



MANUALE DISARMO BOMBE

Versione 1

Codice di Verifica: 241

Revisione 3

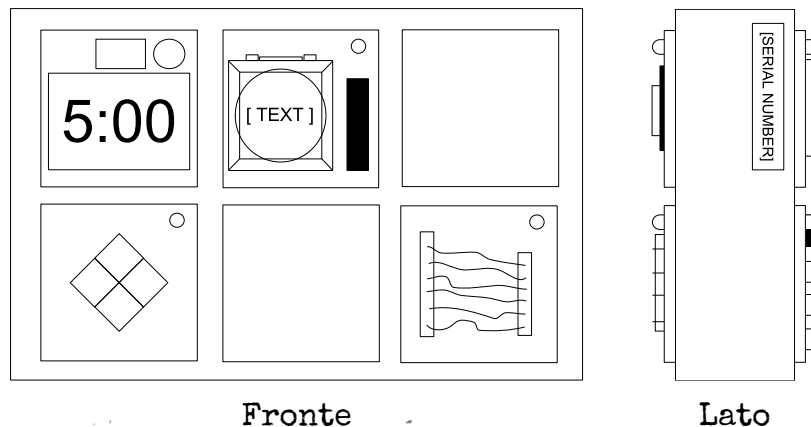
Benvenuto nel pericoloso ed entusiasmante mondo del disinnescare di bombe.

Studia attentamente questo manuale; sei tu l'esperto. In queste pagine troverai tutto quello che ti serve sapere per disinnescare anche la più insidiosa delle bombe.

Ma ricorda — Una piccola svista e tutto finirà!

Una bomba esploderà quando il suo timer arriva a 0:00 o quando sono stati fatti troppi tentativi sbagliati. L'unico modo per disinnescare una bomba è di disarmare tutti i suoi moduli prima che scada il tempo.

Bomba di esempio



Moduli

Ogni bomba includerà fino a 11 moduli che dovranno essere disarmati. Ogni modulo è indipendente e puoi disarmarli in qualsiasi ordine.

Le istruzioni per disarmare i moduli sono nella Sezione 1. I moduli bisognosi sono speciali e sono descritti nella Sezione 2.

Errori

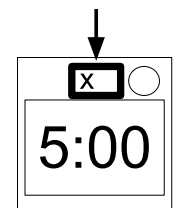
Quando viene fatto un errore nel disinnescare, la bomba lo registra e questo viene mostrato nel display sopra il timer. Una bomba con un indicatore di errori, esploderà quando raggiungerà il 3° errore. Dopo ogni errore registrato, il timer scorrerà più velocemente.

Se non c'è un indicatore di errori sopra il timer, la bomba esploderà al primo errore, non lasciando spazio a sbagli.

Ottenere Informazioni

Alcune istruzioni per il disarmo richiederanno informazioni specifiche riguardo la bomba, come il numero seriale. Questo tipo di informazioni possono solitamente essere trovate sopra, sotto o ai lati del rivestimento della bomba. Controlla l'Appendice A, B e C per identificare le istruzioni che saranno utilissime per disarmare certi moduli.

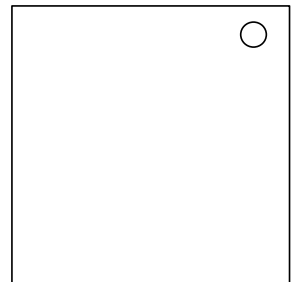
Indicatore
di
tentativi
errati



Sezione 1: Moduli

I moduli sono identificati da un LED nell'angolo in alto a destra. Quando questo LED è acceso ed è verde, significa che quel modulo è stato disarmato.

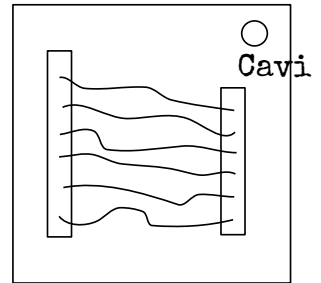
Tutti i moduli devono essere disarmati per disinnescare la bomba.



In caso di Cavi

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

I cavi sono la linfa vitale dell'elettronica. Aspetta, no, l'elettricità è la linfa vitale. I cavi sono più come arterie. O forse sono le vene? Non importa...



- Un modulo con cavi può avere da 3 a 6 cavi.
- Solo un cavo va tagliato per disarmare il modulo e deve essere quello corretto.
- L'ordine dei cavi comincia dal primo in alto.

3 cavi:

Se non ci sono cavi rossi, taglia il secondo cavo.

Altrimenti, se l'ultimo cavo è bianco, taglia l'ultimo cavo.

Altrimenti, se c'è più di un cavo blu, taglia l'ultimo cavo blu.

Altrimenti, taglia l'ultimo cavo.

4 cavi:

Se ci sono più di un cavo rosso e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia l'ultimo cavo rosso.

Altrimenti, se l'ultimo cavo è giallo e non ci sono cavi rossi, taglia il primo cavo.

Altrimenti, se c'è solo un cavo blu, taglia il primo cavo.

Altrimenti, se c'è più di un cavo giallo, taglia l'ultimo cavo.

Altrimenti, taglia il secondo cavo.

5 cavi:

Se l'ultimo cavo è nero e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia il quarto cavo.

Altrimenti, se c'è solo un cavo rosso e c'è più di un cavo giallo, taglia il primo cavo.

Altrimenti, se non ci sono cavi neri, taglia il secondo cavo.

Altrimenti, taglia il primo cavo.

6 cavi:

Se non ci sono cavi gialli e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia il terzo cavo.

Altrimenti, se c'è un solo cavo giallo e c'è più di un cavo bianco, taglia il quarto cavo.

Altrimenti, se non ci sono cavi rossi, taglia l'ultimo cavo.

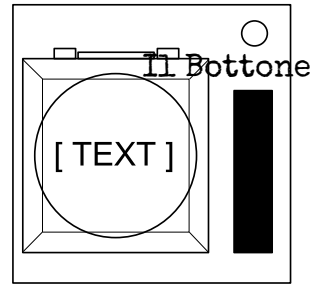
Altrimenti, taglia il quarto cavo.

In caso di Bottone

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Potresti pensare che un bottone che ti sta dicendo di premerlo sia abbastanza autoesplicativo. Questo è il tipo di ragionamento che fa saltare per aria le persone.

*Vedi Appendice A per la guida all'identificazione delle spie.
Vedi Appendice B per la guida all'identificazione delle batterie.*



Segui queste regole nell'ordine con cui sono scritte. Esegui la prima azione compatibile:

1. Se il bottone è blu e sullo stesso c'è scritto "Abort", premilo e tienilo premuto, fai quindi riferimento alla sezione "Rilasciare un bottone premuto".
2. Se c'è più di una batteria sulla bomba e sul bottone c'è scritto "Detonate", premi e rilascia immediatamente il bottone.
3. Se il bottone è bianco e c'è una spia accesa etichettata CAR, premi e tieni premuto il bottone e fai riferimento alla sezione "Rilasciare un bottone premuto".
4. Se ci sono più di 2 batterie sulla bomba e c'è una spia accesa etichettata FRK, premi e rilascia immediatamente il bottone.
5. Se il bottone è giallo, premi e tieni premuto il bottone e fai riferimento alla sezione "Rilasciare un bottone premuto".
6. Se il bottone è rosso e sullo stesso c'è scritto "Hold", premi e rilascia immediatamente il bottone.
7. Se nessuna delle indicazioni è applicabile, premi e tieni premuto il bottone e fai riferimento alla sezione "Rilasciare un bottone premuto".

Rilasciare un bottone premuto

Quando premerai questo tipo di bottone, una striscia colorata si accenderà sulla destra del modulo. In base al colore di questa striscia, dovrai rilasciare il bottone in uno specifico momento.

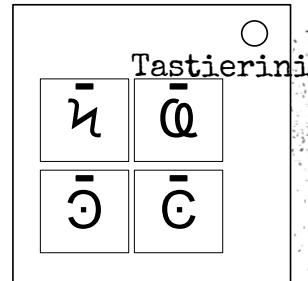
- Blu: rilascia quando il timer ha un 4 in qualunque posizione.
- Bianca: rilascia quando il timer ha un 1 in qualunque posizione.
- Gialla: rilascia quando il timer ha un 5 in qualunque posizione.
- Qualsiasi altro colore: rilascia quando il timer ha un 1 in qualunque posizione.

In caso di Tastierini

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Non so bene cosa questi simboli rappresentino, ma ho il sospetto che abbiano qualcosa a che vedere con l'occulto.

- Solo una delle colonne sottostanti contiene tutti e quattro i simboli del tastierino.
- Premi i quattro bottoni nell'ordine di apparizione dall'alto al basso della colonna che li contiene tutti.

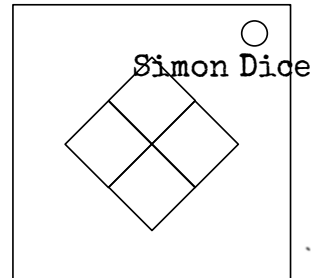


Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	Ɔ	Q	Ђ	Ђ	⌘
h	Q	Ж	Н	С	æ
Н	☆	¿	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	Ɔ	Й
Ɔ	¿	☆	ٲ	★	Ω

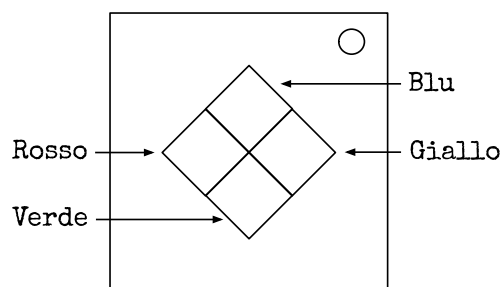
In caso di Simon

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Questo è simile a quei giochi che usavi da bambino nel quale dovevi ripetere una sequenza di colori sempre più lunga. Questo qui, però, sembra più una versione tarocca, comprata per un dollaro al tabacchino sotto casa.



1. Uno dei quattro colori lampeggerà.
2. Usando la tabella corretta, premi il bottone con il colore corrispondente.
3. Il bottone originale lampeggerà, seguito da un altro. Ripeti questa sequenza in ordine usando la mappatura dei colori sottostante.
4. La sequenza si allungherà di uno ogni volta che inserisci correttamente una sequenza, finché non avrai disarmato il modulo.
5. Con "Errori" si intende quante volte hai già sbagliato a disinnescare la bomba. Corrisponde quindi al numero di "X" indicate sopra al timer.



Se il numero seriale contiene una vocale:

		Rosso Lampeggia	Blu Lampeggia	Verde Lampeggia	Giallo Lampeggia
Bottone da premere:	Nessun Errore	Blu	Rosso	Giallo	Verde
	1 Errore	Giallo	Verde	Blu	Rosso
	2 Errori	Verde	Rosso	Giallo	Blu

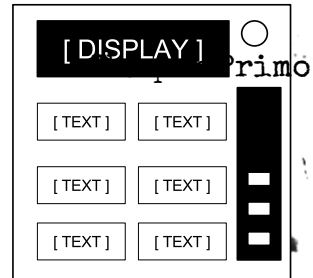
Se il numero seriale non contiene una vocale:

		Rosso Lampeggia	Blu Lampeggia	Verde Lampeggia	Giallo Lampeggia
Bottone da premere:	Nessun Errore	Blu	Giallo	Verde	Rosso
	1 Errore	Rosso	Blu	Giallo	Verde
	2 Errori	Giallo	Verde	Blu	Rosso

In caso di Chi per Primo

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1





















































































Questo inutile congegno è come un numero da circo, il che può anche essere divertente, se non fosse collegato ad una bomba. Cercherò di essere conciso in quanto le parole complicano soltanto le cose.



1. Leggi il display e usa lo step 1 per determinare quale etichetta leggere.
2. Usando questa etichetta, usa lo step 2 per determinare quale bottone premere.
3. Ripeti finché il modulo non è disarmato.

Step 1:

In base al display, leggi l'etichetta del bottone indicato e procedi allo step 2:

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

Step 2:

Keep Talking and Nobody Explodes v.1

Chi per Primo

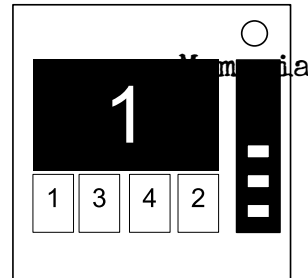
Usando l'etichetta ottenuta dallo step 1, premi il primo bottone che compare nella lista corrispondente:

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

In caso di Memoria

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

La memoria è una cosa fragile ma qualsiasi cosa è fragile quando una bomba esplode, quindi presta attenzione!



- Premi il bottone giusto per proseguire allo step successivo. Completa tutti gli step per disarmare il modulo.
- Premere un bottone sbagliato ti farà tornare al primo step.
- La posizione dei bottoni è ordinata da sinistra a destra.

Step 1:

Se il display mostra un 1, premi il bottone nella seconda posizione.

Se il display mostra un 2, premi il bottone nella seconda posizione.

Se il display mostra un 3, premi il bottone nella terza posizione.

Se il display mostra un 4, premi il bottone nella quarta posizione.

Step 2:

Se il display mostra un 1, premi il bottone con scritto "4".

Se il display mostra un 2, premi il bottone nella stessa posizione di quello premuto nello step 1.

Se il display mostra un 3, premi il bottone nella prima posizione.

Se il display mostra un 4, premi il bottone nella stessa posizione di quello premuto nello step 1.

Step 3:

Se il display mostra un 1, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 2.

Se il display mostra un 2, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 1.

Se il display mostra un 3, premi il bottone nella terza posizione.

Se il display mostra un 4, premi il bottone con scritto "4".

Step 4:

Se il display mostra un 1, premi il bottone nella stessa posizione di quello premuto nello step 1.

Se il display mostra un 2, premi il bottone nella prima posizione.

Se il display mostra un 3, premi il bottone nella stessa posizione di quello premuto nello step 2.

Se il display mostra un 4, premi il bottone nella stessa posizione di quello premuto nello step 2.

Step 5:

Se il display mostra un 1, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 1.

Se il display mostra un 2, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 2.

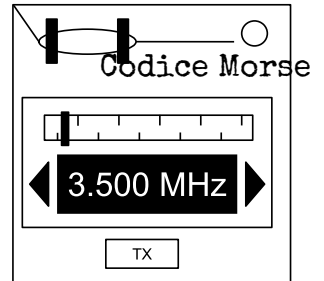
Se il display mostra un 3, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 4.

Se il display mostra un 4, premi il bottone con la stessa scritta di quello premuto nello step 3.

In caso di Codice Morse

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Una forma antiquata di comunicazione navale? Cos'altro? Almeno è l'originale Codice Morse, quindi presta attenzione e potresti imparare qualcosa.



- Interpreta il segnale dalla luce lampeggiante usando lo schema con il Codice Morse per trovare una parola nella tabella.
- Il segnale verrà ripetuto, con una lunga pausa fra ogni ripetizione.
- Una volta trovata la parola, inserisci la frequenza corrispondente e premi il tasto di trasmissione (TX).

Come interpretare

1. Un lampeggio breve rappresenta un punto.
2. Un lampeggio lungo rappresenta una linea.
3. C'è una pausa lunga tra le lettere.
4. C'è una pausa molto lunga prima che la parola si ripeta.

A	● ■■■	U	● ● ■■■
B	■■■ ● ● ●	V	● ● ● ■■■
C	■■■ ● ■■■ ●	W	● ■■■ ■■■
D	■■■ ● ●	X	■■■ ● ● ■■■
E	●	Y	■■■ ● ■■■ ■■■
F	● ● ■■■ ●	Z	■■■ ■■■ ● ●
G	■■■ ■■■ ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● ■■■ ■■■ ■■■		
K	■■■ ● ■■■		
L	● ■■■ ● ●		
M	■■■ ■■■		
N	■■■ ●		
O	■■■ ■■■ ■■■		
P	● ■■■ ■■■ ●		
Q	■■■ ■■■ ● ■■■		
R	● ■■■ ●		
S	● ● ●		
T	■■■		

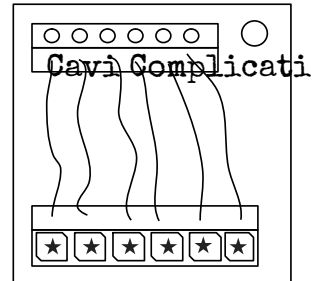
1	● ■■■ ■■■ ■■■
2	● ● ■■■ ■■■ ■■■
3	● ● ● ■■■ ■■■
4	● ● ● ● ■■■
5	● ● ● ● ●
6	■■■ ● ● ● ●
7	■■■ ■■■ ● ● ●
8	■■■ ■■■ ■■■ ● ●
9	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●
0	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

Se la parola è:	Rispondi con la frequenza:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

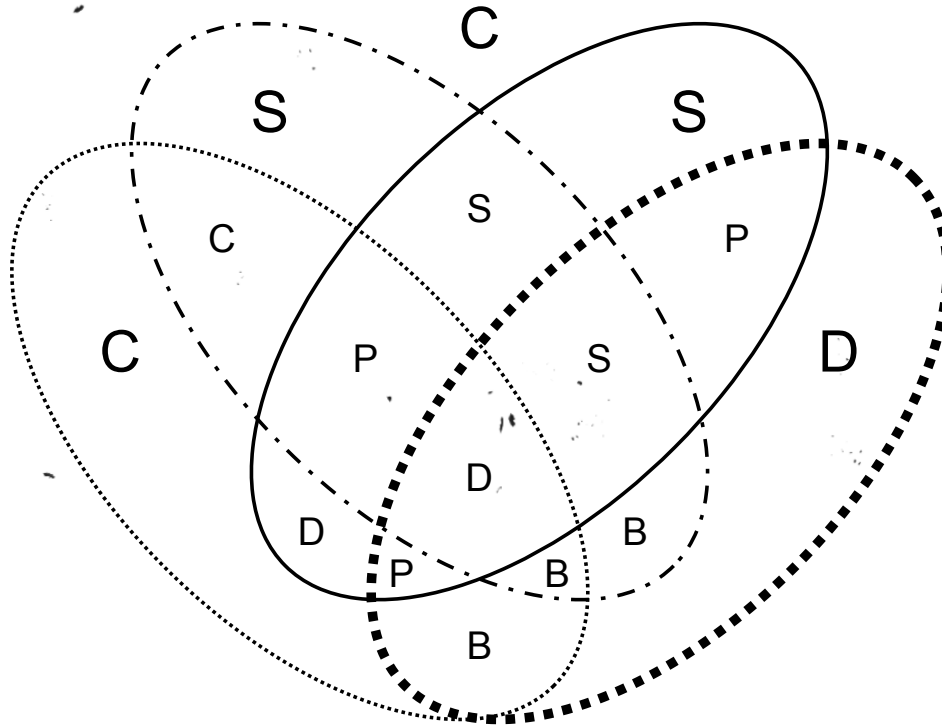
In caso di Cavi Complicati

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Questi cavi non sono come gli altri. Alcuni hanno le strisce! Questo li rende completamente differenti. La buona notizia è che abbiamo trovato delle istruzioni coincise sul cosa fare esattamente! Forse anche troppo coincise...



- Guarda attentamente ogni cavo: c'è un LED sopra il cavo e lo spazio per il simbolo di una "*" sotto il cavo.
- Per **ogni** combinazione di cavo/LED/simbolo, usa il diagramma di Venn sottostante per decidere se tagliare oppure no il cavo.
- Ogni cavo può avere strisce di colori diversi.



	Il cavo è colorato di rosso
	Il cavo è colorato di blu
	Ha il simbolo ★
	Il LED è acceso

Lettera	Istruzioni
C	Taglia il cavo
D	Non tagliare il cavo
S	Taglia il cavo se l'ultima cifra del numero seriale è pari
P	Taglia il cavo se la bomba ha una porta parallela
B	Taglia il cavo se la bomba ha due o più batterie

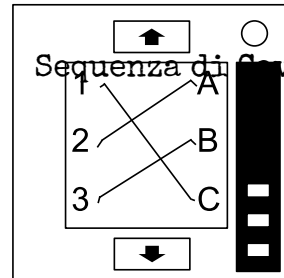
Vedi Appendice B per la guida all'identificazione delle batterie.

Vedi Appendice C per la guida all'identificazione delle porte.

In caso di Sequenza di Cavi

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Difficile dire come questo meccanismo funzioni. La progettazione è piuttosto impressionante, ma ci doveva essere un modo più semplice per gestire nove cavi.



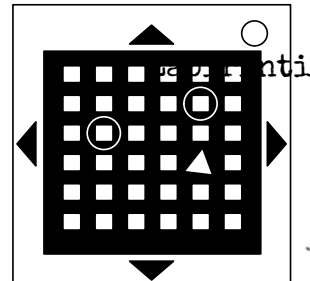
- In questo modulo ci sono molteplici pannelli con dei cavi, ma è visibile un solo pannello alla volta. Passa al pannello successivo usando il bottone in basso e al precedente usando il bottone in alto.
- Non passare al pannello successivo se non sei sicuro di aver tagliato tutti i cavi necessari sul pannello corrente.
- Taglia i cavi come specificato dalla tabella seguente. Le occorrenze dei cavi sono cumulative fra tutti i pannelli contenuti nel modulo.

Ricorrenze cavi rossi		Ricorrenze cavi blu		Ricorrenze cavi neri	
Ricorrenza	Taglia se connesso a:	Ricorrenza	Taglia se connesso a:	Ricorrenza	Taglia se connesso a:
Prima ricorrenza	C	Prima ricorrenza	B	Prima ricorrenza	A, B o C
Seconda ricorrenza	B	Seconda ricorrenza	A o C	Seconda ricorrenza	A o C
Terza ricorrenza	A	Terza ricorrenza	B	Terza ricorrenza	B
Quarta ricorrenza	A o C	Quarta ricorrenza	A	Quarta ricorrenza	A o C
Quinta ricorrenza	B	Quinta ricorrenza	B	Quinta ricorrenza	B
Sesta ricorrenza	A o C	Sesta ricorrenza	B o C	Sesta ricorrenza	B o C
Settima ricorrenza	A, B o C	Settima ricorrenza	C	Settima ricorrenza	A o B
Ottava ricorrenza	A o B	Ottava ricorrenza	A o C	Ottava ricorrenza	C
Nona ricorrenza	B	Nona ricorrenza	A	Nona ricorrenza	C

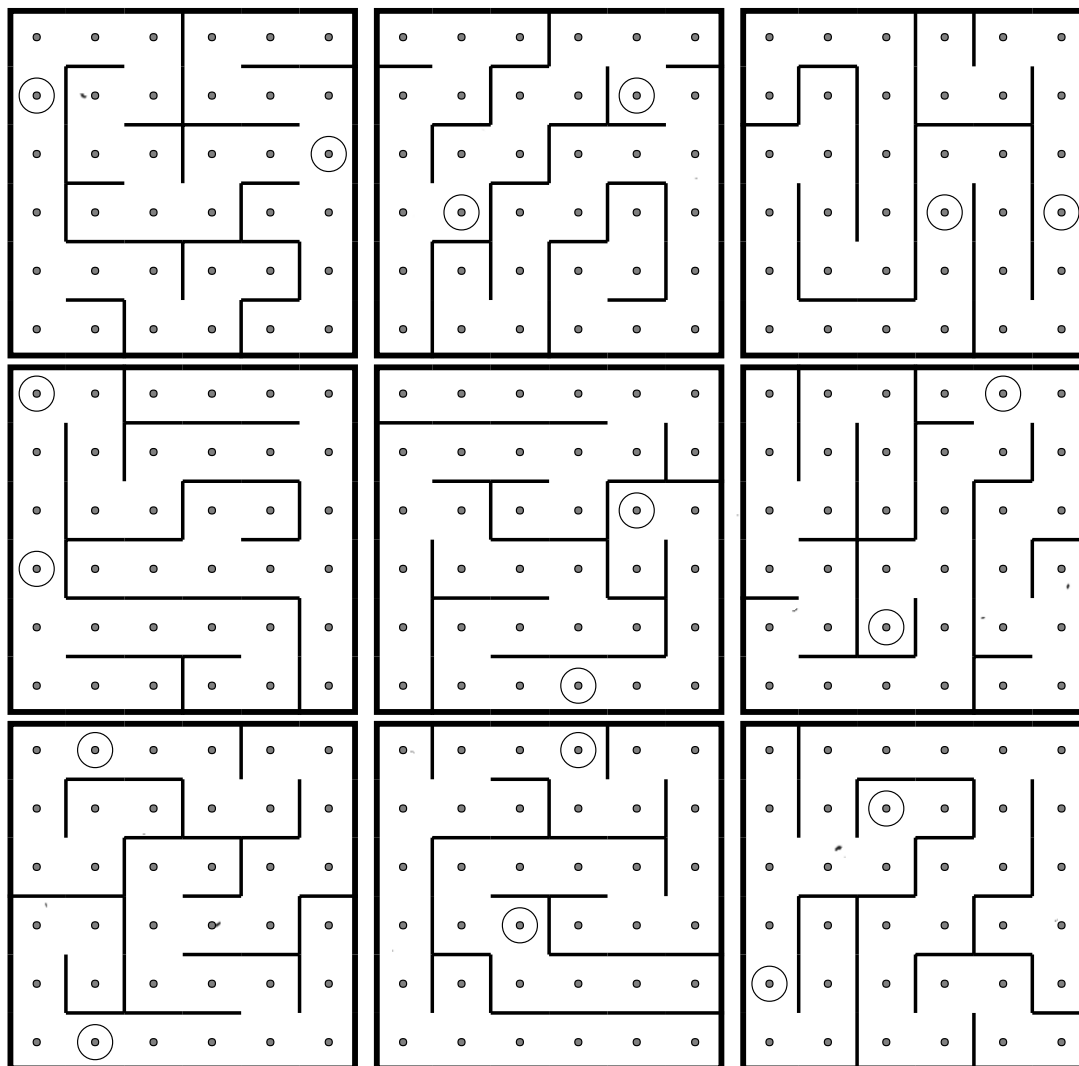
In caso di Labirinti

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Questo sembra una sorta di labirinto, forse rubato dalla tovaglietta di un ristorante.



- Trova il labirinto che combacia con gli indicatori circolari.
- Chi disinnnesca deve spostare la lucina bianca fino al triangolo rosso usando i bottoni a freccia.
- **Attenzione:** Non passare attraverso le linee disegnate sul labirinto. Queste linee sono invisibili sulla bomba.



In caso di Password

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Fortunatamente questa password non sembra rispettare gli standard governativi di sicurezza: 22 caratteri, maiuscole e minuscole, numeri in ordine casuale e senza sequenze palindrome di 3 o più caratteri.

- I bottoni sopra e sotto ogni lettera ciclano fra le possibilità per quella posizione.
- Solo una combinazione fra le lettere disponibili combaccerà con una password qui sotto.
- Premi il bottone "submit" una volta che la password corretta è stata inserita.

○

⊙ ⊙ ⊙ Password

A A A A A

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

SUBMIT

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

Sezione 2: Moduli bisognosi

I moduli bisognosi non possono essere disarmati, ma pongono un pericolo costante.

I moduli bisognosi sono identificati come moduli con un piccolo timer di due cifre in alto, in posizione centrale. Qualsiasi interazione con la bomba potrebbe attivarli. Una volta attivati, questi moduli devono essere controllati con regolarità prima che il loro timer arrivi a zero per evitare che la bomba registri un errore.

Presta attenzione: i moduli bisognosi possono riattivarsi in qualunque momento.

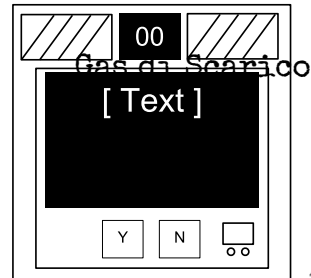
00

In caso di Gas di Scarico

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Craccare un computer è un lavoro arduo! Beh, lo è di solito. Questo compito potrebbe essere svolto da un canarino ubriaco che preme lo stesso tasto ancora, e ancora, e ancora, e ancora.

- Rispondi alla riga di comando del computer, premendo "Y" per "Yes" (Sì) oppure "N" per "No".



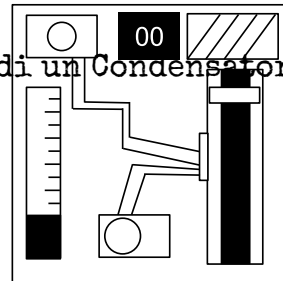
In caso di Scarica di un Condensatore

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Immagino che questo modulo sia stato concepito per tenerti occupato, perché altrimenti sarebbe un lavoretto di elettronica davvero scadente.

Scarica di un Condensatore

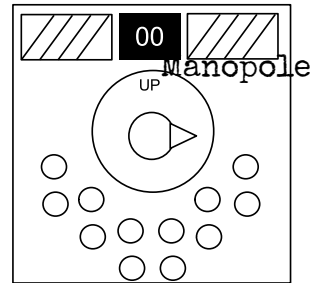
- Scarica il condensatore prima che si carichi troppo, tirando e tenendo tirata la leva verso il basso.



In caso di Manopole

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Inutilmente complicato ed infinitamente inutile. Immagina se quella competenza fosse stata usata per creare qualsiasi altra cosa che non sia un puzzle diabolico.



- La manopola può essere girata in una delle quattro diverse posizioni.
- La manopola deve essere nella posizione corretta quando il timer di questo modulo raggiunge lo zero.
- La posizione corretta può essere determinata dallo stato dei dodici LED.
- Le posizioni della manopola sono relative all'etichetta "UP" che potrebbe essere ruotata in ogni direzione.

Disposizione dei LED

Orientato in alto:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Orientato in basso:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Orientato a sinistra:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Orientato a destra

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED acceso

Appendice A: Guida all'identificazione delle spie

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Appendice A

Spie e relative etichette possono essere trovate sul rivestimento della bomba.



Spie comuni


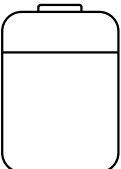
- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

Appendice B: Guida all'identificazione delle batterie

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Appendice B

Batterie di tipo comune possono essere trovate all'interno di alloggiamenti sul rivestimento della bomba.

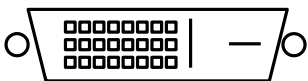
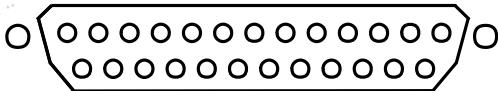


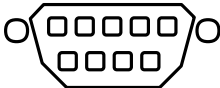

Batteria	Tipo
	AA
	D

Appendice C: Guida all'identificazione delle porte

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

Appendice C

Porte digitali ed analogiche possono essere trovate sul rivestimento della bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Parallela
	PS/2
	RJ-45
	Seriale
	Stereo RCA