



---

PODREČZNIK  
ROZBRAJANIA  
BOMB

---

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

Wersja 2-pl

Kod weryfikacyjny: 856

*Witaj w niebezpiecznym i wymagającym świecie rozbijania bomb.*

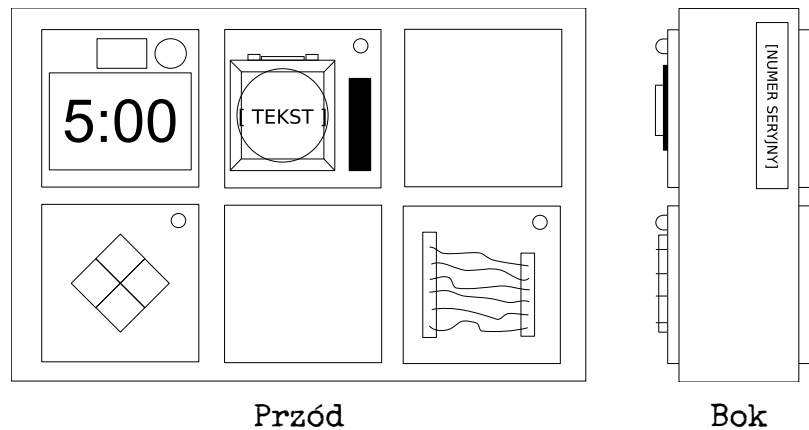
*Przestuduj ten podręcznik z uwagą; jesteś ekspertem. Na tych stronach znajdziesz całą wiedzę potrzebną do rozbijania nawet najbardziej podstępnych bomb.*

*I pamiętaj - jedno małe potknięcie i pozamiatane!*

# Rozbrajanie bomb

Bomba wybuchnie, gdy jej licznik dojdzie do 0:00 lub gdy zostanie odnotowanych zbyt wiele pomyłek. Jedynym sposobem na rozbrojenie bomby jest unieszkodliwienie wszystkich jej modułów przed upływem czasu wyświetlanego na liczniku.

Przykładowa bomba



## Moduły

Każda bomba będzie zawierać do 11 modułów, które muszą zostać unieszkodliwione. Każdy moduł jest oddzielny i może zostać unieszkodliwiony w dowolnej kolejności.

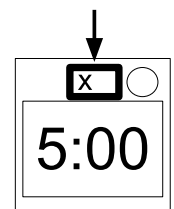
Instrukcje unieszkodliwiania modułów znajdują się w Sekcji 1. Moduły "Irytki" są wyjątkowym przypadkiem i zostały opisane w Sekcji 2.

## Pomyłki

Gdy Rozbrajający popełni błąd, bomba odnotuje pomyłkę, która będzie wyświetlana na liczniku pomyłek, nad licznikiem czasu. Bomby z licznikiem pomyłek wybuchną przy trzeciej pomyłce. Licznik czasu przyspieszy odliczanie po odnotowaniu pomyłki.

Jeśli nad licznikiem czasu nie znajduje się licznik pomyłek, bomba wybuchnie przy pierwszej pomyłce, nie zostawiając miejsca na błąd.

Licznik pomyłek



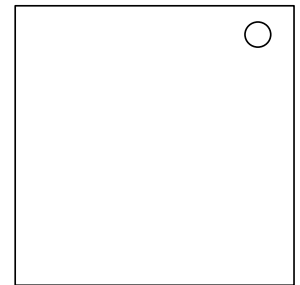
## Zbieranie informacji

Niektóre instrukcje dotyczące unieszkodliwiania będą wymagały konkretnych informacji o bombie, takich jak numer seryjny. Ten typ informacji może być zazwyczaj znaleziony na górze, dole lub bokach obudowy bomby. Zobacz Załącznik A, B lub C dla instrukcji identyfikacji, które mogą być przydatne przy unieszkodliwianiu niektórych modułów.

## Sekcja 1: Moduły

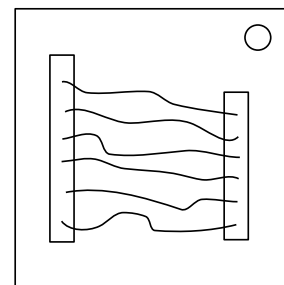
Moduły mogą być zidentyfikowane dzięki diodzie LED w prawym górnym rogu. Jeśli ta dioda świeci się na zielono, moduł ten został unieszkodliwiony.

Wszystkie moduły muszą zostać unieszkodliwione, by rozbroić bombę.



## Oдноśnie Przewodów

*Przewody to siła napędowa elektroniki! Nie, chwila, to byłby prąd. Przewody są bardziej jak tętnice. Żyły? No nieważne...*



- Moduł ten może zawierać 3-6 przewodów.
- Tylko jeden przewód musi zostać przecięty, by unieszkodliwić moduł.
- Przewody numerowane są od góry do dołu.

### **3 przewody:**

Jeśli nie ma czerwonych przewodów, przetnij drugi przewód.

W przeciwnym razie, jeśli ostatni przewód jest biały, przetnij ostatni przewód.

W przeciwnym razie, jeśli występuje więcej niż jeden niebieski przewód, przetnij ostatni niebieski przewód.

W przeciwnym razie, przetnij ostatni przewód.

### **4 przewody:**

Jeśli występuje więcej niż jeden czerwony przewód i ostatnia cyfra numeru seryjnego jest nieparzysta, przetnij ostatni czerwony przewód.

W przeciwnym razie, jeśli ostatni przewód jest żółty i nie występują czerwone przewody, przetnij pierwszy przewód.

W przeciwnym razie, jeśli występuje dokładnie jeden niebieski przewód, przetnij pierwszy przewód.

W przeciwnym razie, jeśli występuje więcej niż jeden żółty przewód, przetnij ostatni przewód.

W przeciwnym razie, przetnij drugi przewód.

### **5 przewodów:**

Jeśli ostatni przewód jest czarny i ostatnia cyfra numeru seryjnego jest nieparzysta, przetnij czwarty przewód.

W przeciwnym razie, jeśli występuje dokładnie jeden czerwony przewód i więcej niż jeden żółty przewód, przetnij pierwszy przewód.

W przeciwnym razie, jeśli nie ma czarnych przewodów, przetnij drugi przewód.

W przeciwnym razie, przetnij pierwszy przewód.

### **6 przewodów:**

Jeśli nie ma żółtych przewodów i ostatnia cyfra numeru seryjnego jest nieparzysta, przetnij trzeci przewód.

W przeciwnym razie, jeśli występuje dokładnie jeden żółty przewód i więcej niż jeden biały przewód, przetnij czwarty przewód.

W przeciwnym razie, jeśli nie występują czerwone przewody, przetnij ostatni przewód.

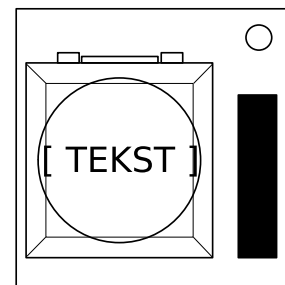
W przeciwnym razie, przetnij czwarty przewód.

## Oдноśnie Przycisku

*Mógibyś pomyśleć, że przycisk proszący o naciśnięcie to oczywista sprawa. Właśnie takie myślenie doprowadza do eksplozji.*

*Zobacz Załącznik A odnośnie rozpoznawania wskaźników*

*Zobacz Załącznik B odnośnie rozpoznawania baterii*



Postępuj zgodnie z poniższymi zasadami w podanej kolejności.

Wykonaj pierwszą czynność, która ma zastosowanie.

1. Jeśli przycisk jest niebieski i napis brzmi "Przerwij", przytrzymaj przycisk i odnieś się do "Puszczanie trzymanego Przycisku".
2. Jeśli bomba ma więcej niż 1 baterię i napis brzmi "Detonuj", naciśnij i natychmiast puść przycisk.
3. Jeśli przycisk jest biały i wskaźnik CAR się świeci, przytrzymaj przycisk i odnieś się do "Puszczanie trzymanego Przycisku".
4. Jeśli bomba ma więcej niż 2 baterie i wskaźnik FRK się świeci, naciśnij i natychmiast puść przycisk.
5. Jeśli przycisk jest żółty, przytrzymaj przycisk i odnieś się i odnieś się do "Puszczanie trzymanego Przycisku".
6. Jeśli przycisk jest czerwony i napis brzmi "Przytrzymaj", naciśnij i natychmiast puść przycisk.
7. Jeśli żadne z powyższych nie ma zastosowania, przytrzymaj przycisk i odnieś się do "Puszczanie trzymanego Przycisku".

## Puszczanie trzymanego Przycisku

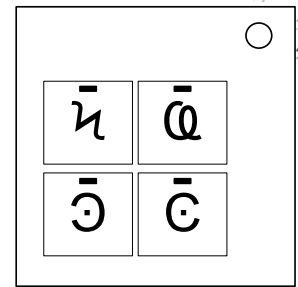
Gdy zaczniesz trzymać wciśnięty przycisk, zaświeci się kolorowy pasek po prawej stronie modułu. Na podstawie jego koloru, musisz puścić przycisk w odpowiedniej chwili:

- Niebieski pasek: puść gdy licznik czasu wyświetla 4 na dowolnej pozycji.
- Biały pasek: puść gdy licznik czasu wyświetla 1 na dowolnej pozycji.
- Żółty pasek: puść gdy licznik czasu wyświetla 5 na dowolnej pozycji.
- Pasek w innym kolorze: puść gdy licznik czasu wyświetla 1 na dowolnej pozycji.

## Oдноśnie Klawiatur

*Nie mam pojęcia co to za symbole, ale podejrzewam że mają coś wspólnego z okultyzmem.*

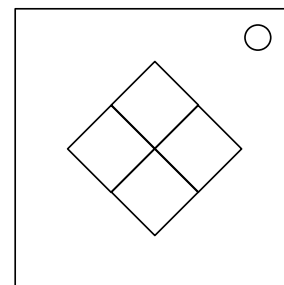
- Tylko jedna z kolumn poniżej zawiera wszystkie cztery symbole z klawiatury.
- Naciśnij cztery przyciski w kolejności, w której symbole znajdują się w tabeli, od góry do dołu.



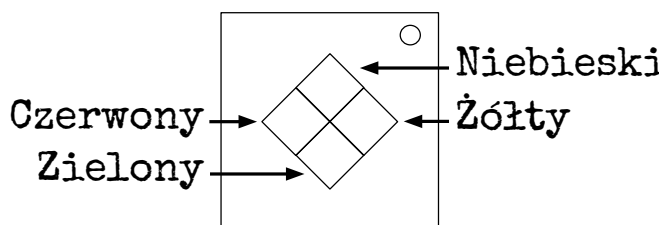
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵹ	Ë
λ	o	Q	Ђ	Ђ	≠
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	ꞥ	Ж	¶	Ψ
κ	κ	λ	¿	ξ	Й
o	¿	☆	ᵹ	★	Ω

## Odnosnie Simon mówi

To jedna z tych zabawek, którymi bawiłeś się w dzieciństwie, gdzie musiałeś wprowadzić sekwencję w odpowiedniej kolejności. Z tym, że to podróbka, zapewne prosto z bazaru.



1. Jeden z czterech kolorowych przycisków będzie migać.
2. Korzystając z właściwej tabeli poniżej, naciśnij przycisk o odpowiadającym kolorze.
3. Oryginalny przycisk zaświeci się, a po nim kolejny. Powtarzaj tę sekwencję, używając tabel mapowania kolorów.
4. Po każdym wprowadzeniu prawidłowej sekwencji będzie się ona wydłużać, aż do unieszkodliwienia modułu.



Jeśli numer seryjny zawiera samogłoskę:

		Czerwony miga	Niebieski miga	Zielony miga	Żółty miga
Przycisk do naciśnięcia:	Brak pomyłek	Niebieski	Czerwony	Żółty	Zielony
	1 pomyłka	Żółty	Zielony	Niebieski	Czerwony
	2 pomyłki	Zielony	Czerwony	Żółty	Niebieski

Jeśli numer seryjny nie zawiera samogłoski:

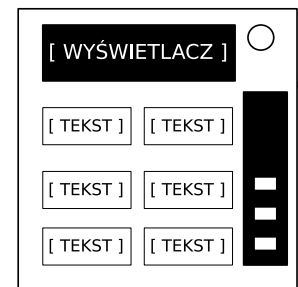
		Czerwony miga	Niebieski miga	Zielony miga	Żółty miga
Przycisk do naciśnięcia:	Brak pomyłek	Niebieski	Żółty	Zielony	Czerwony
	1 pomyłka	Czerwony	Niebieski	Żółty	Zielony
	2 pomyłki	Żółty	Zielony	Niebieski	Czerwony



## Odnosnie Kto na pierwszym

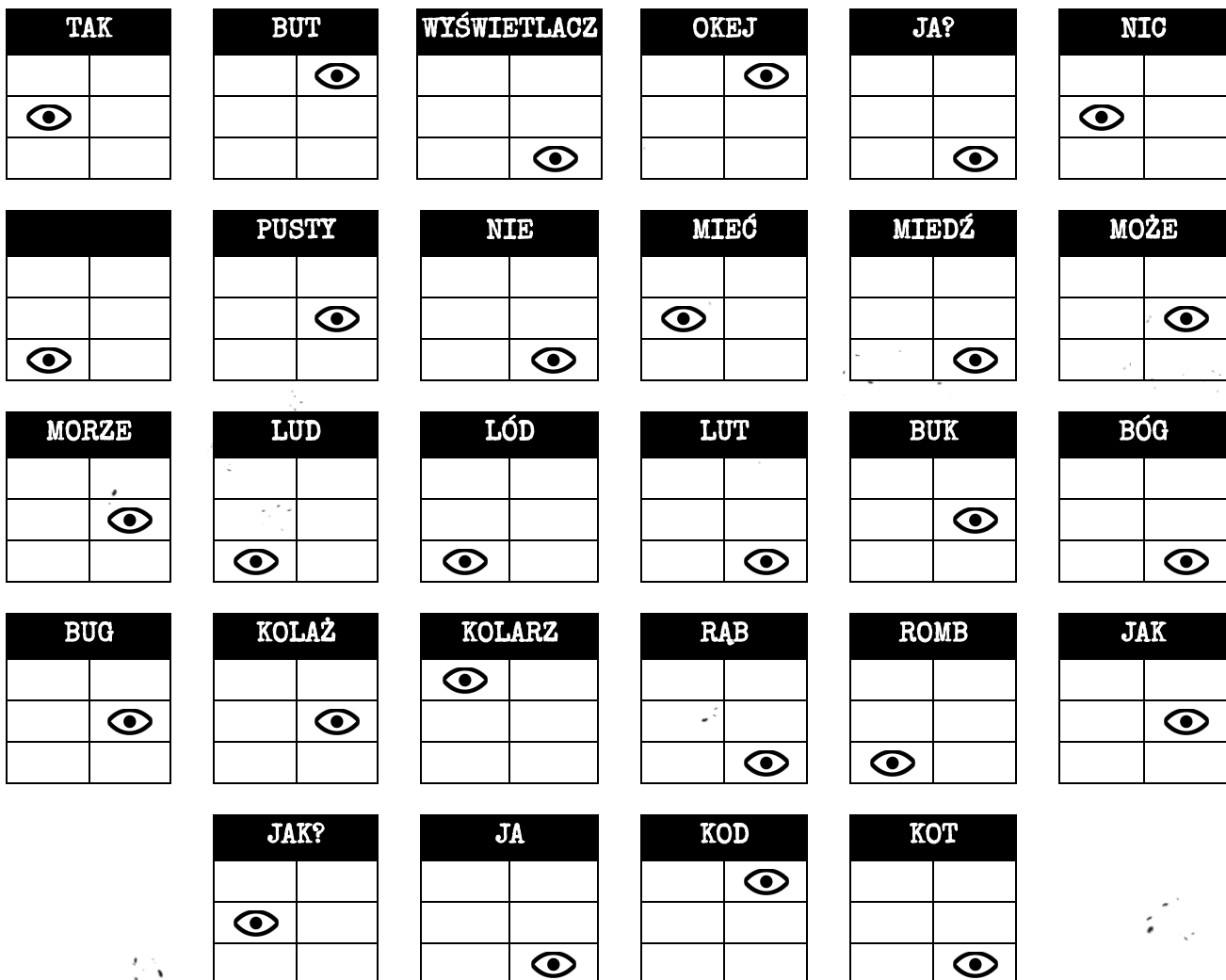
To urządzenie wygląda jak coś wyjętego żywcem ze skeczów komediowych i mogłoby być zabawne, gdyby nie fakt że jest podłączone do bomby. Nie będę się rozpisywał, bo słowa tylko komplikują sprawy.

1. Spójrz na wyświetlacz i użyj kroku 1, by ustalić z którego przycisku odczytać napis.
2. Używając odczytanego z przycisku napisu, użyj kroku 2, by ustalić który przycisk wcisnąć.
3. Powtarzaj aż do unieszkodliwienia modułu.



### Krok 1:

Na podstawie tekstu na wyświetlaczu, odczytaj napis na konkretnym przycisku i przejdź do kroku 2:



**Krok 2:**

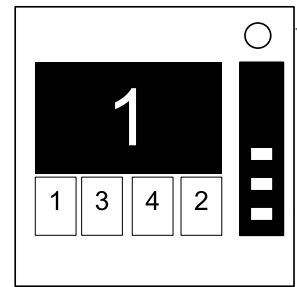
Używając napisu z kroku 1, wciśnij pierwszy przycisk, który pojawia się na liście odpowiadającej napisowi:

"GOTÓW":	TAK, OKEJ, HAH, ŚRODEK, LEWY, NADUŚ, PRAWY, PUSTY, GOTÓW, NIE, PIERWSZY, ŻLE, NIC, CZEKAJ
"PIERWSZY":	LEWY, OKEJ, TAK, ŚRODEK, NIE, PRAWY, NIC, ŻLE, CZEKAJ, GOTÓW, PUSTY, HAH, NADUŚ, PIERWSZY
"NIE":	PUSTY, ŻLE, CZEKAJ, PIERWSZY, HAH, GOTÓW, PRAWY, TAK, NIC, LEWY, NADUŚ, OKEJ, NIE, ŚRODEK
"PUSTY":	CZEKAJ, PRAWY, OKEJ, ŚRODEK, PUSTY, NADUŚ, GOTÓW, NIC, NIE, HAH, LEWY, ŻLE, TAK, PIERWSZY
"NIC":	ŻLE, PRAWY, OKEJ, ŚRODEK, TAK, PUSTY, NIE, NADUŚ, LEWY, HAH, CZEKAJ, PIERWSZY, NIC, GOTÓW
"TAK":	OKEJ, PRAWY, ŻLE, ŚRODEK, PIERWSZY, HAH, NADUŚ, GOTÓW, NIC, TAK, LEWY, PUSTY, NIE, CZEKAJ
"HAH":	ŻLE, HAH, LEWY, NIC, GOTÓW, PUSTY, ŚRODEK, NIE, OKEJ, PIERWSZY, CZEKAJ, TAK, NADUŚ, PRAWY
"ŻLE":	GOTÓW, NIC, LEWY, HAH, OKEJ, TAK, PRAWY, NIE, NADUŚ, PUSTY, ŻLE, ŚRODEK, CZEKAJ, PIERWSZY
"LEWY":	PRAWY, LEWY, PIERWSZY, NIE, ŚRODEK, TAK, PUSTY, HAH, ŻLE, CZEKAJ, NADUŚ, GOTÓW, OKEJ, NIC
"PRAWY":	TAK, NIC, GOTÓW, NADUŚ, NIE, CZEKAJ, HAH, PRAWY, ŚRODEK, LEWY, ŻLE, PUSTY, OKEJ, PIERWSZY
"ŚRODEK":	PUSTY, GOTÓW, OKEJ, HAH, NIC, NADUŚ, NIE, CZEKAJ, LEWY, ŚRODEK, PRAWY, PIERWSZY, ŻLE, TAK
"OKEJ":	ŚRODEK, NIE, PIERWSZY, TAK, ŻLE, NIC, CZEKAJ, OKEJ, LEWY, GOTÓW, PUSTY, NADUŚ, HAH, PRAWY
"CZEKAJ":	ŻLE, NIE, PUSTY, OKEJ, TAK, LEWY, PIERWSZY, NADUŚ, HAH, CZEKAJ, NIC, GOTÓW, PRAWY, ŚRODEK
"NADUŚ":	PRAWY, ŚRODEK, TAK, GOTÓW, NADUŚ, OKEJ, NIC, ŻLE, PUSTY, LEWY, PIERWSZY, HAH, NIE, CZEKAJ
"BUK":	DALEJ, BÓG, BUG, BUT, NASTĘPNY, LUT, LÓD, TRZYMAJ, CO?, BUK, HAHA, KTÓRY?, DOBRZE, LUD
"BÓG":	BUG, NASTĘPNY, KTÓRY?, LUT, CO?, DOBRZE, HAHA, TRZYMAJ, BUK, LUD, BUT, DALEJ, LÓD, BÓG
"BUG":	HAHA, BÓG, LUT, BUG, NASTĘPNY, LÓD, DALEJ, LUD, BUT, BUK, CO?, TRZYMAJ, KTÓRY?, DOBRZE
"BUT":	BUK, BUT, LÓD, NASTĘPNY, HAHA, BÓG, LUD, BUG, CO?, LUT, DALEJ, DOBRZE, KTÓRY?, TRZYMAJ
"LÓD":	DOBRZE, LUD, LÓD, LUT, CO?, DALEJ, BUG, TRZYMAJ, BUT, KTÓRY?, NASTĘPNY, HAHA, BÓG, BUK
"LUD":	LUT, DALEJ, NASTĘPNY, CO?, BUT, LÓD, HAHA, DOBRZE, LUD, BUK, KTÓRY?, TRZYMAJ, BÓG, BUG
"LUT":	LUT, BUG, BÓG, BUK, DOBRZE, TRZYMAJ, HAHA, NASTĘPNY, DALEJ, KTÓRY?, BUT, LÓD, LUD, CO?
"HAHA":	LÓD, LUD, BÓG, BUT, NASTĘPNY, HAHA, DOBRZE, BUK, LUT, KTÓRY?, BUG, DALEJ, TRZYMAJ, CO?
"CO?":	BUK, TRZYMAJ, BUT, BUG, LUD, DOBRZE, HAHA, KTÓRY?, BÓG, LUT, LÓD, NASTĘPNY, CO?, DALEJ
"DOBRZE":	DALEJ, LUT, NASTĘPNY, CO?, BUG, LÓD, BUT, TRZYMAJ, KTÓRY?, BUK, LUD, BÓG, HAHA, DOBRZE
"NASTĘPNY":	CO?, LUT, HAHA, BUG, TRZYMAJ, DALEJ, NASTĘPNY, KTÓRY?, DOBRZE, BÓG, LÓD, BUT, LUD, BUK
"TRZYMAJ":	BÓG, LUD, DOBRZE, HAHA, BUK, LÓD, DALEJ, CO?, BUT, NASTĘPNY, TRZYMAJ, LUT, BUG, KTÓRY?
"DALEJ":	BÓG, DOBRZE, KTÓRY?, BUT, BUK, TRZYMAJ, LUT, LÓD, DALEJ, LUD, CO?, NASTĘPNY, BUG, HAHA
"KTÓRY?":	BUT, NASTĘPNY, LUD, LÓD, TRZYMAJ, DOBRZE, HAHA, CO?, LUT, BUK, KTÓRY?, DALEJ, BÓG, BUG

## Oдноśnie Pamięci

*Pamięć jest krucha, zresztą jak wszystko inne gdy bomba wybucha, więc skup się!*

- Naciśnij prawidłowy przycisk, by przejść do kolejnego etapu. Ukończ wszystkie etapy, by unieszkodliwić moduł.
- Naciśnięcie niewłaściwego przycisku zresetuje moduł do etapu 1.
- Przyciski są numerowane od lewej do prawej.



### Etap 1:

Jeśli na wyświetlaczu jest 1, naciśnij przycisk na drugiej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 2, naciśnij przycisk na drugiej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 3, naciśnij przycisk na trzeciej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 4, naciśnij przycisk na czwartej pozycji.

### Etap 2:

Jeśli na wyświetlaczu jest 1, naciśnij przycisk z cyfrą 4.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 2, naciśnij przycisk na tej samej pozycji, co w etapie 1.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 3, naciśnij przycisk na pierwszej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 4, naciśnij przycisk na tej samej pozycji, co w etapie 1.

### Etap 3:

Jeśli na wyświetlaczu jest 1, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 2.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 2, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 1.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 3, naciśnij przycisk na trzeciej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 4, naciśnij przycisk z cyfrą 4.

### Etap 4:

Jeśli na wyświetlaczu jest 1, naciśnij przycisk na tej samej pozycji, co w etapie 1.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 2, naciśnij przycisk na pierwszej pozycji.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 3, naciśnij przycisk na tej samej pozycji, co w etapie 2.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 4, naciśnij przycisk na tej samej pozycji, co w etapie 2.

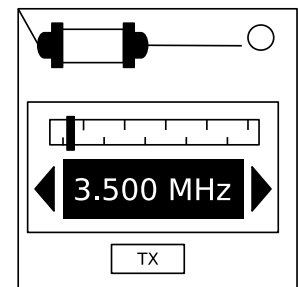
### Etap 5:

Jeśli na wyświetlaczu jest 1, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 1.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 2, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 2.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 3, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 4.  
Jeśli na wyświetlaczu jest 4, naciśnij przycisk z tą samą cyfrą, co w etapie 3.

## Oдноśnie Alfabetu Morse'a

Staroświecka forma komunikacji na morzu? I co jeszcze? Plus jest taki że to prawdziwy Alfabet Morse'a, więc możesz się czegoś nauczyć, jeśli się przyłożysz.

- Zinterpretuj sygnał w Alfabcie Morse'a, nadawany przez migające światło, który literuje jedno ze słów z tabeli.
- Sygnał jest zapętłony, z długą przerwą między powtórzeniami.
- Po zidentyfikowaniu słowa, ustaw odpowiadającą mu częstotliwość i naciśnij przycisk transmisji (TX).



### Jak interpretować

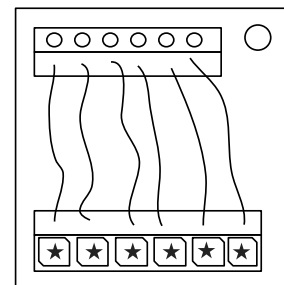
1. Krótki błysk reprezentuje kropkę.
2. Długi błysk reprezentuje kreskę.
3. Pomiedzy literami występuje długa przerwa.
4. Przed powtórzeniem słowa występuje bardzo długa przerwa.

A	● —	Ó	— — — ●
Ą	● — ● —	P	● — — ●
B	— ● ● ●	Q	— — ● —
C	— ● — ●	R	● — ●
Ć	— ● — ● ●	S	● ● ●
D	— ● ●	Ś	● ● ● — ● ●
E	●	T	—
Ę	● ● — ● ●	U	● ● —
F	● ● — ●	V	● ● ● —
G	— — ●	W	● — —
H	● ● ● ●	X	— ● ● —
I	● ●	Y	— ● — —
J	● — — —	Z	— — ● ●
K	— ● —	Ż	— — ● ● —
L	● — ● ●	Ź	— — ● ● — ●
Ł	● — ● ● —		
M	— —		
N	— ●		
Ń	— — ● — —		
O	— — —		

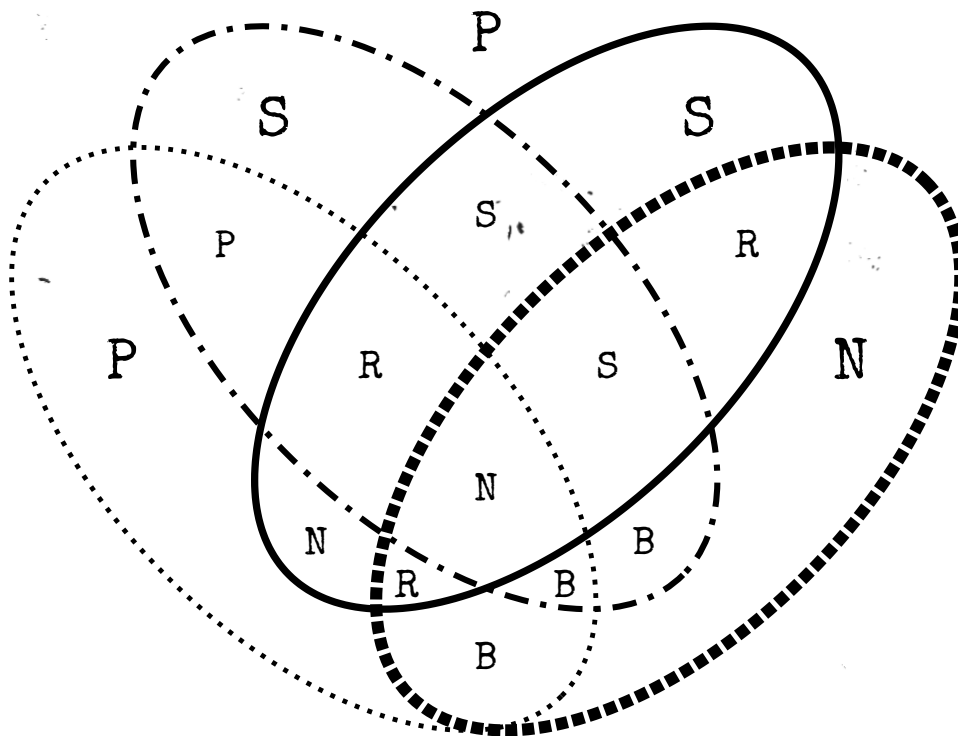
Jeśli słowo to:	Odpowiedz na częstotliwości:
drzwi	3.505 MHz
arbuz	3.515 MHz
kakao	3.522 MHz
rzeka	3.532 MHz
broda	3.535 MHz
rower	3.542 MHz
obraz	3.545 MHz
ponton	3.552 MHz
barka	3.555 MHz
bomby	3.565 MHz
szafa	3.572 MHz
zamek	3.575 MHz
lampa	3.582 MHz
indyk	3.592 MHz
pojazd	3.595 MHz
harfa	3.600 MHz





## Odnosnie Skomplikowanych przewodów

Te przewody nie są jak inne. Niektóre są w paski! To sprawia, że są zupełnie odmienne. Dobre wieści są takie, że znaleźliśmy zwięzyły zestaw instrukcji, mówiących co z nimi zrobić! Może zbyt zwięzyłych...



- Spójrz na każdy przewód: nad przewodem znajduje się dioda LED, a pod przewodem miejsce na symbol "★".
- Dla **każdej** kombinacji przewód/LED/symbol; użyj diagramu Venna widocznego poniżej, by zdecydować czy przewód należy przeciąć lub nie.
- Każdy przewód może być w paski w wielu kolorach.



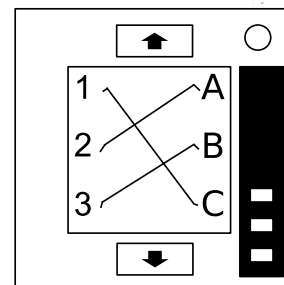
	Przewód jest czerwony
	Przewód jest niebieski
	Ma symbol ★
	Świeci się LED

Litera	Instrukcja
P	Przetnij przewód
N	Nie przecinaj przewodu
S	Przetnij przewód, jeśli ostatnia cyfra numeru seryjnego jest parzysta.
R	Przetnij przewód, jeśli bomba ma port równoległy
B	Przetnij przewód, jeśli bomba ma dwie lub więcej baterii.

Zobacz Załącznik B odnośnie rozpoznawania baterii  
Zobacz Załącznik C odnośnie rozpoznawania portów

## W Temacie Sekwencji Przewodów

CieŜko powiedziec jak działa ten mechanizm. Technologia jest całkiem imponująca, ale na pewno istnieje łatwiejszy sposób na upchnięcie dziewięciu przewodów.

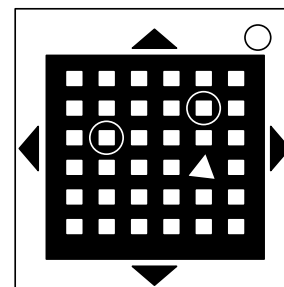


- Ten moduł zawiera kilka paneli z przewodami, ale tylko jeden panel jest widoczny w danej chwili. Przejdź do następnego panelu używając strzałki w dół, lub do poprzedniego panelu używając strzałki w górę.
- Nie przechodź do następnego panelu, dopóki nie jesteś pewien, że przeciąłeś wszystkie wymagane przewody na aktualnym panelu.
- Przetnij przewody według wytycznych z poniższej tabeli. Wystąpienia przewodów na wszystkich panelach w module kumulują się.

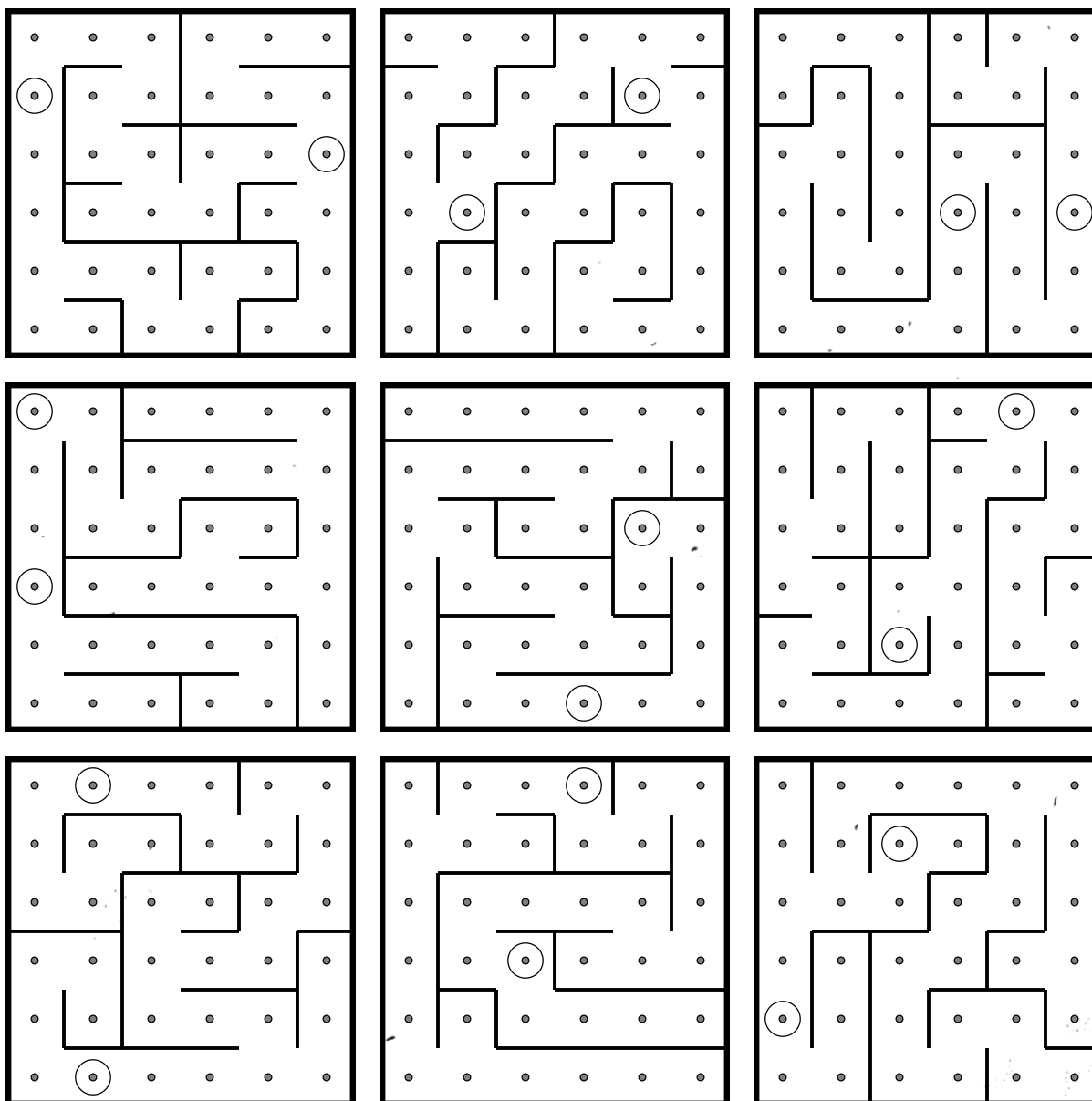
Wystąpienia czerwonego przewodu		Wystąpienia niebieskiego przewodu		Wystąpienia czarnego przewodu	
Wystąpienia przewodu	Przetnij, jeśli podłączony do:	Wystąpienia przewodu	Przetnij, jeśli podłączony do:	Wystąpienia przewodu	Przetnij, jeśli podłączony do:
Pierwsze wystąpienie czerwonego	C	Pierwsze wystąpienie niebieskiego	B	Pierwsze wystąpienie czarnego	A, B lub C
Drugie wystąpienie czerwonego	B	Drugie wystąpienie niebieskiego	A lub C	Drugie wystąpienie czarnego	A lub C
Trzecie wystąpienie czerwonego	A	Trzecie wystąpienie niebieskiego	B	Trzecie wystąpienie czarnego	B
Czwarte wystąpienie czerwonego	A lub C	Czwarte wystąpienie niebieskiego	A	Czwarte wystąpienie czarnego	A lub C
Piąte wystąpienie czerwonego	B	Piąte wystąpienie niebieskiego	B	Piąte wystąpienie czarnego	B
Szóste wystąpienie czerwonego	A lub C	Szóste wystąpienie niebieskiego	B lub C	Szóste wystąpienie czarnego	B lub C
Siódme wystąpienie czerwonego	A, B lub C	Siódme wystąpienie niebieskiego	C	Siódme wystąpienie czarnego	A lub B
Ósme wystąpienie czerwonego	A lub B	Ósme wystąpienie niebieskiego	A lub C	Ósme wystąpienie czarnego	C
Dziewiąte wystąpienie czerwonego	B	Dziewiąte wystąpienie niebieskiego	A	Dziewiąte wystąpienie czarnego	C

## Odnosnie Labiryntów

Wygląda to na jakiś rodzaj labiryntu, zapewne skradziony z restauracyjnej podkładki pod talerz.



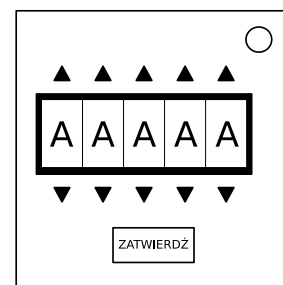
- Znajdź labirynt z pasującymi, okrągłymi znacznikami.
- Rozbrajający musi doprowadzić białe światełko do czerwonego trójkąta, używając przycisków ze strzałkami.
- **Uwaga:** Nie przecinaj linii widocznych w labiryncie. Te linie są niewidzialne na bombie.



## Oдноśnie Haseł

Na szczęście to hasło zdaje się nie spełniać rządowych wymogów bezpieczeństwa: 22 znaki, małe i wielkie litery, numery w losowej kolejności, bez palindromów dłuższych niż 3 znaki.

- Przyciski nad i pod każdą literą pozwolą przejrzeć możliwości dla tej pozycji.
- Tylko jedna kombinacja dostępnych liter będzie pasować do hasła poniżej.
- Naciśnij przycisk zatwierdzający odpowiedź po ustawieniu prawidłowego hasła.



alarm	apacz	arena	babka	cecha
ekipa	fajka	farma	głowa	hańba
larwa	laska	macka	obiad	palec
palma	pegaz	robak	scena	skrót
smoła	smycz	tafla	teren	toast
torba	trasa	twarz	walka	wełna
wnęka	zakaz	zwiad	znicz	żniwa



## Sekcja 2: Moduły irytki

Moduły irytki nie mogą zostać unieszkodliwione i stanowią powracające zagrożenie

Moduły irytki mogą być rozpoznane po małym 2-cyfrowym liczniku, umieszczonym w górnej części modułu, na środku.

Interakcja z bombą może spowodować ich aktywację. Po aktywowaniu, moduły irytki wymagają regularnej uwagi, by zapobiec odnotowaniu pomyłki gdy ich licznik czasu dobiegnie końca.

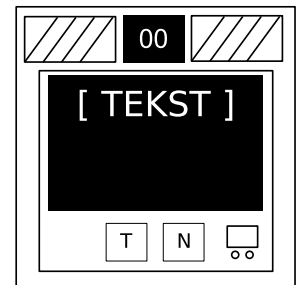
Pozostań czujny: moduły irytki mogą aktywować się ponownie w każdej chwili.

00

## Odnosnie Wietrzenia gazu

*Hakowanie to ciężka robota! Cóż, zazwyczaj tak jest. Do tego zadania wystarczy pijacy ptak, wciskający na okrągło ten sam przycisk.*

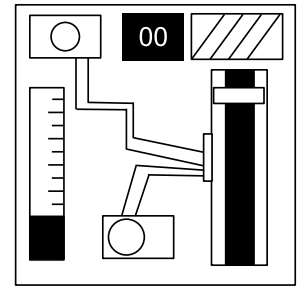
- Odpowiedz na zapytania komputera, naciskając "T" dla "Tak" lub "N" dla "Nie".



## Odnosnie Rozładowywania kondensatora

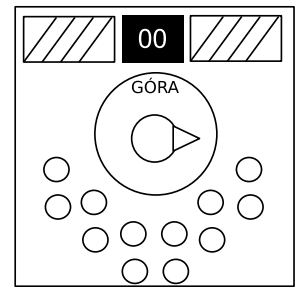
*Obstawiam, że to urządzenie ma po prostu przyciągnąć twoją uwagę, bo w przeciwnym razie to straszna fuszerka.*

- Rozładuj kondensator zanim zostanie przeciążony, przytrzymując jego dźwignię.



## Oдноśnie Gałek

Niepotrzebnie skomplikowany i nieskończenie domagający się uwagi. Wyobraź sobie co by się stało, gdyby to urządzenie było używane do stworzenia czegoś innego niż diaboliczne łamigłówki.



- Gałka może być ustawiona w jednym z czterech położeń.
- Gałka musi być we właściwym położeniu, gdy licznik czasu na module dojdzie do zera.
- Właściwe położenie może być określone na podstawie konfiguracji dwunastu włączonych/wyłączonych diod LED.
- Położenia gałki odnoszą się do napisu "GÓRA", który może zmieniać pozycję.

## Konfiguracje diod LED

### Położenie górne:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Położenie dolne:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Położenie lewe:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### Położenie prawe:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = włączona dioda LED

## Załącznik A: Rozpoznawanie wskaźników

Wskaźniki opatrzone napisami można znaleźć na bocznych ścianach obudowy bomby.





### Powszechne wskaźniki

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

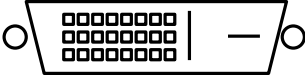
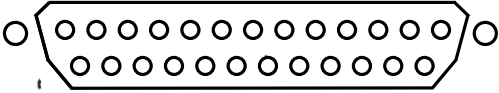


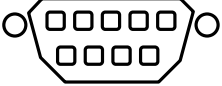

## Załącznik B: Rozpoznawanie baterii

Popularne typy baterii można znaleźć w gniazdach na bocznych ścianach obudowy bomby.

Bateria	Typ
	AA
	D

## Załącznik C: Rozpoznawanie portów

Porty cyfrowe i analogowe można znaleźć na bocznych ścianach obudowy bomby.

Port	Nazwa
	DVI-D
	Równoległy
	PS/2
	RJ-45
	Szeregowy
	Stereo RCA