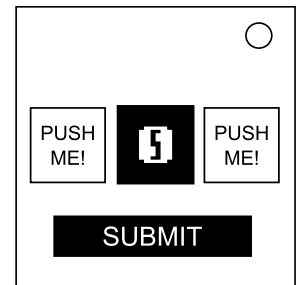


Na téma Vadných Barevných Pozadí (čeština)

Nevím, zda se to počítá jako vadné... nebo to vadné prostě je.

Tento modul na první pohled vypadá jako modul Barevného Pozadí, až na to, že zde jsou dvě tlačítka s nápisy 'Push Me'. Jedno z nich má správnou barvu, druhé ne. Následujte níže uvedené podmínky k zjištění správného tlačítka.



1. Pokud jedno z tlačítek neovlivňuje počítadlo, tak toto tlačítko je vadné.
2. Jinak pokud jedno z tlačítek má stejnou barvu jako pozadí, tak tlačítko, které nemá barvu shodující se s pozadím je vadné.
3. Jinak pokud jedno z tlačítek říká "BUSH ME!", tak levé tlačítko je vadné.
4. Jinak pokud jedno z tlačítek říká "PUSH NE!", tak pravé tlačítko je vadné.
5. Jinak pokud jedno z tlačítek říká "PUSH HE!", tak toto tlačítko je vadné.
6. Jinak pokud jedno z tlačítek říká "PUSH SHE!" tak to druhé tlačítko je vadné.
7. Jinak pokud se všechna sudá čísla na počítadle neukazují, tak levé tlačítko je vadné.
8. Jinak pokud se všechna lichá čísla na počítadle neukazují, tak levé tlačítko je vadné.
9. Jinak pokud se pouze "5" neukazuje na počítadle a jedno z tlačítek je černé, tak toto tlačítko je vadné.
10. Jinak pokud poslední cifra sériového čísla je sudá, tak pravé tlačítko je vadné.
11. Jinak je vadné levé tlačítko.

Jakmile zjistíte, které tlačítko je správné, řiďte se instrukcemi v manuálu Barevného Pozadí na další straně.

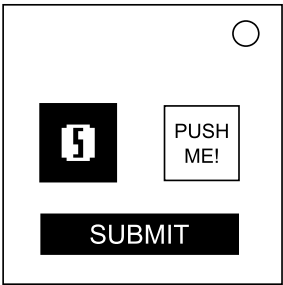
Použijte tlačítko s nápisem "Push Me!" k nastavení počítadla na číslo, které vám vyjde v první tabulce (více na další straně).

Na téma Barevného Pozadí (čeština)

Pro jednou se nesoustřeď pouze na to co je před tebou. Dávej pozor i na to co se děje za tím hlavním. Všichni víme že myslíš na explozi.

Krok 1: Použijte tabulku B abyste zjistili váš pár písmen, najděte první dvě podmínky, které platí. Použijte první písmeno pro první pravidlo a druhé písmenoo pro druhé pravidlo.

Krok 2: Použijte pár písmen z kroku 1 a Tabulku A, první písmeno použijte podél šířky a druhé písmeno podél výšky, abyste zjistili správný počet stisknutí tlačítka. Následně zmáčkněte tlačítko SUBMIT.



TABULKA A:

	A	B	C	D	E	F
A	3	2	9	1	7	4
B	7	9	8	8	2	3
C	5	1	7	4	4	6
D	6	4	2	6	8	5
E	5	1	5	3	9	9
F	1	2	3	6	7	8

(Poznámka: Pokud zmáčknete tlačítko, když na displeji je 9, displej se zresetuje na 0.)

TABULKA B: Podmínky

PODMÍNKA	PRVNÍ PÍSMENO	DRUHÉ PÍSMENO
Barva pozadí = barva tlačítka	A	C
Tlačítko NEBO pozadí = ČERNÉ NEBO BÍLÉ	D	B
Žádné D baterie	C	E
Žádné AA baterie	D	D
Tlačítko A ZÁROVEŇ I pozadí = ČERVENÉ ŽLUTÉ NEBO MODRÉ	B	F
Tlačítko = ORANŽOVÉ ZELENÉ NEBO FIALOVÉ	F	E
Nerozsvícený indikátor "SND"	E	B
Sériový port	B	C
Barva pozadí + MODRÁ = Barva tlačítka	C	D
Jinak	E	A