

Welcome to Imperial Mahjong !

The aim of this puzzle game, which is derived from the ancient Chinese game of Mahjong, is to remove all 144 tiles from the screen by forming pairs of tiles, which will then disappear.

Use left, right and "fire" to select the options in this menu.
Press "esc" to return to the game.

A tile can be selected when there is no tile to its left or to its right, and no tile is placed above it.

Such a tile is said to be "free".

In the following example, only the left and right tiles are free. The tiles in the middle are not, because there are tiles to their left and to their right.



In the following example, only the tile on top is free. The tiles below it are not, because there is a tile placed above them.



There are 42 different tiles, 3 suits consisting of 9 tiles each:

The circle suit:



The bamboo suit:



The character suit:



Two sets of honour tiles: the winds (4 tiles) and the dragons (3):



Each tile appears 4 times, with the exception of the 8 tiles shown below which are unique:

The flowers:



The seasons:



The player must match two identical tiles to make them disappear. The exceptions are the unique tiles. Although they are not identical, a flower tile can be matched with another flower tile, and a season tile can be matched with another season tile. It is important to memorise these tiles!

The cursor is controlled using the joystick or the cursor keys on the keyboard. A tile is selected by pressing "fire". If the tile is not free, nothing will happen.

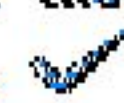
It is possible that the player will no longer be able to match any tiles. In this situation, the player will be unable to continue and the game is lost.

The menu is accessed by pressing "esc". Select:

 to select the music (there are 6 tunes in total).

 to turn the music and sound effects on and off.

 to read this manual.

 to display the number of tiles remaining and the time that has elapsed. You can also see if there are any matching tiles remaining with . If so,  will appear; if not,  will appear.

 to select a new level.

 to restart this level.

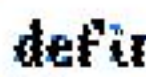
You can choose the layout of the tiles from those shown below:



or select ? to choose a random layout.

The tiles are then mixed:

 mixes the tiles randomly.

 defines how the tiles are mixed by entering a phrase.

 This option allows you to play the same level later,
or to challenge another player with the same level.

We hope that you enjoy this game! Whether you wish to play merely for amusement, or you prefer to concentrate on the best way to finish each level, you will soon understand that Imperial Mahjong will offer enough challenges to last a lifetime!

Credits:

Programming, music and sound effects: Julien Névo.

Graphics and design: Sylvestre Campin.

English translation: Nicholas Campbell.

Testing: Laetitia Jéhanno.

Imperial Mahjong is a Cargosoft game.

Bienvenue dans Imperial Mahjong !

Le but de ce jeu de réflexion d'origine chinoise est de retirer les 144 tuiles des niveaux proposés, en formant des paires de tuiles, qui disparaissent alors.

Utilisez "flèche gauche" et "flèche droite" pour vous déplacer dans ce menu. Pressez "esc" pour revenir au jeu.

Une tuile peut être sélectionnée lorsqu'il n'y a aucune tuile à sa droite ou sa gauche et qu'aucune tuile n'est posée au-dessus d'elle. Une telle tuile est dite "libre".

Dans le schéma suivant, seules les tuiles de gauche et de droite sont libres. Celles du milieu ne le sont pas car il y a une tuile à leur gauche et à leur droite.



Dans le schéma suivant, seule la tuile du dessus est libre. Celles du dessous ne le sont pas, car il y a une tuile posée dessus.



Il existe 42 types de tuiles différentes, 3 séries de 9 tuiles :

Les Cercles :



Les Bambous :



Les Caractères :



Deux séries de 4 et 3 tuiles : les Vents et les Dragons :



Chaque tuile apparaît 4 fois à l'exception des 8 tuiles suivantes qui sont uniques :

Les Fleurs :



Les Saisons :



Le joueur doit coupler deux tuiles identiques pour les voir disparaître. L'exception concerne les tuiles uniques, qui peuvent être couplées entre elles, alors que leur dessin est différent. Il est donc important de les mémoriser !

Le joueur dirige le curseur à l'aide du joystick ou du curseur. Une tuile est sélectionnée en pressant "feu". Si la tuile n'est pas libre, rien ne se passe.

Il est possible que le joueur ne puisse plus coupler de tuiles. En effet, selon ses précédentes actions, il peut se trouver dans une situation bloquante. Le joueur a alors perdu la partie.

Le menu est accessible en pressant "esc". Choisissez :

 pour choisir la musique parmi les 6 proposées.

 pour choisir d'activer ou non la musique et les bruitages.

 pour lancer ce manuel.

 pour connaître le nombre de tuiles restantes et le temps écoulé. On peut aussi tester s'il reste des combinaisons possibles avec .  apparaîtra si oui,  si non.



pour choisir un nouveau niveau.



pour recommencer le même niveau.

On choisit d'abord sa forme parmi celles proposées :



... ou ? pour en choisir une au hasard.

On mélange ensuite les tuiles :



pour avoir un mélange aléatoire,



pour définir un mélange selon une phrase. Cela permet ainsi d'y rejouer ultérieurement ou de lancer un défi à un autre joueur sur le même niveau.

Nous espérons que ce jeu vous amusera ! Que vous souhaitiez y jouer sans la moindre réflexion, pour l'amusement et son côté "zen", ou qu'au contraire vous souhaitiez vous concentrer sur le meilleur moyen de finir ses niveaux, vous comprendrez rapidement que Imperial Mahjong a une durée de vie pour ainsi dire illimitée !

Crédits :

Programmation, musiques et effets sonores : Julien Névo.

Graphismes et design : Sylvestre Campin.

Traduction des textes en anglais : Nicholas Campbell.

Tests : Laetitia Jéhanno.

Imperial Mahjong est un jeu Cargosoft.