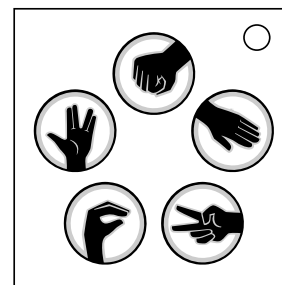


En caso de Piedra-Papel-Tijera-Lagarto-Spock

Evidencias anecdóticas sugieren que en el juego de Piedra-Papel-Tijera, los jugadores que estén familiarizados el uno con el otro empatarán un 75% a 80% de las veces debido al número limitado de resultados. Piedra-Papel-Tijera-Lagarto-Spock fue creador por el pionero de internet Sam Kass como una mejora del clásico juego. Alabad a Sam Kass. Alabad.



Para desarmar este módulo, determine los símbolos correctos que presionar.

Primero, determine el señuelo. Los cinco símbolos están dispuestos en un pentágono regular, entonces no hay señuelo. De otra manera, el señuelo es el que está en medio de la disposición o en el medio de una línea de tres (horizontal, diagonal o vertical).

A continuación, siga por las filas de la siguiente tabla y determine el símbolo con mayor puntuación en cada fila. Párese en la primera fila en la que no haya empate y el símbolo mayor puntuación no sea el señuelo. Luego presione el símbolo del módulo que venza a este símbolo. Si ninguna fila es aplicable, presione todos los símbolos excepto el del señuelo.

¿Qué símbolo gana a cual? Es muy sencillo. Las tijeras cortan el papel. El papel cubre la roca. La roca aplasta el lagarto. El lagarto envenena al Spock. El Spock rompe las tijeras. Las tijeras decapitan al lagarto. El lagarto se come el papel. El papel desmiente al Spock. El Spock vaporiza la roca. Y, como siempre, la roca aplasta las tijeras.

Nº de apariciones de:	Piedra	Papel	Tijera	Lagarto	Spock
letra del número de serie Sátese esta fila si el número de serie contiene una X o Y.	R, O	P, A	S, I	L, Z	C, K
puerto Sátese esta línea si un puerto PS/2 está presente.	RJ-45	Parallel	Serial	DVI-D	Stereo RCA
indicador encendido Sátese esta fila si hay un indicador TRN encendido.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
indicador apagado Sátese esta fila si hay un indicador TRN apagado.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
dígito del número de serie	0, 5	3, 6	1, 9	2, 8	4, 7