

Anleitung

Side by Side ist ein Puzzle mit einfachen Regeln, das in einem 6x6 (oder größerem) Gitter gespielt wird.

Ziel des Spieles ist es, die leeren Kästchen mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 oder einem X zu füllen. Dabei sind schon einige (schwarze) Zahlen vorgegeben.

Alle Zahlenkästchen müssen einen einzigen zusammenhängenden Bereich bilden – jede Zahl muss also durch waagerechte oder senkrechte Verbindungen mit jeder anderen Zahl verbunden sein.

Dabei gibt jede Zahl an, wie viele der (bis zu vier) direkt benachbarten Kästchen ebenfalls eine Zahl beinhalten.

Außerdem dürfen zwei direkt benachbarte Kästchen niemals die gleiche Zahl enthalten.

Beispiel(unten ist der Spielfeldrand):

		A	X	X	X
	B 2	C	D 1		

Die Zelle (C) darf kein X enthalten, da ansonsten die 1 (D) und die 2 (B) getrennt wären. (C) muss also eine Zahl sein und hat schon 2 bekannte Nachbarn und einen unbekanntem dritten Nachbarn in Zelle (A). (C) ist also eine 2 oder eine 3 – eine 2 ist allerdings nicht zulässig, da (B) als direkter Nachbar schon eine 2 enthält. Also ist (C) eine 3 ... und (A) kann damit kein X sein, sondern muss eine Zahl sein (dies markieren wir durch ein Fragezeichen).

Ergebnis:

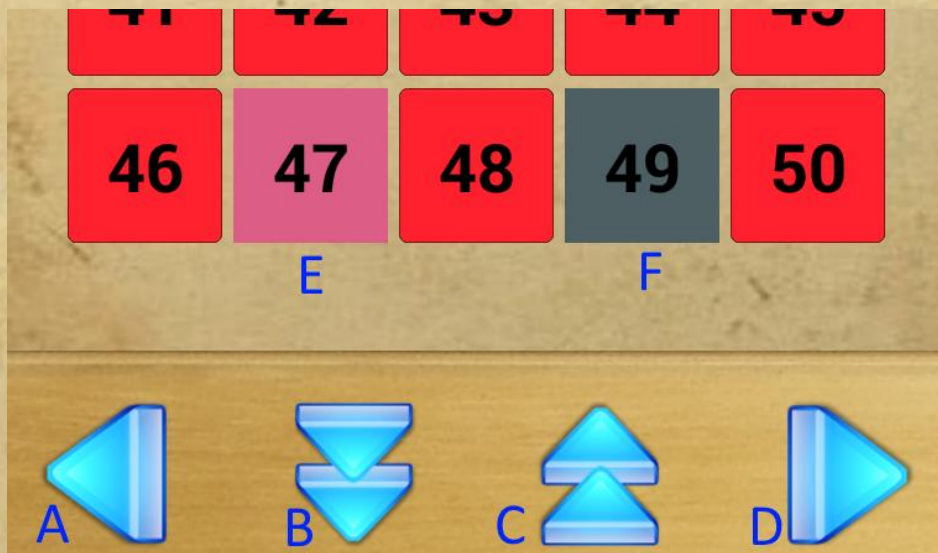
		?	X	X	X
	2	3	1	X	X

Bedienung

Nach dem *Start* des Programms hat man die Möglichkeit, entweder ein neues Spiel in verschiedenen Größen zu starten, ein unterbrochenes Spiel fortzusetzen oder diese Anleitung zu lesen.

Neues Spiel starten:

Es wird ein Puzzleset von 50 Puzzles angezeigt – wobei die leichten Puzzles grün markiert sind, die mittelschweren gelb und die schweren rot.



Jetzt wählt man ein Puzzle aus (F) und startet es durch Drücken des Buttons (D).

Weitere Puzzlesets kann man mit den Buttons (B) und (C) auswählen und zurück zur Startseite kommt man über (A).

Puzzles welche man schon mal richtig gelöst hatte, sind farblich hervorgehoben (E).

Spiel beginnen oder fortsetzen:



Will man ein Kästchen des Puzzles ausfüllen, so wählt man dieses zuerst aus (A) und tapped anschließend den gewünschten Inhalt (B) – also ein X, eine 1 bis 4, ein leeres Feld oder ein Fragezeichen (Platzhalter für eine 1 bis 4). Zusätzlich kann man durch **langes Drücken** eines Kästchens direkt ein Fragezeichen und durch **doppeltes Drücken** ein X einfügen. Ist man sich bei dem Inhalt einer Zelle nicht ganz sicher, so kann man sie zusätzlich noch farblich markieren (G).

Lösungshinweise erhält man über den Button (D), die gesamte Auflösung über (E). Weiterhin können falsche Eingaben ganz einfach über den Button (F) rückgängig gemacht werden. Zurück zur Startseite kommt man über (C).

Schnelle Auswahl eines neuen Spieles:




Will man am Ende eines Spieles ein neues Puzzle aus dem gleichen Puzzleset starten, so wählt man einfach mit den Buttons (A) oder (B) direkt ein neues Rätsel aus.

Sollte ein laufendes Rätsel noch nicht beendet sein, so wird es durch diese Aktion abgebrochen und alle Eingaben werden verworfen.

Hinweise:

- Diese Art von Puzzles ist nicht ganz neu – wenn auch recht unbekannt. Sie sind daher auch unter dem Namen Sukoro zu finden.
- Sollten einige Puzzles mit schwarzen Fragezeichen zu schwer sein, so könnt ihr die Fragezeichen einfach selektieren und mit dem „Hinweis-Button“ aufdecken.


Puzzles mittels eines Barcodes einlesen:

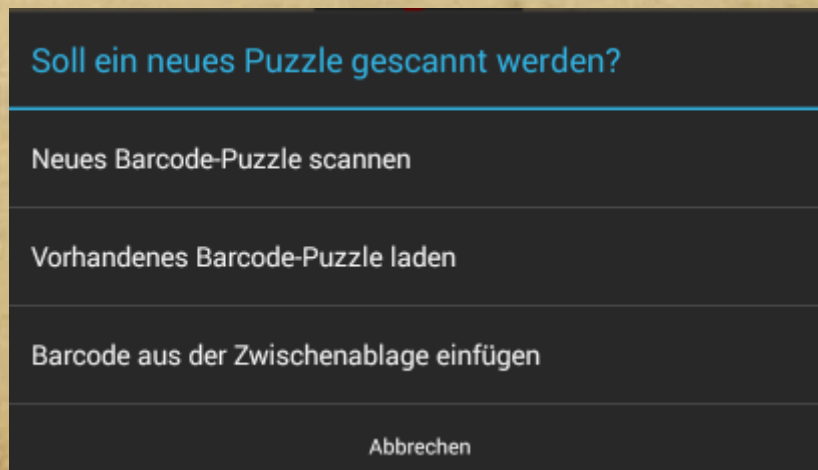
Mit dem Barcode Button  auf der Startseite der App könnt ihr ein Puzzle mit der Kamera eures Handy's einlesen – versucht es mal mit dem folgenden QR-Barcode:



1098000136281076659972119114663596201489749860201332581152414590079538247133113164303

Seid ihr mit eurem Handy direkt auf der Seite mit dem Barcode, so markiert ihr in eurem Webbrowser die Ziffernfolge unterhalb des Barcodes und kopiert sie in die Zwischenablage.

Nun startet ihr die Side by Side App und drückt den Barcode Button ; es erscheint folgender Dialog:



Habt ihr die Ziffernfolge vorab in die Zwischenablage kopiert?

Falls ja, so wählt ihr einfach „Barcode aus der Zwischenablage einfügen“ aus.

Ergebnis: Das Puzzle wird direkt angezeigt und ihr könnt es sofort lösen!

Falls nein, so habt ihr diesen Barcode ausgedruckt oder seht ihn auf dem Bildschirm eures PC's. Dann wählt ihr „Neues Barcode-Puzzle scannen“ aus. Jetzt wird eure Handykamera gestartet und ihr könnt den Barcode direkt scannen. Anschließend wird das Puzzle sofort angezeigt.

Wofür ist der Menüpunkt „Vorhandenes Barcode-Puzzle laden“? Jeweils das letzte gescannte Barcode-Puzzle wird intern gespeichert und ist über diesen Menüpunkt erneut startbar.

Wozu das Ganze?

Mit dieser Funktion können über Internetseiten oder per Mail neue Puzzles veröffentlicht werden – z.B. im Rahmen eines Gewinnspiels.