

## JUMBLY

### INSTRUCCIONES:

**S** COMENZAR JUEGO

**C** CONTROLES: **J** JOYSTICK Y TECLAS **K** TECLAS SOLAMENTE **R** REDEFINIR  
TECLAS **Z** IZQUIERDA **X** DERECHA **Q** ARRIBA **A** ABAJO **V** VISTA

**T** CANCION (al oprimir, se detiene la música)

**H** DETENCION DEL JUEGO (cualquier tecla lo reanuda)

**S** PARAR EL MOVIMIENTO

**0** ACABAR EL JUEGO

En este programa hay un número determinado de dibujos, cada uno de los cuales se divide en 20 bloques. El ordenador mezcla el dibujo apartando uno de los bloques y deslizando los otros 19 bloques al azar. Tú debes reordenar los bloques en el orden correcto, utilizando las teclas o el joystick.

Si resuelves el puzzle en un número de movimientos superior al preestablecido, deberás intentarlo de nuevo. Si igualas o ganas el número de movimientos, tienes la opción de intentar resolver el siguiente dibujo. Cada puzzle tiene un título, pero éste se te muestra solamente si has resuelto correctamente el puzzle anterior. Una vez que conozcas todos los títulos, puedes comenzar el programa con cualquier título y en cualquier orden. Los títulos de los tres primeros puzzles son: "JUMBLY", "LETTERS" y "NURSERY", puedes resolverlos en cualquier orden. Al recomponer correctamente el puzzle "NURSERY", se te muestra el título del puzzle siguiente. Las figuras de los puzzles son animadas y en colores.

Si oprimes la tecla "S" durante el juego, el movimiento y los colores del puzzle se detendrán y una vez resuelto, no te valdrá para puntuar.

La tecla "V" hace que se vea correctamente ordenado el puzzle que estás resolviendo, lo que te puede ser de gran ayuda.

En la resolución del puzzle, al utilizar las teclas, lo que mueves son los bloques, no el espacio en blanco. Con el movimiento a la izquierda, el bloque se mueve a la izquierda, o sea que el espacio en blanco se mueve a la derecha. El Joystick Kempston utiliza el botón de disparo como la tecla "V", es decir, visión correcta del puzzle. Los joysticks que utilicen las teclas 6, 7, 8, 9 y 0 se pueden usar redefiniendo teclas.

Algunos puzzles se pueden resolver haciendo saltar un bloque de un lado de la pantalla a otro. Si se hace esto en el momento oportuno, se puede reducir el número de movimientos necesarios. Sin embargo, algunas veces puede que el puzzle te resulte irresoluble, en cuyo caso, otro salto de un bloque de un lado a otro de la pantalla corregirá ésto.

**CONSEJOS:** Construye el puzzle en líneas o columnas y prepárate a trasladar bloques que ya se encuentran en el sitio adecuado. Averigua con qué línea vas a terminar, que será la que contiene el bloque vacío. Esta última línea suele ser la más difícil de resolver. Debes tomar la línea anterior y apartarla formando un grupo de 4 ó 5 bloques juntos, haciendo lo mismo en la última línea sin resolver. Ambas líneas estarán ahora en el orden correcto, pero en los lugares que no se corresponden. Desvíalas dando una vuelta y ¡listo!. Si hay un dibujo moviéndose y cambiando de colores, observa la secuencia de un bloque a otro. Decide a dónde quieres mover un bloque determinado y luego, ignorando lo que aparece en él, muévelo al sitio adecuado.

Sabrás que has resuelto el último puzzle cuando el ordenador te pida tu nombre.