



### Scopo del gioco

Il gioco consiste nel rimuovere dal tavolo da gioco tutte le carte nell'ordine illustrato nella colonna di destra. La prima carta che dovrà essere rimossa è quella raffigurata alla base della colonna.

Dopo aver giocato provando i vari livelli della modalità Esercitazione, sarà possibile puntare contro il banco per vincere punti. Per pareggiare, sarà necessario rimuovere sei carte da ciascun tavolo da gioco. Quando si possiedono meno di 40 punti, la partita terminerà.

### Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)







**Indicatore di gruppo superiore**

I gruppi di carte ovali o quadrate possono essere spostati verso la parte superiore del tavolo da gioco. Per determinare quale sarà il primo gruppo di carte da spostare, premere una volta la freccia SU. Per determinare quale sarà il secondo gruppo di carte da spostare nella stessa direzione, premere di nuovo la freccia SU.

**Indicatore di gruppo a destra**

I gruppi di carte di cuori e di quadri o di fiori e di picche possono essere spostati verso la parte destra del tavolo da gioco. Per determinare quale sarà il primo gruppo di carte da spostare, premere una volta la freccia DESTRA. Per determinare quale sarà il secondo gruppo di carte da spostare nella stessa direzione, premere di nuovo la freccia DESTRA.

**Indicatore di gruppo a sinistra**

I gruppi di carte con lo sfondo bianco o giallo possono essere spostati verso la parte sinistra del tavolo da gioco. Per determinare quale sarà il primo gruppo di carte da spostare, premere una volta la freccia SINISTRA. Per determinare quale sarà il secondo gruppo di carte da spostare nella stessa direzione, premere di nuovo la freccia SINISTRA.

**Indicatore di gruppo inferiore**

I gruppi di carte di cuori e di fiori o di quadri e di picche possono essere spostati verso la parte inferiore del tavolo da gioco. Per determinare quale sarà il primo gruppo di carte da spostare, premere una volta la freccia GIÙ. Per determinare quale sarà il secondo gruppo di carte da spostare nella stessa direzione, premere di nuovo la freccia GIÙ.



**Winnings (Vincite)**

Indica i punti vinti. Non è possibile puntare più punti di quelli a disposizione. Per entrare nella classifica dei punteggi migliori è necessario totalizzare almeno 100 punti. Quando si possiedono meno di 40 punti, la partita terminerà.

**Puntate**

La puntata minima è di otto gettoni. Il banco coprirà la puntata con lo stesso numero di gettoni. Per fare una puntata, fare clic sui gettoni che si desidera puntare. Una volta spostata una carta, la puntata non potrà più essere cambiata.

### **Sequenza di gioco**

Nella colonna sulla destra dell'area di gioco è illustrato l'ordine in cui le carte dovranno essere rimosse dal tavolo da gioco. La prima carta che dovrà essere rimossa è quella raffigurata alla base della colonna.

## **Dadi**

Utilizzare i dadi per il teletrasporto. Quando una carta viene spostata su un dado, essa scomparirà dal punto in cui si trovava e riapparirà nel punto in cui si trova l'altro dado. Una volta utilizzati, i dadi scompariranno.

**Jolly**

Il jolly costituisce un'uscita alternativa a quella nell'angolo inferiore destro. Se la carta da rimuovere viene spostata sul jolly, essa verrà rimossa dal tavolo da gioco. Una volta utilizzato, il jolly scomparirà.

**Ostacolo**

L'ostacolo impedisce a qualsiasi carta nella fila o nella colonna di avanzare verso di esso, determinando il "blocco della carta".

**Buco nero**

Svolge la stessa funzione di un margine del tavolo da gioco. Se una carta si trova vicino a un buco nero, l'intero gruppo di carte non potrà più essere spostato, determinando il "blocco del gruppo".

Premendo TAB, si potrà gettare una carta nel buco, perdendo la stessa quantità di gettoni che si perderebbe se si utilizzasse TAB per gettare una carta oltre il margine del tavolo da gioco.

**Blocco della carta**

Non è possibile spostare una carta verso un'altra carta o verso un ostacolo all'interno della stessa colonna o fila. Una carta bloccata, ad esempio, non può essere spostata anche se fa parte del gruppo indicato dalla casella a lato del tavolo da gioco. La carta è bloccata dalla carta alla sua destra.

Una carta bloccata non sarà evidenziata e non sarà possibile spostare il resto del gruppo.



**Carte evidenziate**

Tutte le carte che possono essere spostate sono evidenziate. L'unica eccezione si verifica quando una carta è bloccata dal margine del tavolo da gioco, da un buco nero o da un jolly. In tal caso le carte saranno evidenziate, ma l'intero gruppo di carte non potrà essere spostato. Questa situazione viene denominata "blocco del gruppo".

**Blocco del gruppo**

Quando una carta è bloccata dal jolly si verifica il blocco del gruppo. Se una carta è bloccata dal margine del tavolo da gioco, da un buco nero o da un jolly, l'intero gruppo di carte non potrà essere spostato. Quando si verifica un blocco del gruppo, le carte rimarranno evidenziate anche se non potranno essere spostate.

**Carte non attive**

Una carta non è attiva quando non fa parte del gruppo di carte corrente. Per selezionare un gruppo di carte diverso, premere due volte il tasto di DIREZIONE corrispondente.

## **Uscita**

Spostare le carte verso l'uscita nell'angolo inferiore destro dell'area di gioco nell'ordine illustrato nella colonna sulla destra.

- Per scegliere la direzione in cui spostare un gruppo di carte, premere i tasti di DIREZIONE.
- Per selezionare un gruppo di carte diverso, premere due volte il tasto di DIREZIONE corrispondente.
- Per spostare il gruppo di carte, premere la BARRA SPAZIATRICE.



## Spiegazione del gioco

Rimuovere tutte le otto carte dal tavolo da gioco nell'ordine illustrato nella colonna sulla destra. La prima carta da rimuovere è quella raffigurata alla base della colonna. In ciascun livello della modalità Esercitazione si inizia con cinque carte sul tavolo da gioco. Nei livelli in cui è possibile fare delle puntate, quando la difficoltà è impostata su **Bassa**, **Media**, **Elevata** e **Ultima sfida**, si inizia con otto carte.

Dopo aver giocato provando i vari livelli della modalità Esercitazione, sarà possibile puntare contro il banco per vincere dei punti. Per pareggiare, sarà necessario rimuovere sei carte. Quando si possiedono meno di 40 punti, la partita terminerà.

Le carte vengono spostate in gruppi. La strategia vincente consiste nel posizionare un gruppo in modo tale da rimuovere una determinata carta e al tempo stesso realizzare una buona puntata.

- Spostare le carte verso l'uscita nella parte inferiore destra dell'area di gioco.
- Per determinare in quale direzione spostare un gruppo di carte, utilizzare i tasti di DIREZIONE. Una casella su ciascun lato del tavolo da gioco verrà evidenziata per indicare la direzione in cui spostare il gruppo di carte. Ogni carta del gruppo selezionato che può essere spostata verrà evidenziata con una freccia blu. Per selezionare un gruppo di carte diverso, premere due volte il tasto di DIREZIONE corrispondente.
- Per spostare il gruppo di carte, premere la BARRA SPAZIATRICE.
- Se si è bloccati, premere TAB per eliminare una carta dal tavolo da gioco. È possibile eliminare una carta dal tavolo o gettarla in un buco nero, ma in tal caso si perderanno dei punti.
- Ogni volta che una carta viene eliminata dal tavolo o gettata in un buco nero, si perderà la possibilità di riguadagnare i gettoni puntati. Se vengono eliminate più di due carte premendo TAB, non sarà possibile pareggiare.
- Non è possibile spostare una carta verso un'altra all'interno della stessa fila. Anche se la carta fa parte del gruppo indicato dalla casella a lato, tale carta non potrà essere spostata e non verrà evidenziata.

### Vedere anche

[Scopo del gioco](#)

[Spiegazione delle puntate](#)

[Area di gioco](#)

[Suggerimenti e strategie](#)

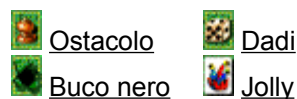
[Inizio, azzeramento e fine di una partita](#)





## Suggerimenti e strategie

Gli oggetti riportati di seguito possono comparire sul tavolo da gioco e, se utilizzati strategicamente, consentono di migliorare il proprio gioco.



- Fare attenzione alle puntate. Per vincere la partita è necessario prevedere in anticipo il modo più facile per rimuovere le carte e se sarà effettivamente possibile rimuoverle.
- Fare delle puntate alte quando il tavolo sembra facile da svuotare, ad esempio quando tutte le carte si trovano vicino all'uscita.
- Fare delle puntate basse quando il tavolo sembra difficile da svuotare, ad esempio quando tutte le carte sono ai lati opposti del tavolo da gioco e quest'ultimo è pieno di buchi neri che bloccano le carte.
- Tentare di raggruppare le carte al centro o verso l'uscita nell'angolo inferiore destro del tavolo.
- Se singole carte si trovano ai margini del tavolo da gioco, risulterà più difficile spostare un gruppo di carte.
- Sospendere la partita quando si è in vantaggio. Una volta ottenuto un punteggio elevato, se si continua il gioco potrebbe esserci il rischio di perdere punti.
- Utilizzare il jolly nel momento più opportuno e conservarlo per una carta particolarmente difficile da spostare verso l'uscita.
- Utilizzare i dadi per spostare una carta vicino all'uscita.
- Ricordarsi che non è possibile spostare una carta verso un'altra carta o verso un ostacolo all'interno della stessa colonna o fila. Utilizzare i blocchi di carte a proprio vantaggio, ad esempio per bloccare l'avvicinamento di una carta al margine del tavolo da gioco o all'uscita quando non è ancora il momento.

## Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Spiegazione delle puntate](#)

[Area di gioco](#)

[Punteggio](#)





## **Dadi**

Utilizzare i dadi per il teletrasporto. Quando una carta viene spostata su un dado, essa scomparirà dal punto in cui si trovava e riapparirà nel punto in cui si trova l'altro dado. Una volta utilizzati, i dadi scompariranno.

## **Jolly**

Il jolly costituisce un'uscita alternativa a quella nell'angolo inferiore destro. Se la carta da rimuovere viene spostata sul jolly, essa verrà rimossa dal tavolo da gioco. Una volta utilizzato, il jolly scomparirà.

È inoltre possibile utilizzare il jolly come un buco nero e gettarvi una carta premendo TAB. In tal caso, tuttavia, si perderà la possibilità di riguadagnare i gettoni puntati su quella carta, situazione che si verifica anche quando si getta una carta oltre il margine del tavolo premendo TAB.

**Buco nero**

Un buco nero funziona come un margine del tavolo da gioco, creando un blocco del gruppo e impedendo lo spostamento dell'intero gruppo di carte.

È possibile utilizzare un buco nero per eliminare una carta premendo TAB. In tal caso, tuttavia, si perderà la possibilità di riguadagnare i gettoni per quella carta.

**Ostacolo**

L'ostacolo impedisce a qualsiasi carta nella fila o nella colonna di avanzare verso di esso. Utilizzarlo strategicamente come "blocco della carta".



## Spiegazione delle puntate

Dopo aver giocato provando i vari livelli della modalità Esercitazione, sarà possibile puntare contro il banco per guadagnare dei punti. Quando si possiedono meno di 40 punti, la partita terminerà.

- All'inizio di una partita si hanno a disposizione 100 punti.
- La puntata minima è di otto gettoni. Il banco coprirà la puntata con lo stesso numero di gettoni.

### Per fare una puntata

- 1 Fare clic sul gettone che si desidera puntare.

Avendo a disposizione i 100 punti iniziali, è possibile puntare 40 punti facendo clic sul gettone rosso da cinque punti oppure puntare 80 punti facendo clic sul gettone blu da 10 punti. Facendo clic una volta verranno puntati automaticamente otto gettoni. La puntata da effettuare dipenderà dalla difficoltà che si pensa di incontrare nello svuotare il tavolo.

Se durante la partita si avranno a disposizione più punti, sarà possibile puntare gettoni da 25 o 50 punti.

Non è possibile puntare più punti di quelli a disposizione.

- 2 Una volta spostata la carta, i propri gettoni, coperti dagli otto gettoni del banco, verranno visualizzati sulla tabella delle puntate nella casella tra Player (Giocatore) e Casino (Casinò). La puntata può essere cambiata solo prima che la carta venga spostata.

È possibile a questo punto vincere i 16 gettoni visualizzati sulla tabella delle puntate, equivalenti ai propri gettoni più quelli del banco. È possibile vincere tutti o solo parte dei gettoni.

- Per ogni carta rimossa dal tavolo da gioco si vincerà un certo numero di gettoni. Per pareggiare, sarà necessario rimuovere sei carte dal tavolo da gioco.
- Quando una carta viene eliminata dal tavolo premendo TAB, non sarà possibile riguadagnare i gettoni puntati su quella carta. Se si eliminano più di due carte con questa operazione, non sarà possibile pareggiare.
- Per entrare nella classifica dei punteggi migliori è necessario totalizzare più di 100 punti.

### Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Area di gioco](#)

[Punteggio](#)

[Suggerimenti e strategie](#)





## Punteggio

Il punteggio dipende dalla puntata effettuata e dal numero di carte rimosse dal tavolo da gioco. La rimozione di tutte le carte dal tavolo non dà diritto alla vincita di ulteriori punti. Per pareggiare le puntate, è necessario rimuovere sei carte dal tavolo da gioco senza utilizzare TAB più di due volte.

Nelle tabelle che seguono vengono forniti il numero di gettoni vinti per la rimozione di ciascuna carta e il numero di gettoni persi quando una carta viene gettata via premendo TAB. Il numero di gettoni guadagnati dipende dall'entità della puntata. Se ad esempio si punta un gettone blu, corrispondente a 10 punti, la sesta carta che verrà rimossa dal tavolo avrà un valore di 20 punti, in quanto la rimozione della sesta carta consente di guadagnare due gettoni.

### Gettoni guadagnati per ogni carta rimossa

| Carta rimossa  | Gettoni guadagnati |
|----------------|--------------------|
| 1 <sup>a</sup> | 1                  |
| 2 <sup>a</sup> | 1                  |
| 3 <sup>a</sup> | 1                  |
| 4 <sup>a</sup> | 1                  |
| 5 <sup>a</sup> | 2                  |
| 6 <sup>a</sup> | 2                  |
| 7 <sup>a</sup> | 3                  |
| 8 <sup>a</sup> | 5                  |

### Gettoni persi per ogni carta eliminata con TAB

| Carta eliminata con TAB | Gettoni persi |
|-------------------------|---------------|
| 1 <sup>a</sup>          | 5             |
| 2 <sup>a</sup>          | 3             |
| 3 <sup>a</sup>          | 2             |
| 4 <sup>a</sup>          | 2             |
| 5 <sup>a</sup>          | 1             |
| 6 <sup>a</sup>          | 1             |
| 7 <sup>a</sup>          | 1             |
| 8 <sup>a</sup>          | 1             |

Vedere anche

[Spiegazione delle puntate](#)







## Inizio, azzeramento e fine di una partita

### Per iniziare una nuova partita

- ▶ Scegliere **Nuova partita** dal menu **Opzioni** o premere F2.

### Per azzerare una partita

- ▶ Fare clic su **Azzerà** sulla barra dei menu o premere F3.

**Nota** Quando una partita viene azzerata, verranno persi i gettoni di tutte le carte rimaste sul tavolo da gioco. Se si possiedono meno di 40 punti, la partita terminerà.

### Per terminare una partita

- ▶ Scegliere **Esci** dal menu **Opzioni**.

### Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Impostazioni di gioco](#)





## Impostazioni di gioco

È possibile personalizzare le impostazioni di gioco modificando il grado di difficoltà o il livello iniziale in modalità Esercitazione, cambiando il nome di un giocatore e attivando o disattivando la musica di sottofondo e gli effetti sonori. È possibile inoltre azzerare i punteggi migliori e attivare o disattivare le Istruzioni preliminari e il comando **Mostra suggerimenti**.

**Fare clic su uno dei seguenti argomenti:**

[Modifica del grado di difficoltà](#)

[Modifica del livello iniziale](#)

[Modifica del nome del giocatore predefinito](#)

[Attivazione e disattivazione della musica di sottofondo](#)

[Attivazione e disattivazione degli effetti sonori](#)

[Attivazione e disattivazione della richiesta del nome del giocatore](#)

[Azzeramento dei punteggi migliori](#)

[Attivazione e disattivazione delle Istruzioni preliminari](#)

[Attivazione e disattivazione di Mostra suggerimenti](#)





### Per modificare il livello iniziale

In modalità Esercitazione sono disponibili otto livelli, mentre in modalità Ultima sfida sono disponibili 10 livelli. In entrambe le modalità è possibile iniziare impostando un qualsiasi livello di gioco.

**1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.

**2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** fare clic sulla freccia Su o Giù della casella **Livello iniziale** per aumentare o diminuire il livello iniziale della partita.

### Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per modificare il grado di difficoltà**

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** selezionare **Esercitazione**, **Bassa**, **Media**, **Elevata** o **Ultima sfida** nella sezione **Difficoltà**.

**Nota** I livelli in modalità **Ultima sfida** sono stati progettati da Alexey Pajitnov e sono particolarmente difficili.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per cambiare il nome del giocatore predefinito**

È possibile cambiare il nome del giocatore predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori.

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** digitare il proprio nome nella casella **Nome giocatore**. Se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori, deselezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore**.

Se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà totalizzato un punteggio tra i primi dieci, selezionare la casella di controllo.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)

[Richiesta del nome del giocatore](#)



### **Per attivare o disattivare la musica di sottofondo**

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Musica di sottofondo**.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)





### **Per attivare o disattivare gli effetti sonori**

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Effetti sonori**.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per attivare o disattivare la richiesta del nome del giocatore**

È possibile impostare il gioco in modo che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori quando si ottiene un punteggio elevato oppure in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci.

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Muddled Casino** selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà totalizzato un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per azzerare i punteggi migliori**

Quando si azzerare la classifica, tutti i punteggi migliori verranno azzerati.

- 1 Scegliere **Punteggi migliori** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Punteggi migliori di Muddled Casino** scegliere il pulsante **Azzerare**.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per attivare o disattivare le Istruzioni preliminari**

Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari** vengono fornite brevi istruzioni sullo scopo e le regole del gioco.

- 1 Scegliere **Istruzioni preliminari** dal menu ?
- 2 Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari di Muddled Casino** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Non mostrare queste istruzioni all'avvio**.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



### **Per attivare o disattivare Mostra suggerimenti**

Questo comando consente di visualizzare una serie di brevi informazioni sulle caratteristiche del gioco o di un particolare livello.

- 1 Scegliere **Mostra suggerimenti** dal menu ?
- 2 Quando accanto al comando **Mostra suggerimenti** appare un segno di spunta, nel corso del gioco verranno visualizzati dei suggerimenti. Se accanto al comando non appare un segno di spunta, non verrà visualizzato alcun suggerimento.

### **Vedere anche**

[Impostazioni di gioco](#)



## **Altri dati**

### **Mir-Dialogue**

Responsabile progetto: Valeri Mirantsev

Ideazione: Alexey Pajitnov

Produzione: Andrey Novikov

Responsabile programmazione: Nickolay Reshetnyak

Programmatori: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Grafica: Marina Lenskaya

Musica: Igor Krasilnikov

Responsabile testing del software: Yury Romanchuk

Responsabile supporto tecnico: Sergey Pshenichnikov

### **Microsoft**

Produzione: Zachary M. Drake

Progettazione: Alexey Pajitnov

Pianificazione prodotto: Heather Burgess

Responsabile prodotto: Ann Martinson

Responsabile localizzazione: Laurence K. Smith

Responsabile supporto tecnico: Steven Kastner

Responsabili testing del software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Testing del software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

Coordinatore versioni beta: Andy Wood

Programma di installazione: David Shoemaker

Guida in linea: Maximilien X. Klaisner

Testi: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Redazione: Amy Robison

Direzione artistica: Jennifer Epps

Grafica copertina CD: Chris Lassen

Icone: Connie Braat

Usabilità prodotto: Sean Draine

Gestione: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



## **Supporto Tecnico**

Per informazioni sul supporto tecnico contattare la casa produttrice del proprio PC. Il numero di telefono del supporto tecnico è incluso nella documentazione fornita con il PC.





