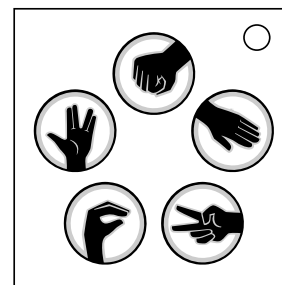


Камень-Ножницы-Бумага-Ящерица-Спок

По неподтвержденной информации, при игре в Камень-Ножницы-Бумагу игроки, знакомые друг с другом, будут играть вничью в 75-80% случаев из-за ограниченного числа возможных исходов. Камень-Ножницы-Бумага-Ящерица-Спок была создана пионером Интернета Сэмом Кассом, как усовершенствование классической игры. Да здравствует Сэм Касс.



Чтобы обезвредить этот модуль, определите, какие из пяти кнопок нужно нажать.

Сначала определите приманку. Если все пять символов расположены в виде пятиугольника, то приманки нет. Иначе, приманка тот, кто находится в центре расстановки или в середине линии из трёх (вертикальной, горизонтальной или диагональной).

Далее пройдите по строкам следующей таблицы и определите в каждой строке символ с самым большим значением. Остановитесь в первом ряду, где нет ничьи и самое большое значение не у приманки. Затем нажмите символы на модуле, которые бьют этот символ. Если никакие строки не подходят, нажмите все символы, кроме приманки.

Какой символ бьет какой? Это очень просто. Ножницы режут Бумагу. Бумага покрывает Камень. Камень давит Ящерицу. Ящерица отравляет Спока. Спок разрушает Ножницы. Ножницы обезглавливают Ящерицу. Ящерица ест Бумагу. Бумага опровергает Спока. Спок испаряет Камень. И, как всегда, Камень ломает Ножницы.

Количество:	Камень	Ножницы	Бумага	Ящерица	Спок
букв в серийном номере Пропустите эту строку, если серийный номер содержит X или Y.	R, O	P, A	S, I	L, Z	C, K
портов Пропустите эту строку, если есть порт PS/2.	RJ-45	Parallel	Serial	DVI-D	RCA
горящих индикаторов Пропустите эту строку, если есть горящий индикатор TRN.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
негорящих индикаторов Пропустите эту строку, если есть негорящий индикатор TRN.	FRK, FRQ	BOB, IND	CAR, SIG	CLR, NSA	SND, MSA
цифр в серийном номере	0, 5	3, 6	1, 9	2, 8	4, 7