

Bla Bla Bla

Spillet

*Dette er en næsten tro kopi af spillet: "Keep Talking and Nobody Explodes" lavet af Steel
Crate Games. Find det originale spil på deres hjemmeside:*

<http://www.keeptalkinggame.com/>

Desarmere Bomber

Moduler

Hver bombe vil inkludere op til 11 moduler som skal være desarmeret inden tiden går. Hvert modul kan blive desarmeret i en hvilken som helst rækkefølge.

Strikes

Hvis teknikeren laver en fejl, vil bomben tilføje et strike, som vil være synligt over nedtællingen, som en rød lampe. Hvis der ikke vises nogen rød lampe i strike-sektionen, vil bomben springe ved den første fejl.

Information

Nogle instrukser inkluderer en specifik information om bomben, som for eksempel serienummeret. Denne type informationer findes rundt på bomben, hvor der ikke findes moduler.

Ledninger

- Et ledningsmodul kan have mellem 3 og 6 ledninger.
- Kun en ledning vil være den korrekte at klippe over for at desarmere modulet.
- Ledningernes rækkefølge starter fra toppen.

3 ledninger

Hvis der ikke er nogen rød ledning, klip den anden ledning.

Ellers, hvis den sidste ledning er hvid, klip den sidste ledning.

Ellers, hvis der er mere end en blå ledning, klip den sidste blå ledning.

Ellers, klip den sidste ledning.

4 ledninger

Hvis der er mere end en rød ledning og det sidste ciffer af serienummeret er ulige, klip den sidste røde ledning.

Ellers, hvis den sidste ledning er gul og der ikke er nogen røde ledninger, klip den første ledning.

Ellers, hvis der er præcis en blå ledning, klip den første ledning.

Ellers, hvis der er mere end en gul ledning, klip den sidste ledning.

Ellers, klip den anden ledning.

5 ledninger

Hvis den sidste ledning er sort og det sidste nummer i serienummeret er ulige, klip den fjerde ledning.

Ellers, hvis der er præcis en rød ledning og der er mere end en gul ledning, klip den første ledning.

Ellers, hvis der ikke er nogen sort ledning, klip den anden ledning.

Ellers, klip den første ledning.

6 ledninger

Hvis der ikke er nogen gul ledning og det sidste nummer i serienummeret er ulige, klip den tredje ledning.

Ellers, hvis der er præcis en gul ledning og der er mere end en hvid ledning, klip den fjerde ledning.

Ellers, hvis der ikke er nogen røde ledninger, klip den sidste ledning.

Ellers, klip den fjerde ledning.

Knap

Følg disse regler i rækkefølgen de er listet op. Udfør det første udsagn, som passer:

1. Hvis knappen er blå og der står "Afbryd", hold knappen nede og referer til "Slip en holdt knap".
2. Hvis der er mere end 1 batteri på bomben og der står "Detonerer" på knappen, tryk og slip knappen med det samme.
3. Hvis knappen er hvid og bomben er lavet før 1961, hold knappen og referer til "Slip en holdt knap".
4. Hvis der er mere en to batterier på bomben og bomben er lavet efter 1960, tryk og slip knappen med det samme.
5. Hvis knappen er gul, hold knappen og referer til "Slip en holdt knap".
6. Hvis knappen er rød og der står "Hold" på den, tryk og slip knappen med det samme.
7. Hvis ingen af de ovenstående indgår, hold knappen og referer til "Slip en holdt knap".

Slip en holdt knap

Hvis du holder knappen nede, vil en farvet stribe lyse op på den højre side af modulet. Baseret på dens farve skal du slippe knappen på præcis på det angivet tidspunkt:

- Blå stribe: slip knappen når nedtællings displayet har et 4 i en hvilket som helst position.
- Hvid stribe: slip knappen når nedtællings displayet har et 2 i en hvilket som helst position.
- Gul stribe: slip knappen når nedtællings displayet har et 5 i en hvilket som helst position.
- Hvilke som helst anden farve: slip knappen når nedtællings displayet har et 1 i en hvilket som helst position.

Taster

- Kun en af de kolonner under har alle fire symboler, fra tastatur blokken.
- Tryk på de fire knapper i rækkefølgen, som der står i fra øverst til nederst.

Ð	Þ	©	ª	µ	³
Ç	Ð	º	¨	¿	þ
¶	ò	¥	ï	ï	¾
¸	¥	¢	ï	ó	Ø
ï	×	±	¢	¨	«
þ	þ	¶	§	¤	ã
ò	§	×	¿	·	õ

Simon Siger

1. En af de fire farvet knapper vil lyse.
2. Brug den korrekte tabel nedenunder, tryk på den korrekte korresponderende farve.
3. Den oprindelige knap vil lyse, efterfulgt af en anden. Gentag denne rækkefølge, igen ved hjælp af nedenstående tabel.
4. Rækkefølgen vil forlænges med en hver gang den er fuldført, ind til modulet er blevet afbrudt.

Hvis serienummeret indeholder en vokal:

		Rødt blink	Blåt blink	Grønt blink	Gult blink
Tryk på:	Ingen strikes	Blå	Rød	Gul	Grøn
	1 strike	Gul	Grøn	Blå	Rød
	2 strikes	Grøn	Rød	Gul	Blå

Hvis serienummeret **ikke** indeholder en vokal:

		Rødt blink	Blåt blink	Grønt blink	Gult blink
Tryk på:	Ingen strikes	Blå	Gul	Grøn	Rød
	1 strike	Rød	Blå	Gul	Grøn
	2 strikes	Gul	Grøn	Blå	Rød