



---

MANLIBRO PRI  
MALDANĜERIGO  
DE BOMBOJ

---

[www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

Versio 2-eo  
Kontrolkodo: 547

*Bonvenon en la danĝera kaj defia mondo de maldanĝerigo de bomboj.*

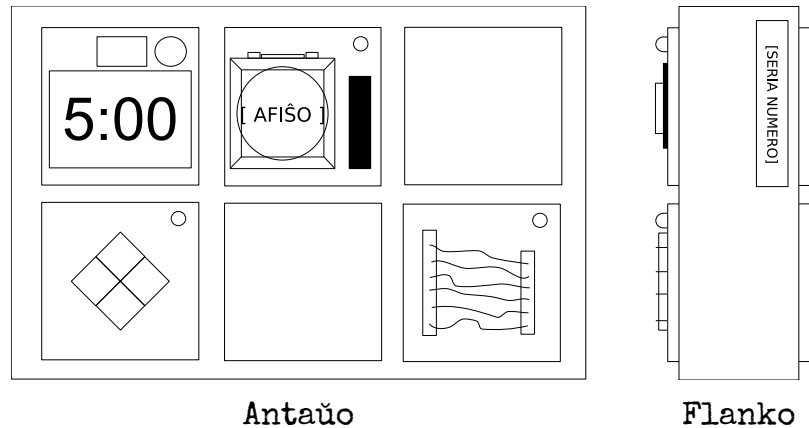
*Atenteme tralegu ĉi tiun manlibron; vi estas la spertulo. Ĉi tiuj paĝoj enhavas ĉion, kion vi bezonas por scipovi maldanĝerigi eĉ la plej insidajn bombojn.*

*Kaj memoru — unu subtila preteratentaĵo povas signifi la finon!*

# Maldanĝerigo de bomboj

Bombo eksplodos, kiam sia retrotempomezurilo atingas 0:00 aŭ kiam tro da eraroj estas registritaj. Bombon nur eblas maldanĝerigi per malaktivigo de ĉiuj moduloj antaŭ ol la retrotempomezurilo finiĝas.

Ekzempla bombo



## Moduloj

Ĉiu bombo inkluzivos diversajn modulojn, kiuj malaktivigendas. La moduloj estas memstaraj kaj malaktivigeblas laŭ iu ajn sinsekvo.

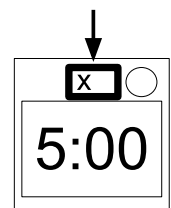
Pri la malaktivigado de moduloj, legu sekcion 1. «Daŭraj» moduloj estas specialaj kaj estas priskribitaj en sekcio 2.

## Eraroj

Kiam la Maldanĝerigisto faras eraron, la bombo ĝin registros kaj afiŝos ĝin sur la indikilo super la retrotempomezurilo. Bomboj kun tia indikilo eksplodos je la tria eraro. La retrotempomezurilo plirapidiĝas per ĉiu eraro.

Se super la retrotempomezurilo ne estas erarindikilo, la bombo eksplodos je la unua eraro, do neniu eraro pardoneblas.

Erarindikilo



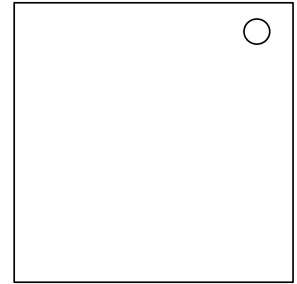
## Akiro de informo

Kelkaj instrukcioj pri malaktivigo de moduloj bezonas specifajn informojn pri la bombo, ekz. la serian numeron. Tiaj informoj troveblas ĉe la supro, subo aŭ flankoj de la bombo-kadro. Legu Aldonojn A, B kaj C por identiginstrukcioj, kiuj utilos dum la malaktivigado de kelkaj moduloj.

## Sekcio 1: Moduloj

Moduloj identigeblas per lumeto en la supra dekstra angulo.  
Kiam tiu lumeto brilas verde, la modulo estas malaktivigita.

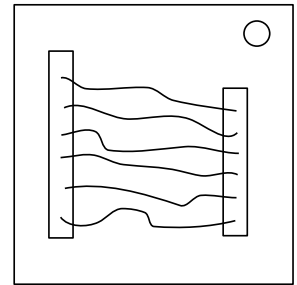
Ĉiuj moduloj malaktivigendas por maldanĝerigi la bombon.



## Pri Dratoj

*Dratoj estas la sango de elektraĵoj! Ne, fakte, elektro estas la sango. Dratoj estas eble kiel arterioj. Aŭ vejnoj? Ne gravas...*

- Drato-modulo povas surhavi 3-6 dratoj.
- Nur unu drato necesas tranĉiĝi por malaktivigi la modulon.
- La nombrigo de dratoj ekas ĉe la supro.



### 3 dratoj:

Se estas neniuj ruĝaj dratoj, tranĉu la duan.

Aliokaze, se la lasta drato estas blanka, tranĉu la lastan draton.

Aliokaze, se estas pli ol unu blua drato, tranĉu la lastan bluan draton.

Aliokaze, tranĉu la lastan draton.

### 4 dratoj:

Se estas pli ol unu ruĝa drato kaj la lasta cifero de la seria numero estas malpara, tranĉu la lastan ruĝan draton.

Aliokaze, se la lasta drato estas flava kaj estas neniuj ruĝaj dratoj, tranĉu la unuan draton.

Aliokaze, se estas precize unu blua drato, tranĉu la unuan draton.

Aliokaze, se estas pli ol unu flava drato, tranĉu la lastan draton.

Aliokaze, tranĉu la duan draton.

### 5 dratoj:

Se la lasta drato estas nigra kaj la lasta cifero de la seria numero estas malpara, tranĉu la kvaran draton.

Aliokaze, se estas precize unu ruĝa drato kaj estas pli ol unu flava drato, tranĉu la unuan draton.

Aliokaze, se estas neniuj nigraj dratoj, tranĉu la duan draton.

Aliokaze, tranĉu la unuan draton.

### 6 dratoj:

Se estas neniuj flavaj dratoj kaj la lasta cifero de la seria numero estas malpara, tranĉu la trian draton.

Aliokaze, se estas precize unu flava drato kaj estas pli ol unu blanka drato, tranĉu la kvaran draton.

Aliokaze, se estas neniuj ruĝaj dratoj, tranĉu la lastan draton.

Aliokaze, tranĉu la kvaran draton.

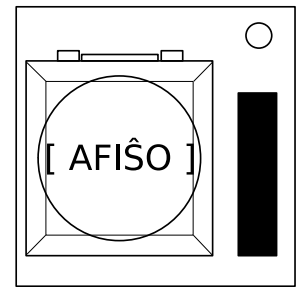
## Pri La Butono

*Se la afiŝo sur la butono estas «Puŝu», ĉu vi kredas, ke ĉiu farendajo estas entute klara? Tio estas precize la pensmaniero, pro kiu oni eksplodas.*

*Vidu Aldonon A por identigi indikatorojn.*

*Vidu Aldonon B por identigi piloĵn.*

Sekvu la jenajn regulojn laŭ ilia listigita ordo. Faru la unuan agon, kiu validas:



1. Se la butono estas blua kaj havas afiŝon «Haltu», puŝtenu la butonon kaj plulegu la sekcion «Eklasi puŝtenatan butonon».
2. Se la bombo havas pli ol unu pilon kaj la afiŝo sur la butono estas «Eksplodigu», puŝu kaj tuj eklasu ĝin.
3. Se la butono estas blanka kaj la bombo havas lumantan indikilon kun afiŝo CAR, puŝtenu la butonon kaj plulegu la sekcion «Eklasi puŝtenatan butonon».
4. Se la bombo havas pli ol 2 piloĵn kaj lumantan indikilon kun afiŝo FRK, puŝu kaj tuj eklasu la butonon.
5. Se la butono estas flava, puŝtenu la butonon kaj plulegu la sekcion «Eklasi puŝtenatan butonon».
6. Se la butono estas ruĝa kaj havas afiŝon «Puŝtenu», puŝu kaj tuj eklasu ĝin.
7. Se neniu antaŭa regulo validas, puŝtenu la butonon kaj plulegu la sekcion «Eklasi puŝtenatan butonon».

## Eklasi puŝtenatan butonon

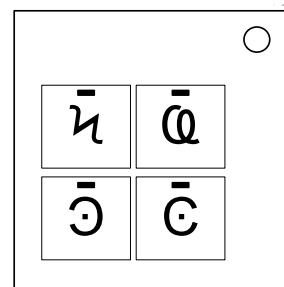
Kiam vi ekpuŝtenas la butonon, kolora strio eklumos ĉe la dekstra flanko de la modulo. Depende de sia koloro, vi devas eklasi la butonon je specifa tempo:

- **Blua strio:** Eklasu ĝin, kiam la retrotempomezurilo enhavas 4 en iu pozicio.
- **Blanka strio:** Eklasu ĝin, kiam la retrotempomezurilo enhavas 1 en iu pozicio.
- **Flava strio:** Eklasu ĝin, kiam la retrotempomezurilo enhavas 5 en iu pozicio.
- **Ĉia alikolora strio:** Eklasu ĝin, kiam la retrotempomezurilo enhavas 1 en iu pozicio.

# Pri Klavaroj

*Mi ne certas, pri kio temas tiuj simboloj, sed ili aspektas iom okultaj.*

- Nur unu el la subaj vertikalaj enhavas ĉiujn kvar simbolojn de la klavaro.
- Puŝu la kvar klavojn laŭ la ordo, laŭ kiu la simboloj aperas en la ĝusta vertikalo de supre suben.



Q
A
λ
h
H
κ
C

Ë
Q
C
Q
☆
κ
¿

©
Ω
Q
Ж
¿
λ
☆

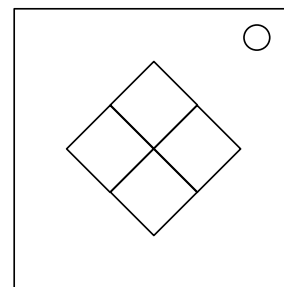
б
¶
Ђ
И
Ж
¿
Ѓ

Ψ
Ѓ
Ђ
C
¶
Ξ
★

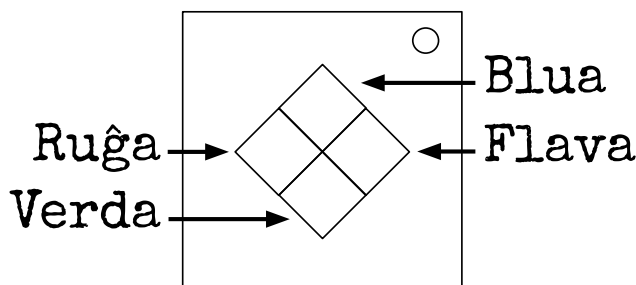
б
Ë
≠
æ
Ψ
Й
Ω

## Pri Simono Diras

Ĝi aspektas kiel infanludilo, kiu postulas ripeti aperintan sinsekvon... sed ĝi verŝajne estas fuŝa imito aĉetita de malmultekostema aĉetejo.



1. Unu el la kvar koloraj butonoj blinkos.
2. Uzu la ĝustan el la subaj tabeloj por eltrovi, per kiu asociita butono respondi.
3. Poste, la unua butono kaj iu dua blinkos unu post la alia. Ripetu la sinsekvon en la ĝusta ordo laŭ la asocio.
4. Ĉiun fojon, ke vi enpuŝas ĝustan sinsekvon, la sinsekvo plilongiĝos per unu koloro, ĝis la modulo estos malaktivigata.



Se la seria numero enhavas vokalon:

		Ruĝa blinkas	Blua blinkas	Verda blinkas	Flava blinkas
Puŝenda butono:	Neniu eraroj	Blua	Ruĝa	Flava	Verda
	1 eraro	Flava	Verda	Blua	Ruĝa
	2 eraroj	Verda	Ruĝa	Flava	Blua

Se la seria numero ne enhavas vokalon:

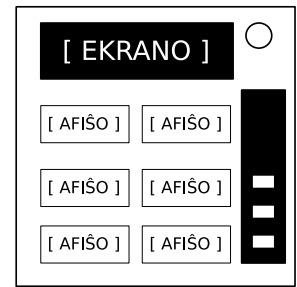
		Ruĝa blinkas	Blua blinkas	Verda blinkas	Flava blinkas
Puŝenda butono:	Neniu eraroj	Blua	Flava	Verda	Ruĝa
	1 eraro	Ruĝa	Blua	Flava	Verda
	2 eraroj	Flava	Verda	Blua	Ruĝa



## Pri Kiel Vi Nomigas

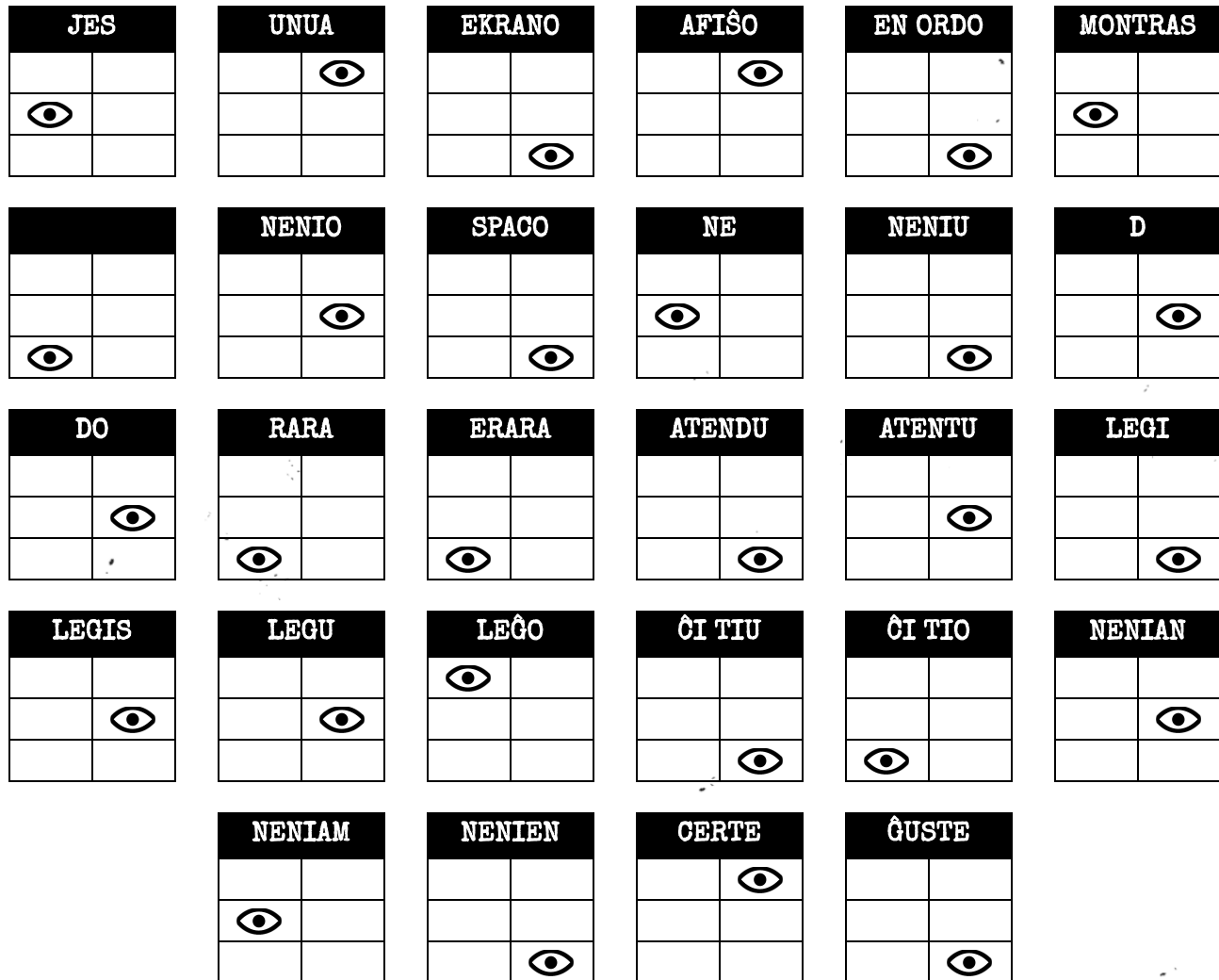
Tiu elektronaĵaĉo sonas kiel parto de komedi-skeĉo. Ĝi estus amuza, se ĝi ne estus konektita al bombo. Mi mallongigu ĉi tion; vortoj ja nur komplikigas la aferon.

1. Legu la ekranon kaj uzu paŝon 1 por eltrovi, kiu buton-afiŝo legendas.
2. Uzante ĉi tiun buton-afiŝon, sekvu paŝon 2 por eltrovi, kiu butono puŝendas.
3. Ripetu, ĝis la modulo estas malaktivigita.



### Paŝo 1:

Legu la afiŝon de specifa butono laŭ la afiŝo ĉe la ekranu. Poste iru al paŝo 2:



**Paŝo 2:**

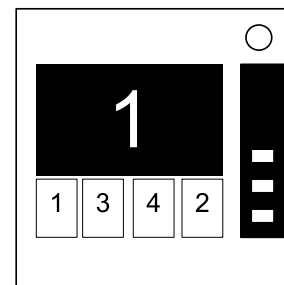
Puŝu la unuan butonon, kies afiŝo aperas en la listo asociita al la afiŝo el paŝo 1:

"PRETA":	JES, ATENDU, KIO, EN ORDO, DEKSTRA, NENIU, MEZA, NENIO, PRETA, NE, UNUA, EEE, NENION, PUŜU
"UNUA":	DEKSTRA, ATENDU, JES, EN ORDO, NE, MEZA, NENION, EEE, PUŜU, PRETA, NENIO, KIO, NENIU, UNUA
"NE":	NENIO, EEE, PUŜU, UNUA, KIO, PRETA, MEZA, JES, NENION, DEKSTRA, NENIU, ATENDU, NE, EN ORDO
"NENIO":	PUŜU, MEZA, ATENDU, EN ORDO, NENIO, NENIU, PRETA, NENION, NE, KIO, DEKSTRA, EEE, JES, UNUA
"NENION":	EEE, MEZA, ATENDU, EN ORDO, JES, NENIO, NE, NENIU, DEKSTRA, KIO, PUŜU, UNUA, NENION, PRETA
"JES":	ATENDU, MEZA, EEE, EN ORDO, UNUA, KIO, NENIU, PRETA, NENION, JES, DEKSTRA, NENIO, NE, PUŜU
"KIO":	EEE, KIO, DEKSTRA, NENION, PRETA, NENIU, EN ORDO, NE, ATENDU, UNUA, PUŜU, JES, NENIU, MEZA
"EEE":	PRETA, NENION, DEKSTRA, KIO, ATENDU, JES, MEZA, NE, NENIU, NENIO, EEE, EN ORDO, PUŜU, UNUA
"DEKSTRA":	MEZA, DEKSTRA, UNUA, NE, EN ORDO, JES, NENIO, KIO, EEE, PUŜU, NENIU, PRETA, ATENDU, NENION
"MEZA":	JES, NENION, PRETA, NENIU, NE, PUŜU, KIO, MEZA, EN ORDO, DEKSTRA, EEE, NENIO, ATENDU, UNUA
"EN ORDO":	NENIO, PRETA, ATENDU, KIO, NENION, NENIU, NE, PUŜU, DEKSTRA, EN ORDO, MEZA, UNUA, EEE, JES
"ATENDU":	EN ORDO, NE, UNUA, JES, EEE, NENION, PUŜU, ATENDU, DEKSTRA, PRETA, NENIO, NENIU, KIO, MEZA
"PUŜU":	EEE, NE, NENIO, ATENDU, JES, DEKSTRA, UNUA, NENIU, KIO, PUŜU, NENION, PRETA, MEZA, EN ORDO
"NENIU":	MEZA, EN ORDO, JES, PRETA, NENIU, ATENDU, NENION, EEE, NENIO, DEKSTRA, UNUA, KIO, NE, PUŜU
"NENIAN":	SEKVA, NENIAM, ĜUSTE, D, KIO?, DO DO, DD, FINITA, DUFOJE, NENIAN, DU, ATENTU, PRAVE, DO
"NENIAM":	ĜUSTE, KIO?, ATENTU, DO DO, DUFOJE, PRAVE, DU, FINITA, NENIAN, DO, D, SEKVA, DD, NENIAM
"ĜUSTE":	DU, NENIAM, DO DO, ĜUSTE, KIO?, DD, SEKVA, DO, D, NENIAN, DUFOJE, FINITA, ATENTU, PRAVE
"D":	NENIAN, D, DD, KIO?, DU, NENIAM, DO, ĜUSTE, DUFOJE, DO DO, SEKVA, PRAVE, ATENTU, FINITA
"DD":	PRAVE, DO, DD, DO DO, DUFOJE, SEKVA, ĜUSTE, FINITA, D, ATENTU, KIO?, DU, NENIAM, NENIAN
"DO":	DO DO, SEKVA, KIO?, DUFOJE, D, DD, DU, PRAVE, DO, NENIAN, ATENTU, FINITA, NENIAM, ĜUSTE
"DO DO":	DO DO, ĜUSTE, NENIAM, NENIAN, PRAVE, FINITA, DU, KIO?, SEKVA, ATENTU, D, DD, DO, DUFOJE
"DU":	DD, DO, NENIAM, D, KIO?, DU, PRAVE, NENIAN, DO DO, ATENTU, ĜUSTE, SEKVA, FINITA, DUFOJE
"DUFOJE":	NENIAN, FINITA, D, ĜUSTE, DO, PRAVE, DU, ATENTU, NENIAM, DO DO, DD, KIO?, DUFOJE, SEKVA
"PRAVE":	SEKVA, DO DO, KIO?, DUFOJE, ĜUSTE, DD, D, FINITA, ATENTU, NENIAN, DO, NENIAM, DU, PRAVE
"KIO?":	DUFOJE, DO DO, DU, ĜUSTE, FINITA, SEKVA, KIO?, ATENTU, PRAVE, NENIAM, DD, D, DO, NENIAN
"FINITA":	NENIAM, DO, PRAVE, DU, NENIAN, DD, SEKVA, DUFOJE, D, KIO?, FINITA, DO DO, ĜUSTE, ATENTU
"SEKVA":	NENIAM, PRAVE, ATENTU, D, NENIAN, FINITA, DO DO, DD, SEKVA, DO, DUFOJE, KIO?, ĜUSTE, DU
"ATENTU":	D, KIO?, DO, DD, FINITA, PRAVE, DU, DUFOJE, DO DO, NENIAN, ATENTU, SEKVA, NENIAM, ĜUSTE

## Pri Memoro

*Memoro estas delikata... sed simile delikata estas ĉio alia, kiam bombo eksplodas, do atentiĝu!*

- Puŝu la ĝustan klavon por progresi al la sekva paŝo. Kompletigu ĉiujn paŝojn por malaktivigi la modulon.
- Puŝi malĝustan klavon reigos la modulon al paŝo unu.
- Klavo-pozicioj estas nombrigataj de maldekstre dekstren.



### Paŝo 1:

Se la ekrano montras 1, puŝu la klavon en la dua pozicio.  
 Se la ekrano montras 2, puŝu la klavon en la dua pozicio.  
 Se la ekrano montras 3, puŝu la klavon en la tria pozicio.  
 Se la ekrano montras 4, puŝu la klavon en la kvara pozicio.

### Paŝo 2:

Se la ekrano montras 1, puŝu la klavon kun la afiŝo «4».  
 Se la ekrano montras 2, puŝu la klavon en la sama pozicio kiel tiu puŝita dum paŝo 1.  
 Se la ekrano montras 3, puŝu la klavon en la unua pozicio.  
 Se la ekrano montras 4, puŝu la klavon en la sama pozicio kiel tiu puŝita dum paŝo 1.

### Paŝo 3:

Se la ekrano montras 1, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 2.  
 Se la ekrano montras 2, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 1.  
 Se la ekrano montras 3, puŝu la klavon en la tria pozicio.  
 Se la ekrano montras 4, puŝu la klavon kun la afiŝo «4».

### Paŝo 4:

Se la ekrano montras 1, puŝu la klavon en la sama pozicio kiel tiu puŝita dum paŝo 1.  
 Se la ekrano montras 2, puŝu la klavon en la unua pozicio.  
 Se la ekrano montras 3, puŝu la klavon en la sama pozicio kiel tiu puŝita dum paŝo 2.  
 Se la ekrano montras 4, puŝu la klavon en la sama pozicio kiel tiu puŝita dum paŝo 2.

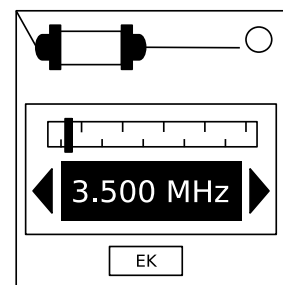
### Paŝo 5:

Se la ekrano montras 1, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 1.  
 Se la ekrano montras 2, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 2.  
 Se la ekrano montras 3, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 4.  
 Se la ekrano montras 4, puŝu la klavon kun la sama afiŝo kiel tiu puŝita dum paŝo 3.

## Pri Morse-kodo

*Ĉa antikva speco de mara komunikado? Kion poste? Almenaŭ ĝi estas vera Morse-kodo, do atentu kaj eble lernu ĝin.*

- Interpretu la blinkantan luman signalon laŭ la Morse-kodo-tabelo por eltrovi la vorton.
- La signalo ripetos kun longega paŭzo inter la ripetoj.
- Kiam vi eltrovis la vorton, elektu la ĝustan frekvencon kaj puŝu la butonon EK.



### Kiel interpreti

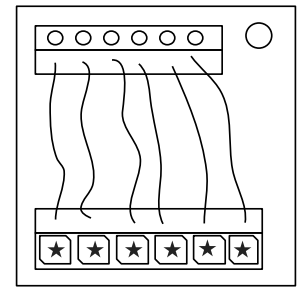
1. Mallonga blinko egalas al punkto.
2. Longa blinko egalas al streko.
3. Estas longa paŭzo inter literoj.
4. Estas longega paŭzo antaŭ ol la vorto ripetas.

A	• █	Q	█ █ • █
B	█ • • •	R	• █ •
C	█ • █ •	S	• • •
Ĉ	█ • █ • •	Ŝ	• • • █ •
D	█ • •	T	█
E	•	U	• • █
F	• • █ •	Ŭ	• • █ █
G	█ █ •	V	• • • █
Ĝ	█ █ • █ •	W	• █ █
H	• • • •	X	█ • • █
Ĥ	█ █ █ █ █	Y	█ • █ █ █
I	• •	Z	█ █ • •
J	• █ █ █ █		
Ĵ	• █ █ █ █ •		
K	█ • █		
L	• █ • •		
M	█ █		
N	█ •		
O	█ █ █		
P	• █ █ •		

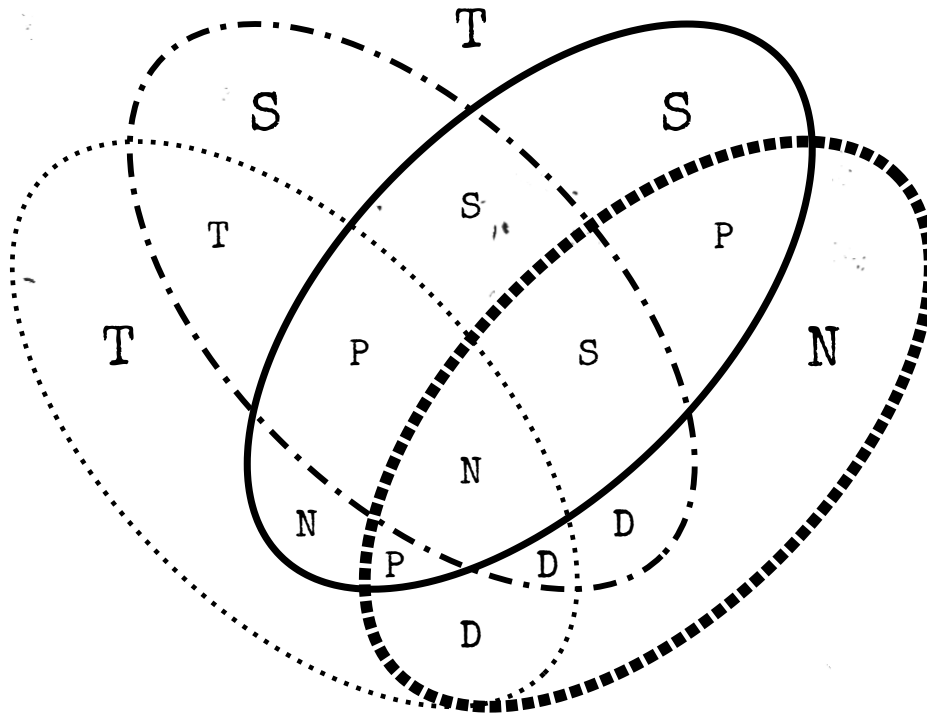
Se la vorto estas:	Respondu per frekveno:
kontraŭ	3.505 MHz
raŭka	3.515 MHz
ŝtono	3.522 MHz
ĵetono	3.532 MHz
risko	3.535 MHz
barako	3.542 MHz
rompi	3.545 MHz
piroj	3.552 MHz
butono	3.555 MHz
bombo	3.565 MHz
batalo	3.572 MHz
betono	3.575 MHz
radaro	3.582 MHz
regulo	3.592 MHz
brilas	3.595 MHz
pulsi	3.600 MHz





## Pri komplikaj dratoj

Ĉi tiuj dratoj malsimilas al la aliaj. Kelkaj el ili havas striojn! Pro tio ili estas tute malsamaj. La bona novaĵo estas, ke ni trovis koncizan instruaron pri ĝi! Eble tro koncizan...



- Rigardu ĉiun draton. Estas lumeto super ĝi kaj spaco por «★»-simbolo sub ĝi.
- Por ĉiu kombino de drato, lumeto kaj simbolo, uzu la suban Venn-diagramon por decidi, ĉu aŭ malĉu tranĉi la draton.
- Dratoj povas havi striojn kun pli ol unu koloro.



	Drato havas ruĝan kolorigadon
	Drato havas bluan kolorigadon
	Drato havas ★-simbolon
	Lumeto brilas

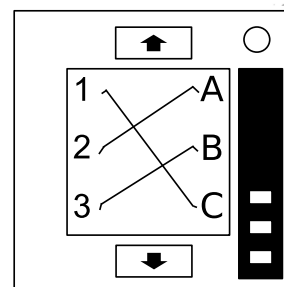
Litero	Instrukcio
T	Tranĉu la draton.
N	Ne tranĉu la draton.
S	Tranĉu la draton nur, se la lasta cifero de la seria numero estas para.
P	Tranĉu la draton nur, se la bombo havas paralelan konektingon.
D	Tranĉu la draton nur, se la bombo havas du piloĵn aŭ pli.

Vidu Aldonon B por identigi piloĵn.

Vidu Aldonon C por identigi konektingojn.

## Pri Drato-Sinsekvoj

*Estas malfacile eltrovi, kiel ĉi tiu mekanismo funkcias. La inĝenierarto estas sufiĉe impona, sed devas esti pli facila maniero organizi naŭ dratojn.*



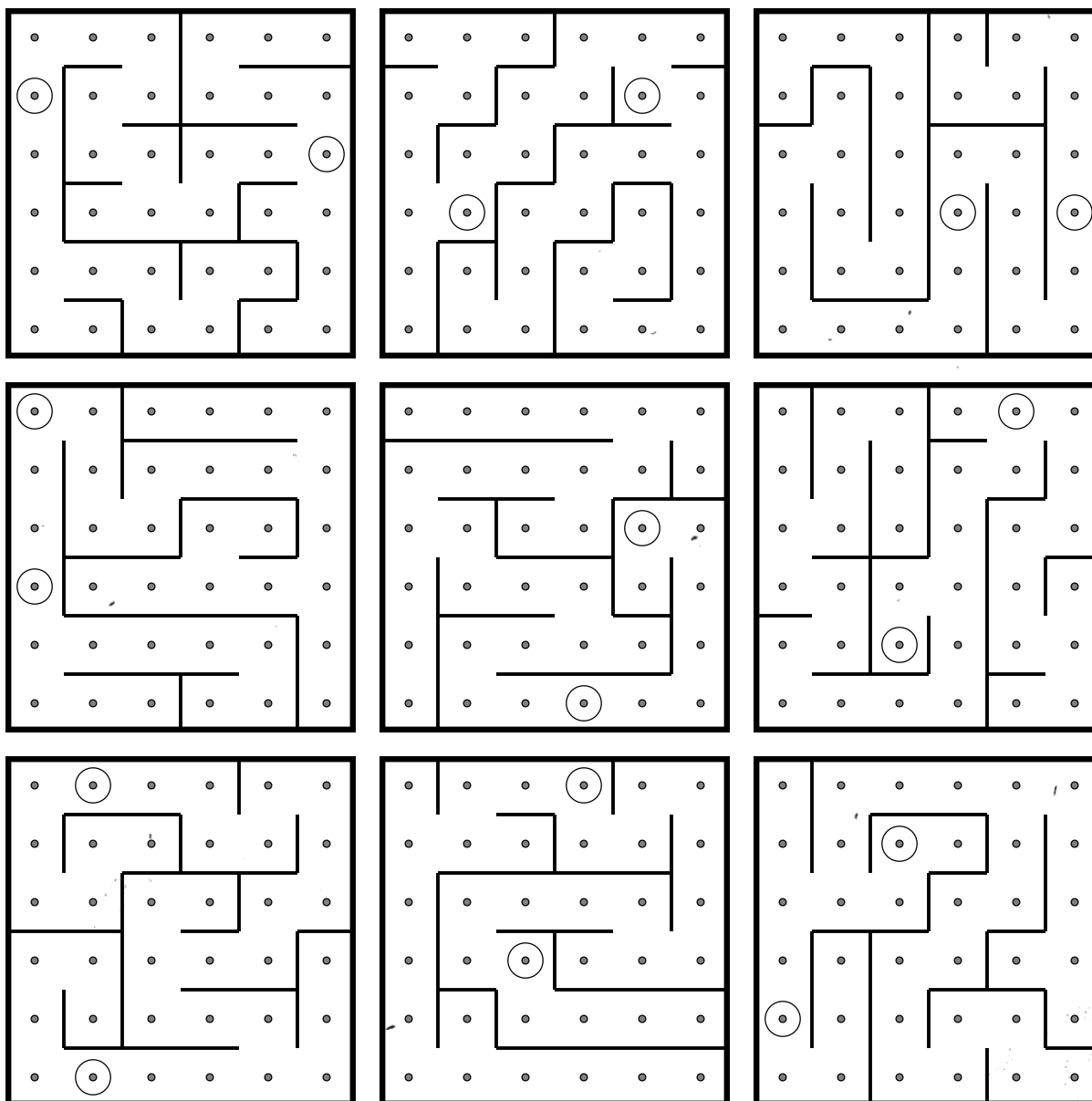
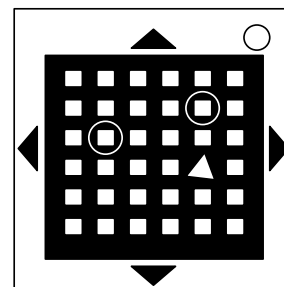
- Ĉi tiu modulo enhavas multajn panelojn kun dratoj en ili, sed nur unu panelo videblas ĉiutempe. Vi povas progresi al la sekva panelo per la suba butono kaj reeniri al la malsekva panelo per la supra butono.
- Ne progresu al sekva panelo antaŭ ol vi certigis, ke ĉiu tranĉenda drato en la videbla panelo estas tranĉita.
- Tranĉu la dratojn laŭ la suba tabelo. Kalkulu ĉiun drato-okazon tra ĉiuj paneloj.

Ruĝaj dratoj		Bluaj dratoj		Nigraj dratoj	
Drato-okazo	Tranĉu, se konektita al:	Drato-okazo	Tranĉu, se konektita al:	Drato-okazo	Tranĉu, se konektita al:
Unua ruĝa drato	C	Unua blua drato	B	Unua nigra drato	A, B aŭ C
Dua ruĝa drato	B	Dua blua drato	A aŭ C	Dua nigra drato	A aŭ C
Tria ruĝa drato	A	Tria blua drato	B	Tria nigra drato	B
Kvara ruĝa drato	A aŭ C	Kvara blua drato	A	Kvara nigra drato	A aŭ C
Kvina ruĝa drato	B	Kvina blua drato	B	Kvina nigra drato	B
Sesa ruĝa drato	A aŭ C	Sesa blua drato	B aŭ C	Sesa nigra drato	B aŭ C
Sepa ruĝa drato	A, B aŭ C	Sepa blua drato	C	Sepa nigra drato	A aŭ B
Oka ruĝa drato	A aŭ B	Oka blua drato	A aŭ C	Oka nigra drato	C
Naŭa ruĝa drato	B	Naŭa blua drato	A	Naŭa nigra drato	C

## Pri Labirintoj

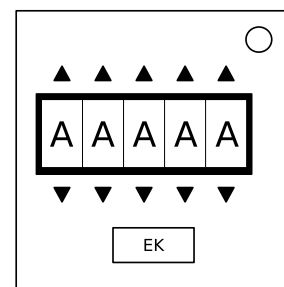
*Ĝi aspektas kiel ia labirinto, verŝajne ŝtelita de iu restoracia manĝmato.*

- Trovu la labirinton kun la cirklaĵaj markoj en la samaj lokoj.
- Navigu la blankan lumon al la ruĝa triangulo per la sago-butonoj.
- **Averto:** Ne trairu la liniojn en la labirinto. Tiuj linioj ne videblas sur la bombo.



## Pri Pasvortoj

*Feliĉe ŝajnas, ke ĉi tiu pasvorto ne kongruas al kutimaj registaraj sekurec-normoj: 22 signoj, majuskloj kaj minuskloj, nombroj hazarde orditaj sen palindromoj pli ol 3 signojn longaj.*



- La butonoj super kaj sub ĉiu litero ciklos tra la eblecoj de siaj pozicioj.
- Nur unu kombino de la literoj disponeblaj egalas al unu el la subaj pasvortoj.
- Elektu la ĝustan vorton kaj puŝu la butonon «EK».

afero	aliel	aliom	ambaŭ	antaŭ
astro	bombo	daŭre	domoj	dumil
iliaj	inter	karoo	lampo	larĝa
lavas	legas	lerni	malek	neniu
okdek	pagas	paŭzo	pensi	pinto
plaĉe	povas	revas	studi	super
ŝerco	trans	trefo	turni	unuan



## Sekcio 2: Daŭraj moduloj

Daŭraj moduloj ne malaktivigeblas, sed daŭre denove redanĝeriĝas.

Daŭraj moduloj identigeblas per 2-cifera tempomezurileto en la supra mezo. Interago kun la bombo kelkfoje aktivigas ilin. Post aktivigo, tia daŭra modulo regule kontentigendas antaŭ ol sia tempomezurilo finiĝas; aliokaze, eraro registriĝos.

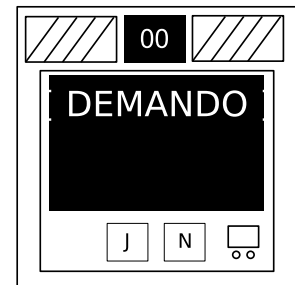
Restu atentema: daŭraj moduloj ĉiatempe eblas reaktiviĝi.

00

## Pri la Blovlaso de Gaso

*Komputilado estas malfacila laboro! Nu, kutime almenaŭ. Ĉi tiun laboron versajne povus plenumi simpla trinkbirdludilo, kiu simple puŝas la saman klavon denove kaj denove.*

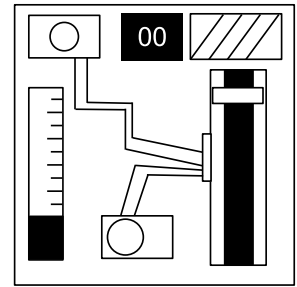
- Respondu al la komputildemandoj per puŝi «J» por «Jes» kaj «N» por «Ne».



## Pri Malŝargo de Kondensatoroj

*Mi supozas, ke ĉi tio celas nur okupigi vian atenton, ĉar aliokaze ĝi estas entute fuŝa elektraĵo.*

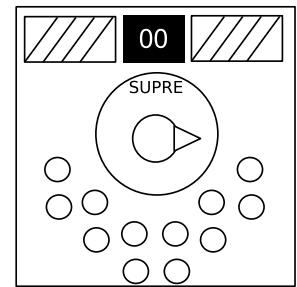
- Malŝargu la kondensatoron antaŭ ol ĝi troŝargiĝas, subtenante la ŝaltilon.



## Pri Agordiloj

*Sennecese komplika kaj, senĉese necesema. Ĉi tia ekspertizo devus esti uzata por io alia ol diablaj enigmoj.*

- La agordilo turneblas al kvar apartaj pozicioj.
- Ĝi devas esti en la ĝusta pozicio, kiam la retrotempomezurileto de la modulo atingas nulon.
- Rigardu, kiuj el la 12 lumetoj brilas por eltrovi la ĝustan pozicion.
- La pozicio de la agordilo estas relativa al la afiŝo «SUPRE», kiu kelkfoje estas rotaciita.



## Lumformigoj

### Supra pozicio:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Suba pozicio:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Maldekstra pozicio:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### Dekstra pozicio:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = brilanta lumeto

## Aldono A: Identigilo pri indikatoroj

Indikator-lumetoj kun triliteraĵ etikedoj troveblas ĉe la flanko de la bombo-kadro.

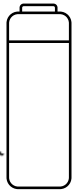
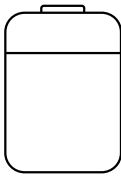


### Kutimaj indikatoroj

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

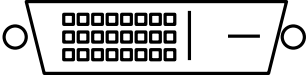
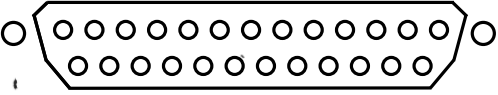

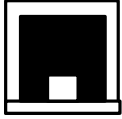
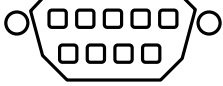

**Aldono B: Identigilo pri piloj**

Oftaj piltipoj troveblas en ujetoj ĉe la flankoj de la bombo-kadro.

Pilo	Tipo
	AA
	D

**Aldono C: Identigilo pri konektingoj**

Ciferecaj kaj analogaj konektingoj troveblas ĉe la flankoj de la bombo-kadro.

Konektingo	Nomo
	DVI-D
	Paralela
	PS/2
	RJ-45
	Seria
	Stereo-RCA