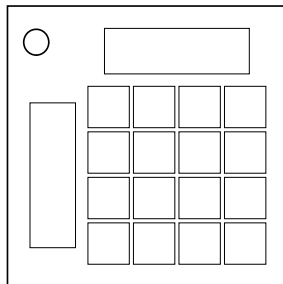


Over de Kudosudokus

Rozen zijn rood, viooltjes zijn blauw, de sudoku is leuk, maar de expert is waar ik op vertrouw.



De kaartkleuren zijn schoppen, harten, klaveren en ruiten.

Astrologie: vuur, water, aarde, lucht, vind je buiten.

Snooker bal kleuren: rood, geel, groen en bruin.

Mahjong: Pruim, Orchidee, Chrysant, Bamboe; vind ze in de tuin.

De pijl begint "Beneden" en gaat met de klok mee.

Dat zijn de speciale codes, hatsikidee!

Om een antwoord in te voeren, klik een vakje aan.

Je kan een geluid horen of er kan een symbool staan.

Soms wilt een paneel een antwoord van jou,

of het vakje kleurt donker rood of blauw.

Braille, Letters of Semaphores is het paneel naar smekend,

terwijl blauw "Tap Code" en rood "Morse" betekend.

Gebruik Tap Code's handleiding waar het mechanisme word onthuld,

terwijl Morsemathics de manier is hoe Morse moet worden ingevuld.

Voor symbolen and geluiden, blijf klikken als het antwoord schuurd;

want na twee seconden stil, wordt het antwoord opgestuurd.

De pijl draait bij het verschijnen snel rond;

klik wanneer hij juist wijst, dat is het meest gezond.

Juiste vakjes of vakjes die vanaf het begin al juist lagen,

mogen geklikt worden om een geluid zonder fout terug te vragen.

Wanneer klaar, relax! Laat je stoel maar kantelen.

Dit is namelijk de manier om Kudosudoku te ontmantelen.

Een module met een rooster van vier bij vier groot.

Met plaatjes, letters en ander brood.

Ontcijfer wat de waarde van elk vakje betekend.

En los de sudoku op voor een Uitstekend.

De antwoorden moeten als code worden ingevoerd.

Wees juist, bij een fout is een explosie dat loert.

Letter-gebaseerde codes vertalen naar getallen in dezelfde faam:

De eerste letter in het serienummer is nummer 1 z'n "naam".

Neem nu het eerste getal, een 10 voor een 0 voor het net,

en loop dat aantal stappen door het alfabet.

De "naam" van nummer 2 is waar je nu bent.

Herhaal de stappen, zodat je de "naam" van 3 en 4 ook kent.

Natuurlijk, als je aan het einde van het alfabet komt,

ga je verder bij het begin, alsof het alfabet een rondje kromt.

Deze "namen" hebben invloed op Braille, Morse Code en Tap Code

en Maritime Flags, en als een speciale ode.

Semaphores en Zoni, en in additie,

in Binary als alfabetische positie.

Wanneer Maritime, Zoni and Morse al ingevuld zijn,

kunnen ze ook een getal laten zien. Niet altijd fijn!

Dat zijn niet alle codes, meer staan hier!

Elk voorbeeld staat op volgorde: 1, 2, 3, 4.

De samples van Simon zijn kick, snare, hi-hat en open.

Schaakstukken, toren, paard, loper en koningin; kunnen lopen.