

## Na téma Piškvorek (čeština)

*Všechny ty roky, kdy jsi jenom remizoval v Piškvorkách se možná konečně vyplatily.*

Abyste zneškodnili tento modul, všech devět tlačítek musí být vyplněno "X"kama a "O"čkama.

Displej s nápisem "Up Next:" ukazuje buď "X" nebo "O".

Klávesnice ukazuje některá čísla mezi 1 a 9 a někde už jsou položena "X"ka a "O"čka. Jakmile položíte znak, čísla a znaky zmizí z displejů.

Řiďte se níže napsanými pravidly abyste zjistili počáteční řadu:

1. Pokud je poslední číslo sériového čísla sudé, počáteční řada je buď 5, 6, 7, 8, nebo 9. Jinak je počáteční řada buď 1, 2, 3, nebo 4.
2. Pokud je na bombě alespoň jeden paralelní port, použijte sudé hodnoty. Jinak použijte liché hodnoty.
3. Pokud je na bombě více nerozsvícených než rozsvícených indikátorů, tak počáteční řada je nejmenší zbývajících hodnot z pravidla 2.
4. Pokud je na bombě více rozsvícených než nerozsvícených indikátorů, tak počáteční řada je největší zbývajících hodnot z pravidla 2.
5. Pokud je na bombě stejně rozsvícených jako nerozsvícených indikátorů, tak počáteční řada je průměr zbývajících hodnot z pravidla 2.

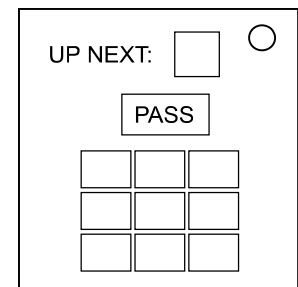
V tabulce zjistíte odpovídající sloupec na základě počtu "X"ek a "O"ček, které už byly umístěny na plochu. Začněte s vaší počáteční řadou a jeďte dolů podél vaší vybraného sloupce dokud nenarazíte na číslo, které je stejné, jako nevyplněné pole na ploše. Pokud přejdete přes řádku 9, tak pokračujte řádkou 1.

Pokud by položení znaku na určené místo způsobilo výhru, tak **MUSÍTE** zmáčknout tlačítko s nápisem "PASS" (VYNECHAT) a pokračujte na stejně řádce. Jinak pokud položení znaku na určené místo nezpůsobí výhru, tak položte znak na danou lokaci na ploše a potom se přesuňte na další řádku v tabulce.

Dvě po sobě jdoucí vynechání (zmáčknutí tlačítka "PASS") zapříčiní to, že znak se položí (a ukáže se) na jedno z dostupných míst. Může to způsobit výhru, ale modul vám nedá chybu. V tomto případě se přesuňte na další řádku v tabulce.

Jakmile dostanete chybu, řádka se zresetuje na původní počáteční řadu a všechny dříve položené znaky zůstávají, dokud se modul nezneškodní.

Čísla v tabulce na následující straně ukazují na pozici na klávesnici, kde by mělo být položeno "X"ko nebo "O"čko.



**Tabulka 1:** Tabulka pro položení znaků Piškvorek

	Více “X”ek než “O”ček		Počet “X”ek = počet “O”ek		Více “O”ček než “X”ek	
	Pokládáme:		Pokládáme:		Pokládáme:	
ŘÁDKA	“X”ko	“O”čko	“X”ko	“O”čko	“X”ko	“O”čko
1	9	3	3	9	8	1
2	5	6	6	7	1	2
3	7	8	2	1	5	8
4	4	5	7	8	9	6
5	1	4	1	6	7	3
6	8	7	5	2	4	4
7	6	1	8	4	3	9
8	2	2	9	5	2	5
9	3	9	4	3	6	7