

À propos de "Forget Me Not"

Celui-ci aime l'attention, mais pas trop.

- L'affichage principal se met à jour pour chaque module résolu*. La valeur actuelle de chaque étape est affichée sur le petit écran.
- Ajoutez le chiffre affiché au chiffre correspondant obtenu à partir du tableau ci-dessous et inscrivez le chiffre le moins significatif du total. C'est le chiffre calculé pour cette étape.
- Lorsque tous les autres modules* sont terminés, l'écran s'éteint.
- Appuyez sur les chiffres calculés sur le clavier dans l'ordre dans lequel ils ont été obtenus.
- Si un chiffre calculé incorrect est entré, la touche du nombre affiché pour cette étape devient verte.

| | | | |
|---|---|---|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | <input type="radio"/> |
| 4 | 5 | 6 | 3 |
| 7 | 8 | 9 | 0 |
| 6 | | | |

Premier chiffre :

- Si la bombe a un indicateur CAR éteint, le chiffre est 2.
- Sinon, si la bombe a plus d'indicateurs éteints que d'indicateurs allumés, le chiffre est 7.
- Sinon, si la bombe n'a pas d'indicateurs éteints, le nombre est le nombre d'indicateurs allumés.
- Sinon, le chiffre est le dernier chiffre du numéro de série.

Deuxième chiffre :

- Si la bombe a un port Série et 3 chiffres ou plus dans le numéro de série, le chiffre est 3.
- Sinon, si le chiffre calculé précédemment était pair, le chiffre est le chiffre calculé précédemment plus 1.
- Sinon, le chiffre est le chiffre calculé précédemment moins 1.

Tous les autres chiffres:

- Si l'un ou l'autre des deux chiffres calculés précédemment était 0, le chiffre est le plus grand chiffre du numéro de série.
- Sinon, si les deux chiffres calculés précédemment étaient pairs, le chiffre est le plus petit chiffre impair du numéro de série, ou 9 si un tel chiffre n'existe pas.
- Sinon, le chiffre est le chiffre le plus significatif de la somme des deux chiffres calculés précédemment.

*Certains modules sont ignorés par les modules "Forget Me Not".