

MANUEL DE DÉSAMORÇAGE DE BOMBE

www.keeptalkinggame.com

Version 1-fr  
Code de vérification : 750

Manuel compagnon pour le jeu vidéo. Allez sur www.keeptalkinggame.com pour en savoir plus.

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frIntroduction

*Bienvenue dans le monde dangereux et difficile des désamorceurs de bombes.*

*Étudiez ce manuel attentivement; vous êtes l'expert. Dans ces pages, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour désarmorcer même les bombes les plus coriaces.  
Et n'oubliez pas — un seul oubli et tout pourrait se terminer !*

Page 2 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frDésarmorcer des bombes

**Désarmorcer des bombes**

Une bombe explose lorsque son compte à rebours atteint 0:00 ou lorsque trop d'erreurs ont été commises. Le seul moyen de désamorcer une bombe avant qu'elle n'explose est de désarmer chaque module séparément avant que le compte à rebours ne se termine.

Exemple d'une bombe

|  |  |
| --- | --- |
| Face | Côté |

**Modules**

Chaque bombe aura jusqu'à 11 modules qui devront être désarmés. Chaque module est indépendant. Ils peuvent être désamorcés dans n'importe quel ordre.

Les instructions pour désarmer les modules peuvent être trouvées dans la Section 1. Les modules "Demandants" sont une exception et sont décrits dans la Section 2.

**Erreurs**

Indicateur d'erreur

Si le désamorceur fait une erreur, la bombe enregistre une erreur qui est montrée au-dessus du compte à rebours. Les bombes avec un compteur d'erreur exploseront à la troisième erreur. Le compte à rebours ira plus vite à chaque erreur commise.

S'il n'y a pas d'indicateur au-dessus du compte à rebours, la bombe explosera à la première faute commise, ne laissant aucune place à l'erreur.

**Obtenir des informations**

Certaines instructions pour désarmer des modules nécessiteront des informations spécifiques sur la bombe, comme le numéro de série. Ce type d'information se trouve typiquement sur les côtés de la bombe. Se référer aux annexes A, B et C pour plus d'informations d'identification qui seront utiles pour désarmer certains modules.

Page 3 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frSection 1 : Modules

**Section 1 : Modules**

Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite. Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.

Tous les modules doivent être désarmés pour que la bombe soit désamorcée.

Page 4 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frFils

**À propos des Fils**

*Les fils sont comme le sang de l'électronique ! Non... L'électricité est le sang. Les fils sont plus comme les artères. Les veines ? Peu importe...*

* Un module de fils peut contenir entre 3 et 6 fils.
* Seul un fil a besoin d'être coupé pour désarmer le module.
* Les fils sont ordonnés de haut en bas.

|  |
| --- |
| **3 fils :** S'il n'y a pas de fil rouge, couper le deuxième fil. Sinon, si le dernier fil est blanc, couper le dernier fil. Sinon, s'il y a plus d'un fil bleu, couper le dernier fil bleu. Sinon, couper le dernier fil. |
| **4 fils :** S'il y a plus d'un fil rouge et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le dernier fil rouge. Sinon, si le dernier fil est jaune et s'il n'y a pas de fil rouge, couper le premier fil. Sinon, s'il y a exactement un fil bleu, couper le premier fil. Sinon, s'il y a plus d'un fil jaune, couper le dernier fil. Sinon, couper le deuxième fil. |
| **5 fils :** Si le dernier fil est noir et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le quatrième fil. Sinon, s'il y a exactement un fil rouge et plus d'un fil jaune, couper le premier fil. Sinon, s'il n'y a pas de fil noir, couper le deuxième fil. Sinon, couper le premier fil. |
| **6 fils :** S'il n'y a pas de fil jaune et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, couper le troisième fil. Sinon, s'il y a exactement un fil jaune et plus d'un fil blanc, couper le quatrième fil. Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, couper le dernier fil. Sinon, couper le quatrième fil. |

Page 5 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frBouton

**À propos du Bouton**

*On pourrait penser qu'appuyer sur un bouton est assez simple. C'est en pensant de cette façon que des bombes explosent.*

*Se référer à l'annexe A pour identifier les indicateurs.  
Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.*

Suivre ces règles dans l'ordre dans lequel elles sont listées. Effectuer la première action qui répond aux critères :

1. Si le bouton est bleu et est marqué « Annuler », maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
2. S'il y a plus d'une pile sur la bombe et si le bouton est marqué « Exploser », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
3. Si le bouton est blanc et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres CAR, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
4. S'il y a plus de deux piles sur la bombe et s'il y a un indicateur allumé avec les lettres FRK, appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
5. Si le bouton est jaune, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».
6. Si le bouton est rouge et est marqué « Maintenir », appuyer et immédiatement relâcher le bouton.
7. Si aucune des règles ne correspond, maintenir le bouton appuyé et se référer à « Relâcher un bouton enfoncé ».

**Relâcher un bouton enfoncé**

Lors de l'appui sur le bouton, une bande colorée s'allume sur le côté droit du module. Relâcher alors le bouton à un moment spécifique en fonction de la couleur de cette bande :

* Bande bleue : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 4 à n'importe quelle position.
* Bande blanche : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.
* Bande jaune : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 5 à n'importe quelle position.
* Bande d'une autre couleur : relâcher lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.

Page 6 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frClavier

**À propos du Clavier**

*Je ne sais pas ce que sont ces symboles, mais je soupçonne quelque sorcellerie.*

* Seulement l'une de ces colonnes contient les quatre symboles présents sur le clavier.
* Appuyer sur les quatre boutons dans leur ordre d'apparition dans cette colonne de haut en bas.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Page 7 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frSimon

**À propos du Simon**

*Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite. Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.*

1. Un des quatre boutons s'allumera.
2. En utilisant la table ci-dessous, appuyer sur le bouton correspondant.
3. Le bouton original s'allumera suivi d'un autre. Répéter la séquence dans l'ordre en utilisant la correspondance des couleurs.
4. La séquence s'allongera d'une couleur à chaque fois que la bonne séquence sera entrée, jusqu'à ce que le module soit désarmé.

BleuJauneRougeVert

Si le numéro de série contient au moins une voyelle :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Flash Rouge** | **Flash Bleu** | **Flash Vert** | **Flash Jaune** |
| **Bouton à appuyer :** | **Pas d'erreur** | Bleu | Rouge | Jaune | Vert |
| **1 erreur** | Jaune | Vert | Bleu | Rouge |
| **2 erreurs** | Vert | Rouge | Jaune | Bleu |

Si le numéro de série ne contient pas de voyelle :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Flash Rouge** | **Flash Bleu** | **Flash Vert** | **Flash Jaune** |
| **Bouton à appuyer :** | **Pas d'erreur** | Bleu | Jaune | Vert | Rouge |
| **1 erreur** | Rouge | Bleu | Jaune | Vert |
| **2 erreurs** | Jaune | Vert | Bleu | Rouge |

Page 8 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frJeux de mots

**À propos de Jeux de mots**

*Si vous avez du mal à désamorcer ce module, et bien... Je ne peux pas vous aider !*

1. Lire l'écran et utiliser l'étape 1 pour déterminer quel libellé de bouton lire.
2. En utilisant le libellé de ce bouton, se référer à l'étape 2 pour savoir sur quel bouton appuyer.
3. Recommencer jusqu'à ce que le module soit désarmé.

**Étape 1 :**

À partir de l'écran, lire le libellé inscrit sur un bouton en particulier et passer à l'étape 2 :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **OUI** | | |  |  | | Regarder : |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **PREMIER** | | |  | Regarder : | |  |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **VERRE** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **OK** | | |  | Regarder : | |  |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **MOTS** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **RIEN** | | |  |  | | Regarder : |  | |  |  | |
| |  |  | | --- | --- | |  | | |  |  | |  |  | | Regarder : |  | | |  |  | | --- | --- | | **VIDE** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **NON** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **MOT** | | |  |  | | Regarder : |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **MAUX** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **BOUGE** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | |
| |  |  | | --- | --- | | **ROUGE** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **AU** | | |  |  | |  |  | | Regarder : |  | | |  |  | | --- | --- | | **EAU** | | |  |  | |  |  | | Regarder : |  | | |  |  | | --- | --- | | **ATTENDS** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **TES** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **T'ES** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | |
| |  |  | | --- | --- | | **TON** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **TONS** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **THON** | | | Regarder : |  | |  |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **TU ES** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **HAUT** | | |  |  | |  |  | | Regarder : |  | | |  |  | | --- | --- | | **VERS** | | |  |  | |  | Regarder : | |  |  | |
|  | |  |  | | --- | --- | | **VERT** | | |  |  | | Regarder : |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **C'EST** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | | |  |  | | --- | --- | | **C** | | |  | Regarder : | |  |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **VER** | | |  |  | |  |  | |  | Regarder : | |  |

Page 9 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frJeux de mots

**Étape 2 :**

En utilisant le mot obtenu dans l'étape 1, appuyer sur le premier mot qui apparaît dans la liste correspondante :

|  |  |
| --- | --- |
| **PRÊT:** | OUI, E, EUX, MILIEU, GAUCHE, APPUIE, DROITE, VIDE, PRÊT, NON, PREMIER, EUHHH, RIEN, ATTENDS |
| **PREMIER:** | GAUCHE, E, OUI, MILIEU, NON, DROITE, RIEN, EUHHH, ATTENDS, PRÊT, VIDE, EUX, APPUIE, PREMIER |
| **NON:** | VIDE, EUHHH, ATTENDS, PREMIER, EUX, PRÊT, DROITE, OUI, RIEN, GAUCHE, APPUIE, E, NON, MILIEU |
| **VIDE:** | ATTENDS, DROITE, E, MILIEU, VIDE, APPUIE, PRÊT, RIEN, NON, EUX, GAUCHE, EUHHH, OUI, PREMIER |
| **RIEN:** | EUHHH, DROITE, E, MILIEU, OUI, VIDE, NON, APPUIE, GAUCHE, EUX, ATTENDS, PREMIER, RIEN, PRÊT |
| **OUI:** | E, DROITE, EUHHH, MILIEU, PREMIER, EUX, APPUIE, PRÊT, RIEN, OUI, GAUCHE, VIDE, NON, ATTENDS |
| **EUX:** | EUHHH, EUX, GAUCHE, RIEN, PRÊT, VIDE, MILIEU, NON, E, PREMIER, ATTENDS, OUI, APPUIE, DROITE |
| **EUHHH:** | PRÊT, RIEN, GAUCHE, EUX, E, OUI, DROITE, NON, APPUIE, VIDE, EUHHH, MILIEU, ATTENDS, PREMIER |
| **GAUCHE:** | DROITE, GAUCHE, PREMIER, NON, MILIEU, OUI, VIDE, EUX, EUHHH, ATTENDS, APPUIE, PRÊT, E, RIEN |
| **DROITE:** | OUI, RIEN, PRÊT, APPUIE, NON, ATTENDS, EUX, DROITE, MILIEU, GAUCHE, EUHHH, VIDE, E, PREMIER |
| **MILIEU:** | VIDE, PRÊT, E, EUX, RIEN, APPUIE, NON, ATTENDS, GAUCHE, MILIEU, DROITE, PREMIER, EUHHH, OUI |
| **E:** | MILIEU, NON, PREMIER, OUI, EUHHH, RIEN, ATTENDS, E, GAUCHE, PRÊT, VIDE, APPUIE, EUX, DROITE |
| **ATTENDS:** | EUHHH, NON, VIDE, E, OUI, GAUCHE, PREMIER, APPUIE, EUX, ATTENDS, RIEN, PRÊT, DROITE, MILIEU |
| **APPUIE:** | DROITE, MILIEU, OUI, PRÊT, APPUIE, E, RIEN, EUHHH, VIDE, GAUCHE, PREMIER, EUX, NON, ATTENDS |
| **TOI:** | OK, THON, TON, TONS, SUIVANT, AVANT, T'ES, MAINTIENS, QUOI ?, TOI, QUOI, COMME, FAIT, TES |
| **THON:** | TON, SUIVANT, COMME, AVANT, QUOI ?, FAIT, QUOI, MAINTIENS, TOI, TES, TONS, OK, T'ES, THON |
| **TON:** | QUOI, THON, AVANT, TON, SUIVANT, T'ES, OK, TES, TONS, TOI, QUOI ?, MAINTIENS, COMME, FAIT |
| **TONS:** | TOI, TONS, T'ES, SUIVANT, QUOI, THON, TES, TON, QUOI ?, AVANT, OK, FAIT, COMME, MAINTIENS |
| **T'ES:** | FAIT, TES, T'ES, AVANT, QUOI ?, OK, TON, MAINTIENS, TONS, COMME, SUIVANT, QUOI, THON, TOI |
| **TES:** | AVANT, OK, SUIVANT, QUOI ?, TONS, T'ES, QUOI, FAIT, TES, TOI, COMME, MAINTIENS, THON, TON |
| **AVANT:** | AVANT, TON, THON, TOI, FAIT, MAINTIENS, QUOI, SUIVANT, OK, COMME, TONS, T'ES, TES, QUOI ? |
| **QUOI:** | T'ES, TES, THON, TONS, SUIVANT, QUOI, FAIT, TOI, AVANT, COMME, TON, OK, MAINTIENS, QUOI ? |
| **QUOI ?:** | TOI, MAINTIENS, TONS, TON, TES, FAIT, QUOI, COMME, THON, AVANT, T'ES, SUIVANT, QUOI ?, OK |
| **FAIT:** | OK, AVANT, SUIVANT, QUOI ?, TON, T'ES, TONS, MAINTIENS, COMME, TOI, TES, THON, QUOI, FAIT |
| **SUIVANT:** | QUOI ?, AVANT, QUOI, TON, MAINTIENS, OK, SUIVANT, COMME, FAIT, THON, T'ES, TONS, TES, TOI |
| **MAINTIENS:** | THON, TES, FAIT, QUOI, TOI, T'ES, OK, QUOI ?, TONS, SUIVANT, MAINTIENS, AVANT, TON, COMME |
| **OK:** | THON, FAIT, COMME, TONS, TOI, MAINTIENS, AVANT, T'ES, OK, TES, QUOI ?, SUIVANT, TON, QUOI |
| **COMME:** | TONS, SUIVANT, TES, T'ES, MAINTIENS, FAIT, QUOI, QUOI ?, AVANT, TOI, COMME, OK, THON, TON |

Page 10 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frMemory

**À propos du Memory**

*La mémoire est une chose fragile, mais bon tout l’est quand une bombe explose, alors faites attention !*

* Appuyer sur la bonne touche pour aller à la prochaine étape. Compléter toutes les étapes pour désarmer le module.
* Appuyer sur un bouton incorrect vous fera revenir à l'étape 1.
* Les boutons sont ordonnés de gauche à droite.

**Étape 1 :**

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton en deuxième position.  
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en deuxième position.  
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.  
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton en quatrième position.

**Étape 2 :**

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 » .  
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.  
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en première position.  
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

**Étape 3 :**

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.  
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.  
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton en troisième position.  
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton portant le chiffre « 4 » .

**Étape 4 :**

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.  
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton en première position.  
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.  
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

**Étape 5 :**

Si l'écran affiche 1, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.  
Si l'écran affiche 2, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.  
Si l'écran affiche 3, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 4.  
Si l'écran affiche 4, appuyer sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 3.

Page 11 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frCode Morse

**À propos du Code Morse**

*Je sais que vous êtes en train de vous dire : « Sérieux ? Du code Morse ? Et puis quoi encore ? » Mais au moins c'est le vrai code Morse, donc concentrez-vous et vous apprendrez peut-être quelque chose.*

* Interpréter le signal de la lumière clignotante en utilisant la table de décodage du code Morse pour épeler un mot du tableau sur la droite.
* Le signal se répètera, avec une longue pause entre les répétitions.
* Lorsque le mot a été identifié, régler la fréquence correspondante et appuyer sur le bouton de transmission (TX).

| **Comment interpréter** |
| --- |
| 1. Un clignotement court représente un point.  2. Un clignotement long représente un tiret.  3. Il y a une pause entre chaque lettre.  4. Il y a une longue pause avant que le mot ne se répète. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Si le mot est :** | **Répondre sur la fréquence :** |
| vitre | 3.505 MHz |
| ville | 3.515 MHz |
| chose | 3.522 MHz |
| signe | 3.532 MHz |
| linge | 3.535 MHz |
| ligne | 3.542 MHz |
| champ | 3.545 MHz |
| litre | 3.552 MHz |
| phase | 3.555 MHz |
| chaud | 3.565 MHz |
| bille | 3.572 MHz |
| balle | 3.575 MHz |
| singe | 3.582 MHz |
| plume | 3.592 MHz |
| pluie | 3.595 MHz |
| salle | 3.600 MHz |

Page 12 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frFils compliqués

**À propos des Fils compliqués**

*Ces fils ne sont pas comme les autres. Ils peuvent avoir deux couleurs ! Cela les rend complètement différents. La bonne nouvelle c'est que vous avez à votre disposition des instructions très précises ! Peut-être trop précises...*

* Regarder chaque fil : il y a une lumière au-dessus et de l'espace pour le symbole « ★ » sous le fil.
* Pour **chaque** combinaison de fil/lumière/symbole, utiliser le diagramme de Venn pour savoir s'il faut couper le fil ou non.
* Chaque fil peut être rayé de multiples couleurs.

SSCNCSPBNBPSPBNC

|  |  |
| --- | --- |
|  | Le fil contient du rouge |
|  | Le fil contient du bleu |
|  | Il y a le symbole ★ |
|  | La lumière est allumée |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lettre** | **Instruction** |
| C | Couper le fil |
| N | Ne pas couper le fil |
| S | Couper le fil si le dernier chiffre du numéro de série est pair |
| P | Couper le fil si la bombe a un port parallèle |
| B | Couper le fil si la bombe a deux piles ou plus |

*Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.  
Se référer à l'annexe C pour identifier les ports.*

Page 13 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frSéquences de fils

**À propos des Séquences de fils**

*C'est difficile d'expliquer comment ça fonctionne. C'est ingénieux, mais il y avait sûrement un moyen plus simple de gérer neuf fils.*

* Sur ce module, il y a plusieurs panneaux contenant des fils mais seulement l'un d'eux est visible à la fois. Passer au panneau suivant en appuyant sur la flèche du bas et au panneau précédent avec la flèche du haut.
* Couper tous les fils du panneau qui doivent être coupés, avant de passer au suivant.
* Couper les fils comme décrit sur la table ci-dessous. Le nombre d'apparitions de fils est cumulatif sur tous les panneaux du module.

|  |  |
| --- | --- |
| **Apparitions de fils rouges** | |
| **Apparitions de fil** | **Couper si connecté à :** |
| Premier fil rouge | C |
| Deuxième fil rouge | B |
| Troisième fil rouge | A |
| Quatrième fil rouge | A ou C |
| Cinquième fil rouge | B |
| Sixième fil rouge | A ou C |
| Septième fil rouge | A, B ou C |
| Huitième fil rouge | A ou B |
| Neuvième fil rouge | B |

|  |  |
| --- | --- |
| **Apparitions de fils bleus** | |
| **Apparitions de fil** | **Couper si connecté à :** |
| Premier fil bleu | B |
| Deuxième fil bleu | A ou C |
| Troisième fil bleu | B |
| Quatrième fil bleu | A |
| Cinquième fil bleu | B |
| Sixième fil bleu | B ou C |
| Septième fil bleu | C |
| Huitième fil bleu | A ou C |
| Neuvième fil bleu | A |

|  |  |
| --- | --- |
| **Apparitions de fils noirs** | |
| **Apparitions de fil** | **Couper si connecté à :** |
| Premier fil noir | A, B ou C |
| Deuxième fil noir | A ou C |
| Troisième fil noir | B |
| Quatrième fil noir | A ou C |
| Cinquième fil noir | B |
| Sixième fil noir | B ou C |
| Septième fil noir | A ou B |
| Huitième fil noir | C |
| Neuvième fil noir | C |

Page 14 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frLabyrinthe

**À propos du Labyrinthe**

*On dirait une sorte de labyrinthe... Probablement plagié sur la nappe d'une table de restaurant.*

* Trouver le labyrinthe auquel les repères circulaires correspondent.
* Le désamorceur doit amener le point blanc jusqu'au triangle rouge en utilisant les boutons en forme de flèche.
* **Attention :** Ne pas traverser les lignes visibles dans les labyrinthes. Ces lignes sont invisibles sur la bombe.

Page 15 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frMot de passe

**À propos du Mot de passe**

*Heureusement que ces mots de passe ne suivent pas les normes gouvernementales : 22 caractères, majuscules et minuscules, nombres aléatoires et pas de palindromes de 3 caractères ou plus.*

* Les boutons au-dessus et en dessous d'une position permettent de passer en revue les différentes lettres possibles pour cette position.
* Seule une combinaison des lettres disponibles correspond à un mot de la liste en dessous.
* Appuyer sur le bouton « Valider » lorsque les lettres forment un mot correct.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| abats | abime | abois | adieu | delta |
| dense | devin | divin | drame | droit |
| envol | envie | envoi | erres | essai |
| fleur | finit | fiole | kilos | litre |
| livre | masse | match | matin | mauve |
| poser | ports | poule | salir | taire |
| tarif | tasse | valve | vanne | vente |

Page 16 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frSection 2 : Modules demandants

**Section 2 : Modules demandants**

Les modules demandants ne peuvent pas être désarmés mais posent un problème récurrent.

Les modules demandants sont identifiables par leur compte à rebours situé en haut au centre. Interagir avec la bombe peut les activer. Une fois activés, ils doivent être désarmés temporairement avant que leur compte à rebours n'arrive à sa fin pour ne pas commettre d'erreur.

Faites attention, les modules demandants peuvent se réactiver à n'importe quel moment.

Page 17 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frÉvacuation du gaz

**À propos de l'Évacuation du gaz**

*Pirater des ordinateurs est une tâche ardue ! Enfin, en général. Cette tâche pourrait probablement être accomplie par un robot appuyant sur la même touche à répétition.*

* Répondre aux questions de l'ordinateur en appuyant sur O pour Oui et N pour Non .

Page 18 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frCondensateur

**À propos du Condensateur**

*J'espère que ce module ne sera pas trop compliqué pour vous (amateur). Il est très difficile à comprendre !*

* Décharger le condensateur avant qu'il ne surcharge en maintenant le levier en bas.

Page 19 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frMolette

**À propos de la Molette**

*Très compliquée et se réactive tout le temps. Imaginez juste ce qui arriverait si cette expertise était utilisée dans d'autres choses que des bombes.*

* La molette peut être tournée dans quatre directions différentes.
* La molette doit être dans la bonne direction lorsque le compte à rebours de ce module arrive à sa fin.
* La position correcte peut être déterminée en fonction de la configuration des douze lumières.
* La position de la molette est relative à la position du côté marqué « HAUT », ce dernier pouvant être tourné.

**Configurations des lumières**

**Position « Haut »:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | X |  | X | X |
| X | X | X | X |  | X |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X |  | X |  | X |  |
|  | X | X |  | X | X |

**Position « Bas »:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | X | X |  |  | X |
| X | X | X | X |  | X |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X |  | X |  | X |  |
|  | X |  |  |  | X |

**Position « Gauche »:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | X |  |
| X |  |  | X | X | X |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | X |  |
|  |  |  | X | X |  |

**Position « Droite »:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X |  | X | X | X | X |
| X | X | X |  | X |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X |  | X | X |  |  |
| X | X | X |  | X |  |

X = Lumière allumée

Page 20 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frAnnexe A

**Annexe A : Identification des indicateurs**

Des indicateurs, composés d'un libellé et d'une lumière, peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

**Indicateurs ordinaires**

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

Page 21 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frAnnexe B

**Annexe B : Identification des piles**

Des piles aux formats ordinaires peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Pile** | **Type** |
|  | AA |
|  | D |

Page 22 sur 23

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1-frAnnexe C

**Annexe C : Identification des ports**

Des ports numériques et analogiques peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Port** | **Nom** |
|  | DVI-D |
|  | Parallèle |
|  | PS/2 |
|  | RJ-45 |
|  | Série |
|  | Stéréo RCA |

Page 23 sur 23