

142757 ✓

**MANUALE DA CAMPO
PER DISINNESCO
BOMBE**

AGENZIA INFORMAZIONI E SICUREZZA

CLASSIFICATO

! V 2.40.512

**ESCAPE
the BOOK!**

SCARICA QUESTO MANUALE DA
www.Escape-the-BOOM.com

INDICE

BRIEFING DELLA MISSIONE.....	5
IL TIMER.....	6
CAVI.....	6
CODICE DEI CHEROKEE.....	10
OSCILLOSCOPIO.....	11
VALVOLE E PULSANTI.....	14
VALVOLE E INTERRUTTORI.....	15
RITORNO IN UNIONE SOVIETICA.....	16
TIMER CON UN PULSANTE.....	17
METROPOLITANA DI TOKYO.....	21
VOLO PAN AM.....	22
LUCCHETTO A COMBINAZIONE.....	25
CODICE ENIGMA.....	26
CONTATORE GEIGER.....	28

APPENDICE A: NUMERO DI SERIE.....	A 1
APPENDICE B: INTERFACCE.....	A 2
APPENDICE C: ELENCO CIA DELLE CAPITALI MONDIALI.....	A 3
APPENDICE D: CREDITI.....	A 5

**ASSICURARSI CHE LA VERSIONE DI QUESTO MANUALE CORRISPONDA
AL NUMERO DI VERSIONE VISUALIZZATO NEL MENU PRINCIPALE DI *ESCAPE THE BOOM!***

BRIEFING DELLA MISSIONE

In questi giorni travagliati di guerra fredda tra la NATO e il Patto di Varsavia, i nostri servizi segreti recuperano talvolta ordigni di origine sovietica che richiedono di essere disinnescati.

Sfortunatamente, l'operatore sul campo non sempre sa come intervenire in sicurezza, quindi deve contattare la squadra di esperti che, grazie a questo manuale, aiuta l'operatore a eseguire tutti i passaggi necessari per disinnescare la bomba. Poiché ogni modulo è diverso, l'operatore deve fornire descrizioni precise e fare domande precise per ricevere le corrette istruzioni da parte della squadra di esperti.

Tenete sempre presente la direttiva principale:

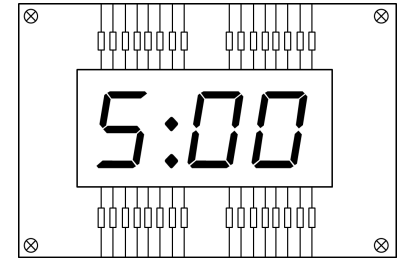
**LA SQUADRA CHE LEGGE IL MANUALE MA NON PUÒ' VEDERE LA BOMBA
E L'OPERATORE CHE MANIPOLA LA BOMBA, NON PUÒ' VEDERE IL MANUALE!**

Alcuni consigli prima di passare ai capitoli successivi: **identificate** i diversi elementi di ogni ordigno il più rapidamente possibile, poiché il tempo è cruciale; **mantenete la calma** e guidate l'operatore in tutti i passaggi richiesti; cercate di mantenere un **atteggiamento positivo**. Dopotutto la salvezza del mondo dipenderà dalla vostra capacità di lavorare insieme.



IL TIMER

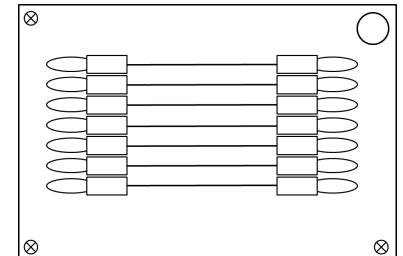
Devi disinserire tutti i moduli prima che scada il tempo indicato sul display.



CAVI

Se vedi una serie di fili di colore diverso e un timer, congratulazioni: *hai trovato una bomba!* E una di quelle cattive. Assicurati di identificare il cavo giusto e usa la taglierina per tagliarlo.

Ci sono fino a sette cavi che si contano dall'alto verso il basso.



TRE CAVI

Identificate il cavo da tagliare con la seguente tabella:

Tutti i colori dei cavi sono diversi	Tagliare il cavo nel mezzo
Due cavi hanno lo stesso colore ... Verde	Tagliare il primo cavo verde
... Giallo	Tagliare il terzo cavo
... Blu	Tagliare il secondo cavo blu
... Rosso	Tagliare il cavo che non è rosso
Tutti i cavi hanno lo stesso colore	Tagliare il primo cavo

QUATTRO CAVI

Identificate l' interfaccia sul retro della bomba per tagliare il cavo corretto.

Tenete il dispositivo con cura sopra la tua testa e guardatelo dal basso.

Per ulteriori informazioni sulle interfacce, consultate l' Appendice B: Interfacce di questo manuale.

Se l'interfaccia è ...	XLR o Robotron	Micro-Ribbon	D-Sub	DIN
Tagliare questo cavo ...	Rosso	Blu	Giallo	Verde

CINQUE CAVI

Fate molta attenzione a non tagliare il cavo sbagliato seguendo *tutte le regole* seguenti:

- 1) Se un cavo ha uno slot vuoto direttamente sopra di esso, non tagliarlo (a meno che la bomba sia stata costruito dopo il 1978*, in questo caso non tagliare un cavo con uno slot vuoto direttamente sotto)
- 2) Se ci sono almeno due cavi di un colore, non tagliare il primo di questi
- 3) Non tagliare mai un cavo blu, a meno che non ci siano almeno due cavi rossi
- 4) Non tagliare mai il primo cavo, a meno che non sia giallo (verde se la bomba è stata costruita prima del 1975*)

* per ulteriori informazioni sulla data di fabbricazione, consultare *Appendice A: Numero di serie*

SEI CAVI

Fate molta attenzione a non tagliare il cavo sbagliato seguendo *tutte le regole* seguenti.

A seconda dell'interfaccia* (vedere la tabella seguente):

- 1) Non tagliare mai alcun cavo situato direttamente sotto un cavo di colore A
- 2) Non tagliare mai alcun cavo situato direttamente sopra un cavo di colore C
- 3) Non tagliare mai alcun cavo di colore D se ci sono almeno due cavi di colore B
- 4) Se un cavo di colore A si trova accanto a uno slot vuoto, non tagliarlo
- 5) Tagliare solo un cavo di colore C se ce ne sono almeno due
- 6) Non tagliare mai il primo cavo (a meno che la bomba non abbia un'interfaccia con più di 20 pin*, in questo caso non tagliare mai l'ultimo cavo)

Se l'interfaccia è ...	ROBOTRON	CENTRONICS	CANNON	DIN
colore A è ...	Giallo	Blu	Rosso	Verde
colore B è ...	Rosso	Giallo	Verde	Blu
colore C è ...	Blu	Verde	Giallo	Rosso
colore D è ...	Verde	Rosso	Blu	Giallo

* per ulteriori informazioni sulle interfacce, consultare l' Appendice B: Interfacce

SETTE cavi

Tutti i cavi devono essere tagliati seguendo la sequenza riportata sotto:

- 1) il *primo cavo* da tagliare dipende dalla data di costruzione della bomba (vedere tabella sotto, ricorda che i cavi sono contati dall'alto verso il basso)
- 2) Il *secondo cavo* da tagliare deve avere un colore diverso rispetto al cavo che verrà tagliato nel passaggio 6)
- 3) Il *terzo cavo* da tagliare deve avere lo stesso colore del cavo nel passaggio 5)
- 4) Il *quarto cavo* da tagliare deve avere un cavo già tagliato direttamente sopra di esso
- 5) Il *quinto cavo* da tagliare deve trovarsi in una delle tre possibili posizioni indicate dal numero di lotto sul retro della bomba.
- 6) Il colore del *sesto cavo* da tagliare dipende dall'interfaccia sul retro della bomba (fare riferimento alla sezione "Quattro cavi" di questo manuale)
- 7) L' *ultimo cavo* da tagliare deve avere lo stesso colore del cavo tagliato al punto 1)



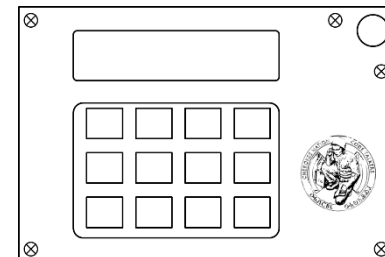
Non tagliare mai due cavi direttamente vicini uno dopo l'altro!

Non tagliare mai due cavi dello stesso colore uno dopo l'altro!

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982
Inizio	1	3	4	3	7	2	6	4	5	7	2	5	1
Medio	6	2	5	4	6	4	1	2	1	3	7	3	6
Fine	4	7	2	3	1	5	3	7	5	6	1	7	4

CODICE DEI CHEROKEE

Durante le due guerre mondiali, la Marina degli Stati Uniti si è affidata ai linguaggi in codice dei nativi americani per trasmettere messaggi radio senza la necessità di crittografia. Quando viene data una combinazione lettera-numero, la lettera definisce la riga, il numero invece definisce la parola (contando da sinistra a destra) all'interno della Costituzione della Nazione Cherokee .



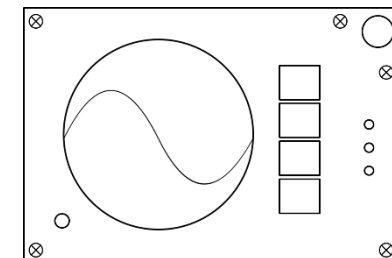
Inserisci la giusta parola nel modulo per disinnescare la bomba.

DALLA COSTITUZIONE DELLA NAZIONE CHEROKEE

- A ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ
- B ႠႠ ႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ
- C ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠ
- D ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠ
- E ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠ
- F ႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ
- G ႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ
- H ႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠ
- I ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ
- J ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠႠႠႠႠႠ
- K ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ
- L ႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠ ႠႠ ႠႠႠႠႠႠႠႠ ႠႠႠႠ

OSCILLOSCOPIO

Se ti trovi di fronte a un oscilloscopio, potrai scoprire se sei sulla stessa lunghezza d'onda della tua squadra. I passi da fare dipendono dalla corretta identificazione e descrizione della forma d'onda che vedi e dal suo movimento.



Le forme d'onda possono essere classificate nei seguenti tipi:

Forma d'onda Categoria	Forma Base	Variante A	Variante B	Variante C
Sinusoidale				
Rettangolare				
Triangolare				

A seconda della forma d'onda, seguire le procedure seguenti. Una volta che la forma d'onda è ridotta a una linea piatta, il modulo viene disinnescato. Guarda i LED etichettati 1/2/3 per scoprire in quale fase si trova in quel momento l'oscilloscopio.

FASE 1:

- 1) Se la forma d'onda è Sinusoidale o Triangolare e si sposta da sinistra a destra, premere \sqcap
- 2) Altrimenti, se la forma d'onda è Rettangolare o Sinusoidale, e si sposta da destra a sinistra, premere \frown
- 3) Altrimenti, se la forma d'onda è Triangolare, premere \sphericalangle
- 4) Se nessuna delle precedenti condizioni si applica, premere \circ

FASE 2:

- 1) Se la forma d'onda si sta muovendo da destra a sinistra, premere a \frown meno che la forma d'onda non sia Rettangolare
- 2) Altrimenti, se la forma d'onda ha una forma base, premere \sqcap
- 3) Altrimenti, se la forma d'onda cade nella Variante A o B, premere \sphericalangle
- 4) Se nessuna delle precedenti condizioni si applica, premere \circ





FASE 3:

- 1) Se la forma d'onda ha una forma base o cade nella variante C, premere \sphericalangle
- 2) Altrimenti, se la forma d'onda cade nella variante A e si sposta da sinistra a destra, premere \circ
- 3) Altrimenti, se la forma d'onda cade nella variante B, premere \frown
- 4) Se nessuna delle precedenti è valida, premere \sqcap



Nota importante: se il LED con l'etichetta  lampeggia, passare alla pagina successiva.

Se il LED con l'etichetta  lampeggia, seguire invece queste procedure:

FASE 1:

- 1) Se la forma d'onda è Rettangolare o Sinusoidale e si sposta da destra a sinistra, premere 
- 2) Altrimenti, se la forma d'onda è Triangolare e si sposta da sinistra a destra, premere 
- 3) Altrimenti, se la forma d'onda rientra è Rettangolare o una sua Variante, premere 
- 4) Se nessuna delle precedenti condizioni si applica, premere 

FASE 2:

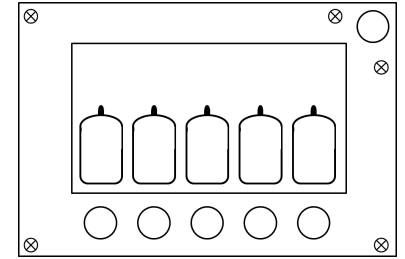
- 1) Se la forma d'onda ha una forma base, premere 
- 2) Se la forma d'onda cade nella variante A, premere 
- 3) Se la forma d'onda cade nella variante B, premere il pulsante con la categoria di forme d'onda attualmente mostrata sull'oscilloscopio
- 4) Se la forma d'onda cade nella Variante C, premere il pulsante con la stessa categoria di forme d'onda che hai visto sull'oscilloscopio nella FASE 1

FASE 3:

- 1) Se la forma d'onda si sposta da sinistra a destra, premere lo stesso pulsante che hai premuto nello Fase 1, a meno che la forma d'onda non cada nella Variante C
- 2) Altrimenti, se la forma d'onda mostra una forma base, premere il pulsante con la stessa categoria di forma d'onda mostrata sull'oscilloscopio nello Fase 2
- 3) Altrimenti, se la forma d'onda cade nella Variante B, premere il pulsante che hai premuto nella Fase 2
- 4) Se nessuna delle precedenti si applica, premere il pulsante con la stessa categoria di forme d'onda mostrata sull'oscilloscopio nella Fase 1

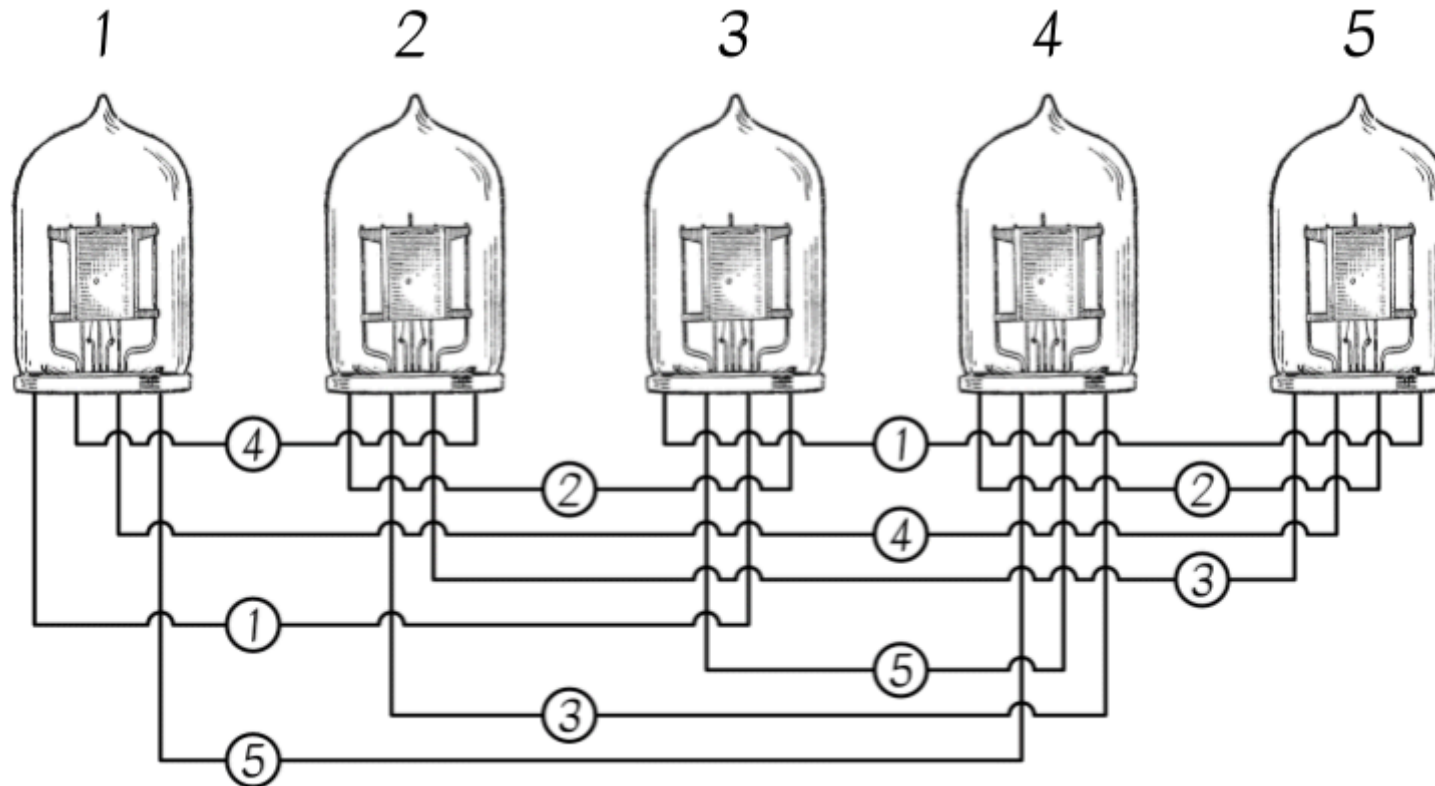
VALVOLE E PULSANTI

I fanatici della vecchia scuola preferiscono ancora i moduli a valvole vintage rispetto alle bombe digitali di oggi. Dicono che così creano un ambiente più "caldo" perchè sono meno aride delle loro controparti a transistor.






NOTA: se sono presenti interruttori a levetta anziché pulsanti, fare riferimento alla pagina successiva.

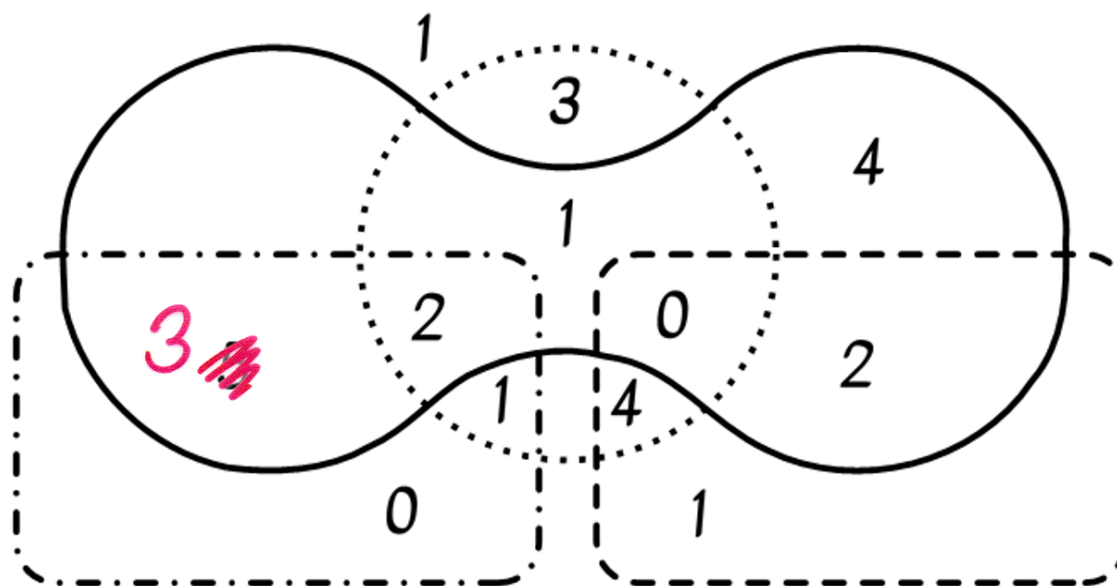
Osserva la sequenza di illuminazione delle valvole e traccia il percorso del segnale nello schema seguente. Segna la sequenza dei numeri e inseriscila esattamente premendo i pulsanti per disinnescare questo modulo.



VALVOLE E INTERRUTTORI

Fai riferimento al seguente diagramma Edwards per scoprire se una valvola deve essere attivata ruotando l'interruttore corrispondente posizionato subito sotto:

La valvola ha un'etichetta rossa	-----
La valvola ha un'etichetta bianca	-----
Il marchio della valvola è Valvo 
La dimensione della valvola è	-----
 55mm	 78mm



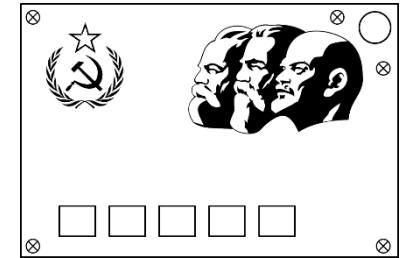
- 0 - Non *toccare* l'interruttore
- 1 - Ruotare l'interruttore e attivare la valvola
- 2 - Ruotare l'interruttore *solo* se la bomba ha un'interfaccia CANNON*
- 3 - Ruotare l'interruttore *solo* se la bomba ha un'interfaccia DIN*
- 4 - Ruotare l'interruttore se esiste almeno una valvola Telefunken

* per informazioni sulle interfacce fare riferimento *all'Appendice B: Interfacce*

RITORNO IN UNIONE SOVIETICA

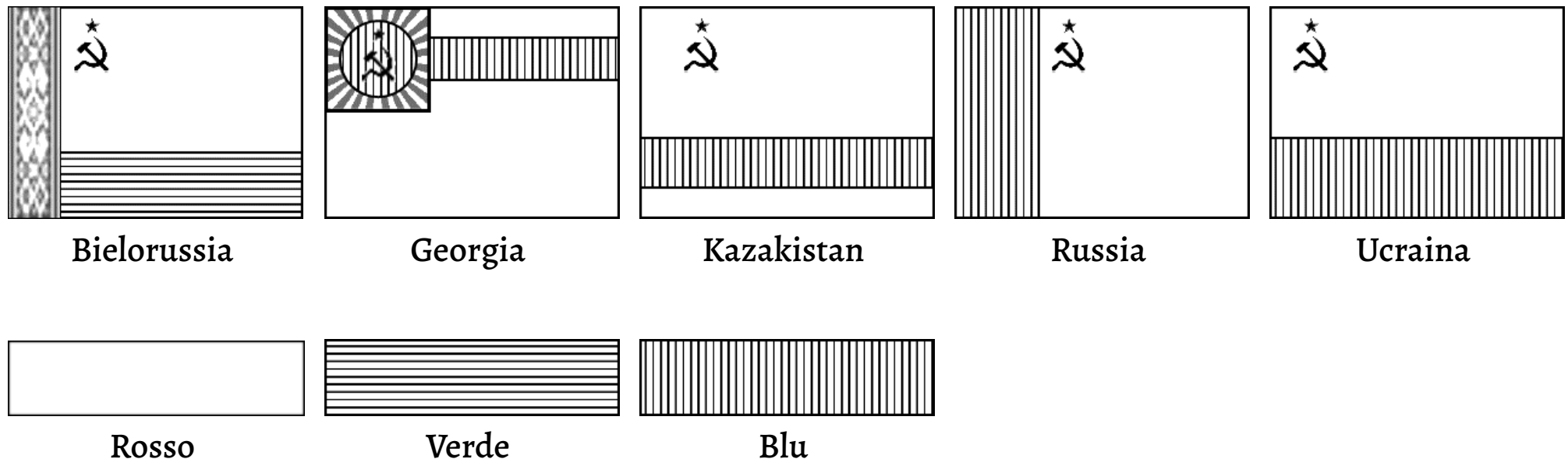
Ovviamente questa bomba è stata costruita in Unione Sovietica.

Troverai il nome dell'impianto di produzione scritto in lettere cirilliche sull'etichetta sul retro della bomba* (vicino al simbolo )

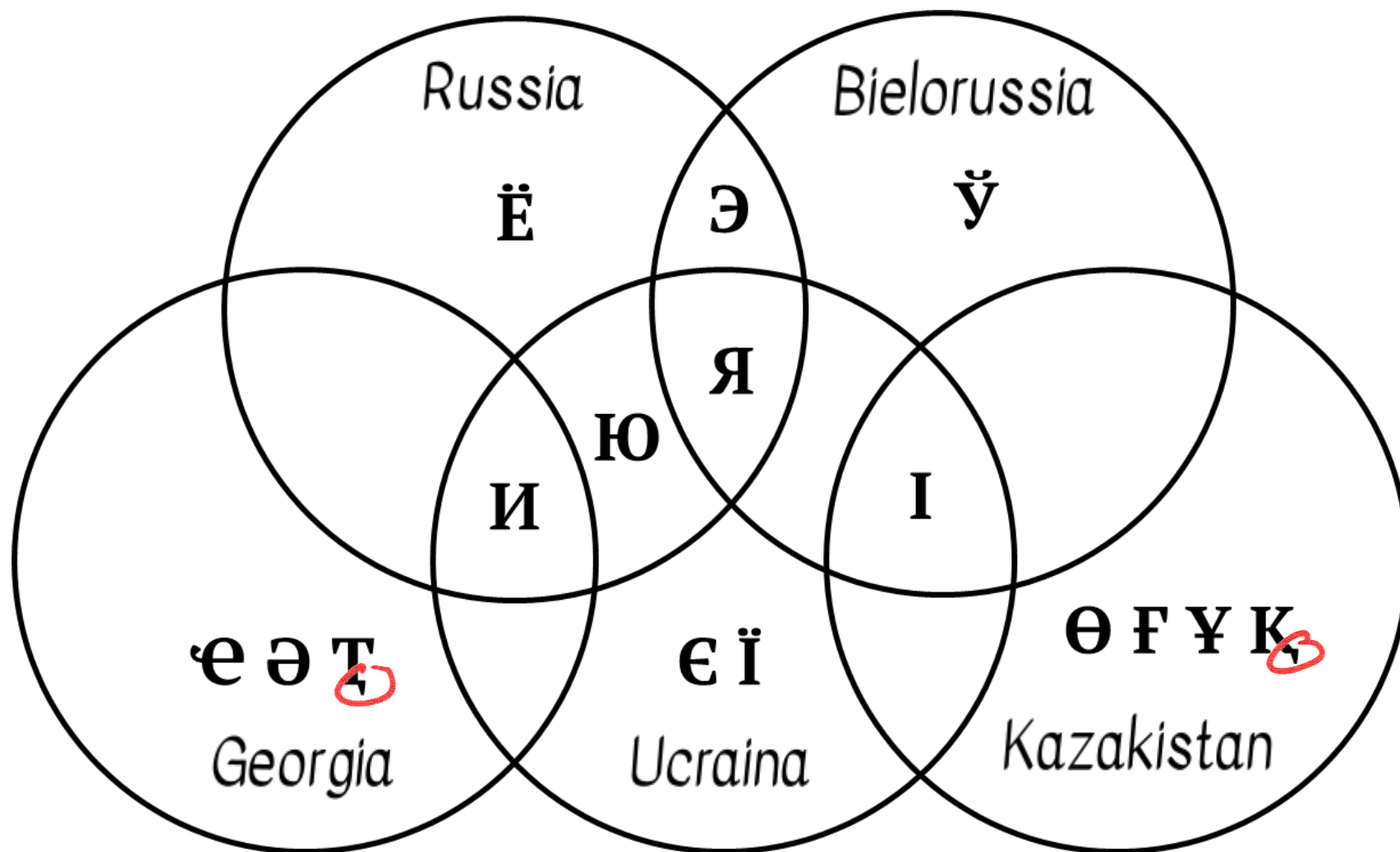


Ispeziona attentamente l'etichetta cirillica. Alcune lettere sono utilizzate solo in alcuni paesi sovietici. Il diagramma nella pagina successiva mostra quale paese utilizza quali caratteri speciali.

Seleziona la bandiera del paese in cui è stata costruita la bomba per disinnescare questo modulo.



* Per ulteriori informazioni sull'etichetta del modulo, consultare l' Appendice A: Numero di serie

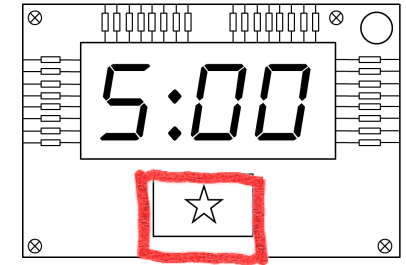


Le lettere comuni utilizzate in tutti i paesi dell'URSS sono:

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

TIMER CON UN PULSANTE

In alcune bombe più avanzate il timer presenta un pulsante con una stella che attiva una cornice luminosa colorata. Per disinnescare il timer è necessario identificare il colore della cornice luminosa:



SPEGNIMENTO (NERO)

Premere il pulsante fino all'accensione della luce. Tenere premuto il pulsante, identificare il colore della luce e fare riferimento alla rispettiva sezione nelle pagine successive.

LUCE BLU

Premere e rilasciare rapidamente il pulsante, quando l'ultima cifra del timer mostra il valore identificabile tramite la seguente tabella:

Data di fabbricazione *	1970-1974	1975-1978	1979-1982
Inizio	4	3	5
Medio	2	7	0
Fine	6	1	9

* per ulteriori informazioni sull'anno di fabbricazione, consultare l' Appendice A: Numero di serie

LUCE ROSSA

Premere e tenere premuto il pulsante fino a quando l'ultima cifra del timer mostra il valore seguente.

Continuare a tenere premuto il pulsante, identificare il colore della luce e fare riferimento alla rispettiva sezione.

Forza armata *	Esercito	Aeronautica	Marina	Nessuna
Ultima cifra	6	8	7	0

GIALLO CHIARO

Tenere premuto il pulsante e rilasciare solo quando la prima cifra (minuti) e l'ultima cifra (secondi) del timer corrispondono ai seguenti valori: La

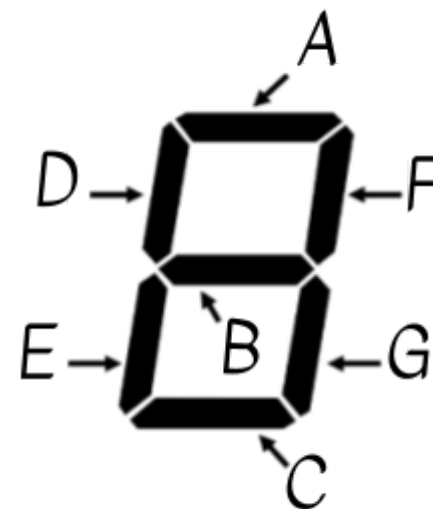
prima cifra è	Rilascia solo quando ...
4	... l'ultima cifra è lo stesso numero della seconda cifra
0 o 2	... l'ultima cifra è uguale alla seconda cifra moltiplicata per 2 (10 = 0)
1 o 3	... l'ultima cifra è uguale alla seconda cifra aggiunta alla prima cifra

* per ulteriori informazioni sull'unità militare, fare riferimento all'Appendice A: Numero di serie

LUCE BIANCA

Continuare a tenere premuto il pulsante e rilasciare solo quando la seconda cifra (decine di secondi) e la condizione LED dell'ultima cifra (secondi) corrispondono i seguenti valori: La

seconda cifra è	LED attivi
0	Rilascio solo se i LED F e G sono attivi
1	Rilascio solo se i LED D ed E sono attivi
2	Rilascio solo se uno dei LED D o G è attivo, ma non entrambi
3	Rilascio solo se i LED A, B e C sono attivi
4	Rilasciare solo se uno dei LED E o F è attivo, ma non entrambi
5	Rilasciare solo se il LED B è inattivo

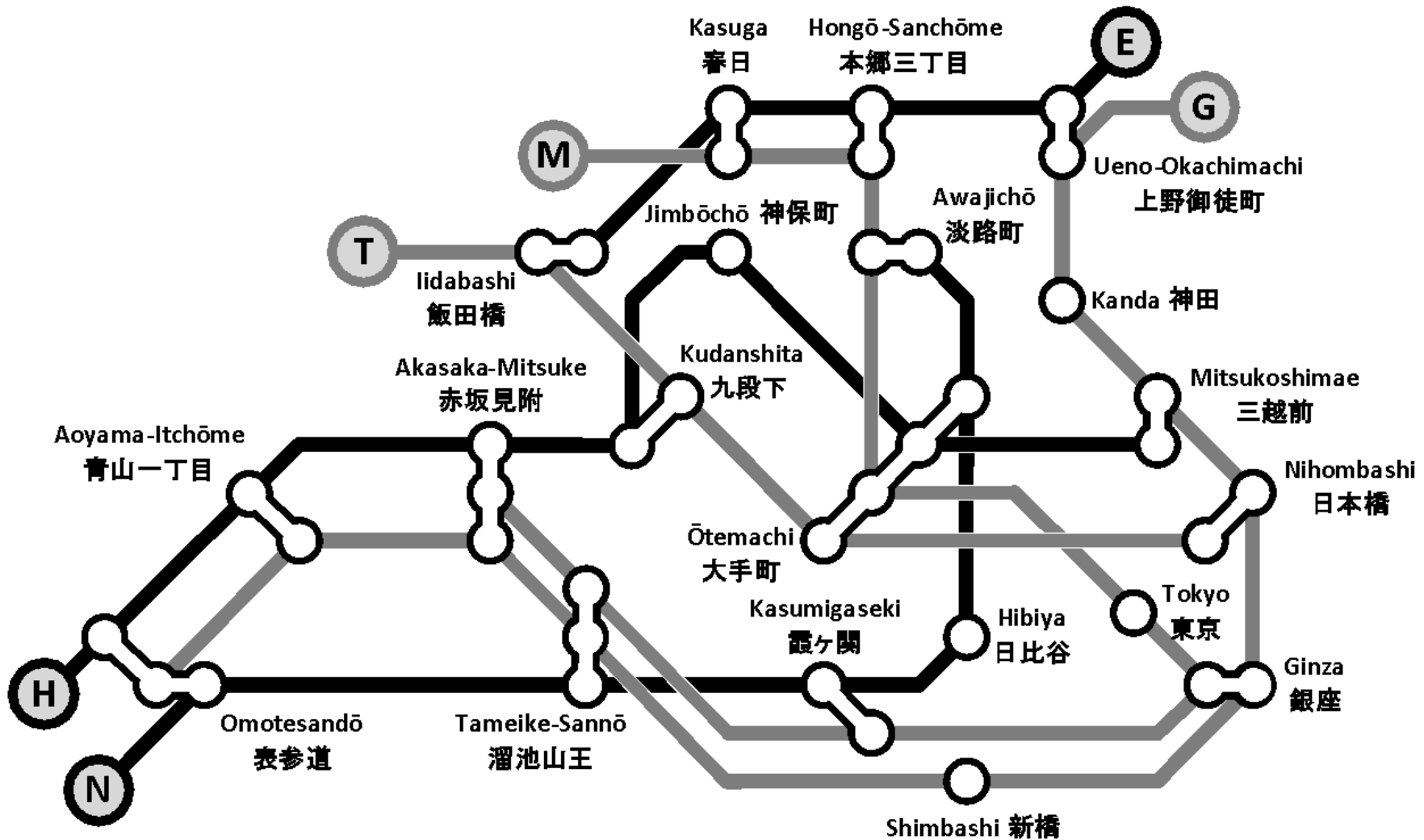
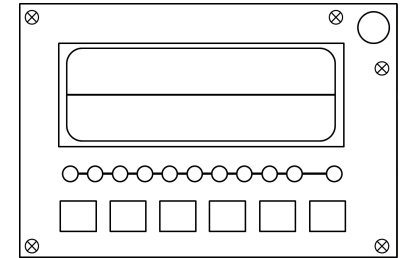


LUCE VERDE

Il modulo è disinnescato.

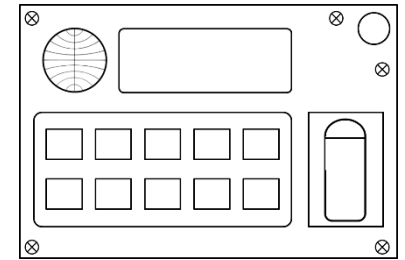
METROPOLITANA DI TOKYO

Nel centro di Tokyo c'è una metropolitana fuori controllo con una bomba a bordo.
Scopri la linea metropolitana corretta per disinnescare questo modulo.



VOLO PAN AM

Stiamo cercando un volo Pan Am in partenza da New York. Il codice dell'aeroporto di destinazione del volo viene trasmesso dai nostri agenti usando il codice Morse. Identifica il numero del volo dal piano di volo Pan Am nella pagina successiva e inseriscilo per disinnescare questo modulo.



CODICE MORSE:

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

ELENCO DEGLI AEROPORTI:

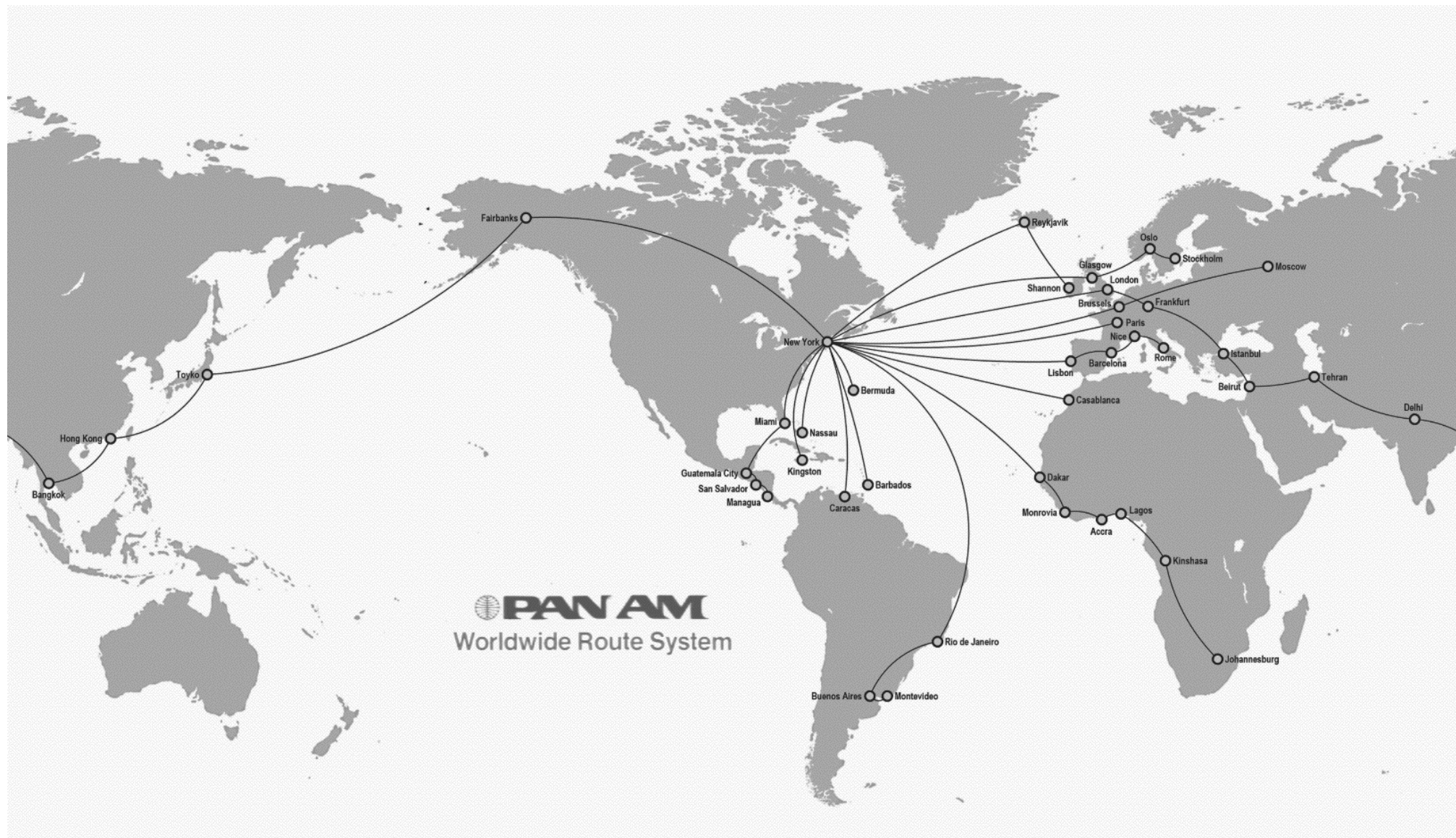
ACCRA	ACC	FRANKFURT	FRA	MONTEVIDEO	MVD
ANTIGUA	ANU	GLASGOW	PIK	MOSCOW	SVO
BANGKOK	DMK	GUATEMALA CITY	GUA	NASSAU	NAS
BARBADOS	BGI	HONG KONG	HKG	NICE	NCE
BARCELONA	BCN	ISTANBUL	IST	OSLO	FBU
BEIRUT	BEY	JOHANNESBURG	JNB	PARIS	ORY
BERMUDA	BDA	KINGSTON	KIN	REYKJAVIK	KEF
BRUSSELS	BRU	KINSHASA	FIH	RIO DE JANEIRO	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

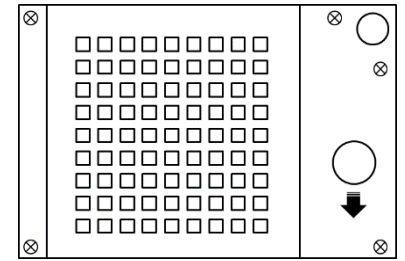
To	Leave	Arrive	Flight No.	Stops	Aircraft
ACCRA	1900	1155 + 1	PA184	2	707
ANTIGUA	0915	1305	PA219	0	707
BANGKOK	1900	1025 + 2	PA002	6	747
BARBADOS	0830	1255	PA229	0	707
BARCELONA	1945	0935 + 1	PA154	1	747
BEIRUT	1900	1755 + 1	PA002	3	747
BERMUDA	1030	1230	PA132	0	747
BRUSSELS	1815	0625 + 1	PA090	0	707
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

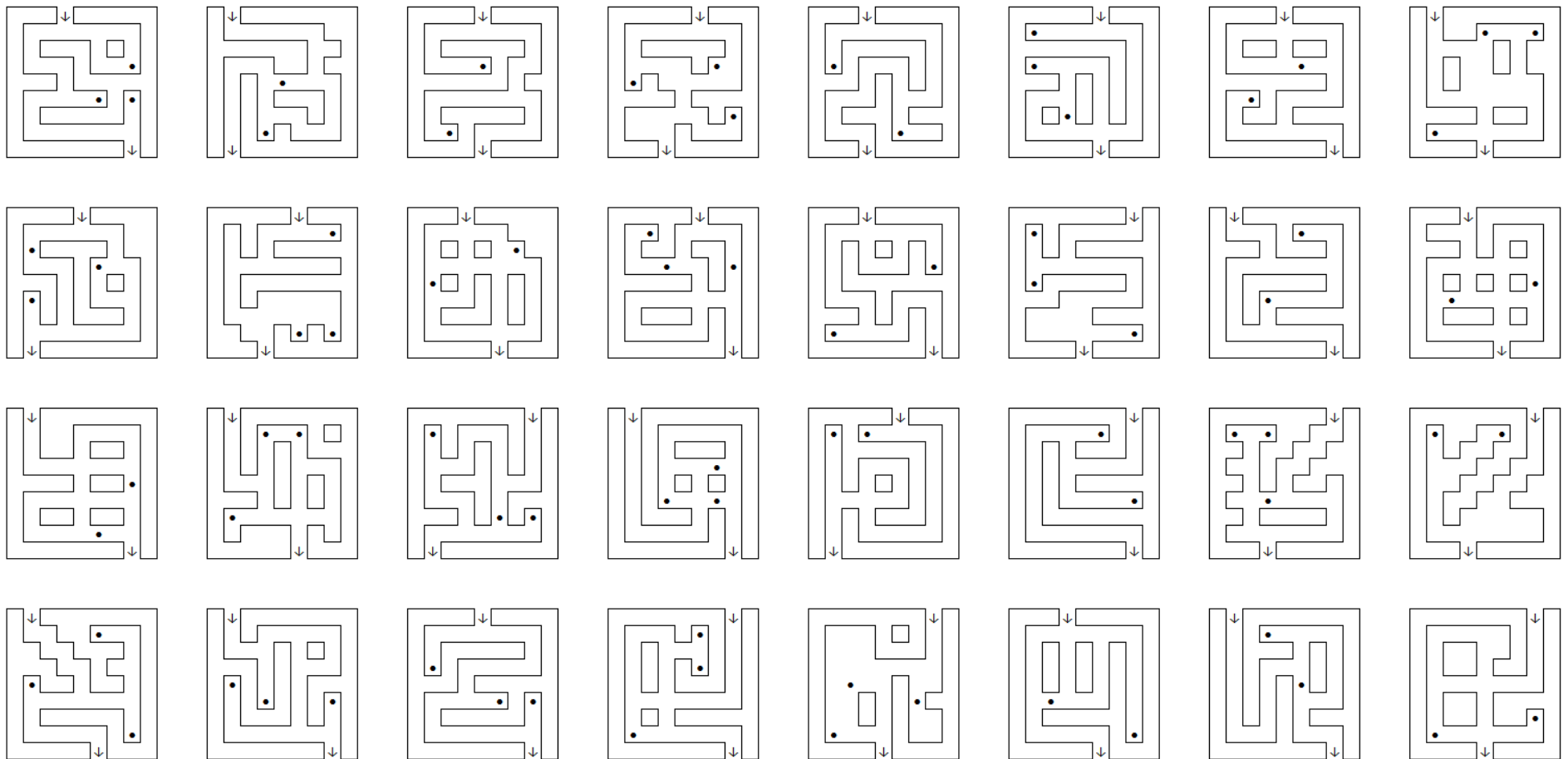


LUCCHETTO A COMBINAZIONE

Questo modulo è protetto da una serratura rotante all'interno di una struttura a labirinto segreto. Fai muovere la pallina attraverso il labirinto tenendo il dispositivo *dritto davanti a te* e ruotarlo di 90° in senso orario o antiorario. Fai attenzione a non colpire con la pallina un allarme nascosto (mostrato come ●).



NOTA: avviare lo sblocco premendo il pulsante di lancio della pallina. Non puoi toccare nessun'altra parte della bomba finché non hai sbloccato il lucchetto e disinnescato il modulo.

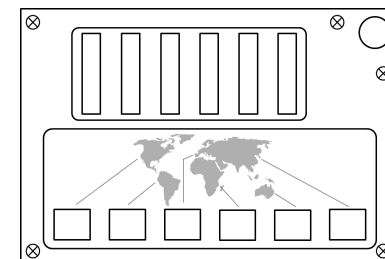


CODICE ENIGMA

Il progettista della bomba ha usato una macchina per la cifratura dalla *seconda guerra mondiale* con ingranaggi rotanti per codificare il nome di una capitale mondiale. La parola codificata deve essere visualizzata sulla macchina.

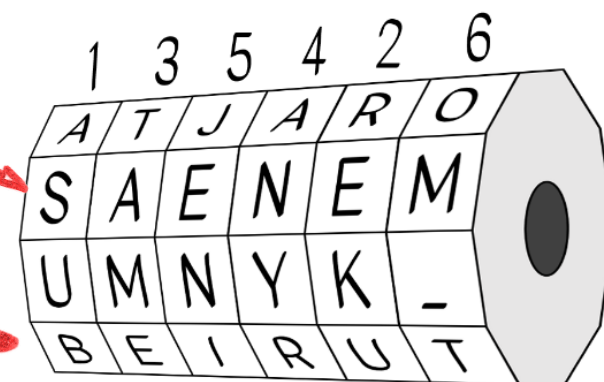
Scopri il nome della città cercando tra le possibili posizioni delle ruote nella pagina successiva. Una volta identificata la città, seleziona il continente di quella capitale per disinnescare questo modulo.

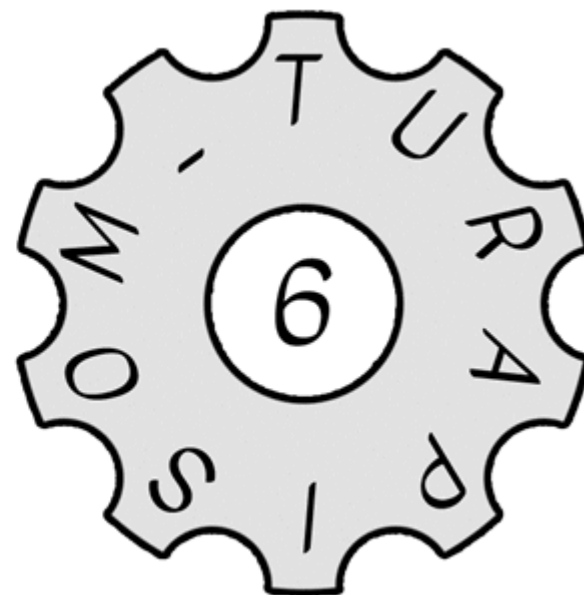
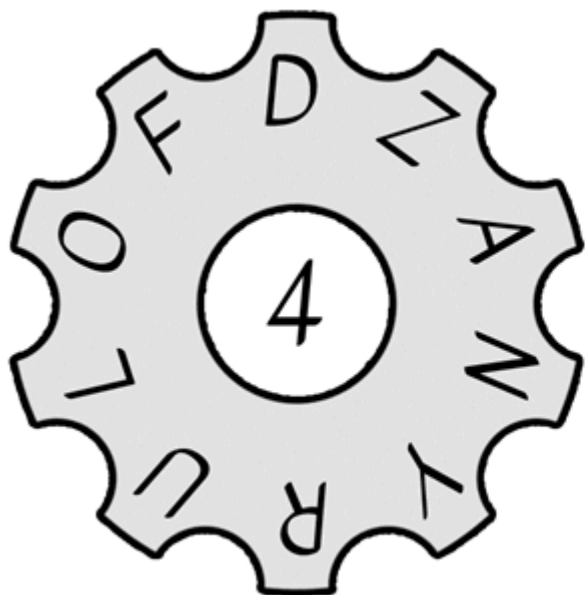
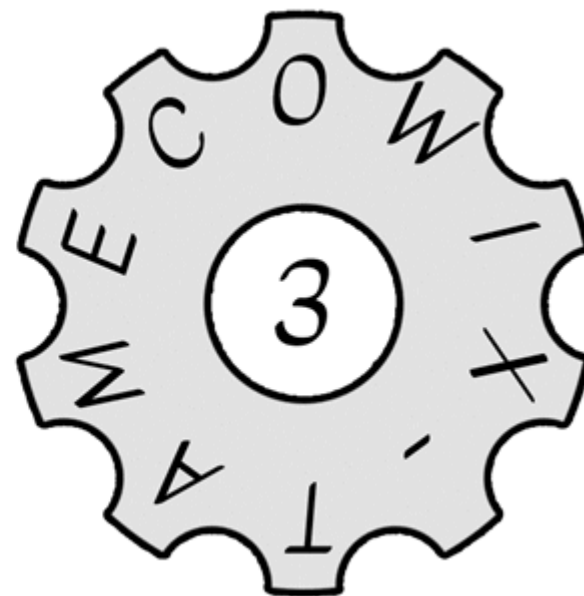
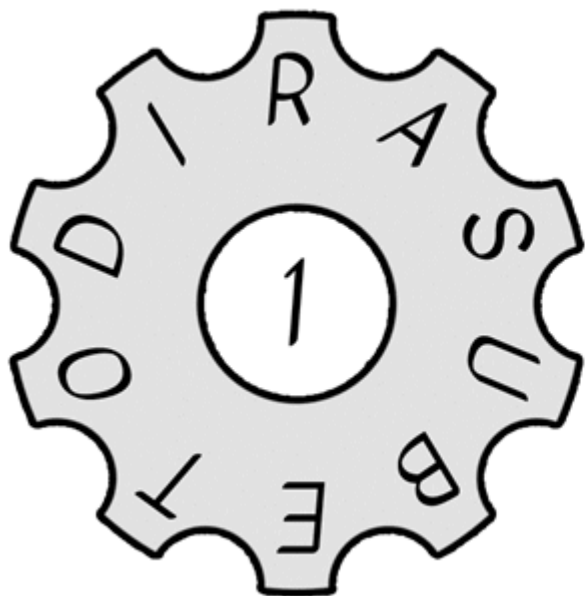
Per un elenco dei capitali del mondo, vedere *l'Appendice C: Elenco CIA delle capitali mondiali*



COME UTILIZZARE UNA MACCHINA PER LA CIFRATURA AD INGRANAGGI ROTANTI:

- 1) Identificare la sequenza degli ingranaggi
- 2) Impostare gli ingranaggi in modo che mostrino il codice su una riga (per esempio SAENEM)
- 3) Guardare un'altra riga che mostrerà una parola significativa (in questo esempio BEIRUT)



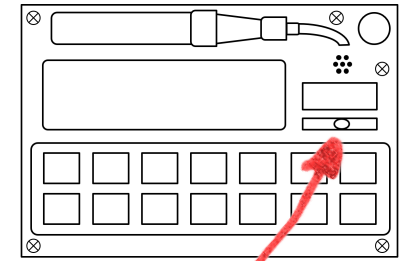


CONTATORE GEIGER

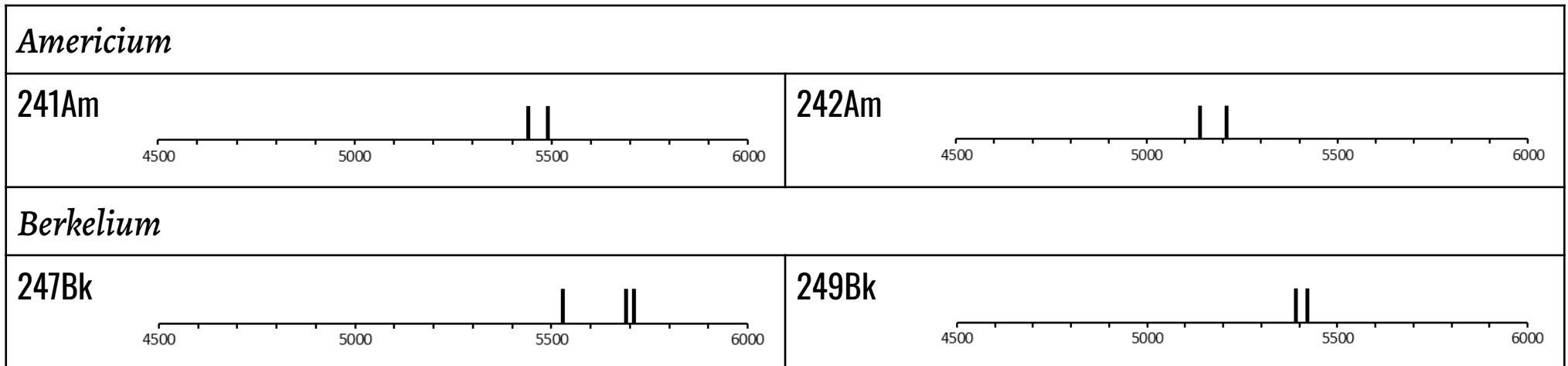
Se appare il contatore Geiger, c'è del materiale nucleare vicino a te.

Non farti prendere dal panico – Le particelle alfa sono pericolose solo se le inali.

Trattieni il respiro e concentrati sul seguire la procedura standard:

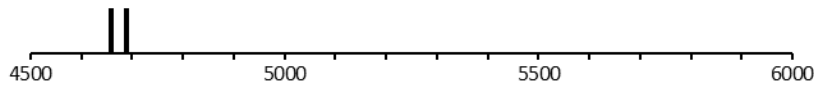


- 1) Tieni il contatore Geiger davanti a te, rigorosamente orizzontale. Funzionerà solo se la bolla di livello è centrata. Ruotati lentamente a sinistra e a destra per localizzare la fonte di radiazione nell'area circostante. Saprai di averla trovata quando il misuratore di segnale raggiunge il livello rosso e il rumore aumenta.
- 2) Affina il tuo orientamento finché non sono visibili picchi distinti nello spettro alfa.
- 3) Utilizza il riferimento degli spettri alfa fornito qui sotto per identificare il materiale radioattivo e premi il pulsante appropriato per disarmare questo modulo.



Bismuth

210Bi



214Bi



Curium

241Cm

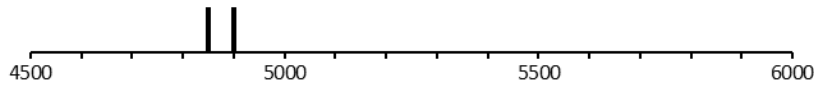


244Cm

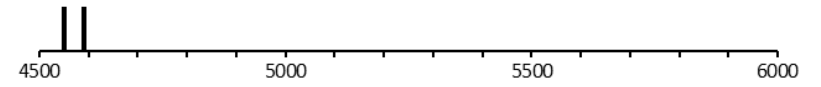


Plutonium

241Pu



244Pu



Polonium

209Po

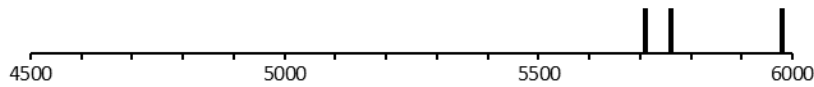


210Po



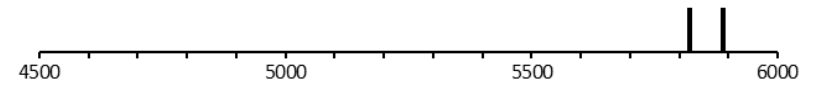
Thorium

229Th

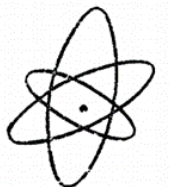


Uranium

230U



INTERNATIONAL
ATOMIC ENERGY
AGENCY



APPENDICE A: NUMERO DI SERIE

La bomba è stata assemblata in una struttura nell'Unione Sovietica. Troverai il nome della struttura e il numero di serie sul retro della bomba tenendo il dispositivo *capovolto sopra la testa*.

La *struttura* è stampata accanto al simbolo 

Il *numero di serie* è stampato accanto a **N°** e segue un preciso codice unificato:

Q	AA	NNN	M
---	----	-----	---

AA è l'anno di produzione

Q è il periodo di tempo durante l'anno di produzione:

Д	inizio	gennaio - aprile
Ж	metà	maggio - agosto
Б	fine	settembre - dicembre

NNN è il numero di lotto della bomba

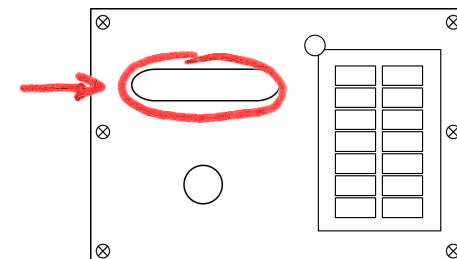
M (opzionale) se la bomba è stata costruita per scopi militari, M definisce l'arma per cui è stata costruita:




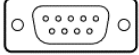
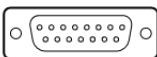
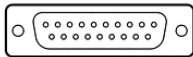

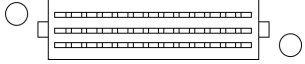
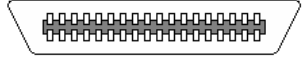
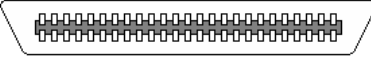
П	Пехота	Esercito
В	Воздушные	Aeronautica
Ф	Флот	Marina



APPENDICE B: INTERFACCE

Troverai l'interfaccia sul retro della bomba tenendo il dispositivo capovolto sopra la testa. Identifica l'interfaccia con la seguente tabella:



	Altoparlante a 2 pin
	DIN a 5 pin
	DIN a 6 pin
	CANNON D-Sub DE-9
	CANNON D-Sub DA-15
	CANNON D-Sub DB-19
	CANNON XLR
	ROBOTRON EFS-39
	Micro-Ribbon / CENTRONICS 36 pin
	micro-nastro / CENTRONICS 50 Pins

APPENDICE C: ELENCO CIA DELLE CAPITALI MONDIALI

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



APPENDICE D: CREDITI

ESCAPE THE BOOM È STATO CREATO DA

Michael Cramer (dimjon) - Puzzle, Grafica, Suoni, Musica, Sviluppo dei moduli, Manuale
Achim Stremplat - Sviluppo software

MANUALE

Scarica gratuitamente questo manuale qui: www.Escape-The-BOOM.com

Per la massima esperienza di gioco, si consiglia di fornire una stampa del manuale ad ogni giocatore.

Versioni linguistiche attualmente disponibili: Inglese, Tedesco, Spagnolo, Francese, Italiano, Portoghese, Russo, Cinese, Turco, Ucraino, Ebraico, Polacco, Ungherese.

Vi preghiamo di contattarci se interessati a tradurre il manuale in un'altra lingua.

CONTATTI

Invia commenti e feedback a contact@Escape-The-BOOM.com

INCONTRI SU

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

TRADUZIONI

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 Куницькому Владиславу за переклад на українську та російську.

Большое спасибо Куницкому 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.

GRAZIE A

Un grande ringraziamento a tutti i giocatori di prova per il loro feedback e supporto, specialmente alle persone pazze di Play4Agile, alla famiglia Schubystand, a marenas, alla serata tra uomini, a Dominik, Elek, Veit, Marjoke, Maria, Alex e ai loro amici.

LAYOUT E TESTO DEL MANUALE

- Manuale di sabotaggio sul campo della CIA:
<http://www.simplesabotage.com/wp-content/uploads/2015/09/Original-Manual.pdf>
- Sparare dai carri armati - GDR NVA Field Manual (DE):
<https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/CIA-RDP80T00246A070100290001-1.pdf>

CONTATORE GEIGER

- Tabella degli Isotopi Radioattivi: <http://nucleardata.nuclear.lu.se/toi/>

CARATTERI USATI:

- Alegreya, Montserrat, Oswald (Manuale)
<https://fonts.google.com/>
- PT Serif (Cirillico)
<https://fonts.google.com/specimen/PT+Serif>
- Antonio (Menu principale)
<http://www.1001fonts.com/antonio-font.html>
- Digohweli (Cherokee)
<http://www.languagegeek.com/>
- o7YasashisaBold (Giapponese)
<http://www.fontna.com/blog/736/>

STORIA DELLE VERSIONI

v. 1.90.604

- Prima versione del manuale

v. 2.40.512

- NUOVO MODULO: Contatore Geiger
- Tabella degli Isotopi Radioattivi nelle Referenze, link di riferimento aggiornati
- Indice aggiornato / interlinea: 1,15
- Caratteri, ringraziamenti e versioni linguistiche disponibili aggiornati
- Struttura dell'appendice più snella
- Link Twitter rimosso
- Numerazione delle pagine dell'appendice cambiata in A x per evitare di dover ristampare l'intero manuale per nuovi moduli

KUDOS

Se possiedi un PC o una console, dovrete anche giocare a "[Keep Talking and Nobody Explodes](#)", i geniali creatori di questo genere. **KUDOS!**