142757

# HANDBUCH ZUR BOMBEN-ENTSCHÄRFUNG

BUNDESNACHRICHTENDIENST

STRENG GEHEIM

Escape the Book

v 2.40.512

**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
GEIGERZÄHLER.....28

ANHANG A: DIE SERIENNUMMER..... A 1
ANHANG B: SCHNITTSTELLEN..... A 2
ANHANG C: DAS CIA-VERZEICHNIS DER HAUPTSTÄDTE..... A 3
ANHANG D: CREDITS..... A 5

!! **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:

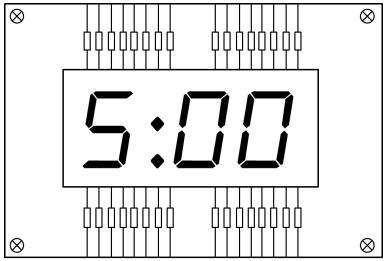
!!

**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.

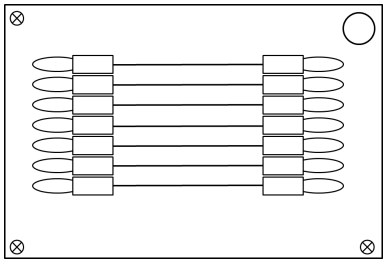
Versuchen Sie auch, eine positive Einstellung zu wahren - das Überleben Ihres Agenten hängt von Ihrer Fähigkeit ab, als Team zusammenzuarbeiten.

# 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

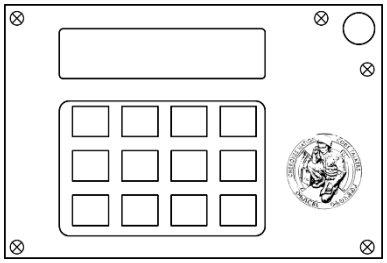
*Alle Kabel* müssen in der folgenden Reihenfolge durchtrennt werden.

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

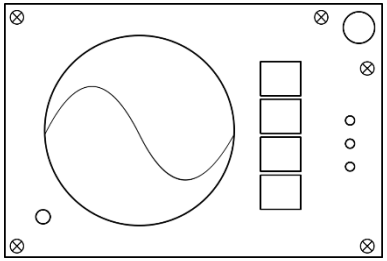


Während der Weltkriege vertraute die US-Navy auf amerikanische Ureinwohner, sogenannte Code-Talker, um Funknachrichten ohne Verschlüsselung zu übertragen. Bei der angezeigten Buchstaben-Zahlen-Kombination definiert der *Buchstabe* die Zeile der Verfassung der Cherokee-Nation, die *Zahl* das Wort in dieser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

## VERFASSUNG DER CHEROKEE-NATION

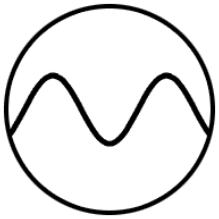
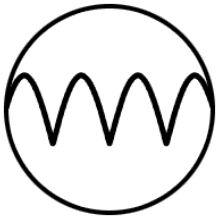
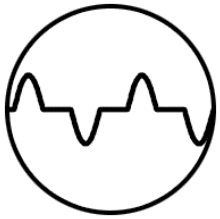
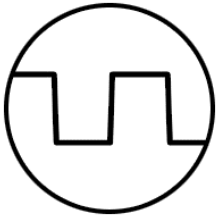
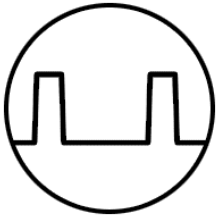
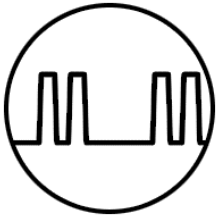
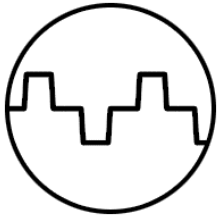
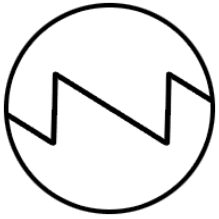
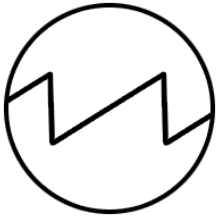
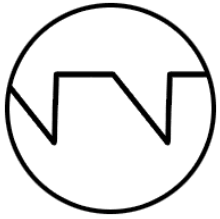
**A** ᏗᏫᎯETᏗP ᎤᎾᎦᎤᏂ Dᏼ ᏘᎦᎵETᏗP DᏁᏂ DhGWᎩ ᎳᎵᏁ ᏧᎾᏯᏫᎳᎤᏂ
**B** ᏂᎩ Dᏼ ᏬᏔ DᏴᎵ ᎤZPᎤᏂ ᏂᎩ ᏂD ᏂᎯᏫᏗ GWᎩ DᏴᎵ ᎤVPRT
**C** ᎾᏫᎩ TGᏫᏗ DB GWᎩᏎ ᏯᎩGᏁ DᏴᎵ KᎩWᎾCᏂ ᏥRT ᎤEGᎵ SGAᏖ
**D** ᎤᏫᏓ ᏲᏂᏫᏗ ᏥRT Dᏼ KᏥᏂ ᎦᎯᏔᏗ ᏯᎦᏓᏙᎵ ᏥRT EhᏥR ZCᏁᏯ
**E** ᏯCᏁᏫE ᎤᏓVᎵᏫᏗ Dᏼ DᎵᎮᎵᏫᏗ DᏓᎤᏓᏁᏫᏗ ᏥRT ᎤᏓᎤᏁG ᏥR ᎤEᎾG
**F** ᏬᎦᎩ hEᎾᏖT ᎾᏫᎩ TᏂᎦᏖᏁᏁᏎ KᎦᎵᏫAᎯᏓᏁᏐ Dᏼ ᏯᏂᎳᏂ4Ᏹ
**G** ᏯᎩᏫᎦᎯᏁᏎ Dᏼ ᏯᎩᏁᏁᏎ ᎾᏫᎩ TᏂᎦᏖ ᏁᏁᏎ ᎾᏔ ᎾᏫᎩ EhᏥR ZCᏁᏐ
**H** Dᏼ ᏯᏂᏫᏓᏎᏁᏐ ᏲD ᎾᏫᎩ ᎦJᏫᏖᏁ ᎾᏫᎩ ᏗᏁ ᎯVᏁ Dh GWᎩᏎ
**I** DCGᏖ ᎦEJWhVᎯ Dh GWᎩᏎ ᎾᏫᎩᏔ Ꮵ4ᏫᏗ ᏗAiᏲ ᏂᎩ ᏫZᎮᏖ
**J** ᏓᏐᏲᏫᏖ ᏍITT ᎤᎦᏗBᏬᏗRT ᏧᎾᏐᏲᏫᏯᏂᏫ DhGᏂh EGhᏁᏔᏫᏗᏫᎩhZᎤ
**K** Ꮵ4ᏫᏗ ᎾᏫᎩTᏯᏖᏁᏗ ᏎhᎦᎵᏫᏗ ᎾᏔ ᏯᏫᏖ ᎾᎤᏁᎯ DhGWᎩ DhGᏂhZ
**L** DᏫIᏖᏲ hᏥRᎾ ᏂᎩ ᏗᎦᎯᎾᏫᏓᏁᏗ ᏥRT

# 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 ⎍

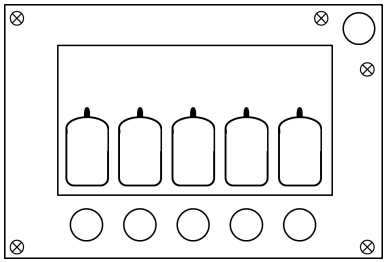
## STUFE 2:

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.

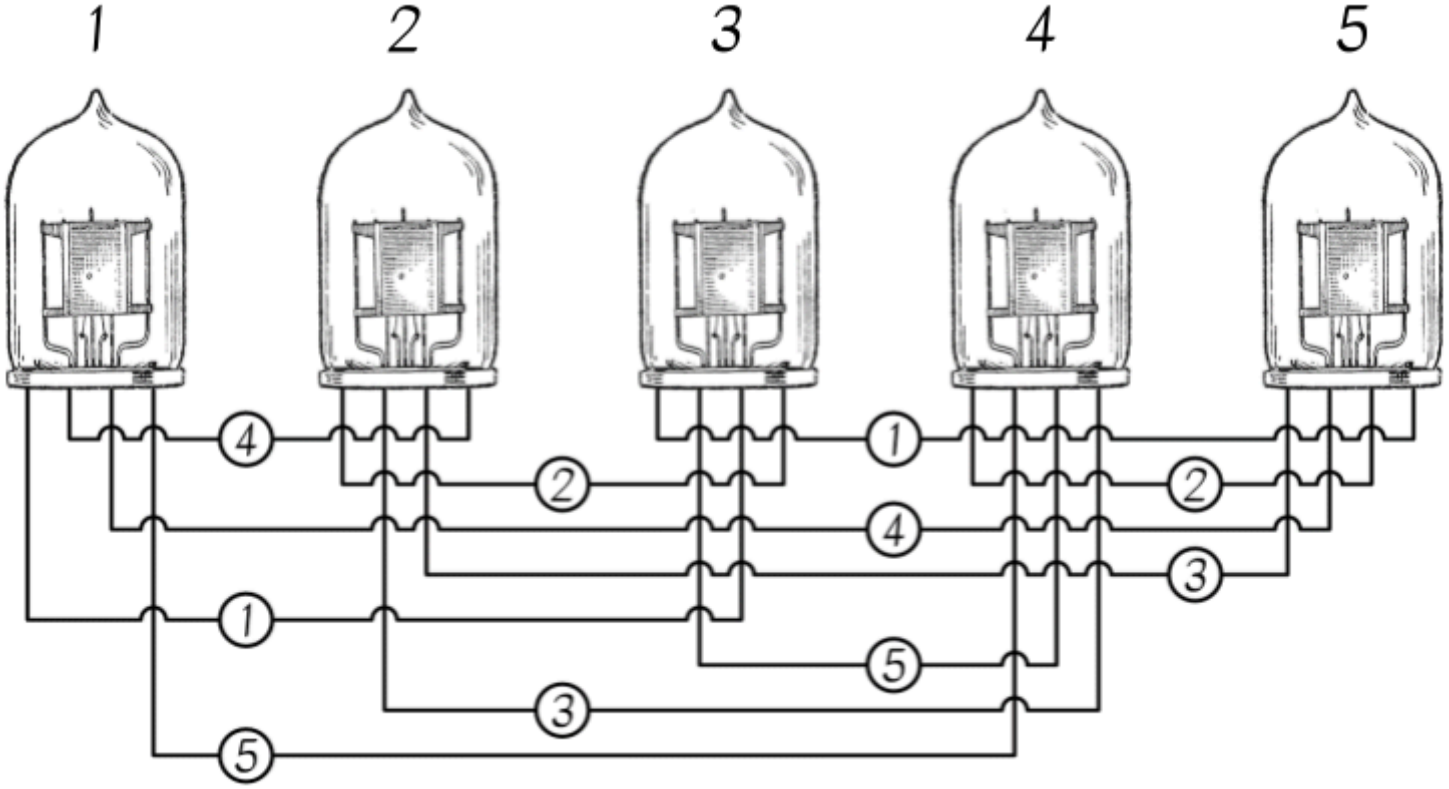
# RÖHREN MIT TASTEN



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.

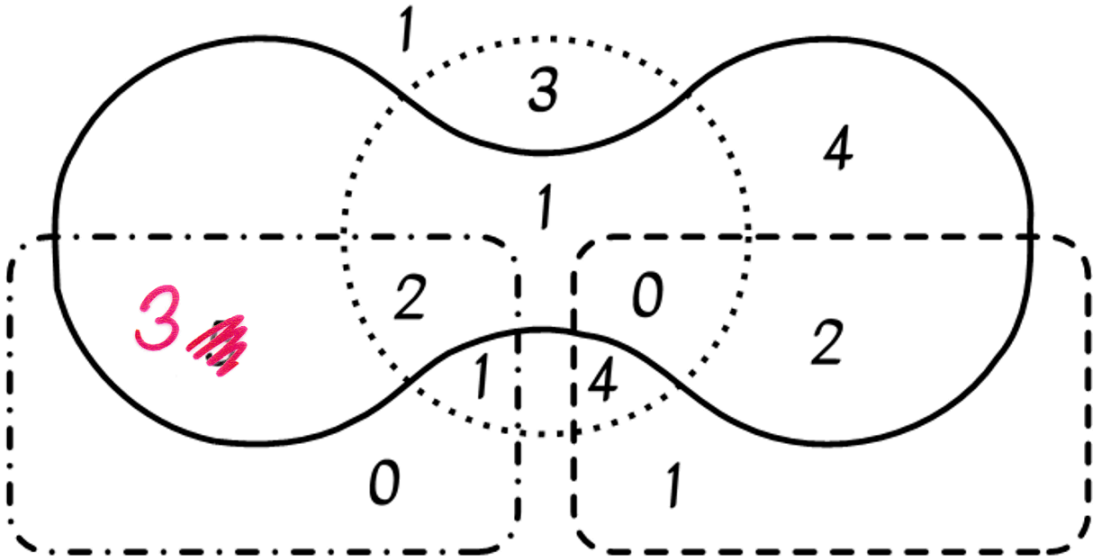
Die Röhren leuchten in einer sich wiederholenden Sequenz auf. Der Signalpfad dieser Sequenz kann in dem folgenden Diagramm nachverfolgt werden. Die Zahlen, die das Signal hierbei durchläuft, ergeben eine Zahlenkombination, die in das Modul eingegeben werden muss, um dieses zu entschärfen.



# 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 | ——— |



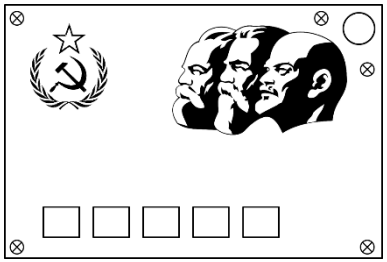

*0* - Schalter *nicht* berühren
1 - Schalter betätigen und Röhre aktivieren
2 - Einschalten, wenn die Bombe eine CANNON Schnittstelle hat*
3 - Einschalten, wenn die Bombe eine DIN Schnittstelle hat*
4 - Einschalten, wenn mindestens eine Röhre von Telefunken ist

55 mm

78 mm

* Für weitere Informationen siehe *Anhang B: Schnittstellen*

# UDSSR

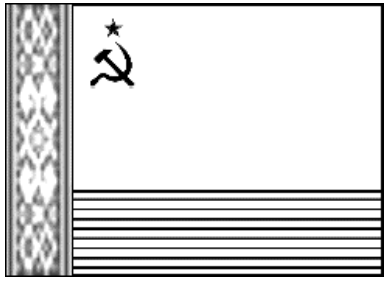


Alles weist darauf hin, dass die Bombe in der Sowjetunion hergestellt wurde.

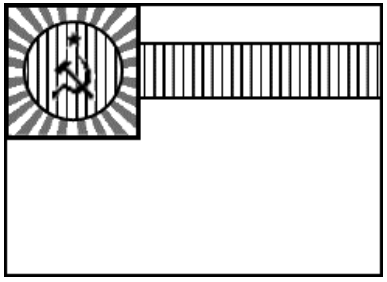
Der Name der Produktionsstätte ist in *kyrillischen Buchstaben* auf dem Typenschild *auf der Rückseite der Bombe** aufgedruckt. (neben dem ☭ Symbol)

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.

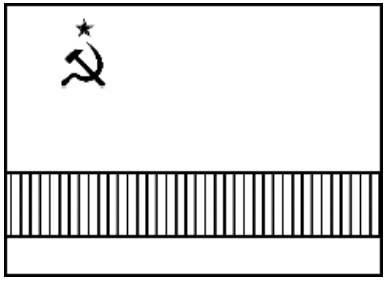
Um dieses Modul zu entschärfen, muß man die Flagge des Landes drücken, in dem die Bombe hergestellt wurde.



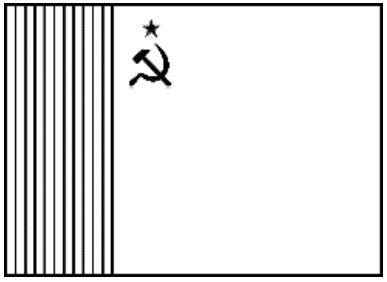
Weißrussland



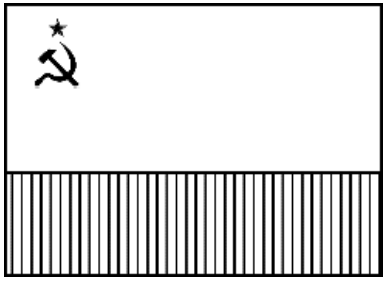
Georgien



Kasachstan



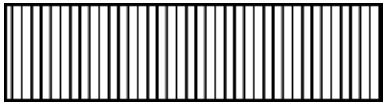
Russland



Ukraine

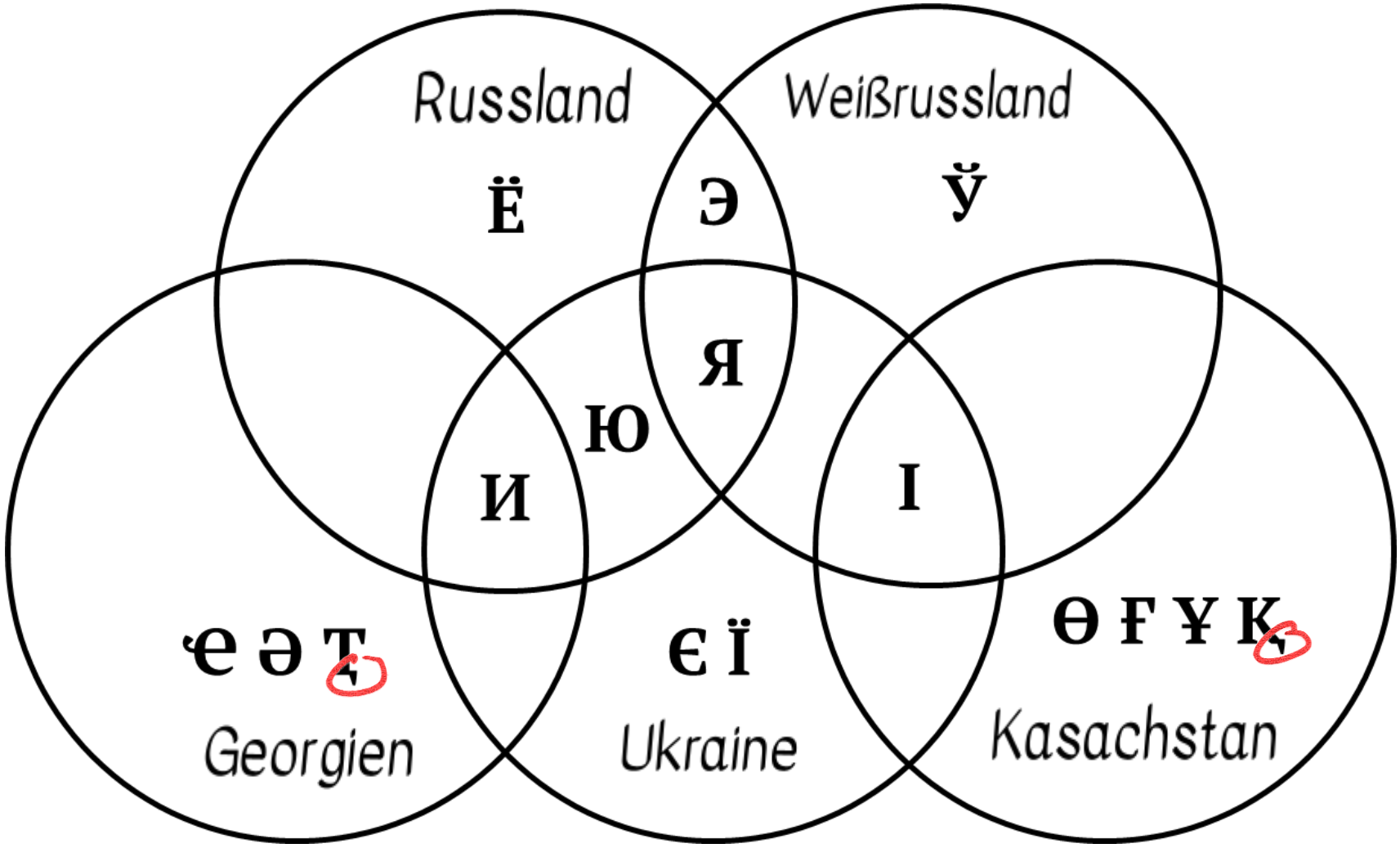
Rot

Grün



Blau

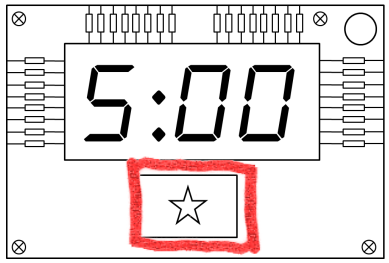
* Für weitere Informationen zum Typenschild siehe *Anhang A: Die Seriennummer*




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:

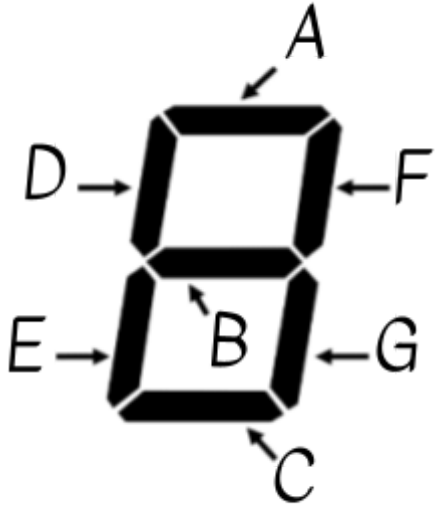
| Erste Ziffer | Nur loslassen, wenn folgende Bedingung gegeben ist |
|---|---|
| 4 | Die letzte Ziffer und die zweite Ziffer sind identisch |
| 0 oder 2 | Die letzte Ziffer ist gleich der zweiten Ziffer multipliziert mit 2 (10 = 0) |
| 1 oder 3 | Die letzte Ziffer ist gleich der zweiten Ziffer addiert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

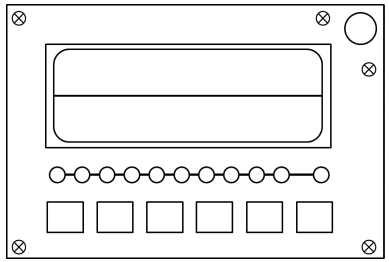
| Die Zweite Ziffer ist | Aktive LEDs |
|---|---|
| 0 | Erst loslassen, wenn die LEDs F und G aktiv sind |
| 1 | Erst loslassen, wenn die LEDs D und E aktiv sind |
| 2 | Erst loslassen, wenn entweder LED D oder G aktiv ist, aber nicht beide gleichzeitig |
| 3 | Erst loslassen, wenn LEDs A, B und C aktiv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



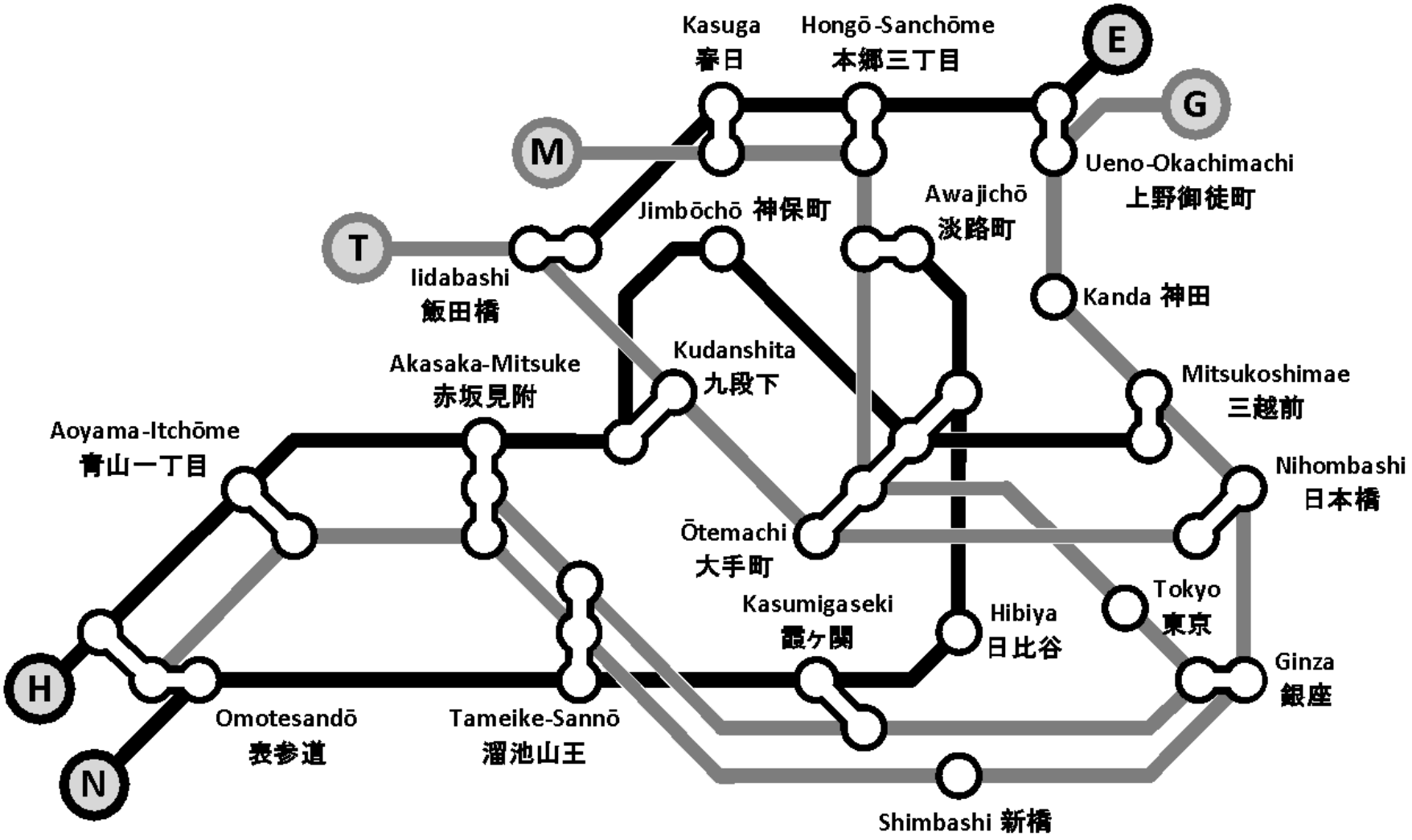

## GRÜNES LICHT

Das Modul ist entschärft.

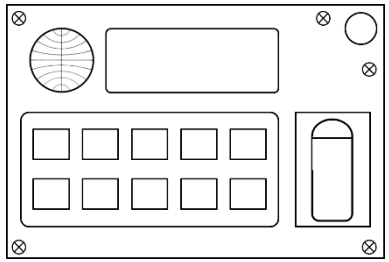
# TOKYO METRO



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 |

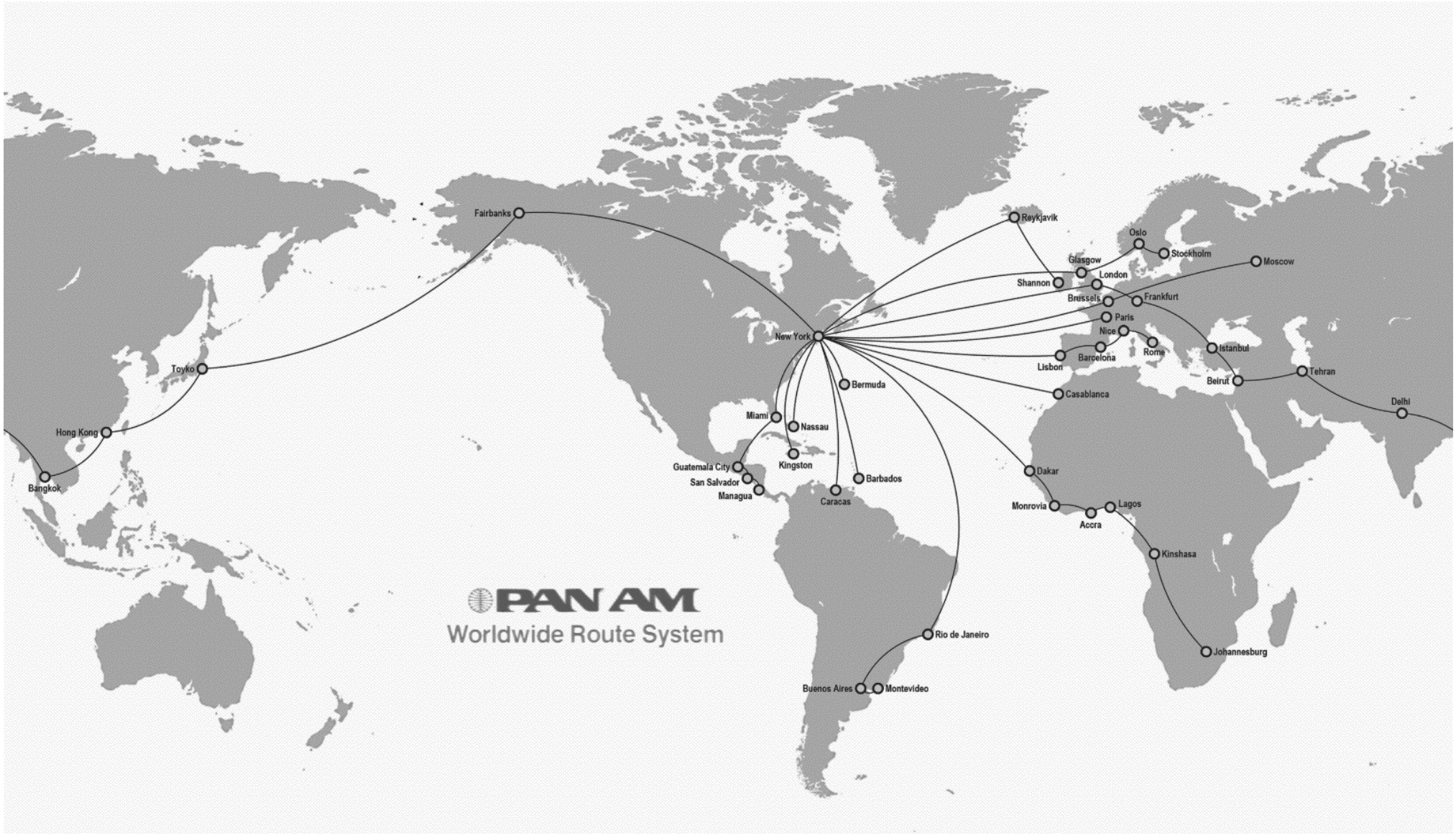
FROM

# NEW YORK

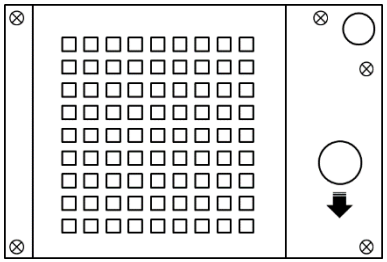
PAN AM

| 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 |

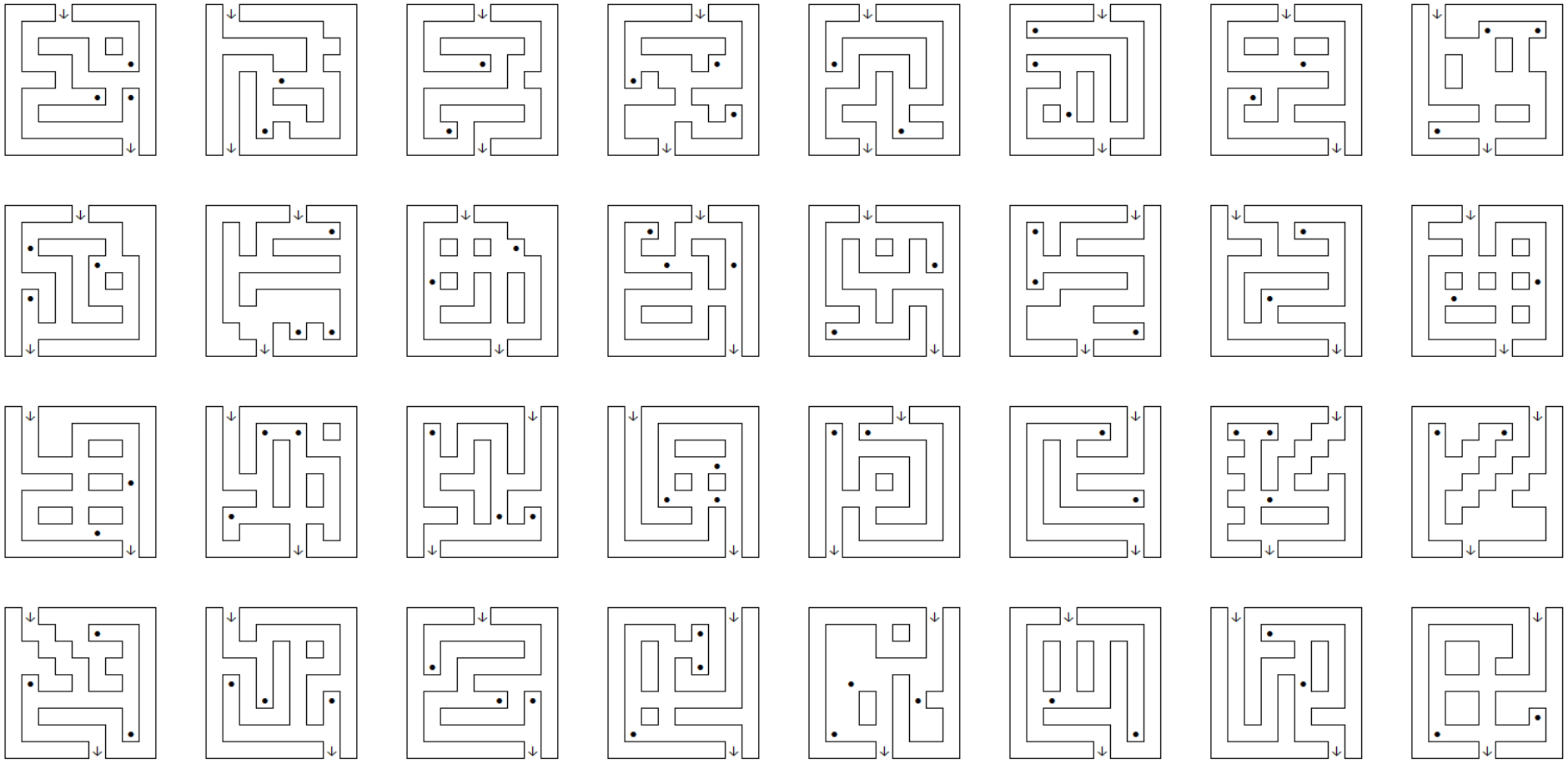

Fairbanks
Toyko
Hong Kong
Bangkok
Reykjavik
Oslo
Stockholm
Moscow
Glasgow
London
Shannon
Brussels
Frankfurt
Paris
Nice
Rome
Barcelona
Lisbon
Istanbul
Beirut
Tehran
Delhi
Casablanca
New York
Bermuda
Miami
Nassau
Kingston
Guatemala City
San Salvador
Managua
Barbados
Caracas
Dakar
Monrovia
Accra
Lagos
Kinshasa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

# KOMBINATIONSSCHLOSS

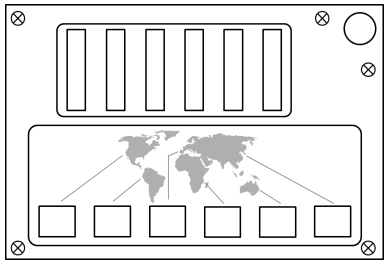


Dieses Modul ist durch ein rotierendes Schloss mit einem verdeckten Labyrinth im Inneren geschützt. Die silberne Kugel wird durch das Labyrinth bewegt, indem man die Bombe *senkrecht vor sich hält* und in 90 ° Schritten im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht. Dabei darf die Kugel keinen versteckten Alarmsensor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



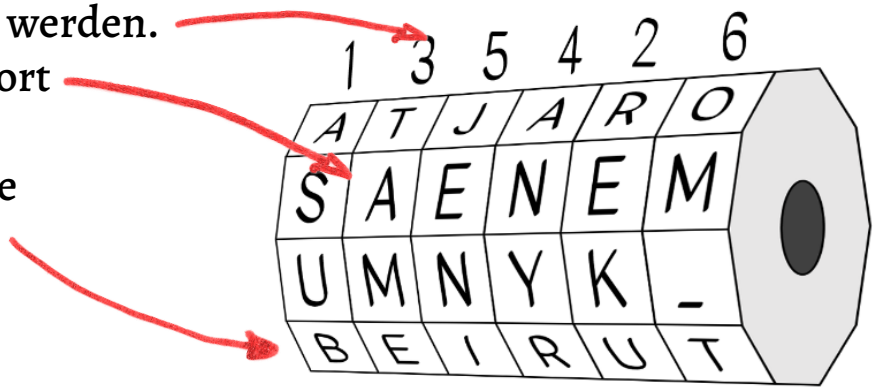
In diesem Modul ist eine veraltete Chiffriermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg verbaut, in der über rotierende Zahnräder der (englische) Name einer Hauptstadt codiert wurde. Das verschlüsselte Wort wird auf der Maschine angezeigt.

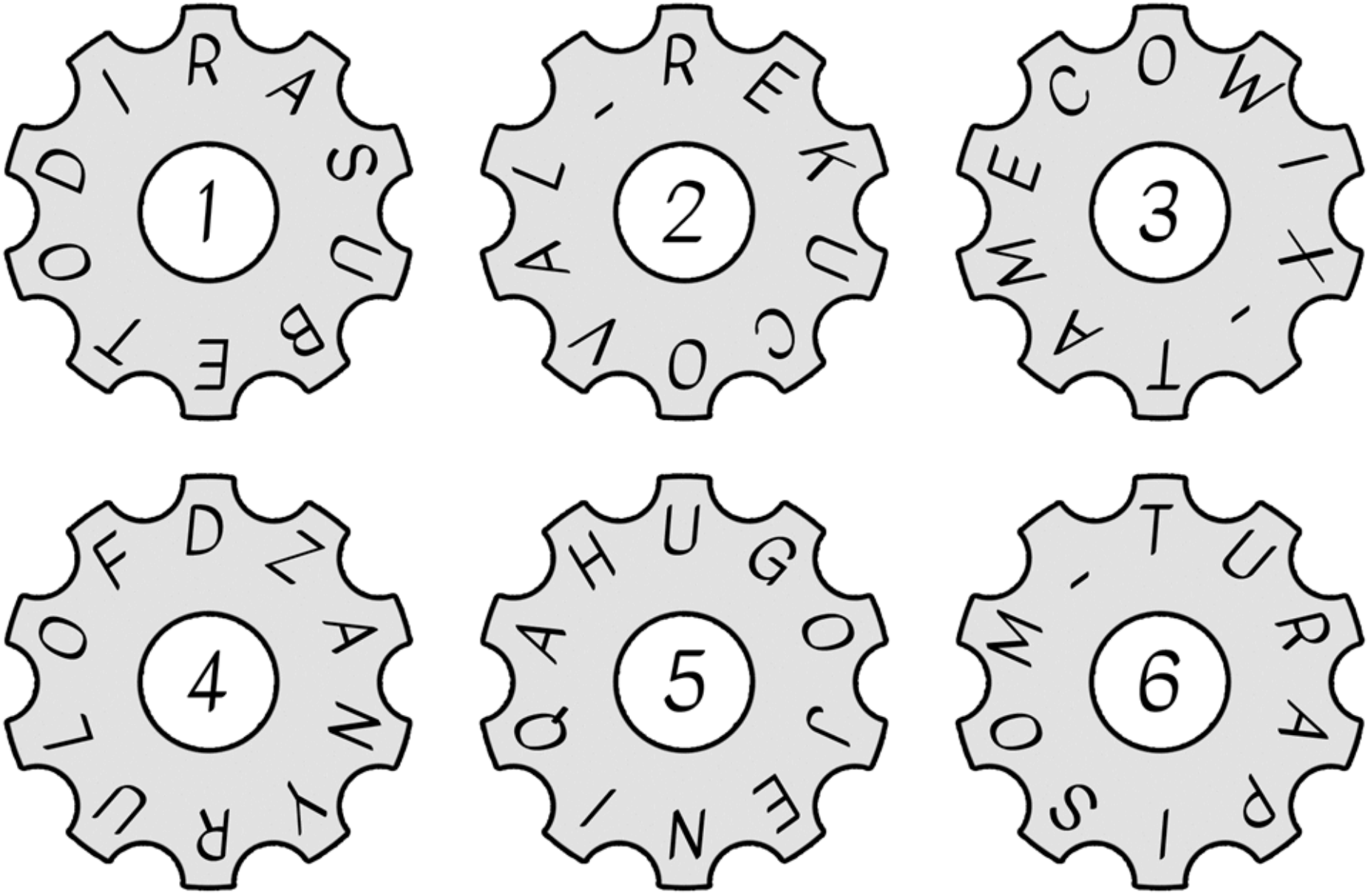
Der Name der Hauptstadt kann über die möglichen Zahnradpositionen auf der folgenden Seite ermittelt werden. Sobald die Hauptstadt identifiziert wurde, muss deren Heimatkontinent in das Modul eingegeben werden, um es zu entschärfen.

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

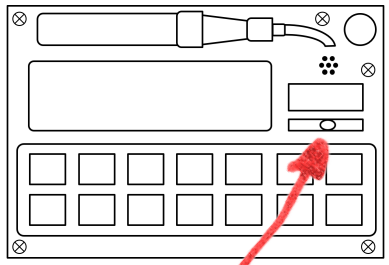
*WIE MAN EINE CHIFFRIERMASCHINE MIT ROTIERENDEN ZAHNRÄDERN BEDIENT:*

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.



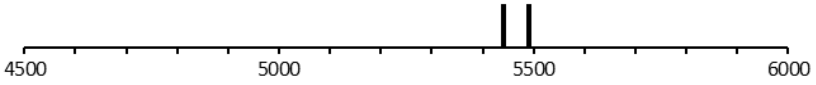
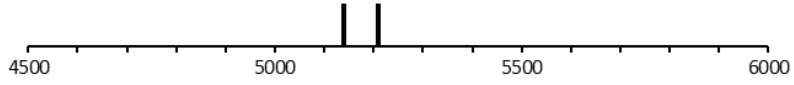
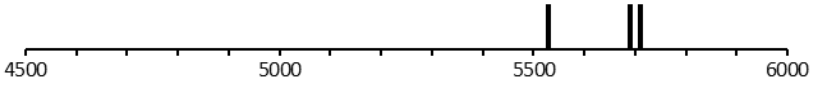
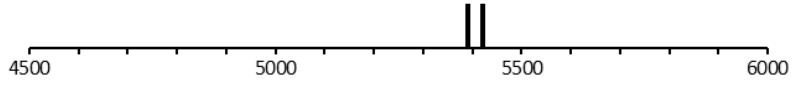

1
2
3
4
5
6

# GEIGERZÄHLER



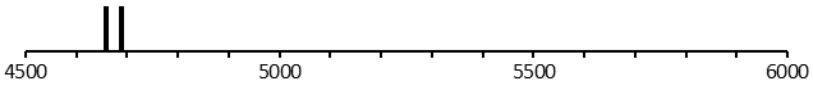
Wenn der Geigerzähler erscheint, befindet sich strahlendes Material in Ihrer Nähe.
Keine Panik - Alphateilchen sind nur gefährlich, wenn Sie sie einatmen.
Halten Sie den Atem an und konzentrieren Sie sich auf das Standardverfahren:

1) Halten Sie den Geigerzähler waagerecht vor sich. Er funktioniert nur, wenn die Wasserwaage zentriert ist. Drehen Sie sich langsam um sich selbst nach links und rechts, um die Strahlungsquelle in der Umgebung zu lokalisieren. Sie wissen, dass Sie sie gefunden haben, wenn die Signalanzeige den roten Bereich erreicht und das Rauschen stark zunimmt.
2) Passen Sie die Ausrichtung vorsichtig an, bis im Alphaspektrum deutlich erkennbare Spitzen zu sehen sind.
3) Identifizieren Sie das radioaktive Material mit Hilfe der nachfolgenden Alphaspektren und drücken Sie die entsprechende Taste, um dieses Modul zu entschärfen.

| | |
|---|---|
| *Americium* | |
| 241Am   | 242Am   |
| *Berkelium* | |
| 247Bk   | 249Bk   |

*Bismuth*

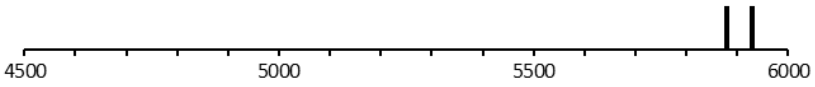
210Bi



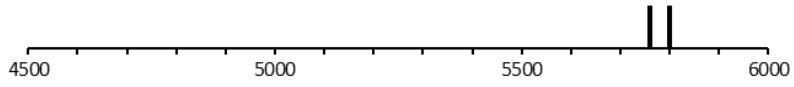

214Bi

*Curium*

241Cm

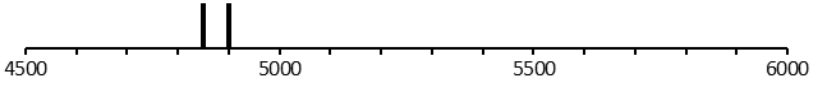



244Cm

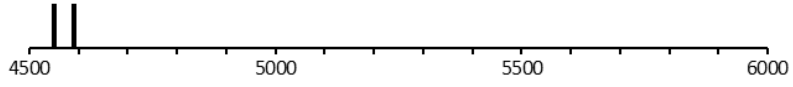



*Plutonium*

241Pu

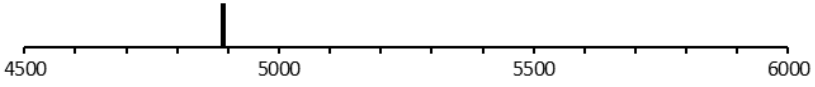



244Pu

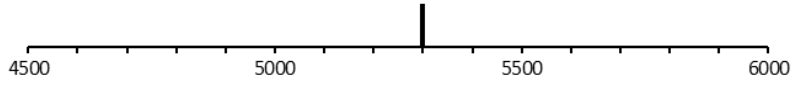



*Polonium*

209Po

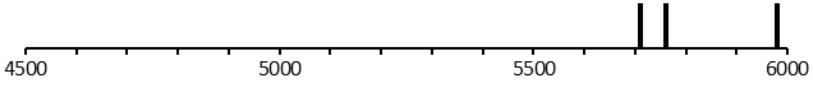



210Po



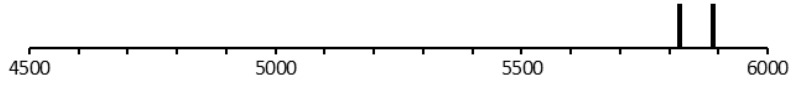

*Thorium*

229Th




*Uranium*

230U




INTERNATIONAL
ATOMIC ENERGY
AGENCY

# 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:

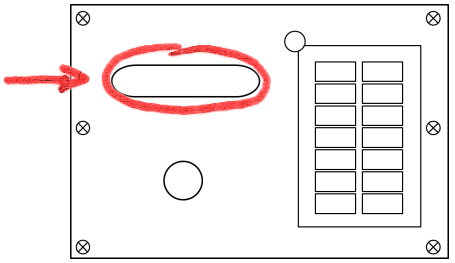
| | | |
|---|---|---|
| Д | Früh | Januar - April |
| Ж | Mitte | Mai - August |
| Б | Ende | September - Dezember |

NNN ist die Chargennummer der Bombe

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

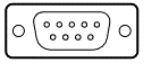
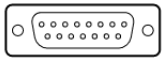
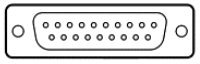
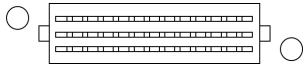
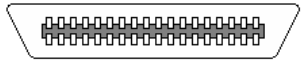
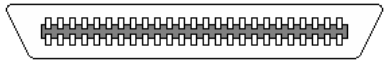
| | | |
|---|---|---|
| П | Пехота | Infanterie |
| В | Воздушные | Luftwaffe |
| Ф | Флот | Marine |

# 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: CREDITS

## ESCAPE THE BOOM WURDE GESTALTET UND ENTWICKELT VON

Michael Cramer (dimjon) - Puzzles, Grafiken, Sounds, Musik, Modul-Programmierung, 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, Chinesisch, Türkisch, Ukrainisch, Hebräisch, Polnisch, Ungarisch, Tschechisch.
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.facebook.com/Escape-the-BOOM

www.Escape-the-BOOM.com

## ÜBERSETZUNGEN

English and German Version by Michael Cramer

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.

谢谢程惠民, 刘欣欣, 刘无心和匡小燕的中文译本。

Türkçeye Kıvanç Karaca çevirdi. Teşekkürler!

Magyarra fordította Hornyák Gergely. Nagyon szépen köszönjük!

Podziękowania za przetłumaczenie dla Wiktora i Nikodema.

Moc děkuji Pavlu Vrbickému za překlad do češtiny.

## 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, Dominik, Elek, Veit, Marjoke, Maria, Alex, und ihre Freunde.

## 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: Tsalagi Text Example (languagegeek.com)
- Cherokee-Code-Talker-Münze: A Closer Look at 8 Native American Code Talker Coins

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

GEIGER COUNTER

- Table of Radioactive Isotopes: http://nucleardata.nuclear.lu.se/toi/

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: NVA FIELD MANUAL ENTITLED: "FIRING FROM TANKS" | CIA FOIA (foia.cia.gov)

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/

# VERSIONSHISTORIE

### v. 1.90.604

- Erste Version des Handbuchs

### v. 2.40.512

- Neues Modul Geigerzähler
- Table of Radioactive Isotopes in Referenzen, Referenz-Links erneuert
- Inhaltsverzeichnis aktualisiert / Zeilenabstand: 1,15
- Schriftarten, Danksagungen & verfügbare Sprachversionen aktualisiert
- Schlankere Anhang-Struktur
- Twitter Link entfernt
- Seitenzahlen des Anhangs auf A x geändert, damit für neue Module nicht das ganze Handbuch neu ausgedruckt werden muss

# 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!**