



# РЪКОВОДСТВО за обезвреждане на бомби

**Версия 1**

Код за проверка: 241

Превод: Voksi

Steam: <http://steamcommunity.com/profiles/76561198073650207>

Skype: unknown.bulgarian2

Ревизия 3

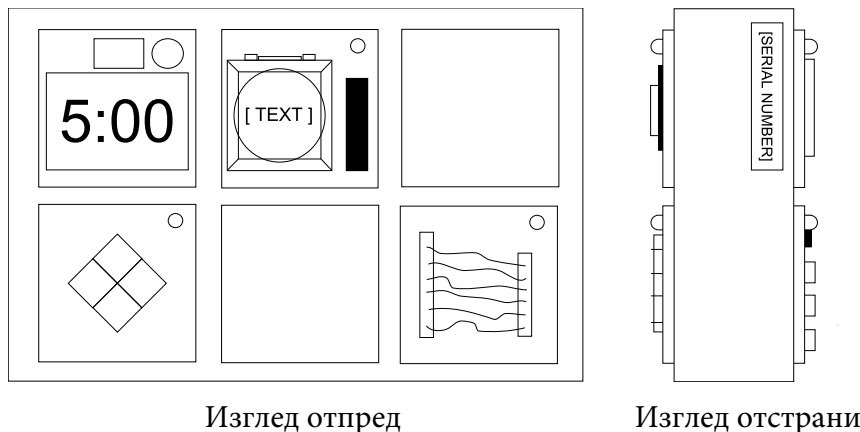
*Добре дошли в предивзиктелния свят на обезвреждането на бомби.*

*Прочете ръководството внимателно, вие сте експертът. В ръководството ще намерите всичко необходимо, което трябва да знаете, за да обезвредите и най-коварните бомби. И помнете, една малка грешчица трябва, за да приключи всичко с фатален край!*

# Обезвреждане на бомби

Бомбата избухва ако таймерът достигне 0:00 или имате твърде много страйкове (допуснати грешки).

Единственият начин да обезвредите бомбата е като обезоръжите всички модули на бомбата преди таймерът да достигне 0:00.



Изглед отпред

Изглед отстрани

## Модули

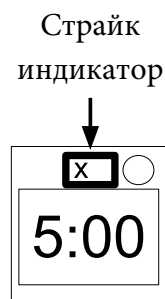
Всяка бомба може да включва до 11 различни модула, които трябва да бъдат обезоръжени. Вие можете да започнете обезоражаването от модула, от който вие желаете. Няма последователност, която да следвате.

Инструкциите за обезоръжаването на модули може да намерите в Секция 1. А така наречените "неуждаещи се" модули са по-специални и са описани в Секция 2.

## Страйкове

Когато обезвреждащият направи грешка, бомбата ще я отчете като страйк, който ще бъде показан като индикатор над таймера. Бомби със страйк индикатори ще избухнат чак на третия страйк. При всеки страйк, таймерът ще започва да оброява все по-бързо оставащите ви секунди до взрива!

Ако няма страйк индикатор над таймера, то бомбата ще избухне при първата направена грешка, което значи, че вие няма да имате право на грешки!



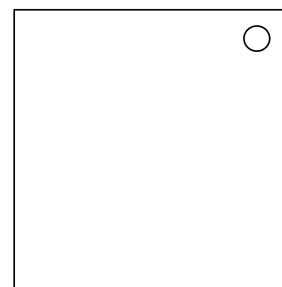
## Събиране на информация

Някои обезоръжаващи инструкции ще изискват специфична информация относно бомбата, като сериен номер. Този тип информация може да бъде намерена както отгоре така и отдолу, и отстрани на самата бомба. Вижте обяснение А, В или С (можете да ги намерите на последните страници от ръководството) за идентификационни инструкции, които биха ви били полезни в обезоръжаването на определени модули.

## Секция 1: Модули

Модулите могат да бъдат идентифицирани от светодиода (LED), който се намира в горния десен ъгъл на модула. Когато светодиода свети в зелено, това значи, че модулет е обезоръжен.

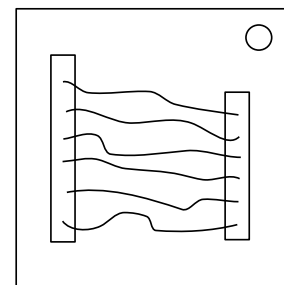
Всички модулите трябва да бъдат обезоръжени, за да обезвредите бомбата.



## Обикновени жици

Жиците са жизнената система на електрониките! Чакайте, не, електричеството е жизнената система на електрониката. Жиците са по-скоро като поддържаща система. Хмм, няма значение ...

- Модул с обикновени жици може да има от 3 до 6 жици.
- Само една жица трябва да бъде отрязана, за да обезоръжите модула.
- Редът на жиците започва отгоре надолу.



### **3 жици:**

Ако няма червени жици, отрежете втората поред жица.

В противен случай, ако последната жица е бяла, отрежете последната жица.

В противен случай, ако има повече от една синя жица, отрежете последната синя жица.

В противен случай, отрежете последната жица.

### **4 жици:**

Ако има повече от една червена жица и последното число от серийния номер е нечетно, отрежете последната жица.

В противен случай, ако последната жица е жълта и няма червени жици, отрежете първата жица.

В противен случай, ако има точно една синя жица, отрежете първата жица.

В противен случай, ако има повече от една жълта жица, отрежете последната жица.

В противен случай, отрежете втората жица.

### **5 жици:**

Ако последната жица е черна и ако последното число от серийния номер е нечетно, отрежете четвъртата жица.

В противен случай, ако има точно една червена жица и има повече от една жълта жица, отрежете първата жица.

В противен случай, ако няма черни жици, отрежете втората жица.

В противен случай, отрежете първата жица.

### **6 жици:**

Ако няма жълти жици и последното число от серийния номер е нечетно, отрежете третата жица.

В противен случай, ако има точно една жълта жица и има повече от една бяла жица, отрежете четвъртата жица.

В противен случай, ако няма червени жици, отрежете последната жица.

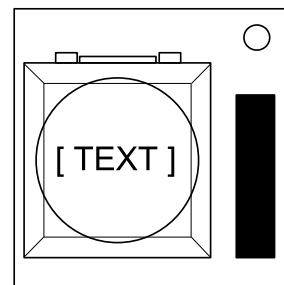
В противен случай, отрежете четвъртата жица.

## **Бутон**

Можете да си мислите, че бутон, който ви казва да го натиснете е много просто... Такова мисленете кара хората до фатален край.

Вижте обяснение А за справка относно индикаторите.

Вижте обяснение В за справка относно батериите.



Следвайте правилата долу в реда, в който са написани. Направете първото правило, което съответства:

1. Ако бутонът е син и на него пише "Abort", задръжте бутона и вижте по-надолу инструкциите за задържан бутон.
2. Ако на бомбата има повече от 1 батерия и на бутона пише "Detonate", натиснете и веднага пуснете бутона.
3. Ако бутонът е бял и на бомбата има светещ индикатор с надпис "CAR", задръжте бутона и вижте по-надолу инструкциите за задържан бутон.
4. Ако на бомбата има повече от 2 батерии и има светещ индикатор с надпис "FRK", натиснете и веднага пуснете бутона.
5. Ако бутонът е жълт, задръжте го и вижте по-надолу инструкциите за задържан бутон.
6. Ако бутонът е червен и на него пише "Hold", натиснете и веднага пуснете бутона.
7. Ако никой от горе дадените правила съответства, задръжте бутона и вижте по-надолу инструкциите за задържан бутон.

## **Пускане на задържан бутон**

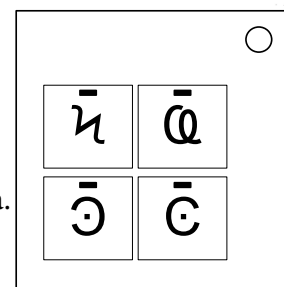
Ако сте натиснали и задържали бутона, лентата вдясно на бутона ще започне да мига в даден цвят. Въз основа на този цвят вие трябва да пуснете бутона в специфичен момент от времето:

- Ако свети в синьо: пуснете бутона когато отброяващият таймер има 4 в която и да е позиция.
- Ако свети в бяло: пуснете бутона когато отброяващият таймер има 1 в която и да е позиция.
- Ако свети в жълто: пуснете бутона когато отброяващият таймер има 5 в която и да е позиция.
- Ако свети в друго: пуснете бутона когато отброяващият таймер има 1 в която и да е позиция.

## Малки бутони

Не знам какво представляват тези символи, но подозирам, че имат нещо общо с окулното...

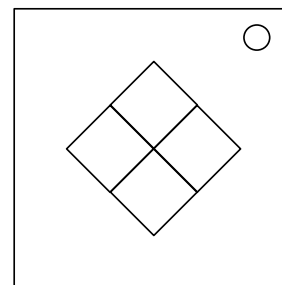
- Само една колона отдолу дадените съдържа и четерите дадени символа.
- Натиснете четерите бутона в реда, в който техните символи се появяват от отгоре надолу в границата на колонката.



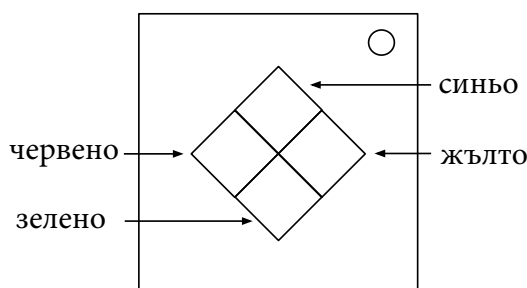
Q	Э	©	б	Ψ	б
А	Q	ٲ	¶	ٲ	Э
λ	Q	Q	Ђ	Ђ	≠
4	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	3	Ж	¶	Ψ
х	х	λ	¿	3	Й
Q	¿	☆	ٲ	★	Ω

## Саймън каза

Това е като една от тези играчки, с които сте си играли като деца, на които е трябвало запомняте даден модел, след което да го прилагате, с единствената разлика, че онова най-вероятно е било менте, вероятно закупено от всичко по 1 лев.



1. Един от четирите оцветени бутона ще мига.
2. Ползвайки правилната таблица отдолу, натиснете бутонът със съответстващият цвят.
3. Първият (оригинален) бутон ще мига, последван от други. Повторете тази последователност в реда, ползвайки таблицата отдолу.
4. Последователността на цветовете ще се удължава всеки път, когато въведете правилна последователност, с едно, докато модулът не бъде обезоръжен.



Ако серийният номер съдържа гласна:

		Червено премигване	Синьо премигване	Зелено премигване	Жълто премигване
Бутон за натискане:	Без страйкове	Син	Червен	Жълт	Зелен
	1 страйк	Жълт	Зелен	Син	Червен
	2 страйка	Зелен	Червен	Жълт	Син

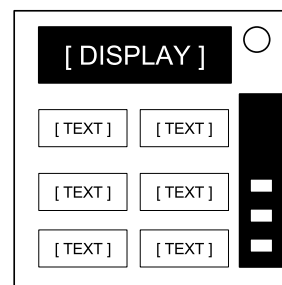
Ако серийният номер не съдържа гласна:

		Червено премигване	Синьо премигване	Зелено премигване	Жълто премигване
Бутон за натискане:	Без страйкове	Син	Жълт	Зелен	Червен
	1 страйк	Червен	Син	Жълт	Зелен
	2 страйка	Жълт	Зелен	Син	Червен



## Кой на е първо място?







Тази измисльотина е като нещо извадено от игра за деца, която можеше да бъде забавна, ако не беше свързана към бомба. Ще бъде кратък, тъй като думите само усложняват нещата.








1. Прочете какво пише на дисплея, след което ползвайте стъпка 1, за да прецените кой надпис на бутон да прочетете.
2. Прочитайки надписа на бутона, ползвайте стъпка 2, за да прецените кой бутон да натиснете.
3. Повторете този цикъл, докато модулът не бъде обезоръжен.

## Стъпка 1:







Въз основа на това, което е дадено на дисплея, прочете надписа на съответстващия бутон и продължете към стъпка 2:

<b>YES</b>	<b>FIRST</b>	<b>DISPLAY</b>	<b>OKAY</b>	<b>SAYS</b>	<b>NOTHING</b>
					







  

<b>BLANK</b>	<b>NO</b>	<b>LED</b>	<b>LEAD</b>	<b>READ</b>
				





  

<b>RED</b>	<b>REED</b>	<b>LEED</b>	<b>HOLD ON</b>	<b>YOU</b>	<b>YOU ARE</b>
					

<b>YOUR</b>	<b>YOU'RE</b>	<b>UR</b>	<b>THERE</b>	<b>THEY'RE</b>	<b>THEIR</b>
					

<b>THEY ARE</b>	<b>SEE</b>	<b>O</b>	<b>CEE</b>
			

**ВНИМАНИЕ:** Този модул изисква минимални познания по английски език.

**Стъпка 2:**

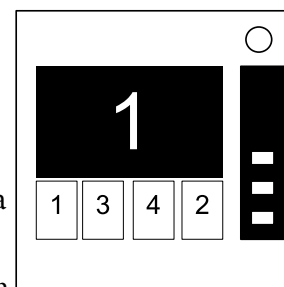
Ползвайки надписът на бутона от стъпка 1, натиснете първият бутонът с надпис,  
който се появи в съответния списък:

<b>"READY":</b>	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
<b>"FIRST":</b>	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
<b>"NO":</b>	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
<b>"BLANK":</b>	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
<b>"NOTHING":</b>	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
<b>"YES":</b>	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
<b>"WHAT":</b>	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
<b>"UHHH":</b>	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
<b>"LEFT":</b>	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
<b>"RIGHT":</b>	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
<b>"MIDDLE":</b>	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
<b>"OKAY":</b>	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
<b>"WAIT":</b>	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
<b>"PRESS":</b>	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
<b>"YOU":</b>	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
<b>"YOU ARE":</b>	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
<b>"YOUR":</b>	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
<b>"YOU'RE":</b>	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
<b>"UR":</b>	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
<b>"U":</b>	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
<b>"UH HUH":</b>	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
<b>"UH UH":</b>	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
<b>"WHAT?":</b>	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
<b>"DONE":</b>	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
<b>"NEXT":</b>	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
<b>"HOLD":</b>	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
<b>"SURE":</b>	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
<b>"LIKE":</b>	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR

## **Памет**

Паметта е крехко нещо, но и всичко друго, когато бомбата избухне, така че внимавайте!

- Натиснете правилния бутон, за да прогресирате модулет до следващата стъпка. Завършете всички стъпки, за да обезоръжите модула.
- Натискането на грешен бутон ще ви върне на първата стъпка от модула, затова трябва да сте много внимателни!
- Позициите на бутоните са в ред отляво надясно.



### **Първа стъпка:**

Ако на дисплея е числото 1, натиснете бутона на втората позиция.

Ако на дисплея е числото 2, натиснете бутона на втората позиция.

Ако на дисплея е числото 3, натиснете бутона на третата позиция.

Ако на дисплея е числото 4, натиснете бутона на четвъртата позиция.

### **Втора стъпка:**

Ако на дисплея е числото 1, натиснете бутона с числото 4.

Ако на дисплея е числото 2, натиснете бутона на същата позиция, на която натиснахте в първа стъпка.

Ако на дисплея е числото 3, натиснете бутона на първата позиция.

Ако на дисплея е числото 4, натиснете бутона на същата позиция, на която натиснахте в първа стъпка.

### **Трета стъпка:**

Ако на дисплея е числото 1, натиснете бутона с числото, което натиснахте във втора стъпка.

Ако на дисплея е числото 2, натиснете бутона с числото, което натиснахте в първа стъпка.

Ако на дисплея е числото 3, натиснете бутона на третата позиция.

Ако на дисплея е числото 4, натиснете бутона с числото 4.

### **Четвъртка стъпка:**

Ако на дисплея е числото 1, натиснете бутона на същата позиция, на която натиснахте в първа стъпка.

Ако на дисплея е числото 2, натиснете бутона на първата позиция.

Ако на дисплея е числото 3, натиснете бутона на същата позиция, на която натиснахте във втора стъпка.

Ако на дисплея е числото 4, натиснете бутона на същата позиция, на която натиснахте във втора стъпка.

### **Пета стъпка:**

Ако на дисплея е числото 1, натиснете бутона с числото, което натиснахте в първа стъпка.

Ако на дисплея е числото 2, натиснете бутона с числото, което натиснахте в втора стъпка.

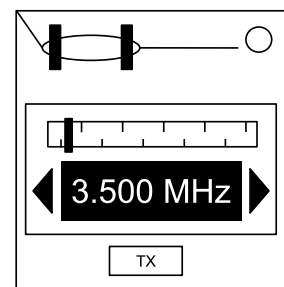
Ако на дисплея е числото 3, натиснете бутона с числото, което натиснахте в четвърта стъпка.

Ако на дисплея е числото 4, натиснете бутона с числото, което натиснахте в трета стъпка.

## Морзов код

Една остаряла форма на военноморска комуникация? Какво следва? Поне това е истински морзов код, така че внимавайте и можете да научите нещо.

- Разчетете сигнала от мигащата светлинка, ползвайки морзовата таблица по-долу, за да откриете коя е думата.
- Сигналът ще се повтаря с дълга пауза от няколко секунди между повторенията.
- След като думата се идентифицира, задайте съответната честота и натиснете бутона за предаване (TX).



### Как да разчитаме морзов код:

1. Кратко премигване означава една точка.
2. По-дългото премигване означава едно тире.
3. Между буквите има пауза.
4. Между повторенията на думата има дълга пауза от няколко секунди.

A ● ■	U ● ● ■
B ■ ● ● ●	V ● ● ● ■
C ■ ● ■ ●	W ● ■ ■
D ■ ● ●	X ■ ● ● ■
E ●	Y ■ ● ■ ■
F ● ● ■ ●	Z ■ ■ ● ●
G ■ ■ ■	
H ● ● ● ●	
I ● ●	
J ● ■ ■ ■ ■	
K ■ ● ■ ■	
L ● ■ ■ ● ●	
M ■ ■ ■	
N ■ ■ ●	
O ■ ■ ■ ■	
P ● ■ ■ ■ ●	
Q ■ ■ ■ ● ■	
R ● ■ ■ ●	
S ● ● ●	
T ■	

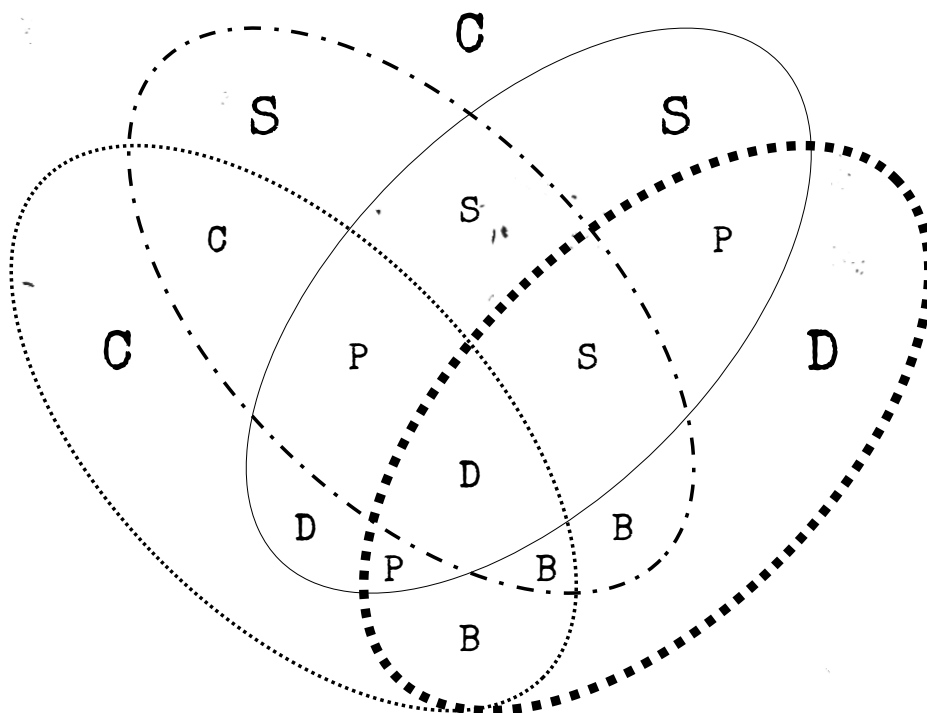
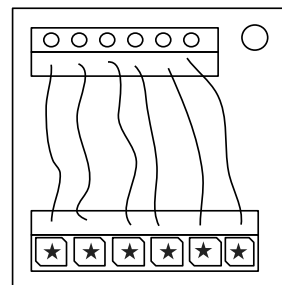
1 ● ■ ■ ■ ■ ■
2 ● ● ■ ■ ■ ■
3 ● ● ● ■ ■ ■
4 ● ● ● ● ■ ■
5 ● ● ● ● ●
6 ■ ● ● ● ●
7 ■ ■ ■ ● ● ●
8 ■ ■ ■ ■ ● ●
9 ■ ■ ■ ■ ■ ●
0 ■ ■ ■ ■ ■ ■

Ако думата е:	Задайте честота:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

## Сложни жици

Тежи жици не са като другите. Някои са с повече от един цвят! Това ги прави напълно различни. Добрата новина е, че открихме набор от инструкции, с които евентуално ще успеете!

- Разгледайте всяка жица: има светодиоди (LED) над всяка жица, както и място за "★" символ под жицата.
- За **всяка** жица/светодиодна/символна комбинация, ползвайте диаграмата на Вен, за да прецените коя жица трябва или не трябва да режете.
- Всяка жица може да бъде увита в няколко цвята.



	Жицата има червено оцветяване
	Жицата има синьо оцветяване
	Има ★ символ
	Светодиодът е включен

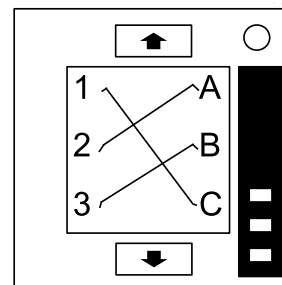
Буква	Инструкция
C	Отрежете жицата
D	Не режете жицата
S	Отрежете жицата ако последното число от серийния номер е четно
P	Отрежете жицата ако бомбата има паралелен порт.
B	Отрежете жицата ако бомбата има две или повече батерии.

Вижте обяснение B за справка за батериите.

Вижте обяснение C за справка за портовете.

## Последователност на жици

Трудно е да се каже как този механизъм работи. Техниката е доста впечатляваща, но трябва да има по-лесен начин за обезоръжаване на 9 жици.



- В рамките на този модул има няколко панела с жици на тях, но само един панел е видим в дадено време. Минете на следващия панел ползвайки бутона надолу и на преднишния панел ползвайки бутона нагоре.
- Не преминавайте на следващия панел, докато не сте напълно сигурни, че сте отрязали всички необходими жици на дадения панел.
- Отрежете жиците ползвайки таблицата долу. Появяването на различните жици се натрупва спрямо всички панели на модула. (пример: 2 червени жици на първи панел + 2 червени жици на последния панел = 4 червени жици в модула)

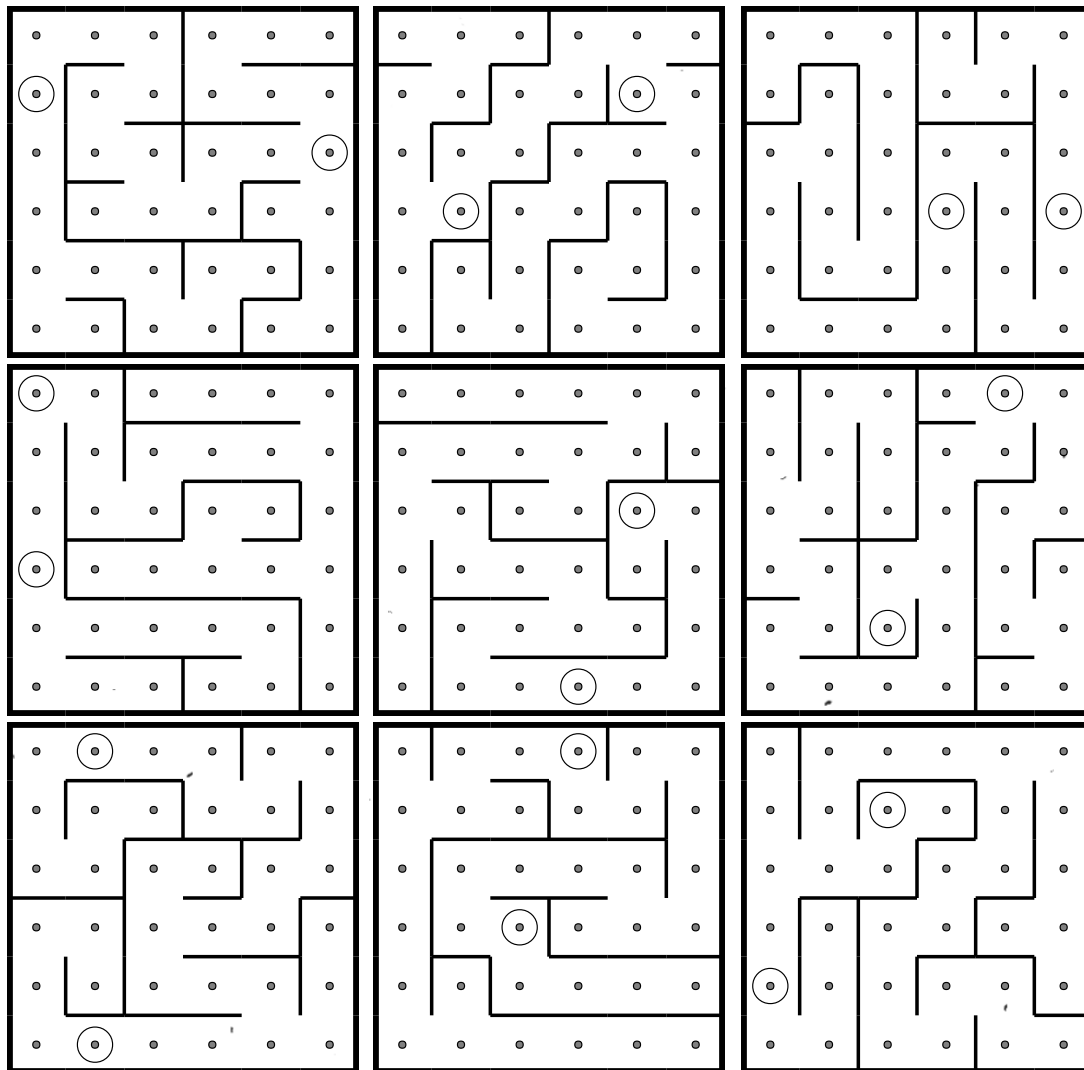
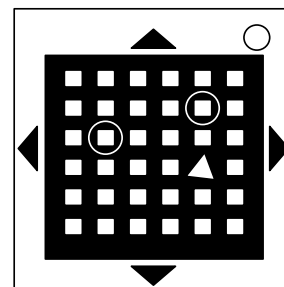
Появяване на червени жици		Появяване на сини жици		Появяване на черни жици	
Появяване на червени жици:	Отрежете ако е свързана към:	Появяване на сини жици:	Отрежете ако е свързана към:	Появяване на черни жици:	Отрежете ако е свързана към:
Първо появяване	C	Първо появяване	B	Първо появяване	A, B или C
Второ появяване	B	Второ появяване	A или C	Второ появяване	A или C
Трето появяване	A	Трето появяване	B	Трето появяване	B
Четвърто появяване	A или C	Четвърто появяване	A	Четвърто появяване	A или C
Пето появяване	B	Пето появяване	B	Пето появяване	B
Шесто появяване	A или C	Шесто появяване	B или C	Шесто появяване	B или C
Седмо появяване	A, B или C	Седмо появяване	C	Седмо появяване	A или B
Осмо появяване	A или B	Осмо появяване	A или C	Осмо появяване	C
Девето появяване	B	Девето появяване	A	Девето появяване	C

## Лабиринт

Това тук изглежда като някакъв вид лабиринт, може би открадната идея от ресторантска мушама.

- Намерете лабиринта със съответстващите оградени кръгове.
- Обезвреждащият трябва да движи бялата светлинка до червения триъгълник ползвайки стрелките на клавиатурата.
- **ВНИМАНИЕ:** Не пресичайте линиите показани в лабиринта.

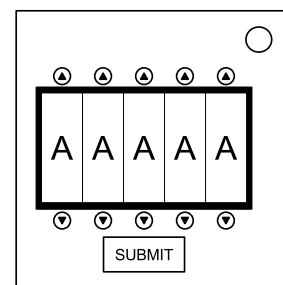
Линиите са невидими за обезвреждащия.



## Пароли

За ваше щастие тази парола не покрива стандартите на правителствените защити: 22 знака, малки и големи букви, номера в случаен ред, ДНК скенер и казан за ракия.

- Бутоните над и под всяка буква ще ви прехвърлят между възможностите за тази позиция/колона.
- Само една комбинация от дадените букви ще съвпадне с парола от таблицата долу.
- Натиснете бутона "sumbit" когато вече е настроена правилната дума.



about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write



## Секция 2: "Нуждаещи се" модули

00

"Нуждаещите се" модули не могат да бъдат обезоръжени, но представляват постоянна нестихваща опасност.

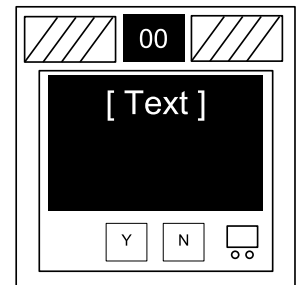
"Нуждаещите се" модули могат да бъде индефицирани като такива ако имат малък, двуцифрен таймер в центъра, отгоре на модула. Взаимодействието с бомбата може да ги активира. Веднъж активирани, тези "нуждаещи се" модули трябва да бъдат под постоянно наблюдение преди тяхният таймер да изтече и вие да получите страйк.

**Бъдете винаги нащрек:** "нуждаещите се" модулите могат да се активират отново и по всяко време.

## Да или не?

Хакването на компютър е трудна работа! Е, принципно е. Но пък тази работа може да се извърши и от 3-годишно, натискащо същия клавиш отново и отново.

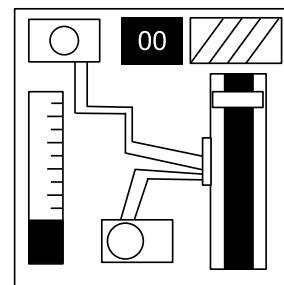
- Отговорете на компютъра натискайки "Y" за "Да" или "N" за "Не".



## Разреждане на кондензатор

*Май това е сложено само, за да те разконцентрира, защото иначе няма смисъл...*

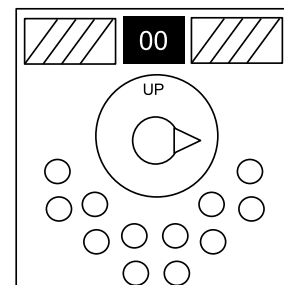
- Разреждайте кондензатора преди да "изгърми" като задържате надолу ръчката.



## Дръжки

Ненужно сложно и безкрайно, нуждаещо се. Представете си ако такава експертиза се беше използвала за напрана на нещо друго различно от дяволски пъзели.

- Дръжката може да бъде завъртяна на една от четерите възможни позиции.
- Дръжката трябва да е на правилната позиция, когато таймерът на модула достигне нула.
- Правилната позиция може да бъде определяна от конфигурацията на дванадесетте светодиода.
- Позициите на дръжката се определят спрямо надписа "UP", който може да се върти.



## Конфигурация на светодиодите

### Горна позиция:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Долна позиция:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Лява позиция:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### Дясна позиция:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = светещ светодиод

## **Обяснение А: Идентификация на индикатори.**

Надписаните свещети индикатори могат да бъдат намери на една от страните на бомбата.


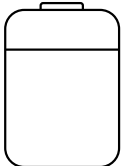


### **По-често използвани индикатори**

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

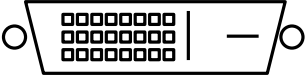
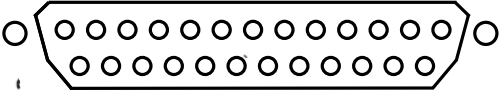

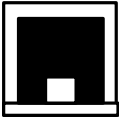
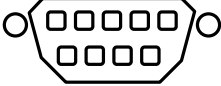

## **Обяснение В: Идентификация на батерии.**

По-често използваните видове батерии могат да бъдат намерени на бомбата, заградени от двете страни.

Батерия	Вид
	AA
	D

## Обяснение С: Идентификация на портове.

Цифрови и/или аналогови портове могат да бъдат намерени на една от страните на бомбата.

Порт	Вид
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA