

Návod k použití

Podstata hry

- Existují 2 režimy hry Sudoku: Sudoku Classic a Sudoku Killer.
- Hrací pole obsahuje buňky ve formátu 9x9, které jsou vyplněny čísly od 1 do 9.
- Některé z nich jsou vyplněny, některé nejsou.

Hra končí, když uživatel správně vyplní prázdné buňky

1. V Sudoku Classic se čísla nesmí opakovat ve stejném řádku, sloupci nebo čtverci.
 2. V Sudoku Killer se k těmto pravidlům přidává dodržení součtu čísel v oblastech.
- Oblasti jsou 4 typů: 2, 3, 4, 5 buněk.
 - Pro pohodlnost jsou zvýrazněny různými barvami. 2 - bílá, 3 - fialová, 4 - modrá, 5 - zelená.
3. Neaktivní buňky jsou o něco světlejší

Sudoku Classic

Valid values: 7

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

Sudoku Killer

Sum in this zone: 9, values: 1

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

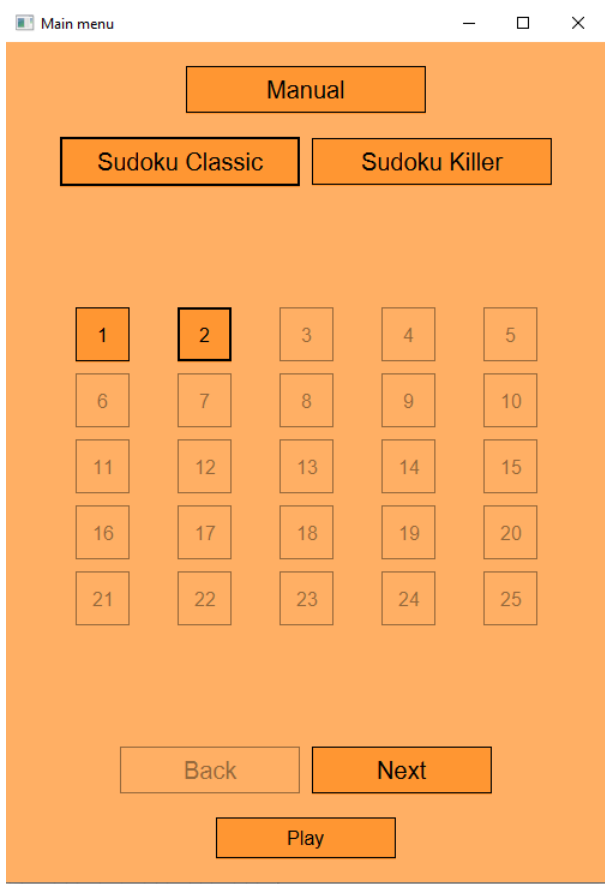
Vícebarevné zóny

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

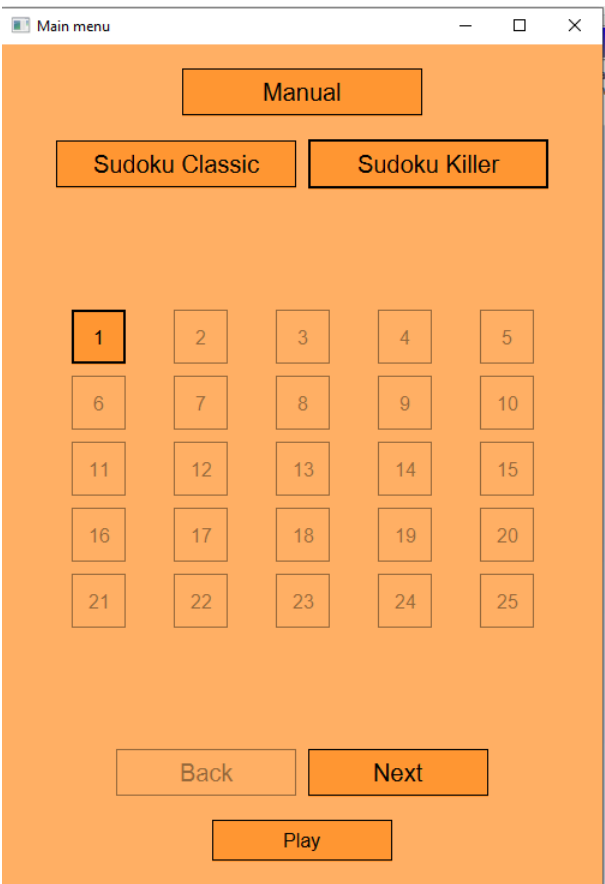
Krok 1. Výběr úrovně

1. Klikněte na herní režim, abyste ho vybrali.
 - Tlačítka "Sudoku Classic" a "Sudoku Killer" přepínají hráče mezi režimy hry.
 - Vybraný herní režim je zobrazen černým rámečkem.
 - Po jejich kliknutí se zobrazí úrovně podle zvoleného režimu hry.
2. Klikněte na dostupnou úroveň, abyste ji vybrali.
 - Dostupné úrovně hry jsou označeny oranžovou barvou.
 - Ty, které mohou být otevřeny, jsou označeny neutrální barvou a číslem úrovně.
 - Úrovně, které neexistují, jsou označeny neutrální barvou a otazníkem.
 - K procházení seznamu úrovní použijte tlačítka "Back" a "Next".
 - Vybraná úroveň je zobrazena černým rámečkem.
3. Pro spuštění hry klikněte na tlačítko Play.
4. Kliknutím na tlačítko Manuál se můžete přejít k pravidlům hry.

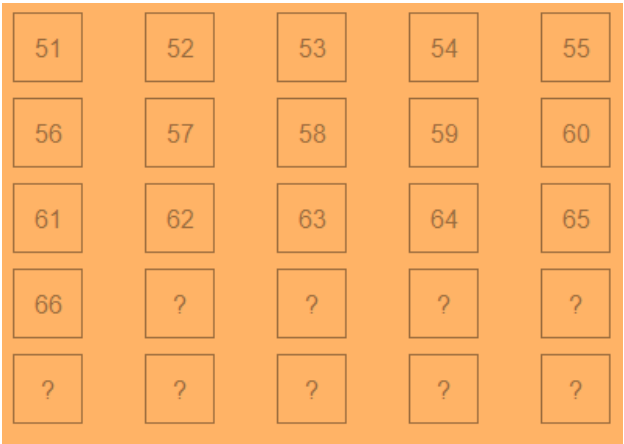
Sudoku Classic a jeho dostupné úrovně



Sudoku Killer a jeho dostupné úrovně



Nedostupné úrovně a neexistující úrovně

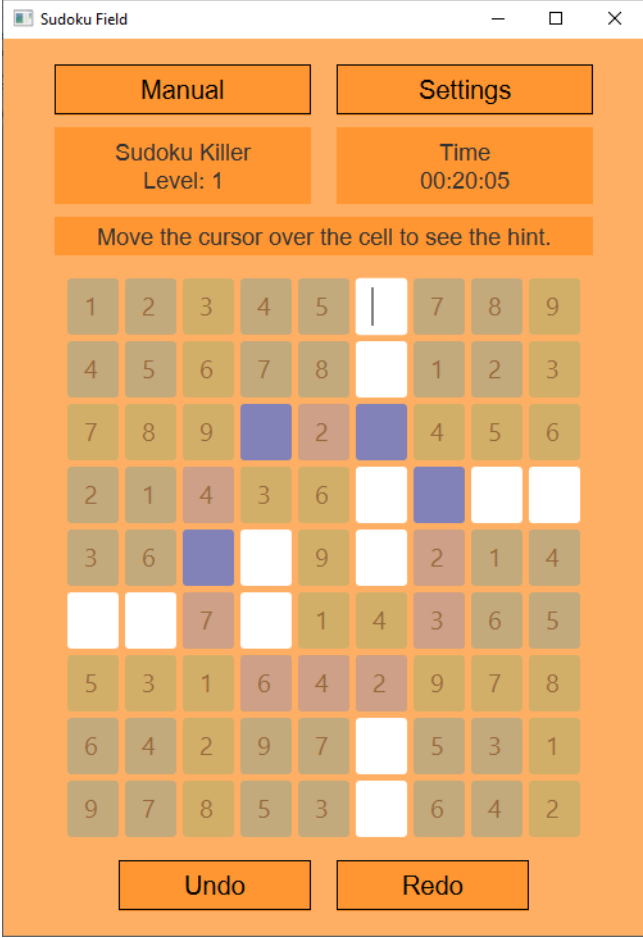
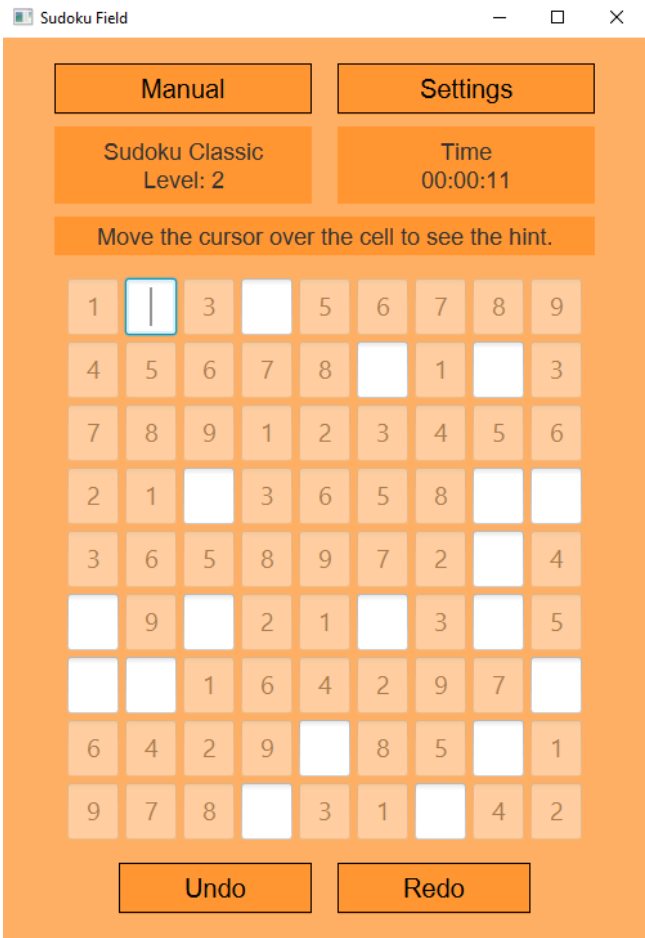


Krok druhý: hratelnost

- Postupujte podle nápověd a vyplňujte buňky.
 - Pokud zadáte nesprávnou hodnotu, aplikace vaše kroky zruší a vysvětlí důvod. Pro zrušení nebo obnovení kroku použijte tlačítka "Undo" a "Redo".
- Kliknutím na tlačítko Manual se můžete přejít k pravidlům hry.
 - Zobrazení názvu režimu, úrovně, nápovědy časovače je výhradně informativní.

Příklad hry v režimu
Sudoku Classic

Příklad hry v režimu
Sudoku Killer



Příklad nápovědy, pokud je číslice již v řádku

The number (3) is already in the row.

Příklad nápovědy, pokud je číslice již ve sloupci

The number (2) is already in the column.

Příklad nápovědy, pokud zadaná hodnota není číslice

This is not a number

Příklad nápovědy, pokud číslo není v rozmezí 1 až 9

The number (0) is not between 1 and 9.

Příklad nápovědy, pokud součet čísel neodpovídá
(pouze v režimu Sudoku Killer)

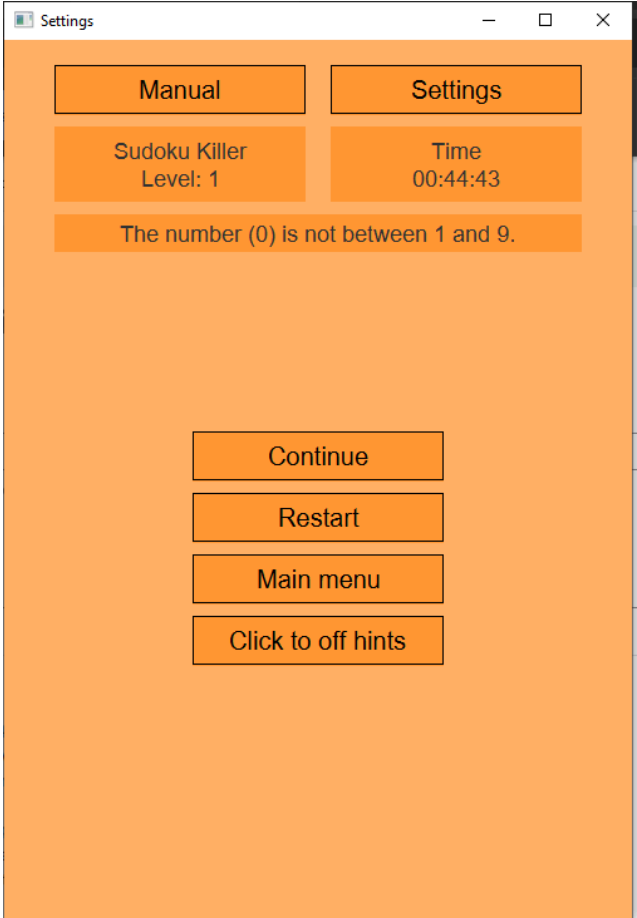
Sum will be 22

3. Kliknutím na tlačítko Settings herní pole se změní na nastavení hry.

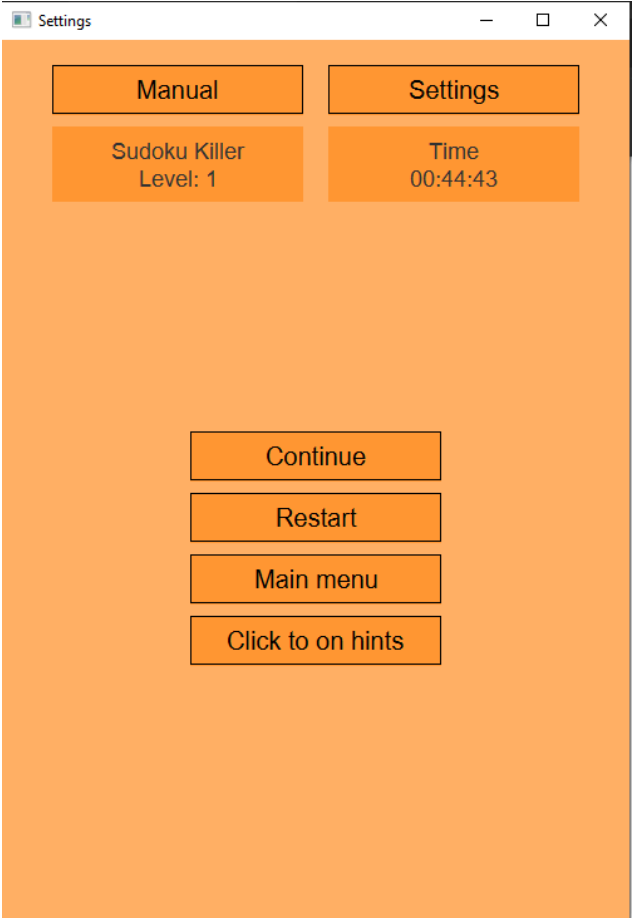
V tomto případě se časovač zastaví.

1. Kliknutím na tlačítko na tlačítko Continue můžete pokračovat ve hře z místa, kde jste skončili. Poté pokračujte krokem 2.
2. Kliknutím na tlačítko Restart restartujete úroveň a všechny uložené změny budou odstraněny. Poté pokračujte krokem 2.
3. Kliknutím na tlačítko "Click to off hints"/ "Click to on hints" zapnete nebo vypnete nápovědy. Aplikace vám nebude schopna vysvětlit důvod zrušení tahu.
4. Kliknutím na tlačítko "Main Menu" se uloží váš herní výsledek a přejdete do hlavního menu. Poté pokračujte krokem 1.

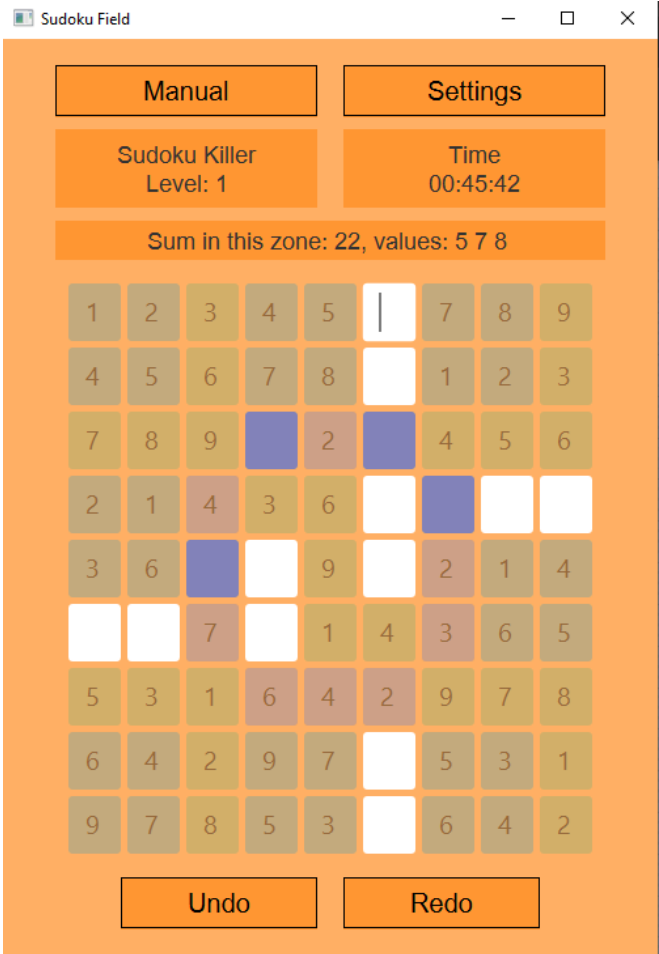
Nastavení před vypnutím nápovědy



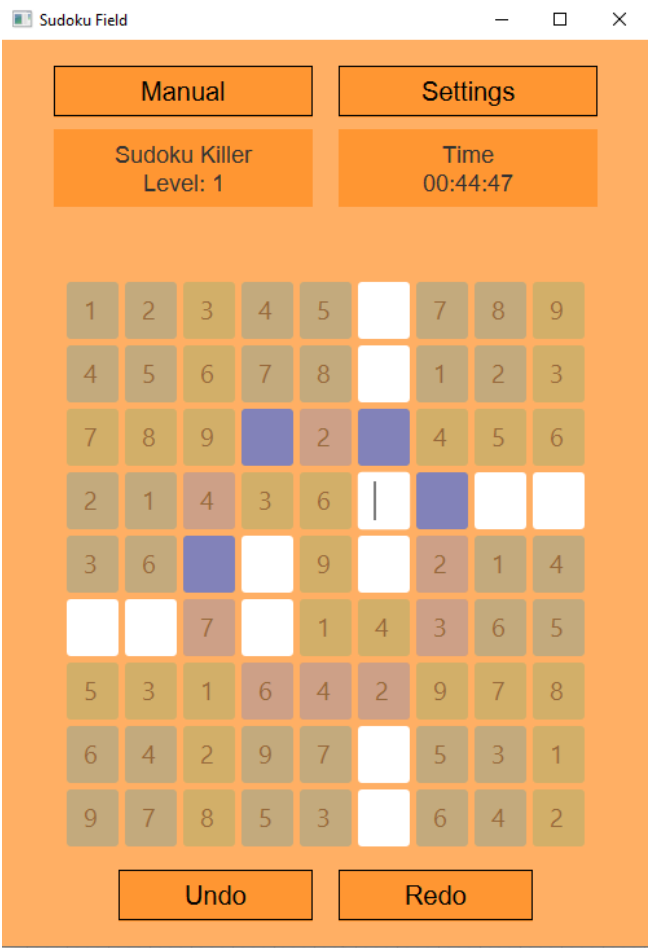
Nastavení po vypnutí nápovědy



Hrací pole před vypnutím nápovědy



Hrací pole po vypnutí nápovědy

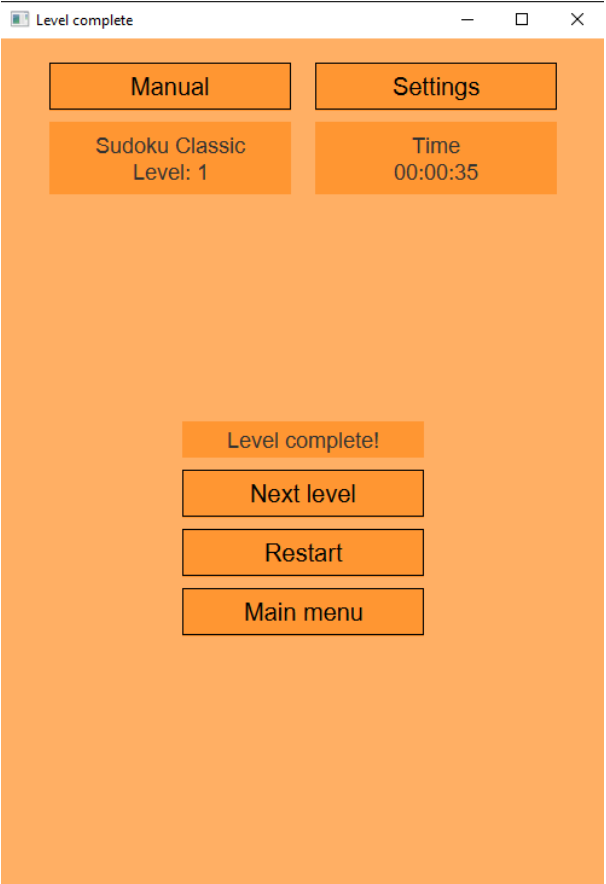


Krok třetí: vítězství nebo skončení hry

- Podle pravidel hry se hra automaticky ukončí po vyplnění všech buněk.
- Herní výsledek na této úrovni se vynuluje, ale okamžitě získáte přístup k nové úrovni.

1. Kliknutím na tlačítko na tlačítko Next Level můžete přejít na další úroveň. Poté pokračujte krokem 2.
2. Kliknutím na tlačítko Restart restartujete úroveň. Poté pokračujte krokem 2.
3. Kliknutím na tlačítko "Main Menu" přejdete do hlavního menu. Poté pokračujte krokem 1.

Příklad po skončení hry



[Home](#)