



Bienvenue dans Ishido !

Votre STRATEGIE ET LA PLUS GRANDE DES CONCENTRATIONS SERONT NECESSAIRES POUR PLACER 72 PIERRES SUR UN PLATEAU CONTENANT 96 EMPLACEMENTS !

UTILISEZ LES TOUCHES GAUCHE ET DROITE DU CURSEUR POUR EVOLUER DANS CETTE NOTICE. UTILISEZ ESPACE POUR RETOURNER AU JEU, ET A TOUT MOMENT, ESC POUR EN SORTIR !

New

Quit

NEXT



LEADERBOARD		
LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Le PLATEAU de JEU

- Vous possédez un jeu de 72 pierres. Chaque pierre a 2 attributs : une COULEUR, et une FORME. Il y a 6 couleurs et 6 formes. Chaque pierre possède un double, il y a donc 72 pierres dans le jeu.

- Le PLATEAU de JEU FAIT 12 CASES de LARGE sur 8 de HAUT.

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-DAYS

72 0 00

100% GFX
100% CPU



- L'AU-DELA[®] EST LA PARTIE
FONCEE, EXTERIEURE DU
PLATEAU, ET L'INTERIEUR[®], LA
PARTIE CLAIRE AU MILIEU.

- LES PIERRES PLACEES DANS
L'AU-DELA NE MARQUENT PAS DE
POINTS, MAIS SONT DE VALEUR
d'UN POINT DE VUE
STRATEGIQUE.

- LA PROCHAINE PIERRE A
PLACER EST AFFICHEE DANS LE
COIN BAS DROIT DE L'ECRAN.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Les Regles

ELLES SONT ASSEZ SIMPLES.
LE JEU COMMENCE AVEC UNE
COMBINAISON UNIQUE DE SIX
PIERRES SUR LE PLATEAU.
TOUTES DE DIFFERENTES FORMES
ET COULEURS.

L'OBJECTIF DE BASE EST DE
VIDER VOTRE "SAC" DE 72
PIERRES, EN LES PLACANT UNE
A UNE SUR LE PLATEAU, EN
SUIVANT QUELQUES REGLES.
OBTENIR LE PLUS HAUT SCORE
EST DEPENDANT LE BUT
PRINCIPAL.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



UTILISEZ LE CURSEUR OU LE JOYSTICK POUR DIRIGER LE CURSEUR, ET ESPACE OU COPY POUR PLACER LA PIERRE SUR LE PLATEAU DE JEU.

UNE PIERRE DOIT ETRE PLACEE EN FONCTION DES PIERRES QUI LUI SONT ADJACENTES (CF EN HAUT, EN BAS, A GAUCHE ET A DROITE, PAS EN DIAGONALE).

IL Y A QUATRE MANIERES POSSIBLES DE POSER VOTRE PIERRE, ET CELA DEPEND DES PIERRES QUI L'ENTOURENT.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



One Way

5: UNE SEULE PIERRE EST
ADJACENTE A LA PIERRE QUE
VOUS DESIREZ PLACER. CELA
S'APPELLE UN ONE WAY. DANS
CE CAS, LES DEUX PIERRES
DOIVENT AVOIR AU MOINS UN
ATTRIBUT EN COMMUN. LA MEME
COULEUR ET/OU LA MEME FORME.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Tuo Hays

5: VOUS VOULEZ PLACER
VOTRE PIERRE ENTRE DEUX
AUTRES. VOUS LE POUVEZ
UNIQUEMENT SI VOTRE PIERRE A
UN ATTRIBUT COMMUN AVEC UNE
PIERRE, ET L'AUTRE ATTRIBUT
EN COMMUN AVEC L'AUTRE
PIERRE. LA MEME COULEUR QUE
LA 1ere PIERRE, LA MEME
FORME QUE LA SECONDE, OU
L'INVERSE.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-HAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Three Ways

Votre pierre doit avoir
un attribut commun avec deux
pierres adjacentes, et
l'autre attribut commun avec
la 3e pierre.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Four Ways

VOTRE PIERRE DOIT AVOIR
UN ATTRIBUT COMMUN AVEC DEUX
PIERRES PRESENTES, ET
L'AUTRE ATTRIBUT COMMUN AVEC
LES DEUX AUTRES.

LES 4-WAYS SONT RARES, ET
IL FAUT DE LA PRATIQUE POUR
SAVOIR LES CREER. CEPENDANT,
ILS REPRESENTENT UN DES
PRINCIPAUX BUTS DU JEU. UN
COMPTEUR VOUS INDIQUE
COMBIEN DE 4-WAYS VOUS AVEZ
EFFECTUE DANS CETTE PARTIE.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



MARKER DES POINTS

MARKER DES POINTS DANS
UN MATCH LEGAL EST DEPENDANT
DU NOMBRE DE PIERRES
TOUCHEES PAR LA PIERRE QUE
VOUS VENEZ DE POSER (CF
K-DAYS) :

- 1 POINT POUR un 1-DAY
- 2 POINTS POUR un 2-DAYS
- 4 POINTS POUR un 3-DAYS
- 8 POINTS POUR un 4-DAYS

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-DAYS

72 0 00

100% GFX
100% CPU

15000

Quand un 4-Ways est cree,
un bonus est donne :

25	POINTS	POUR	LE	1er	4Ways
50	POINTS	POUR	LE	2e	
100	POINTS	POUR	LE	3e	
200	POINTS	POUR	LE	4e	
400	POINTS	POUR	LE	5e	
600	POINTS	POUR	LE	6e	
800	POINTS	POUR	LE	7e	
1000	POINTS	POUR	LE	8e	
5000	POINTS	POUR	LE	9e	
10000	POINTS	POUR	LE	10e	
25000	POINTS	POUR	LE	11e	
50000	POINTS	POUR	LE	12e	

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU

15000

De PLUS, POUR CHAQUE 4-
WAYS EFFECTUEE, LES 4 SCORES
NORMALEMENT DONNE POUR LES 4
WAYS SONT DOUBLES ! (Un 1-WAY
VAUT 2 POINTS, 2-WAY 4, ET
AINSI DE SUITE !)

Un BONUS EST EGALEMENT
DONNE A LA FIN DU JEU QUAND
IL Y RESTE MOINS DE TROIS
PIERRES DANS VOTRE SAC :

100 POINTS SI SEULEMENT 2
PIERRES RESTENT.
500 POINTS POUR 1 PIERRE.

1000 POINTS SI VOTRE SAC
EST VIDE.

New
Quit ?

LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

NEXT


100% GFX
100% CPU



Finir le jeu

LA PARTIE SE TERMINE QUAND :

- Votre Sac est vide.
- Quand vous ne pouvez plus légalement poser une autre pierre sur le plateau.

Un score de plus de 300 avec de 2 à 4 4-Ways (sans vider le sac) sont considérés comme bon, de même pour les scores de 1300 quand le sac est vide.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-Ways
72	0	00

100% GFX
100% CPU

15000

En developpant votre jeu,
vous serez capable
d'atteindre des scores de
plus de 2000 points avec 5
ou 6 L-WAYS.

Finalement, le joueur
decouvrira que huit (ou
plus) L-WAYS sont possibles
avec des scores de plus de
7000 points. La Legende
d'Iskido mentionne des
joueurs ayant atteint 8 ou 9
L-WAYS dans une partie,
marquants environ 15000
points.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	L-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



PATIENCE, ENTRAÎNEMENT,
CONCENTRATION ET CHANCE SONT
TOUS DÉTERMINANTS POUR
ATTEINDRE CES HAUTS NIVEAUX
DE JEU.

MAIS LA PLUS IMPORTANTE DES
RÈGLES EST LA SUIVANTE :

AMUSEZ VOUS AVEC CE JEU !

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Welcome to Ishido !

Your deepest powers of strategy and concentration will be called upon, as you try to put 72 stones in a board of 96 squares.

Use the left and right arrow keys to navigate through this text. Press the space bar to return to your game. Press ESC at any time to leave !

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU

15000

Stones and Board

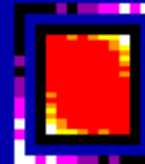
- A Stoneset consists of 72 stones. Every stone has 2 attributes : a color, and a shape. There are 6 colors, and 6 shapes. Each stone comes in a pair, hence 72 stones in a Stoneset.

- The Game Board is 12 squares wide by 8 squares high.

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-WAYS

72

0

00

100% GFX
100% CPU

15000

- The "Beyond" is the dark squares around the board, and the "Within" is the light interior squares.

- Stones placed in the Beyond do not score points, but are strategically valuable.

- The next stone to be placed is displayed on the bottom right corner of the screen.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



The Rules

They are quite simple.
The game begins with the
unique opening tableau of
six stones on the board.
They are all of a different
shape and color.

The basic objective of
the game is to empty the 72
stones you own (these
stones are called "the
pouch"). Placing all of them
on the board, according to
some rules. Also, the higher
your score at the end is,
the better the game is.

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-WAYS

72 0 00

98% GFX
100% CPU



STONES ARE PLACED ON THE BOARD, ONE AT A TIME. JUST USE YOUR CURSOR AND PRESS THE SPACE BAR TO PLACE YOUR STONE ON THE BOARD.

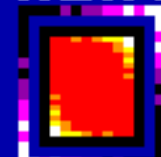
EACH STONE MUST BE PLACED ADJACENT (ABOVE, BELOW, RIGHT OR LEFT --NOT DIAGONAL--) TO OTHER STONES.

THERE ARE FOUR POSSIBLE PLAYS, ACCORDING TO THE NUMBER OF STONES TOUCHING THE STONE YOU PLACE.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



One Way

IF ONLY ONE STONE IS
ADJACENT TO THE STONE YOU
WANT TO PLACE, WE CALL THAT
A ONE WAY. IN THIS CASE, THE
TWO STONES MUST HAVE AT
LEAST ONE ATTRIBUTE IN
COMMON : THE COLOR AND/OR
THE SHAPE.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



TWO DAYS -----

YOU WANT TO PUT YOUR
STONE BETWEEN TWO OTHERS.
YOU CAN DO THAT ONLY IF YOUR
STONE HAS ONE ATTRIBUTE IN
COMMON WITH ONE STONE, AND
THE OTHER ATTRIBUTE IN
COMMON WITH THE OTHER STONE.
THE SAME COLOR AS THE FIRST
ONE, THE SAME SHAPE AS THE
SECOND, OR THE OPPOSITE.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



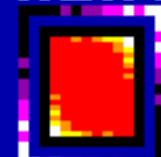
Three Ways

YOUR STONE MUST HAVE ONE
ATTRIBUTE IN COMMON WITH TWO
OF THE STONES, AND THE OTHER
ATTRIBUTE WITH THE THIRD.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Four Ways

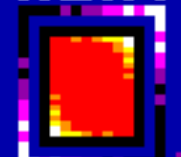
YOUR STONE MUST HAVE ONE ATTRIBUTE IN COMMON WITH TWO OF THE STONES, AND THE OTHER ATTRIBUTE WITH THE LAST TWO STONES.

4-WAYS ARE RARE, AND IT TAKES PRACTICE TO LEARN HOW TO CREATE THEM. BUT THEY ARE DESIRABLE AND A PRIMARY GOAL OF THE GAME. A COUNTER SHOWS HOW MANY 4-WAYS YOU DID.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-WAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



Scoring

SCORING FOR A LEGAL MATCH
IS DETERMINED BY THE NUMBER
OF SIDES THE STONE TOUCHES
OTHER STONES IN THE FOUR
DIRECTIONS.

1 POINT FOR A 1-WAY
2 POINTS FOR A 2-WAYS
4 POINTS FOR A 3-WAYS
8 POINTS FOR A 4-WAYS

New

Quit

NEXT



LEFT Score 4-WAYS

72

0

00

98% GFX
98% CPU



When a 4-Days is made, a
bonus is paid :

- 25 POINTS FOR THE 1ST 4Days
- 50 POINTS FOR THE 2nd
- 100 POINTS FOR THE 3rd
- 200 POINTS FOR THE 4th
- 400 POINTS FOR THE 5th
- 600 POINTS FOR THE 6th
- 800 POINTS FOR THE 7th
- 1000 POINTS FOR THE 8th
- 5000 POINTS FOR THE 9th
- 10000 POINTS FOR THE 10th
- 25000 POINTS FOR THE 11th
- 50000 POINTS FOR THE 12th

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-Days
72	0	00

100% GFX
100% CPU



ON TOP OF THAT, FOR EACH
L-DAYS DONE, THE L SCORES
FOR DOING A N-DAYS ARE
DOUBLED (A 1-DAY SCORES 2
POINTS, 2-DAYS L, AND SO
ON....) !

THERE IS ALSO A BONUS
GIVEN AT THE END OF THE GAME
WHEN THERE ARE FEWER THAN
THREE STONES LEFT IN THE
POUCH :

100 POINTS WITH 2 STONES
LEFT
500 POINTS WITH 1 STONE
LEFT
1000 POINTS IF THE POUCH IS
EMPTY

New
Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU

15000

ENDING THE GAME

The game ends when :

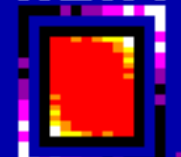
- The pouch is empty
- You can't legally put any other stone on the board

Any score of over 300 with two to four L-Ways (without emptying the pouch) should be considered good, as should scores of over 1300 when the pouch is empty.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-Ways
72	0	00

100% GFX
100% CPU



AS SKILL DEVELOPS THE
PLAYER WILL BE ABLE TO
ATTAIN SCORES OF OVER 2000
POINTS WITH FIVE TO SIX
L-DAYS.

ULTIMATELY, THE PLAYER
WILL DISCOVER THAT EIGHT (OR
MORE) L-DAYS ARE POSSIBLE
WITH SCORES OF OVER 7000
POINTS. THE LEGEND OF ISHIDA
MENTIONS PLAYERS WHO HAVE
ACHIEVED NINE OR TEN L-DAYS
IN A GAME, SCORING
APPROXIMATELY 15000 POINTS.

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	L-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU



PATIENCE, PRACTICE,
CONCENTRATION AND THE LUCK
OF THE JPAU ARE ALL CRITICAL
IN ATTAINING THESE HIGHER
LEVELS OF PLAY.

MOST IMPORTANT RULE:
HAVE FUN WITH ISKIDO !

New

Quit

NEXT



LEFT	Score	4-DAYS
72	0	00

100% GFX
100% CPU