142757

HANDBUCH ZUR BOMBEN-ENTSCHÄRFUNG

BUNDESNACHRICHTENDIENST

STRENG GEHEIM

Escape the Boom!

v 1.90.604

DIE AKTUELLE VERSION DIESES HANDBUCHS FINDEN SIE UNTER
www.Escape-the-BOOM.com

INHALTSVERZEICHNIS

LAGEBESPRECHUNG 5

DER ZEITZÜNDER 6

DRÄHTE 6

CHEROKEE 10

OSZILLOSKOP 11

RÖHREN MIT TASTEN 14

RÖHREN MIT KIPPSCHALTERN 15

UDSSR 16

ZEITZÜNDER MIT TASTE 18

TOKYO METRO 21

PAN AM 22

KOMBINATIONSSCHLOSS 25

ENIGMA 26

ANHANG A: DIE SERIENNUMMER 28

ANHANG B: SCHNITTSTELLEN 29

ANHANG C: DAS CIA-VERZEICHNIS DER HAUPTSTÄDTE 30

ANHANG D: REFERENZEN 32

ANHANG E: EHRE WEM EHRE GEBÜHRT 34

ANHANG F: IMPRESSUM & FEEDBACK 35

!! **ES IST JEDERZEIT SICHERZUSTELLEN, DASS DIE VERSIONSNUMMER DIESES HANDBUCHS MIT DER SERIENNUMMER IM HAUPTMENU VON ESCAPE THE BOOM ÜBEREINSTIMMT!**

LAGEBESPRECHUNG

In diesen beunruhigenden Zeiten des Kalten Krieges zwischen der NATO und dem Warschauer Pakt stoßen unsere Geheimagenten häufig auf Bomben Sowjetischen Ursprungs, die sofortige Entschärfungsmaßnahmen erfordern.

Leider verfügen diese Agenten lediglich über oberflächliche Kenntnisse der Bombenentschärfung, und werden daher beim Fund einer Bombe unverzüglich Sie und Ihr Experten-Team kontaktieren. Nutzen Sie dieses Handbuch, um den jeweiligen Agenten durch alle erforderlichen Schritte zu leiten, und die Bombe zu entschärfen. Der folgenden Direktive ist dabei stets Folge zu leisten:

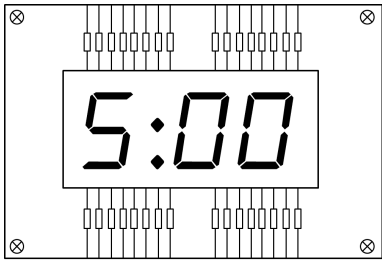
!!

DIE INHABER DIESES HANDBUCHS KÖNNEN DIE BOMBE NICHT SEHEN!
DER BOMBENENTSCHÄRFER HAT KEINEN ZUGRIFF AUF DAS HANDBUCH!

Identifizieren Sie die verschiedenen Module der Bombe so schnell wie möglich. Bleiben Sie ruhig, lesen Sie die betreffenden Kapitel sorgfältig durch und führen Sie den Agenten durch alle erforderlichen Schritte.

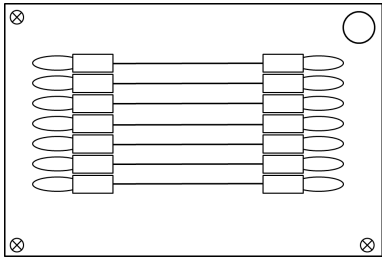
Versuchen Sie auch, eine positive Einstellung zu wahren - das Überleben Ihres Agenten hängt von Ihrer Fähigkeit ab, als Team zusammenzuarbeiten.

DER ZEITZÜNDER



Alle Bombenmodule sind rechtzeitig zu entschärfen, bevor die Zeitschaltuhr des Zeitzünders abläuft.

DRÄHTE



Wenn verschiedenfarbige Drähte und ein Zeitzünder zu sehen sind handelt es sich eindeutig um eine Bombe. Um eine besonders *perfide* konstruierte Bombe.

Der Erfolg der Mission hängt davon ab, dass der richtige Draht durchgeschnitten wird. Es gibt sieben mögliche Anschlusspositionen, die Drähte werden von oben nach unten gezählt.

DREI DRÄHTE

Die folgende Tabelle gibt Auskunft, welcher Draht zu durchtrennen ist:

Alle Drähte sind unterschiedlich		Den mittleren Draht durchschneiden
Zwei Drähte haben die gleiche Farbe...	... Grün	Den ersten grünen Draht durchschneiden
	... Gelb	Den dritten Draht durchschneiden
	... Blau	Den zweiten blauen Draht durchschneiden
	... Rot	Den Draht durchschneiden der nicht rot ist
Alle Drähte haben die gleiche Farbe		Den ersten Draht durchschneiden

VIER DRÄHTE

Anhand der *Schnittstelle auf der Rückseite der Bombe* kann der Draht herausgefunden werden, den man durchschneiden muss. Dazu hält man die Bombe vorsichtig über den Kopf und betrachtet sie von unten. *Anhang B* dieses Handbuchs enthält weitere Informationen zu den Schnittstellen.

Schnittstellentyp	XLR- oder Robotron	Micro-Ribbon	D-Sub	DIN
Farbe des Drahtes	Rot	Blau	Gelb	Grün

FÜNF DRÄHTE

Die folgenden Regeln sind *sämtlich genauestens* zu beachten, da beim Durchschneiden des falschen Drahtes unweigerlich der Sprengkörper zünden wird:

1) Befindet sich ein Draht direkt *unterhalb* einer freien Anschlussposition, so muss dieser Draht *unbedingt intakt* bleiben (Es sei denn, die Bombe wurde nach 1978 gebaut*. In diesem Fall müssen Drähte intakt bleiben, wenn sie sich direkt *oberhalb* einer freien Anschlussposition befinden).
2) Wenn mindestens zwei Drähte die gleiche Farbe haben, darf der erste dieser gleichfarbigen Drähte keinesfalls durchtrennt werden.
3) Ein blauer Draht darf niemals durchtrennt werden, es sei denn, es gibt mindestens zwei rote Drähte.
4) Der erste Draht darf niemals durchtrennt werden, es sei denn, er ist gelb (bzw. grün, falls die Bombe vor 1975 gebaut wurde).

* Für weitere Informationen zum Herstellungsdatum siehe *Anhang A: Die Seriennummer*

SECHS DRÄHTE

Die nachfolgenden Regeln sind genauestens einzuhalten, damit auf keinen Fall der falsche Draht durchtrennt wird. Die Konfiguration der Drähte ist abhängig von der Schnittstelle* (siehe Tabelle).

1) Ein Draht direkt unterhalb eines Drahtes der Farbe A darf nicht durchtrennt werden.
2) Ein Draht direkt oberhalb eines Drahtes der Farbe C darf nicht durchtrennt werden.
3) Wenn mindestens zwei Drähte der Farbe B zu sehen sind, darf niemals ein Draht der Farbe D durchtrennt werden.
4) Wenn sich ein Draht der Farbe A direkt neben einer leeren Anschlussposition befindet, darf dieser Draht niemals durchtrennt werden.
5) Ein Draht der Farbe C darf nur durchtrennt werden, wenn es mindestens zwei davon gibt.
6) Der erste Draht darf niemals durchtrennt werden (es sei denn, die Bombe besitzt eine Schnittstelle mit mehr als 20 Anschluss-Polen*, in diesem Fall darf niemals der letzte Draht durchtrennt werden).

Die Schnittstelle * ist…	ROBOTRON	CENTRONICS	CANNON	DIN
Farbe A ist…	Gelb	Blau	Rot	Grün
Farbe B ist…	Rot	Gelb	Grün	Blau
Farbe C ist…	Blau	Grün	Gelb	Rot
Farbe D ist…	Grün	Rot	Blau	Gelb

* Für weitere Informationen zu den Schnittstellen siehe *Anhang B: Schnittstellen*

SIEBEN DRÄHTE

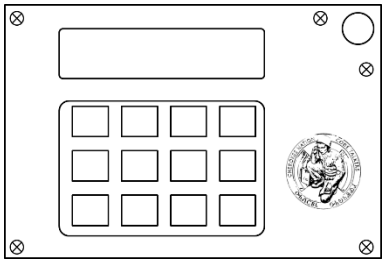
Alle Kabel müssen in der folgenden Reihenfolge durchtrennt werden.

1) Die Position des *ersten Drahtes* hängt von dem Zeitraum* ab, in dem die Bombe gebaut wurde. (siehe Tabelle unten; die Anschlusspositionen werden von oben nach unten gezählt)
2) Der *zweite Draht* muss eine andere Farbe haben als der Draht, der in Schritt 6) durchtrennt wird.
3) Der *dritte Draht* muss die gleiche Farbe haben wie der Draht, der in Schritt 5) durchtrennt wird.
4) Der *vierte Draht* muss einen bereits zuvor durchtrennten Draht direkt oberhalb haben.
5) Der *fünfte Draht* muss sich in einer der drei möglichen Anschlusspositionen befinden, die durch die Chargennummer auf der Rückseite der Bombe angegeben wird.
6) Die Farbe des *sechsten Drahtes* leitet sich von der Schnittstelle auf der Rückseite der Bombe ab (siehe Abschnitt "Vier Drähte")
7) Der *siebte Draht* muss die gleiche Farbe haben wie der Draht, der in Schritt 1) durchtrennt wurde.

Es dürfen *niemals* zwei unmittelbar benachbarte Drähte nacheinander durchtrennt werden!
Es dürfen *niemals* zwei gleichfarbige Drähte nacheinander durchtrennt werden!

Zeitraum	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982
Früh	1	3	4	3	7	2	6	4	5	7	2	5	1
Mitte	6	2	5	4	6	4	1	2	1	3	7	3	6
Ende	4	7	2	3	1	5	3	7	5	6	1	7	4

CHEROKEE

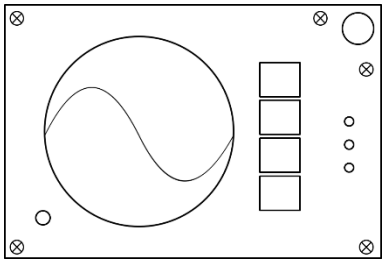


Während der Weltkriege vertraute die US-Navy auf amerikanische Ureinwohner, sogenannte Code-Talker, um Funknachrichten ohne Verschlüsselung zu übertragen. Bei der angezeigten Buchstaben-Zahlen-Kombination definiert der *Buchstabe* die Zeile der Verfassung der Cherokee-Nation, die *Zahl* das Wort in dieser Zeile (von links nach rechts gezählt). Bei Eingabe des korrekten Codewortes wird das Modul entschärft.

VERFASSUNG DER CHEROKEE-NATION

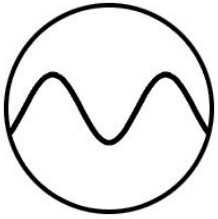
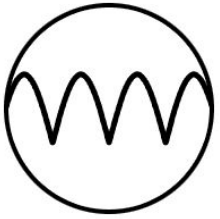
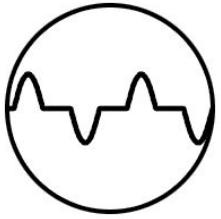
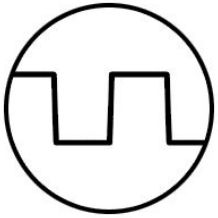
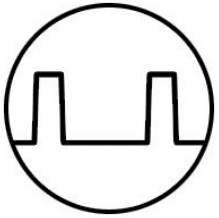
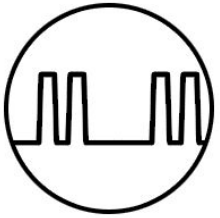
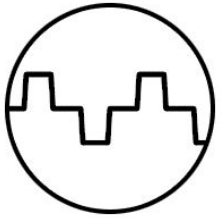
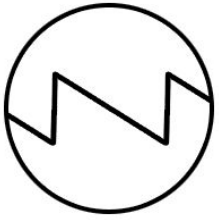
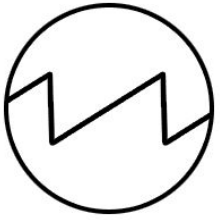
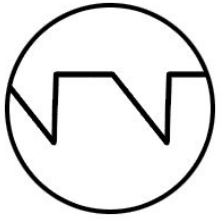
A ᏗᏍᏓᎦᏥᏗᏢ ᏅᏚᏥᏅᏍᏗ ᏗᏥ ᏑᏥᏢᏥᏗᏢ ᏗᏁᏍᏗ ᏗᏂᏣᏔᏩ ᏔᏢᏁ ᏧᏚᏍᏍᏍᏔᏅᏍᏗ
B ᏨᏩ ᏗᏥ ᏩᏔ ᏗᏰᏢ ᏅᏃᏢᏅᏍᏗ ᏨᏩ ᏍᏗ ᏨᏓᏍᏍᏗ ᏣᏔᏩ ᏗᏰᏢ ᏅᏙᏢᏒᏣ
C ᏚᏍᏩ ᏦᏣᏍᏍᏗ ᏗᏰ ᏣᏔᏩᏗ ᏗᏩᏣᏗ ᏗᏰᏢ ᏕᏩᏔᏚᏥᏍᏗ ᏨᏒᏣ ᏅᏋᏣᏢ ᏥᏣᏁᏥ
D ᏅᏍᏓ ᏏᏍᏍᏍᏗ ᏨᏒᏣ ᏗᏥ ᏕᏨᏨ ᏥᏓᏔᏗ ᏗᏥᏓᏙᏢ ᏨᏒᏣ ᏋᏂᏨᏒ ᏃᏣᏁᏍ
E ᏗᏣᏗᏍᏍᏋ ᏅᏓᏙᏢᏍᏍᏗ ᏗᏥ ᏗᏢᏨᏢᏍᏍᏗ ᏗᏓᏅᏓᏗᏍᏍᏗ ᏨᏒᏣ ᏅᏓᏅᏗᏣ ᏨᏒ ᏅᏋᏚᏣ
F ᏩᏥᏩ ᏂᏋᏚᏥᏣ ᏚᏍᏍᏥᏁᏗᏗ ᏕᏥᏢᏍᏍᏗᏓᏁᏓᏁᏬ ᏗᏥ ᏗᏨᏔᏏᏂᏬ
G ᏗᏩᏍᏥᏓᏗ ᏗᏥ ᏗᏩᏁᏗ ᏚᏍᏍᏩ ᏥᏏᏥᏥ ᏗᏁᏗ ᏚᏔ ᏚᏍᏍᏩ ᏋᏂᏨᏒ ᏃᏣᏁᏬ
H ᏗᏥ ᏗᏨᏍᏓᏗᏗᏬ ᏗᏰ ᏚᏍᏍᏩ ᏥᏗᏍᏥᏥᏗ ᏚᏍᏍᏩ ᏗᏁᏗ ᏥᏙᏗ ᏗᏂ ᏣᏔᏩᏗᏗ
I ᏗᏣᏥᏥ ᏥᏋᏗᏔᏂᏙᏥ ᏗᏂ ᏣᏔᏩᏗᏗ ᏚᏍᏩᏔ ᏨᏍᏍᏗ ᏗᏁᏗᏰ ᏨᏩ ᏍᏃᏨᏥ
J ᏓᏩᏰᏍᏍᏥ ᏯᏗᏗᏗ ᏅᏥᏗᏃᏩᏗᏒᏗ ᏗᏚᏩᏰᏍᏍᏔᏅᏍᏗ ᏗᏂᏣᏨᏂ ᏋᏣᏂᏁᏔᏍᏍᏗᏍᏍᏩᏂᏃᏅ
K ᏨᏍᏍᏗ ᏚᏍᏩᏔᏍᏥᏁᏗ ᏗᏂᏥᏢᏍᏍᏗ ᏚᏔ ᏗᏍᏍᏥ ᏚᏅᏁᏣ ᏂᏂᏣᏔᏩ ᏂᏂᏣᏨᏂᏃ
L ᏂᏍᏍᏥᏰ ᏂᏨᏒᏚ ᏨᏩ ᏗᏥᏣᏚᏍᏍᏗᏁᏗ ᏨᏒᏣ

OSZILLOSKOP



Das Oszilloskop-Modul erfordert ein Team, das auf derselben Wellenlänge kommuniziert. Die durchzuführenden Schritte hängen von der korrekten Identifikation und Beschreibung der angezeigten Wellenform ab.

Wellenformen lassen sich in folgende Kategorien einteilen:

Kategorie	Grundform	Variante A	Variante B	Variante C
Sinus				
Rechteck				
Dreieck				

Abhängig von der aktuellen Stufe und der angezeigten Kurve ist die korrekte Wellenform-Taste zu betätigen. Sobald die Wellenform auf eine flache Linie reduziert ist, ist das Modul entschärft.
Die Lampen mit der Bezeichnung 1/2/3 bezeichnen die aktuelle Stufe des Oszilloskops.

STUFE 1:

1) Bei einer SINUS oder DREIECKS-Kurve, die sich von links nach rechts bewegt, drücke
2) Bei einer SINUS oder RECHTECKS-Kurve, die sich von rechts nach links bewegt, drücke
3) Andernfalls, wenn es sich um eine DREIECKS-Kurve handelt, drücke
4) Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, drücke

STUFE 2:

1) Falls sich die Welle von rechts nach links bewegt, drücke (Es sei denn, die Kurve ist RECHTECKIG)
2) Andernfalls, wenn es sich um eine Grundform handelt, drücke
3) Andernfalls, wenn die Wellenform in die Variante A oder B fällt, drücke
4) Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, drücke

STUFE 3:

1) Wenn die Wellenform eine Grundform hat oder in Variante C fällt, drücke
2) Wenn die Wellenform in Variante A fällt und sich von links nach rechts bewegt, drücke
3) Wenn die Wellenform in Variante B fällt, drücke
4) Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, drücke

ACHTUNG: Wenn die LED blinkt, gelten stattdessen die Anweisungen auf der folgenden Seite.

Wenn die mit ⟷ gekennzeichnete LED blinkt, sind die folgenden Stufen zu befolgen:

STUFE 1:

1) Bei einer SINUS oder RECHTECKS-Kurve, die sich von rechts nach links bewegt, drücke ○
2) Wenn die Wellenform DREIECKIG ist und sich von links nach rechts bewegt, drücke ∧
3) Andernfalls, wenn die Wellenform RECHTECKIG ist, drücke ⋀
4) Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, drücke ⎍

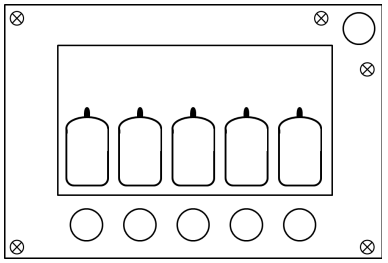
STUFE 2:

1) Wenn die Wellenform eine Grundform hat, drücke ⋀
2) Wenn die Wellenform in Variante A fällt, drücke ∧
3) Wenn die Wellenform in Variante B fällt, drücke die Taste mit derselben Wellenformkategorie, die aktuell auf dem Oszilloskop angezeigt wird.
4) Wenn die Wellenform in Variante C fällt, drücke die Taste mit derselben Wellenformkategorie, die auf dem Oszilloskop in *Stufe 1* zu sehen war.

STUFE 3:

1) Wenn sich die Kurve von links nach rechts bewegt, drücke dieselbe Taste wie in *Stufe 1*, sofern die Wellenform nicht in Variante C fällt.
2) Andernfalls, wenn die Wellenform eine Grundform hat, drücke die Taste mit derselben Wellenformkategorie, die auf dem Oszilloskop in *Stufe 2* zu sehen war.
3) Andernfalls, wenn die Wellenform in Variante B fällt, drücke dieselbe Taste wie in *Stufe 2*.
4) Wenn keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, drücke die Taste mit derselben Wellenformkategorie, die auf dem Oszilloskop in *Stufe 1* zu sehen war.

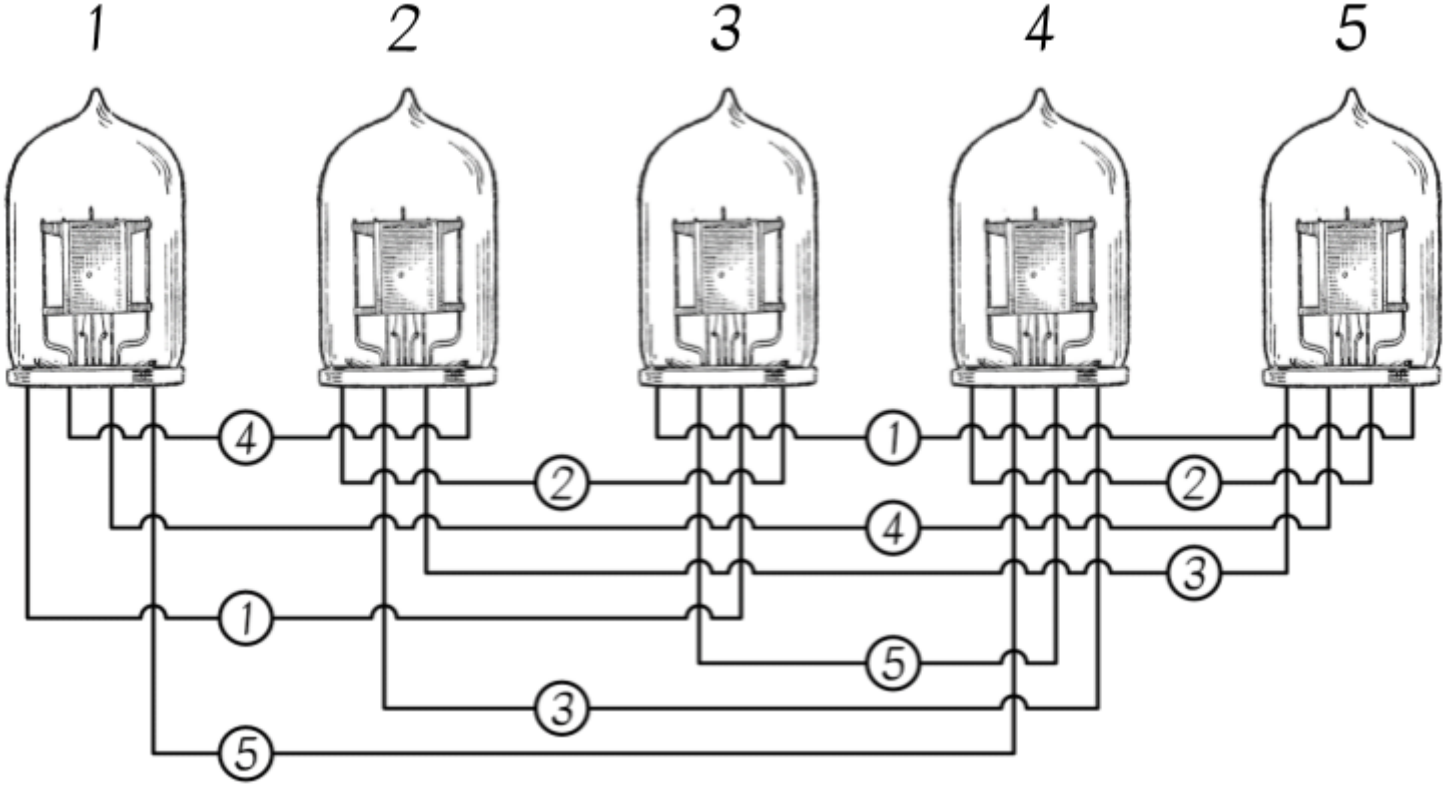
RÖHREN MIT TASTEN



Bombenliebhaber der alten Schule ziehen noch immer die alten Röhrenmodule den heutigen digitalen Bomben vor. Sie schaffen ein "wärmeres" Ambiente und sind weniger steril als die heutigen Transistor-Modelle.

ACHTUNG: Wenn anstelle der Drucktasten *Kippschalter* zu sehen sind, sind stattdessen die Anweisungen auf der folgenden Seite zu befolgen.

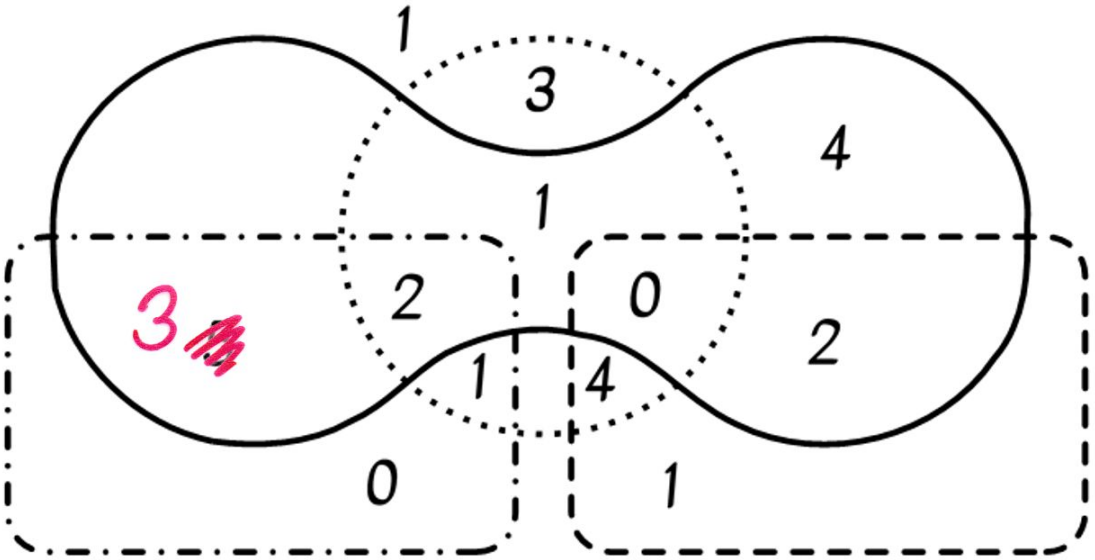
Die Röhren leuchten in einer sich wiederholenden Sequenz auf. Der Signalpfad dieser Sequenz kann in dem folgenden Diagramm nachverfolgt werden. Die Zahlen, die das Signal hierbei durchläuft, ergeben eine Zahlenkombination, die in das Modul eingegeben werden muss, um dieses zu entschärfen.



RÖHREN MIT KIPPSCHALTERN

Anhand des folgenden Edwards-Diagramms ist zu entscheiden, welche Röhren durch die darunter liegenden Kippschalter aktiviert werden müssen:

Die Röhre hat einen roten Aufdruck	— · — · —
Die Röhre hat einen weißen Aufdruck	— — — —
Die auf der Röhre aufgedruckte Marke ist Valvo	.....
Die Einbauhöhe der Röhre ist 78mm	———



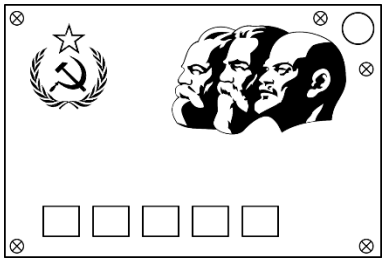
0 - Schalter *nicht* berühren
1 - Schalter betätigen und Röhre aktivieren
2 - Einschalten, wenn die Bombe eine CANNON Schnittstelle hat*
3 - Einschalten, wenn die Bombe eine DIN Schnittstelle hat*
4 - Einschalten, wenn mindestens eine Röhre von Telefunken ist

55 mm

78 mm

* Für weitere Informationen siehe *Anhang B: Schnittstellen*

UDSSR

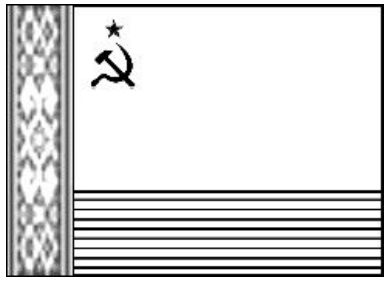


Alles weist darauf hin, dass die Bombe in der Sowjetunion hergestellt wurde.

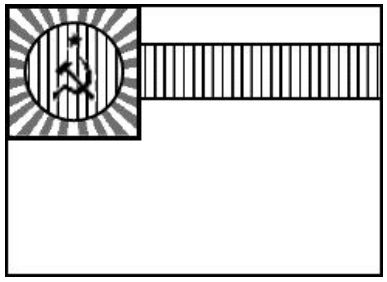
Der Name der Produktionsstätte ist in *kyrillischen Buchstaben* auf dem Typenschild *auf der Rückseite der Bombe** aufgedruckt. (neben dem ☭ Symbol)

Das kyrillische Etikett ist sorgfältig zu prüfen. Einige Buchstaben werden nur in bestimmten Ländern der Sowjetunion verwendet. Das Diagramm auf der folgenden Seite zeigt, in welchem Land welche Sonderzeichen verwendet werden.

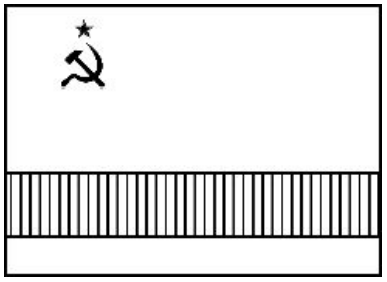
Um dieses Modul zu entschärfen, muß man die Flagge des Landes drücken, in dem die Bombe hergestellt wurde.



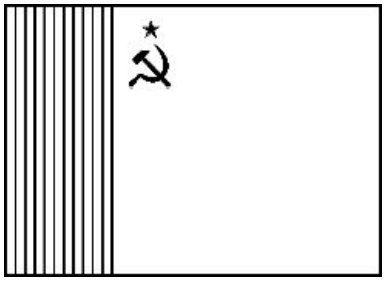
Weißrussland



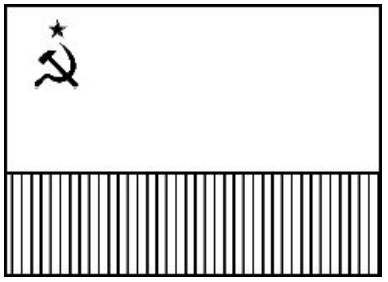
Georgien



Kasachstan



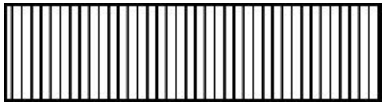
Russland



Ukraine

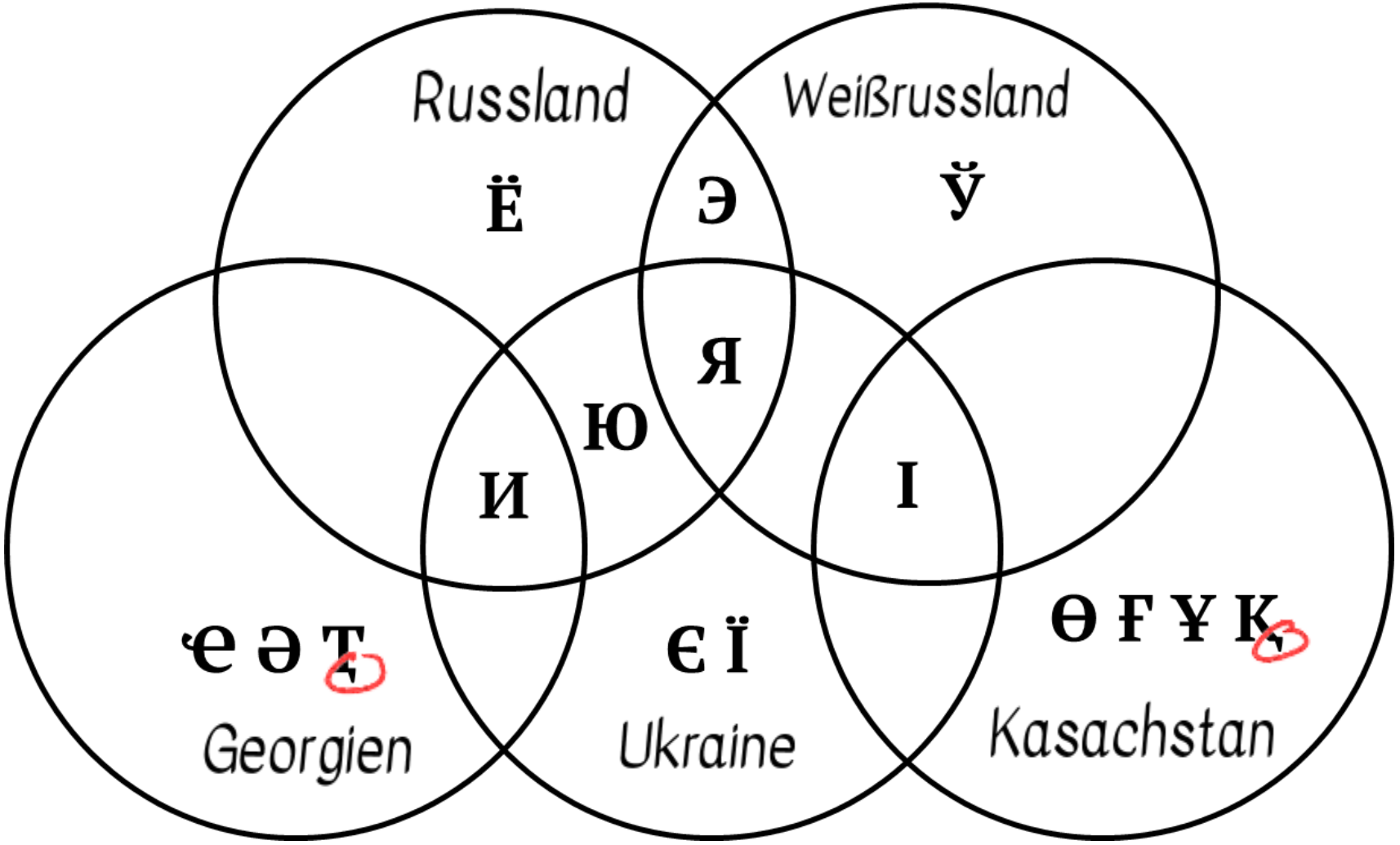
Rot

Grün



Blau

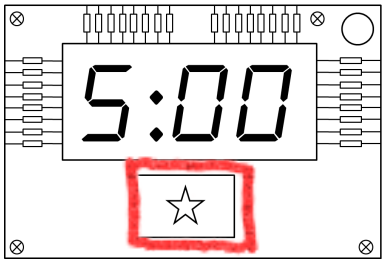
* Für weitere Informationen zum Typenschild siehe *Anhang A: Die Seriennummer*



Gemeinsame Buchstaben, die in allen Ländern der UdSSR verwendet werden:

А Б В Г Д Е Ж З К Л М Й Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Ы Ь

ZEITZÜNDER MIT TASTE



Bei einigen fortgeschritteneren Bomben verfügt der Zeitzünder über eine mit einem *Stern gekennzeichnete* Taste mit Leuchtrahmen. In diesem Fall muss auch der Zeitzünder selbst entschärft werden. Anhand der Farbe des Leuchtrahmens ist herauszufinden, wie das Timermodul entschärft werden kann:

KEIN LICHT (SCHWARZ)

Die Taste ist solange zu drücken, bis sie aufleuchtet. Die Taste muss *weiterhin gehalten* werden. Abhängig von der Farbe des Leuchtrahmens, sind die entsprechenden Anweisungen auf den nächsten Seiten zu befolgen.

BLAUES LICHT

Die Taste muss schnell gedrückt und wieder losgelassen werden, sobald und solange die letzte Ziffer des Zeitzünders den korrekten Wert zeigt, abhängig vom Herstellungsjahr:

Herstellungsjahr *	1970-1974	1975-1978	1979-1982
Früh	4	3	5
Mitte	2	7	0
Ende	6	1	9

* Für weitere Informationen zum Herstellungsjahr siehe *Anhang A: Die Seriennummer*

ROTES LICHT

Die Taste muss gedrückt werden, wenn die letzte Ziffer des Zeitzünders den korrekten Wert anzeigt, abhängig von der militärischen Nutzung der Bombe:

Militärische Teilstreitkraft*	Infanterie	Luftwaffe	Marine	Keine
Letzte Ziffer	6	8	7	0

Die Taste ist unbedingt weiterhin gedrückt zu halten! Entsprechend der geänderten Farbe des Leuchtrahmens sind die nächsten Handlungsanweisungen in den folgenden Abschnitten zu befolgen.

GELBES LICHT

Die Taste darf *erst dann losgelassen* werden, wenn die erste Ziffer (Minuten) und die letzte Ziffer (Sekunden) des Zeitzünders den folgenden Werten entsprechen:

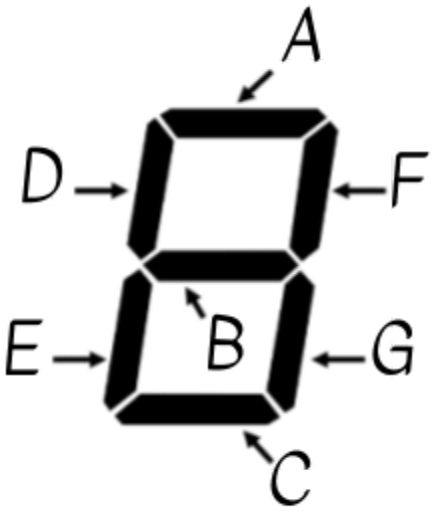
Erste Ziffer	Nur loslassen, wenn folgende Bedingung gegeben ist
4	Die letzte Ziffer und die zweite Ziffer sind identisch
0 oder 2	Die letzte Ziffer ist gleich der zweiten Ziffer multipliziert mit 2 (10 = 0)
1 oder 3	Die letzte Ziffer ist gleich der zweiten Ziffer addiert mit der ersten Ziffer

* Für weitere Informationen zur militärischen Nutzung siehe *Anhang A: Die Seriennummer*

WEISSES LICHT

Die Taste darf *erst dann losgelassen* werden, wenn die zweite Ziffer (Zehner Sekunden) und der LED-Zustand der letzten Ziffer (Sekunden) übereinstimmen.

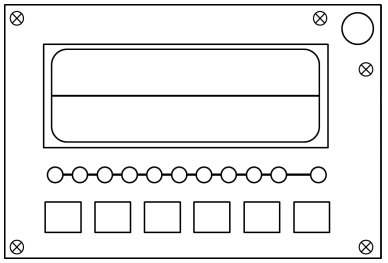
Die Zweite Ziffer ist	Aktive LEDs
0	Erst loslassen, wenn die LEDs F und G aktiv sind
1	Erst loslassen, wenn die LEDs D und E aktiv sind
2	Erst loslassen, wenn entweder LED D oder G aktiv ist, aber nicht beide gleichzeitig
3	Erst loslassen, wenn LEDs A, B und C aktiv sind
4	Erst loslassen, wenn entweder LED E oder F aktiv ist, aber nicht beide gleichzeitig
5	Erst loslassen, wenn LED B inaktiv ist



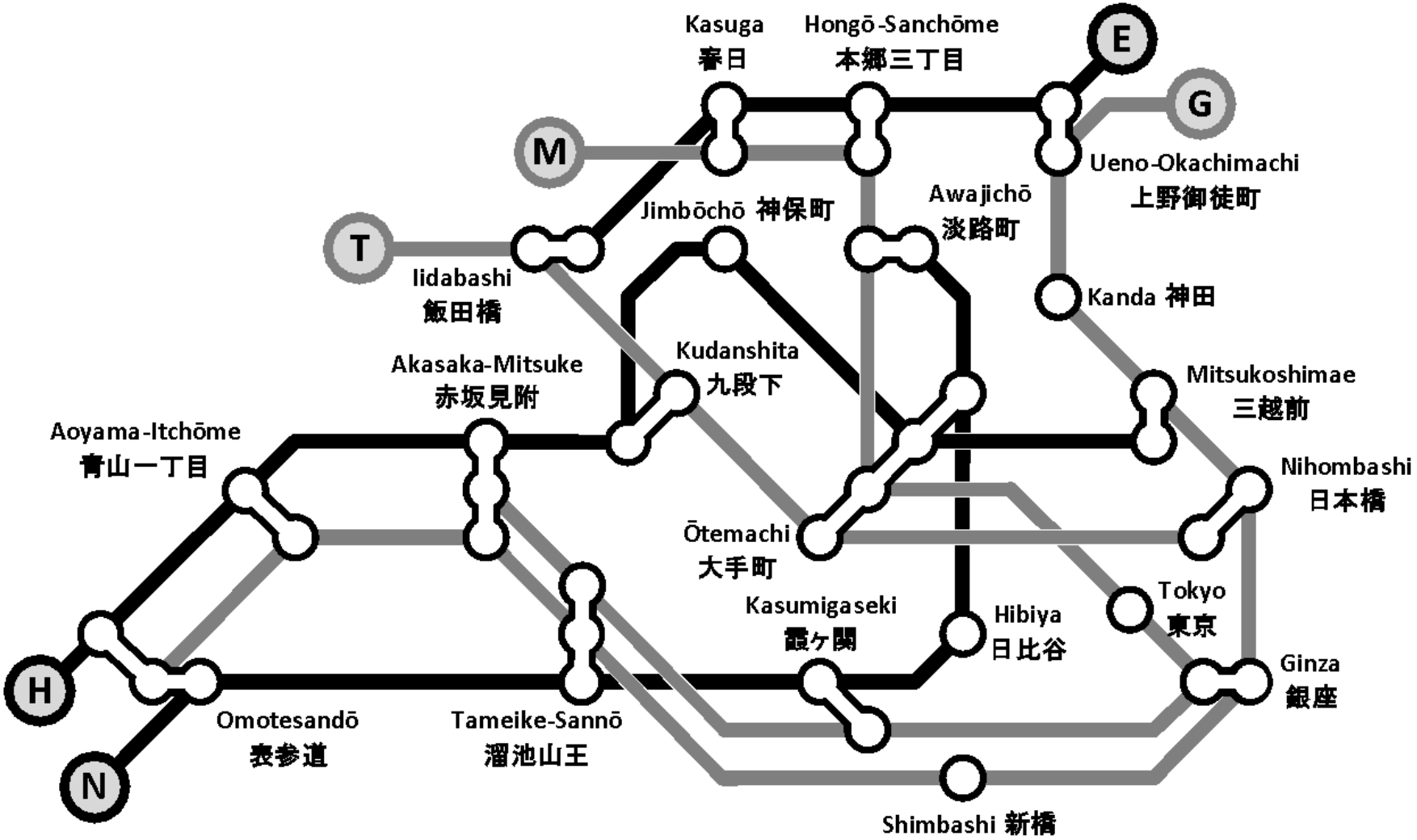
GRÜNES LICHT

Das Modul ist entschärft.

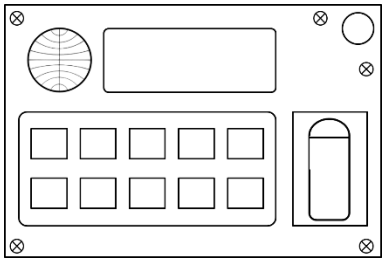
TOKYO METRO



Eine außer Kontrolle geratene Metro mit einer Bombe an Bord rast durch die Innenstadt von Tokio. Die betreffende U-Bahnlinie ist zu ermitteln, um dieses Modul zu entschärfen.



PAN AM



Gesucht wird ein Pan Am-Flug ab New York. Das Flughafenkürzel des Flugziels wird von einem unserer Agenten per Morse-Code übermittelt.
Die Flugnummer ist aus dem Pan Am-Flugplan auf der folgenden Seite zu ermitteln und in das Modul einzugeben, um es zu entschärfen.

MORSE CODE:

A	· –	N	– ·
B	– · · ·	O	– – –
C	– · – ·	P	· – – ·
D	– · ·	Q	– – · –
E	·	R	· – ·
F	· · – ·	S	· · ·
G	– – ·	T	–
H	· · · ·	U	· · –
I	· ·	V	· · · –
J	· – – –	W	· – –
K	– · –	X	– · · –
L	· – · ·	Y	– · – –
M	– –	Z	– – · ·

LISTE DER FLUGHÄFEN:

ACCRA	ACC	FRANKFURT	FRA	MONTEVIDEO	MVD
ANTIGUA	ANU	GLASGOW	PIK	MOSCOW	SVO
BANGKOK	DMK	GUATEMALA CITY	GUA	NASSAU	NAS
BARBADOS	BGI	HONG KONG	HKG	NICE	NCE
BARCELONA	BCN	ISTANBUL	IST	OSLO	FBU
BEIRUT	BEY	JOHANNESBURG	JNB	PARIS	ORY
BERMUDA	BDA	KINGSTON	KIN	REYKJAVIK	KEF
BRUSSELS	BRU	KINSHASA	FIH	RIO DE JANEIRO	GIG
BUENOS AIRES	EZE	LAGOS	LOS	ROME	FCO
CARACAS	CCS	LISBON	LIS	SAN SALVADOR	ILS
CASABLANCA	CMN	LONDON	LHR	SHANNON	SNN
DAKAR	DKR	MANAGUA	MAG	STOCKHOLM	ARN
DELHI	DEL	MIAMI	MIA	TEHRAN	THR
FAIRBANKS	FAI	MONROVIA	ROB	TOKYO	NRT

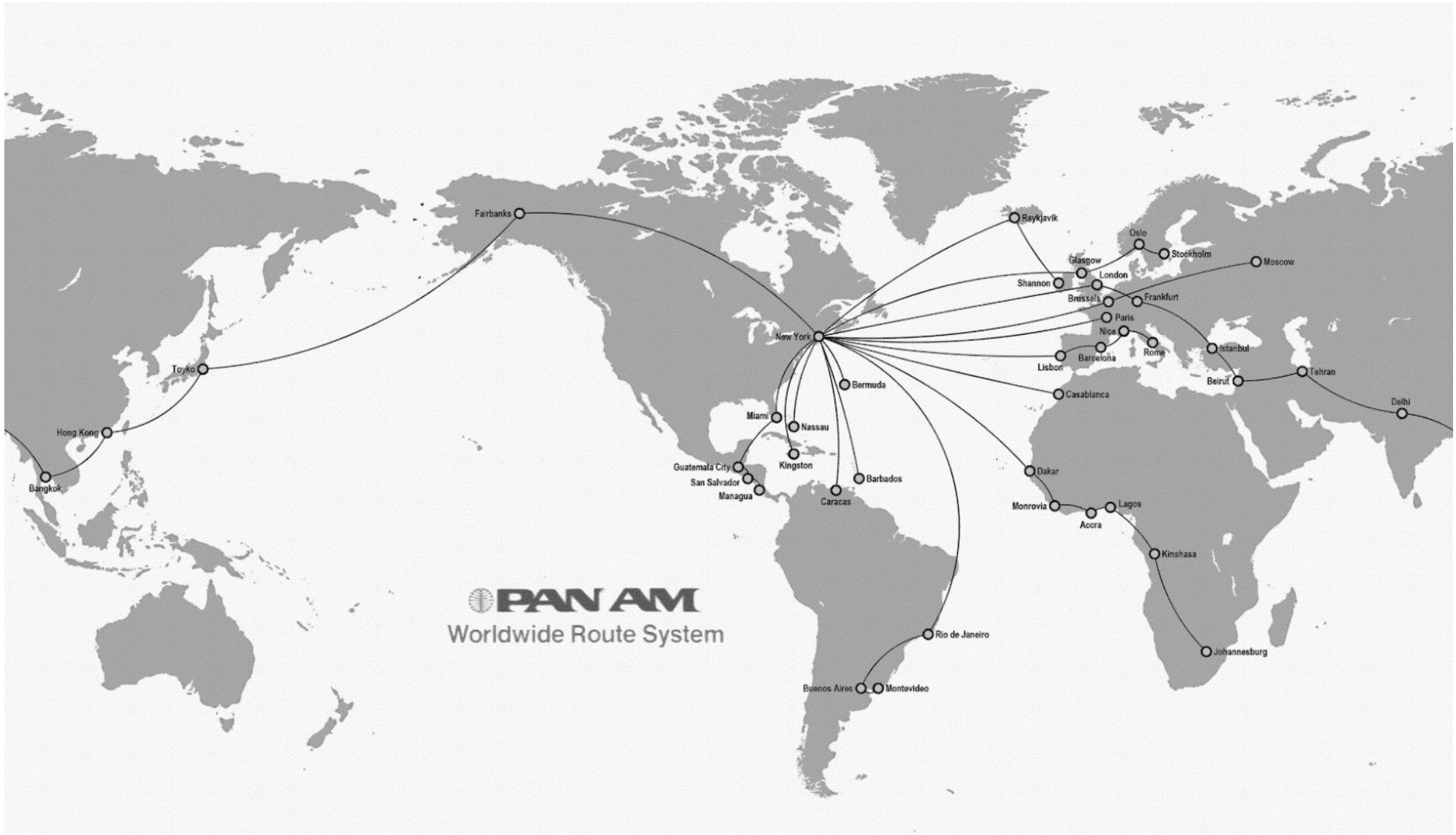
FROM

NEW YORK

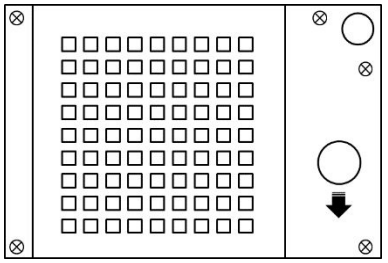
PAN AM

To	Leave	Arrive	Flight No.	Stops	Aircraft
ACCRA	1900	1155 + 1	PA184	2	707
ANTIGUA	0915	1305	PA219	0	707
BANGKOK	1900	1025 + 2	PA002	6	747
BARBADOS	0830	1255	PA229	0	707
BARCELONA	1945	0935 + 1	PA154	1	747
BEIRUT	1900	1755 + 1	PA002	3	747
BERMUDA	1030	1230	PA132	0	747
BRUSSELS	1815	0625 + 1	PA090	0	707
BUENOS AIRES	2115	1200 + 1	PA201	1	707
CARACAS	1530	2005	PA217	0	707
CASABLANCA	2120	0820 + 1	PA150	0	707
DAKAR	1900	0635 + 1	PA184	0	707
DELHI	1900	0415 + 2	PA002	5	747
FAIRBANKS	1045	1250	PA801	0	707
FRANKFURT	1900	0925 + 1	PA002	1	747
GLASGOW	1945	0705 + 1	PA076	0	707
GUATEMALA CITY	1015	1440	PA503	1	707
HONG KONG	1045	2145 + 1	PA801	2	707/747
ISTANBUL	1900	1420 + 1	PA002	2	747
JOHANNESBURG	1900	2325 + 1	PA184	5	707
KINGSTON	1530	1810	PA223	0	727

To	Leave	Arrive	Flight No.	Stops	Aircraft
KINSHASA	1900	1800 + 1	PA184	4	707
LAGOS	1900	1440 + 1	PA184	3	707
LISBON	1945	0710 + 1	PA154	0	747
LONDON	1900	0640 + 1	PA002	0	747
MANAGUA	1015	1845	PA503	3	707
MIAMI	1015	1300	PA503	0	707
MONROVIA	1900	0925 + 1	PA184	1	707
MONTEVIDEO	2115	1330 + 1	PA201	2	707
MOSCOW	1815	1225 + 1	PA090	1	707
NASSAU	1240	1525	PA207	0	707
NICE	1945	1140 + 1	PA154	2	747/707
OSLO	1945	0940 + 1	PA076	1	707
PARIS	0930	2140	PA118	0	707
REYKJAVIK	1930	0450 + 1	PA078	0	707
RIO DE JANEIRO	2115	0755 + 1	PA201	0	707
ROME	1945	1420 + 1	PA154	3	747/707
SAN SALVADOR	1015	1630	PA503	2	707
SHANNON	1930	0835 + 1	PA078	1	707
STOCKHOLM	1945	1115 + 1	PA076	3	707
TEHRAN	1900	2140 + 1	PA002	4	747
TOKYO	1045	1530 + 1	PA801	1	707

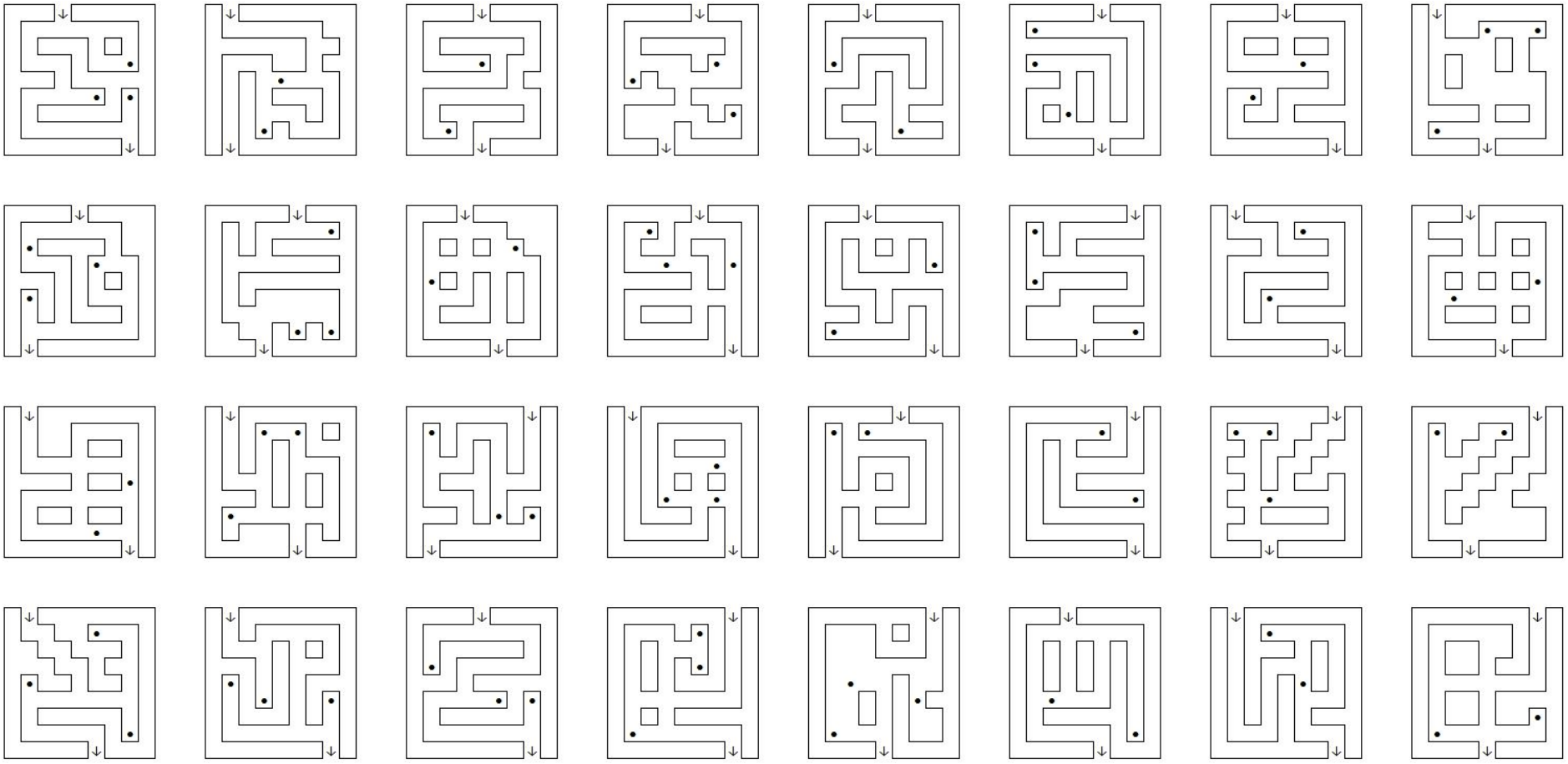

PAN AM
Worldwide Route System
Fairbanks
Reykjavik
Oslo
Stockholm
Moscow
Glasgow
London
Shannon
Brussels
Frankfurt
Paris
Nice
Rome
Barcelona
Lisbon
Istanbul
Beirut
Tehran
Delhi
Casablanca
Bermuda
New York
Toyko
Hong Kong
Bangkok
Miami
Nassau
Kingston
Guatemala City
San Salvador
Managua
Barbados
Caracas
Dakar
Monrovia
Accra
Lagos
Kinshasa
Johannesburg
Rio de Janeiro
Buenos Aires
Montevideo

KOMBINATIONSSCHLOSS

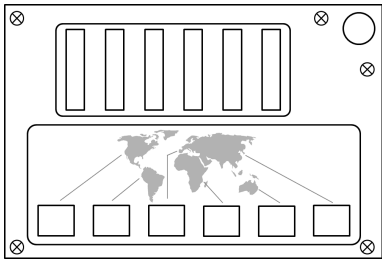


Dieses Modul ist durch ein rotierendes Schloss mit einem verdeckten Labyrinth im Inneren geschützt. Die silberne Kugel wird durch das Labyrinth bewegt, indem man die Bombe *senkrecht vor sich hält* und in 90 ° Schritten im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht. Dabei darf die Kugel keinen versteckten Alarmsensor treffen (angezeigt als ●).

ACHTUNG: Die Kugel wird durch Betätigung des Zughebels freigegeben. Bis das Kombinationsschloss entriegelt ist kann an *keinem anderen* Modul der Bombe gearbeitet werden.



ENIGMA



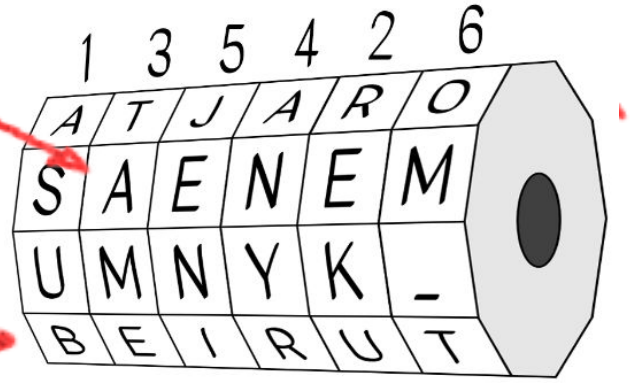
In diesem Modul ist eine veraltete Chiffriermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg verbaut, in der über rotierende Zahnräder der (englische) Name einer Hauptstadt codiert wurde. Das verschlüsselte Wort wird auf der Maschine angezeigt.

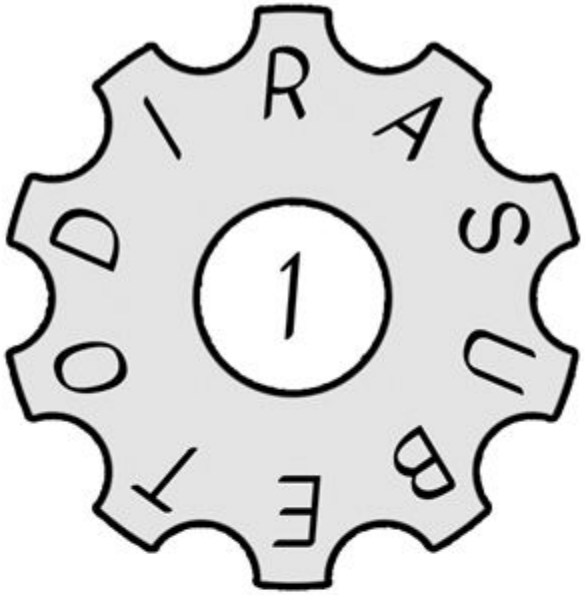
Der Name der Hauptstadt kann über die möglichen Zahnradpositionen auf der folgenden Seite ermittelt werden. Sobald die Hauptstadt identifiziert wurde, muss deren Heimatkontinent in das Modul eingegeben werden, um es zu entschärfen.

Für eine englischsprachige Liste der Hauptstädte und ihrer Kontinente siehe
Anhang C: Das CIA-Verzeichnis der Hauptstädte

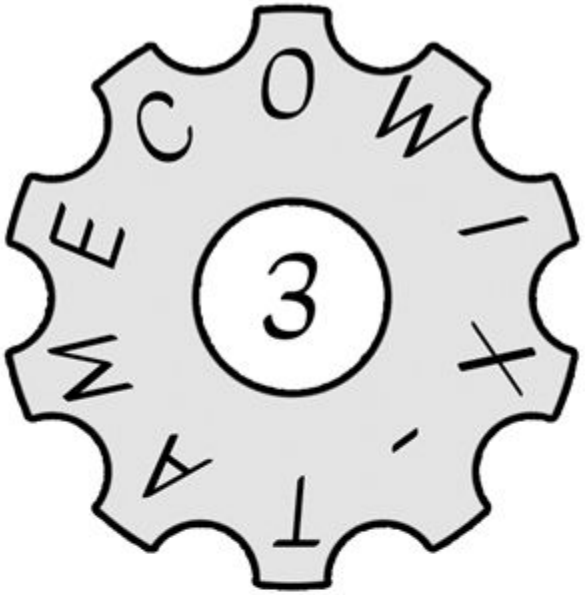
WIE MAN EINE CHIFFRIERMASCHINE MIT ROTIERENDEN ZAHNRÄDERN BEDIENT:

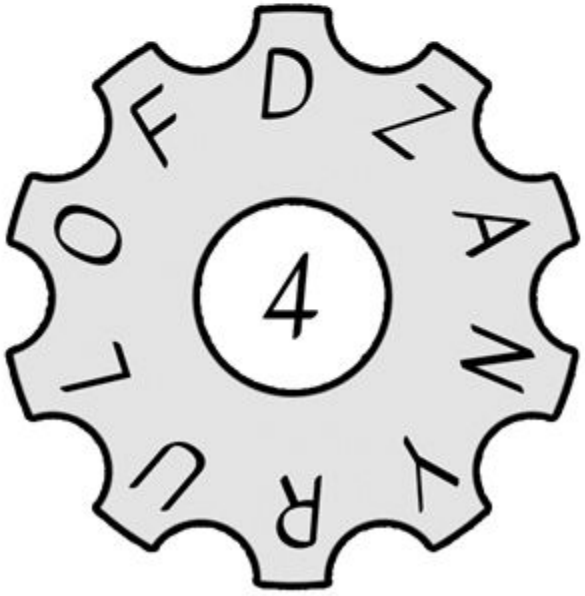
1) Zuerst muss die Reihenfolge der Zahnräder identifiziert werden.
2) Dann sind die Räder so einzustellen, dass sie das Codewort in einer Zeile anzeigen (z.B. SAENEM).
3) Dann muss nach einer anderen Zeile gesucht werden, die einen offensichtlichen Klartext (z.B. BEIRUT) enthält.




1
R A S U B E T O D I

2
R E K U C O V A L -

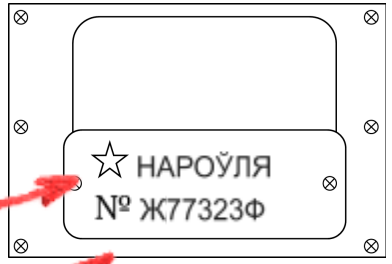

3
O W I X - T A N E C


4
D Z A N Y R U L O F

5
U G O J E N I Ø A H

6
T U R A P I S O M -

ANHANG A: DIE SERIENNUMMER



Die Bombe wurde an einem Standort in der ehemaligen Sowjetunion gebaut. Den Namen der Produktionsstätte und die Seriennummer finden sich auf der Rückseite der Bombe. Hierzu die Bombe *senkrecht über den Kopf halten* und von unten betrachten.

Die *Produktionsstätte* ist neben einem Sternsymbol ☆ aufgedruckt.

Die *Seriennummer* befindet sich in der zweiten Zeile neben dem **№** und folgt einem einheitlichen Code:

Q	YY	NNN	M

YY ist das Herstellungsjahr

Q bezeichnet den Zeitabschnitt während des Herstellungsjahrs:

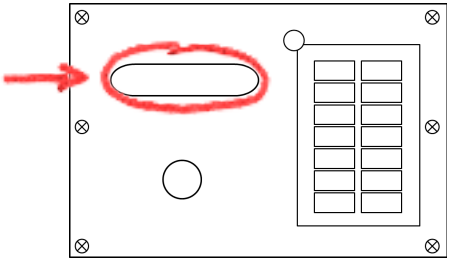
Д	Früh	Januar - April
Ж	Mitte	Mai - August
Б	Ende	September - Dezember

NNN ist die Chargennummer der Bombe

M bezeichnet die Teilstreitkraft, falls die Bombe für militärische Zwecke gebaut wurde:

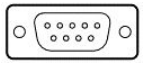
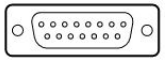
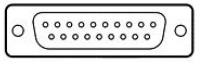
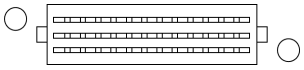
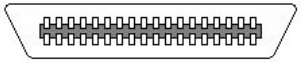
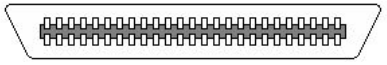
П	Пехота	Infanterie
В	Воздушные	Luftwaffe
Ф	Флот	Marine

ANHANG B: SCHNITTSTELLEN



Die Schnittstelle findet sich auf der Rückseite der Bombe. Hierzu die Bombe *senkrecht über den Kopf halten* und von unten betrachten.

Die Schnittstelle kann anhand der folgenden Tabelle identifiziert werden:

	DIN-Lautsprecher-Schnittstelle, 2-polig
	DIN-Schnittstelle, 5-polig
	DIN-Schnittstelle, 6-polig
	CANNON D-Sub DE-9
	CANNON D-Sub DA-15
	CANNON D-Sub DB-19
	CANNON XLR
	ROBOTRON EFS-39
	Micro-Ribbon / CENTRONICS 36 polig
	Micro-Ribbon / CENTRONICS 50 polig

ANHANG C: DAS CIA-VERZEICHNIS DER HAUPTSTÄDTE

AFRICA

Abidjan
Abuja
Accra
Addis Ababa
Algiers
Antananarivo
Asmara
Bamako
Bangui
Banjul
Bissau
Bloemfontein
Brazzaville
Bujumbura
Cairo
Conakry
Dakar
Dar es Salaam
Djibouti
Freetown
Gaborone
Harare
Juba
Kampala
Khartoum
Kigali
Kinshasa
Libreville
Lilongwe
Lomé
Luanda
Lusaka
Malabo
Maseru
Mbabane
Maputo
Mogadishu
Monrovia
Moroni
Nairobi
N' Djamena
Niamey
Nouakchott
Ouagadougou
Port Louis
Porto-Novo
Praia
Rabat
São Tomé
Tripoli
Tunis
Victoria
Windhoek
Yaounde

N. AMERICA

Basseterre
Belmopan
Bridgetown
Castries
Georgetown
Guatemala City
Havana
Kingston
Managua
Mexico City
Nassau
Ottawa
Panama City
Port of Spain
Port-au-Prince
Roseau
San Salvador
Santo Domingo
Tegucigalpa
Washington

S. AMERICA

Asunción
Bogotá
Brasilia
Buenos Aires
Caracas
Lima
Montevideo
Paramaribo
Quito
Santiago
Sucre

ASIA

Aden
Almaty
Amman
Ashgabat
Baghdad
Baku
Bangkok
Beijing
Beirut
Bishkek
Colombo
Damascus
Dhaka
Dili
Doha
Dushanbe
Hanoi
Islamabad
Jakarta
Jerusalem
Kabul
Kathmandu
Kuala Lumpur
Kuwait City
Male
Manama
Manila
Muscat
Nay Pyi Taw
New Delhi
Nicosia
Phnom Penh
Pyongyang
Rangoon
Riyadh
Seoul
Singapore
Tashkent
Tehran
Thimphu
Tokyo
Ulaanbaatar

EUROPE

Amsterdam
Andorra
Ankara
Athens
Belgrade
Berlin
Bern
Bonn
Brussels
Bucharest
Budapest
Chisinau
Copenhagen
Dublin
Helsinki
Kiev
Lisbon
London
Luxembourg
Madrid
Minsk
Monaco
Moscow
Oslo
Paris
Prague
Reykjavik
Riga
Rome
San Marino
Sofia
Stockholm
Tallinn
Tbilisi
Tirana
Vaduz
Valletta
Vatican City
Vienna
Vilnius
Warsaw
Yerevan

OCEANIA

Apia
Canberra
Funafuti
Honiara
Majuro
Nuku' alofa
Port Moresby
Port Vila
Suva
Tarawa
Wellington
Yaren

ANHANG D: REFERENZEN

UDSSR

- Unterschiede in kyrillischen Alphabeten: https://en.wikipedia.org/wiki/Cyrillic_alphabets
- Städte und Dörfer in der europäischen UdSSR: https://www.citypopulation.de/Russia_d.html

CHEROKEE CODE TALKERS

- Native American Code Talker: https://en.wikipedia.org/wiki/Code_talker
- Verfassung der Cherokee-Nation: http://www.languagegeek.com/rotinonhsonni/tsalagi/tsa_example.html
- Cherokee-Code-Talker-Münze: https://indiancountrytoday.com/archive/a-closer-look-at-8-native-american-code-talker-coins-e9k6gVok0EmKpZ5OyQr1tw

RÖHREN

- Grafikvorlage: Das ABC von Vakuumröhren im Radioempfang, EH Lewis, 1922 https://archive.org/stream/abcofvacuumtubes00lewi/abcofvacuumtubes00lewi

PAN AM

- PanAm Flugplan von 1973: http://www.departedflights.com/PA042973p2.html
- PanAm World Connections-Karte von 1973: http://www.departedflights.com/PA042973.html

ENIGMA

- Erklärung von Chiffriermaschinen mit rotierenden Rädern:
  https://www.monticello.org/site/research-and-collections/wheel-cipher

ALLGEMEINES HANDBUCHDESIGN

- CIA Simple Sabotage Field Manual:
  http://www.simplesabotage.com/wp-content/uploads/2015/09/Original-Manual.pdf
- Schießen aus dem Panzer: DDR NVA Field Manual, aus dem CIA-Archiv:
  https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/CIA-RDP80T00246A070100290001-1.pdf

VERWENDETE SCHRIFTARTEN:

- Alegreya, Montserrat, Oswald (Handbuch)
  https://fonts.google.com/
- PT Serif (Cyril)
  https://fonts.google.com/specimen/PT+Serif
- Antonio (Hauptmenü)
  http://www.1001fonts.com/antonio-font .html
- Digohweli (Cherokee)
  http://www.languagegeek.com/
- 07YasashisaBold (Japanisch)
  http://www.fontna.com/blog/736/

ANHANG E: EHRE WEM EHRE GEBÜHRT

ÜBERSETZUNGEN

Un abrazo fuerte a María Berenguer for the Spanish translation.

Merci beaucoup à Aline Battini pour la traduction française.

Mille grazie a Corrado De Sanctis per la traduzione in italiano.

Muito obrigado a Éricson Sousa pela tradução para o português.

Красно дякую Куніцькому Владиславу за переклад на українську та російську.

Большое спасибо Куницькому Владиславу за перевод на украинский и русский.

תורגם לעברית על ידי ענבל אופיר. תודה רבה.

DANKE

Ganz herzlichen Dank an alle Testspieler für ihr Feedback und ihre Unterstützung, besonders an die verrückten Leute von Play4Agile, die Schubystrandfamilie, marenas, den Herrenabend und ganz besonders an María, Aline, Corrado, Éricson, Vladislav, Inbal, Dominik, Elek und ihre Freunde.

KUDOS

Wenn Ihr einen PC oder eine Konsole besitzt, solltet Ihr auch unbedingt „Keep Talking and Nobody Explodes“ spielen - den genialen Urvater dieses Genres. **KUDOS!**

ANHANG F: IMPRESSUM & FEEDBACK

ESCAPE THE BOOM WURDE GESTALTET UND PROGRAMMIERT VON

Michael Cramer (dimjon) - Puzzles, Grafiken, Sounds, Musik, Handbuch

Achim Stremplat - Softwareentwicklung

HANDBUCH

Dieses Handbuch kann kostenlos heruntergeladen werden unter: www.Escape-the-BOOM.com
Für maximalen Spielspaß empfehlen wir, jedem Spieler einen Ausdruck des Handbuchs zu geben.

Derzeit verfügbare Sprachversionen: Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Russisch, Ukrainisch, Hebräisch.
Bitte kontaktiere uns, wenn Du das Handbuch in eine weitere Sprache übersetzen möchtest.

FEEDBACK

Kommentare und Feedback an contact@Escape-The-BOOM.com

TREFFE UNS AUF

- www.instagram.com/escapetheboom
- www.twitter.com/EscapeTheBoom
- www.facebook.com/Escape-the-BOOM