



# SÁCH HƯỚNG DẪN THÁO GỖ BOM

## Phiên bản 1

Mã Xác Nhận: 241

Dịch bởi: Teefan - Xem online tại:

[Cứ Tiếp Tục Nói thì Không Ai Bị Nổ \(https://teefan.github.io/keep-talking-and-nobody-explodes-vi/\)](https://teefan.github.io/keep-talking-and-nobody-explodes-vi/)

Revision 3

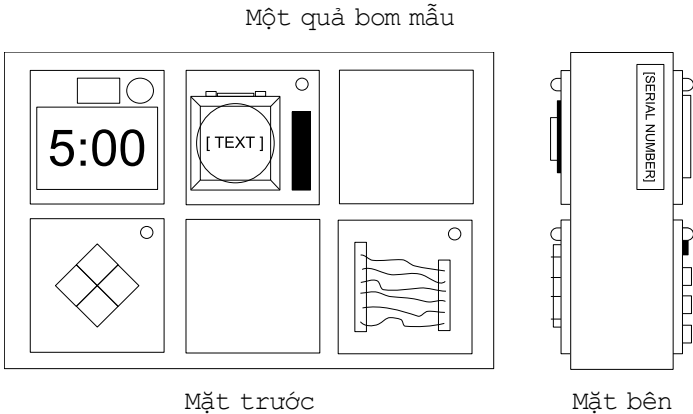
*Chào mừng đến với thế giới nguy hiểm và thách thức của tháo gỡ bom.*

*Hãy nghiên cứu sách hướng dẫn này một cách cẩn thận; bạn chính là chuyên gia. Trong những trang sách này bạn sẽ tìm thấy mọi thứ bạn cần để biết cách tháo gỡ ngay cả những quả bom xảo quyệt nhất.*

*Và nhớ – Một sự vô ý nhỏ và mọi thứ có thể sẽ chấm hết!*

# Tháo Gỡ Bom

Một trái bom sẽ nổ khi bộ đếm giờ của nó trở về 0:00 hoặc khi quá nhiều điểm lỗi bị ghi nhận. Cách duy nhất để tháo gỡ một quả bom là phải vô hiệu hoá tất cả các hộp thiết bị của nó trước khi bộ đếm ngược thời gian hết hạn.



## Các Hộp Thiết Bị

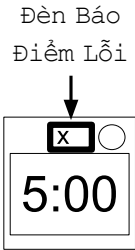
Mỗi quả bom sẽ gồm tối đa đến 11 hộp thiết bị phải được vô hiệu hóa. Mỗi hộp thiết bị tách rời nhau và có thể được vô hiệu hóa theo bất kì trình tự nào.

Các hướng dẫn vô hiệu hóa các hộp thiết bị có thể được tìm thấy trong Mục 1. Các hộp thiết bị "Đòi hỏi" tiêu biểu cho một trường hợp đặc biệt và được mô tả trong Mục 2.

## Các Điểm Lỗi

Khi Người tháo gỡ phạm một sai lầm, quả bom sẽ ghi nhận một điểm lỗi được hiển thị trên đèn báo bên trên bộ đếm ngược thời gian. Các quả bom mà có đèn báo điểm lỗi sẽ nổ ở lần nhảy điểm thứ ba. Bộ đếm thời gian sẽ bắt đầu đếm ngược nhanh hơn sau khi một điểm lỗi bị ghi nhận.

Nếu không có đèn báo điểm nào bên trên bộ đếm ngược thời gian, quả bom sẽ nổ ở lần nhảy điểm lỗi đầu tiên, không cho phép có một sai lầm nào.



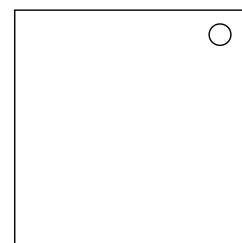
## Thu Thập Thông Tin

Một số các hướng dẫn vô hiệu hóa sẽ yêu cầu một số thông tin chi tiết về quả bom, như là số sê-ri. Loại thông tin này thường có thể được tìm thấy ở mặt trên, dưới hoặc các bên của vỏ quả bom. Xem Phụ lục A, B và C cho các hướng dẫn xác định có thể hữu dụng trong việc vô hiệu hóa các hộp thiết bị nhất định.

## Mục 1: Các Hộp Thiết Bị

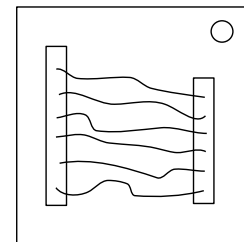
Các hộp thiết bị có thể được xác định bởi một đèn LED nằm bên trên góc phải. Khi đèn LED này sáng màu xanh lá cây là hộp thiết bị đã bị vô hiệu hóa.

Tất cả các hộp thiết bị phải bị vô hiệu hóa để tháo gỡ quả bom.



## Về Chủ đề Dây Nối

Dây Nối là mạch máu của các thiết bị điện tử! Khoan đã, không phải, dòng điện mới là mạch máu. Dây Nối giống như là động mạch hơn. Hay tĩnh mạch? Không quan trọng...



- Một hộp thiết bị Dây Nối có thể có 3-6 cặp dây trên nó.
- Chỉ có một cặp dây đúng cần được cắt để vô hiệu hóa hộp thiết bị.
- Sắp xếp của dây bắt đầu với cặp đầu tiên ở trên cùng.

### 3 cặp dây:

Nếu không có cặp dây đỏ nào, cắt cặp dây thứ hai.

Nếu không thì, nếu cặp dây cuối cùng là màu trắng, cắt cặp dây cuối cùng.

Nếu không thì, nếu có nhiều hơn một cặp dây màu xanh da trời, cắt cặp dây xanh da trời cuối cùng.

Nếu không thì, cắt cặp dây cuối cùng.

### 4 cặp dây:

Nếu có nhiều hơn một cặp dây đỏ và số chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt cặp dây đỏ cuối cùng.

Nếu không thì, nếu cặp dây cuối là màu vàng và không có cặp dây đỏ nào, cắt cặp dây đầu tiên.

Nếu không thì, nếu chỉ có một cặp dây xanh da trời duy nhất, cắt cặp dây đầu tiên.

Nếu không thì, nếu có nhiều hơn một cặp dây vàng, cắt cặp dây cuối cùng.

Nếu không thì, cắt cặp dây thứ hai.

### 5 wires:

Nếu cặp dây cuối cùng là màu đen và chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt cặp dây thứ tư.

Nếu không thì, nếu chỉ có một cặp dây đỏ duy nhất và có nhiều hơn một cặp dây vàng, cắt cặp dây đầu tiên.

Nếu không thì, nếu không có cặp dây đen nào, cắt cặp dây thứ hai.

Nếu không thì, cắt cặp dây đầu tiên.

### 6 wires:

Nếu không có cặp dây vàng nào và chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt cặp dây thứ ba.

Nếu không thì, nếu chỉ có một cặp dây vàng duy nhất và có nhiều hơn một cặp dây trắng, cắt cặp dây thứ tư.

Nếu không thì, nếu không có cặp dây đỏ nào, cắt cặp dây cuối cùng.

Nếu không thì, cắt cặp dây thứ tư.

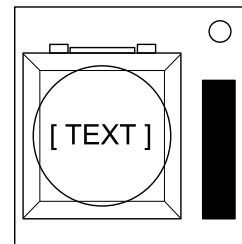
## Về Chủ đề Nút Bấm

*Bạn có thể nghĩ là một cái nút bấm ghi chữ bấm thì quá rõ ràng. Cái kiểu suy nghĩ như vậy sẽ khiến người ta bị nổ tung.*

*Xem Phụ lục A để tham khảo cách xác định loại đèn báo.*

*Xem Phụ lục B để tham khảo cách xác định loại pin.*

Làm theo những quy định sau đây theo trình tự chúng được liệt kê. Thực hiện hành động gấp đầu tiên nào phù hợp:



1. Nếu cái nút là màu xanh da trời và cái nút ghi "Abort (Hủy)", đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả một Cái Nút Bấm Đang Giữ".
2. Nếu có nhiều hơn 1 cục pin trong quả bom và cái nút ghi "Detonate (Phát Nổ)", nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
3. Nếu cái nút là màu trắng và có một cái đèn báo có nhãn CAR đang sáng, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả một Cái Nút Bấm Đang Giữ".
4. Nếu có hơn 2 cục pin trong quả bom và có một cái đèn báo có nhãn FRK đang sáng, nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
5. Nếu cái nút là màu vàng, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả một Cái Nút Bấm Đang Giữ".
6. Nếu cái nút là màu đỏ và cái nút ghi "Hold (Đè Giữ)", nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
7. Nếu không có điều nào ở trên áp dụng, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả một Cái Nút Bấm Đang Giữ".

### Thả một Cái Nút Bấm Đang Giữ

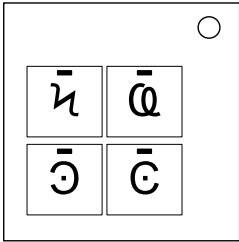
Nếu bạn bắt đầu đè giữ một cái nút xuống, một dải màu sẽ sáng lên bên phải của hộp thiết bị. Dựa trên màu sắc của nó bạn phải thả cái nút ở một thời điểm nhất định:

- Dải xanh da trời: thả nút khi bộ đếm ngược thời gian có số 4 ở bất kì vị trí nào.
- Dải màu trắng: thả nút khi bộ đếm ngược thời gian có số 1 ở bất kì vị trí nào.
- Dải màu vàng: thả nút khi bộ đếm ngược thời gian có số 5 ở bất kì vị trí nào.
- Các dải màu khác: thả nút khi bộ đếm ngược thời gian có số 1 ở bất kì vị trí nào.

**Về Chủ đề Bàn Phím**

*Tôi không rõ những cái ký hiệu này là gì, nhưng tôi nghi ngờ là nó có cái gì đó huyền bí.*

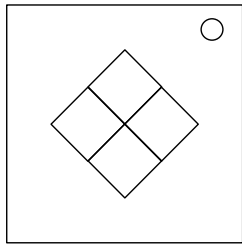
- Chỉ có một cột dưới đây là có cả bốn ký hiệu trên bàn phím.
- Nhấn bốn cái nút theo thứ tự mà ký hiệu của chúng xuất hiện từ trên xuống trong cái cột đó.



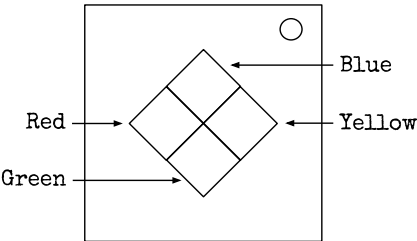
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	Ɔ	Q	Ђ	Ђ	⌘
h	Q	Ж	Ӧ	©	æ
Ӧ	☆	Ɔ	Ж	¶	Ψ
⌘	⌘	λ	¿	ž	Й
Ɔ	¿	☆	ٲ	★	Ω

Về Chủ đề Người Ta Nói

Cái này thì giống là một trong những đồ chơi bạn chơi hồi nhỏ khi mà bạn phải làm theo trình tự xuất hiện, ngoại trừ cái này là hàng nhái chắc là được mua ở cửa hàng một đồ-la.



1. Một trong bốn cái nút màu sẽ chớp.
2. Sử dụng đúng cái bảng bên dưới, nhấn cái nút tương ứng với màu sắc.
3. Cái nút gốc sẽ chớp, theo sau bởi một cái khác. Lặp lại chuỗi trình tự này theo thứ tự bản đồ màu.
4. Cái chuỗi lặp sẽ tăng thêm một chớp mỗi lần bạn nhập đúng trình tự cho tới khi hộp thiết bị bị vô hiệu hóa.



Nếu trong số sê-ri chứa có chứa nguyên âm:

		Chớp Đỏ	Chớp Xanh Da Trời	Chớp Xanh Lá Cây	Chớp Vàng
Nút phải nhấn:	Không Điểm Lỗi	Xanh Da Trời	Đỏ	Vàng	Xanh Lá Cây
	1 Điểm Lỗi	Vàng	Xanh Lá Cây	Xanh Da Trời	Đỏ
	2 Điểm Lỗi	Xanh Lá Cây	Đỏ	Vàng	Xanh Da Trời

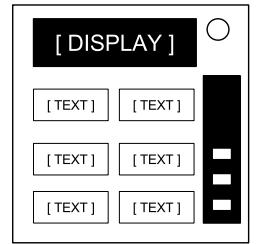
Nếu trong số sê-ri không có chứa nguyên âm

		Chớp Đỏ	Chớp Xanh Da Trời	Chớp Xanh Lá Cây	Chớp Vàng
Nút phải nhấn:	Không Điểm Lỗi	Xanh Da Trời	Vàng	Xanh Lá Cây	Đỏ
	1 Điểm Lỗi	Đỏ	Xanh Da Trời	Vàng	Xanh Lá Cây
	2 Điểm Lỗi	Vàng	Xanh Lá Cây	Xanh Da Trời	Đỏ



Cái thiết bị phức tạp này như được lấy ra từ nội dung của một tiểu phẩm hài, có thể sẽ hài hước nếu như nó không được nối vào một quả bom. Tôi sẽ giữ cho nó ngắn gọn, bởi vì từ ngữ chỉ làm cho mọi thứ thêm phức tạp.

1. Đọc bảng hiển thị và sử dụng bước 1 để xác định nhấn nút nào để đọc.
2. Sử dụng cái nhấn nút này, xem bước 2 để xác định nút nào để nhấn.
3. Lặp lại cho đến khi hộp thiết bị bị vô hiệu hóa.



Dựa vào bảng hiển thị, đọc cái nhãn của một cái nút cụ thể và tiến hành theo bước 2:

[illegible]

**Bước 2:**

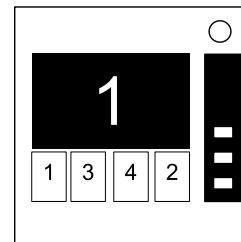
Sử dụng cái nhãn từ bước 1, nhấn cái nút đầu tiên xuất hiện trong danh sách tương ứng của nó:

<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

## Về Chủ đề Bộ Nhớ

*Bộ Nhớ là một thứ mong manh nhưng cái gì mà chẳng vậy khi mà một quả bom phát nổ, vì vậy hãy chú ý!*

- Nhấn cái nút chính xác để chuyển hộp thiết bị qua giai đoạn tiếp theo. Hoàn tất tất cả các giai đoạn để vô hiệu hóa hộp thiết bị.
- Nhấn một cái nút không đúng sẽ chuyển hộp thiết bị về lại giai đoạn 1.
- Các nút được sắp xếp vị trí từ trái sang phải.



### Giai đoạn 1:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn cái nút ở vị trí thứ hai.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn cái nút ở vị trí thứ hai.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn cái nút ở vị trí thứ ba.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn cái nút ở vị trí thứ tư.

### Giai đoạn 2:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn cái nút được ghi nhãn "4"

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn cái nút ở cùng vị trí bạn đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn cái nút ở vị trí đầu tiên.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn cái nút ở cùng vị trí bạn đã nhấn ở giai đoạn 1.

### Giai đoạn 3:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 2.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn cái nút ở vị trí thứ ba.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn cái nút được ghi nhãn "4".

### Giai đoạn 4:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn cái nút ở cùng vị trí bạn đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn cái nút ở vị trí đầu tiên.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn cái nút ở cùng vị trí bạn đã nhấn ở giai đoạn 2.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn cái nút ở cùng vị trí bạn đã nhấn ở giai đoạn 2.

### Giai đoạn 5:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 2.

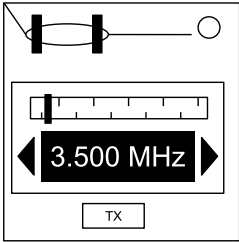
Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 4.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn cái nút có cùng nhãn với nút bạn đã nhấn ở giai đoạn 3.

Về Chủ đề Mã Morse

Một dạng giao tiếp cổ xưa của hải quân? Tiếp theo là gì? Ít nhất nó cũng là Mã Morse thật sự, vì vậy hãy chú ý và bạn có thể sẽ học được một vài thứ.

- Phiên dịch tín hiệu từ cách đèn chớp và sử dụng biểu đồ Mã Morse để đánh vần ra một chữ trong bảng.
- Tín hiệu sẽ lặp lại, bằng một quãng ngắt dài giữa các lần lặp.
- Sau khi từ chính xác đã được xác định, thiết lập tần số tương ứng và nhấn nút truyền tín hiệu (TX).



Cách Phiên dịch

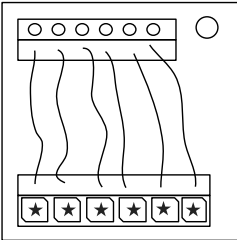
1. Một chớp ngắn tượng trưng một chấm.
2. Một chớp dài tượng trưng một gạch.
3. Có một quãng ngắt dài giữa các ký tự.
4. Có một quãng ngắt rất dài trước khi cả từ được lặp lại.

A	● ■■■	U	● ● ■■■
B	■■■ ● ● ●	V	● ● ● ■■■
C	■■■ ● ■■■ ●	W	● ■■■ ■■■
D	■■■ ● ●	X	■■■ ● ● ■■■
E	●	Y	■■■ ● ■■■ ■■■
F	● ● ■■■ ●	Z	■■■ ■■■ ● ●
G	■■■ ■■■ ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● ■■■ ■■■ ■■■		
K	■■■ ● ■■■	1	● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
L	● ■■■ ● ●	2	● ● ■■■ ■■■ ■■■
M	■■■ ■■■	3	● ● ● ■■■ ■■■
N	■■■ ●	4	● ● ● ● ■■■
O	■■■ ■■■ ■■■	5	● ● ● ● ●
P	● ■■■ ■■■ ●	6	■■■ ● ● ● ●
Q	■■■ ■■■ ● ■■■	7	■■■ ■■■ ● ● ●
R	● ■■■ ●	8	■■■ ■■■ ■■■ ● ●
S	● ● ●	9	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●
T	■■■	0	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

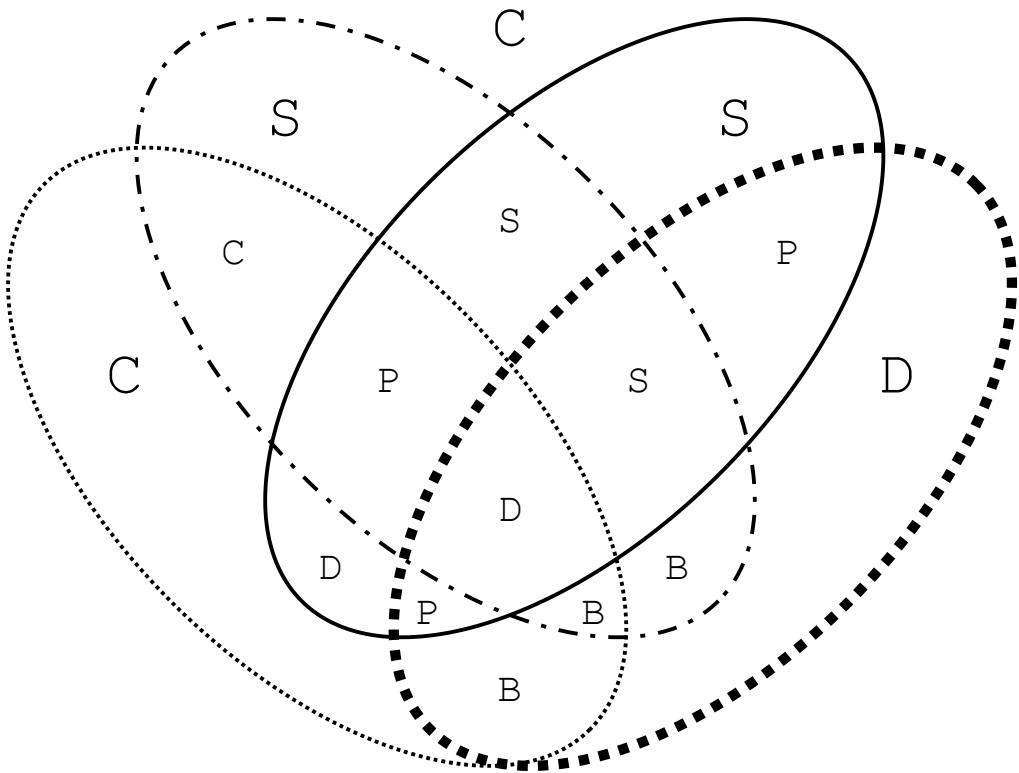
Nếu từ dịch được là:	Đáp ứng ở tần số:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Về Chủ đề Dây Phức Tạp

Những cọng dây này không như những cọng dây khác. Một số có cả sọc! Cái đó làm cho chúng hoàn toàn khác biệt. Tin tốt là chúng ta đã tìm ra một bộ các hướng dẫn ngắn gọn về việc phải làm sao! Có thể hơi quá ngắn gọn...



- Nhìn vào mỗi cọng dây: có một cái đèn LED bên trên cọng dây và khoảng trống cho một ký hiệu "★" bên dưới cọng dây.
- Cứ **mỗi** sự kết hợp của kiểu dây/đèn LED/ký hiệu, sử dụng sơ đồ Venn bên dưới để quyết định cắt hay không cắt cọng dây.
- Mỗi cọng dây có thể được viền sọc với nhiều màu sắc.



<div></div>	Cọng dây màu đỏ
<div></div>	Cọng dây màu xanh da trời
<div></div>	Có ký hiệu ★
<div></div>	Đèn LED đang sáng

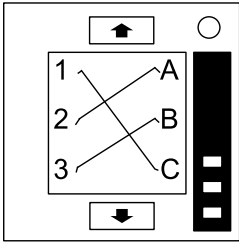
Ký Tự	Hướng Dẫn
C	Cắt cọng dây
D	Không cắt cọng dây
S	Cắt cọng dây nếu chữ số cuối cùng của số sê-ri là chẵn
P	Cắt cọng dây nếu quả bom có một cổng song song
B	Cắt cọng dây nếu quả bom có hai hoặc nhiều hơn hai cực pin

Xem Phụ lục B để tham khảo cách xác định pin.  
Xem Phụ lục C để tham khảo cách xác định loại cổng giao tiếp.

Về Chủ đề Dây Trình Tự

Thật khó để nói cơ chế này hoạt động như thế nào. Cái kỹ thuật thiết kế thật là ẩn tượng, nhưng phải có một cách dễ hơn để quản lý cả chín cọng dây.

- Bên trong hộp thiết bị này có nhiều bảng điều khiển cùng các cọng dây nối trên chúng, nhưng chỉ một bảng điều khiển có thể nhìn thấy tại một thời điểm. Chuyển đổi qua bảng kế tiếp bằng cách sử dụng nút xuống và bảng trước bằng cách sử dụng nút lên.
- Không được chuyển qua bảng điều khiển kế tiếp cho đến khi bạn chắc rằng bạn đã cắt tất cả các cọng dây nối cần thiết trong bảng hiện tại.
- Cắt các cọng dây như hướng dẫn theo bảng dưới đây. Số lần xuất hiện của dây thì được cộng dồn qua tất cả các bảng điều khiển bên trong hộp thiết bị.



Các Lần Xuất Hiện Dây Đỏ	
Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Đỏ lần thứ nhất	C
Đỏ lần thứ hai	B
Đỏ lần thứ ba	A
Đỏ lần thứ tư	A hoặc C
Đỏ lần thứ năm	B
Đỏ lần thứ sáu	A hoặc C
Đỏ lần thứ bảy	A, B hoặc C
Đỏ lần thứ tám	A hoặc B
Đỏ lần thứ chín	B

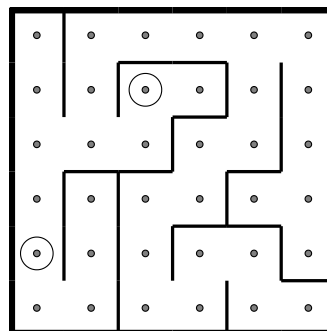
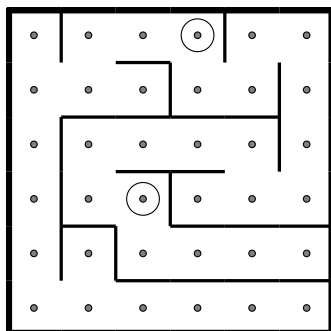
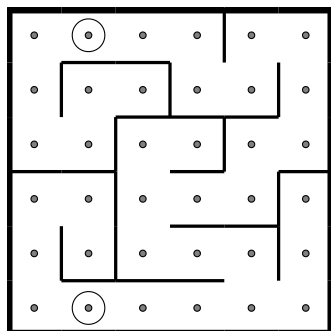
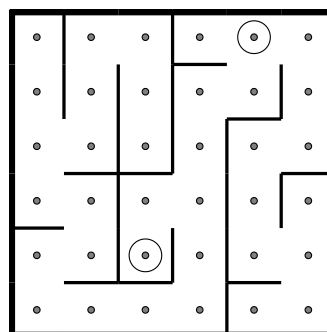
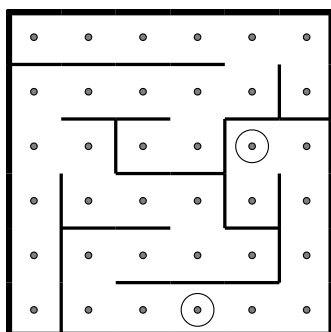
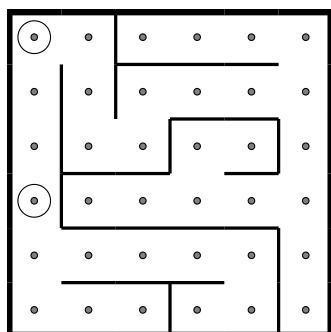
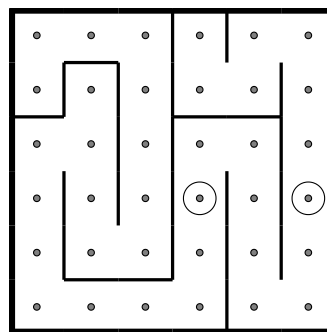
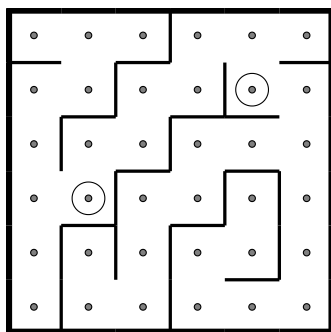
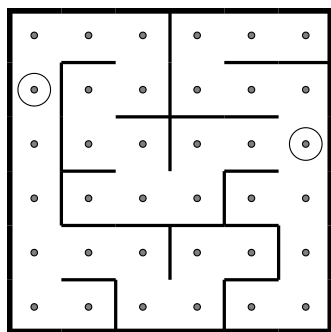
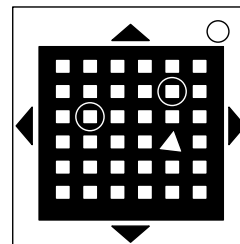
Xuất Hiện Dây Xanh Da Trời	
Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Xanh lần thứ nhất	B
Xanh lần thứ hai	A hoặc C
Xanh lần thứ ba	B
Xanh lần thứ tư	A
Xanh lần thứ năm	B
Xanh lần thứ sáu	B hoặc C
Xanh lần thứ bảy	C
Xanh lần thứ tám	A hoặc C
Xanh lần thứ chín	A

Các Lần Xuất Hiện Dây Đen	
Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Đen lần thứ nhất	A, B hoặc C
Đen lần thứ hai	A hoặc C
Đen lần thứ ba	B
Đen lần thứ tư	A hoặc C
Đen lần thứ năm	B
Đen lần thứ sáu	B hoặc C
Đen lần thứ bảy	A hoặc B
Đen lần thứ tám	C
Đen lần thứ chín	C

## Về Chủ đề Mê Cung

Cái này hình như là một loại mê cung, có lẽ là bị chôn chia từ một miếng lát chén đĩa trong nhà hàng.

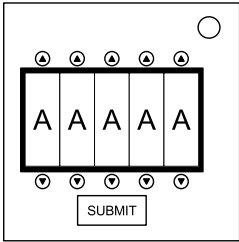
- Tìm cái mê cung nào phù hợp với các vòng tròn đánh dấu.
- Người tháo gỡ phải điều hướng ánh sáng trắng đi đến tam giác màu đỏ sử dụng các nút mũi tên.
- **Cảnh báo:** Không được băng qua các đường thẳng được hiển thị trong mê cung. Các đường thẳng này vô hình trong quả bom.



Về Chủ đề Mật Mã

May mắn là mật mã này có vẻ như không đạt các yêu cầu an toàn tiêu chuẩn của chính phủ: 22 ký tự, trộn lẫn chữ hoa thường và chữ số theo sắp xếp ngẫu nhiên mà không được có quá 3 ký tự trùng lặp theo hướng tới lui.

- Những cái nút trên và dưới mỗi ký tự sẽ xoay vòng qua các ký tự thích hợp (có khả năng) cho vị trí đó.
- Chỉ có một sự kết hợp của các ký tự có sẵn sẽ trùng khớp với mật mã bên dưới.
- Nhấn nút submit (nhập) khi từ chính xác đã được thiết lập.



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



## Mục 2: Các Thiết Bị Đòi Hỏi

Các thiết bị đòi hỏi không thể bị vô hiệu hóa, nhưng đặt ra nguy hiểm thường trực.

Các thiết bị đòi hỏi có thể được xác định như một thiết bị với một bộ đếm giờ nhỏ với 2 chữ số ở giữa trên. Tương tác với quả bom có thể khiến chúng bị kích hoạt. Khi đã bị kích hoạt, những thiết bị đòi hỏi này cần được quan tâm thường xuyên trước khi bộ đếm giờ của chúng hết hạn để ngăn chặn ghi nhận một điểm lỗi.

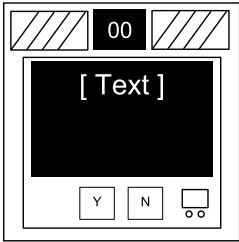
Giữ quan sát: các thiết bị đòi hỏi có thể kích hoạt lại vào bất cứ thời điểm nào.

00

Về Chủ đề Thông Khí Ga

Tần công máy tính là một công việc khó khăn! Ừ, thì thường là vậy. Công việc này có lẽ có thể thực hiện được bởi một con chim xin (đồ chơi tự động gặt gù) nhấn cùng một cái nút lặp đi lặp lại.

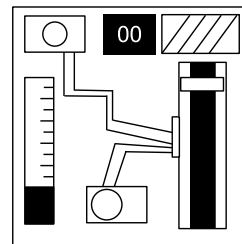
- Phản hồi các câu hỏi của máy tính bằng cách nhấn "Y" để "Yes (Đồng ý) " và "N" để "No (Không) ".



## Về Chủ đề Xả Tụ Điện

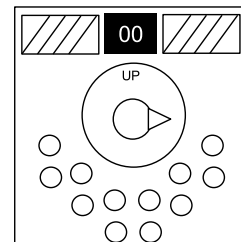
*Tôi sẽ đoán đây chỉ là để chiêm lấy sự chú ý của bạn, bởi vì nếu không thì đây là một kết quả của việc thiết kế thiết bị điện tử tồi.*

- Xả tụ điện trước khi nó quá tải bằng cách đè cái đòn bẩy xuống.



## Về Chủ đề Núm Xoay

Phức tạp một cách không cần thiết và đòi hỏi vô tận. Hãy tưởng tượng nếu một sự hiểu biết như vậy được sử dụng để làm ra cái gì đó khác các câu đố ác độc.



- Cái núm có thể xoay được đến một trong bốn vị trí khác nhau.
- Cái núm phải nằm ở hướng chính xác khi bộ đếm giờ của thiết bị này trở về không (zê-rô).
- Vị trí chính xác có thể được xác định bởi cấu hình bật/tắt của mười hai đèn LED.
- Các vị trí của núm xoay thì dựa theo hướng của nhãn "UP (LÊN)", mà nhãn này cũng có thể bị xoay.

### Các Cấu Hình Đèn LED

#### Vị Trí Lên:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

#### Vị Trí Xuống:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

#### Vị Trí Trái:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

#### Vị Trí Phải:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Đèn LED sáng

## **Phụ Lục A: Tham Khảo Cách Xác Định Đèn Báo**

Các đèn báo có ghi nhãn có thể được tìm thấy ở các mặt bên của vỏ quả bom.





### **Các Đèn Báo Thông Thường**

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

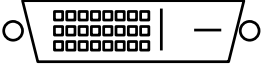



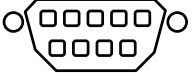

**Phụ Lục B: Tham Khảo Cách Xác Định Pin**

Các loại pin thông thường có thể được tìm thấy trong các hộp ở các mặt bên của vỏ quả bom.

Pin	Loại
	AA
	D

**Phụ Lục C: Tham Khảo Cách Xác Định Cổng Giao Tiếp**

Các cổng tín hiệu liên tục (analog) và kỹ thuật số có thể được tìm thấy ở các mặt bên của vỏ quả bom.

Cổng giao tiếp	Tên
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA