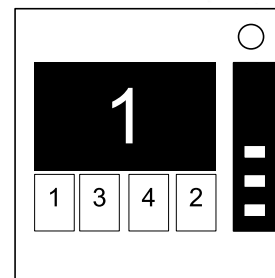


À propos de "Memory"

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

- Appuyez sur le bouton correct pour faire passer le module à l'étape suivante. Terminez toutes les étapes pour désarmer le module.
- Si vous appuyez sur un bouton incorrect, le module revient à l'étape 1.
- Les positions des boutons sont ordonnées de gauche à droite.



Stage 1:

Si la valeur affichée est 1, appuyez sur le bouton en deuxième position.
Si la valeur affichée est 2, appuyez sur le bouton en deuxième position.
Si la valeur affichée est 3, appuyez sur le bouton en troisième position.
Si la valeur affichée est 4, appuyez sur le bouton en quatrième position.

Stage 2:

Si la valeur affichée est 1, appuyez sur le bouton avec le chiffre "4".
Si la valeur affichée est 2, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
Si la valeur affichée est 3, appuyez sur le bouton en première position.
Si la valeur affichée est 4, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Stage 3:

Si la valeur affichée est 1, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
Si la valeur affichée est 2, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
Si la valeur affichée est 3, appuyez sur le bouton en troisième position.
Si la valeur affichée est 4, appuyez sur le bouton avec le chiffre "4".

Stage 4:

Si la valeur affichée est 1, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
Si la valeur affichée est 2, appuyez sur le bouton en première position.
Si la valeur affichée est 3, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.
Si la valeur affichée est 4, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

Stage 5:

Si la valeur affichée est 1, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
Si la valeur affichée est 2, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
Si la valeur affichée est 3, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 4.
Si la valeur affichée est 4, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 3.