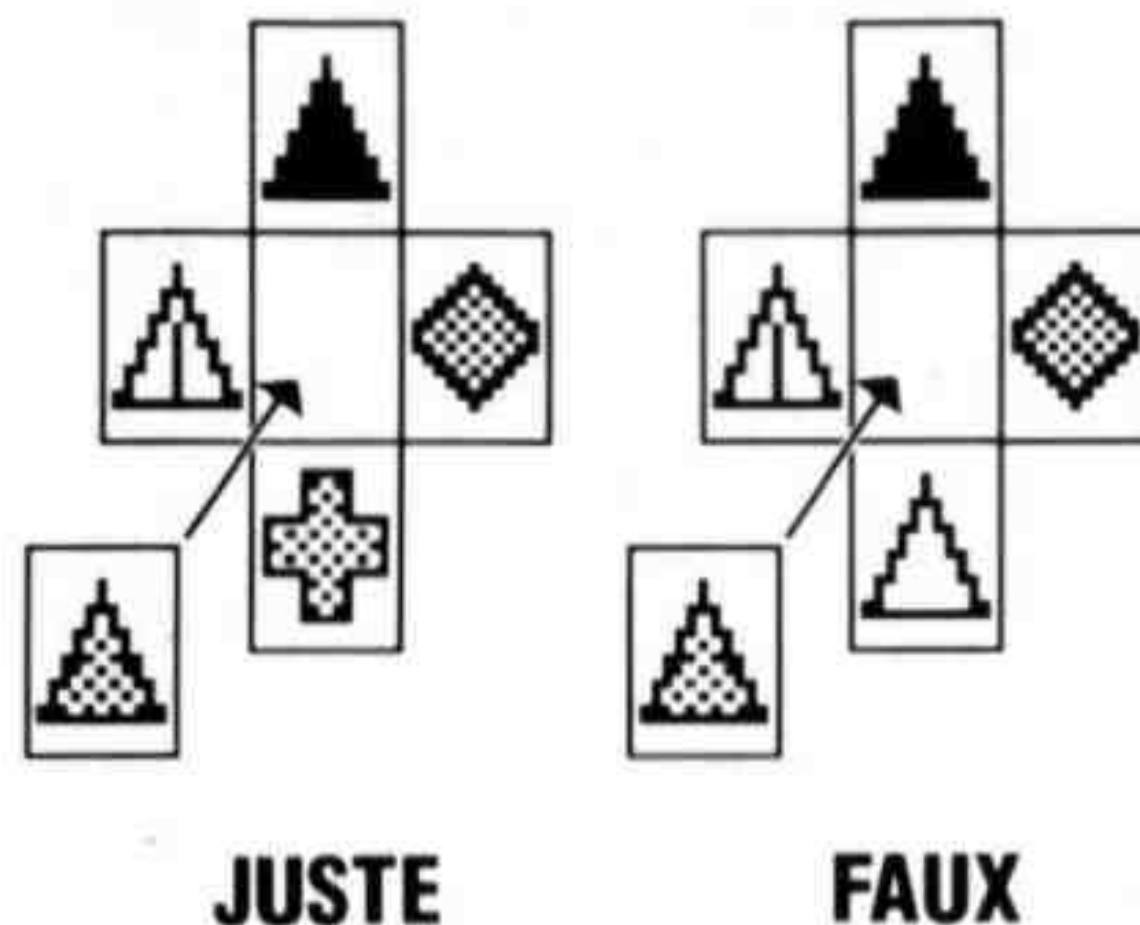
FAUX

RÈGLES DE BASE



THREE WAY À TROIS SENS)

Lorsque la pierre en jeu a été placé à côté de TROIS PIERRES, le symbole doit faire la paire avec deux pierres et le patron doit faire la paire avec l'autre pierre. Ou le patron doit faire la paire avec deux pierres et le symbole doit faire la paire avec l'autre pierre. Si *seulement* le patron ou le symbole des trois pierres déjà sur la tableau sont semblables à la pierre en jeu, vous ne pouvez pas alors placer cette pierre.



FOUR-WAY (À QUATRE SENS)

Placer une pierre au milieu de QUATRE PIERRES déjà placées s'appelle jouer à QUATRE SENS. La pierre en jeu ne peut être placée au milieu de cette configuration que si le patron fait la paire avec deux pierres et que le symbole fait la paire avec les deux autres pierres.

Un menu d'AIDE est disponible au joueur de Ishido en mode SOLITAIRE et TOURNOI seulement. Ce menu N'EST PAS disponible quand on joue en mode VS ORDINATEUR, VS JOUEUR 2 et VS LINK.

Quand on appuie sur le bouton SELECT durant un jeu, un menu apparaît avec les choix suivants:



En utilisant le bloc de commandes  choisir HELP et enfoncer le bouton A. Le menu suivant apparaît:

RETURN: Vous ramène au tableau de jeu

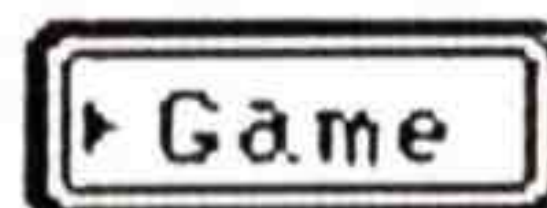
HINT: Indique où la pierre en jeu peut être placée. Le TouchStone (pierre de touche) n'apparaîtra pas. Appuyer sur une touche quelconque pour revenir au tableau de jeu.

POUCH: Affiche les pierres qui restent à jouer recto sur le dessus par ordre, de gauche à droite, de haut en bas. La pierre en jeu, sur TouchStone (pierre de touche), ne sera PAS illustrée. Appuyer sur le bouton A ou B afin de Revenir au tableau de jeu.

Si vous utilisez HINT ou POUCH pour vous aider au cours de la partie, votre marque ne sera pas inscrite dans la zone de Marque Élevée (HIGH SCORE) à la fin du jeu.

MENUS DE JEU/FINIR LE JEU

Appuyer sur le bouton SELECT durant le jeu. Un des menus suivants apparaîtra:



En utilisant le bloc de commandes  choisir GAME et enfoncer le bouton A. Le menu suivant s'affiche:



RETURN

Revient au tableau de jeu

START OVER

Recommence le jeu courant avec la *même* séquence de pierres. Votre marque ne sera pas inscrite dans la liste de marque élevée (HIGH SCORE).

END GAME

Met fin au jeu et ramène L'ECRAN MARQUE.

SOLITAIRE	
Hi-Score	000000
Score	002304
4WAY	05
Left	00
Bonus	000000
NewGame EndGame	

SOLITAIRE

VS PLAYER 2		
	P-1	P-2
Score	000039	000087
4WAY	00	01
Bonus	000000	000000
Judge	LOST	WIN
NewGame EndGame		

VS 2 JOUEURS

À la fin du jeu, ou en appuyant sur END GAME à partir du menu GAME (jeu), les renseignements de marque finale sont présentes comme suit:

HI-SCORE: Les marques élevées obtenues durant la session actuelle de Ishido, si l'on joue des jeux SOLITAIRE, TOURNOI et VS ORDINATEUR.

SCORE: La marque de la partie terminée.

À QUATRE SENS: Le nombre de "à quatre sens" terminés durant la dernière partie.

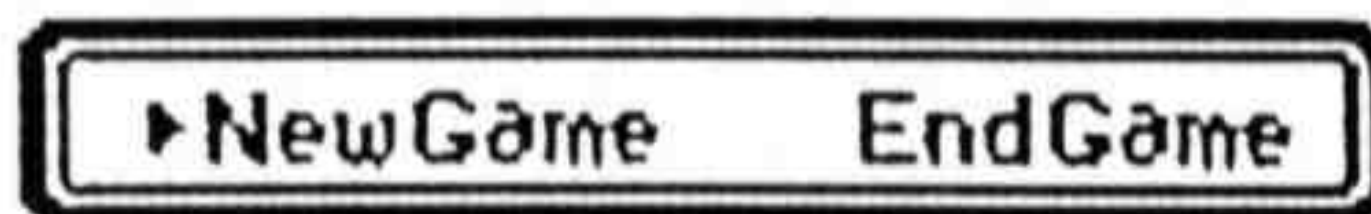
GAUCHE (Left): Le nombre de pierres qui restent dans POUCH (pochette).

BONUS: Les points de boni se basent sur le nombre de "à quatre sens" terminés et les pierres qui restent dans la pochette.

JUDGE: Détermine qui a gagn au cours de la partie VS ORDINATEUR, VS 2 JOUEURS et VS LINK.

L'ÉCRAN MARQUE

Appuyer sur le bouton A ou START pour ajouter tout points de boni à votre marque. En plus, le menu qui suit s'affiche au bas de l'écran.



Utilisez le block de commande  pour indiquer votre choix et appuyez sur le bouton A ou START (départ) pour faire votre choix.

Choisir NEW GAME (une autre partie) et le jeu qui vient d'être joué sera joué de nouveau avec l'ensemble de pierres brassés de nouveau. Cette sélection devrait être utilisée dans un jeu TOURNOI puisque l'ENSEMBLE DE PIERRES NE sera PAS brassé de nouveau.

Choisir END GAME (fin de la partie) et l'écran revient à l'écran-titre de Ishido. Veuillez prendre note que les marques élevées de la partie TOURNOI seront perdues et que l'ENSEMBLE DE PIERRES sera brassé de nouveau en vue de la partie suivante.

- La meilleure marque est réussie en plaçant des quarte sens multiples tôt au cours de la partie.
- Les points sont additionnés après avoir placé les pierres dans les carrés de couleur pâle.
- AUCUN point n'est donné pour placer des pierres sur les carrés foncés.
- La marque est plus élevée lorsqu'une pierre est placée à côté de plus d'une autre pierre.

En plaçant les pierres sur un carré de couleur pâle:

A côté d'une pierre À SENS UNIQUE	1 point
A côté de deux pierres À DEUX SENS	2 point
A côté de trois pierres À TROIS SENS	4 point
A l'intérieur de 4 pierres À QUATRE SENS	8 point

Chaque À QUATRE SENS ajoutera des points boni à votre marque finale. Chaque À QUATRE SENS doublera également les points mérités pour placer sur le tableau de jeu toute pierre QUI RESTE dans la pochette.

À Quatre Sens Terminés

	Aucun	1er	2e	3e	4e	5e	
À sens unique	1	2	4	8	16	32	
Placement À deux sens	2	4	8	16	32	64	Points
des pierres À trois sens	4	8	16	32	64	128	
mérités 4-Way	8	16	32	64	128	256	

Les points boni mérités pour avoir terminé "À quatre sens" par jeu:

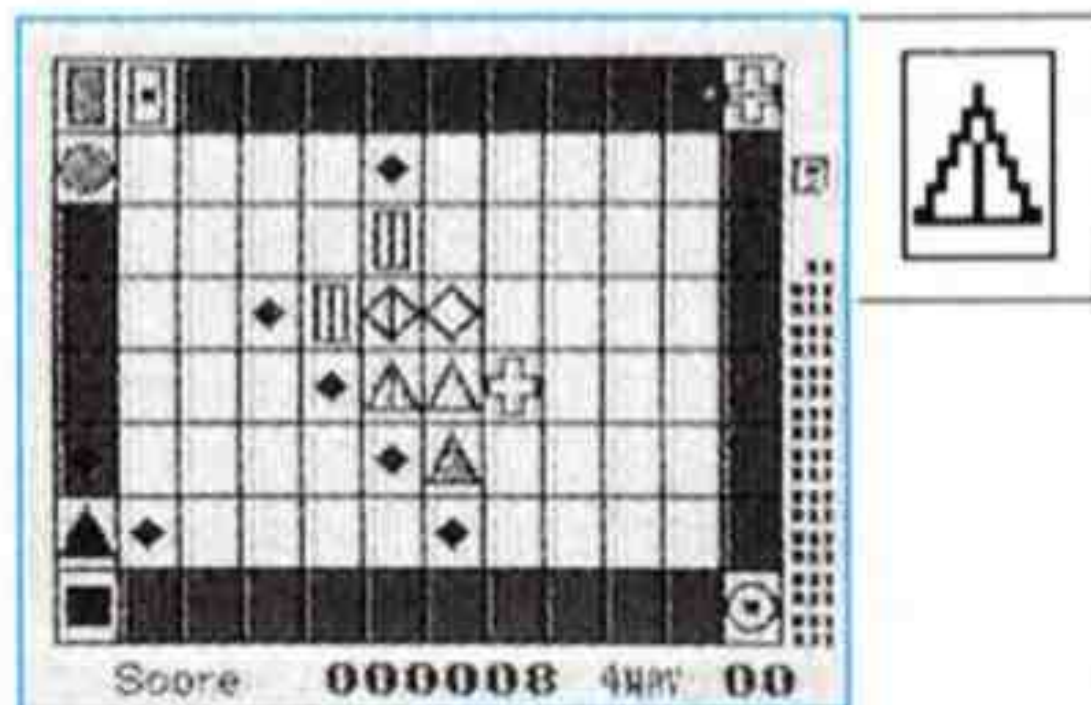
Nombre de à quatre sens	Points mérités		
		8	1000
		9	5000
1	25	10	10000
2	50	11	25000
3	100	12	50000
4	200	13	Si vous avez fait 13 "à quatre sens" ne vous inquiétez pas de la marque!
5	400		
6	600		
7	800		

S'il y a moins de trois pierres dans la pochette lorsque se termine la partie, les points boni qui suivent peuvent être ajoutés:

Il reste deux pierres	100 points
Il reste une pierre	500 points
Il ne reste aucune pierre	1000 points

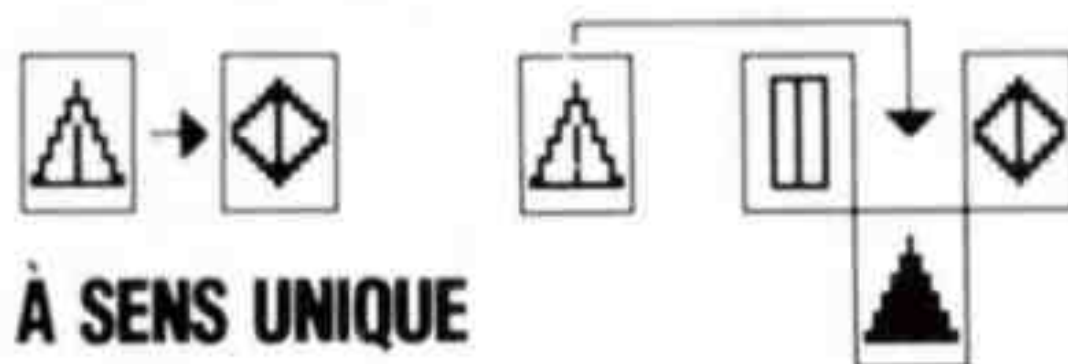
RÉFÉRENCE RAPIDE

TUYAUX UTILES

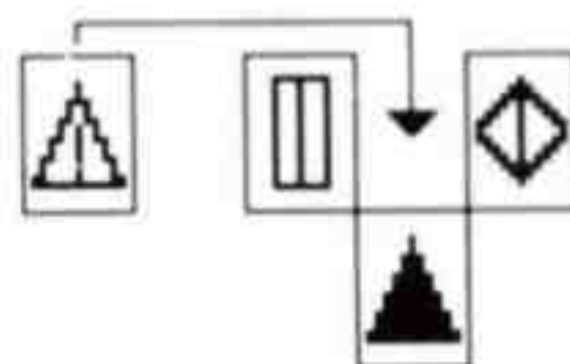


- L'ensemble de PIERRES FORMES est la façon la plus facile d'apprendre les combinaisons de patron et de symbole. N'oubliez pas que les symboles sont des formes géométriques et que les patrons sont des dessins d'arrière-plan.
- Jouez fréquemment le jeu SOLITAIRE en utilisant la caractéristique HINT pour apprendre comment placer les pierres de la meilleure façon possible.
- Jouez le jeu VS ORDINATEUR et surveillez comment l'ordinateur joue les pierres pour mieux comprendre tous les placements possibles de pierres.
- Pour faire un ONE WAY (À SENS UNIQUE), le symbole ou le patron doit faire la paire avec la pierre qui est à côté de lui.
- Pour faire un TWO WAY (À DEUX SENS), le symbole doit faire la paire avec une des pierres et le patron, avec l'autre.
- Pour faire un THREE WAY (À TROIS SENS), le symbole (patron) doit faire la paire avec une des pierres et le patron (symbole) doit faire la paire avec les deux autres.
- Pour faire un FOUR WAY (À QUATRE SENS), le symbole doit faire la paire avec deux pierres et le patron doit faire la paire avec les deux autres.
- On ne compte pas de points pour avoir placé des pierres sur les carrés foncés sur le périmètre du tableau de jeu.
- Vous pouvez retirer la dernière pierre placée au cours d'une partie SOLITAIRE et TOURNOL en appuyant sur le bouton B.

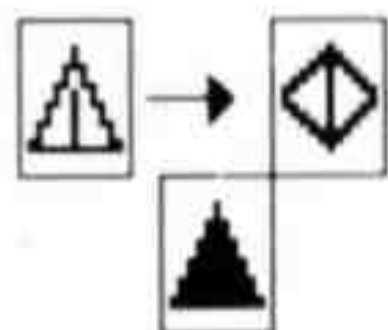
RÈGLES À NE PAS OUBLIER



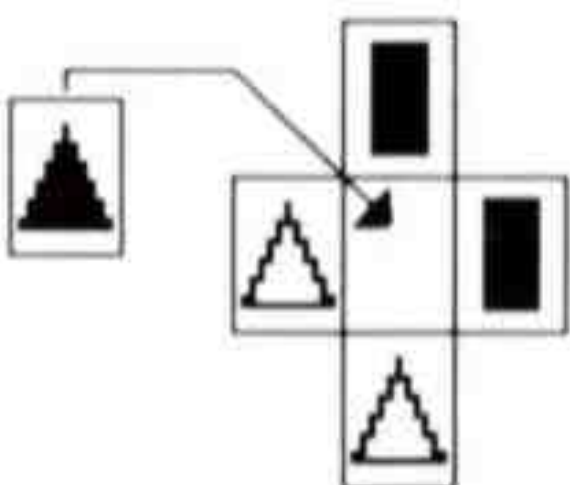
À SENS UNIQUE



À TROIS SENS



À DEUX SENS



À QUATRE SENS

GARANTIE SOUS RESERVE DE NEXOFT CORPORATION

Nexoft Corporation (NEXOFT) garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel NEXOFT que le medium sur lequel le programme d'ordinateur a été encodé est libre de défauts de matériaux et de main-d'oeuvre pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme de logiciel NEXOFT est vendu "tel quel," sans garantie express ou sous-entendue de quelque sorte, et NEXOFT n'est pas responsable de toute perte ou dommage de toute sorte à la suite de l'usage de ce programme. NEXOFT consent pour une période de quatre-vingt dix (90) jours soit de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, sans frais, tout produit de logiciel NEXOFT, affranchi, avec preuve de date d'achat, à son Centre de service à la fabrique.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et elle est nulle si le défaut du produit de logiciel NEXOFT a été causé par abus, usage déraisonnable, mauvais traitement ou négligence. CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAME DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA NI N'ENGAGERA NEXOFT. TOUTE GARANTIES SOUS-ENTENDUES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE MARCHANDISATION ET D'APTITUDE A UNE FIN PARTICULIERE, SONT RESTREINTES A LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS NEXOFT SERA-T-ELLE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, FORTUIT OU CONSÉQUENT A LA SUITE DE LA POSSESSION, USAGE OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT DE LOGICIEL NEXOFT. Certains états ne permettent pas de limites à la durée implicite et/ou aux exclusions ou limites des dommages conséquents ou accidentels. En conséquence, les restrictions ci-dessus et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous donne certains droits précis et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre.



NEXOFT CORPORATION

11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.

NEXOFT CORPORATION LIMITED WARRANTY

Nexoft Corporation (NEXOFT) warrants to the original purchaser of this NEXOFT software product that the medium on which this computer program is coded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The NEXOFT software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and NEXOFT is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. NEXOFT agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any NEXOFT software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the NEXOFT software product was caused by abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE NEXOFT. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL NEXOFT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS NEXOFT SOFTWARE PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, therefore the above limitations and/or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



NEXOFT CORPORATION

11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.

PRINTED IN JAPAN.