

Cuprins

[1. Introducere](#)

[2. Cum se joacă](#)

[3. Meniuri](#)

[4. Comenzi](#)

1. Introducere

Mozaicul numeric este un puzzle cu numere, inventat de Sam Lloyd în 1874.

Jocul se joacă pe o tablă de 4 linii și 4 coloane sau 5 linii și 5 coloane, pe care se află piese numerotate de la 1 la 15, respectiv de la 1 la 24, dispuse aleator, și un spațiu liber.

Jucătorul trebuie să aranjeze numerele de pe tablă într-o anumită ordine, mișcând piesele de-a lungul celor patru direcții de bază (sus, jos, stânga și dreapta) prin intermediul spațiului liber.

Anjo Mozaic Numeric vă propune jocul pe table de 4 pe 4, respectiv 5 pe 5, pe trei nivele de dificultate, dintre care două contratimp și unul fără limită de timp, și cu un total de 25 de moduri în care trebuie să aranjați piesele.

Jocul permite două modalități de identificare a căsuțelor:

- prin literă și număr - liniile sunt notate cu litere, iar coloanele cu numere. Exemplu: B2

- prin perechi de numere - liniile și coloanele sunt notate cu numere. Exemplu: Linia 2, coloana 2

Viteza de vorbire a vocii sintetice poate fi reglată în timpul jocului, în funcție de preferințele jucătorului.

Jocul memorează setările privind viteza vocii și modul de afișare, astfel încât setările dumneavoastră preferate să fie încărcate automat la fiecare joc nou.

2. Cum se joacă

În timpul jocului vă puteți deplasa pe tablă cu ajutorul săgeților.

Selectați o piesă apăsând tasta S, mergeți cu săgețile până pe poziția unde doriți să duceți piesa și apăsați tasta Spațiu pentru a o muta.

O piesă poate fi deplasată doar în spațiul liber și numai dacă pentru a trece piesa în spațiul liber este necesară o singură mișcare la stânga, la dreapta, în sus sau în jos.

Pentru mutare nu se poate selecta decât o piesă adiacentă spațiului liber (învecinată cu acesta).

Jocul este câștigat atunci când toate piesele au fost aranjate în ordinea corectă.

În cazul nivelului de dificultate mediu sau greu, piesele trebuie aranjate în ordinea corectă într-un timp limitat.

3. Meniuri

Modul de navigare este identic în toate meniurile: săgețile sus și jos permit vizualizarea opțiunilor, una câte una, iar tasta Enter realizează alegerea unei opțiuni.

Dintr-un submeniu se poate ajunge la meniul anterior apăsând tasta Escape.

3.1. Meniul principal

Meniul principal apare la pornirea jocului, și este accesibil în timpul jocului prin apăsarea tasteri Escape.

Din meniul principal se pot alege două opțiuni:

- Joc nou
- Ieșire

Alegând Joc nou se trece la meniul Dificultate.

3.2. Meniul Dificultate

Meniul Dificultate permite selectarea dificultății jocului.

Variantele posibile sunt:

- Ușor - fără limită de timp
- Mediu - timp limită o oră
- Greu - timp limită 45 de minute

După alegerea unei variante se trece la meniul Tablă

3.3. Meniul Tablă

Acest meniu permite alegerea dimensiunii tablei de joc:

- Tablă de 4 linii și 4 coloane
- Tablă de 5 linii și 5 coloane

După alegerea dimensiunii se merge la meniul Tip de joc.

3.4. Meniul Tip de joc

Acest meniu permite alegerea tipului de joc. Opțiunile sunt diferite în funcție de mărimea tablei alese la meniul anterior.

Pentru tabla de 4 pe 4:

- De la 1 la 15.
- De la 15 la 1.
- De la 1 la 15 de sus in jos.
- De la 15 la 1 de sus in jos.
- De la 1 la 15 vertical de jos in sus.
- De la 1 la 15, cu 1 in coltul din dreapta, de sus in jos.
- De la 1 la 15, continuu, de jos in sus.
- De la 1 la 15, continuu (inversat), de sus in jos.
- De la 1 la 15, orizontal, de jos in sus.
- Impar pe stanga, par pe dreapta.
- Randuri pare si impare, alternativ.

- Alternativ de la dreapta la stanga.
- Zig-zag de la 1 la 15.
- Zig-zag jos stanga sus dreapta.
- Zig-zag pe stanga, continuu pe dreapta.
- Suma 34 in toate directiile (consideram golul 16).
- Suma 30 in toate directiile (consideram golul 0).
- De-a lungul marginilor.
- De-a lungul marginilor, incepand de jos.
- De-a lungul marginilor, de jos in sus.
- Pare si impare de jur imprejur.
- Tabla de sah 1-3-5-7 in colturi.
- Sus, jos si de jur imprejur.

Pentru tabla de 5 pe 5:

- De la 1 la 24
- De la 24 la 1

După alegerea unei opțiuni începe jocul.

4. Comenzi

Escape - tasta de meniu. Comportament diferit în funcție de situație:

În timpul jocului, afișează meniul principal.

Dacă meniul principal este deschis în timpul jocului, închide meniul și revine la joc.

Într-un submeniu, revine la meniul anterior.

Folosită în meniul principal în cazul în care nu există un joc activ, reîncarcă meniul.

Alt + F4 - închide jocul.

Săgeți sus, jos, stânga, dreapta - navighează între pozițiile de pe tabla de joc. Pentru fiecare punct în care se ajunge se anunță linia, coloana și piesa care îl ocupă.

s - selectează o piesă.

Spațiu - mută piesa selectată pe poziția curentă, dacă aceasta este liberă.

j - salt la spațiul liber.

e - anunță poziția spațiului liber.

p - citește poziția curentă.

l - citește linia curentă.

c - citește coloana curentă.

g - citește toată tabla de joc.

f - citește ordinea în care trebuie aranjate piesele pe tablă.

i - anunță dacă și ce piesă este selectată.

t - anunță cât timp mai aveți la dispoziție.

d - anunță timpul scurs de la începutul jocului.

[- scade viteza de vorbire.

] - crește viteza de vorbire.

n - schimbă notația pentru linii și coloane: literă și număr sau pereche de numere. Predefinit:

literă și număr.