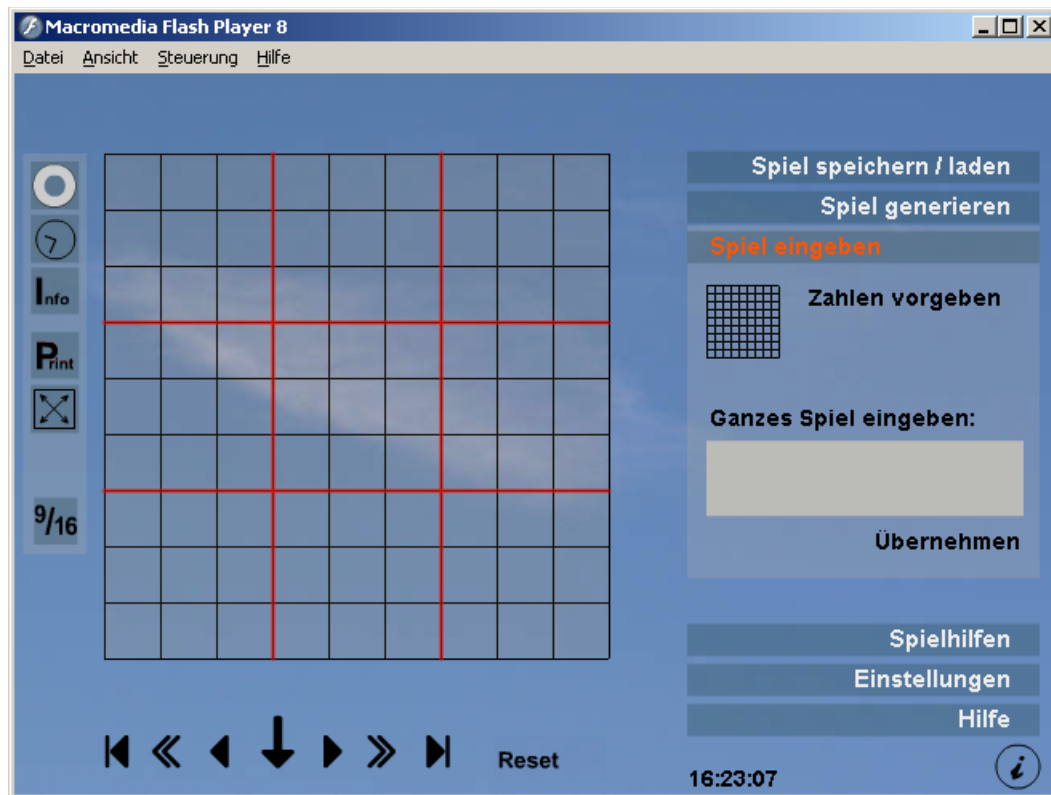


Willkommen bei Sudoku *deLuxe* PC-Zahlenspaß pur!



Inhalt

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Einführung in Sudoku | 3 |
| Versionen | 4 |
| Übersicht Spielfeld | 5 |
| Zahleneingabe | 6 |
| Infos und Kommentare | 7 |
| Menüs | |
| Speichern / Laden | 8 |
| Spiel generieren | 9 |
| Spiel eingeben | 10 |
| Spielhilfen | 11 |
| Einstellungen | 12 |
| Hilfe | 13 |
| Spiel drucken | 14 |
| Spielsteuerung | 15 |
| Werkzeugleiste | 16 |
| Lösungsmethoden | 17 |
| Sudokus in XXL | 18 |
| wetter.com-Sudoku | 19 |
| Weihnachts-Sudoku | 20 |

Einführung in Sudoku - Spielidee

Sudoku ist ein Zahlenspiel, das Ihre Logik fordert und fördert.

Gespielt wird es auf einem Zahlenfeld, in dem einige Zahlen vorgegeben sind und andere Zahlen vom Spieler eingesetzt werden müssen.

Bei einem üblichen 9x9 Feld geht es darum, die Zahlen von 1 bis 9 so einzusetzen, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der neun 3x3 Blöcke, die von den roten Linien gebildet werden, jede der Zahlen 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

Die Abbildung oben zeigt Ihnen ein 9x9 Sudoku in der Ausgangsstellung.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 7 | | | 1 | 3 | 6 |
| | | | | | 5 | | 2 | |
| | | 7 | | 6 | | | | |
| 1 | | | | | | | | 8 |
| | | 6 | 8 | | | | | |
| | 5 | | 4 | 7 | | | 6 | |
| 7 | 3 | | 5 | | | | | 2 |
| 6 | | | | 1 | 7 | | 9 | 4 |
| 2 | | | 3 | 8 | | 7 | | |

Die Abbildung unten zeigt das gleiche Sudoku fertig ausgefüllt. Sehen Sie selber, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem der neun Blöcke jede der Zahlen von 1 bis 9 genau einmal vorkommt.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 9 | 2 | 7 | 4 | 8 | 1 | 3 | 6 |
| 8 | 6 | 4 | 1 | 3 | 5 | 9 | 2 | 7 |
| 3 | 1 | 7 | 9 | 6 | 2 | 8 | 4 | 5 |
| 1 | 2 | 3 | 6 | 5 | 9 | 4 | 7 | 8 |
| 4 | 7 | 6 | 8 | 2 | 3 | 5 | 1 | 9 |
| 9 | 5 | 8 | 4 | 7 | 1 | 2 | 6 | 3 |
| 7 | 3 | 1 | 5 | 9 | 4 | 6 | 8 | 2 |
| 6 | 8 | 5 | 2 | 1 | 7 | 3 | 9 | 4 |
| 2 | 4 | 9 | 3 | 8 | 6 | 7 | 5 | 1 |

Sudoku *deLuxe* - Versionen

Sudoku deLuxe gibt es in mehreren Versionen. Je nachdem, welche Version Sie erworben haben, stehen Ihnen manche der in diesem Handbuch erwähnten Möglichkeiten zur Verfügung und andere nicht.

Limited Edition / Shareware Edition

Sie können Sudokus eingeben, einfache Spielhilfen anzeigen lassen, die Spielsteuerung verwenden und das Spiel ausdrucken. Diese Ausgabe ist in erster Linie zum Kennenlernen gedacht und für Leute, die Sudokus auf dem Rechner spielen wollen, die sie z.B. in Zeitungen finden. Die Limited Edition können Sie durch den Kauf einer Lizenz upgraden, bei der Shareware Edition müssen Sie zusätzlich neue Software downloaden.

LE

Standard Edition

Hier stehen Ihnen alle Möglichkeiten zur Verfügung, Sudokus der Größe 9x9 mit Zahlen zu spielen. Sie können Sie vereinfacht eingeben, können Spiele speichern und wieder laden, Spiele erzeugen lassen und sich viel weitergehende Spielhilfen anzeigen lassen. Diese Version empfiehlt sich für alle, die neue Sudokus erzeugen und spielen möchten, und auch für die, die sich gerne mehr Spielhilfen anzeigen lassen wollen oder Spiele speichern möchten.

SE

XXL Version

Hier haben Sie alle Möglichkeiten der Standard Edition und zusätzlich noch die Wahl zwischen 6x6, 8x8, 9x9, 10x10, 12x12, 15x15 und 16x16 Sudokus. Eine noch größere Herausforderung an Ihr logisches Denken! Nähere Infos finden Sie **hier**.

XXL

wetter.com Version

Eine Spezialversion der Standard Edition, die in Zusammenarbeit mit wetter.com entstand. Sie bietet alles, was die Standard Edition bietet und zusätzlich noch das Spielen mit Symbolen. Nähere Infos finden Sie **hier**.

wetter.com

Übersicht Spielfeld

In der Abbildung auf dieser Seite sehen Sie die Spieloberfläche von Sudoku deluxe.

Auf der rechten Seite ist die Menüführung, hier können Sie Spiele speichern und laden, neue Spiele erzeugen oder eingeben, Einstellungen vornehmen und Spieltipps einstellen.

Nähere Erläuterungen der Menüs finden Sie [hier](#).

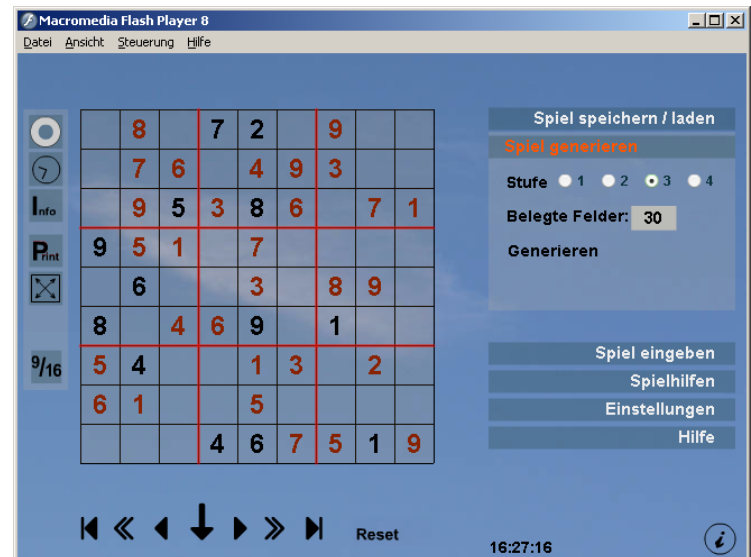
Auf der linken Seite ist eine Werkzeugleiste, mit der Sie z.B. den Ausdruck starten oder auf Vollbildschirm-Modus umstellen können. [Hier](#) mehr zur Werkzeugleiste.

Unter dem Spielfeld befindet sich die Spielsteuerung, mit der Sie Spielzüge rückgängig machen oder Markierungen setzen und ansteuern. Infos zur Spielsteuerung sind [hier](#).

Über dem Spielfeld sind Textzeilen, die nur nach Bedarf eingeblendet werden. Ganz oben sehen Sie eine Zeile, die das momentane Spielfeld darstellt. Diese Zeile können Sie kopieren und z.B. an andere Spieler verschicken, die auch Sudoku Deluxe besitzen.

In der Zeile direkt über dem Spielfeld werden die Infos und Kommentare, die zum aktuellen Feld gehören, eingeblendet. Mehr zu Infos und Kommentaren ist [hier](#).

Unten rechts ist die Uhr, sie zeigt entweder die Uhrzeit an, funktioniert als Stoppuhr oder ist ausgeblendet. Das wird über die Werkzeugleiste gesteuert. Infos dazu [hier](#).



Zahleneingabe

Sie haben drei Möglichkeiten, Zahlen im Spielfeld einzusetzen. Diese Möglichkeiten bestehen sowohl, wenn Sie ein Sudoku lösen, als auch, wenn Sie ein Sudoku eingeben.

Eingabe per Zahlenkreis

Der Zahlenkreis begleitet Ihre Maus über das Spielfeld. Möchten Sie in ein Feld einen Wert eingeben, dann drücken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld. Der Zahlenkreis wird gestoppt und Sie können auf dem Rand eine Zahl anklicken. Diese Zahl wird in das ausgewählte Feld eingesetzt. Wenn Sie die '0' anklicken, wird das Feld geräumt, sofern es keines der vorgegebenen Felder ist. Klicken auf 'info' ('i') öffnet das Infofeld. Näheres dazu [hier](#).



Eingabe mit Maus und Tastatur

Wenn Sie über einem Feld sind, können Sie einfach eine Zahl über die Tastatur eingeben, diese Zahl wird in das Feld eingesetzt, sofern das Feld keines der vorgegebenen Felder ist. Eingabe der Taste 'i' ruft das Info-Feld auf. (siehe [hier](#))



Eingabe mit Cursortasten und Tastatur

Wenn Sie die Cursortasten benutzen, sehen Sie ein Viereck, welches das aktuelle Feld markiert. Für dieses Feld können Sie mit der Tastatur, wie im letzten Kapitel beschrieben, Werte eingeben.

XXL-Version

Die Zahlen 10-16 werden durch die Buchstaben a-g eingegeben.

Zahleneingabe für 'vorgegebene Zahlen'

Bei jedem Sudoku-Spiel sind einige Zahlen vorgegeben und können nicht geändert werden. Wie Sie ein Spiel mit vorgegebenen Zahlen eingeben finden Sie [hier](#).



Infos und Kommentare

Beim Lösen eines Sudokus möchte man sich ab und zu, je nach eigenem Lösungsstil, Informationen oder Kommentare zu den einzelnen Spielfeldern aufzeichnen.

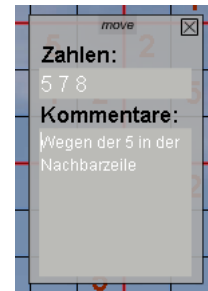
Der Unterschied zwischen Infos und Kommentaren liegt in der Anzeige. Infos werden im Spielfeld in dem Feld angezeigt, für das sie gelten. Wegen dem geringen Platz müssen sie daher kurz gehalten werden, oft sind es Notizen, welche Zahlen für das Feld noch möglich sind.



Kommentare können länger sein. Sie werden nicht im Feld, sondern oberhalb der Spielfläche angezeigt. Dort sehen Sie für Felder, die Infos und / oder Kommentare haben, eine Zeile:

(Info) Kommentar (4 5 8) Das ergibt sich aus der Spalte.

Infos und Kommentare geben Sie ein, indem Sie im Zahlenkreis 'info' ('i') anklicken oder auf der Tastatur ein 'i'. Das Info-Feld geht auf, im oberen Bereich geben Sie Ihre Infos an, im unteren Bereich bei Bedarf einen Kommentar.



Das Infofeld schließen Sie mit der Eingabe-Taste oder mit einem Klick auf das Kreuz.

Oben in der Mitte befindet sich ein Schriftzug 'move', wenn Sie dieses Feld anklicken, halten und ziehen, verschieben Sie das Infofeld. Das kann den Überblick verbessern.

Menü: Spiel speichern / laden

Klicken Sie auf den Menüpunkt "Spiel speichern/laden." Das linke Icon läßt Sie speichern, das rechte ist zum Laden von Spielen.

Speichern:

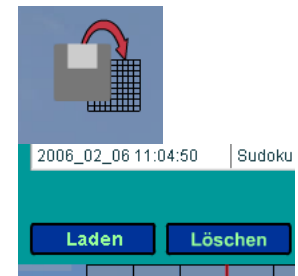
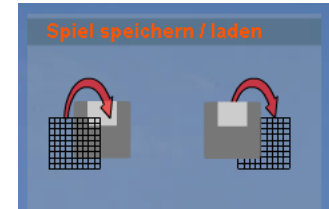
Geben Sie einen Namen für das aktuelle Spiel ein und drücken Sie 'Speichern'. Das Spiel wird unter dem Namen und mit der aktuellen Zeit abgespeichert.

Laden:

Sie erhalten eine Übersicht über alle gespeicherten Spiele. Klicken Sie das Spiel an, das Sie laden möchten und drücken Sie 'Laden'. Das Spiel wird eingelesen und dargestellt.

Löschen:

Wenn Sie gespeicherte Spiele wieder löschen möchten, wählen Sie das rechte Icon ('Laden'), klicken Sie in der Übersicht auf das Spiel, das gelöscht werden soll und anschließend auf 'Löschen'. Das Spiel wird aus der Liste der gespeicherten Spiele entfernt.



Menü: Spiel generieren

Im Menü 'Spiel generieren' können Sie neue Sudoku-Spiele erzeugen.

Es gibt vier Stufen. Die ersten drei Stufen entsprechen den Stufen 1-3 in der Spielhilfe (siehe hier). Ein Spiel, was z.B. in Stufe 2 erzeugt wurde, kann auch mit der Spielhilfe der Stufe 2 gelöst werden.

Stufe 4 erzeugt Spiele, die oft nicht eindeutig lösbar sind. Diese Verfahren ist dafür sehr schnell. Wenn Sie auf der Stufe spielen, wird es öfters Situationen geben, wo Ihnen für ein Feld mehrere Zahlen zur Verfügung stehen, und alle führen zu gültigen Lösungen. Hat auch seinen Reiz, sollte man aber beim Spielen wissen.

Für alle Stufen gilt, dass Sie die Anzahl der belegten Felder angeben. Ein Wert von 30 bedeutet zum Beispiel, dass im fertigen Spiel 30 Felder belegt sind, die restlichen Felder sind frei. Die Zahl der belegten Felder muß zwischen 20 und 81 liegen (bei einem 9x9 Sudoku). Bei Werten unter 24 dauert die Erzeugung evtl. lange. Und es kann bei niedrigen Werten passieren, dass kein Spiel gefunden wird. Dann auf 'Anhalten' klicken. Das bisherige Spiel wird angezeigt. Und dann evtl. noch mal neu generieren lassen.

Wenn Sie 'Symmetrie' anklicken, wird ein symmetrisches Sudoku berechnet. Das dauert etwas länger und braucht i.d.R. etwas mehr belegte Felder als ohne Symmetrie.

Während ein neues Spiel generiert wird, sehen Sie eine Prozentangabe. Die gibt an, wie weit der Prozess fortgeschritten ist. Gelegentlich geht die Prozentzahl wieder runter, wenn kein Spiel gefunden werden konnte und der Ansatz etwas verändert wird.

Bei einem 16x16 Sudoku muss die Anzahl der belegten Felder zwischen 90 und 256 liegen. Empfohlen werden Werte ab 100.

Wenn Sie einfache Sudokus, z.B. für Anfänger oder Kinder, erzeugen wollen, geben Sie eine hohe Anzahl belegter Felder an. Diese Spiele lassen sich leicht(er) lösen.



Menü: Spiel eingeben

Hier geben Sie Sudoku-Spiele ein. Das können Spiele sein, die Sie in der Zeitung oder im Internet sehen, oder Spiele, die Sie von anderen Sudoku deLuxe Spielern erhalten.

Bevor Sie ein Spiel eingeben, können Sie mit dem Symbol  die Spielfläche räumen.

Für die Eingabe stehen Ihnen zwei Wege zur Verfügung:

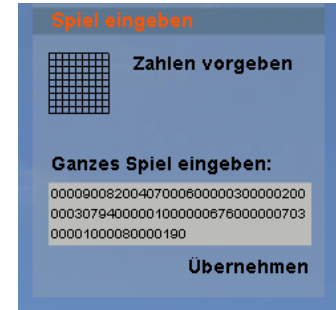
1) Eingabe einzelner Felder. Jedes Sudoku hat einige Zahlen, die vorgegeben sind und vom Spieler nicht geändert werden können. Um diese Zahlen einzugeben klicken Sie bitte auf 'Zahlen vorgeben'. Die Schriftzug ändert die Farbe und alle Zahlen, die Sie nun per Zahlenkreis oder Tastatur in das Feld eingeben, gelten als vorgegeben. Dies erkennen Sie auch an der anderen Farbe der Zahlen. Wenn Sie alle vorgegebenen Zahlen eingeben haben, klicken Sie wieder auf 'Zahlen vorgeben' und können nun 'normale' Zahlen eingeben.

2) Eingabe ganzer Spiele. Eine sehr komfortable und schnelle Möglichkeit ein ganzes Spiel einzugeben. Schreiben Sie das Sudoku in das Feld 'Ganzes Spiel eingeben', das Spiel wird durchgängig eingegeben, angefangen mit der ersten Zeile und dann zeilenweise weiter. Freie Felder werden durch eine '0' gekennzeichnet, belegte Felder durch die Zahl, die in ihnen steht. Alle Felder, die nicht '0' sind, gelten als vorgegeben.


Beispiel:

000090082004070006000003000002000003079400000100000067600000070300001000080000190

Mit ein wenig Übung geht diese Eingabe sehr schnell.



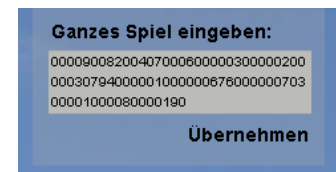
Spiel eingeben

 **Zahlen vorgeben**

Ganzes Spiel eingeben:

00009008200407000600000300000200
00030794000001000000676000000703
00001000080000190

Übernehmen



Ganzes Spiel eingeben:

00009008200407000600000300000200
00030794000001000000676000000703
00001000080000190



Übernehmen

Menü: Spielhilfen

Über das Menü Spielhilfen zeigen Sie sich Tipps auf dem Spielfeld an oder lösen ein Sudoku-Spiel.

Die Tipps werden durch ein Punktfeld angezeigt. Dieses Punktfeld besteht aus 3 Reihen mit je 3 Punkten, jeder Punkt steht für eine Zahl:

● ● ● 1 2 3
● ● ● = 4 5 6
● ● ● 7 8 9

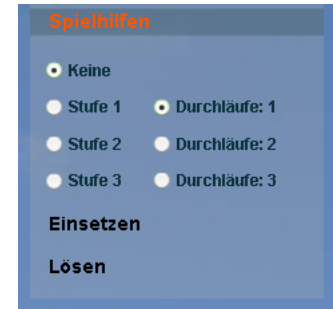
Es werden die Punkte angezeigt, deren Zahlen für dieses Feld noch möglich sind. In diesem Feld hier  sind die Zahlen 1 und 5 noch möglich. In dem Feld hier  die Zahlen 2,4,5,7. Wenn man sich dran gewöhnt hat, liefert diese Darstellung eine gute Übersicht.

Im oberen Teil des Menüs wählen Sie den Grad an Hilfe, den Sie möchten. Stufe 1 zeigt Informationen an, die leicht gefunden wird, Stufe 2 Informationen, die mehr (bzw. andere) Überlegungen benötigt und bei Stufe 3 ist es noch mehr. Je höher die Stufe, desto mehr Zahlen werden ausgeschlossen. Und desto höher der Rechenaufwand! Das kann - je nach Rechner - etwas dauern!

Die Anzahl der Durchläufe erhöht bei Stufe 2 und 3 oft nochmal die Anzahl der Zahlen, die ausgeschlossen werden können. Allerdings auch die Rechenzeit!

Wenn Sie auf 'Einsetzen' klicken, werden die Felder ausgefüllt, die gemäß der von Ihnen gewählten Hilfe-Stufe eindeutig bestimmt sind.

Klicken Sie auf 'Lösen', dann wird dieses Spiel vollständig gelöst. Dies kann etwas dauern, insbesondere bei den 16x16 Sudokus.



Menü: Einstellungen

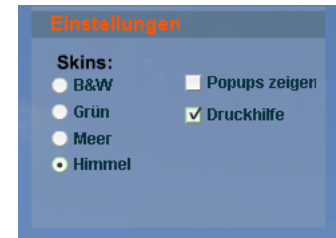
Hier wählen Sie die Darstellung des Spielfeldes ('Skin'). Und die Druckhilfe bzw, die Anzeige der Hilfstexte.

Es gibt mehrere Skins zur Auswahl. Probieren Sie sie aus!

Mit der Checkbox 'Popups zeigen' steuern Sie, ob die Hilfstexte, die Ihnen angezeigt werden, wenn Sie z.B. über Menüpunkte laufen, angezeigt werden oder nicht. Standard ist 'anzeigen', wenn Sie das Spiel gut kennen, können Sie über diese Checkbox die Anzeige ausschalten (und auch wieder an).

Die Checkbox 'Druckhilfe' blendet die Hintergrundfelder der Zahlen auf dem Spielfeld aus. Damit wird der Ausdruck des Spieles etwas besser, wenn Sie es mit dem Hintergrundbild und Menüs ausdrucken wollen. Näheres zum Thema Drucken [hier](#).

Sie MÜSSEN nach dem Druck dieses Feld wieder zurücksetzen, sonst können Sie nicht spielen!!!!



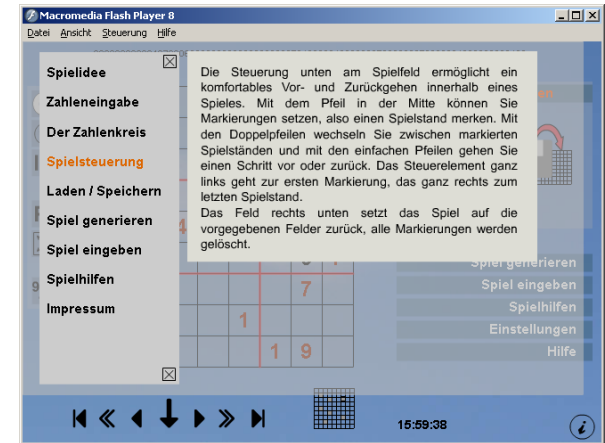
Menü: Hilfe

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie die Hilfe im Spiel auf.

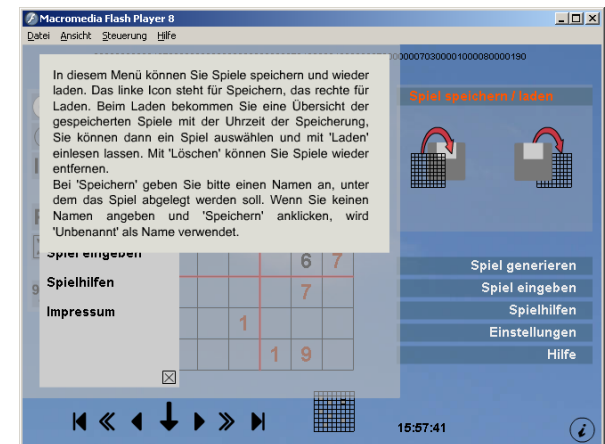


Das Hilfemenü legt sich über das Spielfeld und bietet Ihnen die Hilfethemen an.

Mit den Kreuzen oben rechts und unten rechts schließen Sie die Hilfe wieder.



Bei den Hilfethemen zu den Menüpunkten wird der Text nach links verschoben und der entsprechende Menüpunkt aktiviert. So können Sie den Text lesen und sehen, worauf er sich bezieht. Wenn Sie die Maus aus dem Bereich des Hilfetextes ziehen, wird der Text wieder nach rechts zurück geschoben.



Spiel drucken

Sie haben zwei Möglichkeiten das Spiel auszudrucken.

In der Werkzeugleiste finden Sie den Button 'Print'. Wenn Sie hier klicken, wird der Druckerdialog geöffnet, Sie wählen Ihren Drucker aus und das aktuelle Spiel wird auf einem weißen Blatt Papier ausgedruckt, ohne die Hintergrundbilder und Menüs.



Wenn Sie über 'Datei' 'Drucken' gehen, wird das Spiel mit Hintergrundbild ausgedruckt. Hier ist es empfehlenswert im Menü 'Einstellungen' den Punkt 'Druckhilfe' anzustellen. Damit wird das Spielfeld besser lesbar ausgegeben.



Allerdings werden Menüfelder etc. beim Druckvorgang in den Farben verändert, da die Transparenz beim Drucken nicht übernommen wird.

Die erste Druckvariante ist zum Spielen auf Papier wesentlich besser geeignet.

Spielsteuerung

Mit der Spielsteuerung navigieren Sie zwischen verschiedenen Spielständen. Sie können Schritte zurück- und auch wieder vorgehen, Markierungen setzen und abrufen.



Im Einzelnen:

- ◀ Einen Spielzug zurück. Die zuletzt eingegebene Zahl wird zurückgesetzt.
- ▶ Wenn Sie gerade zurück gegangen sind, können Sie hier einen Schritt wiederherstellen.
- ↓ Markierung setzen. Sie merken sich den aktuellen Spielstand, den Sie dann wieder ansteuern können.
- ◀◀ Zurück zur zuletzt gesetzten Markierung.
- ▶▶ Vorwärts zur nächsten Markierung
- ◀ Zurück zur ersten Markierung. Wenn Sie keine Markierung gesetzt haben, Rücksprung zum Spielbeginn
- ▶ Vorwärts zum letzten Spielstand. Wenn Sie eine Markierung angesprungen haben und nun wieder den Spielstand, bis zu dem Sie bereits gespielt haben, wiederherstellen möchten, wählen Sie diese Option.

ACHTUNG: Wenn Sie zurückgehen (einzelne Schritte oder zu einer Markierung) und an dieser Stelle wieder Zahlen eingeben, so gilt dies als aktueller Spielstand und ein vorwärts gehen ist nicht mehr möglich.

Auf vorgegebene Werte zurücksetzen 

Räumt das Spielfeld bis auf die Zahlen, die als vorgegeben gelten (farblich anders dargestellt).

Verwenden Sie diesen Button, wenn Sie das Spiel von vorne beginnen wollen. Alle gespeicherten Spielzüge dieses Spieles gehen hier verloren!

Werkzengleiste



Die Werkzengleiste befindet sich links neben dem Spielfeld, sie beinhaltet folgende Funktionen:



Zahlenkreis ein- und ausschalten.

Standardmäßig läuft der Zahlenkreis mit der Maus mit, solange Sie über dem Spielfeld sind. Falls Sie ihn nicht benutzen möchten, können Sie ihn mit einem Klick auf dieses Symbol aus- und auch wieder anschalten.



Uhr

Das Uhr-Symbol schaltet die Uhr unten rechts zwischen normaler Uhranzeige, einer Stoppuhr oder gar keiner Uhr um. Die Stoppuhr beginnt zu laufen, wenn Sie ein neues Spiel generieren, ein Spiel laden oder ein Spiel über 'Ganzes Spiel eingeben' beginnen. Oder wenn Sie auf 'Feld räumen' klicken.

Bei Stoppuhr-Betrieb ist neben der Uhr ein Buchstabe. Klicken Sie auf den Buchstaben, um eine Pause zu machen. Das Spielfeld wird ausgeblendet. Ein erneutes Klicken lässt die Stoppuhr weiterlaufen und das Spielfeld wird wieder eingeblendet.



Info

Mit diesem Button können Sie alle Info-Felder (siehe [hier](#)), ein oder ausblenden. Manchmal für die Übersicht besser.



Print

Der Print-Button startet den Ausdruck des momentanen Spieles. Dieser Ausdruck wird auf einer weißen Seite ausgegeben (mit Titel), das spart Tinte. Wenn Sie das Spielfeld drucken wollen, beachten Sie den Punkt 'Druckhilfe' ([hier](#)).



Fullscreen

Hier können Sie in den Vollbild-Modus wechseln und auch wieder zurück. Wenn Sie 16x16 Sudokus lösen, ist das wegen der großen Zahl von Feldern der empfohlene Modus.



6 8 9 10 12 15 16

Umschalten zwischen verschiedenen Sudoku-Größen. Gibt es nur bei der XXL-Version. Beachten Sie bitte die Hinweise zu 16x16 Sudokus [hier](#).



Symbole / Zahlen



Nur bei der wetter.com Version und der Weihnachtsedition. Umschalten zwischen dem Spielen mit Symbolen und dem Spielen mit Zahlen. Hinweise zur wetter.com Version [hier](#). Hinweise zur Weihnachtsedition [hier](#).

Lösungsmethoden

Es gibt eine Reihe von logischen Überlegungen, die dabei helfen ein Sudoku zu lösen.

Die Abbildung rechts zeigt Ihnen eine Zeile aus einem (einfachen) Sudoku. In der Zeile ist nur ein Kästchen frei, und da jede der Zahlen 1 bis 9 genau einmal vorkommen soll, muss hier die 9 eingesetzt werden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | 2 | 3 | 1 | 9 | 4 | 5 | 6 | |
| 7 | 9 | 3 | 4 | 5 | 1 | 6 | 2 | | |
| 1 | 6 | 4 | | 3 | 8 | 7 | | | |

Das war der einfachste Fall. Die Abbildung rechts zeigt Ihnen ein Sudoku, bei dem das Feld in der 8. Zeile und 2. Spalte nicht besetzt ist. Welche Zahl könnte hier eingesetzt werden? Da die Zahlen 1,3,5,6 schon in der Zeile 8 vorkommen, können Sie nicht mehr für dieses Feld verwendet werden. Außerdem kommen die Zahlen 2,6,8,9 in der Spalte 2 vor und können somit auch nicht für das Feld verwendet werden (sonst hätten Sie in der Spalte einen doppelten Wert!). Schließlich betrachten wir noch den 3x3 Block in dem unser Feld liegt, hier finden wir zusätzlich die 7, die daher für unser Feld auch nicht in Frage kommt. Damit bleibt nur noch die Zahl 4 als einzige Möglichkeit über.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| 4 | | 6 | 5 | 8 | 2 | 9 | | 7 | |
| 3 | | | 7 | 6 | 4 | 1 | 8 | | |
| | | 2 | 3 | 1 | 9 | 4 | 5 | 6 | |
| 7 | 9 | 3 | 4 | 5 | 1 | 6 | 2 | | |
| 1 | 6 | 4 | | 3 | 8 | 7 | | | |
| 2 | 8 | 9 | | 6 | 3 | 1 | 4 | | |
| 9 | 2 | 1 | 8 | 4 | 7 | 5 | 6 | 3 | |
| 5 | | | 6 | | 3 | | | 1 | |
| | | 7 | 1 | 2 | 5 | | 4 | 9 | |

Im gleichen Spiel (jetzt das nächste Bild) haben Sie in Zeile 7 und in Zeile 9 jeweils eine 2. In Zeile 8 muß auch eine 2 vorkommen, wie in jeder Zeile. Im ersten 3x3 Block gibt es bereits eine, im zweiten auch, also bleibt nur der dritte Block. Die Zeile 8 hat im 3. Block zwei freie Felder, in Spalte 7 und 8. Da in Spalte 8 bereits eine 2 vorkommt (Zeile 4), kann in Zeile 8 die 2 nur in das Feld in Spalte 7 eingesetzt werden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| 4 | | 6 | 5 | 8 | 2 | 9 | | 7 | |
| 3 | | | 7 | 6 | 4 | 1 | 8 | | |
| | | 2 | 3 | 1 | 9 | 4 | 5 | 6 | |
| 7 | 9 | 3 | 4 | 5 | 1 | 6 | 2 | | |
| 1 | 6 | 4 | | 3 | 8 | 7 | | | |
| 2 | 8 | 9 | | 6 | 3 | 1 | 4 | | |
| 9 | 2 | 1 | 8 | 4 | 7 | 5 | 6 | 3 | |
| 5 | | | 6 | | 3 | | | 1 | |
| | | 7 | 1 | 2 | 5 | | 4 | 9 | |

Das soll als ein erster Einblick in die Lösungsmethoden genügen. Es gibt viel Literatur zu Sudokus und auch im Internet finden Sie Hinweise zu Lösungsmethoden.

Sudoku *deLuxe* XXL

Alle Beschreibungen oben gelten auch für die XXL-Variante. In der XXL-Variante haben Sie die Möglichkeit, Sudokus der Größen 6x6, 8x8, 9x9, 10x10, 12x12, 15x15 und 16x16 zu spielen.

Den Umschalter finden Sie in der Werkzeugleiste. Nach der ersten Lizenzeingabe müssen Sie das Spiel wieder schließen und erneut starten, damit dieser Umschalter sichtbar wird. Er zeigt die momentane Spielfeldabmessung (z.B. "9"). Wenn Sie ihn anklicken geht eine Leiste auf, in der Sie eine andere Spielfeldgröße auswählen können.

Hier ein paar Überlegungen, die Sie für das Spielen im Hinterkopf haben sollten.

Ein 9x9 Sudoku hat 81 Felder. Ein 16x16 Sudoku 256 Felder, das sind mehr als dreimal soviel. Die Anzahl der möglichen Spiele und möglichen Spielzüge steigt dramatisch an, so dass die Erzeugung eines 16x16 Sudokus, insbesondere bei wenigen besetzten Feldern, etwas dauert. Die Zeit hängt auch davon ab, wie schnell Ihr Rechner ist. Versuchen Sie es zunächst mit einer höheren Anzahl von besetzten Feldern und arbeiten Sie sich dann allmählich nach unten vor.

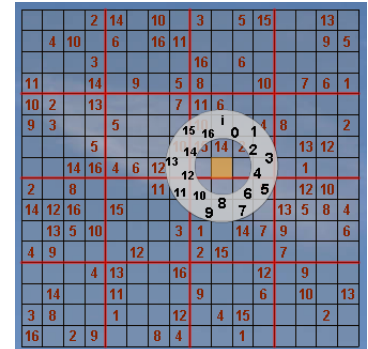
Auch die Spieltipps brauchen mehr Zeit, um alle Berechnungen durchzuführen.

Das Lösen eines 16x16 Sudokus kann dauern! Das geht dem Rechner nicht anders als einem menschlichen Spieler.

Die Verwendung der Info-Felder ist beim 16x16 Sudoku nur begrenzt sinnvoll. Wegen der hohen Anzahl von Feldern ist der Platz pro Feld kleiner und damit auch der Platz für die Infos. Die Infos und Kommentare werden aber auch hier über dem Spielfeld angezeigt und können so genutzt werden.

Empfehlenswert ist die Verwendung des Vollbild-Modus (s. Werkzeugleiste **hier**). Damit haben Sie einen guten Überblick und auch die Infos sind besser sichtbar.

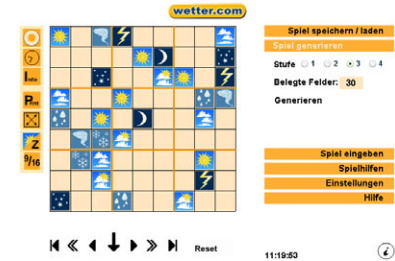
12



Sudoku *deLuxe*

wetter.com

Die wetter.com Version von Sudoku deLuxe ist eine Spezialversion, die in Zusammenarbeit mit wetter.com entstanden ist und zusätzlich zu den Möglichkeiten der Standard Version noch das Spielen mit Symbolen anbietet. Die Spielregeln sind bei den Symbolen genau wie bei den Zahlen. Es gibt 9 verschiedene Symbole, die im Sudoku angeordnet werden müssen.



Für das Umschalten zwischen Zahlen und Symbolen gibt es in der **Werkzeugleiste** eine Schaltfläche. Sie können damit auch im laufenden Spiel hin- und herschalten.



Die Eingabe der Symbole erfolgt am besten mit dem Zahlenkreis. Wenn Sie ein Feld angeklickt haben und dann über die Zahlen im Kreisring laufen, so wird in der Mitte des Kreisrings das Symbol für die entsprechende Zahl angezeigt. Beim Klicken auf die Zahl im Kreisring wird dann das Symbol ins Feld eingefügt. Wenn Sie ein rotes Kreuz in der Mitte des Kreisringes sehen, so heißt dies, dass das Feld vorgegeben ist und nicht geändert werden kann.



Sudoku *deLuxe* - Weihnachtsedition

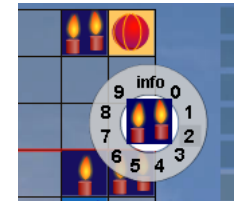
Die Weihnachtsedition von Sudoku deLuxe ist eine Spezialversion, die das Spielen mit Zahlen oder Symbolen erlaubt. Die Spielregeln sind bei den Symbolen genau wie bei den Zahlen. Es gibt 9 verschiedene Symbole, die im Sudoku angeordnet werden müssen.



Für das Umschalten zwischen Zahlen und Symbolen gibt es in der **Werkzeugleiste** eine Schaltfläche. Sie können damit auch im laufenden Spiel hin- und herschalten.



Die Eingabe der Symbole erfolgt am besten mit dem Zahlenkreis. Wenn Sie ein Feld angeklickt haben und dann über die Zahlen im Kreisring laufen, so wird in der Mitte des Kreisrings das Symbol für die entsprechende Zahl angezeigt. Beim Klicken auf die Zahl im Kreisring wird dann das Symbol ins Feld eingefügt. Wenn Sie ein rotes Kreuz in der Mitte des Kreisringes sehen, so heißt dies, dass das Feld vorgegeben ist und nicht geändert werden kann.



Viel Spaß mit
Sudoku *deLuxe*