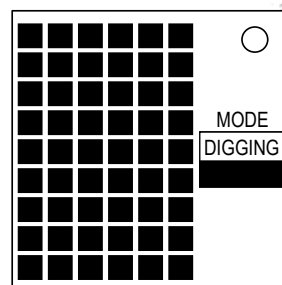


關於踩地雷 Minesweeper

等等，你在炸彈上...踩地雷?!?

- 模組上有一個踩地雷的面板和模式切換按鈕。
- 按下模式切換按鈕會在兩個切換。
 - **Dig Mode**(踩雷模式) – 按下方格後會打開該方格，用於挖掘你覺得不是地雷的方格。
 - **Flag Mode**(置旗模式) – 按下方格後會在方格上立旗子，用於標示你覺得是地雷的方格。



尋找起始方格

起始方格將是有上色的格子中其中一格。從機身編號第二個數字開始(如果那是零，用10代替)，閱讀方向數有顏色的格子，如果到最後一格，再從左上開始。

找到該格顏色後用左邊的表找出其代表的數字，加上機身編號第一個字母換成的數字(**A = 1, B = 2..**)，再從右下角反閱讀順序數有顏色的格子，如果到了第一格，再回到最右下。得到的格子則是起始方格。

筆記: 在你挖到正確的方格之前，挖其他方格會使你無條件(不管他是不是地雷)得到一次**Strike**。

顏色	#
紅色	5
橘色	2
黃色	3
綠色	1
藍色	6
紫色	4

開始踩地雷

每一個有數字的方格代表了圍繞他的8格內有幾格地雷。運用這些數字找出所有地雷。當你挖掉所有不是地雷的格子或所有地雷都被旗子標示了，模組就會解除。如果挖到地雷，將會計做一次**Strike**並揭示該格。

筆記: 按下一個數字將會一次挖掘環繞他的8格未標記的格子。在踩雷模式按住一個方格將會在上面標示旗子。