



ПОСІБНИК ЗІ
ЗНЕШКОДЖЕННЯ
БОМБ

www.keeptalkinggame.com

Версія 1-uk
Код підтвердження: 775

Вітаємо у небезпечному та складному світі знешкодження бомб.

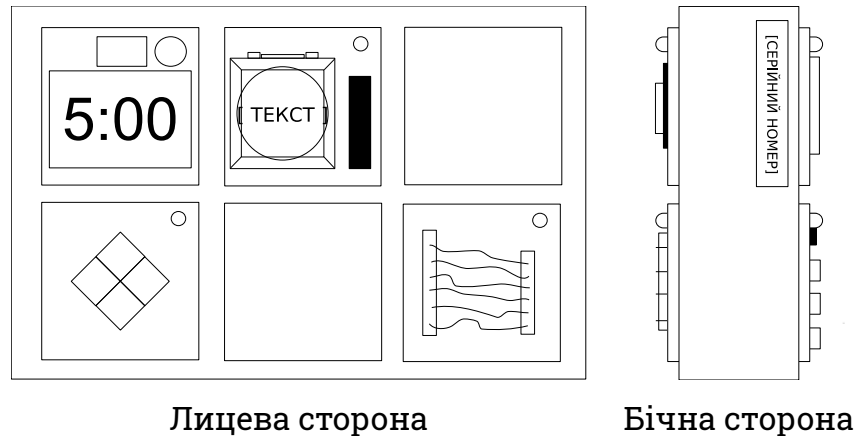
Уважно вивчіть цей посібник: ви – експерт. На сторінках посібника ви знайдете усю необхідну інформацію про знешкодження навіть найхитріших бомб.

І пам'ятайте – одна незначна похибка, і все може погано закінчитись!

Знешкодження бомб

Бомба вибухає тоді, коли її таймер доходить до 0:00, або коли було зафіксовано занадто багато помилок. Єдиний спосіб знешкодити бомбу – це деактивувати всі модулі до того, як на таймері сплине час.

Приклад бомби



Лицева сторона

Бічна сторона

Модулі

Кожна бомба має в собі до 11 модулів, котрі необхідно деактивувати. Кожен модуль автономний: їх можна деактивувати в довільному порядку.

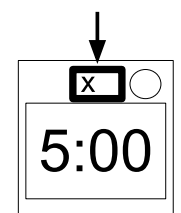
Інструкції по деактивації модулів можна знайти в 1 розділі. «Капризні» модулі потребують особливого підходу і описані в 2 розділі.

Помилки

Якщо Сапер помиляється – це буде позначено на індикаторі помилок над таймером. Бомби з індикатором помилок вибухають на третій помилці. З кожною новою помилкою час на таймері буде спливати швидше.

Якщо над таймером індикатор помилок відсутній – бомба вибухне з першої помилки, не залишаючи шансів на похибку.

Індикатор
помилки



Збір інформації

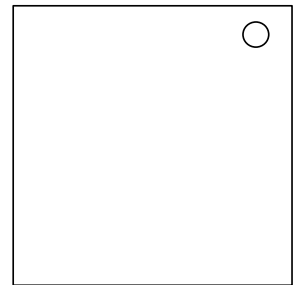
Деякі інструкції по деактивації потребуватимуть певної інформації про бомбу, наприклад, серійного номера. Подібна інформація, зазвичай, розташовується зверху, знизу або по боках корпусу бомби. Дивіться додатки А, Б і В для інструкцій, потрібних при деактивації відповідних модулів.

Розділ 1: Модулі

Модулі визначаються світлодіодом у верхньому правому кутку.

Коли цей світлодіод горить зеленим, модуль деактивований.

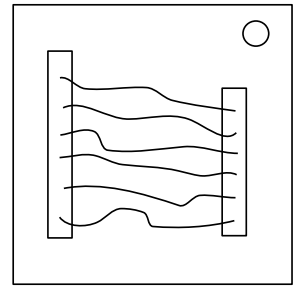
Щоб знешкодити бомбу, всі модулі повинні бути деактивовані.



3 приводу дротів

Дроти – кров електроніки! Стоп, ні, електрика – кров. Дроти, скоріш, артерії. Вени? Не важливо...

- Модуль з дротами може мати від трьох до шести дротів.
- Тільки один, правильний дріт потрібно перерізати для того, щоб деактивувати модуль.
- Нумерація дротів починається з верхнього.



3 дроти:

Якщо немає червоних дротів – ріжте другий.

Інакше, якщо останній дріт білий – ріжте останній.

Інакше, якщо синіх дротів більше, ніж один – ріжте останній синій.

Інакше – ріжте останній дріт.

4 дроти:

Якщо червоних дротів більше, ніж один, і остання цифра серійного номера непарна – ріжте останній червоний дріт.

Інакше, якщо останній дріт жовтий, а червоних нема – ріжте перший.

Інакше, якщо синій дріт лише один – ріжте перший.

Інакше, якщо жовтих дротів більше, ніж один – ріжте останній.

Інакше – ріжте другий дріт.

5 дротів:

Якщо останній дріт чорний і остання цифра серійного номера непарна – ріжте четвертий.

Інакше, якщо червоний дріт тільки один, а жовтих більше, ніж один – ріжте перший.

Інакше, якщо чорних дротів нема – ріжте другий.

Інакше – ріжте перший.

6 дротів:

Якщо жовтих дротів немає і остання цифра серійного номера непарна – ріжте третій.

Інакше, якщо жовтий дріт лише один, а білих дротів більше, ніж один – ріжте четвертий.

Інакше, якщо немає червоних дротів – ріжте останній дріт.

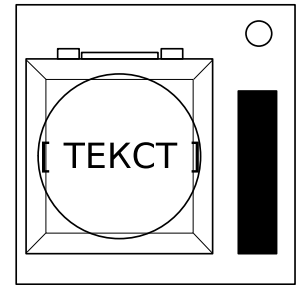
Інакше – ріжте четвертий дріт.

3 приводу кнопки

Ви можете подумати, що якщо на кнопці написано «натиснути», то тут все очевидно. Саме так люди і підриваються.

Для визначення індикатора перегляньте Додаток А.

Для визначення елемента живлення перегляньте Додаток Б.



Слідуйте цим правилам у тому порядку, в якому вони вказані. Виконайте першу ж дію, котра підходить.

1. Якщо кнопка синя і на ній написано «Перервати» – затисніть кнопку та зверніться до пункту «Коли відпускати затиснуту кнопку?»
2. Якщо на бомбі більше 1 елемента живлення і на ній написано «Підірвати» – натисніть та негайно відпустіть кнопку.
3. Якщо кнопка біла і на ній є індикатор «CAR», який світиться – затисніть кнопку та зверніться до пункту «Коли відпускати затиснуту кнопку?»
4. Якщо на бомбі більше 2 елементів живлення і на ній є індикатор «FRK», який світиться – натисніть та негайно відпустіть кнопку.
5. Якщо кнопка жовта – затисніть кнопку та зверніться до пункту «Коли відпускати затиснуту кнопку?»
6. Якщо кнопка червона і на ній написано «Тримати» – натисніть та негайно відпустіть кнопку.
7. Якщо жоден пункт не підходить – затисніть кнопку та зверніться до пункту «Коли відпускати затиснуту кнопку?»

Коли відпускати затиснуту кнопку?

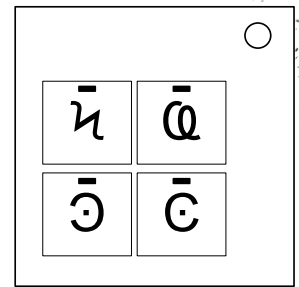
Як тільки ви затиснули кнопку, на правій стороні модуля засвітилась кольорова смужка. Залежно від кольору смужки, ви маєте відпустити кнопку в правильний момент.

- Синя смужка: Відпустіть, коли на таймері в будь-якій позиції буде 4.
- Біла смужка: Відпустіть, коли на таймері в будь-якій позиції буде 1.
- Жовта смужка: Відпустіть, коли на таймері в будь-якій позиції буде 5.
- Смужка іншого кольору: Відпустіть, коли на таймері в будь-якій позиції буде 1.

3 приводу клавiш

Незрозумiло, що це за закарлючки, але пiдозрюю, що вони якiсь окультнi.

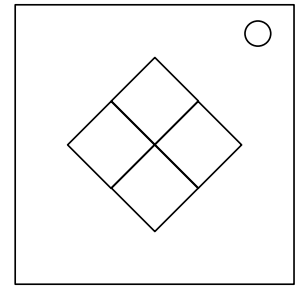
- Лише один з стовпцiв нижче мiстить вiсi чотири символи з клавiатури.
- Натиснiть чотири клавiшi в тому порядку, в якому цi символи розташованi у вiдповiдному стовпцi зверху вниз.



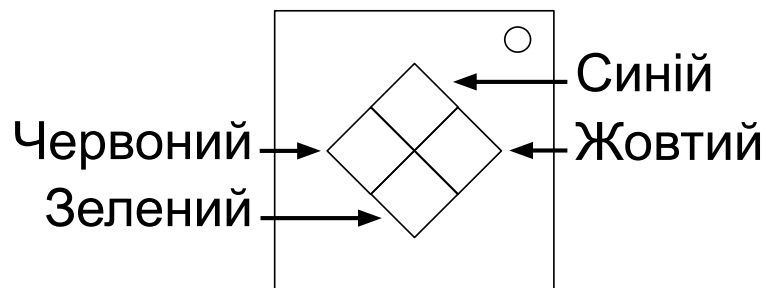
Q	⌘	©	ζ	Ψ	ζ
A	Q	Ɔ	¶	ḥ	⌘
λ	Ɔ	Q	⌘	⌘	⌘
⌘	Q	⌘	⌘	©	æ
⌘	☆	Ɔ	⌘	¶	Ψ
⌘	⌘	λ	¿	ζ	⌘
Ɔ	¿	☆	ḥ	★	Ω

3 приводу «Саймон каже»

Це як та дитяча іграшка, де треба було повторити послідовність, тільки це підробка, яку, мабуть, купили в магазині «Все по 8 гривень».



1. Одна з чотирьох кольорових кнопок загориться.
2. Використовуючи потрібну таблицю знизу, натисніть на кнопку відповідного кольору.
3. Загориться та ж кнопка, що і на початку, а за нею ще одна. Повторіть цю послідовність в тому ж порядку, використовуючи таблицю кольорів.
4. Послідовність буде збільшуватись після кожної вдалої спроби введення, доки модуль не буде деактивований.



Якщо в серійному номері є голосні (А Е І О U):

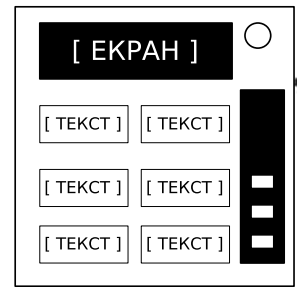
		Червоний спалах	Синій спалах	Зелений спалах	Жовтий спалах
Натиснути:	Немає помилок	Синій	Червоний	Жовтий	Зелений
	1 Помилка	Жовтий	Зелений	Синій	Червоний
	2 Помилки	Зелений	Червоний	Жовтий	Синій

Якщо в серійному номері немає голосних (А Е І О U):

		Червоний спалах	Синій спалах	Зелений спалах	Жовтий спалах
Натиснути:	Немає помилок	Синій	Жовтий	Зелений	Червоний
	1 Помилка	Червоний	Синій	Жовтий	Зелений
	2 Помилки	Жовтий	Зелений	Синій	Червоний

3 приводу «А вас як звуть? Авас»

Цю головоломку ніби вирвали з якоїсь комедії, було б смішно, якби вона не була приєднана до бомби. Не буду багато говорити, бо слова все ускладнюють.



1. Прочитайте слово на екрані і визначте на 1 кроці, яку кнопку потрібно прочитати.
2. Використовуючи слово з цієї кнопки, визначте на 2 кроці, яку кнопку потрібно натиснути.
3. Повторяйте, доки не деактивуєте модуль.

Крок 1:

Залежно від слова на екрані, прочитайте слово на означеній нижче кнопці і перейдіть до 2 кроку:

ТАК [] [] [] [] [] []	СПОЧАТКУ [] [] [] [] [] []	ЕКРАН [] [] [] [] [] []	ДОБРЕ [] [] [] [] [] []	ДАЛІ [] [] [] [] [] []	НІЧОГО [] [] [] [] [] []
[] [] [] [] [] [] []	ПУСТО [] [] [] [] [] []	НІ [] [] [] [] [] []	ТЕБЕ [] [] [] [] [] []	ТБ [] [] [] [] [] []	ПИТИ [] [] [] [] [] []
БИТИ [] [] [] [] [] []	РИТИ [] [] [] [] [] []	СТІЙ [] [] [] [] [] []	ЧЕКАЙ [] [] [] [] [] []	ТИ [] [] [] [] [] []	ВИ [] [] [] [] [] []
ТВІЙ [] [] [] [] [] []	ТВОЇХ [] [] [] [] [] []	ТВОЯ [] [] [] [] [] []	ОСЬО [] [] [] [] [] []	ЇХНІЙ [] [] [] [] [] []	ЇХ [] [] [] [] [] []
	ВОНИ [] [] [] [] [] []	БАЧ [] [] [] [] [] []	АЧ [] [] [] [] [] []	ПАЧ [] [] [] [] [] []	

Крок 2:

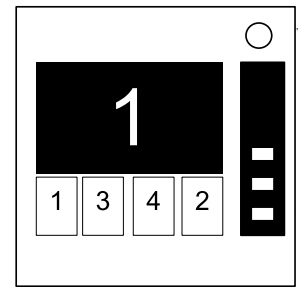
Використовуючи слово з 1 кроку, натисніть на першу кнопку, яка з'являється в потрібному списку:

«ГОТОВИЙ»:	ТАК, ГАРАЗД, ЩО, СЕРЕДНІЙ, ЛІВО, ТИСНИ, ПРАВИЙ, ПУСТО, ГОТОВИЙ, НІ, ПЕРШИЙ, ЕЕХ, НІЧОГО, ЧЕКАЙ
«ПЕРШИЙ»:	ЛІВО, ГАРАЗД, ТАК, СЕРЕДНІЙ, НІ, ПРАВИЙ, НІЧОГО, ЕЕХ, ЧЕКАЙ, ГОТОВИЙ, ПУСТО, ЩО, ТИСНИ, ПЕРШИЙ
«НІ»:	ПУСТО, ЕЕХ, ЧЕКАЙ, ПЕРШИЙ, ЩО, ГОТОВИЙ, ПРАВИЙ, ТАК, НІЧОГО, ЛІВО, ТИСНИ, ГАРАЗД, НІ, СЕРЕДНІЙ
«ПУСТО»:	ЧЕКАЙ, ПРАВИЙ, ГАРАЗД, СЕРЕДНІЙ, ПУСТО, ТИСНИ, ГОТОВИЙ, НІЧОГО, НІ, ЩО, ЛІВО, ЕЕХ, ТАК, ПЕРШИЙ
«НІЧОГО»:	ЕЕХ, ПРАВИЙ, ГАРАЗД, СЕРЕДНІЙ, ТАК, ПУСТО, НІ, ТИСНИ, ЛІВО, ЩО, ЧЕКАЙ, ПЕРШИЙ, НІЧОГО, ГОТОВИЙ
«ТАК»:	ГАРАЗД, ПРАВИЙ, ЕЕХ, СЕРЕДНІЙ, ПЕРШИЙ, ЩО, ТИСНИ, ГОТОВИЙ, НІЧОГО, ТАК, ЛІВО, ПУСТО, НІ, ЧЕКАЙ
«ЩО»:	ЕЕХ, ЩО, ЛІВО, НІЧОГО, ГОТОВИЙ, ПУСТО, СЕРЕДНІЙ, НІ, ГАРАЗД, ПЕРШИЙ, ЧЕКАЙ, ТАК, ТИСНИ, ПРАВИЙ
«ЕЕХ»:	ГОТОВИЙ, НІЧОГО, ЛІВО, ЩО, ГАРАЗД, ТАК, ПРАВИЙ, НІ, ТИСНИ, ПУСТО, ЕЕХ, СЕРЕДНІЙ, ЧЕКАЙ, ПЕРШИЙ
«ЛІВО»:	ПРАВИЙ, ЛІВО, ПЕРШИЙ, НІ, СЕРЕДНІЙ, ТАК, ПУСТО, ЩО, ЕЕХ, ЧЕКАЙ, ТИСНИ, ГОТОВИЙ, ГАРАЗД, НІЧОГО
«ПРАВИЙ»:	ТАК, НІЧОГО, ГОТОВИЙ, ТИСНИ, НІ, ЧЕКАЙ, ЩО, ПРАВИЙ, СЕРЕДНІЙ, ЛІВО, ЕЕХ, ПУСТО, ГАРАЗД, ПЕРШИЙ
«СЕРЕДНІЙ»:	ПУСТО, ГОТОВИЙ, ГАРАЗД, ЩО, НІЧОГО, ТИСНИ, НІ, ЧЕКАЙ, ЛІВО, СЕРЕДНІЙ, ПРАВИЙ, ПЕРШИЙ, ЕЕХ, ТАК
«ГАРАЗД»:	СЕРЕДНІЙ, НІ, ПЕРШИЙ, ТАК, ЕЕХ, НІЧОГО, ЧЕКАЙ, ГАРАЗД, ЛІВО, ГОТОВИЙ, ПУСТО, ТИСНИ, ЩО, ПРАВИЙ
«ЧЕКАЙ»:	ЕЕХ, НІ, ПУСТО, ГАРАЗД, ТАК, ЛІВО, ПЕРШИЙ, ТИСНИ, ЩО, ЧЕКАЙ, НІЧОГО, ГОТОВИЙ, ПРАВИЙ, СЕРЕДНІЙ
«ТИСНИ»:	ПРАВИЙ, СЕРЕДНІЙ, ТАК, ГОТОВИЙ, ТИСНИ, ГАРАЗД, НІЧОГО, ЕЕХ, ПУСТО, ЛІВО, ПЕРШИЙ, ЩО, НІ, ЧЕКАЙ
«ТИ»:	ЗВИЧАЙНО, ТИ Є, ТВІЙ, ТВОЄ, НАСТУПНИЙ, А АГА, ВАШ, ЗАЖДИ, ЩО?, ТИ, АГА АГА, ФАЙНО, ГОТОВО, ВИ
«ТИ Є»:	ТВІЙ, НАСТУПНИЙ, ФАЙНО, А АГА, ЩО?, ГОТОВО, АГА АГА, ЗАЖДИ, ТИ, ВИ, ТВОЄ, ЗВИЧАЙНО, ВАШ, ТИ Є
«ТВІЙ»:	АГА АГА, ТИ Є, А АГА, ТВІЙ, НАСТУПНИЙ, ВАШ, ЗВИЧАЙНО, ВИ, ТВОЄ, ТИ, ЩО?, ЗАЖДИ, ФАЙНО, ГОТОВО
«ТВОЄ»:	ТИ, ТВОЄ, ВАШ, НАСТУПНИЙ, АГА АГА, ТИ Є, ВИ, ТВІЙ, ЩО?, А АГА, ЗВИЧАЙНО, ГОТОВО, ФАЙНО, ЗАЖДИ
«ВАШ»:	ГОТОВО, ВИ, ВАШ, А АГА, ЩО?, ЗВИЧАЙНО, ТВІЙ, ЗАЖДИ, ТВОЄ, ФАЙНО, НАСТУПНИЙ, АГА АГА, ТИ Є, ТИ
«ВИ»:	А АГА, ЗВИЧАЙНО, НАСТУПНИЙ, ЩО?, ТВОЄ, ВАШ, АГА АГА, ГОТОВО, ВИ, ТИ, ФАЙНО, ЗАЖДИ, ТИ Є, ТВІЙ
«А АГА»:	А АГА, ТВІЙ, ТИ Є, ТИ, ГОТОВО, ЗАЖДИ, АГА АГА, НАСТУПНИЙ, ЗВИЧАЙНО, ФАЙНО, ТВОЄ, ВАШ, ВИ, ЩО?
«АГА АГА»:	ВАШ, ВИ, ТИ Є, ТВОЄ, НАСТУПНИЙ, АГА АГА, ГОТОВО, ТИ, А АГА, ФАЙНО, ТВІЙ, ЗВИЧАЙНО, ЗАЖДИ, ЩО?
«ЩО?»:	ТИ, ЗАЖДИ, ТВОЄ, ТВІЙ, ВИ, ГОТОВО, АГА АГА, ФАЙНО, ТИ Є, А АГА, ВАШ, НАСТУПНИЙ, ЩО?, ЗВИЧАЙНО
«ГОТОВО»:	ЗВИЧАЙНО, А АГА, НАСТУПНИЙ, ЩО?, ТВІЙ, ВАШ, ТВОЄ, ЗАЖДИ, ФАЙНО, ТИ, ВИ, ТИ Є, АГА АГА, ГОТОВО
«НАСТУПНИЙ»:	ЩО?, А АГА, АГА АГА, ТВІЙ, ЗАЖДИ, ЗВИЧАЙНО, НАСТУПНИЙ, ФАЙНО, ГОТОВО, ТИ Є, ВАШ, ТВОЄ, ВИ, ТИ
«ЗАЖДИ»:	ТИ Є, ВИ, ГОТОВО, АГА АГА, ТИ, ВАШ, ЗВИЧАЙНО, ЩО?, ТВОЄ, НАСТУПНИЙ, ЗАЖДИ, А АГА, ТВІЙ, ФАЙНО
«ЗВИЧАЙНО»:	ТИ Є, ГОТОВО, ФАЙНО, ТВОЄ, ТИ, ЗАЖДИ, А АГА, ВАШ, ЗВИЧАЙНО, ВИ, ЩО?, НАСТУПНИЙ, ТВІЙ, АГА АГА
«ФАЙНО»:	ТВОЄ, НАСТУПНИЙ, ВИ, ВАШ, ЗАЖДИ, ГОТОВО, АГА АГА, ЩО?, А АГА, ТИ, ФАЙНО, ЗВИЧАЙНО, ТИ Є, ТВІЙ

3 приводу пам'яті

Пам'ять – річ крихка, врешті, як і все інше в момент вибуху бомби, так що будьте уважні!

- Натисніть правильну кнопку, щоб перевести модуль на наступний етап. Завершіть всі етапи, щоб деактивувати модуль.
- При натисканні неправильної кнопки модуль повернеться на перший етап.
- Позиції кнопок відраховуються зліва направо.



Етап 1:

Якщо на екрані 1 – натисніть кнопку на другій позиції.
 Якщо на екрані 2 – натисніть кнопку на другій позиції.
 Якщо на екрані 3 – натисніть кнопку на третій позиції.
 Якщо на екрані 4 – натисніть кнопку на четвертій позиції.

Етап 2:

Якщо на екрані 1 – натисніть кнопку зі значенням «4».
 Якщо на екрані 2 – натисніть кнопку в тій самій позиції, яку ви натискали на 1 етапі.
 Якщо на екрані 3 – натисніть кнопку на першій позиції.
 Якщо на екрані 4 – натисніть кнопку в тій самій позиції, яку ви натискали на 1 етапі.

Етап 3:

Якщо на екрані 1 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 2 етапі.
 Якщо на екрані 2 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 1 етапі.
 Якщо на екрані 3 – натисніть кнопку на третій позиції.
 Якщо на екрані 4 – натисніть кнопку зі значенням «4».

Етап 4:

Якщо на екрані 1 – натисніть кнопку в тій самій позиції, яку ви натискали на 1 етапі.
 Якщо на екрані 2 – натисніть кнопку на першій позиції.
 Якщо на екрані 3 – натисніть кнопку в тій самій позиції, яку ви натискали на 2 етапі.
 Якщо на екрані 4 – натисніть кнопку в тій самій позиції, яку ви натискали на 2 етапі.

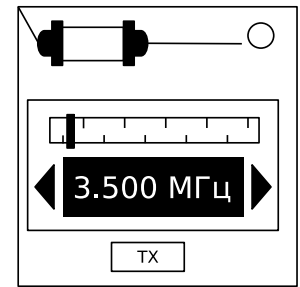
Етап 5:

Якщо на екрані 1 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 1 етапі.
 Якщо на екрані 2 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 2 етапі.
 Якщо на екрані 3 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 4 етапі.
 Якщо на екрані 4 – натисніть кнопку з таким значенням, яке ви натискали на 3 етапі.

3 приводу азбуки Морзе

Застаріла форма морського повідомлення? А далі що? Ну, хоча б це справжня азбука Морзе, так що дивіться уважно, може, щось і запам'ятаєте.

- Прочитайте блимання лампочки, використовуючи таблицю азбуки Морзе. Ви отримаєте одне зі слів у таблиці.
- Сигнал зациклений і має великий проміжок між повтореннями.
- Після визначення слова встановіть відповідну частоту і натисніть кнопку передачі (TX).



Як читати

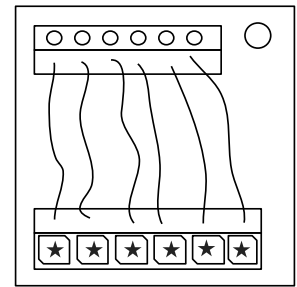
1. Короткий спалах – точка.
2. Довгий спалах – тире.
3. Між літерами довга пауза.
4. Між повторами слова дуже довга пауза.

А	● ■	Р	● ■ ●
Б	■ ● ● ●	С	● ● ●
В	● ■ ■	Т	■
Г	● ● ● ●	У	● ● ■
Ґ	■ ■ ●	Ф	● ● ■ ●
Д	■ ● ●	Х	■ ■ ■ ■ ■
Е	●	Ц	■ ● ■ ●
Є	● ● ■ ● ●	Ч	■ ■ ■ ■ ●
Ж	● ● ● ■	Ш	■ ■ ■ ● ■
З	■ ■ ■ ● ●	Щ	■ ■ ■ ● ■ ■ ■
И	■ ● ■ ■ ■	Ь	■ ● ● ■
І	● ●	Ю	● ● ■ ■ ■
Ї	● ■ ■ ■ ■ ●	Я	● ■ ● ■
Й	● ■ ■ ■ ■		
К	■ ● ■		
Л	● ■ ● ●		
М	■ ■ ■		
Н	■ ●		
О	■ ■ ■ ■		
П	● ■ ■ ■ ●		

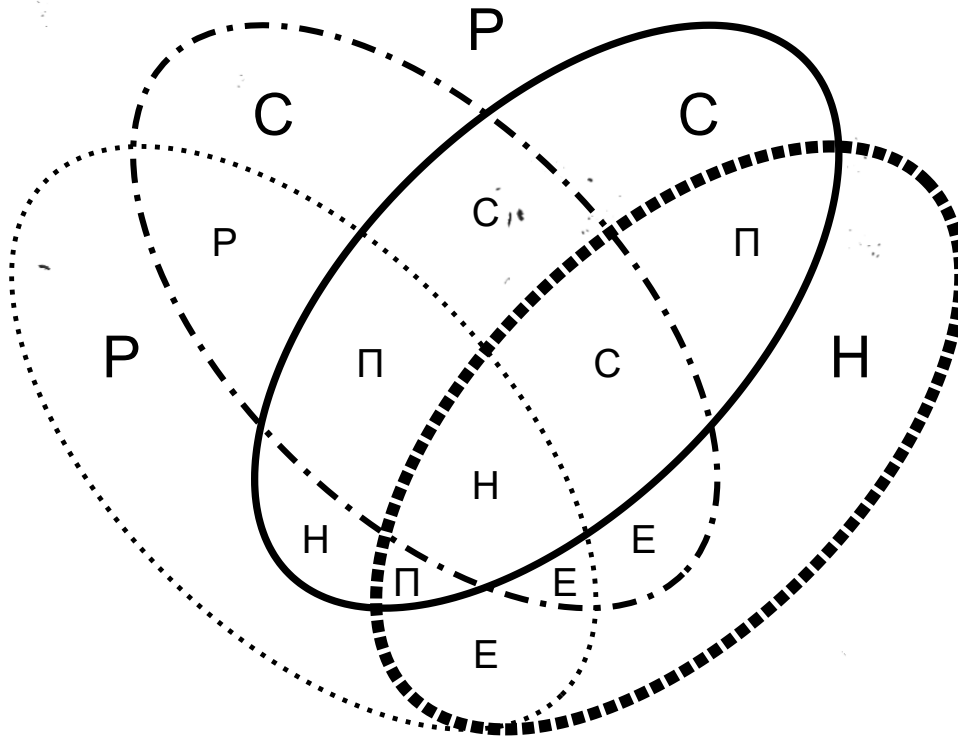
Якщо слово:	Відповісти на частоті:
пляшка	3.505 МГц
ланка	3.515 МГц
ракета	3.522 МГц
карта	3.532 МГц
ворон	3.535 МГц
танок	3.542 МГц
пакет	3.545 МГц
фляжка	3.552 МГц
баран	3.555 МГц
плоди	3.565 МГц
банка	3.572 МГц
ранок	3.575 МГц
карма	3.582 МГц
плоть	3.592 МГц
банан	3.595 МГц
скраб	3.600 МГц





3 приводу складних дротів

Ці дроти не такі, як попередні. Деякі з них смугасті! Це все змінює. Добре, що ми знайшли коротку інструкцію до них! Але, напевно, занадто коротку.



- Подивіться на кожен дріт: над дротом є світлодіод і місце для символу «★» під дротом.
- Для **кожної** зв'язки дріт-світлодіод-символ використовуйте показану нижче діаграму Венна, щоб вирішити, перерізати дріт чи ні.
- Дроти можуть мати смужки декількох кольорів.



	Дріт має червоне забарвлення
	Дріт має синє забарвлення
	Має символ ★
	Горить світлодіод

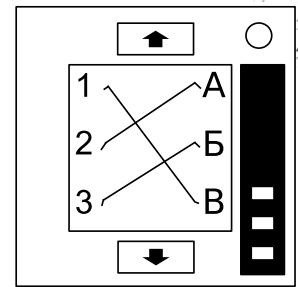
Літера	Інструкція
P	Ріжте дріт
H	Не ріжте дріт
C	Ріжте дріт, якщо остання цифра серійного номера парна
П	Ріжте дріт, якщо бомба має паралельний порт
E	Ріжте дріт, якщо бомба має два або більше елементи живлення

Для визначення елемента живлення перегляньте Додаток Б.

Для визначення порту перегляньте Додаток В.

3 приводу послідовності дротів

Важко сказати, як працює цей механізм. Проектування вражає, але дев'ять дротів можна було розставити якось простіше.



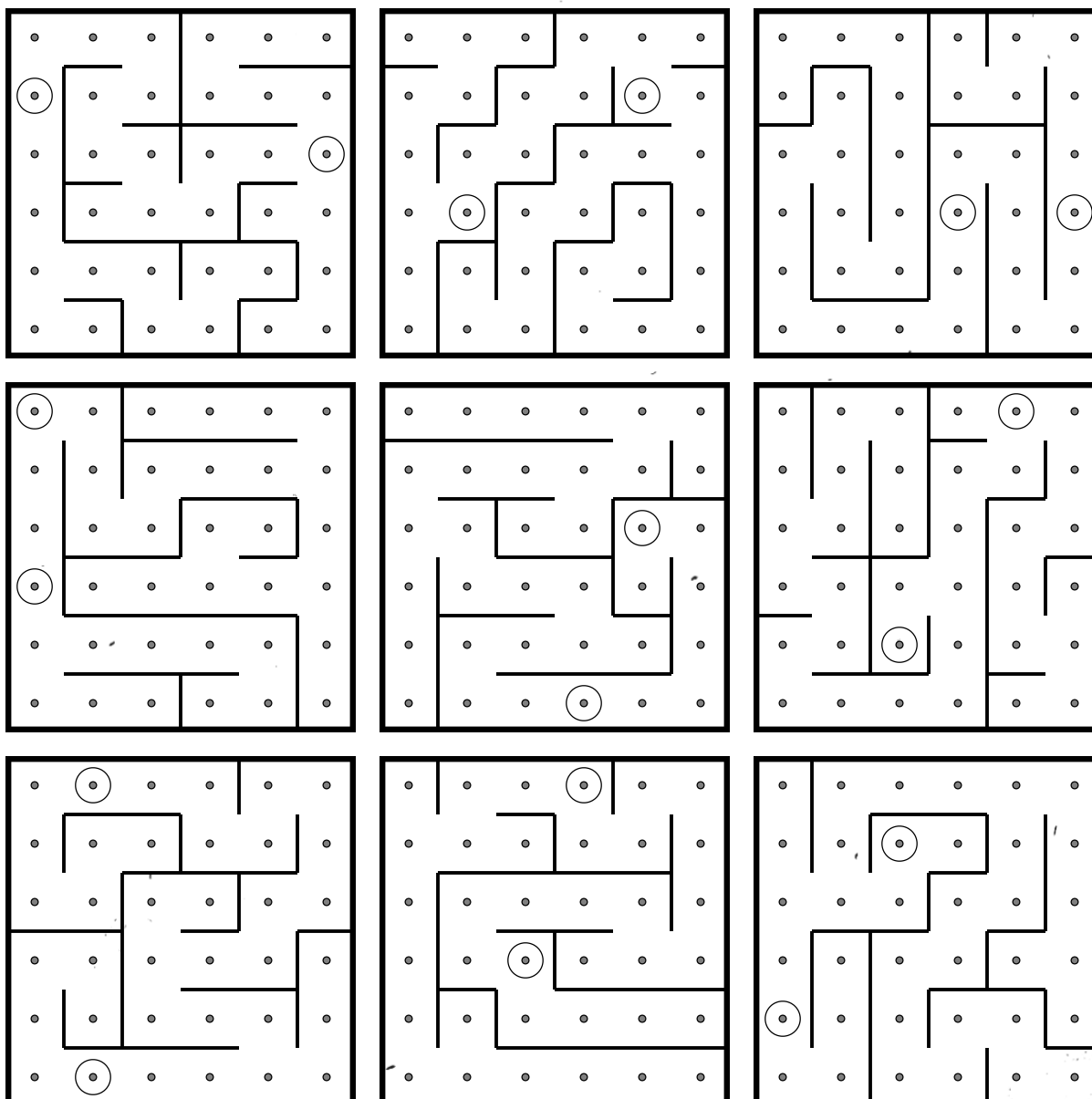
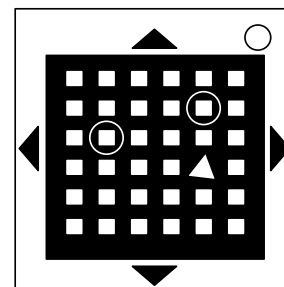
- В цьому модулі декілька панелей з дротами, але видно лише одну за раз. Ви можете переключатись на наступну або попередню панель, використовуючи кнопки вгору-вниз.
- Не переходьте до наступної панелі, доки не будете впевнені, що обрізали всі дроти на поточній.
- Переріжте дроти, використовуючи нижченаведену таблицю. Появи дротів враховуються наскрізно по всіх панелях в межах одного модуля.

Поява червоних дротів		Поява синіх дротів		Поява чорних дротів	
Поява дроту	Перерізати, якщо приєднаний до:	Поява дроту	Перерізати, якщо приєднаний до:	Поява дроту	Перерізати, якщо приєднаний до:
Перший червоний	В	Перший синій	Б	Перший чорний	А, Б або В
Другий червоний	Б	Другий синій	А або В	Другий чорний	А або В
Третій червоний	А	Третій синій	Б	Третій чорний	Б
Четвертий червоний	А або В	Четвертий синій	А	Четвертий чорний	А або В
П'ятий червоний	Б	П'ятий синій	Б	П'ятий чорний	Б
Шостий червоний	А або В	Шостий синій	Б або В	Шостий чорний	Б або В
Сьомий червоний	А, Б або В	Сьомий синій	В	Сьомий чорний	А або Б
Восьмий червоний	А або Б	Восьмий чорний	А або В	Восьмий чорний	В
Дев'ятий червоний	Б	Дев'ятий синій	А	Дев'ятий чорний	В

3 приводу лабіринтів

Схоже на якийсь лабіринт, напевно вкрадений з ресторанної серветки.

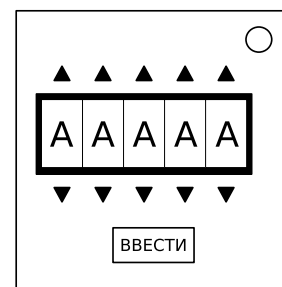
- Знайдіть лабіринт у якому збігаються круглі відмітки.
- Сапер має провести білий вогник до червоного трикутника за допомогою кнопок з стрілками.
- **Обережно!** Не перетинайте відмічені в лабіринті лінії. Цих ліній не видно на бомбі.



3 приводу паролів

На щастя, пароль, здається, не відповідає державним стандартам безпеки: 22 символи, великі й малі, числа у випадковому порядку без палиндромів розміром більш як 3.

- Кнопки над і під кожною літерою перебирають можливі варіанти для цієї позиції.
- Лише одна комбінація доступних літер відповідатиме паролю, наведеному нижче.
- Натисніть кнопку «ВВЕСТИ» після установки потрібного слова.



агент	арешт	аркуш	багно	варта
ватра	верба	вигук	віник	вчити
інший	килим	кожен	ляяти	літак
малий	немає	пагін	поруч	право
ранок	ринок	рисак	садок	смуга
сонях	сором	тобто	товчи	торік
точно	тютюн	тяжба	файно	хвиля

Розділ 2: Капризні модулі

Капризні модулі не можна деактивувати, вони несуть у собі періодичну загрозу.

Капризні модулі можна розпізнати по двоцифровому таймеру зверху. Взаємодія з бомбою може активувати їх. Після активації з цими капризними модулями необхідно регулярно взаємодіяти до того, як їх таймер досягне нуля, інакше вам зарахують помилку.

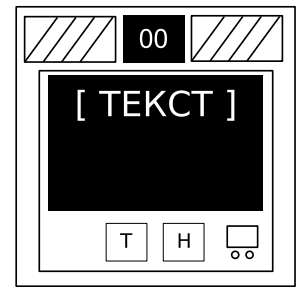
Будьте пильні: капризні модулі можуть активуватись повторно у будь-який момент.

00

3 приводу випуску пари

Злам комп'ютера – дуже складний процес! Як правило. Цей змогла би зламати навіть нелягайка, просто натискаючи на ту саму кнопку знову і знову.

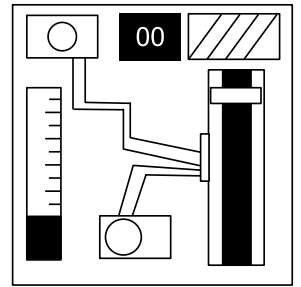
- Відповідайте на запити комп'ютера кнопкою «Т», якщо «так», або «Н», якщо «ні»



3 приводу розряду конденсатора

Мені здається, що ця штуковина тут тільки щоб вас відволікти. Або ж це, просто, дуже неякісно зроблена електроніка.

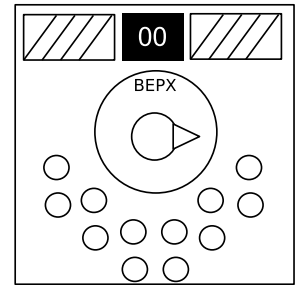
- Не допустіть перенавантаження конденсатора, тримаючи важіль натиснутим.



3 приводу ручок

Безжально складна і безмежно вимоглива. Уявіть, якби всю цю майстерність вклали у що-небудь окрім диявольських головоломок.

- Ручку можна повернути в одну із чотирьох позицій.
- Коли таймер модуля досягне нуля, ручка повинна бути у правильній позиції.
- Правильну позицію можна визначити по стану увімк./вимк. дванадцяти світлодіодів.
- Позиція ручки встановлюється відносно напису «ВЕРХ», який може бути повернутим.



Конфігурація світлодіодів

Верхня позиція:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Нижня позиція:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Ліва позиція:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Права позиція:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X= Увімкнутий світлодіод

Додаток А: Визначення індикатора

Збоку корпусу бомби можна знайти підписані світлові індикатори.



Приклади індикаторів

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

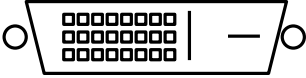
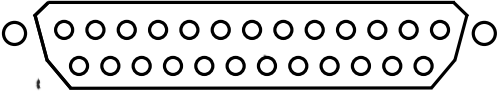

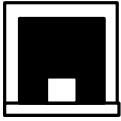
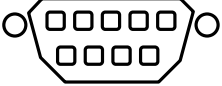

Додаток Б: Визначення елемента живлення

Стандартні елементи живлення можна знайти у гніздах на сторонах корпусу бомби.

Елемент живлення	Тип
	AA
	D

Додаток В: Визначення порту

Збоку корпусу бомби можна знайти цифрові та аналогові порти.

Порт	Назва
	DVI-D
	Паралельний
	PS/2
	RJ-45
	Послідовний
	Двоканальний RCA