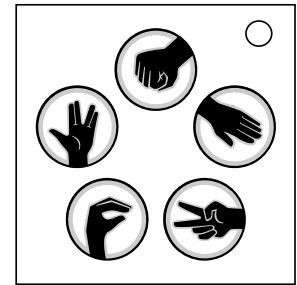


A kő, papír, olló, gyík, Spock esete

Anekdotikus bizonyítékok arra utalnak, hogy a kő-papír-olló, játékosok akik ismerik egymást, 75-80%-ban döntetlen meccseket játszanak, a lehetőségek limitált száma miatt. A kő-papír-olló-gyík-Spockot, az internet úttörője Sam Kass találta ki, az klasszikus alapjáték fejlesztéseként. Éljen Sam Kass. Éljen.



Ahhoz, hogy hatástalanítsd a modult, keresd meg a megfelelő jeleket.

Először is, keresd meg a csalit. Ha az öt jel egy hagyományos pentagonban van, akkor nincs csali. Egyébként, a csali az, amelyik az elrendezés közepén van, vagy az amelyik három vonal közepén van (horizontális, diagonális vagy vertikális).

Utána, menj át a következő táblázat sorain, és keresd meg a legtöbb pontot elért jelet minden sorban. Állj meg az első olyan sornál, amiben nincs döntetlen és a legmagasabb pontszám nem a csali. Majd nyomd meg azokat a jeleket a modulon, amelyek ütik ezt a jelet. Ha egyik sor sem jó, akkor nyomd meg az összes jelet kivéve a csalit.

Melyik jel üti melyiket? Egyszerű. Az olló vágja a papírt. A papír becsomagolja a követ. A kő agyonüti a gyíkot. A gyík megmérgezi Spockot. Spock eltöri az ollót. Az olló megcsönkítja a gyíkot. A gyík megeszi a papírt. A papír cáfolja Spockot. Spock elpárologtatja a követ. Természetesen, mint mindig a kő eltöri az ollót.

# előfordulás:	Kő	Papír	Olló	Gyík	Spock
szériaszám betű Hagyd ki ezt a sort, ha szériaszámban van X vagy Y.	R, O	P, A	S, I	L, Z	C, K
port Hagyd ki ezt a sort, ha van a bombán PS/2 port.	RJ-45	Párhuzamos	Soros	DVI-D	Stereo RCA
világító indikátor Hagyd ki ezt a sort ha van a bombán, világító TRN indikátor.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
nem világító indikátor Hagyd ki ezt a sort ha van a bombán, nem világító TRN indikátor.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
szériaszám szám	0, 5	3, 6	1, 9	2, 8	4, 7