



---

# מדריך לנטרול פצצת

---

[www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

גרסה 1  
241 אימוחות: קוד

גרסה לא רسمית בשפה העברית

מדריך לשימוש במשחק יידאו. פרטים נוספים ניתן לבקר בכתובת [www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

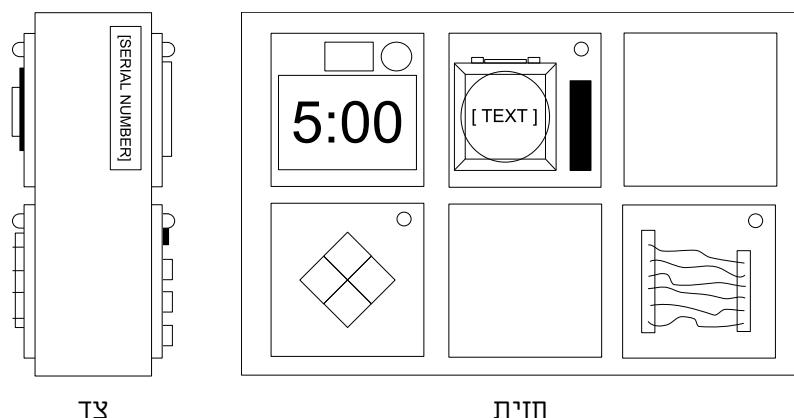
בלוקים הבאים לשולם המסוכן והמאתגר של נטול פצצות.

יש לקרוא את המדריך בעיון. אתם המומחהים. בעמודים אלה תוכלו למצוא את כל מה שצריך לדעת כדי לנטרל  
גם את הפצצות המוגהבות ביותר.  
וחכמו — פספוס אחד קטן זהה עלול להסתה!

## נטרול פצצות

פצצה תתפוצץ כאשר מונת הזמן שלה מגיעה ל-00:00 או כאשר נרשמו פסילותות רבות מדי. הדרך היחידה לנטרול פצצה היא נטרול כלל המודולים שלה לפני תום הספירה לאחור.

פצצה לדוגמה



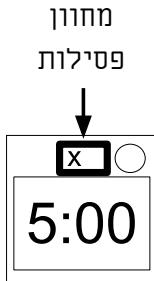
### מודולים

כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרול. כל מודול הוא נפרד, וניתן לנטרולם בכל סדר.

הוראות לנטרול מודולים ניתן למצוא **בעמ"ק 1**. מודולים "תלותיים" מציגים מקרה מיוחד ומתוארים **בעמ"ק 2**.

### פסילותות

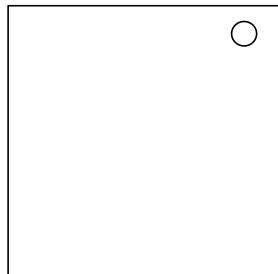
כאשר המטרול טוענה, הפצצה תתעד פסילה לחובתו וזה תוצג על גבי מהוון הפסילותות מעל מונת הזמן. פצצות עם מהוון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. לאחר כל פסילה שתירשם, יגבר קצב הספירה לאחור.



אם אין מהוון הפסילותות מעל מונת הזמן, הפצצה תתפוצץ עם הפסילה הראשונה כשהיא לא משאירה מקום לטעניות.

### איסוף מידע

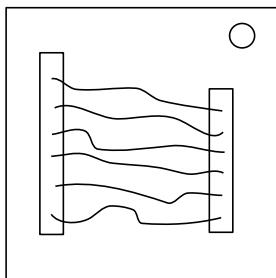
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או על גבי אחד מצידייה של הפצצה. דאו נספחים א', ב' ו- ג' לקבלת הוראות זיהוי שיינדרו בנטרול מודולים אלה.



## סעיף 1: מודולים

ניתן לzechot מודולים באמצעות נורית לצד בפינה הימנית העליונה, כשןורית הלא  
מושארת בצבע ירוק, המודול מנוטREL.

בכדי לנטרל את הפצצה כולה יש לנטרל את כל המודולים.



## בנושא החותמים

חותמים הם הדם של האלקטודוניקוי לא, דוגע, חשמל והוא הדם. חותמים דומים יותר לוחידים? לא משנה....

- למודול החותמים יכולים להיות 6-3 חותמים.
- כדי לנטרל את המודול צריך לחזור רק את החוט הנכון.
- סדר החותמים מתחילה כשהחוט הראשון הוא העליון.

### 3 חותמים:

אם אין חותמים אדומים, יש לחזור את החוט השני.  
אחרת, אם החוט האחרון לבן, יש לחזור את החוט האחרון.  
אחרת, אם יש יותר מחדוט כחול אחד, יש לחזור את החוט הכחול האחרון.  
אחרת, יש לחזור את החוט האחרון.

### 4 חותמים:

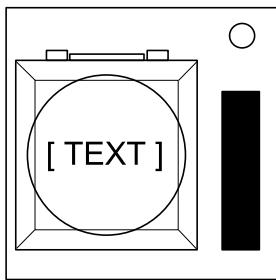
אם יש יותר מחדוט אדום אחד והספרה האחורונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחזור את החוט האחרון.  
אחרת, אם החוט האחרון צהוב ואין חותמים אדומים, יש לחזור את החוט הראשון.  
אחרת, אם יש בדיקת חדוט צהוב אחד, יש לחזור את החוט הראשון.  
אחרת, אם יש יותר מחדוט צהוב אחד, יש לחזור את החוט האחרון.  
אחרת, יש לחזור את החוט השני.

### 5 חותמים:

אם החוט האחרון שחור ומספרה האחורונה של המספר הסידורי אי-זוגית, יש לחזור את החוט הרביעי.  
אחרת, אם יש בדיקת חדוט צהוב אחד ויש יותר מחדוט צהוב אחד, יש לחזור את החוט הראשון.  
אחרת, אם אין חותמים שחורים, יש לחזור את החוט השני.  
אחרת, יש לחזור את החוט הראשון.

### 6 חותמים:

אם אין חותמים צהובים ומספרה האחורונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחזור את החוט השלישי.  
אחרת, אם יש בדיקת חדוט צהוב אחד ויש יותר מחדוט לבן אחד, יש לחזור את החוט הרביעי.  
אחרת, אם אין חותמים אדומים, יש לחזור את החוט האחרון.  
אחרת, יש לחזור את החוט הרביעי.



## בנושא הכפתור

ניתן לחשב שכפוח שווה לכם להזין עליו שהוא די פשוט. זה בדיקת סוג החשיבה שנוגע לאנשים להחפוץ.  
שיינן בנספח א' עבוד זיהוי נזנות בקרה.  
שיינן בנספח ב' עבוד זיהוי סוללות.

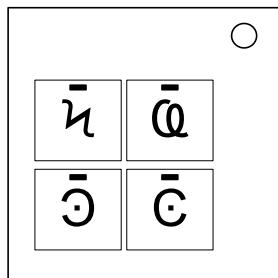
עקבו אחר כלליים אלה לפי הסדר בהם רשומים. בצעו את הפעולה הראשונה  
שמתקינות:

1. אם הכפתור כחול והכפתור אומר "ABORT", יש להזין על הכפתור ולהתייחס לשחרור כפתור מוחזק.
2. אם יש יותר מסוללה אחת על הפצצה והכפתור אומר "DETONATE", יש להזין ולשחרר מיד את הכפתור.
3. אם הכפתור לבן ויש מחוון מואר עם תווית CAR, יש להזין על הכפתור ולהתייחס לשחרור כפתור מוחזק.
4. אם יש יותר משתי סוללות בפצצה ויש מחוון מואר עם תווית FRK, יש להזין ולשחרר אותו מיד.
5. אם הכפתור צהוב, יש להזיק את הכפתור ולהתייחס לשחרור כפתור מוחזק.
6. אם הכפתור אדום והכפתור אומר "HOLD", יש להזין ולשחרר אותו מיד.
7. אם אף אחת מהאפשרויות שלעיל לא חלה, יש להזין על הכפתור ולהתייחס לשחרור כפתור מוחזק.

## שחרור כפתור מוחזק

אם תחזיקו את הכפתור להזין, רצועה צבעונית תאייר מצד ימין של המודול. על סמן צבעה, יש לשחרר את הכפתור בנקודות זמן מסוימות:

- רצועה כחולה: משחררים כאשר במוניה הזמן מופיעה הספרה 4 בכל מקום.
- רצועה לבנה: משחררים כאשר במוניה הזמן מופיעה הספרה 1 בכל מקום.
- רצועה צהובה: משחררים כאשר במוניה הזמן מופיעה הספרה 5 בכל מקום.
- כל רצועת צבע אחרת: משחררים כאשר במוניה הזמן מופיעה הספרה 2 בכל מקום.

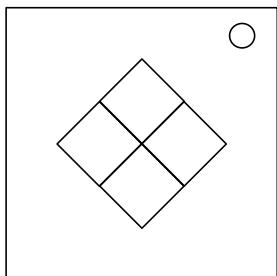


### בנושא לוח המקשיים

אני לא בטוח מה הם הסמלים האלה, אבל אני חושד שהם קשורים לתחנות הנטהלה.

- רק עמודה אחת למטה כוללת את ארבעת הסמלים בלוח המקשיים.
- יש להחז על ארבעת הכתורות בסדר שבו מופיעים בתחום העמודה בה נמצאים, מלמעלה למטה.

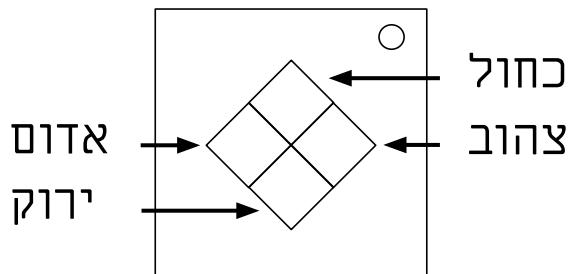
Q	Ё	©	б	Ψ	б
А	Ӯ	҆	҃	҂	Ӯ
Ӹ	҆	҈	҄	ҁ	Ӵ
ӵ	҈	҉	҅	҃	ӵ
Ҋ	★	Ҋ	҅	҃	ӵ
Ҋ	Ҋ	Ҋ	Ҋ	Ҋ	Ҋ
Ҋ	★	★	★	★	Ω



## בנושא הרצל אמר

בדיוק כמו אחד הצעדים האלה ששייחזורם אותם כילדים, שם צריך לנקוב אחד הדפוס המופיע, פלא לשונבה שמדוגר בחיקוי זול שנרכש בכל הנרא בחנות 'הכל בדול'.

1. אחד מרבעת הפתורים הצבעוניים יבהיר.
2. באמצעות הטבלה הנכונה למטה, יש ללחוץ על הפתור עם הצבע המתאים.
3. הפתור המקורי יבהיר, ואחריו אחר. יש לחזור על רצף זה לפני הסדר באמצעות מיפוי הצבעים.
4. הרץ יוארך באחד בכל פעם שתזינו את הרץ הנכון, עד לנטרול המודול.

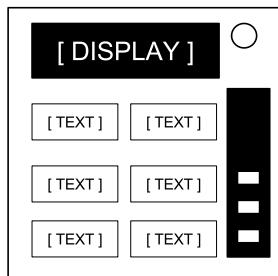


אם המספר הסידורי מכיל אותן ניקוד (ט/ו/י/א/א):

הבהוב צהוב	הבהוב ירוק	הבהוב כחול	הבהוב אדום	ללא פסילות	לחוץ על כפותור:
ירוק	צהוב	אדום	כחול	לא פסילה	
אדום	כחול	ירוק	צהוב	1 פסילה	
כחול	צהוב	אדום	ירוק	2 פסילות	

אם המספר הסידורי לא מכיל אותן ניקוד:

הבהוב צהוב	הבהוב ירוק	הבהוב כחול	הבהוב אדום	ללא פסילות	לחוץ על כפותור:
אדום	ירוק	כחול	צהוב	לא פסילה	
ירוק	צהוב	כחול	אדום	1 פסילה	
אדום	כחול	ירוק	צהוב	2 פסילות	



## בנושא שענשוונון המילים

המתקן הזה הוא כמו משוח שנקרא מושען, מה ששנשי היה להיות מצחיק אם לא היה מחובר לפצצה. מילים רק ישבכו אתכם עד יותר, אז זה יהיה תמצית.

1. יש לקרוא את המילה על גבי הצג ולהשתמש בשלב 1 כדי לקבוע איזה תיאור כפטור נדרש להקראי.
2. באמצעות תיאור הcpfטור הזה, יש להשתמש בשלב 2 כדי לקבוע על איזה כפטור ללחוץ.
3. יש לחזור על הפעולה עד לנטרול המודול.

### שלב 1:

בהתבסס על הצג, יש להקראי את התיאור של כפטור מסוים ולהמשיך לשלב 2:

NOTHING	SAYS	OKAY	DISPLAY	FIRST	YES

READ	LEAD	LED	NO	BLANK	

YOU ARE	YOU	HOLD ON	LEED	REED	RED

THEIR	THEY'RE	THERE	UR	YOU'RE	YOUR

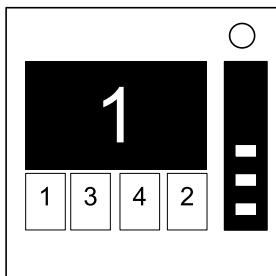
  

CEE	C	SEE	THEY ARE

**שלב 2**

באמצעות התיאור משלב 1, יש ללחוץ על הcptor הראשון שופיע ברשימה המתאימה לו:

<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



## בנושא הדיזלון

זיכרון הוא דבר וניש, אך גם כל דבר אחד כמשמעות פצחה, או שימוש לבן.

- יש ללחוץ על הכפתור הנכון כדי להמשיך את המודול לשלב הבא. כדי לנטרל את המודול יש להשלים את כל השלבים.
- לחיצה על כפתור שגוי תפסיק את המודול בחזרה לשלב 1.
- מיקומי הcptuer מסוודרים משמאלי לימיין.

### שלב 1:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השני.  
אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.  
אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.  
אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הרביעי.

### שלב 2:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו "4".  
אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.  
אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על cptuer במיקום הראשון.  
אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.

### שלב 3:

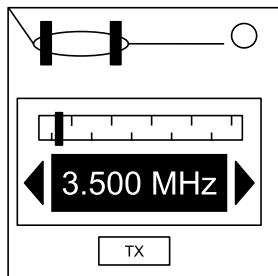
- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו זהה למספרה עלייה לחצתם בשלב 2.  
אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.  
אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על cptuer במיקום השלישי.  
אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו "4".

### שלב 4:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.  
אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על cptuer במיקום הראשון.  
אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.  
אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על cptuer באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.

### שלב 5:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו זהה למספרה עלייה לחצתם בשלב 1.  
אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו זהה למספרה עלייה לחצתם בשלב 2.  
אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו זהה למספרה עלייה לחצתם בשלב 4.  
אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על cptuer שמספרתו זהה למספרה עלייה לחצתם בשלב 3.



## בנושא קוד המורים

שיטות תקשורת ינית ארכאית? מה שוד? לפחות זה קוד מורים אמיתי, אז שמו לב ואולי תוכלו ללמידה משווה.

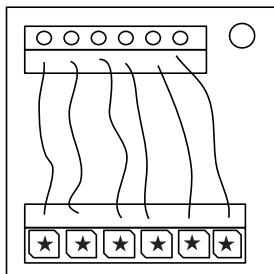
- יש לפреш את האות מהאור המהבהב באמצעות תרשימים קוד מורים כדי לאיתר אחת מהamilים בטבלה.
- האות יחוור על עצמו במעגליים, עם מרוחך אדרוך בין חזרות.
- לאחר זיהוי המילה, קבעו את התדר המתאים ולחצו על כפתור השידור (TX).

מגיב בתדר:	אם המילה הייא:
3.505 MHz	shell
3.515 MHz	halls
3.522 MHz	slick
3.532 MHz	trick
3.535 MHz	boxes
3.542 MHz	leaks
3.545 MHz	strobe
3.552 MHz	bistro
3.555 MHz	flick
3.565 MHz	bombs
3.572 MHz	break
3.575 MHz	brick
3.582 MHz	steak
3.592 MHz	sting
3.595 MHz	vector
3.600 MHz	beats

### אייר לפреш

- הבהיר קצר מייצג נקודה
- הבהיר ארוך מייצג קו
- יש רוחך אדרוך בין אותיות
- יש רוחך אדרוך מאוד לפני שהמילה חוזרת על עצמה

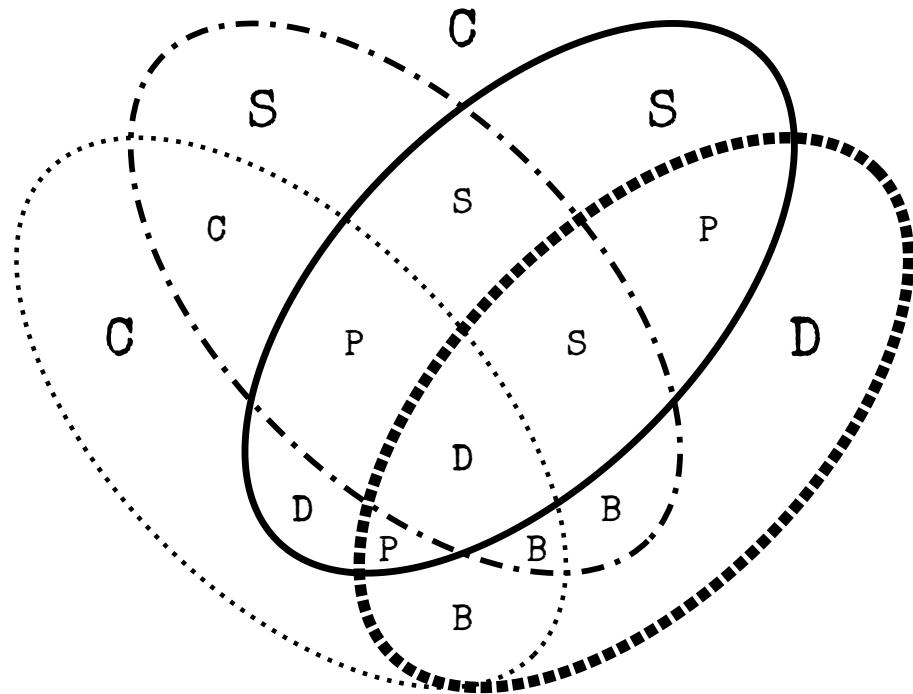
A	• - -	U	• • -
B	- - - . .	V	• . . -
C	- - . - .	W	• - -
D	- - . .	X	- - . -
E	•	Y	- - . -
F	• . - - .	Z	- - - . .
G	- - - .		
H	• . . . .		
I	• . .		
J	• - - - -		
K	- . - -	0	- - - - -
L	• - - . .	1	• - - - -
M	- - -	2	• . - - -
N	- - .	3	• . . - -
O	- - - -	4	• . . . -
P	• - - - .	5	• . . . .
Q	- - - . -	6	- - . . . .
R	• - - . .	7	- - - . . .
S	• . . .	8	- - - - . . .
T	- -	9	- - - - - .



## בנושא החותמים המסובכים

חותמים אלה אינם כמו האחוריים. לחלקם יש פסים! זה הופך אותם לשוניים להלוטין. החידשות החשובות הן שמצואנן קבוצה תמציתית של הוראות מה לשונות בנדון! אולי תמציתית מדי...

- התבוננו בכל חותם: יש נורית לצד מעל החותם, ומתחתיו מקום לסמל ★.
- עבור כל שילוב של חותם, נורית לצד וסמל – השתמשו בדיאגרמת ון שלහן כדי להחליט אם לחזור את החותם או לא.
- כל חותם עשוי להיות מורכב מפסים במספר צבעים.

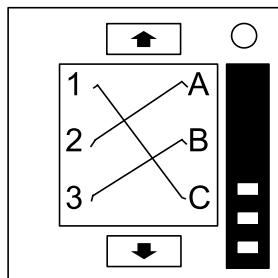


הוראה	אות
לחזור את החותם	C
<u>לא</u> לחזור את החותם	D
לחזור את החותם אם הספירה האחורונה של המספר הסידורי היא זוגית	S
לחזור את החותם אם לפצצה יש לחבר מקביל	P
לחזור את החותם אם לפצצה יש שתי סוללות או יותר	B

לחותם יש צבע אדום	----
לחותם יש צבע כחול	---
יש סמל ★	.....
נורית לצד דולקנת	■■■■■■■■■■

עינון בנספח ב', נבוד זיהוי סוללות.

עינון בנספח ג', נבוד זיהוי מחבר יציאה.

**בנושא רצפי החוטים**

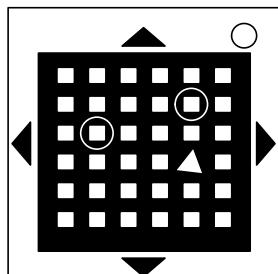
קשה לזכור כיצד המנגנון הזה שבד. ההנדרה בהחלפת מודולית למדוי, אבל בדואות הייתה דרכ קללה יותר לננה תשתעה חוטים.

- במקרה מודול זה ישנים מספר לוחות עם חוטים עלייהם, אך רק לוח אחד גלוי בכל פעם. ניתן לעבור ללוח הבא באמצעות הcptor למטה וללוח הקודם באמצעות cptor מלמעלה.
- אין לעבור ללוח הבא עד שהוא בטוחים שחתכו את כל החוטים החדשניים בלוח הנוכחי.
- יש לחזור את החוטים לפי ההוראות בטבלה הבאה. מופעי חוט מצטברים על כל הלוחות במודול.

مظهور חוט שחור	
לחתוור אם מחובר אל:	מופיע חוט
C או B,A	מופיע שחור ראשון
C או A	מופיע שחור שני
B	מופיע שחור שלישי
C או A	מופיע שחור רביעי
B	מופיע שחור חמישי
C או B	מופיע שחור שישי
C או A	מופיע שחור שביעי
C	מופיע שחור שמיני
C	מופיע שחור תשיעי

מظهورי חוט כחול	
לחתוור אם מחובר אל:	מופיע חוט
B	מופיע כחול ראשון
C או A	מופיע כחול שני
B	מופיע כחול שלישי
A	מופיע כחול רביעי
B	מופיע כחול חמישי
C או B	מופיע כחול שישי
C	מופיע כחול שביעי
C או A	מופיע כחול שמיני
A	מופיע כחול תשיעי

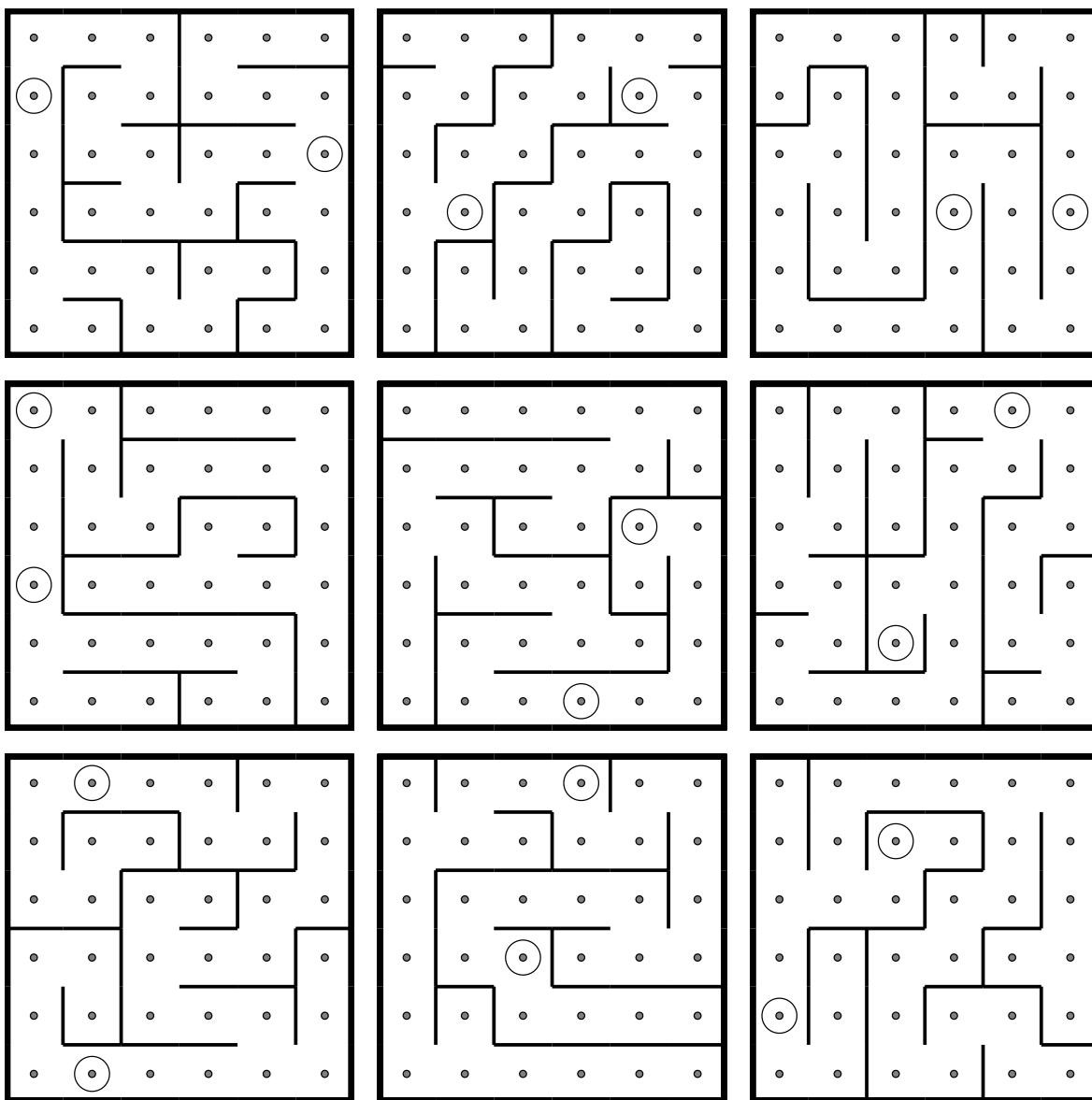
מظهورי חוט אדום	
לחתוור אם מחובר אל:	מופיע חוט
C	מופיע אדם ראשון
B	מופיע אדם שני
A	מופיע אדם שלישי
C או A	מופיע אדם רביעי
B	מופיע אדם חמישי
C או A	מופיע אדם שישי
C,B,A	מופיע אדם שביעי
C או A	מופיע אדם שמיני
B	מופיע אדם תשיעי

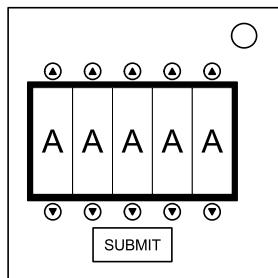


### בנושא המבוקים

נראה שמדובר במשחק מבוון, שנגנב ככל הוגאה ממצעת ניר לצלחת במשוגה.

- יש למצוא את המבוון עם הסימונים המנגליים התואמים.
- על מנתREL הפצחה לנוט את האור הלבן למשולש האדום באמצעות כפורי החצים.
- זהירות:** אין לחזות את הקווים המוצגים במבוון. קווים אלה אינם מוצגים על גבי הפצחה.





## בנושא הסיסמות

למקרה המול נראה כי סיסמה זו אינה שומדת בדדיות האבטחה הרגילה של הממשק: **22 חווים**, שילוב של אותיות דרישות וקטנות, מספרים בסדר אקראי ולא פלינדרומיים שאורךם גדול מ-3 חווים.

- הלחצים מעלה ומתחת לכל אחת יעברו בין האפשרויות למצב זה.
- רק שילוב אחד של האותיות הזמיןות יתאים לסיסמה שלמה.
- לאחר הגדרת המילה הנכונה יש ללחוץ על הכפתור שליחה.

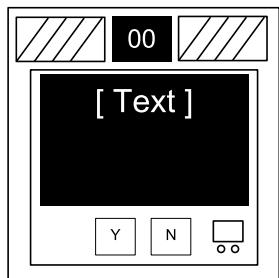
could	below	again	after	about
house	great	found	first	every
place	other	never	learn	large
sound	small	right	point	plant
there	their	study	still	spell
water	three	think	thing	these
write	would	world	which	where

00

## סעיף 2: מודולים תЛОתיים

לא ניתן לנטרל את המודולים התЛОתיים, אך אלה מהווים סכנה חוזרת ונשנית. מודולים תЛОתיים ניתנים לזרחי באמצעות מונח הזמן הדו-ספורטי הקטן שבחלקם העליון. אינטראקציה נט הפצתה עלולה לגרום להפיגותם. מרגע ההפעלה, יש לטפל במודולים תЛОתיים אלה באופן חזר ונשנה לפני שנגמר הזמן שלהם כדי למנוע פסילה.

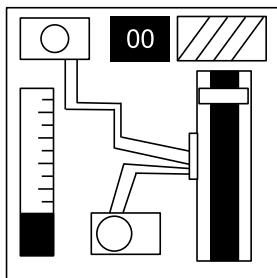
הישארו דרכיהם: מודולים תЛОתיים עשויים להפעיל עצם מחדש בכל עת.



## בנושא גז האוורור

אפשרה למחשבים היא עבודה קשה ובעכני, בדרכן כלל. ככל הונאה שנייה לבצע את העבודה הוא על ידי **צינՅוּן צייר שותה פשולט שלחץ מל אותו מקש שוב ושוב**.

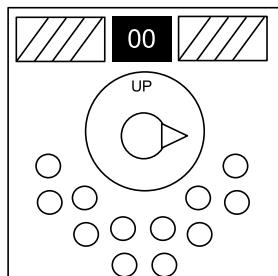
- יש להסביר להנחות המחשב באמצעות לחיצה על "ז" נverb "כן" או "א" נverb "לא".



## בנושא **פרויקט קבלים**

הניחוש שלי הוא שהוא קיים סתם בשכיל לחשוף את השוממת הלב שלכם, כי אם זו לא הסיבה,ovsky פה שבודת אלקטડוניקה די גורעה.

- יש לפרק את הקבל לפני שיגיע לעומס יתר על ידי החזקת הידית.



## בנושא הידיות

מסובך ללא צוואר ותלוי ללא סוף. תארו לעצמכם שומותיו כזו הייתה משמשת לייזר משוג או חד מלבד **חידות שטניות**.

- ניתן להפנות את הידית לאחד מארבעה מצבים.
- על הידית להיות במצב הנכון כאשר מונה הזמן של המודול מגע לאפס.
- את המיקום הנכון ניתן לקבוע על סמך תוצאות הפעלה (דולק/כבו) של שטים-עשרה נוריות הילך.
- מצב הידית הוא ביחס לתווית "למעלה", שעלולה להיות מסובבת.

## תוצאות נוריות לד

### מיקום הידית למעלה:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### מיקום הידית למטה:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### מיקום הידית לשמאלי:

				X	
X			X	X	X

				X	
				X	X

### מיקום הידית לימני:

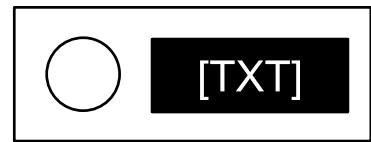
X		X	X		
X	X	X		X	

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X = נורית לד Dolkit

## נספח א': זיהוי נורוות בקרה

את נורוות הבדיקה המטומנות בתווית ניתן למצוא על גבי צידי הפצתה.



### תוויות נפוצות

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

**נספח ב': זיהוי סוללות**

סוללות מסווגים נפוצים ניתן למצוא בתחום מארזים על גבי צידי הפקחה.

סוג	סוללה
AA	
D	

## נספח ג': זיהוי מחברי יציאה (포רטים)

ניתן למצוא יציאות דיגיטליות ואנלוגיות על גבי צידי הפיצזה.

שם	מחבר יציאה (פורט)
DVI-D	
Parallel מקבילי	
PS/2	
RJ-45	
Serial סידריאלי	
Stereo RCA סטריאו	