



Betrifft: Kudosudokus

Ob die Lösung richtig steht, siehst du, wenn das Licht angeht.

Ein 4-mal-4-Raster ist hierauf zu seh'n,
auf dem Bilder und Zahlen und Buchstaben steh'n.
Die Werte der Felder gilt's zu dekodieren.
Und dann ein Sudoku noch zu absolvieren.
Die Lösungen werden kodiert eingegeben,
Und wenn alles stimmt, dann wirst du überleben.

Der Seriennummer ihr erster Buchstabe
Bezeichnet die 1; er ist quasi ihr „Name“.
Nimm die erste Ziffer — doch 0 ist jetzt 10;
du musst so viele Schritte durchs Alphabet geh'n.
Du triffst auf den „Namen“ für 2 genau hier;
Dann gleichfalls so weiter für 3 und für 4.
Am Ende des Alphabets sei ein Gescheiter:
Nach Z spring zum A und zähl dort einfach weiter.
Morse- und Klopffzeichen nutzen die „Namen“;
auch Blindenschrift, Winker- und Schiffsignalfahnen
und Zoni. Binärzahlen zeigen sodann

des Buchstabens Alphabetposition an.
Am Anfang können manchmal auch Ziffern erscheinen
bei Zoni, Signalflaggen und Morsezeichen.

Und weitere Codes gib'ts in gleicher Manier!
Im folgenden zeigen wir 1, 2, 3, 4:
Im Mahjong ist der richtige Stein, der heran muss,
Die Pflaum', Orchidee, Chrysantheme und Bambus.

Kick, Rührtrommel, Hi-Hat geschlossen und offen;
Rot, gelb, grün und braun werden im Snooker getroffen.
Die Spielkartenfarben: Pik, Herz, Kreuz und Karo
Pfeil runter, nach links, hoch und rechts. Alles klaro?
Dann noch Elemente der Astrologie:
Feuer, Wasser, dann Erde, dann Luft, das sind sie.
Die Schachfigur'n: Turm, Springer, Läufer und Dame,
Das war'n sie auch schon. Dies ist keine Reklame!

Zur Eingabe musst du ein Feld erst berühr'n.
Eine Grafik erscheint oder Ton ist zu hör'n,
oder blau oder dunkelrot leuchtet darauf,
eventuell geht auch ein Seitenfach auf.
Das Fach verlangt Buchstaben, Blindenschrift, Winker;
Blau heißt „mach Klopffzeichen“, rot „Morse-Blinker“.
Das Klopffzeichen-Handbuch zeigt dessen Mechanik,
und Morse-Code geht so wie bei Morsematik.
Bei Grafik und Ton berühr mehrmals, doch schnell:
nach nur zwei Sekunden ist's schon offiziell.
Ein Pfeil mag erscheinen, der sich rasant dreht;
den musst du berühren, wenn er richtig steht.
Du darfst ein gelöstes Feld gern frei berühren
um Töne bedarfsweise nochmals zu hören.

Entspann dich! Und niemals die Hoffnung verwerfen!
Dann kannst du das Kudosudoku entschärfen.