



# BOMBEN ENTSCHÄRFUNGS ANLEITUNG

**Version 1**

Autorisierungscode: 241

Willkommen in der gefährlichen und aufregenden Welt des Bombenentschärfens.

Studiere dieses Handbuch gewissenhaft; DU bist der Experte. Auf den folgenden Seiten findest du alles um Bomben zu entschärfen, sogar die ganz Bösen.

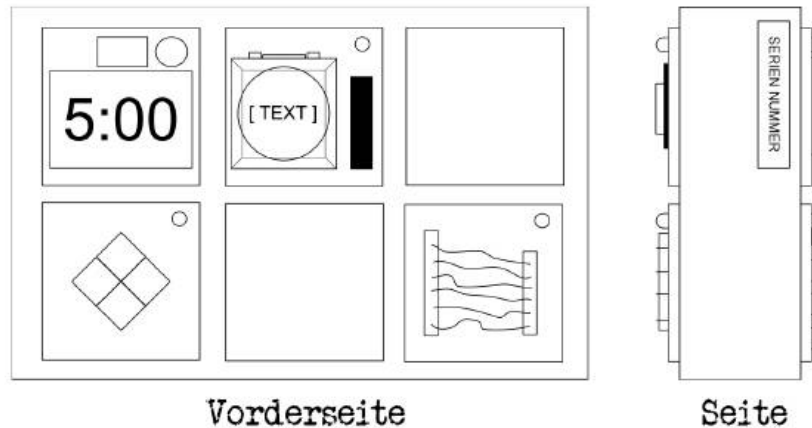
Aber vergiss nicht - Ein kleiner Fehler und es bedeutet: GAME OVER

Übersetzung von Andreas, Michael und Thomas Zehner

# Das Entschärfen von Bomben

Die Bombe explodiert, wenn der Countdown timer 0:00 erreicht, oder wenn zuviele strikes gesammelt werden. Der einzige Weg eine Bombe zu entschärfen ist seine Module zu neutralisieren.

Beispiel Bombe



## Module

Eine Bombe kann aus bis zu 11 Modulen bestehen. Jedes Modul ist separat und kann in beliebiger Reihenfolge entschärft werden.

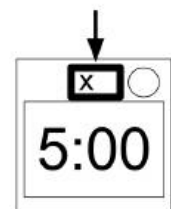
Anleitungen zum Entschärfen können in Sektion 1 gefunden werden. Anspruchsvollere Module sind ein spezieller Fall und werden in Sektion 2 beschrieben.

## Strikes

Wenn der Entschärfer einen Fehler macht, bekommt er einen Strike. Diese werden über dem Countdowntimer gezählt. Bomben mit einem Strike Zähler gehen beim dritten Strike in die Luft. Der Timer zählt mit jedem Strike schneller runter.

Befindet sich kein Strike Zähler über dem Countdowntimer, wird die Bombe nach dem ersten Strike explodieren, was keinen Raum für Fehler zulässt.

Strike  
Zähler



## Sammeln von Informationen

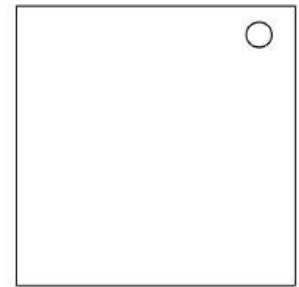
Bei einigen Entschärfungsanleitungen werden spezielle Informationen über die Bombe benötigt. Unter anderem die Seriennummer. Diese Art der Informationen werden normalerweise an den Seiten des Bombengehäuses gefunden. Siehe Anhang A, B und C für die Identifizierung der richtigen Anleitung.

## Sektion 1: Module

Module können anhand einer LED in der rechten oberen Ecke identifiziert werden.

Wenn diese LED grün leuchtet ist sie entschärft.

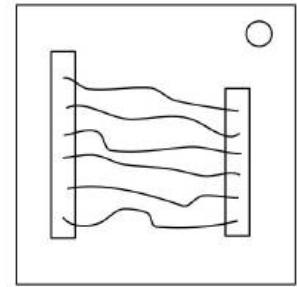
Alle Module müssen entschärft werden um die Bombe zu neutralisieren.



## Im Falle von Drähten

*Wires are the Lifeblood of electronics! Wait, no, electricity is the Lifeblood.  
Wires are more Like the arteries. The veins? No matter...*

- Ein Kabelmodul kann 3 - 6 Drähte haben.
- Nur der eine richtige Draht muss durchtrennt werden.
- Draht aufzählung geht von oben nach unten.



### 3 Drähte:

Wenn es keine roten Drähte gibt, schneide den Zweiten.

Falls der letzte Draht weiss ist, schneide den Letzten.

Falls es mehr als einen blauen Draht gibt, dann schneide den letzten Blauen.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den letzten Draht.

### 4 Drähte:

Wenn es mehr als einen roten Draht gibt, und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den letzten roten Draht.

Falls der letzte Draht gelb ist und es keine roten Drähte gibt, schneide den Ersten.

Falls es genau einen blauen Draht gibt, schneide den ersten Draht.

Falls es mehr als einen gelben Draht gibt, durchtrenne den letzten Draht.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den zweiten Draht.

### 5 Drähte:

Wenn der letzte Draht schwarz ist und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den vierten Draht.

Falls es genau einen roten und mehr als einen gelben Draht gibt, schneide den ersten Draht.

Falls es keine schwarzen Drähte gibt, schneide den zweiten Draht.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den ersten Draht.

### 6 Drähte:

Wenn es keine gelben Drähte gibt und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den dritten Draht.

Falls es genau einen gelben und es mehr als einen weissen Draht gibt, schneide den vierten Draht.

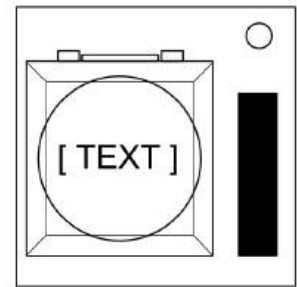
Falls es keine roten Drähte gibt, schneide den letzten Draht.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den vierten Draht.

## Der Falle des Knopfes

*You might think that a button telling you to press it is pretty straightforward. That's the kind of thinking that gets people exploded.*

Siehe Anhang A für die Kennzeichen Identifizierung.  
Siehe Anhang B zur Batterieidentifikation.



Folge den hier stehenden Regeln, wie sie aufgelistet sind, führe die erste Aktion aus die zutrifft:

1. Ist der Knopf blau und sagt: "Abort", halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
2. Gibt es mehr als eine Batterie an der Bombe, und der Kopf sagt: "Detonate", drücke den Kopf und lasse ihn sofort los.
3. Ist der Knopf weiss und die leuchtende Kennzeichen Identifizierung lautet "CAR", halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
4. Gibt es mehr als zwei Batterien an der Bombe und die leuchtende Kennzeichen Identifizierung lautet "FRK" drücke den Knopf und lasse ihn sofort los.
5. Ist der Knopf gelb halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
6. Ist der Knopf rot und sagt "Hold", drücke ihn und lasse sofort los.
7. Trifft nichts davon zu, halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.

## **Wann lasse ich den Knopf los?**

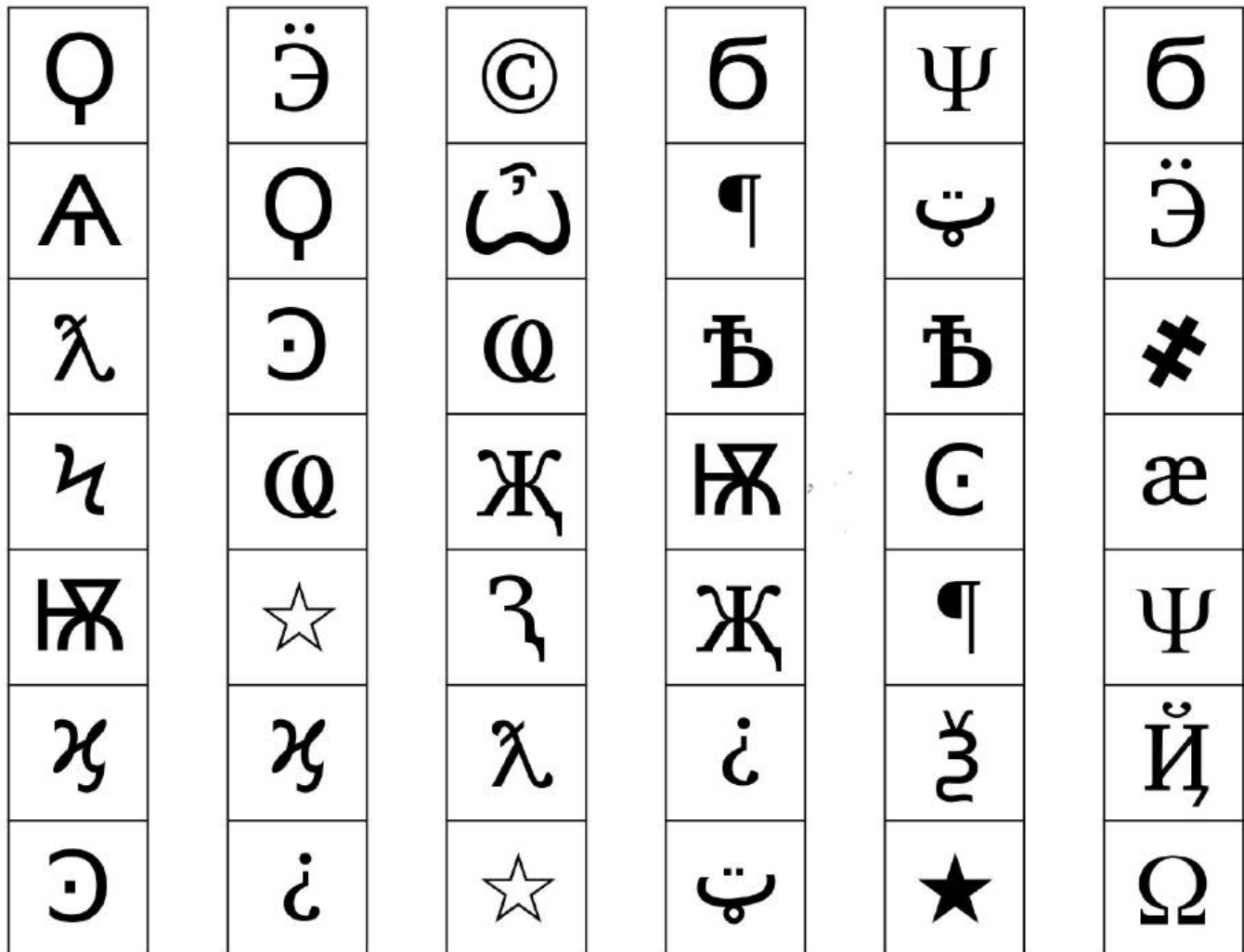
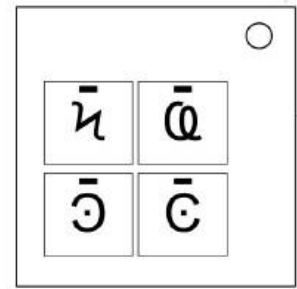
Wenn angefangen wird den Knopf zu drücken, wird ein farbiger Streifen rechts neben dem Modul anfangen zu leuchten. Je nach Farbe, musst du den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt los lassen.

- blauer Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "4" zeigt.
- weisser Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "1" zeigt.
- gelber Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "5" zeigt.
- jede andere Farbe: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "1" zeigt.

Im Falle einer Schaltfläche

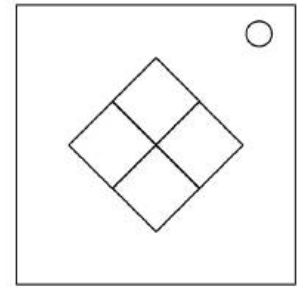
*I'm not sure what these symbols are, but I suspect they have something to do with occult.*

- Nur eine Spalte unterhalb hat alle vier Symbole der Schaltfläche.
- Drücke die vier Knöpfe in der Reihenfolge wie sie in der Spalte aufgelistet sind.

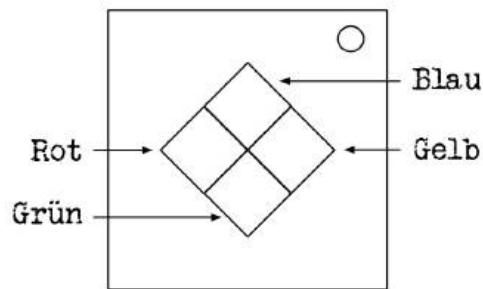


## Im Falle von Simon Says

*This is like one of those toys you played with as a kid where you have to match the pattern that appears, except this one is a knockoff that was probably purchased at a dollar store.*



1. Einer von den vier farbigen Knöpfen wird aufleuchten.
2. Verwende unten die richtige Tabelle. Drücke den Knopf mit der dazugehörigen Farbe.
3. Der Anfangsknopf wird leuchten, gefolgt von einem Anderen.
4. Die Reihenfolge wird jedesmal um eine Sequenz länger, wenn die Eingabe richtig war, bis das Modul entschärft wurde.



Wenn die Seriennummer einen Vokal enthält:

|                               |             | leuchtet<br>Rot | leuchtet<br>Blau | leuchtet<br>Grün | leuchtet<br>Gelb |
|-------------------------------|-------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| Knopf den man<br>drücken muss | Kein Strike | Blau            | Rot              | Gelb             | Grün             |
|                               | 1 Strike    | Gelb            | Grün             | Blau             | Rot              |
|                               | 2 Strikes   | Grün            | Rot              | Gelb             | Blau             |

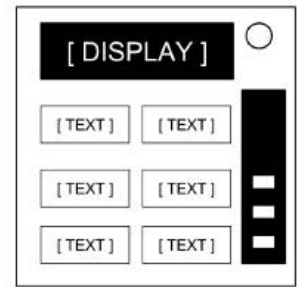
Wenn die Seriennummer keinen Vokal enthält:

|                               |             | leuchtet<br>Rot | leuchtet<br>Blau | leuchtet<br>Grün | leuchtet<br>Gelb |
|-------------------------------|-------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|
| Knopf den man<br>drücken muss | Kein Strike | Blau            | Gelb             | Grün             | Rot              |
|                               | 1 Strike    | Rot             | Blau             | Gelb             | Grün             |
|                               | 2 Strikes   | Gelb            | Grün             | Blau             | Rot              |



## Im Falle von Was kommt zuerst?

*This contraption is like something out of a sketch comedy routine, which might be funny if it wasn't connected to a bomb. I'll keep this brief, as words only complicate matters.*



1. Schau auf das Display und wende Schritt 1 an, um herauszufinden welcher Knopf gefragt ist.
2. Mit dem Wort des Knopfes folge Schritt 2, um zu bestimmen welcher Knopf gedrückt werden soll.
3. Wiederhole den Prozess, bis das Modul entschärft ist.

### Schritt 1:

Basierend auf dem Display, lies das Wort des gekennzeichneten Knopfes und fahre mit Schritt 2 fort.

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
| <b>YES</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]      | <b>FIRST</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]  | <b>DISPLAY</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] | <b>OKAY</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    | <b>SAYS</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    | <b>NOTHING</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] |
| [ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]                    | <b>BLANK</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]  | <b>NO</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]      | <b>LED</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]     | <b>LEAD</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    | <b>READ</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    |
| <b>RED</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]      | <b>REED</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]   | <b>LEED</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    | <b>HOLD ON</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] | <b>YOU</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]     | <b>YOU ARE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] |
| <b>YOUR</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]     | <b>YOU'RE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] | <b>UR</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]      | <b>THERE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]   | <b>THEY'RE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] | <b>THEIR</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]   |
| <b>THEY ARE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ] | <b>SEE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]    | <b>C</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]       | <b>CEE</b><br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]<br>[ ] [ ]     |   |   |

**Schritt 2:**

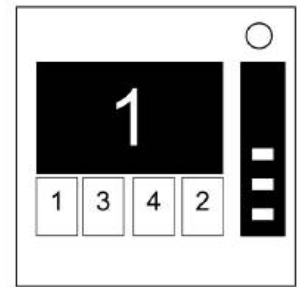
Benutze das Wort von Schritt 1 und drücke den Knopf der als erstes in der Liste vorkommt

|                   |   |
|-------------------|---|
| <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     |

## Der Falle von Memory

*Memory is a fragile thing but so is everything else when a bomb goes off, so pay attention!*

- Drücke die richtige Taste um in die nächste Stufe des Moduls zu kommen. Beende alle Stufen um das Modul zu entschärfen.
- Das Drücken des falschen Knopfes setzt das Modul auf Stufe 1 zurück.
- Die Reihenfolge der Knöpfe ist von links nach rechts.



### Stufe 1:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf an der zweiten Position.  
 Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der zweiten Position.  
 Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der dritten Position.  
 Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der vierten Position.

### Stufe 2:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der Aufschrift "4".  
 Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.  
 Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der ersten Position.  
 Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.

### Stufe 3:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.  
 Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.  
 Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der dritten Position.  
 Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der Aufschrift "4".

### Stufe 4:

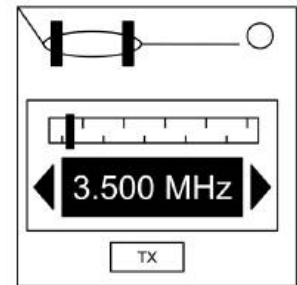
Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.  
 Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der ersten Position.  
 Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 2.  
 Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 2.

### Stufe 5:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.  
 Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.  
 Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 4.  
 Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 3.

## Der Falle vom Morse Code

*An antiquated form of naval communication? What next? At least it's genuine Morse Code, so pay attention and you might just learn something.*



- Interpretiere das Signal, des blinkenden Lichtes mit Hilfe des Morse Code - Alphabetes. Um das Geheimwort aus der Tabelle zu ermitteln.
- Das Signal ist in einer Schleife mit langen Unterbrechungen zwischen den Wiederholungen.
- Wenn das Wort identifiziert ist, stelle die passende Frequenz ein und drucke den (TX) - Knopf.

### Morse Code - Alphabet

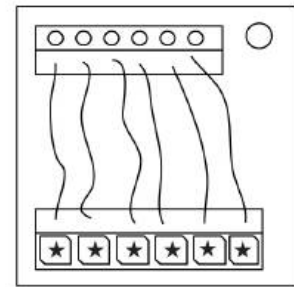
1. Ein kurzes Blinken signalisiert einen Punkt.
2. Ein langes Blinken signalisiert einen Strich.
3. Es sind Pausen zwischen den Buchstaben.
4. Es ist eine lange Pause vor der Wiederholung.

|             |               |
|-------------|---------------|
| 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 — — — — — — |

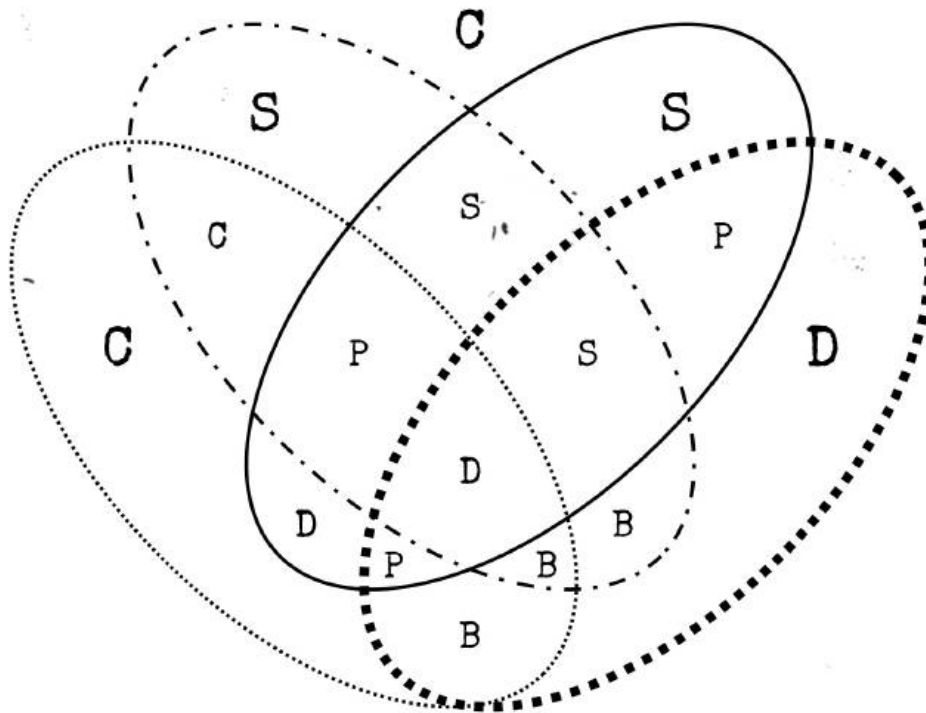
| Geheimwort | richtige Frequenz |
|------------|-------------------|
| shell      | 3.505 MHz         |
| halls      | 3.515 MHz         |
| slick      | 3.522 MHz         |
| trick      | 3.532 MHz         |
| boxes      | 3.535 MHz         |
| leaks      | 3.542 MHz         |
| strobe     | 3.545 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         |

## Der Falle von komplizierten Drähten

*These wires aren't like the others. Some have stripes! That makes them completely different. The good news is that we've found a concise set of instructions on what to do about it! Maybe too concise...*



- Betrachte jeden Draht. Es befindet sich eine LED über dem Draht und Platz für ein "★"-Symbol unter dem Draht.
- Für jede Draht- / LED- / Symbolkombination benutze das Venn - Diagramm um zu Entscheiden ob du den Draht durchtrennst oder nicht.
- Jeder Draht kann mehrfarbig gestreift sein.



|  |                               |
|--|-------------------------------|
|  | Der Draht hat rote Streifen.  |
|  | Der Draht hat blaue Streifen. |
|  | "★"-Symbol vorhanden.         |
|  | LED leuchtet                  |

| Buchstaben | Anweisung   |
|------------|---|
| C          | Durchtrenne den Draht   |
| D          | Durchtrenne den Draht nicht   |
| S          | Durchtrenne den Draht wenn die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist. |
| P          | Durchtrenne den Draht wenn die Bombe einen Parallelanschluss hat.           |
| B          | Durchtrenne den Draht wenn die Bombe zwei oder mehr Batterien hat.          |

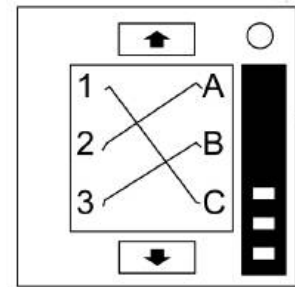
Siehe Anhang B für die Batterieidentifikation.  
 Siehe Anhang C für die Anschlussidentifikation.



## Der Falle von Drahtsequenzen

*It's hard to say how this mechanism works. The engineering is pretty impressive, but there must have been an easier way to manage nine wires.*

- Dieses Modul enthält mehrere Ebenen mit Drähten, aber es ist immer nur eine Ebene sichtbar. Wechsle zwischen diesen mit Hilfe der Pfeil-Tasten.
- Wechsle nicht zwischen den Ebenen, solange nicht alle notwendigen Drähte durchtrennt sind!
- Durchtrenne die Drähte wie in den Tabellen beschrieben. Es können verschiedenfarbige Drähte über alle Ebenen vorkommen.

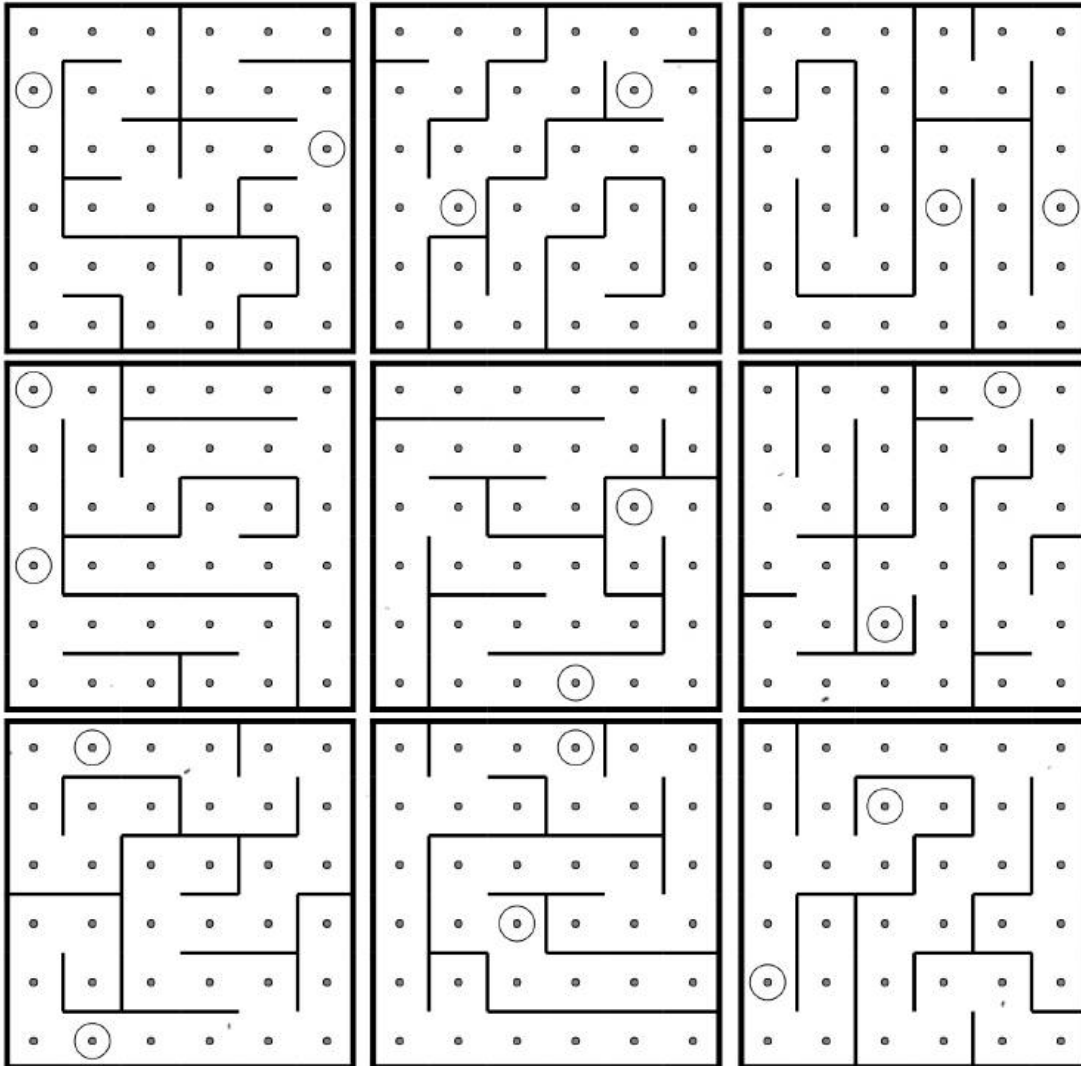
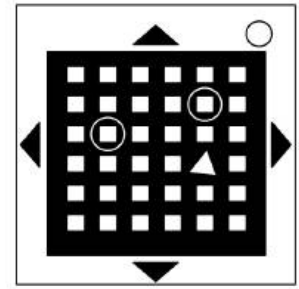


| Rote Drähte     |                               | Blaue Drähte    |                               | Schwarze Drähte    |                               |
|-----------------|-------------------------------|-----------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| Draht-vorkommen | schneiden falls verbunden mit | Draht-vorkommen | schneiden falls verbunden mit | Draht-vorkommen    | schneiden falls verbunden mit |
| 1. roter Draht  | C                             | 1. blauer Draht | B                             | 1. schwarzer Draht | A, B oder C                   |
| 2. roter Draht  | B                             | 2. blauer Draht | A oder C                      | 2. schwarzer Draht | A oder C                      |
| 3. roter Draht  | A                             | 3. blauer Draht | B                             | 3. schwarzer Draht | B                             |
| 4. roter Draht  | A oder C                      | 4. blauer Draht | A                             | 4. schwarzer Draht | A oder C                      |
| 5. roter Draht  | B                             | 5. blauer Draht | B                             | 5. schwarzer Draht | B                             |
| 6. roter Draht  | A oder C                      | 6. blauer Draht | B oder C                      | 6. schwarzer Draht | B oder C                      |
| 7. roter Draht  | A, B oder C                   | 7. blauer Draht | C                             | 7. schwarzer Draht | A oder B                      |
| 8. roter Draht  | A oder B                      | 8. blauer Draht | A oder C                      | 8. schwarzer Draht | C                             |
| 9. roter Draht  | B                             | 9. blauer Draht | A                             | 9. schwarzer Draht | C                             |

## Der Falle vom Labyrinth

*This seems to be some kind of maze, probably stolen off of a restaurant placemat.*

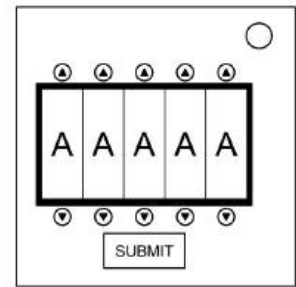
- Finde das Labyrinth mit passenden Kreismarkierungen.
- Der Entschärfer muss das weisse Licht mittels Pfeiltasten zu dem roten Dreieck navigieren.
- **WARNUNG:** Überquere keine Wände des Labyrinths. Diese sind auf dem Modul nicht sichtbar!



## Der Falle vom Passwort

*Fortunately this password doesn't seem to meet standard government security requirements: 22 characters, mixed case, numbers in random order without any palindromes above length 3.*

- Mit den Pfeiltasten können die Buchstaben der Position geändert werden.
- Nur eine Kombination der verfügbaren Buchstaben stimmt mit einem Passwort überein.
- Drücke den "SUBMIT" - Knopf wenn das korrekte Passwort eingegeben wurde.



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



## Sektion 2: Anspruchsvollere Module

Anspruchsvollere Module können nicht  
entschärft werden!

00

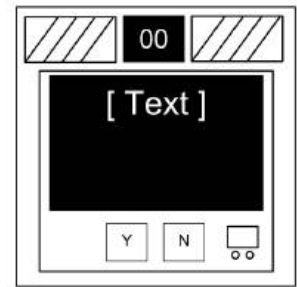
Sie können durch einen kleinen zweistelligen Timer  
identifiziert werden. Interaktionen mit der Bombe können  
das Modul aktivieren. Erst aktiviert müssen anspruchsvollere  
Module deaktiviert werden, um einen Strike zu verhindern.

Sei wachsam! Anspruchsvollere Module können sich jederzeit  
wieder reaktivieren!

## Im Falle des Gas ablassens

*Computer hacking is hard work! Well, it usually is. This job could probably be performed by a simple drinking bird pressing the same key over and over again.*

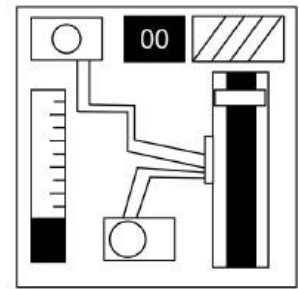
- Antworte auf die Aufforderungen mittels "Y" für Ja und "N" für Nein.



## Im Falle des Kondensator entladens

*I'm going to guess that this is just meant to occupy your attention, because otherwise this is some shoddy electronics work.*

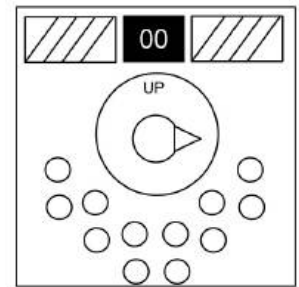
- Entlade den Kondensator durch halten des Hebels um eine Überladung zu verhindern.



## Im Falle des Drehknopfs

*Needlessly complicated and endlessly needy. Imagine if such expertise were used to make something other than diabolical puzzles.*

- Der Drehknopf kann in eine der vier Richtungen gedreht werden.
- Der Drehknopf muss in der Richtigen Position sein wenn der Timer 00 erreicht.
- Die korrekte Positionen kann mit Hilfe der LED Konfigurationen bestimmt werden.
- Die Drehknopfposition ist relativ zu der Beschriftung "UP". Welches verdreht sein kann.



## LED Konfigurationen

### Up Position:(Oben)

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

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

### Down Position:(Unten)

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

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

### Left Position:(Links)

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

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

### Right Position:(Rechts)

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

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

X = LED leuchtet

## Anhang A: Kennzeichen Identifizierung

Kennzeichen können an den Seiten von Bomben gefunden werden.

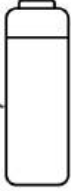



### Häufige Kennziffern

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

## Anhang B: Batterieidentifikation

Batterien können an den Seiten von Bomben gefunden werden.

| Batterie  | Typ |
|---|-----|
|  | AA  |
|  | D   |