



# מדריך

## לנטרול פצצות

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

### גרסה 1

קוד זיהוי: 241

גרסה לא רשמית בשפה העברית

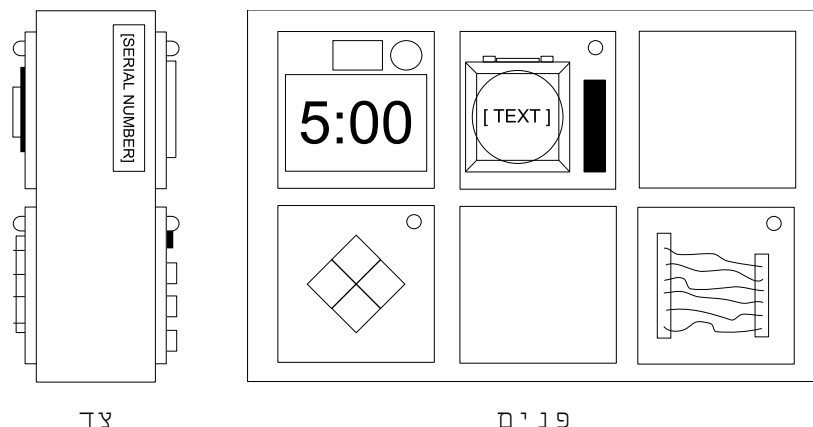
ברוכים הבאים לעולם המסוכן והמאתגר של נטרול פצצות.

יש לקרוא את המדריך בעיון. אתם המומחים. בעמודים אלה תוכלו למצוא את כל מה שצריך לדעת כדי לנטרל אפילו את הפצצות המגוחכות ביותר. וזכרו – פספוס אחד קטן וזה יכול להסתיים!

## נטרול פצצות

פצצה תתפוצץ כאשר שעון העצר מגיע ל-0:00 או כאשר נרשמו יותר מדי פסילות. הדרך היחידה לנטרל פצצה היא לפרק את כל המודולים שלה לפני שזמן שעון העצר מגיע לסיומו.

פצצה לדוגמה



צד

פנים

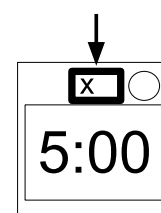
### מודולים

כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרל. כל מודול נפרד וניתן לבצע את הנטרול בכל סדר.

הוראות לפירוק מודולים ניתן למצוא בסעיף 1. מודולים "תלתיים" מציגים מקרה מיוחד ומתוארים בסעיף 2.

### פסילות

מחוו  
פסילה

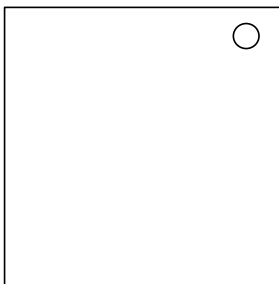


כאשר המנטרל טועה, הפצצה תתעד פסילה שתוצג במחווון מעל שעון העצר. פצצות עם מחווון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. שעון העצר יתחיל לספור מהר יותר לאחר שתועדה פסילה.

אם אין מחווון פסילות מעל שעון העצר, הפצצה תתפוצץ עם הפסילה הראשונה, כשהיא לא משאירה מקום לטעויות.

### איסוף מידע

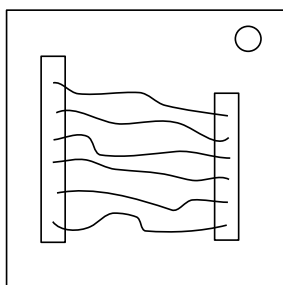
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או צידי הפצצה. ראו נספחים א', ב' ו- ג' לקבלת הוראות זיהוי שיעזרו בנטרול מודולים אלה.



## סעיף 1: מודולים

ניתן לזהות מודולים באמצעות נורית לד בפינה הימנית העליונה. כשנורית הלד ירוקה, המודול נוטרל.

כדי לנטרל את הפצצה יש לנטרל את כל המודולים.



## בנושא החוטים

חוטים הם הדם של האלקטרוניקה! רגע, לא, חשמל הוא הדם. חוטים דומים יותר לורידים? לא משנה...

- למודול החוטים יכולים להיות 3-6 חוטים.
- כדי לנטרל את המודול צריך לחתוך רק את החוט הנכון.
- סדר החוטים מתחיל כשהראשון הוא העליון.

### 3 חוטים:

אם אין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט השני.  
אחרת, אם החוט האחרון לבן, יש לחתוך את החוט האחרון.  
אחרת, אם יש יותר מחוט כחול אחד, יש לחתוך את החוט הכחול האחרון.  
אחרת, יש לחתוך את החוט האחרון.

### 4 חוטים:

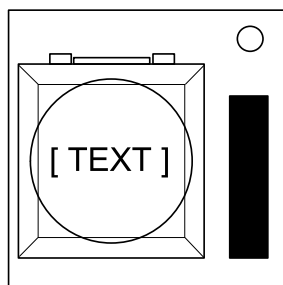
אם יש יותר מחוט אדום אחד והספרה האחרונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחתוך את החוט האדום האחרון.  
אחרת, אם החוט האחרון צהוב ואין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט הראשון.  
אחרת, אם יש בדיוק חוט כחול אחד, יש לחתוך את החוט הראשון.  
אחרת, אם יש יותר מחוט צהוב אחד, יש לחתוך את החוט האחרון.  
אחרת, יש לחתוך את החוט השני.

### 5 חוטים:

אם החוט האחרון שחור ושם הספרה האחרונה של המספר הסידורי אי-זוגית, יש לחתוך את החוט הרביעי.  
אחרת, אם יש בדיוק חוט אדום אחד ויש יותר מחוט צהוב אחד, יש לחתוך את החוט הראשון.  
אחרת, אם אין חוטים שחורים, יש לחתוך את החוט השני.  
אחרת, יש לחתוך את החוט הראשון.

### 6 חוטים:

אם אין חוטים צהובים והספרה האחרונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחתוך את החוט השלישי.  
אחרת, אם יש בדיוק חוט צהוב אחד ויש יותר מחוט לבן אחד, יש לחתוך את החוט הרביעי.  
אחרת, אם אין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט האחרון.  
אחרת, יש לחתוך את החוט הרביעי.



## בנושא הכפתור

אתם יכולים לחשוב שכפתור שמורה לכם ללחוץ עליו הוא די פשוט. זה סוג החשיבה שגורם לאנשים להתפוצץ.

עיינו בנספח א' עבור סימוכין לזיהוי מחוון.  
עיינו בנספח ב' עבור סימוכין לזיהוי סוללה.

עקבו אחר כללים אלה לפי הסדר בהם רשומים. בצעו את הפעולה הראשונה שחלה:

1. אם הכפתור כחול והכפתור אומר "ABORT", יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
2. אם יש יותר מסוללה אחת על הפצצה והכפתור אומר "DETONATE", יש ללחוץ ולשחרר מיד את הכפתור.
3. אם הכפתור לבן ויש מחוון מואר עם תווית CAR, יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
4. אם יש יותר משתי סוללות בפצצה ויש מחוון מואר עם תווית FRK, יש ללחוץ ולשחרר אותו מיד.
5. אם הכפתור צהוב, יש להחזיק את הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
6. אם הכפתור אדום והכפתור אומר "HOLD", יש ללחוץ ולשחרר אותו מיד.
7. אם אף אחת מהאפשרויות שלעיל לא חלה, יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".

## שחרור כפתור מוחזק

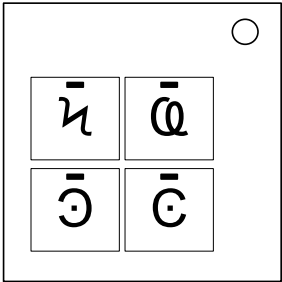
אם תחזיקו את הכפתור לחוץ, רצועה צבעונית תאיר בצד ימין של המודול. על סמך צבעו, יש לשחרר את הכפתור בנקודת זמן מסוימת:

- רצועה כחולה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 4 בכל מיקום.
- רצועה לבנה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 1 בכל מיקום.
- רצועה צהובה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 5 בכל מיקום.
- כל רצועת צבע אחרת: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 1 בכל מיקום.

**בנושא המקשים**

אני לא בטוח מה הם הסמלים האלה, אבל אני חושד שהם קשורים לתורת הנסתר.

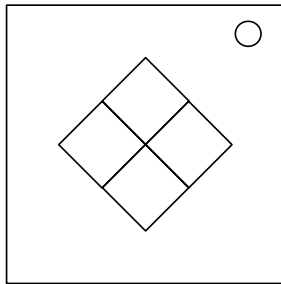
- רק עמודה אחת למטה כוללת את ארבעת הסמלים בלוח המקשים.
- יש ללחוץ על ארבעת הכפתורים בסדר מלמעלה למטה בתוך אותה עמודה בה נמצאים.



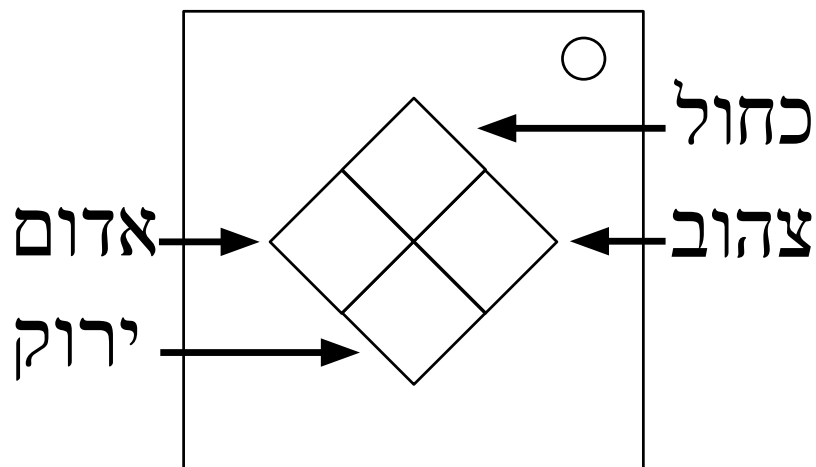
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	᠐	Q	᠖	᠖	✕
h	Q	Ж	ᠬ	᠒	æ
ᠬ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
᠐	¿	☆	ٲ	★	Ω

## בנושא הרצל אמר

בדיוק כמו אחד הצעצועים האלה ששיחקתם איתם כילדים, שם צריך לעקוב אחר התבנית המופיעה, פרט לזה שמדובר בחיקוי זול שנרכש ככל הנראה בחנות הכל בשקל.



1. אחד מארבעת הכפתורים הצבעוניים יהבהב.
2. באמצעות הטבלה הנכונה למטה, יש ללחוץ על הכפתור עם הצבע המתאים.
3. הכפתור המקורי יהבהב, ואחריו אחר. יש לחזור על רצף זה לפי הסדר באמצעות מיפוי הצבעים.
4. הרצף יתארך באחד בכל פעם שתזינו נכון את הרצף עד לנטרול המודול.



אם המספר הסיידורי מכיל אות תנועה (A/E/I/O/U) :

הבהוב צהוב	הבהוב ירוק	הבהוב כחול	הבהוב אדום		
ירוק	צהוב	אדום	כחול	ללא פסילות	ללחוץ על כפתור:
אדום	כחול	ירוק	צהוב	1 פסילה	
כחול	צהוב	אדום	ירוק	2 פסילות	

אם המספר הסיידורי לא מכיל אות תנועה:

הבהוב צהוב	הבהוב ירוק	הבהוב כחול	הבהוב אדום		
אדום	ירוק	צהוב	כחול	ללא פסילות	ללחוץ על כפתור:
ירוק	צהוב	כחול	אדום	1 פסילה	
אדום	כחול	ירוק	צהוב	2 פסילות	



## בנושא מי מופיע קודם

המתקן הזה הוא כמו משהו שנלקח ממערכון, מה שעשוי להיות מצחיק אם הוא לא היה קשור לפצצה. אני אפרט את הדברים בקצרה, כי מילים רק מסבכות את העניינים.

1. יש לקרוא את הצג ולהשתמש בשלב 1 כדי לקבוע איזה תיאור כפתור לקרוא.
2. באמצעות תיאור הכפתור הזה, יש להשתמש בשלב 2 כדי לקבוע על איזה כפתור ללחוץ.
3. יש לחזור על הפעולה עד לנטרול המודול.

### שלב 1:

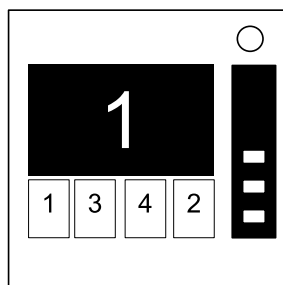
בהתבסס על הצג, יש לקרוא את התיאור של כפתור מסוים ולהמשיך לשלב 2:

YES	FIRST	DISPLAY	OKAY	SAYS	NOTHING
	BLANK	NO	LED	LEAD	READ
RED	REED	LEED	HOLD ON	YOU	YOU ARE
YOUR	YOU'RE	UR	THERE	THEY'RE	THEIR
	THEY ARE	SEE	C	CEE	

**שלב 2:**

באמצעות התיאור משלב 1, יש ללחוץ על הכפתור הראשון שמופיע ברשימה המתאימה  
ל:

<b>"READY":</b>	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
<b>"FIRST":</b>	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
<b>"NO":</b>	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
<b>"BLANK":</b>	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
<b>"NOTHING":</b>	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
<b>"YES":</b>	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
<b>"WHAT":</b>	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
<b>"UHHH":</b>	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
<b>"LEFT":</b>	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
<b>"RIGHT":</b>	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
<b>"MIDDLE":</b>	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
<b>"OKAY":</b>	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
<b>"WAIT":</b>	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
<b>"PRESS":</b>	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
<b>"YOU":</b>	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
<b>"YOU ARE":</b>	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
<b>"YOUR":</b>	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
<b>"YOU'RE":</b>	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
<b>"UR":</b>	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
<b>"U":</b>	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
<b>"UH HUH":</b>	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
<b>"UH UH":</b>	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
<b>"WHAT?":</b>	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
<b>"DONE":</b>	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
<b>"NEXT":</b>	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
<b>"HOLD":</b>	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
<b>"SURE":</b>	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
<b>"LIKE":</b>	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR



## בנושא הזיכרון

זיכרון הוא דבר רגיש אך כך גם כל דבר אחר כשמפוצצת פצצה, אז שימו לב!

- יש ללחוץ על הכפתור הנכון כדי להמשיך את המודול לשלב הבא. כדי להשבית את המודול יש להשלים את כל השלבים.
- לחיצה על כפתור שגוי תאפס את המודול בחזרה לשלב 1.
- מיקומי הכפתור מסודרים משמאל לימין.

### שלב 1:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השני.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השני.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הרביעי.

### שלב 2:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו "4".
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הראשון.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.

### שלב 3:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו "4".

### שלב 4:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הראשון.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.

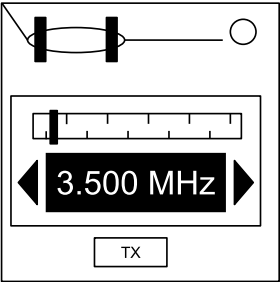
### שלב 5:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 4.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 3.

**בנושא הקוד מורס**

סוג עתיק של תקשורת ימית? מה עוד? לפחות זה קוד מורס אמיתי, אז שימו לב ואולי תוכלו ללמוד משהו.

- יש לפרש את האות מהאור המהבהב באמצעות תרשים קוד מורס כדי לאיית אחת מהמילים בטבלה.
- האות יחזור על עצמו במעגלים, עם מרווח ארוך בין חזרות.
- לאחר זיהוי המילה, קבעו את התדר המתאים ולחצו על כפתור השידור (TX).



**כיצד לפרש**

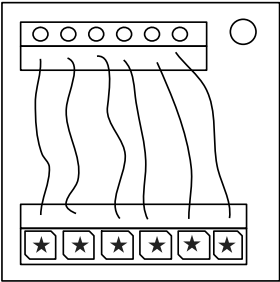
- הבהוב קצר מייצג נקודה
- הבהוב ארוך מייצג קו
- יש רווח ארוך בין אותיות
- יש רווח ארוך מאוד לפני שהמילה חוזרת על עצמה

A ● ■  
B ■ ■ ● ●  
C ■ ■ ● ■ ●  
D ■ ■ ● ●  
E ●  
F ● ● ■ ■ ●  
G ■ ■ ■ ●  
H ■ ● ● ●  
I ● ●  
J ● ■ ■ ■ ■  
K ■ ■ ● ■ ■  
L ● ■ ■ ● ●  
M ■ ■ ■  
N ■ ■ ●  
O ■ ■ ■ ■  
P ● ■ ■ ■ ●  
Q ■ ■ ■ ● ■  
R ● ■ ■ ●  
S ● ● ●  
T ■

U ● ● ■ ■  
V ● ● ● ■  
W ● ■ ■ ■  
X ■ ■ ● ● ■  
Y ■ ■ ● ■ ■ ■  
Z ■ ■ ■ ● ●

1 ● ■ ■ ■ ■ ■ ■  
2 ● ● ■ ■ ■ ■ ■  
3 ● ● ■ ■ ■ ■  
4 ● ● ● ■ ■ ■  
5 ● ● ● ● ●  
6 ■ ■ ● ● ● ●  
7 ■ ■ ■ ● ● ●  
8 ■ ■ ■ ■ ■ ● ●  
9 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ●  
0 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

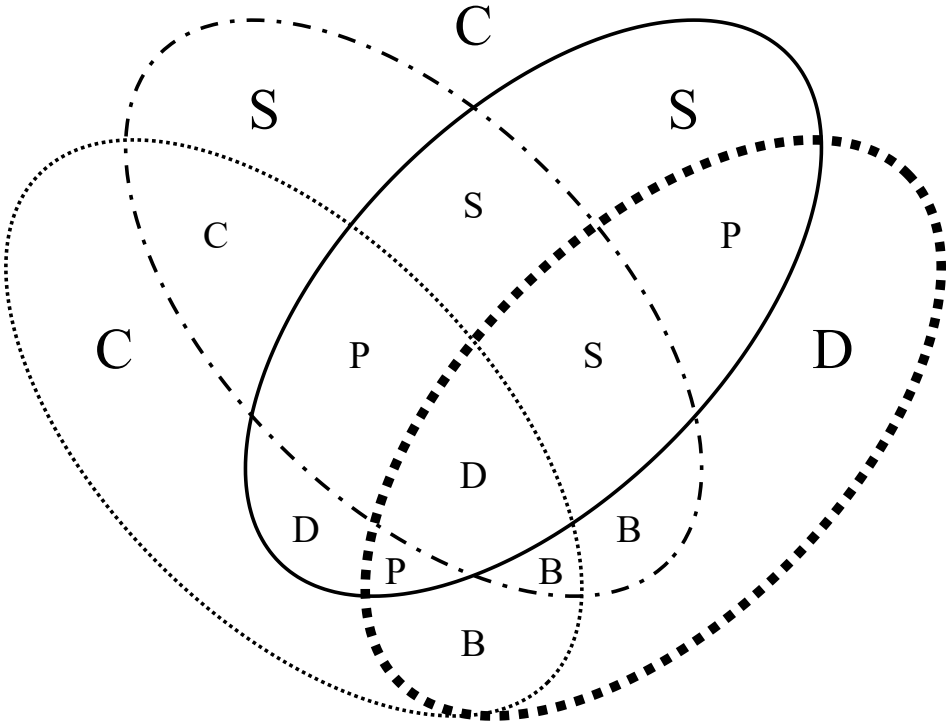
מגיב בתדר:	אם המילה היא:
MHz 3.505	shell
MHz 3.515	halls
MHz 3.522	slick
MHz 3.532	trick
MHz 3.535	boxes
MHz 3.542	leaks
MHz 3.545	strobe
MHz 3.552	bistro
MHz 3.555	flick
MHz 3.565	bombs
MHz 3.572	break
MHz 3.575	brick
MHz 3.582	steak
MHz 3.592	sting
MHz 3.595	vector
MHz 3.600	beats







**בנושא החוטים המסובכים**

חוטים אלה אינם כמו האחרים. לחלקם יש פסים! זה הופך אותם לשונים לחלוטין. החדשות הטובות הן שמצאנו קבוצה תמציתית של הוראות מה לעשות בקשר לזה! אולי תמציתי מדי...

- התבוננו בכל חוט: יש נורית לד מעל החוט ומקום לסמל "★" מתחת לחוט.
- עבור כל שילוב של חוט / נורית לד / סמל, השתמשו בדיאגרמת ון שלהלן כדי להחליט אם לחתוך את החוט או לא.
- כל חוט עשוי להיות מורכב מפסים במספר צבעים.



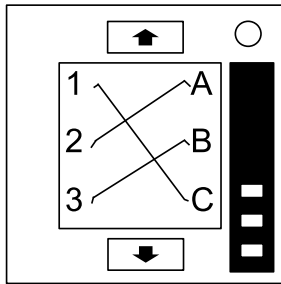
	לחוט יש צבע אדום
	לחוט יש צבע כחול
	יש סמל ★
	נורת לד דולקת

אות	הוראה
K	יש לחתוך את החוט
N	לא לחתוך את החוט
S	יש לחתוך את החוט אם הספרה האחרונה של המספר הסיידורי היא זוגית
P	יש לחתוך את החוט אם לפצצה יש יציאה מקבילה
B	יש לחתוך את החוט אם לפצצה יש שתי סוללות או יותר

עיינו בנספח א' עבור סימוכין לזיהוי מחוון.  
עיינו בנספח ב' עבור סימוכין לזיהוי סוללה.

## בנושא רצפי החוטים

קשה לומר כיצד המנגנון הזה עובד. ההנדסה די מרשימה, אבל בטח הייתה דרך קלה יותר לנהל תשעה חוטים.



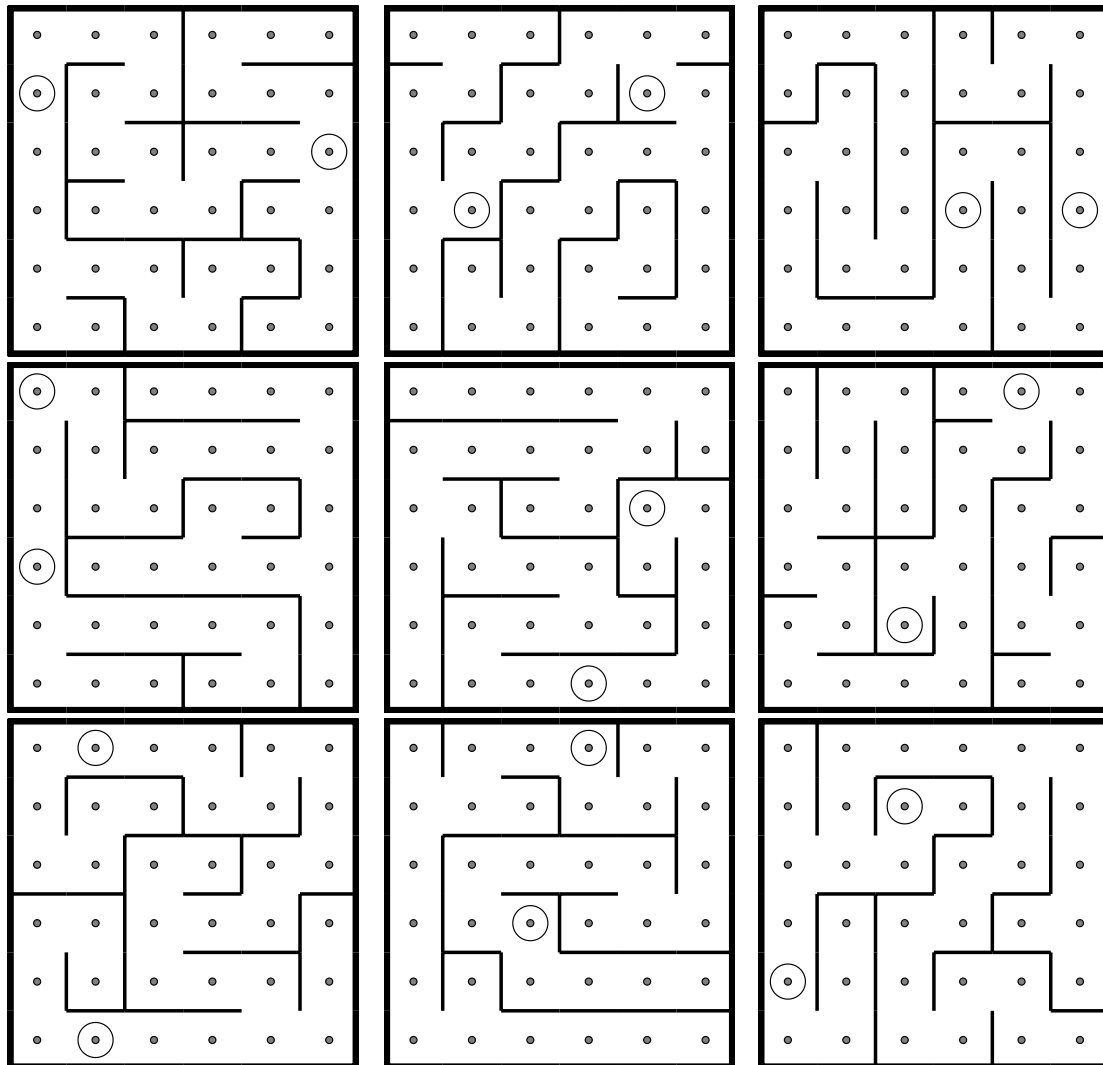
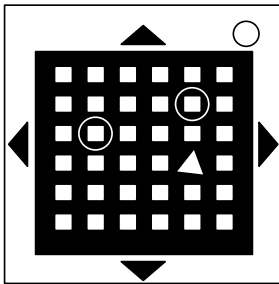
- בתוך מודול זה ישנם מספר לוחות עם חוטים עליהם, אך רק לוח אחד גלוי בכל פעם. ניתן לעבור ללוח הבא באמצעות הכפתור למטה וללוח הקודם באמצעות הכפתור למעלה.
- אין לעבור ללוח הבא עד שאתם בטוחים שחתכתם את כל החוטים הדרושים בלוח הנוכחי.
- יש לחתוך את החוטים לפי ההוראות בטבלה הבאה. מופעי חוט מצטברים על כל הלוחות במודול.

מופעי חוט אדום		מופעי חוט כחול		מופעי חוט שחור	
לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט
C	מופע אדום ראשון	B	מופע כחול ראשון	A, B או C	מופע שחור ראשון
B	מופע אדום שני	A או C	מופע כחול שני	A או C	מופע שחור שני
A	מופע אדום שלישי	B	מופע כחול שלישי	B	מופע שחור שלישי
A או C	מופע אדום רביעי	A	מופע כחול רביעי	A או C	מופע שחור רביעי
B	מופע אדום חמישי	B	מופע כחול חמישי	B	מופע שחור חמישי
A או C	מופע אדום שישי	B או C	מופע כחול שישי	C או B	מופע שחור שישי
A, B או C	מופע אדום שביעי	C	מופע כחול שביעי	A או B	מופע שחור שביעי
A או B	מופע אדום שמיני	A או C	מופע כחול שמיני	C	מופע שחור שמיני
B	מופע אדום תשיעי	A	מופע כחול תשיעי	C	מופע שחור תשיעי

## בנושא המבוכים

נראה שמדובר במעין מבוך, שנגנב ככל הנראה מתחתית לצלחת במסעדה.

- יש למצוא את המבוך עם הסימונים המעגליים התואמים.
- על מנטרל הפצצה לנווט את האור הלבן למשולש האדום באמצעות כפתורי החצים.
- אזהרה:** אין לחצות את הקווים המוצגים במבוך. קווים אלה אינם מוצגים על גבי הפצצה.



**בנושא הסיסמאות**

למרבה המזל נראה כי סיסמה זו אינה עומדת בדרישות האבטחה הרגילות של הממשלה:  
22 תווים, אותיות מעורבות, מספרים בסדר אקראי ללא כל פלינדרומים שאורכו גדול  
מ-3 תווים.

A

A

A

A

A

SUBMIT

- הלחצנים מעל כל אות ומתחתם יעברו בין האפשרויות למצב זה.
- רק שילוב אחד של האותיות הזמינות יתאים לסיסמה שלהלן.
- לאחר הגדרת המילה הנכונה יש ללחוץ על הכפתור SUBMIT.

could	below	again	after	about
house	great	found	first	every
place	other	never	learn	large
sound	small	right	point	plant
there	their	study	still	spell
water	three	think	thing	these
write	would	world	which	where



00

## סעיף 2: מודולים תלתיים

לא ניתן לנטרל את המודולים התלתיים, אך אלה מהווים סכנה חוזרת ונשנית.

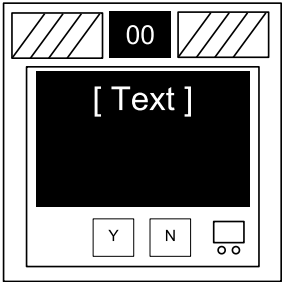
ניתן לזהות מודולים תלתיים כמודול עם שעון עצר קטן בן 2 ספרות במרכז העליון. אינטראקציה עם הפצצה עלולה לגרום להפעלתם. לאחר ההפעלה, יש לטפל במודולים תלתיים אלה באופן חוזר ונשנה לפני שנגמר הזמן שלהם כדי למנוע פסילה.

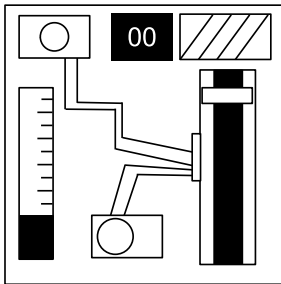
הישארו דרוכים: מודולים תלתיים עשויים להפעיל עצמם מחדש בכל עת.

**בנושא גז האוורור**

פריצה למחשבים היא עבודה קשה! ובכן, בדרך כלל. ככל הנראה שניתן לבצע את העבודה הזו על ידי צעצוע 'ציפור שותה' פשוט ולחיצה על אותו מקש שוב ושוב.

- יש להשיב להנחיות המחשב על ידי לחיצה על "Y" עבור "כן" או "N" עבור "לא".

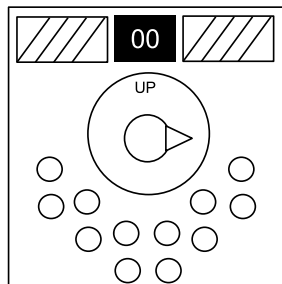




## בנושא פריקת קבלים

אני הולך לנחש שזה נועד רק כדי לתפוס את תשומת ליבכם, אחרת זו כנראה איזו עבודת אלקטרוניקה מזויפת.

- פרוק את הקבל לפני שיגיע לעומס יתר על ידי החזקת הידית.



## בנושא הידידות

מסובך ללא צורך ותלותי ללא סוף. תארו לעצמכם שמומחיות כזו הייתה משמשת לייצור משהו אחר מלבד חידות שטניות.

- ניתן להפנות את הידידת לאחת מארבע עמדות שונות.
- על הידידת להיות במצב הנכון כאשר שעון העצר של מודול זה מגיע לאפס.
- את המיקום הנכון ניתן לקבוע על ידי תצורת ההפעלה (דולק/כבוי) של שתיים עשרה נוריות הלד.
- מצבי הידידת הן ביחס לתווית "UP", שעלולה להיות מסובבת.

## תצורות נוריות לד

### מיקום הידידת למעלה:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### מיקום הידידת למטה:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### מיקום הידידת לצד שמאל:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### מיקום הידידת לצד ימין:

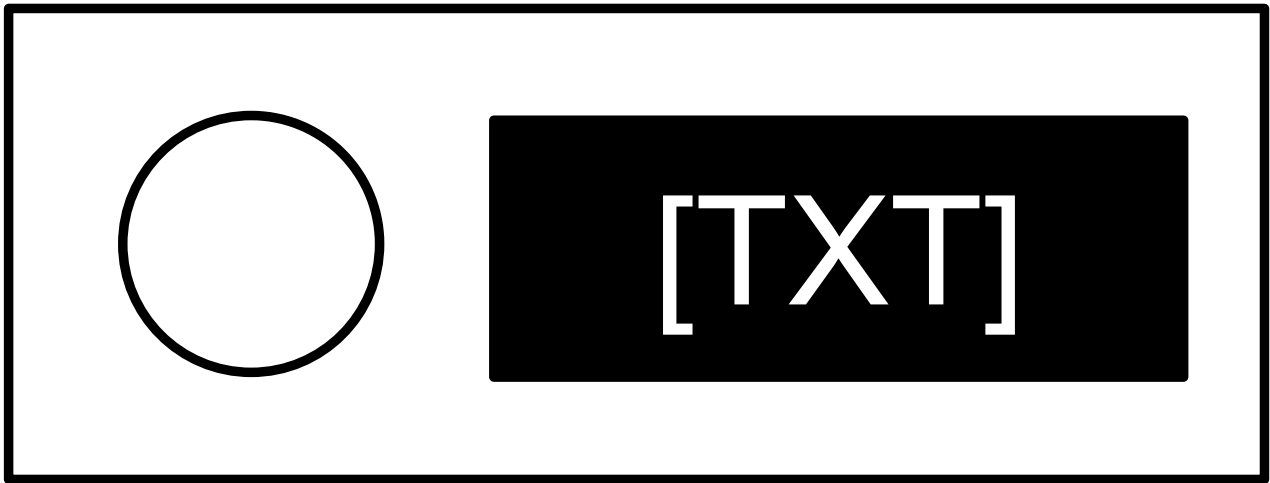
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = נורית לד פעילה

## נספח א': סימוכין לזיהוי מחוון

ניתן למצוא נוריות חיווי עם תוויות בצידי הפצצה.


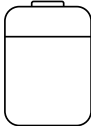


### מחוונים נפוצים

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

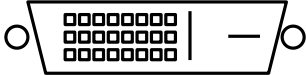
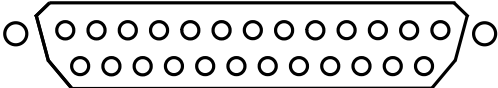


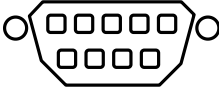
**נספח ב: סימוכין לזיהוי סוללות**

ניתן למצוא סוגי סוללות נפוצים בתוך מארזים בצידי מעטפת הפצצה.

סוללה	סוג
	AA
	D

**נספח ג': סימוכין לזיהוי פורטים**

ניתן למצוא פורטים דיגיטליים ואנלוגיים בצידי מעטפת הפצצה.

שם	פורט
DVI-D	
Parallel	
PS/2	
RJ-45	
Serial	
Stereo RCA	