



MANUEL DE DÉSAMORÇAGE DE BOMBE

www.keeptalkinggame.com

Version 1-fr
Code de vérification : 750

Bienvenue dans le monde dangereux et difficile des désamorceurs de bombes.

Étudiez ce manuel attentivement; vous êtes l'expert. Dans ces pages, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour désamorcer même les bombes les plus coriaces.

Et n'oubliez pas — un seul oubli et tout pourrait se terminer !

Pour choisir le niveau de difficulté, branchez les modules qui doivent composer la bombe, alimentez le module principal.

Contrôlez que le nombre de modules connecté est identique a celui sur l'écran.

Installer un nombre de batteries (entre 0 et 5) de manière aléatoire.
Sur l'écran, des points apparaissent pour signaler le nombre de batteries connectés.

Le temps de base du compte a rebours est de 5 minutes.
Pour le modifier, les 2 vis a coté de l'écran diminuent et augmentent le timer de 2 a 30 minutes.

Si le module **fils simple** est utilisé, brancher entre 3 et 6 fils aux emplacements
(ne pas y mettre de fils **bicouleurs**).

Si le module **fils compliqués** est utilisé, brancher entre 3 et 6 fils aux emplacements
(ne pas utiliser les fils **oranges**).

Si le module **Port NFC** est utilisé, il faut installer un des port dans son centre,
et contrôler que la led passe au vert.

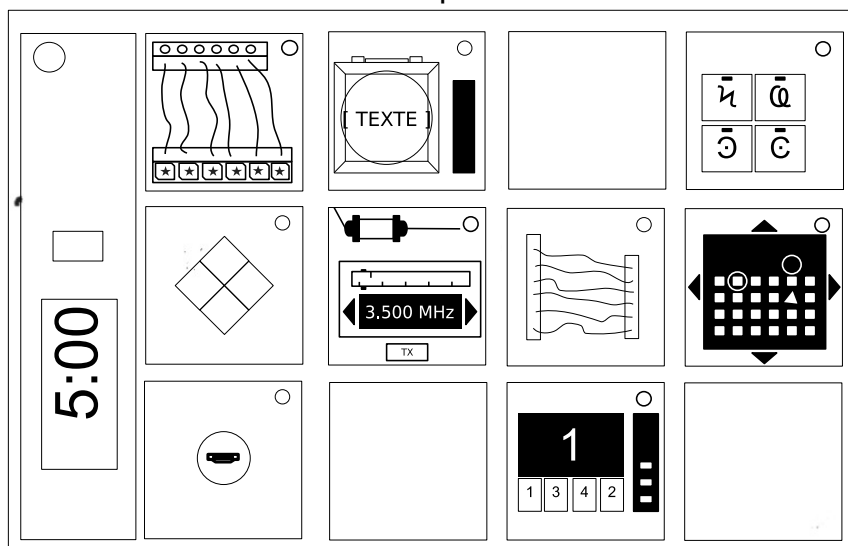
Attention, changer de port en cours de partie est a vos risques.

Pour démarrer, le bouton orange doit être pressé.

Désarmer des bombes

Une bombe explose lorsque son compte à rebours atteint 0:00 ou lorsque trop d'erreurs ont été commises. Le seul moyen de désarmer une bombe avant qu'elle n'explose est de désarmer chaque module séparément avant que le compte à rebours ne se termine.

Exemple d'une bombe



Modules

Chaque bombe aura jusqu'à 12 modules qui devront être désarmés. Chaque module est indépendant. Ils peuvent être désarmés dans n'importe quel ordre.

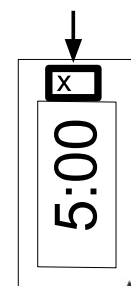
Les instructions pour désarmer les modules peuvent être trouvées dans la Section 1. Les modules "Demandants" sont une exception et sont décrits dans la Section 2.

Erreurs

Si le désarmeur fait une erreur, la bombe enregistre une erreur qui est montrée au-dessus du compte à rebours. Les bombes avec un compteur d'erreur exploseront à la troisième erreur. Le compte à rebours ira plus vite à chaque erreur commise.

S'il n'y a pas d'indicateur au-dessus du compte à rebours, la bombe explosera à la première faute commise, ne laissant aucune place à l'erreur.

Indicateur d'erreur



Obtenir des informations

Certaines instructions pour désarmer des modules nécessiteront des informations spécifiques sur la bombe, comme le numéro de série. Ce type d'information se trouve typiquement sur les côtés de la bombe. Se référer aux annexes A, B et C pour plus d'informations d'identification qui seront utiles pour désarmer certains modules.

Section 1 : Modules

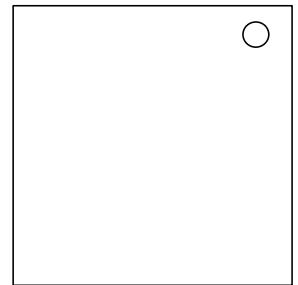
Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite. Lorsque cette lumière est :

Blanche, module est connecté.

Bleu, module en cours.

Rouge, erreur sur le module.

Vert, le module est désarmé.

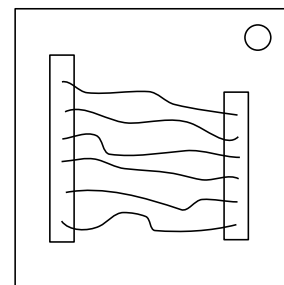


Tous les modules doivent être désarmés pour que la bombe soit Désamorcée.

À propos des Fils

Les fils sont comme le sang de l'électronique ! Non... L'électricité est le sang. Les fils sont plus comme les artères. Les veines ? Peu importe...

- Un module de fils peut contenir entre 3 et 6 fils.
- Seul un fil a besoin d'être coupé pour désarmer le module.
- Les fils sont ordonnés de haut en bas.



3 fils :

S'il n'y a pas de fil rouge, couper le deuxième fil.

Sinon, si le dernier fil est vert, couper le dernier fil.

Sinon, s'il y a plus d'un fil bleu, couper le dernier fil bleu.

Sinon, couper le dernier fil.

4 fils :

S'il y a plus d'un fil rouge et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le dernier fil rouge.

Sinon, si le dernier fil est orange et s'il n'y a pas de fil rouge, couper le premier fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil bleu, couper le premier fil.

Sinon, s'il y a plus d'un fil orange, couper le dernier fil.

Sinon, couper le deuxième fil.

5 fils :

Si le dernier fil est noir et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le quatrième fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil rouge et plus d'un fil orange, couper le premier fil.

Sinon, s'il n'y a pas de fil noir, couper le deuxième fil.

Sinon, couper le premier fil.

6 fils :

S'il n'y a pas de fil orange et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le troisième fil.

Sinon, s'il y a exactement un fil orange et plus d'un fil vert, couper le quatrième fil.

Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, couper le dernier fil.

Sinon, couper le quatrième fil.

À propos du Bouton

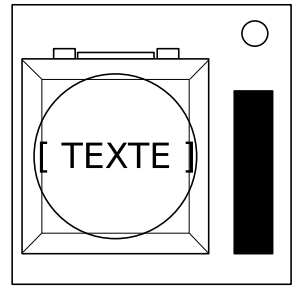
On pourrait penser qu'appuyer sur un bouton est assez simple. C'est en pensant de cette façon que des bombes explosent.

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

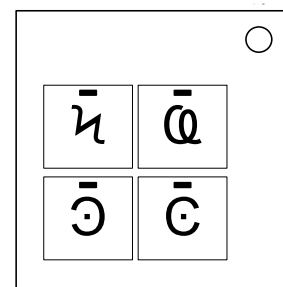
Lors de l'appui sur le bouton, une LED colorée s'allume sur le côté droit du module. Relâcher alors le bouton à un moment spécifique en fonction de la couleur de cette LED :

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

À propos du Clavier

Je ne sais pas ce que sont ces symboles, mais je soupçonne quelque sorcellerie.

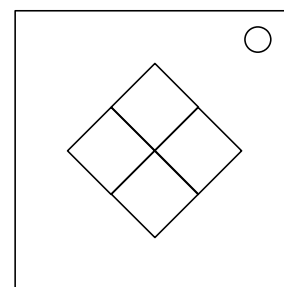
- Seulement l'une de ces colonnes contient les quatre symboles présents sur le clavier.
- Appuyer sur les quatre boutons dans leur ordre d'apparition dans cette colonne de haut en bas.



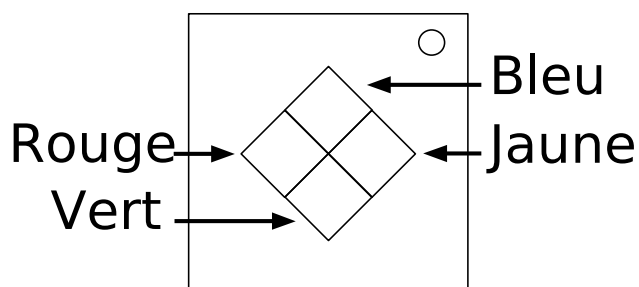
Q	Ë	©	б	Ψ	б
А	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	᠙	Q	Ђ	Ђ	⌘
Ƶ	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	ƶ	Ж	¶	Ψ
ƶ	ƶ	λ	¿	ƶ	Й
᠙	¿	☆	ٲ	★	Ω

À propos du Simon

Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite. Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.



1. Un des quatre boutons s'allumera.
2. En utilisant la table ci-dessous, appuyer sur le bouton correspondant.
3. Le bouton original s'allumera suivi d'un autre. Répéter la séquence dans l'ordre en utilisant la correspondance des couleurs.
4. La séquence s'allongera d'une couleur à chaque fois que la bonne séquence sera entrée, jusqu'à ce que le module soit désarmé.



Si le numéro de série contient au moins une voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
	1 erreur	Jaune	Vert	Bleu	Rouge
	2 erreurs	Vert	Rouge	Jaune	Bleu

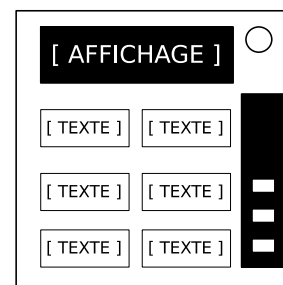
Si le numéro de série ne contient pas de voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Jaune	Vert	Rouge
	1 erreur	Rouge	Bleu	Jaune	Vert
	2 erreurs	Jaune	Vert	Bleu	Rouge

À propos de Jeux de mots

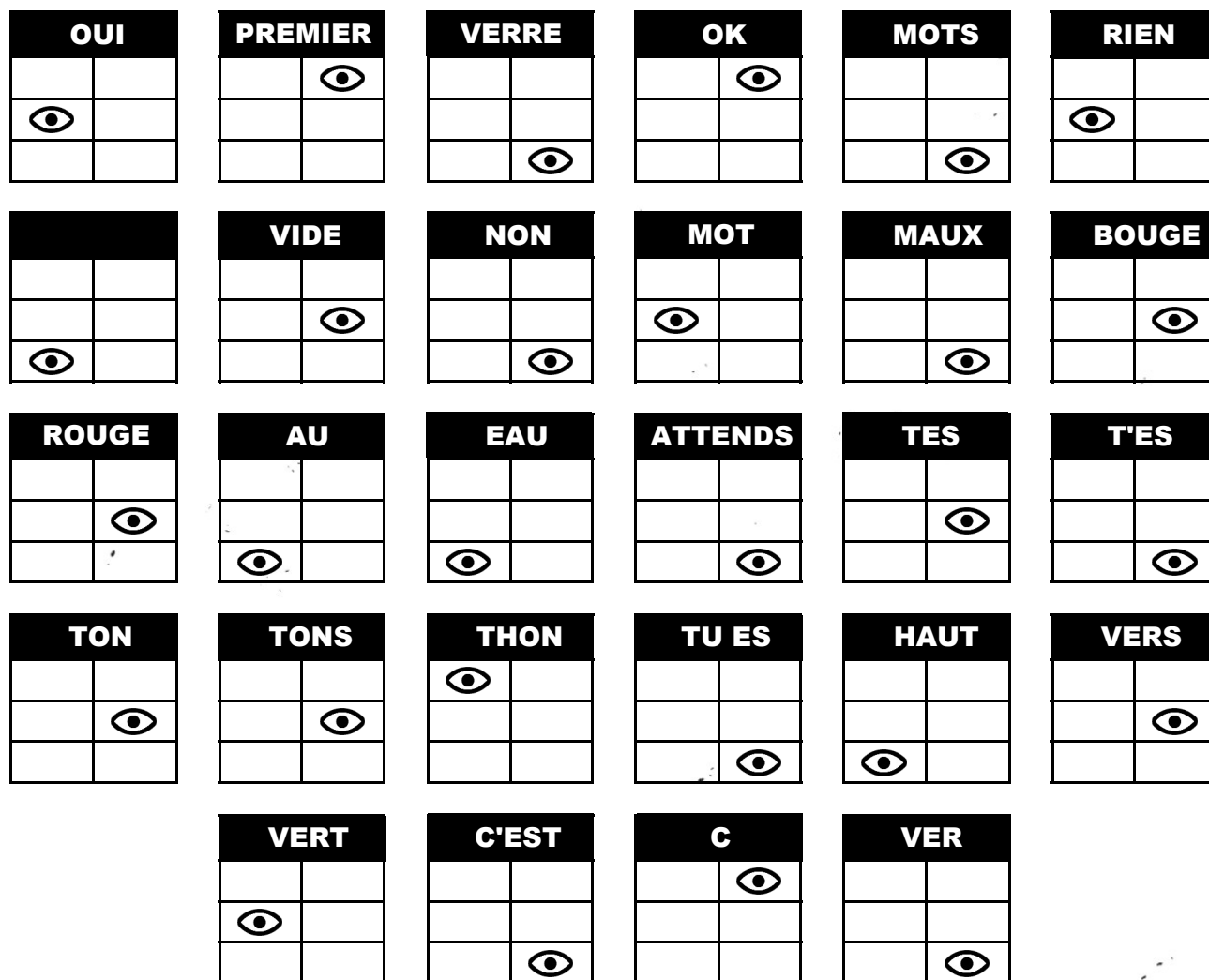
Si vous avez du mal à désamorcer ce module, et bien... Je ne peux pas vous aider !

1. Lire l'écran et utiliser l'étape 1 pour déterminer quel libellé de bouton lire.
2. En utilisant le libellé de ce bouton, se référer à l'étape 2 pour savoir sur quel bouton appuyer.
3. Recommencer jusqu'à ce que le module soit désarmé.



Étape 1 :

À partir de l'écran, lire le libellé inscrit sur un bouton en particulier et passer à l'étape 2 :



Étape 2 :

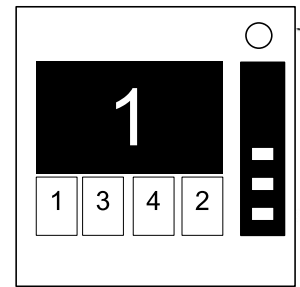
En utilisant le mot obtenu dans l'étape 1, appuyer sur le premier mot qui apparaît dans la liste correspondante :

« PRÊT »:	OUI, E, EUX, MILIEU, GAUCHE, APPUIE, DROITE, VIDE, PRÊT, NON, PREMIER, EUHHH, RIEN, ATTENDS
« PREMIER »:	GAUCHE, E, OUI, MILIEU, NON, DROITE, RIEN, EUHHH, ATTENDS, PRÊT, VIDE, EUX, APPUIE, PREMIER
« NON »:	VIDE, EUHHH, ATTENDS, PREMIER, EUX, PRÊT, DROITE, OUI, RIEN, GAUCHE, APPUIE, E, NON, MILIEU
« VIDE »:	ATTENDS, DROITE, E, MILIEU, VIDE, APPUIE, PRÊT, RIEN, NON, EUX, GAUCHE, EUHHH, OUI, PREMIER
« RIEN »:	EUHHH, DROITE, E, MILIEU, OUI, VIDE, NON, APPUIE, GAUCHE, EUX, ATTENDS, PREMIER, RIEN, PRÊT
« OUI »:	E, DROITE, EUHHH, MILIEU, PREMIER, EUX, APPUIE, PRÊT, RIEN, OUI, GAUCHE, VIDE, NON, ATTENDS
« EUX »:	EUHHH, EUX, GAUCHE, RIEN, PRÊT, VIDE, MILIEU, NON, E, PREMIER, ATTENDS, OUI, APPUIE, DROITE
« EUHHH »:	PRÊT, RIEN, GAUCHE, EUX, E, OUI, DROITE, NON, APPUIE, VIDE, EUHHH, MILIEU, ATTENDS, PREMIER
« GAUCHE »:	DROITE, GAUCHE, PREMIER, NON, MILIEU, OUI, VIDE, EUX, EUHHH, ATTENDS, APPUIE, PRÊT, E, RIEN
« DROITE »:	OUI, RIEN, PRÊT, APPUIE, NON, ATTENDS, EUX, DROITE, MILIEU, GAUCHE, EUHHH, VIDE, E, PREMIER
« MILIEU »:	VIDE, PRÊT, E, EUX, RIEN, APPUIE, NON, ATTENDS, GAUCHE, MILIEU, DROITE, PREMIER, EUHHH, OUI
« E »:	MILIEU, NON, PREMIER, OUI, EUHHH, RIEN, ATTENDS, E, GAUCHE, PRÊT, VIDE, APPUIE, EUX, DROITE
« ATTENDS »:	EUHHH, NON, VIDE, E, OUI, GAUCHE, PREMIER, APPUIE, EUX, ATTENDS, RIEN, PRÊT, DROITE, MILIEU
« APPUIE »:	DROITE, MILIEU, OUI, PRÊT, APPUIE, E, RIEN, EUHHH, VIDE, GAUCHE, PREMIER, EUX, NON, ATTENDS
« TOI »:	OK, THON, TON, TONS, SUIVANT, AVANT, T'ES, TIENT, QUOI ?, TOI, QUOI, COMME, FAIT, TES
« THON »:	TON, SUIVANT, COMME, AVANT, QUOI ?, FAIT, QUOI, TIENT, TOI, TES, TONS, OK, T'ES, THON
« TON »:	QUOI, THON, AVANT, TON, SUIVANT, T'ES, OK, TES, TONS, TOI, QUOI ?, TIENT, COMME, FAIT
« TONS »:	TOI, TONS, T'ES, SUIVANT, QUOI, THON, TES, TON, QUOI ?, AVANT, OK, FAIT, COMME, TIENT
« T'ES »:	FAIT, TES, T'ES, AVANT, QUOI ?, OK, TON, TIENT, TONS, COMME, SUIVANT, QUOI, THON, TOI
« TES »:	AVANT, OK, SUIVANT, QUOI ?, TONS, T'ES, QUOI, FAIT, TES, TOI, COMME, TIENT, THON, TON
« AVANT »:	AVANT, TON, THON, TOI, FAIT, TIENT, QUOI, SUIVANT, OK, COMME, TONS, T'ES, TES, QUOI ?
« QUOI »:	T'ES, TES, THON, TONS, SUIVANT, QUOI, FAIT, TOI, AVANT, COMME, TON, OK, TIENT, QUOI ?
« QUOI ? »:	TOI, TIENT, TONS, TON, TES, FAIT, QUOI, COMME, THON, AVANT, T'ES, SUIVANT, QUOI ?, OK
« FAIT »:	OK, AVANT, SUIVANT, QUOI ?, TON, T'ES, TONS, TIENT, COMME, TOI, TES, THON, QUOI, FAIT
« SUIVANT »:	QUOI ?, AVANT, QUOI, TON, TIENT, OK, SUIVANT, COMME, FAIT, THON, T'ES, TONS, TES, TOI
« TIENT »:	THON, TES, FAIT, QUOI, TOI, T'ES, OK, QUOI ?, TONS, SUIVANT, TIENT, AVANT, TON, COMME
« OK »:	THON, FAIT, COMME, TONS, TOI, TIENT, AVANT, T'ES, OK, TES, QUOI ?, SUIVANT, TON, QUOI
« COMME »:	TONS, SUIVANT, TES, T'ES, TIENT, FAIT, QUOI, QUOI ?, AVANT, TOI, COMME, OK, THON, TON

À propos du Memory

La mémoire est une chose fragile, mais bon tout l'est quand une bombe explose, alors faites attention !

- Appuyer sur la bonne touche pour aller à la prochaine étape. Compléter toutes les étapes pour désarmer le module.
- Appuyer sur un bouton incorrect vous fera revenir à l'étape 1.
- Les boutons sont ordonnés de gauche à droite.



Étape 1 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton en deuxième position.

Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en deuxième position.

Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.

Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton en quatrième position.

Étape 2 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 » .

Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en première position.

Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Étape 3 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.

Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.

Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.

Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 » .

Étape 4 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en première position.

Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

Étape 5 :

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.

Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.

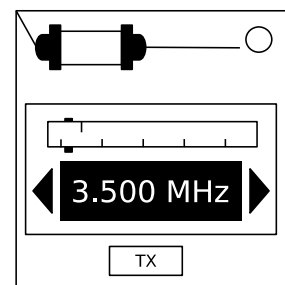
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 4.

Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 3.

À propos du Code Morse

Je sais que vous êtes en train de vous dire : « Sérieux ? Du code Morse ? Et puis quoi encore ? » Mais au moins c'est le vrai code Morse, donc concentrez-vous et vous apprendrez peut-être quelque chose.

- Interpréter le signal de la lumière clignotante en utilisant la table de décodage du code Morse pour épeler un mot du tableau sur la droite.
- Le signal se répètera, avec une longue pause entre les répétitions.
- Lorsque le mot a été identifié, régler la fréquence correspondante et appuyer sur le bouton de transmission (TX).



Comment interpréter

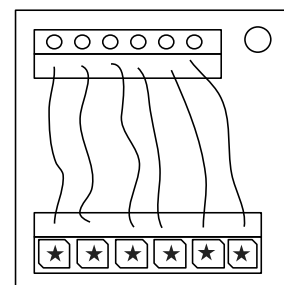
1. Un clignotement court représente un point.
2. Un clignotement long représente un tiret.
3. Il y a une pause entre chaque lettre.
4. Il y a une longue pause avant que le mot ne se répète.

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	— — — — •

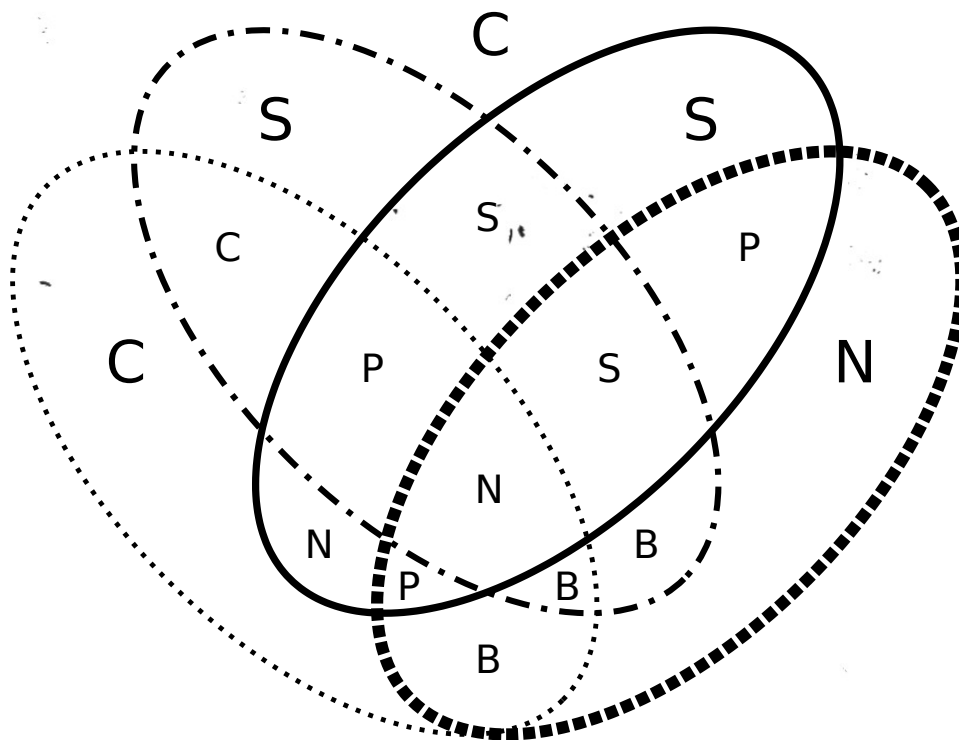
Si le mot est :	Répondre sur la fréquence :
vitre	3.505 MHz
ville	3.515 MHz
chose	3.522 MHz
signe	3.532 MHz
linge	3.535 MHz
ligne	3.542 MHz
champ	3.545 MHz
litre	3.552 MHz
phase	3.555 MHz
chaud	3.565 MHz
bille	3.572 MHz
balle	3.575 MHz
singe	3.582 MHz
plume	3.592 MHz
pluie	3.595 MHz
salle	3.600 MHz

À propos des Fils compliqués

Ces fils ne sont pas comme les autres. Ils peuvent avoir deux couleurs ! Cela les rend complètement différents. La bonne nouvelle c'est que vous avez à votre disposition des instructions très précises ! Peut-être trop précises...



- Regarder chaque fil : il y a une lumière blanche au-dessus et une lumière jaune en dessous du fil.
- Pour **chaque** combinaison de fil/lumière, utiliser le diagramme de Venn pour savoir s'il faut couper le fil ou non.
- Chaque fil peut être rayé de multiples couleurs.



	Le fil contient du rouge
	Le fil contient du bleu
	La lumière jaune est allumée
	La lumière blanche est allumée

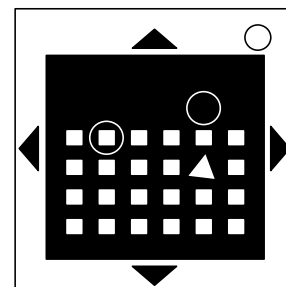
Lettre	Instruction
C	Couper le fil
N	Ne pas couper le fil
S	Couper le fil si le dernier chiffre du numéro de série est pair
P	Couper le fil si la bombe a un port USB
B	Couper le fil si la bombe a deux piles ou plus

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

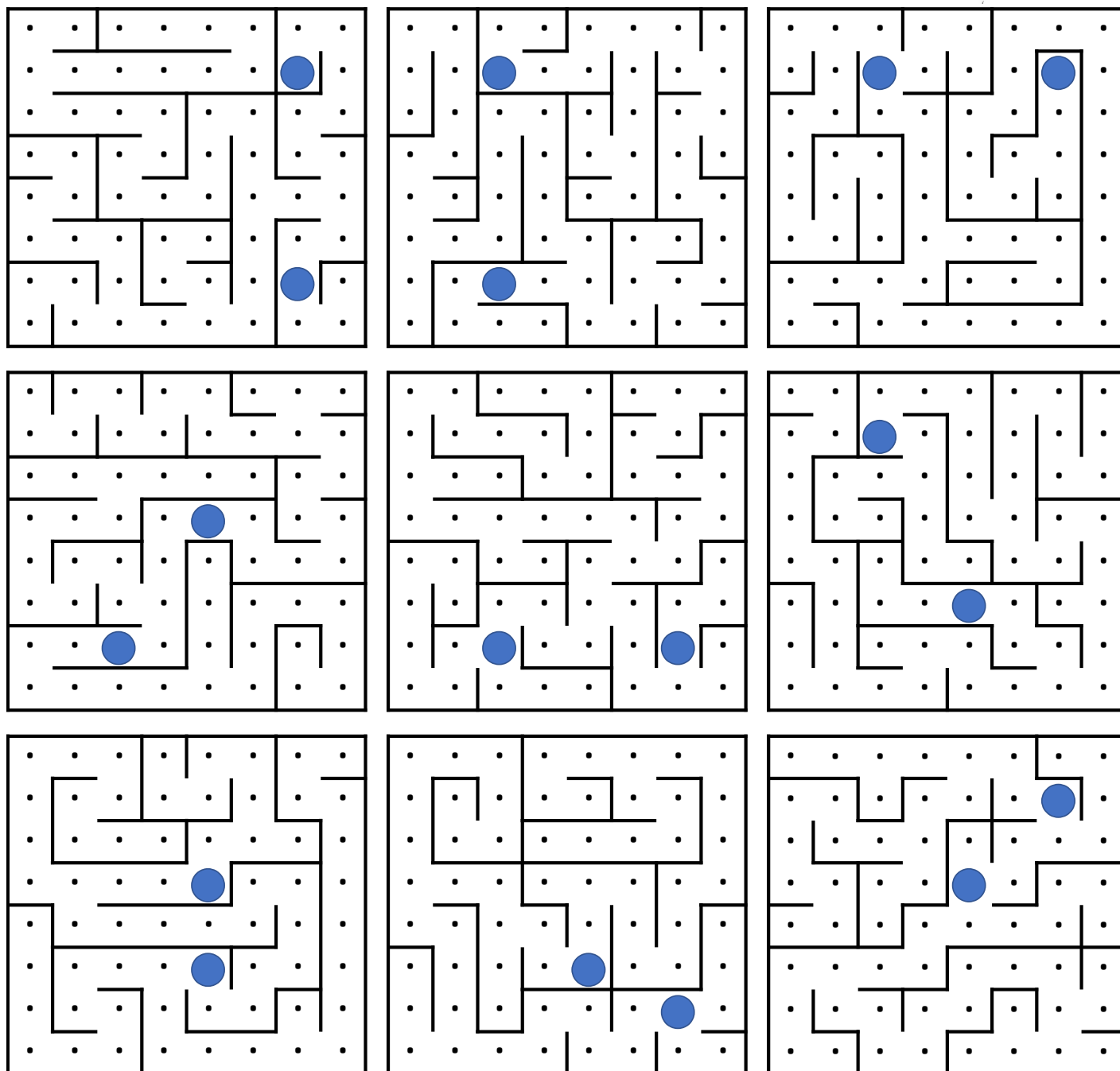
Se référer à l'annexe C pour identifier les ports.

À propos du Labyrinthe

On dirait une sorte de labyrinthe... Probablement plagié sur la nappe d'une table de restaurant.

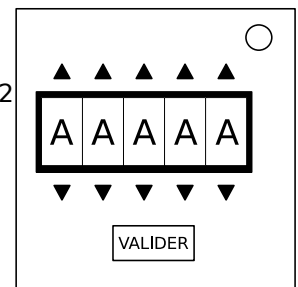


- Trouver le labyrinthe auquel les repères bleu correspondent.
- Le désamorceur doit amener le point blanc jusqu'au Point vert en utilisant les boutons directionnel.
- **Attention :** Ne pas traverser les lignes visibles dans les labyrinthes. Ces lignes sont invisibles sur la bombe.



À propos du Mot de passe

Heureusement que ces mots de passe ne suivent pas les normes gouvernementales : 22 caractères, majuscules et minuscules, nombres aléatoires et pas de palindromes de 3 caractères ou plus.



- Les boutons au-dessus et en dessous d'une position permettent de passer en revue les différentes lettres possibles pour cette position.
- Seule une combinaison des lettres disponibles correspond à un mot de la liste en dessous:
- Appuyer sur le bouton « Valider » lorsque les lettres forment un mot correct.

abats	abime	abois	adieu	delta
dense	devin	divin	drame	droit
envol	envie	envoi	erres	essai
fleur	finit	fiole	kilos	litre
livre	masse	match	matin	mauve
poser	ports	poule	salir	taire
tarif	tasse	valve	vanne	vente

Section 2 : Modules demandants

Les modules demandants ne peuvent pas être désarmés mais posent un problème récurrent.

Les modules demandants sont identifiables par leur compte à rebours situé en haut au centre. Interagir avec la bombe peut les activer. Une fois activés, ils doivent être désarmés temporairement avant que leur compte à rebours n'arrive à sa fin pour ne pas commettre d'erreur.

Faites attention, les modules demandants peuvent se réactiver à n'importe quel moment.

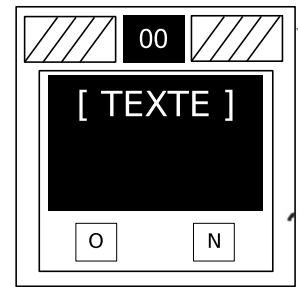


00

À propos des Questions Réponse

Pirater des ordinateurs est une tâche ardue ! Enfin, en général. Cette tâche pourrait probablement être accomplie par un robot appuyant sur la même touche à répétition.

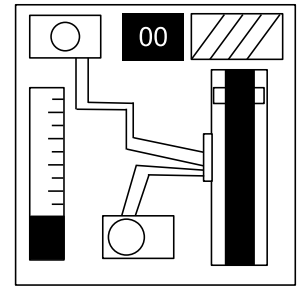
- Répondre aux questions de l'ordinateur en appuyant sur « O » pour « Oui » et « N » pour « Non » .



À propos du Condensateur

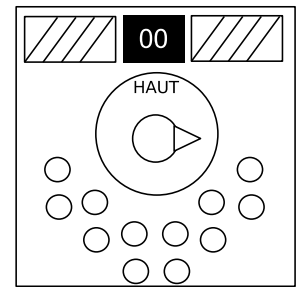
J'espère que ce module ne sera pas trop compliqué pour vous (amateur). Il est très difficile à comprendre !

- Décharger le condensateur avant qu'il ne surcharge en maintenant le levier en bas.



À propos de la Molette

Très compliquée et se réactive tout le temps. Imaginez juste ce qui arriverait si cette expertise était utilisée dans d'autres choses que des bombes.



- La molette peut être tournée dans quatre directions différentes.
- La molette doit être dans la bonne direction lorsque le compte à rebours de ce module arrive à sa fin.
- La position correcte peut être déterminée en fonction de la configuration des douze lumières.
- La position de la molette est relative à la position du côté marqué « HAUT », ce dernier pouvant être tourné.

Configurations des lumières

Position « Haut »:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Position « Bas »:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Position « Gauche »:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Position « Droite »:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Lumière allumée

Annexe A : Identification des indicateurs

Des indicateurs, composés d'un libellé et d'une lumière, peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.


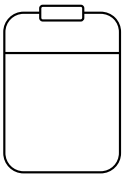


Indicateurs ordinaires

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








Annexe B : Identification des piles

Des piles aux formats ordinaires peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Pile	Type
	AAA
	D

Annexe C : Identification des ports

Des ports numériques et analogiques peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Port	Nom
	USB
	HDMI
	PS/2
	RJ-45
	USB-C
	Jack
	Mono RCA