



拆彈手冊  
微軟正黑體版

# 模塊 【The按鈕】



- 這是一個帶有文字和顏色的按鈕。
- 要成功拆除這個模組，需要按下按鈕對應的次數。
- 每個按鈕**只有一種**應對方式，優先度由上往下。
- 按鈕會在最後一下按下後的一秒後結算。

## 應對方式（優先度由上往下）

如果上面沒有字，按兩次。

否則，如果上面有數字且是奇數，按一次。

若是偶數，依照上面的數字按下按鈕數次。

否則，如果按鈕是藍色，按鈕上每有一個字就按一次。

否則，如果按鈕上面若有人稱代名詞（你、我、他），按六次。

否則，按一次。

# 範例：【The按鈕】



你說什麼

如果上面沒有字，按兩次。

否則，如果上面有數字且是奇數，按一次。

若是偶數，依照上面的數字按下按鈕數次。

否則，如果按鈕是藍色，按鈕上每有一個字就按一次。

否則，如果按鈕上面若有人稱代名詞（你、我、他），**按六次**。

否則，按一次。



8

如果上面沒有字，按兩次。

否則，如果上面有數字且是奇數，按一次。

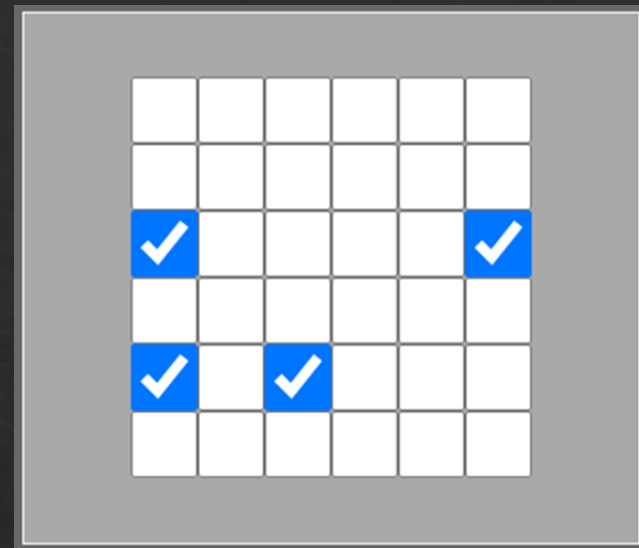
若是偶數，**依照上面的數字按下按鈕數次**。(八次)

否則，如果按鈕是藍色，按鈕上每有一個字就按一次。

否則，如果按鈕上面若有人稱代名詞（你、我、他），按六次。

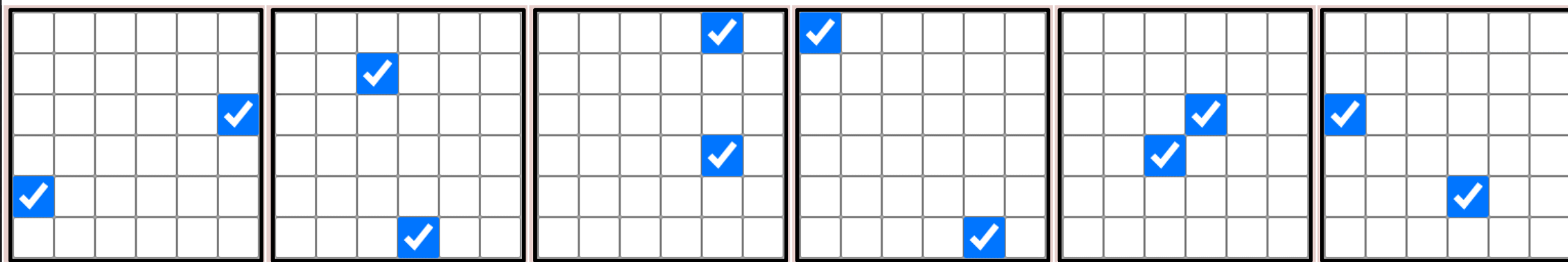
否則，按一次。

# 模塊【打勾方塊】



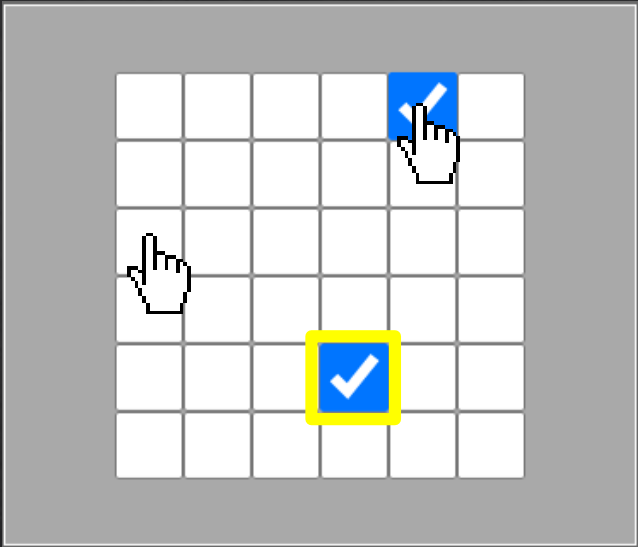
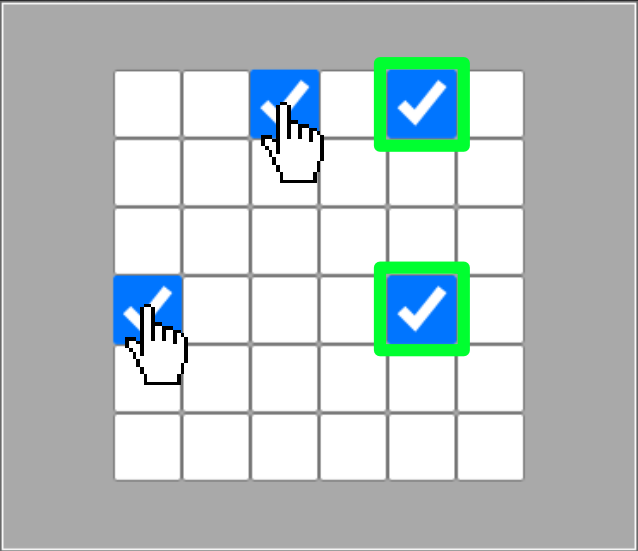
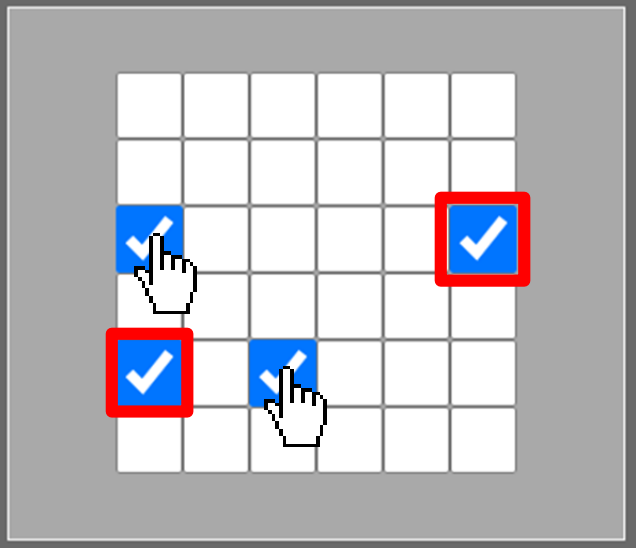
- 這是一個帶有六乘六打勾方塊陣列的模塊。
- 要成功拆除這個模組，需要將其**點擊**為**下圖任一項**。
- 陣列中會有**二**或**四**個打勾，要在剛好**兩次****點擊**完成。
- ※模塊可能會有多個答案，下圖每一個答案都通用。

## 應對方式（每個答案通用）

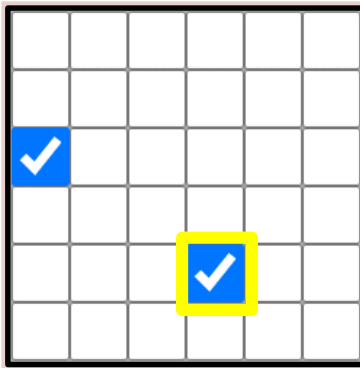
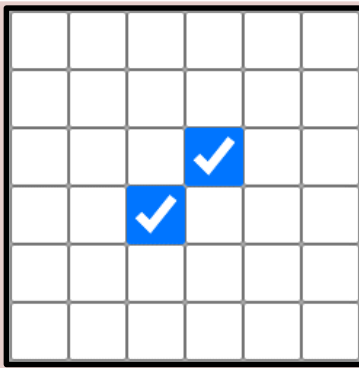
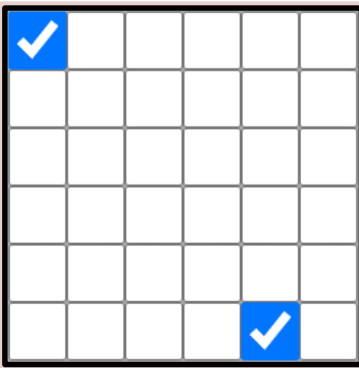
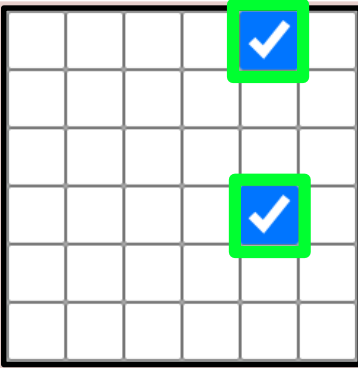
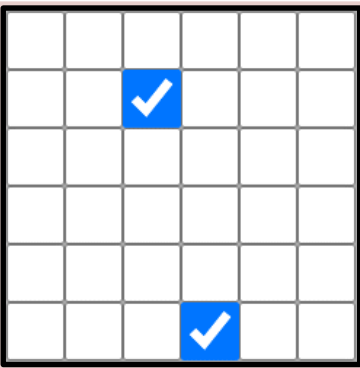
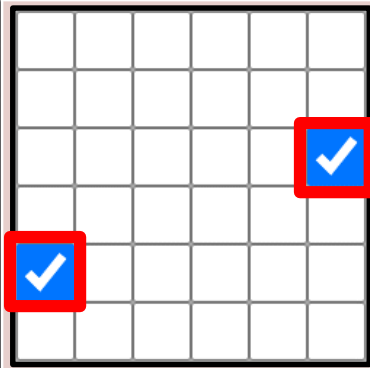


※零個打勾的案例也存在，但機率奇低（ $1/1296$ ）。這時你就有六種選擇了。  
這個模塊只會出現一個。

# 範例：【打勾方塊】



應對方式（每個答案通用）



# 模塊【"E"生在哪】

- 該模塊會有兩個被 "e" , "E" , "1" 填滿的文字方塊。
- 要成功拆除這個模組，需要根據條件**改變字串**。
- 每個字串**只有一種**應對方式，優先度由上往下。
- 兩個字串都必須答對才會拆除，若答錯就會重置。

e11eE1E

e1eEeE

提交

## 應對方式（優先度由上往下）

如果該字串長度為 8，刪除該字串所有的 E。

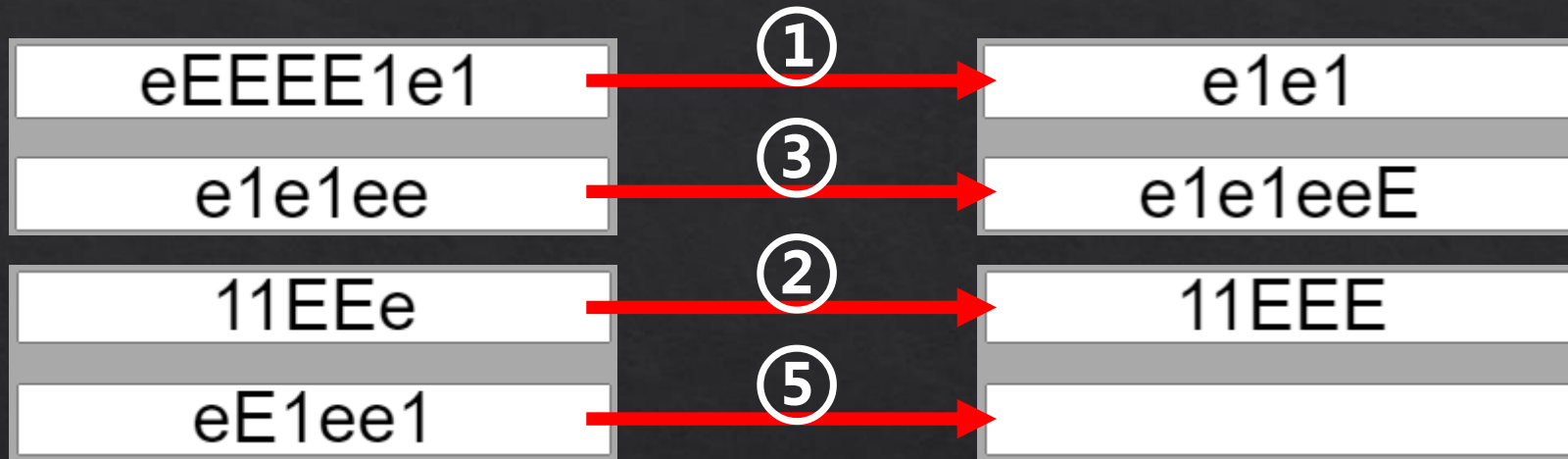
否則，如果該字串有兩個相連的 E，該字串所有的 e 更換為 E。

否則，如果該字串的 e, E, 1 三者只有其中兩種，將該字串尾端新增一個缺失的字。  
(如果只有 e 和 E，新增一個1在尾端)。

否則，如果該字串的數字跟字母一樣多(字母包含E和e)，如果開頭是數字，將該字串所有 E 和 e 刪除。否則刪除該字串所有數字。

否則，將該字串刪除。

# 範例：【"E"生在哪】



## 應對方式（優先度由上往下）

- ① 如果該字串長度為 8，刪除該字串所有的 E。
- ② 否則，如果該字串有兩個相連的 E，該字串所有的 e 更換為 E。
- ③ 否則，如果該字串的 e, E, 1 三者只有其中兩種，將該字串尾端新增一個缺失的字。  
(如果只有 e 和 E，新增一個 1 在尾端)。
- ④ 否則，如果該字串的數字跟字母一樣多(字母包含 E 和 e)，如果開頭是數字，將該字串所有 E 和 e 刪除。否則刪除該字串所有數字。
- ⑤ 否則，將該字串刪除。