



# BOMB DEFUSAL MANUAL

Versie 1

Verificatiecode: 241

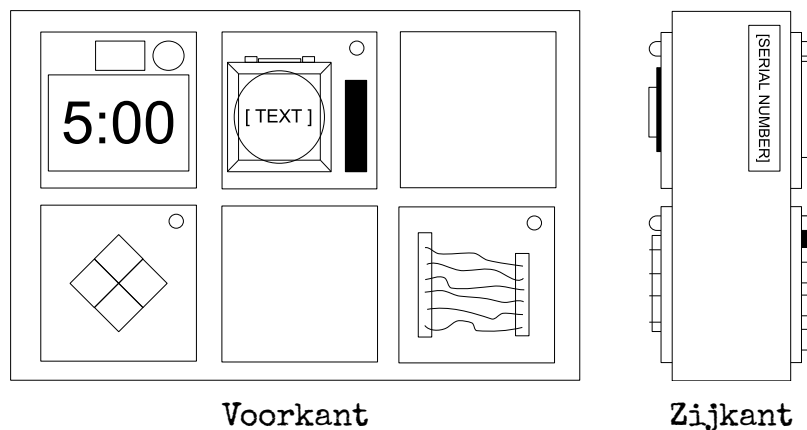
*Welkom in de gevaarlijke en uitdagende wereld van het ontmantelen van bommen.*

*Bestudeer deze handleiding goed; jij bent de expert. Op deze pagina's vind je alles wat je nodig hebt om zelfs de listigste bommen te ontmantelen.  
En onthoud – Eén kleine vergissing en alles kan voorbij zijn!*

# Bommen ontmantelen

Een bom ontploft zodra de timer 0:00 bereikt of wanneer er te veel fouten zijn gemaakt. De enige manier om een bom te ontmantelen is door alle modules uit te schakelen voordat de tijd voorbij is.

Voorbeeldbom



## Modules

Elke bom kan tot 11 modules bevatten die moeten worden uitgeschakeld. Elke module staat op zichzelf, dus de modules kunnen in elke willekeurige volgorde worden uitgeschakeld.

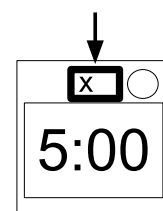
Instructies voor het uitschakelen van de modules kan men vinden in Sectie 1. “Veeleisende” modules (Engels: “Needy Modules”) werken een beetje anders; deze worden beschreven in Sectie 2.

## Fouten

Als de bomontmantelaar fouten maakt, zal de bom deze aangeven op de indicator boven de timer. Bommen met een foutenindicator ontploffen bij de derde fout. De timer loopt sneller af als er een fout geregistreerd is.

Als er geen foutenindicator boven de timer staat, zal de bom bij de eerste fout al ontploffen. Er is dan dus geen ruimte voor vergissingen.

Foutenindicator



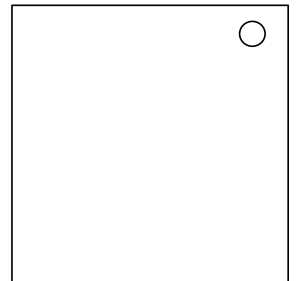
## Informatie verzamelen

Soms is er bij uitschakelinstructies specifieke informatie nodig over de bom, zoals het serienummer. Deze informatie kan meestal op de bovenkant, onderkant of zijkanten van de bom worden gevonden. Zie bijlagen A, B en C voor identificatieoverzichten die van pas kunnen komen bij het ontmantelen van bepaalde modules.

## Sectie 1: Modules

Modules kun je herkennen aan een ledlampje in de rechterbovenhoek. Als dit ledje groen brandt is de module uitgeschakeld.

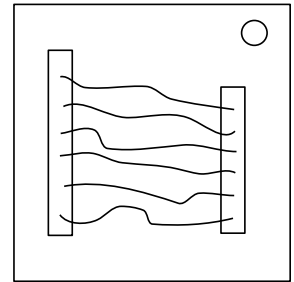
Alle modules moeten worden uitgeschakeld om de bom te ontmantelen.



## **Betreft draden**

*Draden zijn het levensbloed van elektronica! Nee, wacht, elektriciteit is het levensbloed. Draden zijn eerder de slagaderen. Of de aderen? Ach, maakt niet uit...*

- Een module met bedrading kan 3 tot 6 draden hebben.
- Er is altijd maar één juiste draad die moet worden doorgeknipt om de module uit te schakelen.
- De draden worden van bovenaf geteld.



### **3 draden:**

Als er geen rode draden zijn, knip de tweede draad door.

Anders: Als de laatste draad wit is, knip de laatste draad door.

Anders: Als er meer dan één blauwe draad is, knip de laatste blauwe draad door.

Anders: Knip de laatste draad door.

### **4 draden:**

Als er meer dan één rode draad is en het laatste cijfer van het serienummer is oneven, knip de laatste rode draad door.

Anders: Als de laatste draad geel is en er geen rode draden zijn, knip de eerste draad door.

Anders: Als er precies één blauwe draad is, knip de eerste draad door.

Anders: Als er meer dan één gele draad is, knip de laatste draad door.

Anders: Knip de tweede draad door.

### **5 draden:**

Als de laatste draad zwart is en het laatste cijfer van het serienummer is oneven, knip de vierde draad door.

Anders: Als er precies één rode draad is en meer dan één gele, knip de eerste draad door.

Anders: Als er geen zwarte draden zijn, knip de tweede draad door.

Anders: Knip de eerste draad door.

### **6 draden:**

Als er geen gele draden zijn en het laatste cijfer van het serienummer is oneven, knip de derde draad door.

Anders: Als er precies één gele draad is en meer dan één witte draad, knip de vierde draad door.

Anders: Als er geen rode draden zijn, knip de laatste draad door.

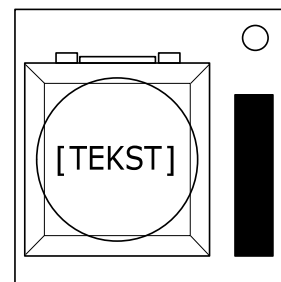
Anders: Knip de vierde draad door.

## **Betreft de Grote Knop**

*Je denkt misschien dat een knop die zegt dat je er op moet drukken rechttoe rechtaan is. Dat is precies het soort denkwerk waardoor mensen worden opgeblazen.*

*Zie Bijlage A voor een identificatieoverzicht van soorten indicatoren.*

*Zie Bijlage B voor een identificatieoverzicht voor soorten batterijen.*



Volg deze regels op in dezelfde volgorde als waarin ze staan opgeschreven. Voer de eerste handeling uit die toepasbaar is:

1. Als de knop blauw is met de tekst “Abort” erop, houd de knop ingedrukt en kijk bij “Een ingedrukte knop loslaten”.
2. Als er meer dan 1 batterij op de bom zit en er “Detonate” op de knop staat, druk op de knop en laat hem onmiddellijk weer los.
3. Als de knop wit is en er een brandende indicator is met het label “CAR”, houd de knop ingedrukt en kijk bij “Een ingedrukte knop loslaten”.
4. Als er meer dan 2 batterijen op de bom zitten en er een brandende indicator is met het label “FRK”, druk de knop in en laat deze onmiddellijk weer los.
5. Als de knop geel is, houd de knop ingedrukt en kijk bij “Een ingedrukte knop loslaten”.
6. Als de knop rood is met de tekst “Hold” erop, druk op de knop en laat hem onmiddellijk weer los.
7. Als geen van de bovenstaande beschrijvingen van toepassing zijn, houd de knop ingedrukt en kijk bij “Een ingedrukte knop loslaten”.

### **Een ingedrukte knop loslaten**

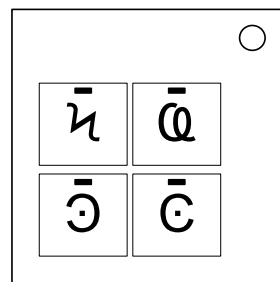
Wanneer je de knop ingedrukt houdt, zal er een gekleurde strook aan de rechterkant op de module gaan branden. Het moment waarop je de knop moet loslaten hangt af van de kleur van de strook:

- Blauwe strook: laat los wanneer er op de timer een 4 te zien is, in welke positie dan ook.
- Witte strook: laat los wanneer er op de timer een 1 te zien is, in welke positie dan ook.
- Gele strook: laat los wanneer er op de timer een 5 te zien is, in welke positie dan ook.
- Elke andere kleur strook: laat los wanneer er op de timer een 1 te zien is, in welke positie dan ook.

## Betreft toetsenpanelen

*Ik weet niet wat deze symbolen precies zijn, maar ik vermoed dat ze iets hebben te maken met occultisme.*

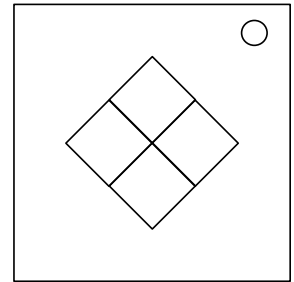
- Slechts één van onderstaande kolommen bevat alle vier de symbolen op het toetsenpaneel.
- Klik op de vier toetsen in de volgorde waarin de symbolen in die kolom staan, van boven naar beneden.



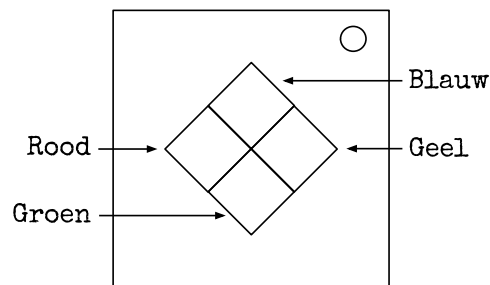
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	☉	Ω	Ђ	Ђ	✕
h	Ω	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	¿	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	℥	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

## Betreft Simon zegt

*Dit is net als een van die spelletjes die je als kind speelde waar je het patroon moest herhalen. Maar deze is waarschijnlijk gekocht in een 1-eurowinkel.*



1. Eén van de vier gekleurde knoppen zal knippen.
2. Gebruik de juiste tabel hieronder om te bepalen welke knop je moet indrukken.
3. De originele knop zal knippen, gevolgd door een andere knop. Herhaal dit patroon gebruikmakend van de kleuren in de correspondentietabel.
4. Elke keer als je het patroon correct invoert, zal het patroon één langer worden, totdat de module is uitgeschakeld.



Als het serienummer een klinker bevat:

		Rood knippert	Blauw knippert	Groen knippert	Geel knippert
Druk op knop:	0 Fouten	Blauw	Rood	Geel	Groen
	1 Fout	Geel	Groen	Blauw	Rood
	2 Fouten	Groen	Rood	Geel	Blauw

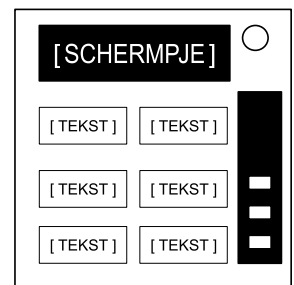
Als het serienummer geen klinker bevat:

		Rood knippert	Blauw knippert	Groen knippert	Geel knippert
Druk op knop:	0 Fouten	Blauw	Geel	Groen	Rood
	1 Fout	Rood	Blauw	Geel	Groen
	2 Fouten	Geel	Groen	Blauw	Rood



## Betreft Who's on First





























*Dit apparaat lijkt wel uit een komedie te komen, wat best grappig had kunnen zijn als er geen bom aan vast zat. Ik hou dit kort, gezien woorden de boel alleen maar ingewikkeld maken.*



1. Lees het schermpje en gebruik stap 1 om te bepalen bij welke knop je het opschrift moet lezen.
2. Gebruik dit opschrift in stap 2 om te bepalen welke knop je moet indrukken.
3. Herhaal totdat de module is uitgeschakeld.

### Stap 1:

Bepaal aan de hand van het woord op het schermpje bij welke knop je het opschrift moet lezen, en ga verder met stap 2:

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

**Stap 2:**

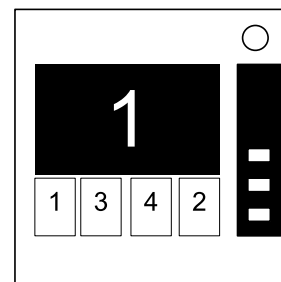
Gebruik het opschrift uit stap 1, en druk op de knop op de eerste positie die in de bijbehorende lijst met woorden staat:

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

## **Betreft memory**

*Het geheugen valt makkelijk uit elkaar. Maar alles valt makkelijk uit elkaar als er een bom ontploft, dus let goed op!*

- Druk op de juiste knop om naar de volgende fase te gaan. Doorloop alle fases om de module uit te schakelen.
- Als je een verkeerde knop indrukt, wordt de module weer terug naar fase 1 gereset.
- De posities van de knoppen worden van links naar rechts geteld.



### **Fase 1:**

Als er een 1 op het scherm staat, druk op de knop op de tweede positie.

Als het scherm 2 aangeeft, druk op de knop op de tweede positie.

Als het scherm 3 aangeeft, druk op de knop op de derde positie.

Als het scherm 4 aangeeft, druk op de knop op de vierde positie.

### **Fase 2:**

Als het scherm 1 aangeeft, druk op de knop met het opschrift "4".

Als het scherm 2 aangeeft, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

Als het scherm 3 aangeeft, druk op de knop op de eerste positie.

Als het scherm 4 aangeeft, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

### **Fase 3:**

Als het scherm 1 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 2.

Als het scherm 2 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 1.

Als het scherm 3 aangeeft, druk op de knop op de derde positie.

Als het scherm 4 aangeeft, druk op de knop met het opschrift "4".

### **Fase 4:**

Als het scherm 1 aangeeft, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

Als het scherm 2 aangeeft, druk op de knop op de eerste positie.

Als het scherm 3 aangeeft, druk op de knop op de positie die je ook in fase 2 indrukte.

Als het scherm 4 aangeeft, druk op de knop op de positie die je ook in fase 2 indrukte.

### **Fase 5:**

Als het scherm 1 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 1.

Als het scherm 2 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 2.

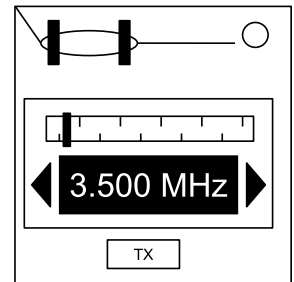
Als het scherm 3 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 4.

Als het scherm 4 aangeeft, druk op de knop met hetzelfde opschrift als in fase 3.

## Betreft morsecode

Een oude vorm van scheepscommunicatie? Wat zal het volgende zijn? Maar het is wel échte morsecode, dus let op, misschien leer je nog wat.

- Ontcijfer het signaal van het knipperlicht aan de hand van het morsecodeschema om een van de woorden uit de tabel te krijgen.
- Het signaal herhaalt zich met een lange pauze tussen de herhalingen.
- Als het woord ontcijferd is, voer de frequentie in die bij het woord hoort en druk op de verzendknop (TX).



### Morsecode ontcijferen

1. Een korte flits betekent een punt.
2. Een lange flits betekent een streep.
3. Er is een langere pauze tussen de letters.
4. Er is een veel langere pauze voordat het woord herhaald wordt.

A ● ■■  
 B ■■ ● ● ●  
 C ■■ ● ■■ ●  
 D ■■ ● ●  
 E ●  
 F ● ● ■■ ●  
 G ■■ ■■ ●  
 H ● ● ● ●  
 I ● ●  
 J ● ■■ ■■ ■■  
 K ■■ ● ■■  
 L ● ■■ ● ●  
 M ■■ ■■  
 N ■■ ●  
 O ■■ ■■ ■■  
 P ● ■■ ■■ ●  
 Q ■■ ■■ ● ■■  
 R ● ■■ ●  
 S ● ● ●  
 T ■■

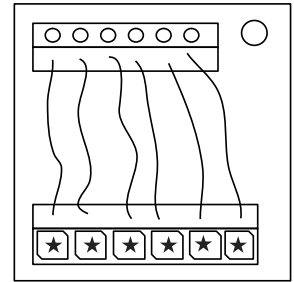
U ● ● ■■  
 V ● ● ● ■■  
 W ● ■■ ■■  
 X ■■ ● ● ■■  
 Y ■■ ● ■■ ■■  
 Z ■■ ■■ ● ●

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

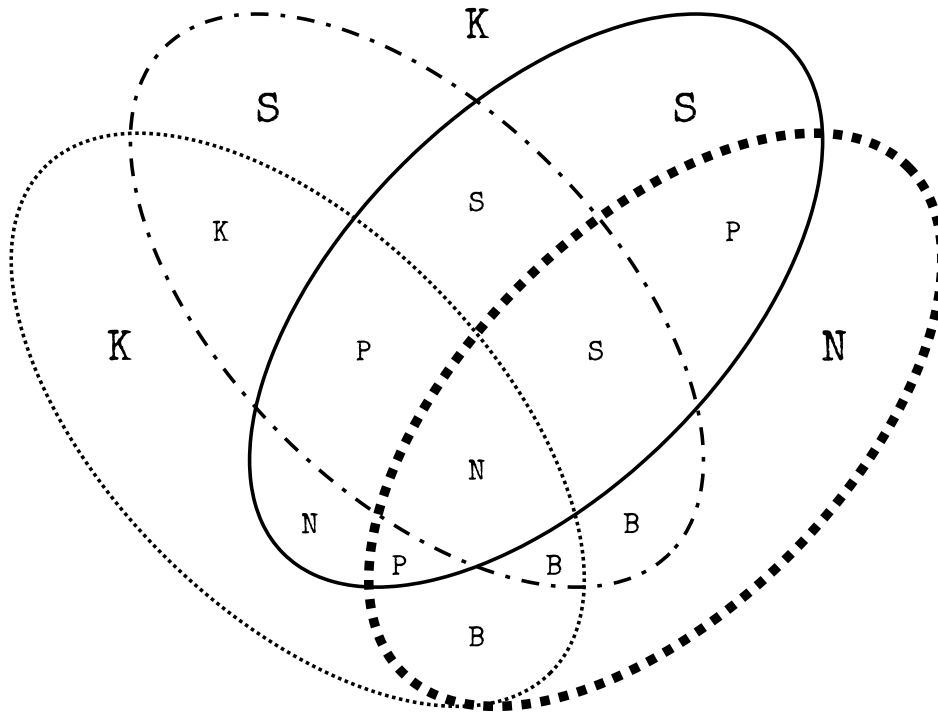
Als het woord is:	Reageer op frequentie:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

## Betreft ingewikkelde draden

*Deze draden zijn niet zoals de andere. Sommige hebben strepen! Dat maakt ze compleet anders. Het goede nieuws is dat we beknopte instructies ervoor hebben gevonden! Misschien wel té beknopt...*



- Kijk naar elke draad: er zit een ledlampje boven de draad en ruimte voor een “★”-symbool onder de draad.
- Gebruik voor **elke** draad/led/symbool-combinatie het venndiagram hieronder om te bepalen of je de draad moet doorknippen of niet.
- Elke draad kan strepen van meerdere kleuren hebben.



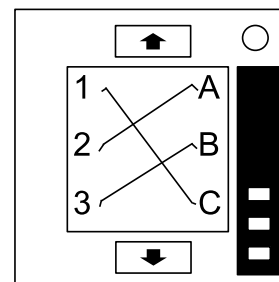
— . — . — . — .	Draad bevat rood
—————	Draad bevat blauw
.....	Heeft ★-symbool
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Led is aan

Letter	Instructie
K	Knip de draad door
N	Knip de draad <u>niet</u> door
S	Knip de draad door als het laatste cijfer van het serienummer even is
P	Knip de draad door als de bom een parallelle poort heeft
B	Knip de draad door als de bom twee of meer batterijen heeft

*Zie Bijlage B voor een identificatieoverzicht voor soorten batterijen.  
Zie Bijlage C voor een identificatieoverzicht voor soorten poorten.*

## Betreft dradenreeksen

*Het is moeilijk te zeggen hoe dit mechanisme werkt. Het is een indrukwekkende constructie, maar je zou toch denken dat er een makkelijkere manier moet zijn om negen draden aan te sluiten.*



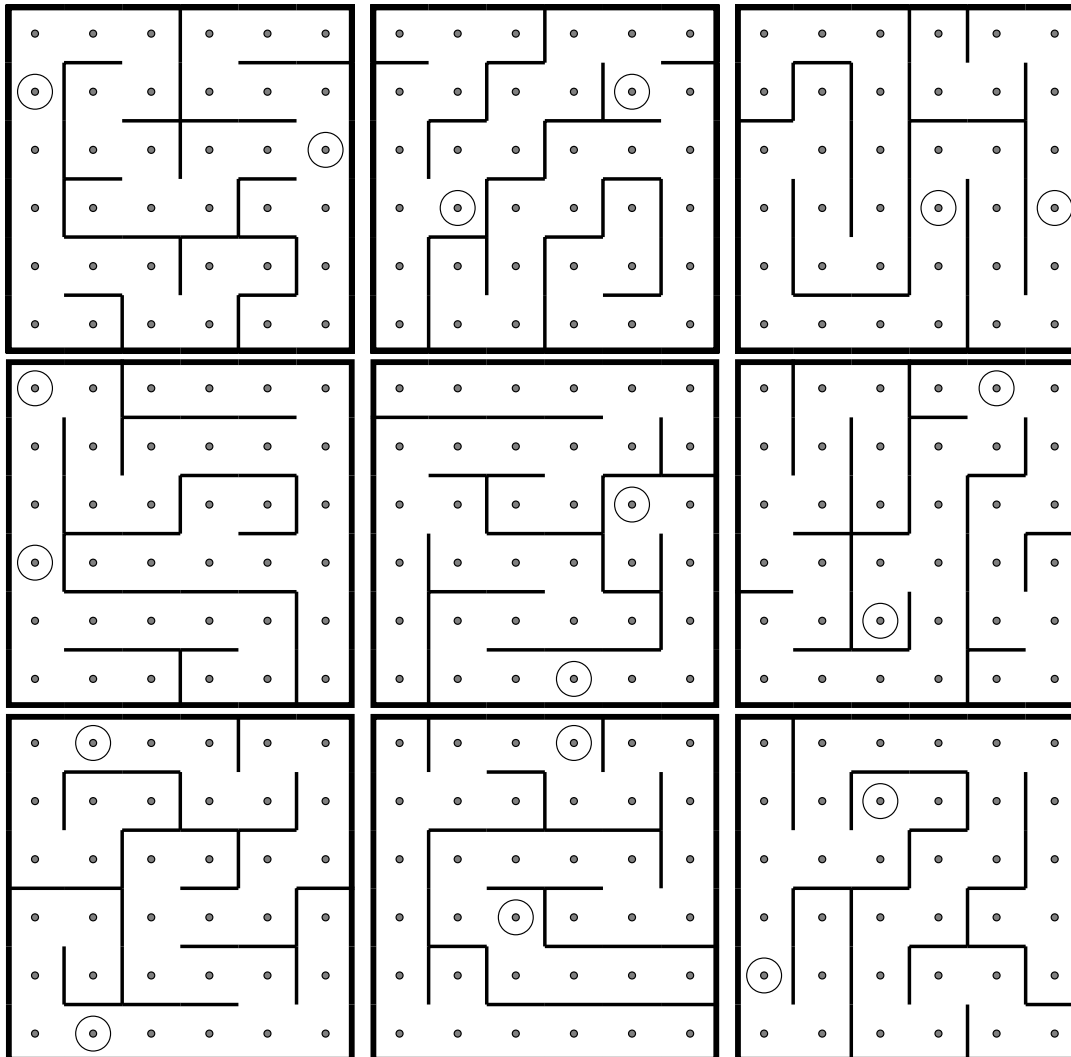
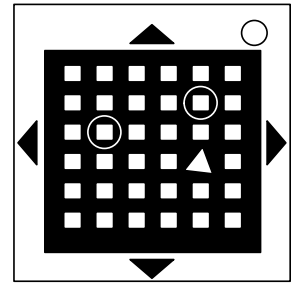
- Binnen deze module zijn diverse panelen met draden erop, maar er is maar één paneel tegelijk zichtbaar. Wissel naar het volgende paneel met de omlaag-knop en naar de vorige met de omhoog-knop.
- Ga niet naar het volgende paneel tot je er zeker van bent dat je alle benodigde draden op het huidige paneel hebt doorgeknipt.
- Knip de draden door volgens de aanwijzingen in de onderstaande tabellen. De aantallen in de kolom “Hoeveelste” gaan over alle panelen in de module bij elkaar.

Rode draden		Blauwe draden		Zwarte draden	
Hoeveelste	Knip als verbonden met:	Voorkomen van draden	Knip als verbonden me:	Voorkomen van draden	Knip als verbonden met:
Eerste rode draad	C	Eerste blauwe draad	B	Eerste zwarte draad	A, B of C
Tweede rode draad	B	Tweede blauwe draad	A of C	Tweede zwarte draad	A of C
Derde rode draad	A	Derde blauwe draad	B	Derde zwarte draad	B
Vierde rode draad	A of C	Vierde blauwe draad	A	Vierde zwarte draad	A of C
Vijfde rode draad	B	Vijfde blauwe draad	B	Vijfde zwarte draad	B
Zesde rode draad	A of C	Zesde blauwe draad	B of C	Zesde zwarte draad	B of C
Zevende rode draad	A, B of C	Zevende blauwe draad	C	Zevende zwarte draad	A of B
Achtste rode draad	A of B	Achtste blauwe draad	A of C	Achtste zwarte draad	C
Negende rode draad	B	Negende blauwe draad	A	Negende zwarte draad	C

## Betreft doolhoven

*Dit lijkt wel een soort doolhof. Vast gekopieerd van een placemat in een restaurant.*

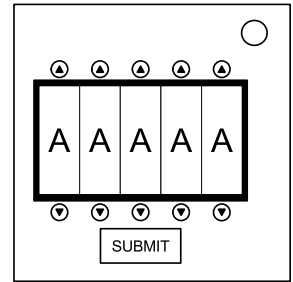
- Vind het doolhof met ronde markeringen op dezelfde posities.
- De bomontmantelaar moet het witte lichtje naar de rode driehoek brengen d.m.v. de pijlknoppen.
- **Waarschuwing:** Ga niet over de hieronder aangegeven lijnen van het doolhof heen. Deze lijnen zijn op de bom niet zichtbaar.



## Betreft wachtwoorden

*Gelukkig voldoet dit wachtwoord niet aan de veiligheidseisen van de regering: 22 tekens, met hoofdletters, kleine letters en getallen, in willekeurige volgorde zonder palindromen langer dan 3 tekens.*

- De knoppen boven en onder elke letter roteren door de opties voor die positie.
- Slechts één combinatie van de beschikbare letters komt overeen met een woord uit onderstaande lijst.
- Druk op de “submit”-knop zodra het juiste woord ingevoerd is.



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



## Sectie 2: Veeleisende modules

00

Veeleisende modules (Engels: “Needy Modules”) kunnen niet worden uitgeschakeld, maar zijn een steeds terugkerende bedreiging.

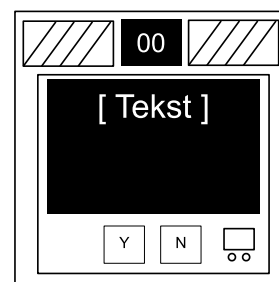
Veeleisende modules hebben een kleine timer van 2 cijfers in het midden bovenaan. Deze modules kunnen worden geactiveerd door interactie met de bom. Zodra ze eenmaal geactiveerd zijn, moeten deze modules regelmatig worden onderhouden om te voorkomen dat de timer op de module nul bereikt, want dat telt als een fout.

Blijf opletten: veeleisende modules kunnen zichzelf op ieder moment heractiveren.

## Betreft het afblazen van gas

*Computers hacken is zwaar werk! Nou ja, dat is het meestal. Dit werkje kan waarschijnlijk ook worden gedaan door een simpel stuk “drinkend vogeltje”-speelgoed die constant op dezelfde knop drukt.*

- Reageer op de teksten op het schermje door op “Y” voor “Ja” en “N” voor “Nee” te drukken.



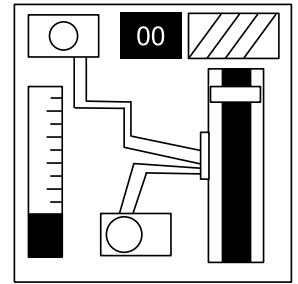
De onderstaande teksten kunnen op het schermje verschijnen

Engels	Nederlands
VENT GAS? Y/N	gas afblazen? ja/nee
VENTING COMPLETE	klaar met afblazen
VENTING PREVENTS EXPLOSIONS	afblazen voorkomt explosies
DETONATE? Y/N	bom laten ontploffen? ja/nee

## **Betreft het ontladen van condensators**

*Ik ga ervan uit dat dit puur bedoeld is om je af te leiden, want anders is dit wel erg beroerd in elkaar gezette elektronica.*

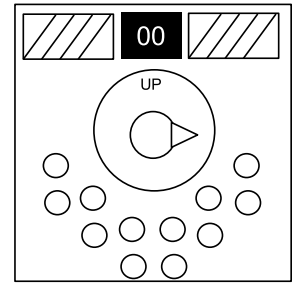
- Ontlaad de condensator voordat hij overbelast raakt door de hendel naar beneden vast te houden.



## Betreft draaiknoppen

*Onnodig ingewikkeld en oneindig veeleisend. Stel je voor dat dit soort vakmanschap voor iets anders werd gebruikt dan het maken van duivelsachtige puzzels.*

- De draaiknop kan in vier verschillende posities worden gedraaid.
- De knop moet in de juiste positie staan wanneer de timer op deze module nul bereikt.
- De juiste positie kan worden bepaald aan de hand van de aan/uit-configuratie van de twaalf ledlampjes.
- De hieronder aangegeven draaiknopposities zijn relatief tot het label “UP” (boven), welke niet altijd bovenaan staat.



## Ledconfiguraties

### Knop naar boven:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Knop naar onder:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Knop naar links:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### Knop naar rechts:

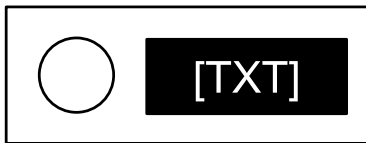
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = brandend ledje

## **Bijlage A: Identificatieoverzicht voor indicatoren**

Indicatorlichten met label kunnen aan de zijkanten van de bom worden gevonden.


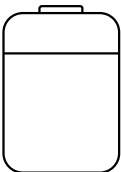


### **Gebruikelijke indicatoren**

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

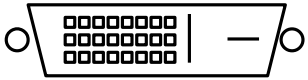
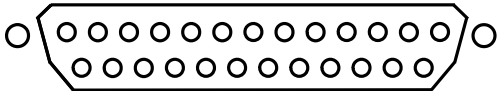

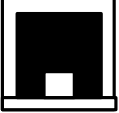
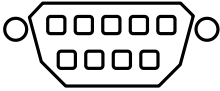

## **Bijlage B: Identificatieoverzicht voor batterijen**

Veelvoorkomende soorten batterijen kunnen in omhulsels aan de zijkanten van de bom worden gevonden.

Batterij	Type
	AA
	D

## Bijlage C: Identificatieoverzicht voor poorten

Digitale en analoge poorten kunnen aan de zijkanten van de bom worden gevonden.

Poort	Naam
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA