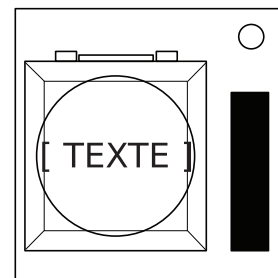


À propos du Bouton

On pourrait penser qu'appuyer sur un bouton est assez simple. C'est en pensant de cette façon que des bombes explosent.

Se référer à l'annexe A pour identifier les indicateurs.

Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.



Suivre ces règles dans l'ordre dans lequel elles sont listées.

Effectuer la première action qui répond aux critères :

1. Si le bouton est bleu et est marqué « Annuler », maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
2. S'il y a plus d'une pile sur la bombe et si le bouton est marqué « Exploder », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
3. Si le bouton est blanc et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres CAR, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
4. S'il y a plus de deux piles sur la bombe et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres FRK, appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
5. Si le bouton est jaune, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
6. Si le bouton est rouge et est marqué « Maintenir », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
7. Si aucune des règles ne correspond, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».

Relâcher un bouton enfoncé

Lors de l'appui sur le bouton, une bande colorée s'allume sur le côté droit du module. Relâcher alors le bouton à un moment spécifique en fonction de la couleur de cette bande :

- Bande bleue : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 4 à n'importe quelle position.
- Bande blanche : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.
- Bande jaune : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 5 à n'importe quelle position.
- Bande d'une autre couleur : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.