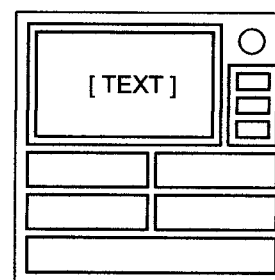


À propos des Six Scies

Une communication limpide est nécessaire pour désamorcer les bombes. Essayez de ne pas bégayer.



- Le module Six Scies est constitué d'un écran et de cinq boutons.
- L'écran affiche une phrase. Les deux premiers mots de la phrase font référence à une ligne du Tableau 1. Les troisième et quatrième mots font référence à une colonne du Tableau 1. Le reste de la phrase fait référence au Tableau 2.
- Le Tableau 1 doit être utilisé pour déterminer un code; le Tableau 2 doit être utilisé pour transformer le code en une suite de mots.
- Les boutons doivent ensuite être pressés dans l'ordre correspondant à la suite de mots. Une erreur conduira à la réinitialisation du module.
- Il est nécessaire d'entrer trois séquences correctes afin de désamorcer le module.

Tableau 1:

	SANS SANG	SANS SCIE	SANS SON	SANS CECI
SIX SCIES	BDABDAB	ACEEAC	EACEACE	DAABDAB
CENT SCIES	BEEBBE	CDCCDB	EAEAEA	BEEDA
SIX SONS	ABABA	EAAEEA	DBEAC	ABDBAA
CENT SONS	ACACEAC	DBAEC	EBDADAB	CECEC

Tableau 2:

SE SCIENT	A = chasseur D = chassant	B = sachant E = sacheur	C = chasser
SY SCIENT	A = chasseur D = sa soeur	B = chasser E = sachez	C = sacheur
SCIENT CECI	A = chassant D = sacheur	B = chasseur E = sa soeur	C = sachant
SCIENT SIX SCIES	A = sachez D = chasser	B = sachant E = chassant	C = sa soeur