



MANUEL DE DÉSAMORÇAGE DE BOMBE

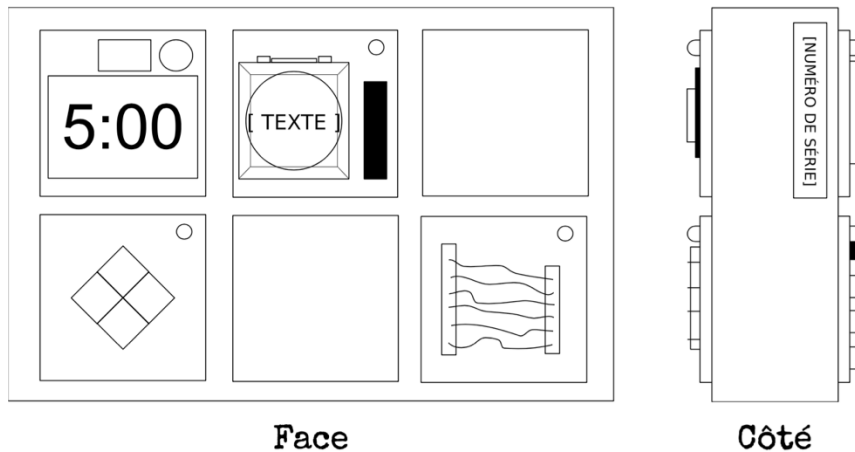
www.keeptalkinggame.com

Version 1-fr
Code de vérification : 750

Désarmer des bombes

Le seul moyen de désamorcer 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 peut avoir jusqu'à 11 modules qui devront être désarmés. Chaque module est indépendant ; il peut y avoir plusieurs modules identiques. Ils peuvent être désamorcés dans n'importe quel ordre.

Certaines instructions pour désarmer des modules nécessiteront des informations spécifiques sur la bombe, comme :

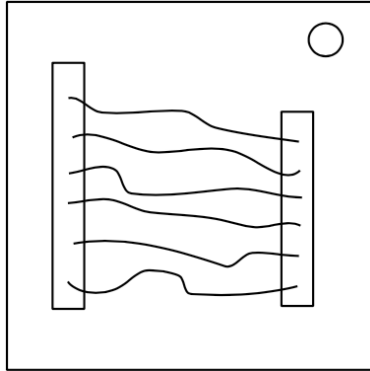
- le numéro de série
- le nombre de piles sur la bombe
- les indicateurs (code accompagné d'une lumière)
- les ports

Erreurs :

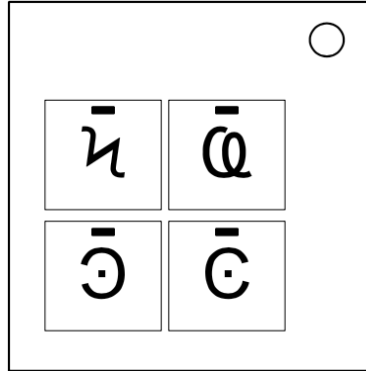
Si le désamorceur fait une erreur, la bombe enregistre une erreur qui est montrée au-dessus du compte à rebours. Cette erreur peut influencer l'utilisation de certains modules.

Liste des modules

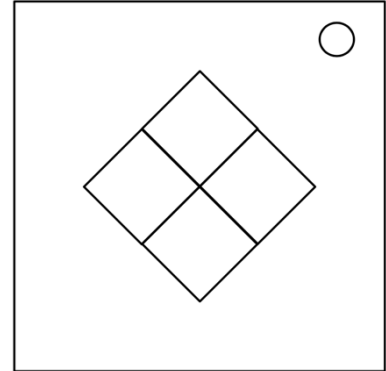
Vous pourrez rencontrer différents types de modules ; pour désamorcer chaque module, se référer à la page du manuel dédiée à ce module.



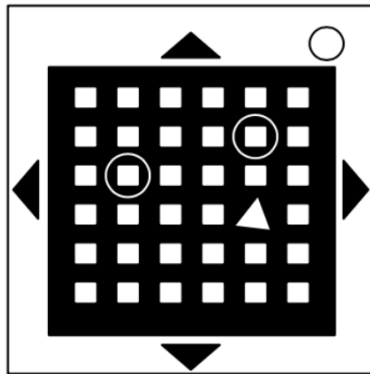
Fils (p.5)



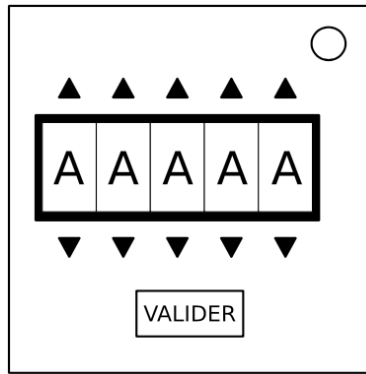
Clavier (p.7)



Simon (p.8)



Labyrinthe (p.15)

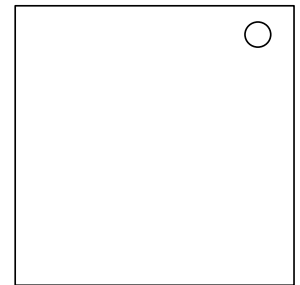


Mot de passe (p.16)

Section 1 : Modules

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

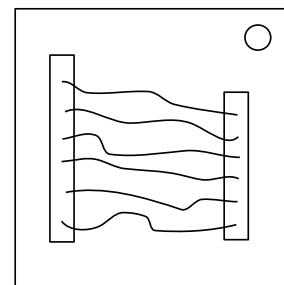
Tous les modules doivent être désarmés pour que la bombe soit désamorcée.



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 blanc, 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 jaune 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 jaune, 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 jaune, 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 jaune et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le troisième fil.

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

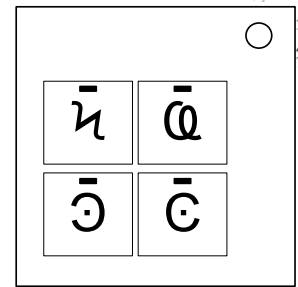
Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, couper le dernier fil.

Sinon, couper le quatrième fil.

À propos du Clavier

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

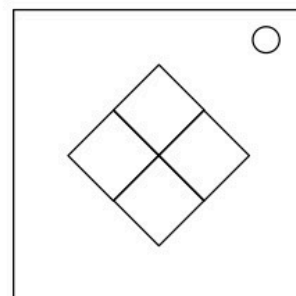
- Seulement l'une de ces colonnes contient les quatre symboles présents sur le clavier.
- Appuyer sur les quatre boutons dans leur ordre d'apparition dans cette colonne de haut en bas.



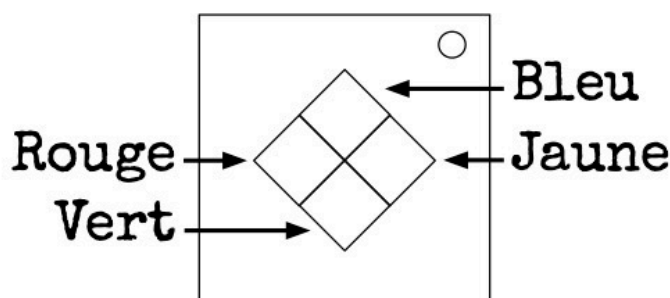
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	☉	Q	Ђ	Ђ	⌘
h	Q	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	¿	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	℥	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

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 :

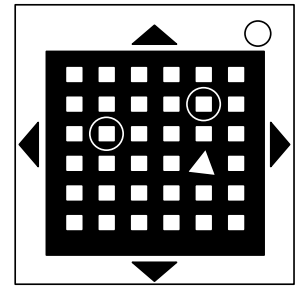
		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
	1 erreur	Jaune	Vert	Bleu	Rouge
	2 erreurs (ou plus)	Vert	Rouge	Jaune	Bleu

Si le numéro de série ne contient pas de voyelle :

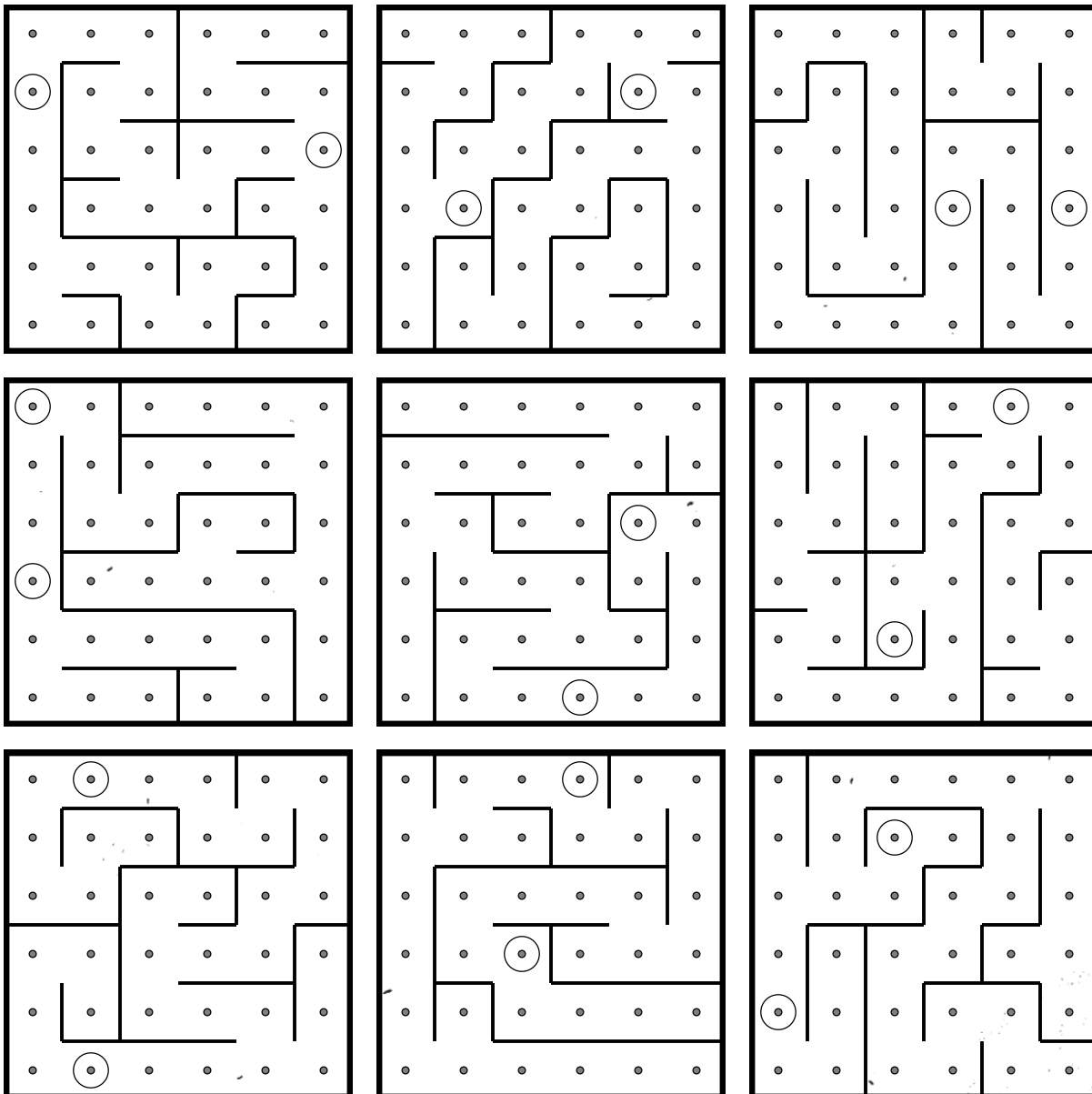
		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Pas d'erreur	Bleu	Jaune	Vert	Rouge
	1 erreur	Rouge	Bleu	Jaune	Vert
	2 erreurs (ou plus)	Jaune	Vert	Bleu	Rouge

À propos du Labyrinthe

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



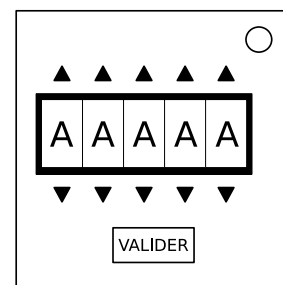
- Trouver le labyrinthe auquel les repères circulaires correspondent.
- Le désamorceur doit amener le point blanc jusqu'au triangle rouge en utilisant les boutons en forme de flèche.
- **Attention :** Ne pas traverser les lignes visibles dans les labyrinthes. Ces lignes sont invisibles sur la bombe.



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