

Bienvenue sur Mission : BoomParty !

Votre objectif soldat est simple : désamorcer cette bombe!

Cependant, la tâche sera rude car vous allez devoir pour cela résoudre les différents modules que comporte cette bombe. En effet, il y a 3 types de modules :

- le module "compteur"
- le module "fil"
- le module "bouton"

Chacun de ces modules sera là pour vous faire hérissez les poils et vous donnez du fil à retordre. Lisez attentivement cette notice, elle vous aidera à résoudre les énigmes qui vous joueront des tours. Cette bombe est spéciale, effectivement, un ou plusieurs modules seront présent et pourront comporter plusieurs fois le même module.

Sachez soldat que le module "compteur" est celui qui vous indiquera le temps restant avant l'explosion et l'échec de votre mission. Il comporte également un numéro de série, faite attention à ce numéro, dans certain cas cela peut vous être utile. Je vais donc à présent vous expliquez en détail les différents modules.

Le module "fil"

Ce module peut être différent à chaque fois car il peut se présenter avec 2 ou 5 fils. Maintenant, voici les conditions pour résoudre ce module en fonction du nombre de fil :

Pour 2 fils :

S'il y a un fil rouge, couper l'autre.

S'il n'y a pas de fil rouge et un seul blanc, couper le premier.

S'il y a deux fils de même couleur et que le numéro de série est pair, couper le premier fil.

Sinon couper le deuxième.

Pour 3 fils :

S'il y a un fil jaune, couper le dernier.

S'il y a au moins un fil vert, couper le premier fil de cette couleur.

S'il y a plus d'un fil jaune, couper celui du milieu.

Sinon couper le premier.

Pour 4 fils :

S'il y a un fil bleu et deux blancs, couper le bleu.

S'il y a au moins un fil bleu et deux blancs, couper le premier blanc.

S'il y a un seul fil bleu, couper le fil du dessus, si le fil bleu en question est le premier, couper le dernier.

Sinon couper le deuxième.

Pour 5 fils :

Si tous les fils sont de différentes couleurs, couper le bleu.

S'il n'y a pas de fil blanc, couper le quatrième.

S'il y a un fil vert mais pas de rouges, couper le fil vert.

Si tous les fils sont de même couleur, couper le troisième.

Sinon couper le dernier.

Le module "bouton"

Ce module peut vous jouer un mauvais tour si vous ne le résolvez pas correctement. Il se présente sous la forme d'un bouton, d'une clé et d'un voyant vous indiquant si la clé a été enclenchée. Voici les conditions pour résoudre cette énigme :

Si le bouton est de couleur BLEU et possède l'inscription HOLD alors appuyer d'un coup sec le bouton.

Si le bouton possède l'inscription BOOM alors appuyer 5 seconde mais tourner la clé seulement si le numéro de série est compris entre 254689 et 369813 ou entre 564813 et 794656.

Si le bouton possède l'inscription PRESS alors appuyer 3 secondes sans tourner la clé mais tourner la clé s'il y a une couleur froide (BLEU et VERT).

Si le bouton est de couleur ROUGE et que le numéro de série est compris entre 135984 et 531468 et qu'il possède l'inscription DETONATE alors tournez la clé et appuyer 3 seconde mais si le numéro de série ne correspond pas alors appuyer 5 secondes.

Si le bouton possède une couleur chaude (ROUGE ou JAUNE) et possède l'inscription DETONATE alors tourner la clé et appuyer 3 seconde.

Si rien n'est respecté alors sans tourner la clé, appuyer autant de seconde que de nombre de lettres écrit sur le bouton.

Voilà soldat vous avez maintenant toutes les cartes en main pour réussir votre mission mais avant sa un dernier petit détail : le chronomètre défile toujours.