



---

# РУКОВОДСТВО ПО ОБЕЗВРЕЖИВАНИЮ БОМБЫ

---

[www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

Версия 2-ru  
Проверочный код: 317

*Добро пожаловать в опасный и трудный мир обезвреживания бомб.*

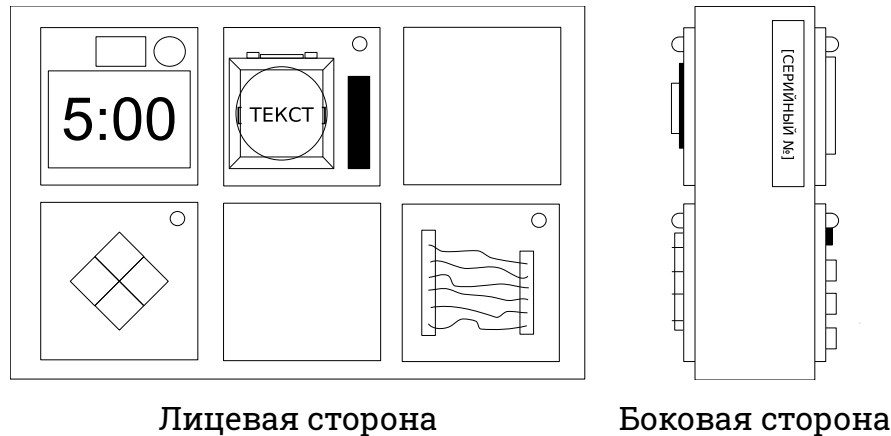
*Внимательно изучите это руководство; вы знаток. На страницах руководства вы найдете всё, что необходимо знать о том, как обезвредить даже самые хитро сконструированные бомбы.*

*И помните – одна оплошность, и всё может скверно закончиться!*

# Обезвреживание бомб

Бомба взрывается тогда, когда её обратный таймер доходит до 0:00, или когда было зафиксировано слишком много ошибок. Единственный способ обезвредить бомбу — это обезвредить все её модули, прежде чем на таймере кончится время.

Пример бомбы



Лицевая сторона

Боковая сторона

## Модули

Каждая бомба включает в себя до 11 модулей, которые необходимо обезвредить. Каждый модуль автономен; их можно обезвреживать в любом порядке.

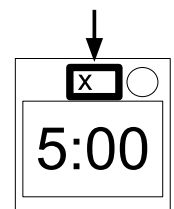
Инструкции по обезвреживанию модулей можно найти в 1 разделе. «Нестабильные» модули требуют особого подхода и описаны во 2 разделе.

## Ошибки

Если Сапёр допускает ошибку, это будет отображено на индикаторе ошибок над обратным таймером. Бомбы с индикатором ошибок взрываются на третьей ошибке. С каждой новой допущенной ошибкой время на таймере будет отсчитываться быстрее.

Если над таймером нет индикатора, то бомба взорвется с первой же ошибкой, не оставляя шансов на оплошности.

Индикатор  
ошибок



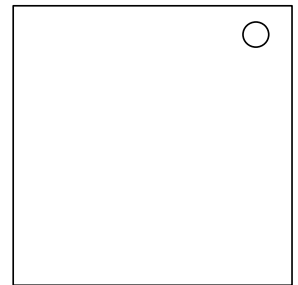
## Сбор информации

Некоторые инструкции по обезвреживанию требуют определенной информации о бомбе, например, её серийный номер. Подобная информация обычно располагается сверху, снизу или по бокам бомбы. Смотрите Приложения А, Б и В для соответствующих инструкций, полезных при обезвреживании определенных модулей.

## Раздел 1: Модули

Модули можно определить по светодиоду в правом верхнем углу. Горящий зеленым светодиод указывает, что модуль уже обезврежен.

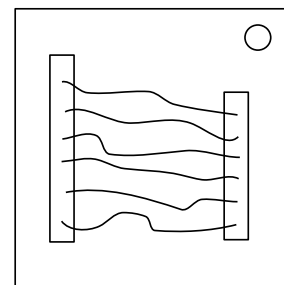
Для обезвреживания бомбы необходимо обезвредить все модули.



## О проводах

*Провода – кровь электроники! Стоп, нет, электричество – кровь. Провода, скорее, артерии. Вены? Неважно...*

- Модуль содержит от 3 до 6 проводов.
- Только один правильный провод необходимо перерезать для обезвреживания модуля.
- Нумерация проводов отсчитывается, начиная от верхнего.



### 3 провода:

Если нет красных проводов, режьте второй.

Иначе, если последний провод белый, режьте последний.

Иначе, если синих проводов больше, чем один, режьте последний синий.

Иначе режьте последний.

### 4 провода:

Если красных проводов больше, чем один, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте последний красный.

Иначе, если последний провод желтый, а красных нет, режьте первый.

Иначе, если синий провод всего и только один, режьте первый.

Иначе, если желтых проводов больше, чем один, режьте последний.

Иначе режьте второй.

### 5 проводов:

Если последний провод черный, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте четвертый.

Иначе, если красный провод всего и только один, а желтых больше, чем один, режьте первый.

Иначе, если черных проводов нет, режьте второй.

Иначе режьте первый.

### 6 проводов:

Если желтых проводов нет, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте третий.

Иначе, если желтый провод всего и только один, а белых проводов больше, чем один, режьте четвертый.

Иначе, если красных проводов нет, режьте последний.

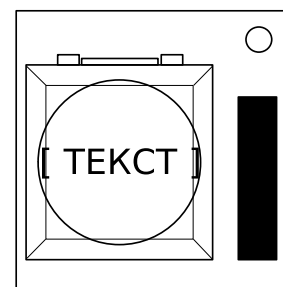
Иначе режьте четвертый.

## О кнопке

*Кажется, что если на кнопке написано, что её нужно нажать, то тут и думать не о чем. Вот из-за такого люди и взрываются.*

*Определение индикатора – см. Приложение А.*

*Определение элемента питания – см. Приложение Б.*



Следуйте следующим правилам в том порядке, в котором они указаны. Выполните первое подходящее действие:

1. Если кнопка синяя, а на кнопке написано «Прервать», задержите кнопку и смотрите пункт «Удержание кнопки».
2. Если на бомбе больше 1 элемента питания, а на кнопке написано «Взорвать», нажмите и резко отпустите кнопку.
3. Если кнопка белая, а на корпусе бомбы есть горящий индикатор «CAR», задержите кнопку и смотрите пункт «Удержание кнопки».
4. Если на бомбе больше 2 элементов питания, а на корпусе бомбы есть горящий индикатор «FRK», нажмите и резко отпустите кнопку.
5. Если кнопка желтая, задержите кнопку и смотрите пункт «Удержание кнопки».
6. Если кнопка красная, а на кнопке написано «Держать», нажмите и резко отпустите кнопку.
7. Если не подходит ни одно из вышеперечисленных правил, задержите кнопку и смотрите пункт «Удержание кнопки».

## Удержание кнопки

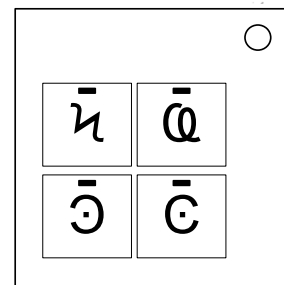
Если вы начнете удерживать кнопку, на правой стороне модуля зажжется цветная полоска. В зависимости от её цвета вам нужно отпустить кнопку в определенный момент времени:

- Синяя полоска: отпустите, когда любая цифра обратного таймера будет равна 4.
- Белая полоска: отпустите, когда любая цифра обратного таймера будет равна 1.
- Желтая полоска: отпустите, когда любая цифра обратного таймера будет равна 5.
- Полоска любого другого цвета: отпустите, когда любая цифра обратного таймера будет равна 1.

## О клавиатурах

Непонятно, что это за закорючки, но подозреваю, что они какие-то оккультные.

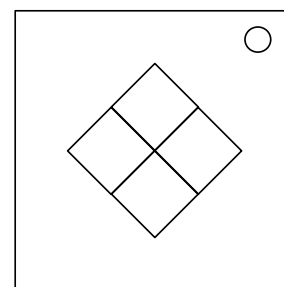
- Лишь один из столбцов ниже содержит все четыре символа с клавиатуры.
- Нажмите четыре клавиши в том порядке, в котором эти символы расположены в соответствующем столбце сверху вниз.



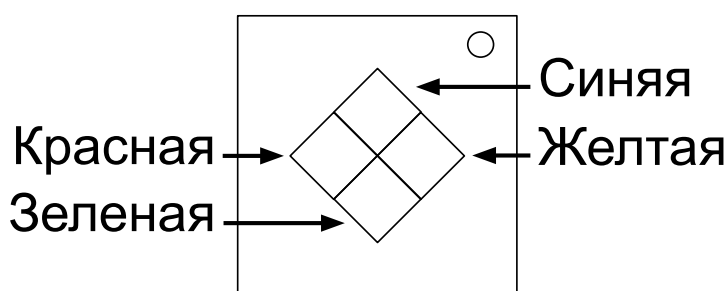
Q	⌘	©	ζ	Ψ	ζ
A	Q	⤴	¶	⤴	⌘
λ	⊖	Q	⤴	⤴	⌘
⌘	Q	⋯	⌘	⊖	⌘
⌘	☆	⋯	⋯	¶	Ψ
⤴	⤴	λ	¿	ζ	⌘
⊖	¿	☆	⤴	★	Ω

## О «Делай как я»

Это как та детская игрушка, где нужно было повторять то, что светится, только это какая-то подделка, которую наверняка купили в магазине «всё по пятьдесят».



1. Загорается одна из цветных кнопок.
2. Используя подходящую таблицу снизу, нажмите на кнопку соответствующего цвета.
3. Загорится та же кнопка, что и в начале, а за ней еще одна.  
Повторите эту последовательность в том же порядке, используя таблицу цветов.
4. Последовательность будет удлиняться после каждой успешно введенной последовательности, пока модуль не будет обезврежен.



Если в серийном номере есть хотя бы одна гласная А, Е, I, О, U:

		Горит красная	Горит синяя	Горит зеленая	Горит желтая
Нажмите:	Нет ошибок	Синяя	Красная	Желтая	Зеленая
	1 ошибка	Желтая	Зеленая	Синяя	Красная
	2 ошибки	Зеленая	Красная	Желтая	Синяя

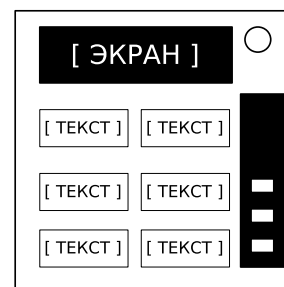
Если в серийном номере нет гласных А, Е, I, О, U:

		Горит красная	Горит синяя	Горит зеленая	Горит желтая
Нажмите:	Нет ошибок	Синяя	Желтая	Зеленая	Красная
	1 ошибка	Красная	Синяя	Желтая	Зеленая
	2 ошибки	Желтая	Зеленая	Синяя	Красная



## О «Меня зовут Аvas, а вас?»

Эту головоломку как будто бы выдрали из комедийной репризы, что было бы смешно, не будь она соединена с бомбой. Буду краток, а то слова всё усложняют.



1. Зачитайте слово на экране и определите в 1 шаге, какую кнопку следует прочитать.
2. Используя слово с этой кнопки, определите во 2 шаге, какую кнопку следует нажать.
3. Повторяйте, пока не обезвредите модуль.

### 1 шаг:

В зависимости от слова на экране прочитайте слово на определяемой ниже кнопке и перейдите ко 2 шагу:

<b>ДА</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПЕРВОЕ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ЭКРАН</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ГОТОВО</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ДРУГОЙ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>НИЧЕГО</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПУСТО</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>НЕТ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ВЕСЕЛО</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ВЕСИЛА</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ВЕСИЛО</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
<b>КОРИТСЯ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>КОРИЦА</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>КОРИТЬСЯ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>СТОЙ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ГЛАЗ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ГЛАС</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
<b>ПОРОГ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПОРОК</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПАРОК</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>КРАБ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>КРАП</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>КРАББ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПАС</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПАСС</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПАЗ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	<b>ПОГОДИ</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	

**2 шаг:**

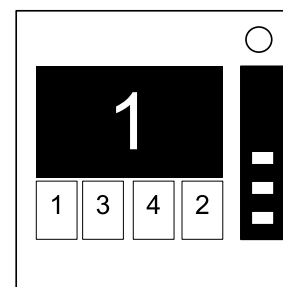
Используя слово из 1 шага, нажмите на первую кнопку, которая появляется в подходящем списке:

<b>«ГОТОВО»:</b>	ДА, ПОСТОЙ, ЕЩЁ РАЗ, ВЕСИЛА, ВЕСИЛО, СТОЙ, ВЕСЕЛО, ПУСТО, ГОТОВО, НЕТ, ПЕРВОЕ, ЕЩЕ РАЗ, НИЧЕГО, ПОГОДИ
<b>«ПЕРВОЕ»:</b>	ВЕСИЛО, ПОСТОЙ, ДА, ВЕСИЛА, НЕТ, ВЕСЕЛО, НИЧЕГО, ЕЩЕ РАЗ, ПОГОДИ, ГОТОВО, ПУСТО, ЕЩЁ РАЗ, СТОЙ, ПЕРВОЕ
<b>«НЕТ»:</b>	ПУСТО, ЕЩЕ РАЗ, ПОГОДИ, ПЕРВОЕ, ЕЩЁ РАЗ, ГОТОВО, ВЕСЕЛО, ДА, НИЧЕГО, ВЕСИЛО, СТОЙ, ПОСТОЙ, НЕТ, ВЕСИЛА
<b>«ПУСТО»:</b>	ПОГОДИ, ВЕСЕЛО, ПОСТОЙ, ВЕСИЛА, ПУСТО, СТОЙ, ГОТОВО, НИЧЕГО, НЕТ, ЕЩЁ РАЗ, ВЕСИЛО, ЕЩЕ РАЗ, ДА, ПЕРВОЕ
<b>«НИЧЕГО»:</b>	ЕЩЕ РАЗ, ВЕСЕЛО, ПОСТОЙ, ВЕСИЛА, ДА, ПУСТО, НЕТ, СТОЙ, ВЕСИЛО, ЕЩЁ РАЗ, ПОГОДИ, ПЕРВОЕ, НИЧЕГО, ГОТОВО
<b>«ДА»:</b>	ПОСТОЙ, ВЕСЕЛО, ЕЩЕ РАЗ, ВЕСИЛА, ПЕРВОЕ, ЕЩЁ РАЗ, СТОЙ, ГОТОВО, НИЧЕГО, ДА, ВЕСИЛО, ПУСТО, НЕТ, ПОГОДИ
<b>«ЕЩЁ РАЗ»:</b>	ЕЩЕ РАЗ, ЕЩЁ РАЗ, ВЕСИЛО, НИЧЕГО, ГОТОВО, ПУСТО, ВЕСИЛА, НЕТ, ПОСТОЙ, ПЕРВОЕ, ПОГОДИ, ДА, СТОЙ, ВЕСЕЛО
<b>«ЕЩЕ РАЗ»:</b>	ГОТОВО, НИЧЕГО, ВЕСИЛО, ЕЩЁ РАЗ, ПОСТОЙ, ДА, ВЕСЕЛО, НЕТ, СТОЙ, ПУСТО, ЕЩЕ РАЗ, ВЕСИЛА, ПОГОДИ, ПЕРВОЕ
<b>«ВЕСИЛО»:</b>	ВЕСЕЛО, ВЕСИЛО, ПЕРВОЕ, НЕТ, ВЕСИЛА, ДА, ПУСТО, ЕЩЁ РАЗ, ЕЩЕ РАЗ, ПОГОДИ, СТОЙ, ГОТОВО, ПОСТОЙ, НИЧЕГО
<b>«ВЕСЕЛО»:</b>	ДА, НИЧЕГО, ГОТОВО, СТОЙ, НЕТ, ПОГОДИ, ЕЩЁ РАЗ, ВЕСЕЛО, ВЕСИЛА, ВЕСИЛО, ЕЩЕ РАЗ, ПУСТО, ПОСТОЙ, ПЕРВОЕ
<b>«ВЕСИЛА»:</b>	ПУСТО, ГОТОВО, ПОСТОЙ, ЕЩЁ РАЗ, НИЧЕГО, СТОЙ, НЕТ, ПОГОДИ, ВЕСИЛО, ВЕСИЛА, ВЕСЕЛО, ПЕРВОЕ, ЕЩЕ РАЗ, ДА
<b>«ПОСТОЙ»:</b>	ВЕСИЛА, НЕТ, ПЕРВОЕ, ДА, ЕЩЕ РАЗ, НИЧЕГО, ПОГОДИ, ПОСТОЙ, ВЕСИЛО, ГОТОВО, ПУСТО, СТОЙ, ЕЩЁ РАЗ, ВЕСЕЛО
<b>«ПОГОДИ»:</b>	ЕЩЕ РАЗ, НЕТ, ПУСТО, ПОСТОЙ, ДА, ВЕСИЛО, ПЕРВОЕ, СТОЙ, ЕЩЁ РАЗ, ПОГОДИ, НИЧЕГО, ГОТОВО, ВЕСЕЛО, ВЕСИЛА
<b>«СТОЙ»:</b>	ВЕСЕЛО, ВЕСИЛА, ДА, ГОТОВО, СТОЙ, ПОСТОЙ, НИЧЕГО, ЕЩЕ РАЗ, ПУСТО, ВЕСИЛО, ПЕРВОЕ, ЕЩЁ РАЗ, НЕТ, ПОГОДИ
<b>«ВО ВСЕ»:</b>	ЧЕ?, ВО ВСЕ, ВСЕ, ВСЁ, ДАЛЬШЕ, ПАС, И ТАК, ЧЁ?, ПАЗ, ВО ВСЕ, ПАСС, ЧТО?, ЖМИ, ИТАК
<b>«ВО ВСЕ»:</b>	ВСЕ, ДАЛЬШЕ, ЧТО?, ПАС, ПАЗ, ЖМИ, ПАСС, ЧЁ?, ВО ВСЕ, ИТАК, ВСЁ, ЧЕ?, И ТАК, ВО ВСЕ
<b>«ВСЕ»:</b>	ПАСС, ВО ВСЕ, ПАС, ВСЕ, ДАЛЬШЕ, И ТАК, ЧЕ?, ИТАК, ВСЁ, ВО ВСЕ, ПАЗ, ЧЁ?, ЧТО?, ЖМИ
<b>«ВСЁ»:</b>	ВО ВСЕ, ВСЁ, И ТАК, ДАЛЬШЕ, ПАСС, ВО ВСЕ, ИТАК, ВСЕ, ПАЗ, ПАС, ЧЕ?, ЖМИ, ЧТО?, ЧЁ?
<b>«И ТАК»:</b>	ЖМИ, ИТАК, И ТАК, ПАС, ПАЗ, ЧЕ?, ВСЕ, ЧЁ?, ВСЁ, ЧТО?, ДАЛЬШЕ, ПАСС, ВО ВСЕ, ВО ВСЕ
<b>«ИТАК»:</b>	ПАС, ЧЕ?, ДАЛЬШЕ, ПАЗ, ВСЁ, И ТАК, ПАСС, ЖМИ, ИТАК, ВО ВСЕ, ЧТО?, ЧЁ?, ВО ВСЕ, ВСЕ
<b>«ПАС»:</b>	ПАС, ВСЕ, ВО ВСЕ, ВО ВСЕ, ЖМИ, ЧЁ?, ПАСС, ДАЛЬШЕ, ЧЕ?, ЧТО?, ВСЁ, И ТАК, ИТАК, ПАЗ
<b>«ПАСС»:</b>	И ТАК, ИТАК, ВО ВСЕ, ВСЁ, ДАЛЬШЕ, ПАСС, ЖМИ, ВО ВСЕ, ПАС, ЧТО?, ВСЕ, ЧЕ?, ЧЁ?, ПАЗ
<b>«ПАЗ»:</b>	ВО ВСЕ, ЧЁ?, ВСЁ, ВСЕ, ИТАК, ЖМИ, ПАСС, ЧТО?, ВО ВСЕ, ПАС, И ТАК, ДАЛЬШЕ, ПАЗ, ЧЕ?
<b>«ЖМИ»:</b>	ЧЕ?, ПАС, ДАЛЬШЕ, ПАЗ, ВСЕ, И ТАК, ВСЁ, ЧЁ?, ЧТО?, ВО ВСЕ, ИТАК, ВО ВСЕ, ПАСС, ЖМИ
<b>«ДАЛЬШЕ»:</b>	ПАЗ, ПАС, ПАСС, ВСЕ, ЧЁ?, ЧЕ?, ДАЛЬШЕ, ЧТО?, ЖМИ, ВО ВСЕ, И ТАК, ВСЁ, ИТАК, ВО ВСЕ
<b>«ЧЁ?»:</b>	ВО ВСЕ, ИТАК, ЖМИ, ПАСС, ВО ВСЕ, И ТАК, ЧЕ?, ПАЗ, ВСЁ, ДАЛЬШЕ, ЧЁ?, ПАС, ВСЕ, ЧТО?
<b>«ЧЕ?»:</b>	ВО ВСЕ, ЖМИ, ЧТО?, ВСЁ, ВО ВСЕ, ЧЁ?, ПАС, И ТАК, ЧЕ?, ИТАК, ПАЗ, ДАЛЬШЕ, ВСЕ, ПАСС
<b>«ЧТО?»:</b>	ВСЁ, ДАЛЬШЕ, ИТАК, И ТАК, ЧЁ?, ЖМИ, ПАСС, ПАЗ, ПАС, ВО ВСЕ, ЧТО?, ЧЕ?, ВО ВСЕ, ВСЕ

## О памяти

*Память – хрупкая штукавина, как и всё остальное в момент разрыва бомбы, так что будьте внимательней!*

- Нажмите правильную кнопку, чтобы перевести модуль в следующий этап. Завершите все этапы, чтобы обезвредить модуль.
- Нажатие неверной кнопки вернет модуль на первый этап.
- Позиции кнопок отсчитываются слева направо.



### Этап 1:

Если на экране 1, нажмите кнопку на второй позиции.

Если на экране 2, нажмите кнопку на второй позиции.

Если на экране 3, нажмите кнопку на третьей позиции.

Если на экране 4, нажмите кнопку на четвертой позиции.

### Этап 2:

Если на экране 1, нажмите кнопку со значением «4».

Если на экране 2, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.

Если на экране 3, нажмите кнопку на первой позиции.

Если на экране 4, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.

### Этап 3:

Если на экране 1, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 2 этапе.

Если на экране 2, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 1 этапе.

Если на экране 3, нажмите кнопку на третьей позиции.

Если на экране 4, нажмите кнопку со значением «4».

### Этап 4:

Если на экране 1, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.

Если на экране 2, нажмите кнопку на первой позиции.

Если на экране 3, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 2 этапе.

Если на экране 4, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 2 этапе.

### Этап 5:

Если на экране 1, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 1 этапе.

Если на экране 2, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 2 этапе.

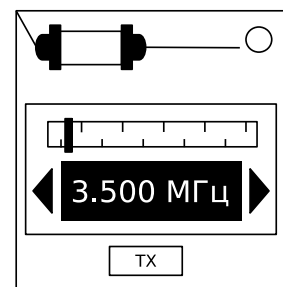
Если на экране 3, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 4 этапе.

Если на экране 4, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 3 этапе.

## Об азбуке Морзе

Устаревшая форма морского сообщения? А дальше что? Ну, хотя бы это настоящая азбука Морзе, так что смотрите в оба, может, что-нибудь да запомните.

- Интерпретируйте сигнал моргающей лампочки, используя таблицу азбуки Морзе, чтобы получить одно из слов в таблице.
- Сигнал зациклен и имеет большой промежуток между повторениями.
- После определения слова установите соответствующую частоту и нажмите кнопку передачи (TX).



### Как интерпретировать

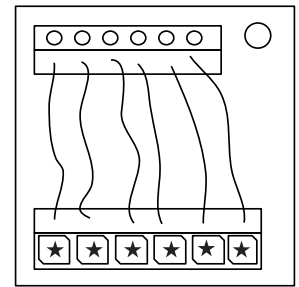
1. Короткая вспышка – точка.
2. Длинная вспышка – тире.
3. Между буквами долгая пауза.
4. Между повторами слова очень долгая пауза.

А	• —	Ф	• • — •
Б	— • • •	Х	• • • •
В	• — —	Ц	— • — •
Г	— — •	Ч	— — — •
Д	— • •	Ш	— — — —
Е	•	Щ	— — • —
Ж	• • • —	Ъ	— — • — —
З	— — • •	Ы	— • • —
И	• •	Ы	— • — —
Й	• — — —	Э	• • — • •
К	— • —	Ю	• • — —
Л	• — • •	Я	• — • —
М	— —		
Н	— •		
О	— — —		
П	• — — •		
Р	• — •		
С	• • •		
Т	—		
У	• • —		

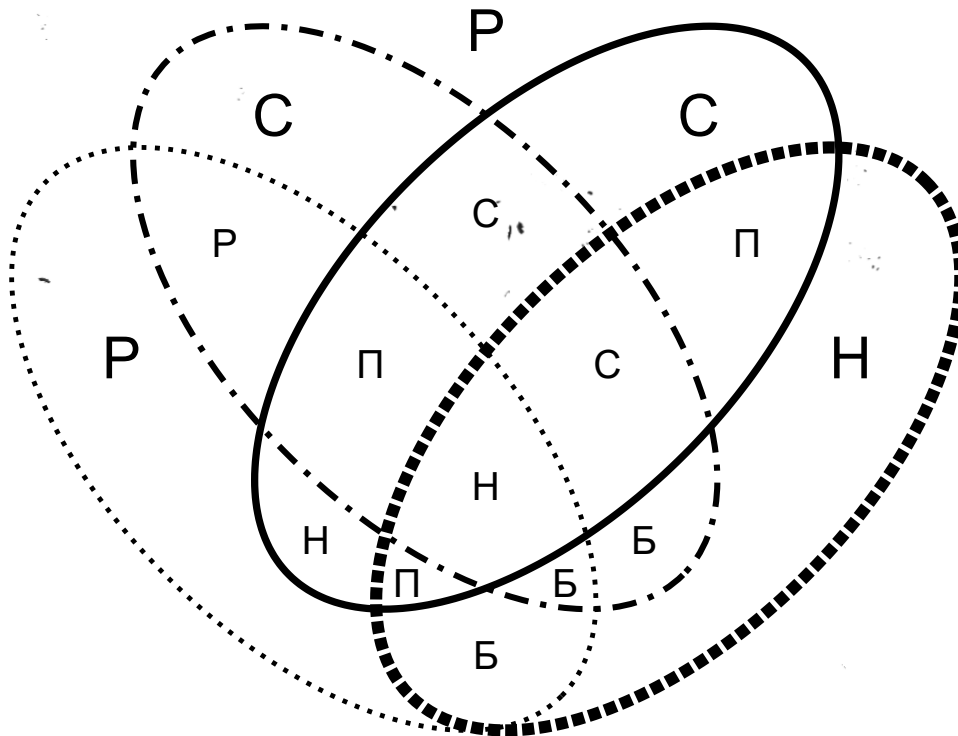
Если слово:	Ответить на частоте:
токарь	3.505 МГц
мостик	3.515 МГц
венок	3.522 МГц
братъ	3.532 МГц
клара	3.535 МГц
попей	3.542 МГц
виток	3.545 МГц
восток	3.552 МГц
вилка	3.555 МГц
порок	3.565 МГц
койка	3.572 МГц
рокер	3.575 МГц
помой	3.582 МГц
покой	3.592 МГц
борис	3.595 МГц
порог	3.600 МГц





## Об усложненных проводах

Эти провода не такие, как прежде. Некоторые из них полосатые! Так что они совершенно другие. Хорошо, что мы нашли краткий набор инструкций к ним! Правда, возможно, слишком краткий...



- Посмотрите на каждый провод: над проводом есть светодиод, а под ним есть место под символ «★».
- Для **каждой** связки провод-светодиод-символ используйте приведенную ниже диаграмму Венна, чтобы решить, резать провод или нет.
- Провода бывают полосатыми.



	У провода красная расцветка
	У провода синяя расцветка
	Нарисована ★
	Горит светодиод

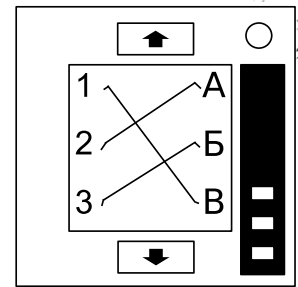
Буква	Инструкция
Р	Режьте провод
Н	Не режьте провод
С	Режьте, если последняя цифра серийного номера четная
П	Режьте, если у бомбы есть параллельный порт
Б	Режьте, если у бомбы два или более элемента питания

Определение элемента питания – см. Приложение Б.

Определение порта – см. Приложение В.

## О последовательностях проводов

Сложно сказать, как работает этот механизм. Впечатляющая проводка, но девять проводов явно можно расположить как-то проще.



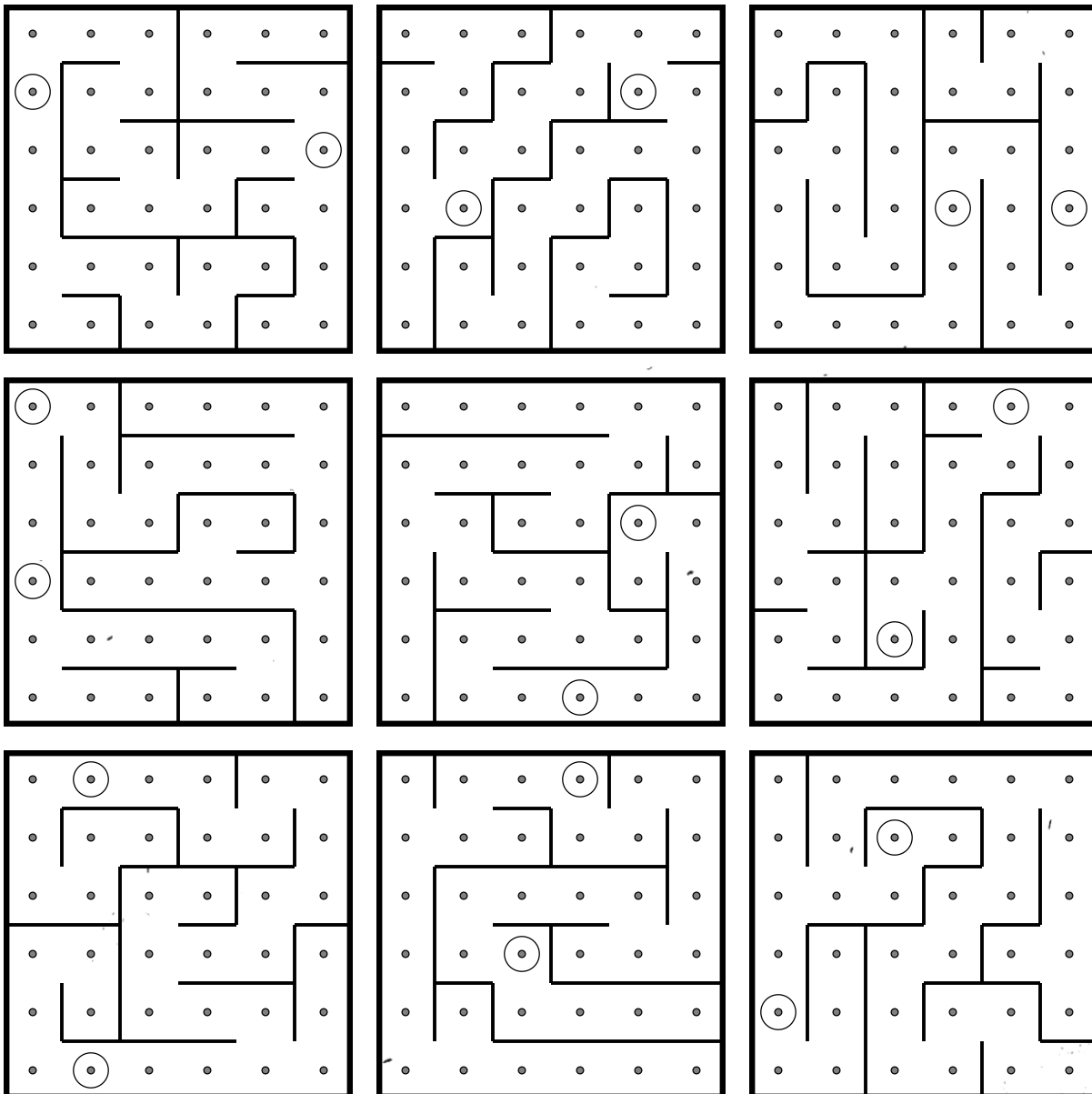
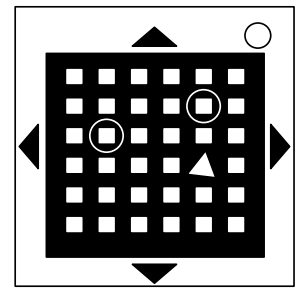
- В этом модуле несколько панелей с проводами, но одновременно видно лишь одну. Вы можете переключаться на следующую панель, используя кнопку вниз, или на предыдущую, используя кнопку вверх.
- Не переходите к следующей панели, пока не будете уверены, что перерезали все необходимые провода на текущей.
- Перережьте провода, следуя приведенной ниже таблице. Появления проводов суммируются между всеми панелями в рамках одного модуля.

Появление красных проводов		Появление синих проводов		Появление черных проводов	
Появление провода	Резать, если подключен к:	Появление провода	Резать, если подключен к:	Появление провода	Резать, если подключен к:
Первый красный	В	Первый синий	Б	Первый черный	А, Б или В
Второй красный	Б	Второй синий	А или В	Второй черный	А или В
Третий красный	А	Третий синий	Б	Третий черный	Б
Четвертый красный	А или В	Четвертый синий	А	Четвертый черный	А или В
Пятый красный	Б	Пятый синий	Б	Пятый черный	Б
Шестой красный	А или В	Шестой синий	Б или В	Шестой черный	Б или В
Седьмой красный	А, Б или В	Седьмой синий	В	Седьмой черный	А или Б
Восьмой красный	А или Б	Восьмой синий	А или В	Восьмой черный	В
Девятый красный	Б	Девятый синий	А	Девятый черный	В

## О лабиринтах

*Похоже на какой-то лабиринт, наверняка украденный с подноса забегаловки.*

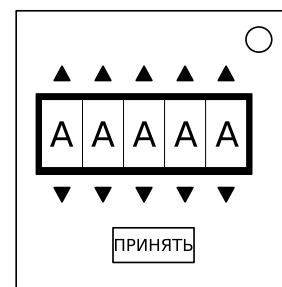
- Найдите лабиринт с совпадающими круглыми отметками.
- Сапер должен провести белый огонёк до красного треугольника при помощи кнопок со стрелками.
- **Осторожно:** не пересекайте отмеченные в лабиринте линии. Эти линии не видно на бомбе.



## О паролях

К счастью, пароль, кажется, не соответствует требованиям стандартов государственной безопасности: 22 символа, прописные и строчные, случайные числа без палиндромов размером больше 3.

- Кнопки над и под каждой буквой меняют возможные буквы в одной позиции.
- Только одна комбинация доступных букв совпадёт с паролем из приведенной ниже таблицы.
- Нажмите кнопку «ПРИНЯТЬ» после установки подходящего слова.



аллея	бомба	вверх	взрыв	внизу
вьюга	горох	готов	густо	давай
давно	книга	конец	лилия	линия
можно	назад	нравы	песец	песня
порох	порыв	потом	право	пусто
румба	скоро	супер	травы	тумба
тунец	фугас	шприц	щипок	щипцы



## Раздел 2: Нестабильные модули

Нестабильные модули нельзя обезвредить, но они влекут за собой периодическую угрозу.

Нестабильные модули можно определить по двухцифровому таймеру сверху. Взаимодействие с бомбой может активировать их. После активации этими нестабильными модулями необходимо регулярно управлять, прежде чем их таймер истечет, иначе вам засчитают ошибку.

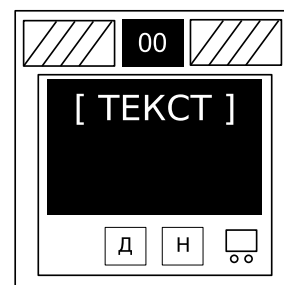
Будьте внимательны: нестабильные модули могут в любой момент активироваться повторно.

00

## О выпуске газа

*Взлом компьютеров крайне сложен! Ну, обычно. А это смогла бы сделать даже механическая пьющая птичка, клюющая одну и ту же кнопку раз за разом.*

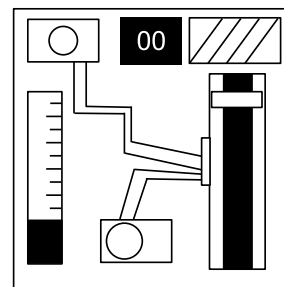
- Отвечайте на запросы компьютера кнопкой «Д», если «да», или «Н», если «нет»



## О разрядке конденсатора

*Мне кажется, что это здесь только для того, чтобы отвлечь вас, потому что эта инсталляция собрана крайне отвратно.*

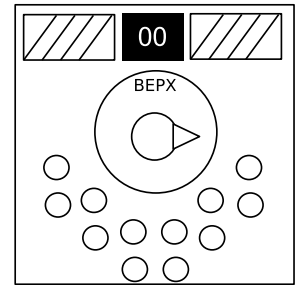
- Разрядите конденсатор, зажимая рычаг, прежде чем он перегрузится.



## О поворотных ручках

*Стабильно трудно, но вечно нестабильно. Представьте, если бы все эти умения вложили во что-нибудь другое, а не в безумно сложные головоломки.*

- Ручку можно устанавливать в одну из четырех позиций.
- Ручка должна стоять в нужной позиции, когда таймер модуля достигнет нуля.
- Верную позицию можно определить по состоянию вкл/выкл двенадцати светодиодов.
- Позиция ручки устанавливается относительно надписи «ВЕРХ», которая может быть повернута.



## Варианты конфигураций светодиодов

### Позиция вверх:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Позиция вниз:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Позиция влево:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

### Позиция вправо:

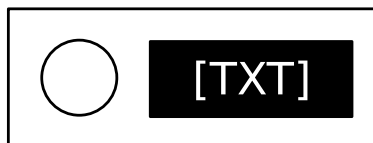
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X – горящий светодиод

## Приложение А: определение индикатора

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить подписанные световые индикаторы.



### Примеры индикаторов

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

## Приложение Б: определение элемента питания

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить стандартные элементы питания.

Элемент питания	Тип
	AA
	D

## Приложение В: определение порта

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить цифровые и аналоговые порты.

Порт	Название
	DVI-D
	Параллельный
	PS/2
	RJ-45
	Последовательный
	Двухканальный RCA