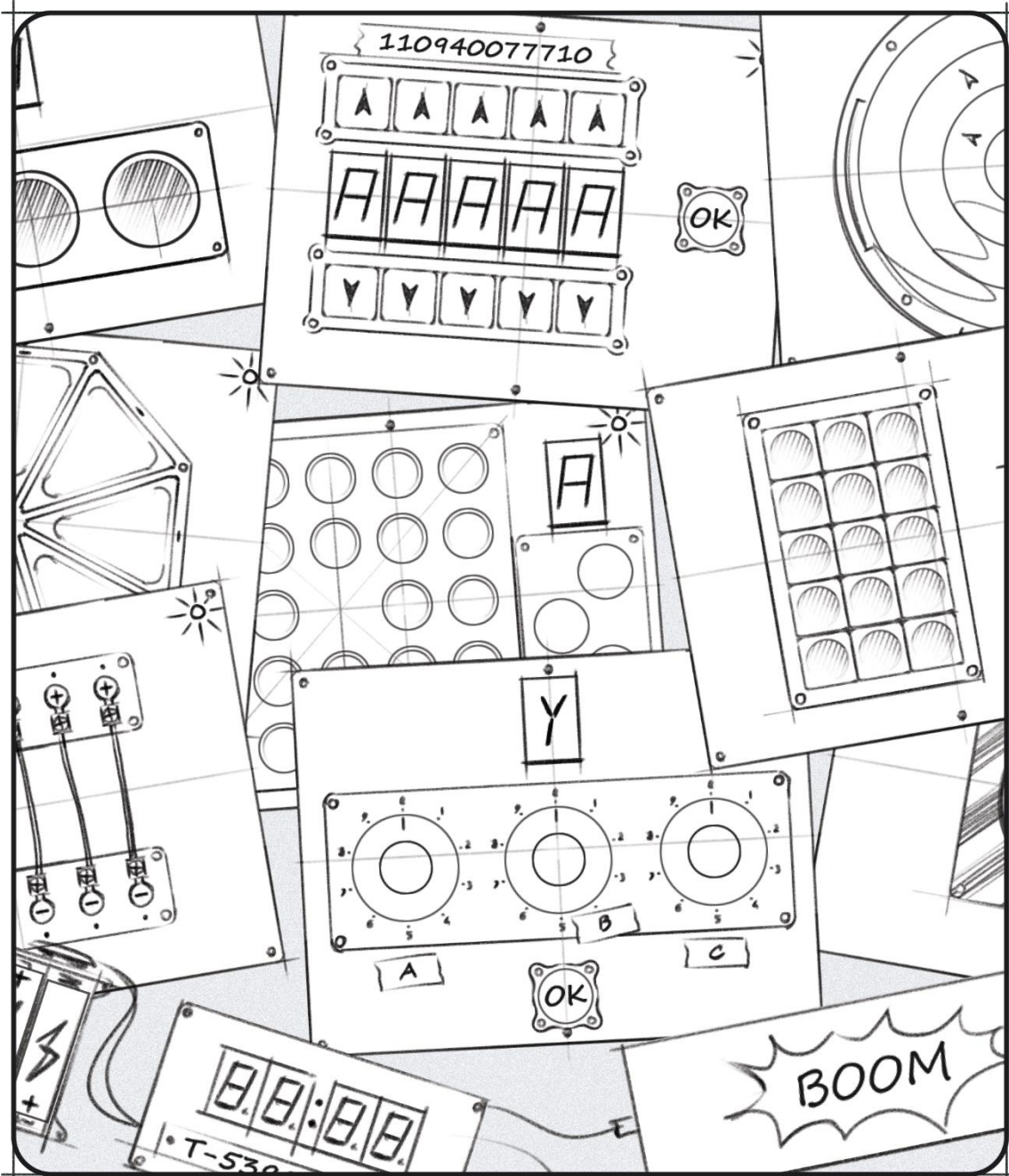


# THEM BOMBS

BOMBENENTSCHÄRFUNGS-HANDBUCH™





## WICHTIG!

Dieses Handbuch ist nur für die *Them Bombs!*-Versionen auf PC, Mac, Linux, Android-Handys (single-touch), iPhones, Nintendo Switch und dem Apple TV geeignet.

Die Handbücher für die anderen Versionen (Android-Tablets und iPads) kannst du dir unter [www.thembombs.com/manual](http://www.thembombs.com/manual) herunterladen.

## Intro

Ein verrückter Wissenschaftler namens Dr. TiNT legt tödliche Bomben an öffentlichen Plätzen. Jedes Mal bekommt eine zufällige Person im Umfeld der Bombe eine Nachricht von ihm. Nur diese Person - der **plötzliche Held** - kann die Bombe entschärfen... Solange er oder sie die richtige Hilfe bekommt.

## Spielregeln

Einer der Spieler ist der **plötzliche Held**, der die Bombe im Spiel entschärfen muss. Der andere Spieler ist das **Experten-Team**, er hat Zugang zum Handbuch. Der Experte kann nicht sehen, was der Held auf seinem Bildschirm sieht, und der Held kann den Inhalt der Anleitung nicht sehen. Die Spieler können nur miteinander reden, als ob sie sich per Funk verständigen müssten.

Die Schlüssel zum Erfolg sind direkte, **effiziente Kommunikation** und... **Vorsichtiges Lesen** der Anleitung.

Viel Glück!

## **Dr TiNT - Hintergrund**

Eines ist klar, DR. TiNT ist ein Irrer... Er scheint es zu genießen, wenn das Chaos ausbricht.

DR. TiNTs Bomben sind immer gleich aufgebaut. Es gibt eine kleine Bombe mit dem Zündsatz, verbunden mit dem großen Sprengsatz. Wo er so viel Sprengstoff herbekommt, ist unbekannt. Wie er die Bomben platziert, ist auch ein Mysterium.

Doch einige Sachen stehen fest...

Versuche, die Bombe zu bewegen - sie explodiert!

Versuche, den Zündsatz zu entfernen - sie explodiert!

Versuche, den Zeitzünder zu entfernen - sie explodiert!

Die Wahrheit hinter diesen Warnungen wurde auf Kosten der Leben vieler mutiger Entschärfer bewiesen.

Bis jetzt hat es sich nur als effizient erwiesen, die Schutzmodule der Bombe zu deaktivieren. Diese Module scheinen zu Dr. TiNTs krankem Spiel zu gehören...

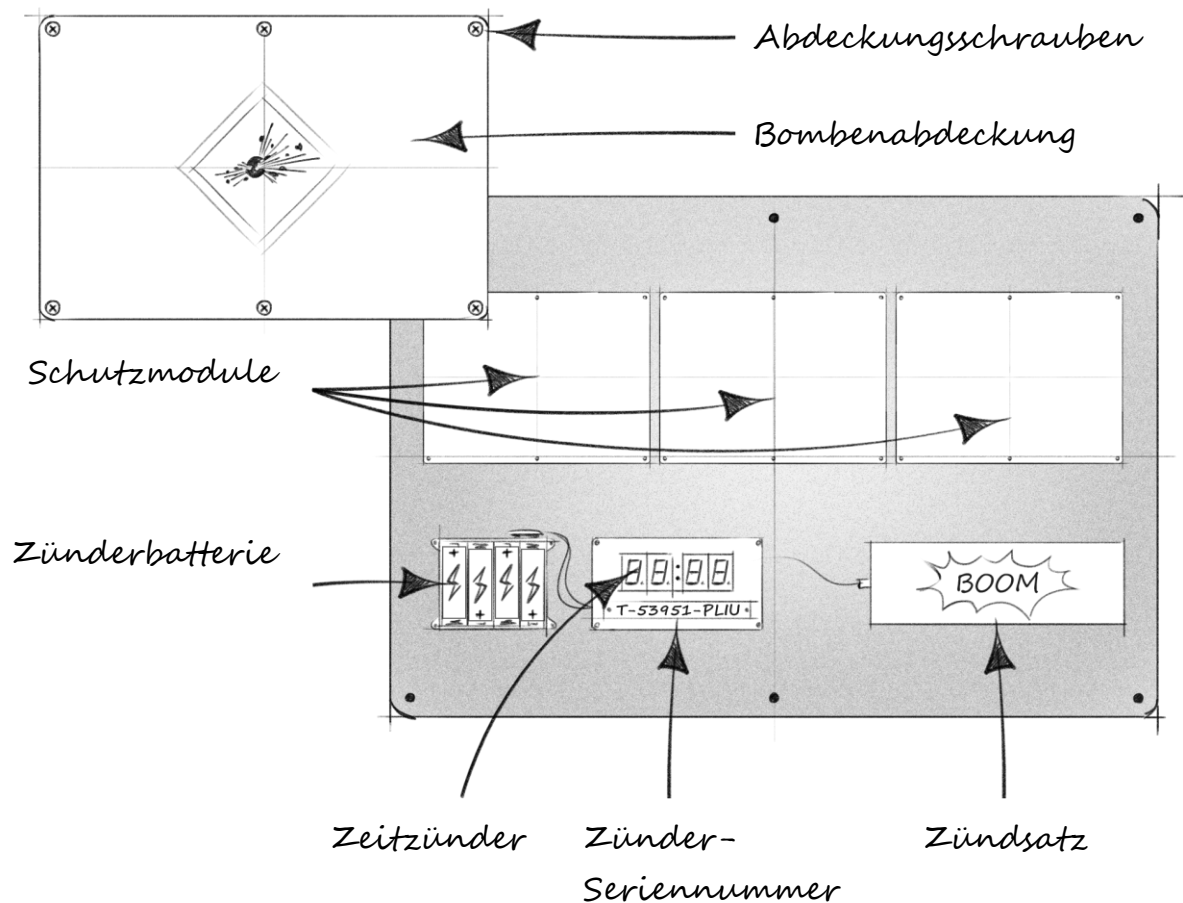
Normalerweise warnt Dr. TiNT eines der potenziellen Opfer mit einer nicht verfolgbaren Textnachricht. Er lässt auch ein paar nötige Werkzeuge zurück (Schraubenzieher, Zange, Taschenlampe etc.), als würde er den plötzlichen Helden gewinnen lassen wollen.

Eine gründliche Profilanalyse hat gezeigt, dass die Leute, die Dr. TiNTs Nachricht erhalten, nicht ganz zufällig ausgewählt sind. Er scheint auf Leute mit ungewöhnlichem Mut abzielen...

## Dr. TiNTs Bombenentschärfung - Grundlagen

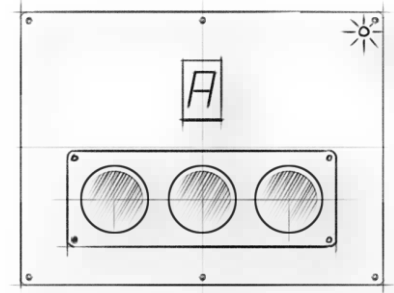
Um die Bombe zu entschärfen, musst du alle Schutzmodule der Bombe deaktivieren. Die Anleitungen zu allen Modulen findest du auf den folgenden Seiten dieses Handbuchs.

Entferne zuerst die Abdeckung der Bombe, indem du die Schrauben abmachst (keine Sorge, dieser Schritt ist ungefährlich).



## Modul: Drei blinkende Knöpfe

**ÜBERSICHT:** Ein Display mit einem Buchstaben und drei bunt blinkende Knöpfe.



**ENTSCHÄRFEN:** Drücke jeden Knopf dann, wenn er die richtige Farbe zeigt.

Die richtige Farbe ist abhängig von:

1. dem Buchstaben auf dem Display (ändert sich manchmal!).
2. der Zeit bis zur Detonation.

Finde die richtige Farbkombination in der Tabelle unten.

**TABELLE LESEN:** Die drei Buchstaben in der Tabelle stehen für die richtigen Farben der Knöpfe. Diese Farben sind:

**Y - Gelb                  R - Rot                  B - Blau**

**BEISPIEL:** Y|R|B drücke die Knöpfe wenn sie (angefangen von links) gelb, rot und blau aufleuchten.

Zeit bis zur Detonation	Buchstabe auf dem Display						
	A	B	C	D	E	F	G
$240\text{ s} < \text{zeit}$	Y B R	Y R Y	R R R	B Y B	B B B	R Y R	Y Y Y
$120\text{ s} < \text{zeit} \leq 240\text{ s}$	B Y B	B R B	B B Y	Y Y R	R B Y	R Y Y	Y B R
$60\text{ s} < \text{zeit} \leq 120\text{ s}$	Y Y Y	B B B	R Y Y	Y B R	B B Y	B R B	Y Y R
$\text{zeit} \leq 60\text{ s}$	R R R	B B Y	R Y R	R B Y	B R B	Y R Y	R R R

(240 s = 4 Minuten, 120 s = 2 Minuten, 60 s = 1 Minute)

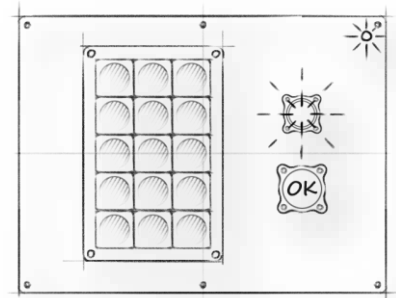
### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Bei bis zu zwei Knöpfen kannst du Fehler machen (drücke sie einfach nochmal richtig, um weiterzumachen). Der dritte Knopf muss jedoch richtig gedrückt sein, sonst gibt es unangenehme Folgen.
- Scheint dir die Aufgabe zu schwer? Versuche dir die Anzahl von Farben zwischen Schwarz und der Farbe, die du drücken möchtest, zu merken.

## Modul: 15 Kacheln und ein Licht

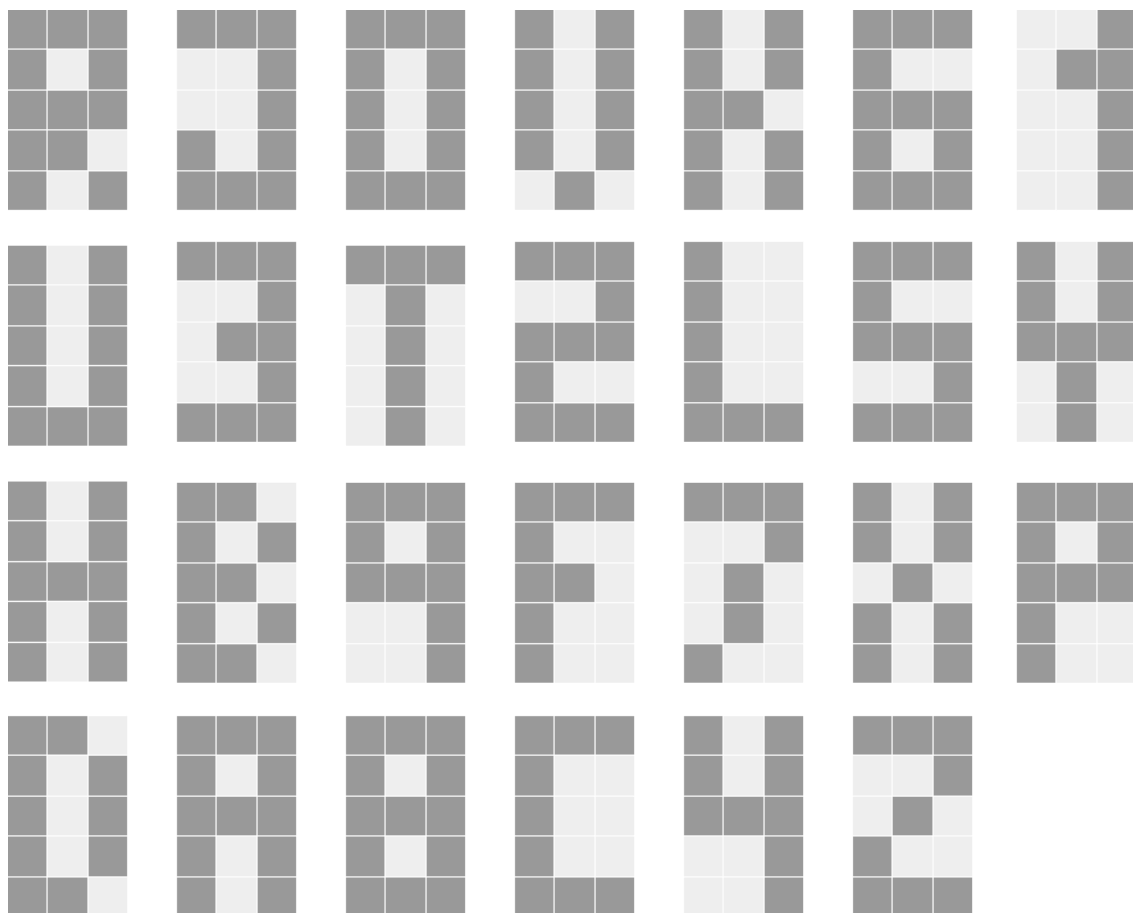
**ÜBERSICHT:** 15 Kacheln, ein blinkendes Licht und ein OK-Knopf.

**ENTSCHÄRFEN:** Drücke die richtigen Kacheln und drücke dann OK.



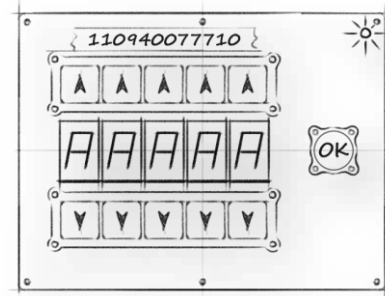
Das blinkende Licht überträgt einen Buchstaben oder eine Zahl in Morse-Code - siehe Anhang III. Drücke die richtigen Kacheln, um die Form des Buchstabens oder der Zahl darzustellen.

### MÖGLICHE KOMBINATIONEN DER KACHELN:



## Modul : 5-Buchstaben-Code

**ÜBERSICHT:** Eine Platte mit einer Nummer, ein 5-Buchstaben-Display (die Buchstaben können mit den Pfeilen geändert werden) und ein OK-Knopf.



**ENTSCHÄRFEN:** Gebe den richtigen 5-Buchstaben-Code ein und drücke OK.

Addiere die Zahlen (von links angefangen) der Nummer oben fortlaufend aufeinander. Sobald du eine gerade Zahl dazu addiert hast, stoppst du. Finde das Ergebnis in der Tabelle unten. Wiederhole diesen Schritt für die übrigen Zahlen.

**BEISPIEL:**

1112 (1+1+1+2) werden zu 5, die 5 steht für den Buchstaben A.

1112330 wird zu 5 (1+1+1+2) und 6 (3+3+0), diese stehen für A und für B.

A - 5	J - 17	S - 2
B - 6	K - 21	T - 7
C - 27	L - 8	U - 25
D - 12	M - 14	V - 15
E - 0	N - 10	W - 16
F - 11	O - 3	X - 19
G - 26	P - 22	Y - 20
H - 13	Q - 18	Z - 24
I - 4	R - 9	

**TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:**

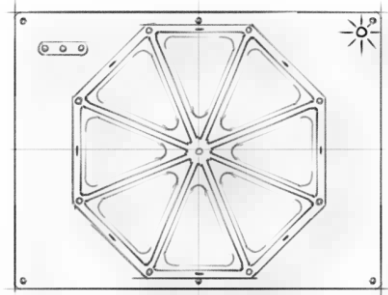
- Jede Zahlenfolge hat genau 5 gerade Zahlen.
- Null ist auch eine gerade Zahl!



## Modul : Pizza

**ÜBERSICHT:** 8 Dreiecke, manche leuchten in einer zufälligen Sequenz auf.

**ENTSCHÄRFEN:** Drücke die richtigen Dreiecke. Das Eingabefenster dauert immer 3-6 Sekunden an, gezählt vom zuerst gedrückten Dreieck.



### DREIECKE, DIE GEDRÜCKT WERDEN SOLLEN:

- Wenn die Bombenabdeckung mit 4 Schrauben montiert war, drücke nur Dreiecke, die aufgeleuchtet haben\*.
- Wenn die Bombenabdeckung mit 6 Schrauben montiert war, drücke nur Dreiecke, die nicht aufgeleuchtet haben\*.

\* Siehe Ausnahmen unten.

### AUSNAHMEN:

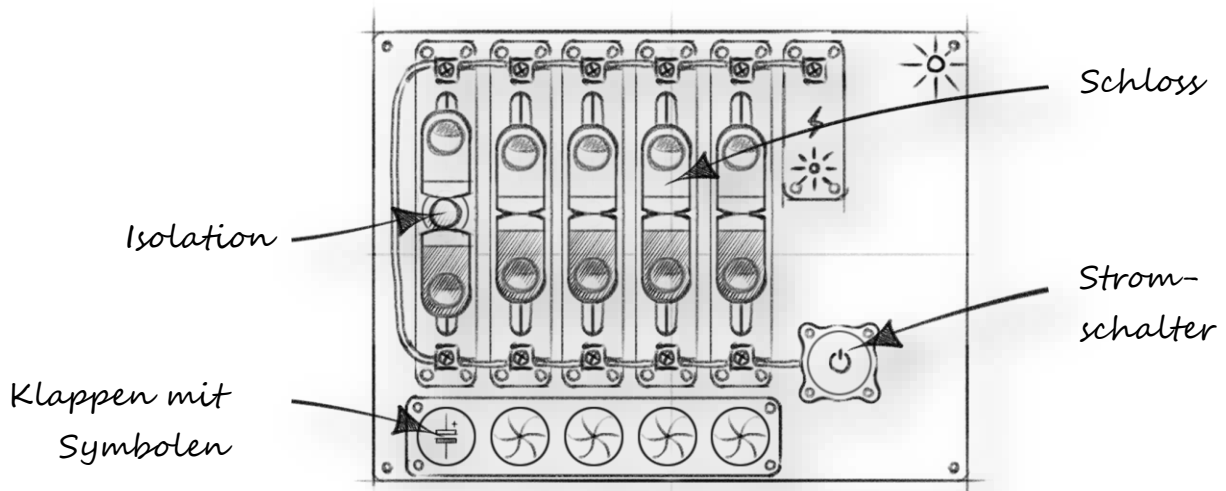
- Wenn die Zünderbatterie eine Lithium-Mangan-Dioxid-Zelle (siehe Anhang I) hat, drücke nicht das nördliche Dreieck.
- Wenn es einen Batteriehalter mit entgegengesetzten Polen (siehe Anhang I), drücke nicht das südliche Dreieck.
- Wenn die Zünder-Seriennummer mindestens eine gerade Zahl enthält, drücke nicht das östliche Dreieck.
- Wenn die Zünder-Seriennummer nur gerade Zahlen enthält, drücke nicht das westliche Dreieck.

### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Null ist auch eine gerade Zahl.
- Drücke die Dreiecke und warte, bis deine Kombination angenommen oder abgelehnt wurde, was innerhalb von 3-6 Sekunden passiert.
- Wenn nach den Anleitungen oben kein einziges Dreieck gedrückt werden soll, drücke irgendein Dreieck zwei Mal.

## Modul: Elektrische Schlösser

**ÜBERSICHT:** 5 Schlösser mit jeweils einer roten und einer blauen Kontaktplatte. Außerdem noch 5 verschlossene Klappen und ein Knopf (Stromschalter).



**ENTSCHÄRFEN:** Öffne die richtigen Schlösser und leite Strom durch das Modul.

Tue folgendes für jedes der Schlösser:

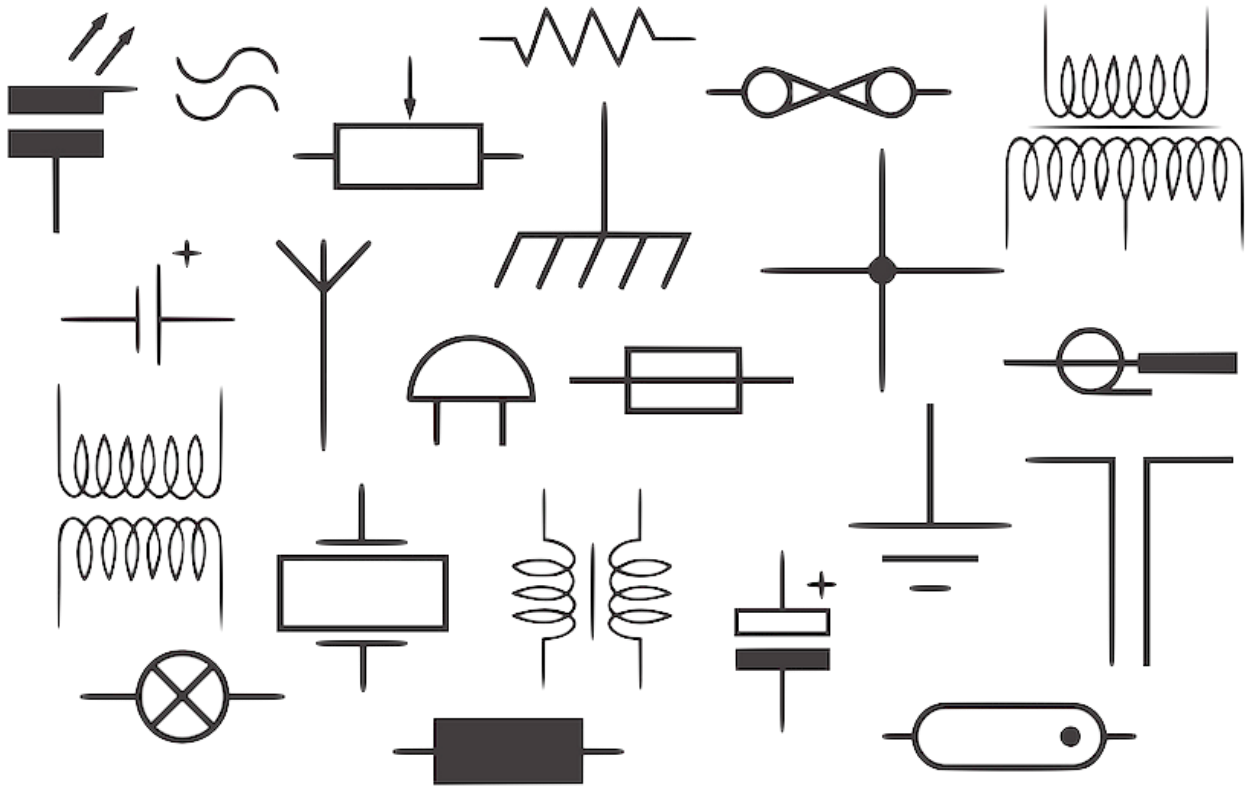
1. Öffne vorsichtig das Schloss (ziehe die Kontaktplatten auseinander), sodass sich die Klappe unter dem Schloss öffnet.
2. Finde das Symbol auf der nächsten Seite.
  - 3a. Wenn laut dem Symbol das Schloss offen sein soll, platziere einen Isolator zwischen den Kontaktplatten (drücke auf den Kreis zwischen ihnen) und gehe zum nächsten Schloss.
  - 3b. Wenn laut dem Symbol das Schloss geschlossen sein soll, schließe es wieder und gehe zum nächsten Schloss.

Zuletzt schaltest du mit dem Schalter den Strom an. Wenn die Schlösser richtig sind, wird das Modul deaktiviert.

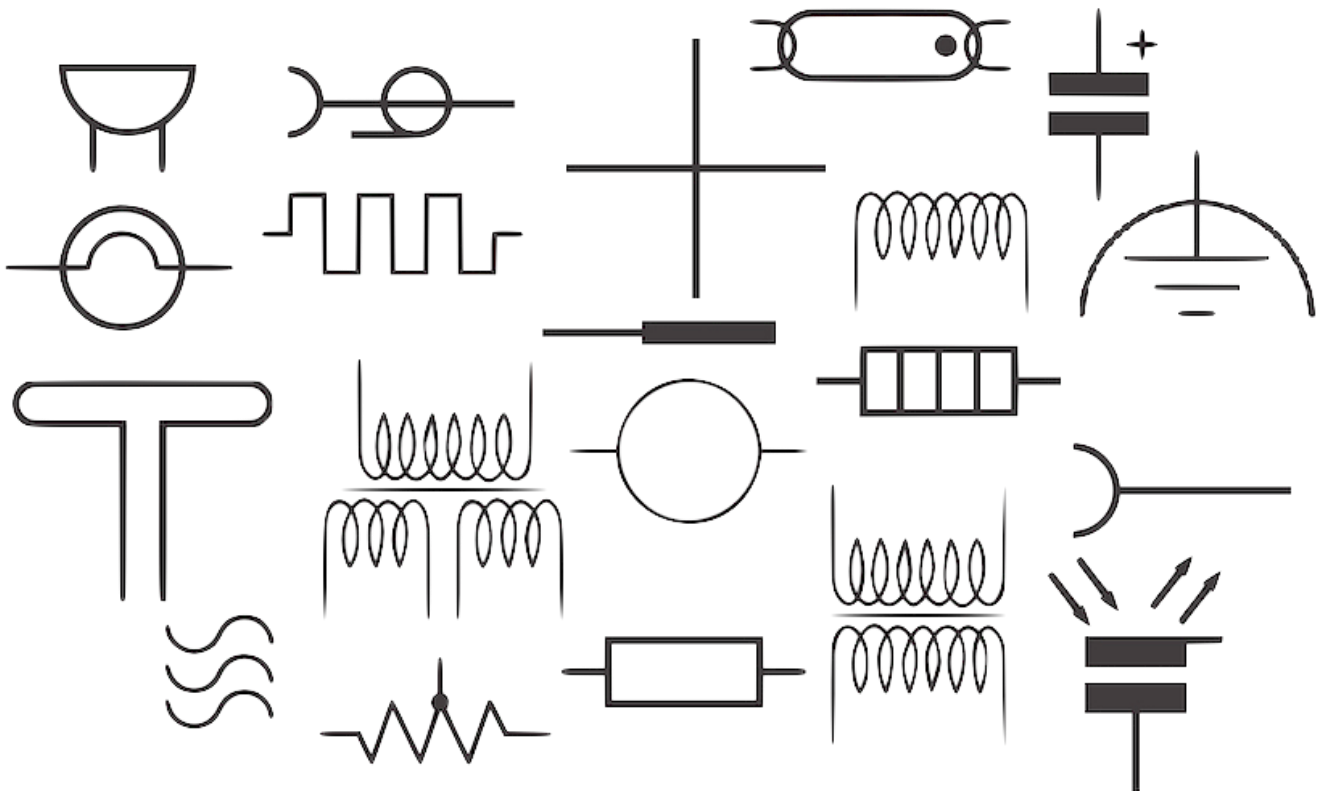
### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Verursache keinen Kurzschluss! Du darfst die Kontaktplatten nicht zu weit auseinander ziehen.
- Achte gut auf die Symbole, sie können in die Irre führen
- Du kannst den Isolator antippen, um ihn zu entfernen.

BEI DIESEN SYMBOLEN MUSS DAS SCHLOSS OFFEN SEIN:

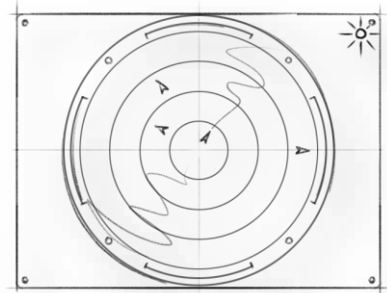


BEI DIESEN SYMBOLEN MUSS DAS SCHLOSS GESCHLOSSEN SEIN:



## Modul: 4 rotierende Ringe

**ÜBERSICHT:** 4 rotierende Ringe. Jeder Ring hat einen Pfeil, um seine Orientierung anzuzeigen.



**ENTSCHÄRFEN:** Drücke auf den Ring, um ihn so zu stoppen, dass er in eine der 4 Himmelsrichtungen zeigt. Diese sind:

N - Norden      W - Westen  
S - Süden      E - Osten

Die Himmelsrichtungen sind ganz außen an den Ringen markiert.

**HIMMELSRICHTUNGEN ABLESEN:** Überprüfe die wichtigen Elemente der Bombe: Die Zünderbatterie, die Zünder-Seriennummer und die Bombenabdeckung. Finde dann die richtigen Himmelsrichtungen anhand der Tabelle unten heraus.

Ring	Richtige Ausrichtungen
1 (der größte Ring)	Überprüfe die Zünderbatterie-Spannung in <b>Anhang I</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spannung ist größer als 9V - <b>N</b> ausrichten</li> <li>• Spannung beträgt 8V - <b>S</b> ausrichten</li> <li>• Spannung 2.6 V - <b>W</b> ausrichten</li> <li>• in jedem anderen Fall - <b>E</b> ausrichten</li> </ul>
2	Überprüfe die Zünder-Seriennummer (neben dem Zeitzünder): <ul style="list-style-type: none"> <li>• der 1. Buchstabe ist Y - <b>N</b> ausrichten</li> <li>• der 1. Buchstabe ist T - <b>S</b> ausrichten</li> <li>• der 1. Buchstabe ist A - <b>W</b> ausrichten</li> <li>• in jedem anderen Fall - <b>E</b> ausrichten</li> </ul>
3	Überprüfe den Zünderbatterietyp in <b>Anhang I</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Zelle ist aus <i>Silber-Oxid</i> - <b>N</b> ausrichten</li> <li>• die Zelle ist aus <i>Lithium-Mangan-Dioxid</i> - <b>S</b> ausrichten</li> <li>• die Zelle ist aus <i>Zink-Mangan-Dioxid</i> - <b>W</b> ausrichten</li> <li>• in jedem anderen Fall - <b>E</b> ausrichten</li> </ul>
4 (der kleinste Ring)	Die Bombenabdeckung (am Anfang entfernt) war: <ul style="list-style-type: none"> <li>• grün - <b>N</b> ausrichten</li> <li>• rot - <b>S</b> ausrichten</li> <li>• blau - <b>W</b> ausrichten</li> <li>• all other cases - <b>E</b> ausrichten</li> </ul>

### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Drücke auf den Ring, um ihn neu drehen zu lassen, wenn du ihn falsch gestoppt hast.
- Der Pfeil auf dem Ring leuchtet gelb auf, wenn er an einer der Himmelsrichtungen gestoppt wird.

## Modul: Falle

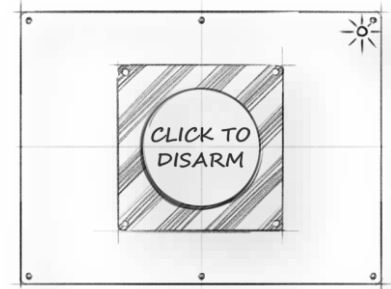
**ÜBERSICHT:** Ein großer Knopf mit einem einladenden Text (e.g. *Click me!*, *Press here!*, *Click to defuse!* etc.).

**ACHTUNG!** Unter keinen Umständen solltest du diesen Knopf unbedacht drücken! Es ist eine Falle - die Bombe wird direkt explodieren.

**ENTSCHÄRFEN:** Deaktiviere dieses Modul immer als letztes. Wenn alle anderen Module deaktiviert sind, drücke **und halte** den Knopf für mindestens 3 Sekunden.

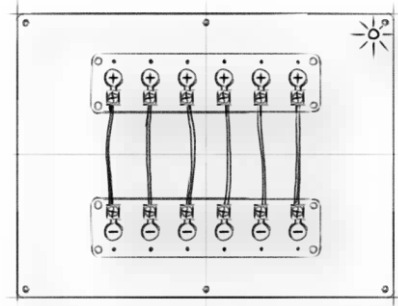
### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Vorsicht! Hier ist kein Raum für Fehler!



## Modul : Kabel

**ÜBERSICHT:** 3 bis 6 senkrecht montierte, bunte Kabel. Jedes Kabel ist mit einer Plus- und einer Minus-Kontaktplatte verbunden.



**ENTSCHÄRFEN:** Drücke die richtigen Kontaktplatten (“+” und “-“) und durchtrenne dann die richtigen Kabel.

Überprüfe die Art von Zündsatz in dieser Bombe - siehe Anhang II.

Wenn der Zündsatz aus: C-4, Semtex oder TNT besteht, richte dich nach Tabelle A.

Wenn der Zündsatz aus: Dynamit, selbstgebaurem Sprengstoff oder anderem Sprengstoff besteht, richte dich nach Tabelle B.

**TABELLE A** (C-4, Semtex, TNT)

- Bei 3 Kabeln und alle der selben Farbe, *DRÜCKE* [+] des linken und [-] des rechten Kabels. *DURCHTRENNE* das mittlere Kabel.
- Bei 3 oder 4 Kabeln und genau 2 von ihnen sind blau, *DRÜCKE* [+] des rechten blauen und [-] des linken blauen Kabels. *DURCHTRENNE* alle Kabel.
- Bei 3 oder 4 Kabeln und genau 2 von ihnen sind gelb, *DRÜCKE* [+] beider gelber Kabel und [-] des Kabels zwischen den beiden gelben. *DURCHTRENNE* nur die gelben Kabel.
- Bei 5 Kabeln und genau 3 von ihnen sind der selben Farbe, *DRÜCKE* [+] des ersten Kabels rechts und [-] des ersten Kabels links. *DURCHTRENNE* alle Kabel.
- Bei 5 Kabeln und genau 2 von ihnen sind rot, *DRÜCKE* [+] beider roter Kabel und [-] des ersten Kabels rechts. *DURCHTRENNE* alle Kabel abgesehen von den roten.
- Bei 5 Kabeln und genau 2 von ihnen sind grün, *DRÜCKE* [+] beider grüner Kabel und [-] des ersten Kabels links. *DURCHTRENNE* alle Kabel.

**TABELLE B** (Dynamit, selbstgebaure Sprengstoff, anderer Sprengstoff)

- Bei 3 Kabeln und alle der selben Farbe, *DRÜCKE* [+] des rechten und [-] des linken Kabels. *DURCHTRENNE* das mittlere Kabel.
- Bei 3 oder 4 Kabeln und genau 2 von ihnen sind blau, *DRÜCKE* [+] des linken blauen und [-] des rechten blauen Kabels. *DURCHTRENNE* alle Kabel.
- Bei 3 oder 4 Kabeln und genau 2 von ihnen sind gelb, *DRÜCKE* [-] beider gelber Kabel und [+] des Kabels zwischen den beiden gelben. *DURCHTRENNE* nur die gelben Kabel.
- Bei 5 Kabeln und genau 3 von ihnen sind der selben Farbe, *DRÜCKE* [+] des ersten Kabels links und [-] des ersten Kabels rechts. *DURCHTRENNE* alle Kabel.

- Bei 5 Kabeln und genau 2 von ihnen sind rot, *DRÜCKE* [+] beider roter Kabel und [-] des ersten Kabels links. *DURCHTRENNE* alle Kabel abgesehen von den roten.

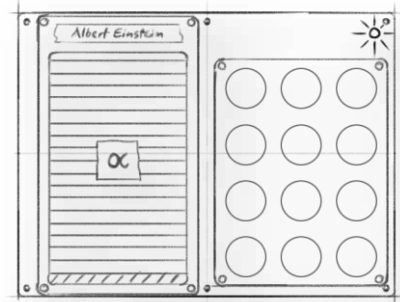
- Bei 5 Kabeln und genau 2 von ihnen sind grün, *DRÜCKE* [-] beider grüner Kabel und [+] des ersten Kabels links. *DURCHTRENNE* alle Kabel.

#### **TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:**

- Die möglichen Farben der Kabel sind: rot, blau, grün, pink, gelb oder braun.
- Wenn du das falsche Kabel durchtrennst, kann die Bombe direkt explodieren oder die Zeit bis zur Detonation drastisch verkürzen!
- Um eine solche Zeitstrafe zu vermeiden, überprüfe vor dem Durchtrennen eines Kabels, ob **nur** die richtigen Kontaktplatten gedrückt sind.

## Modul: Dreifache Sicherung

**ÜBERSICHT:** 12 runde, bunte Knöpfe, eine Rolltür mit einem griechischen Buchstaben und der Name eines berühmten Wissenschaftlers.



**ENTSCHÄRFEN:** Öffne die beiden aufeinander folgenden Klappen und gebe den richtigen 4-stelligen Code ein.

**A. DIE ERSTE TÜR:** Drücke die richtige Kombination der bunten Knöpfe.

Die Kombination ist abhängig von:

1. dem griechischen Buchstaben auf der Rolltür,
2. dem Namen des Wissenschaftlers.

Du findest die möglichen Kombinationen in der Tabelle unten.

Du kannst jeden Knopf drücken, solange die Farbe und die jeweilige Anzahl richtig sind.

Wissenschaftler	Griechische Buchstaben auf der Rolltür							
	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ
Albert Einstein 1879-1955	1Y 2G 1R	2Y 2G	1G 3R	3Y 1R	4G	4R	4Y	1Y 1G 2R
Isaac Newton 1643-1727	4G	4R	2Y 2R	1G 3R	2G 2R	1Y 2G 1R	3Y 1G	3Y 1R
Marie Curie 1867-1934	2Y 2G	1Y 3R	2Y 1G 1R	1Y 3G	3Y 1R	2G 2R	4R	3G 1R
Louis Pasteur 1822-1895	2Y 2R	1Y 2G 1R	4R	3Y 1G	1G 3R	2Y 1G 1R	2Y 2G	4Y
Nikola Tesla 1856-1943	2G 2R	2Y 1G 1R	3Y 1R	4Y	1Y 3G	1Y 1G 2R	3G 1R	4G
Thomas Edison 1847-1931	4R	4Y	4G	1Y 3R	2Y 2G	3G 1R	2Y 2R	1G 3R
Blaise Pascal 1623-1662	1G 3R	2G 2R	1Y 1G 2R	2Y 2R	3Y 1G	1Y 3R	1Y 1G 2R	1Y 3G
Galileo Galilei 1564-1642	3Y 1G	2Y 2G	1Y 3G	4G	2Y 1G 1R	3Y 1R	1Y 2G 1R	1Y 3R

Y - Gelb    G - Grün    R - Rot

**BEISPIEL:** Bei der 1Y 2G 1R-Kombination drücke die Knöpfe: 1 Mal gelb, 2 Mal grün, 1 Mal rot.



**B. DIE ZWEITE TÜR:** Drücke 3 der 6 quadratischen Knöpfe mit griechischen Buchstaben. Die korrekte Kombination ist abhängig von:

1. der Farbe der zweiten Tür (die Tür unter den 6 Knöpfen)
2. den verfügbaren griechischen Buchstaben.

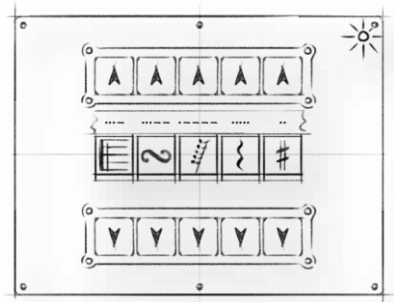
Man wird nur eine der Kombination von unten finden können.

Farbe der Tür	Mögliche Buchstabenkombinationen			
	Kombination	Kombination	Kombination	Kombination
Blau	α δ ζ	γ ε κ	β η ψ	π μ θ
Grau	ρ δ κ	α η ζ	ι ξ λ	ψ ν μ
Violett	τ ξ β	η ι ν	δ λ υ	ρ ω ε
Braun	σ γ κ	θ ζ π	β ο υ	ω μ α
Orange	ι ν ο	λ γ σ	χ ε π	ψ ρ θ

**C. 4-STELLIGER CODE:** Benutze die Pfeile, um die Nummern zu ändern. Der richtige Code ist das Todesjahr des Wissenschaftlers.

## Modul : Musiksymbole

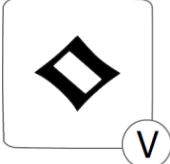

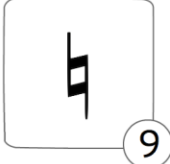
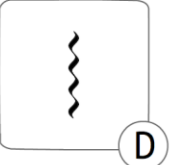
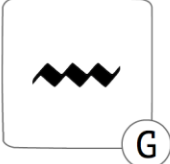
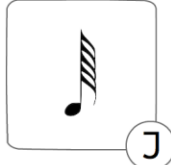
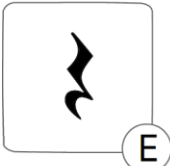
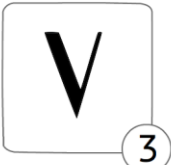
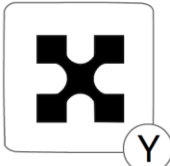
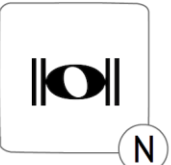
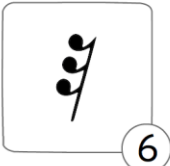
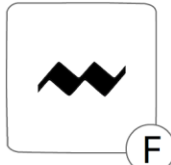
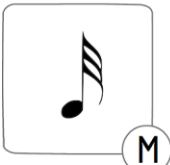
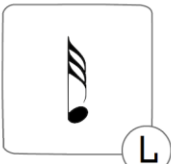
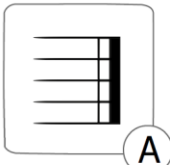
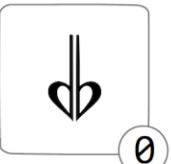
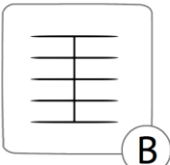
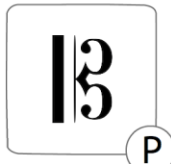
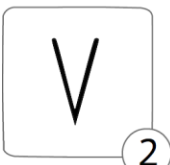

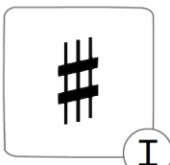

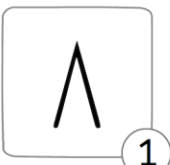
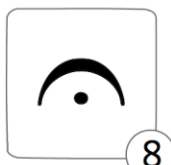


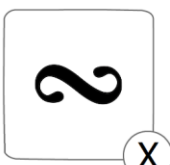
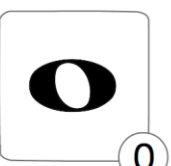
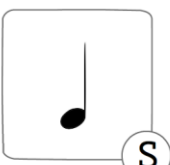
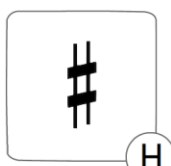
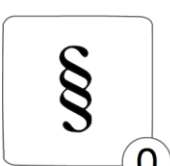

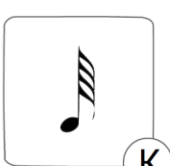
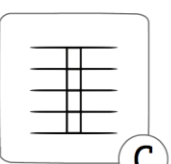
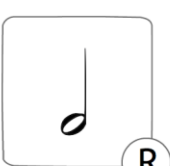

**ÜBERSICHT:** Es gibt ein Stück Papier mit Strichen und Punkten (Morse-Code) und 5 Boxen mit Musiksymbolen. Du kannst die Symbole mit den Pfeilen oben und unten ändern.



**ENTSCHÄRFEN:** Gebe in jede Box das richtige Symbol ein.

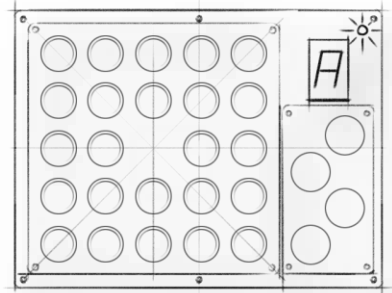
Wandle die Striche und Punkte (Morse-Code) über jeder Box in eine Zahl oder in einen Buchstaben um - **siehe Anhang III**. Finde dann die Zahl oder den Buchstaben unten und setze das zugehörige Symbol ein.

Das Modul wird 3 Sekunden, nachdem du in jede Box das richtige Symbol eingetragen hast, deaktiviert.

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

## Modul : 24 Punkte

**ÜBERSICHT:** 24 Punkte, ein Display mit einem Buchstaben und 4 bunte Plättchen.

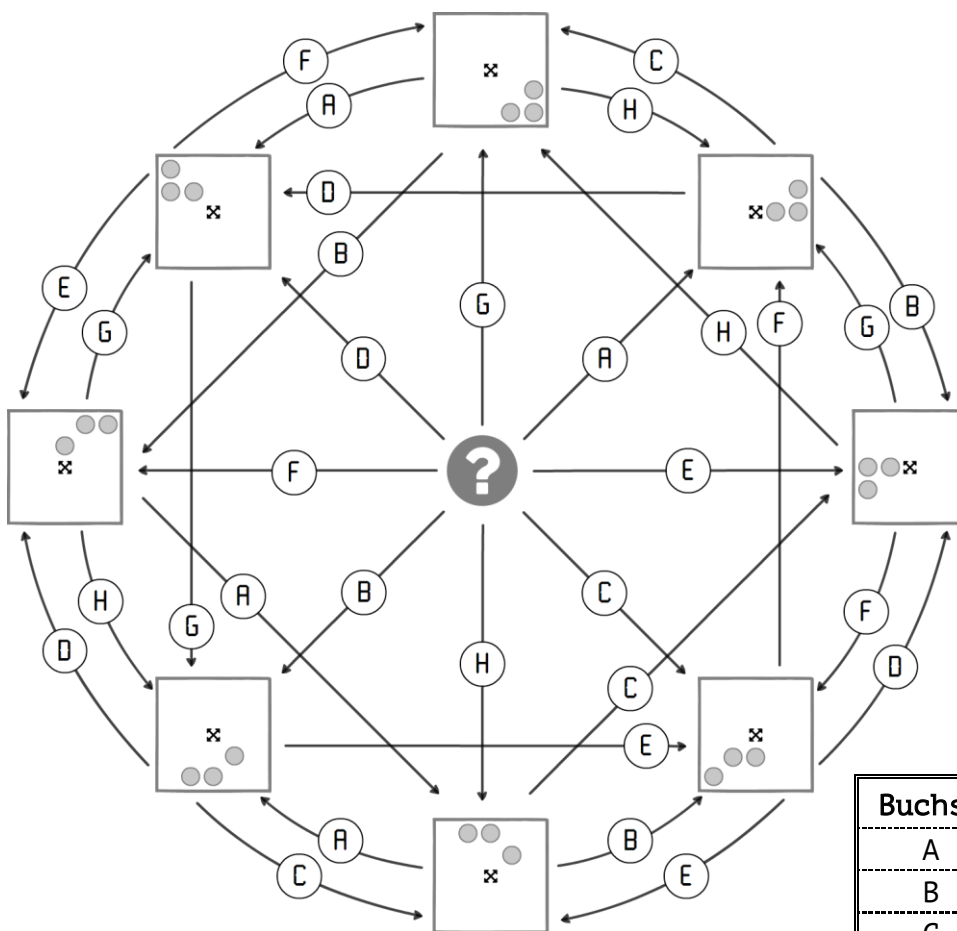


**ENTSCHÄRFEN:** Lasse 9 Punkte in der richtigen Farbe leuchten, dem Diagramm unten folgend.

**Vom Fragezeichen angefangen, folge den Der Buchstabe auf dem Display bestimmt.**

Der Buchstabe auf dem Display bestimmt:

1. den Pfeil, der einen zur richtigen Muster-Box bringt,
2. die Farbe, mit der man die Punkte leuchten lassen soll (siehe Tabelle)



Buchstabe	Farbe
A E	Blau
B F	Gelb
C G	Rot
D H	Grün

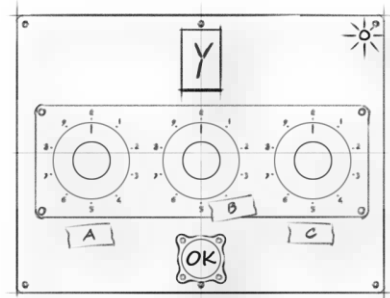
### TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:

- Um einem Punkt eine Farbe zuzuweisen, drücke erst die Farbpalette und dann auf den Punkt.
- Wenn du einen Fehler machst, kannst du die Farbe eines Punktes einfach mit einer anderen überschreiben. Wenn du seine Farbe entfernen möchtest, klicke davor nochmal auf den aktiven Farbpunkt. Wenn du die Farbe nicht ändern kannst, wurde die Farbe des Punktes bereits angenommen und ist richtig.

## Modul : 3 Rädchen

**ÜBERSICHT:** 3 Rädchen (A,B,C), ein Display mit einem Buchstaben, ein OK-Knopf.

**ENTSCHÄRFEN:** Stelle jedes Rädchen auf den richtigen Wert und drücke OK.



**Rädchen A** - drehe das Rädchen und beobachte, bei welchem Wert ein Sound-Signal abgespielt wird und wie oft das Display ein X anzeigt.

Rädchen A		
Wert mit Sound-Signal	Wert mit X	Korrekter Wert A
2	5	1
2	3	2
2	6	3
4	8	4
4	7	5
6	0	6
6	1	7
7	3	8
7	6	9
7	1	0
1	3	1
1	7	2
1	9	3
3	1	4
3	5	5
5	8	6
5	2	7
8	4	8
8	0	9
9	7	0

**Rädchen B** - drehe das Rädchen und beobachte, bei welchem Wert das Display ein X und wann ein Z anzeigt.

Rädchen B		
Wert mit X	Wert mit Z	Korrekter Wert B
0	9	7
0	8	1
0	4	9
1	3	0
1	2	0
1	6	8
2	1	5
2	3	3
2	8	8
3	5	1
3	4	6
3	0	1
4	3	5
4	2	5
4	5	1

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

**Rädchen C** - stelle Rad A und B auf die richtigen Werte, überprüfe dann die letzten 2 Stellen der übrigen Zeit (Sekunden).

Rädchen C		
Summe der Werte von A und B	Übrigen Sekunden bis Detonation	Korrekter Wert C
ist eine gerade Zahl	0-15 seconds	1
ist eine gerade Zahl	16-30 seconds	2
ist eine gerade Zahl	31-45 seconds	3
ist eine gerade Zahl	46-59 seconds	4
ist eine ungerade Zahl	0-15 seconds	5
ist eine ungerade Zahl	16-30 seconds	6
ist eine ungerade Zahl	31-45 seconds	7
ist eine ungerade Zahl	46-59 seconds	8

**TIPPS FÜR DEN BOMBENENTSCHÄRFER:**



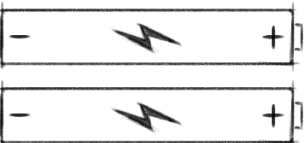
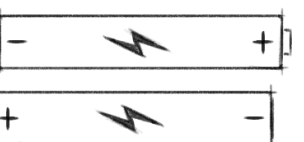
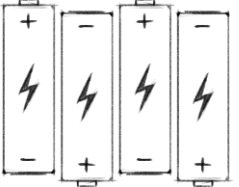
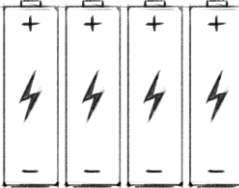
- Du kannst dir etwas Zeit bei Rädchen A und B lassen. Bei Rädchen C solltest du dich allerdings beeilen und dann auf den OK-Knopf drücken.
- Du hast die Kombination eingegeben, aber das Modul ist immer noch aktiv? Stelle sicher, dass die Rädchen so präzise wie möglich auf die Werte eingestellt sind.



## Anhang I - Batterietypen

Kenntnis des Zünderbatterie-Typs spielt eine wichtige Rolle beim Entschärfen der Bombe.

Die Zünderbatterie ist für gewöhnlich neben dem Zünder platziert.

Bildansicht	Batterie-Werte
	<p><b>TYP:</b> 6LR61  <b>SPANNUNG:</b> 9.0 V  <b>ZELLE:</b> Zink-Mangan-Dioxid  <b>HALTERUNG:</b> 1 Stück</p>
	<p><b>TYP:</b> 6LS05  <b>SPANNUNG:</b> 9.2 V  <b>ZELLE:</b> Zink-Mangan-Dioxid  <b>HALTERUNG:</b> 1 Stück</p>
	<p><b>TYP:</b> CR61  <b>SPANNUNG:</b> 2 × 1.3 V  <b>ZELLE:</b> Lithium-Mangan-Dioxid  <b>HALTERUNG:</b> 2 Stück, gleichseitige Pole</p>
	<p><b>TYP:</b> CR61  <b>SPANNUNG:</b> 2 × 1.3 V  <b>ZELLE:</b> Lithium-Mangan-Dioxid  <b>HALTERUNG:</b> 2 Stück, entgegengesetzte Pole</p>
	<p><b>TYP:</b> 2SF11  <b>SPANNUNG:</b> 4 × 2.0 V  <b>ZELLE:</b> Silber-Oxid  <b>HALTERUNG:</b> 4 Stück, entgegengesetzte Pole</p>
	<p><b>TYP:</b> 2SF11  <b>SPANNUNG:</b> 4 × 2.0 V  <b>ZELLE:</b> Silber-Oxid  <b>HALTERUNG:</b> 4 Stück, gleichseitige Pole</p>





## Anhang II - Zündsatztypen

Dr. TiNT benutzt eher kleine Zündsätze in der Bombe, welche dann den großen Sprengsatz detonieren.  
Die verbreitetsten Zündsätze sind:

Name	Charakteristiken
C-4	HAUPTBESTANDTEIL: RDX CHEMISCHE FORMEL: $C_3H_6N_6O_6$ VERBINDUNGSART: Aliphatisch SPRENGKRAFT: 1.6* DETONATIONS-GESCHWINDIGKEIT: 8750 m/s
Semtex	HAUPTBESTANDTEIL: PETN CHEMISCHE FORMEL: $C_5H_8N_4O_{12}$ VERBINDUNGSART: Aliphatisch SPRENGKRAFT: 1.66* DETONATIONS-GESCHWINDIGKEIT: 8400 m/s
Dynamit	HAUPTBESTANDTEIL: Nitroglyzerin CHEMISCHE FORMEL: $C_3H_5N_3O_6$ VERBINDUNGSART: Aliphatisch SPRENGKRAFT: 1.5* DETONATIONS-GESCHWINDIGKEIT: 7700 m/s
TNT	HAUPTBESTANDTEIL: Trinitrotoluol CHEMISCHE FORMEL: $C_7H_5N_3O_6$ VERBINDUNGSART: Aromatisch SPRENGKRAFT: 1.0* DETONATIONS-GESCHWINDIGKEIT: 6900 m/s
Selbstgebauter Sprengstoff	HAUPTBESTANDTEIL: TATP CHEMISCHE FORMEL: $C_9H_{18}O_6$ VERBINDUNGSART: Aliphatisch SPRENGKRAFT: 0.83* DETONATIONS-GESCHWINDIGKEIT: 5300 m/s

\* in Relation zu 1 kg TNT



## Anhang III - Das Morsealphabet

Viele der Schutzmodule der Bombe basieren auf Morse-Code. Ein Punkt steht für ein kurzes Licht (oder Geräusch). Ein Strich steht für ein langes Signal. Ein langes Signal ist 3 Mal so lang wie ein kurzes Signal.

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