

Bednářské listy

www.bedna.org

PÁTEK 29.dubna 2005

4. číslo

Jubilejní 512. výročí příchodu prvního svobodného bednáře do Prahy

V těchto dnech si připomínáme kulaté 512. výročí příchodu prvního svobodného bednáře do Prahy. Byl jím svobodný bednář Jan Sklenář, kameník ze Zdic.

Pro zajímavost - přímý předek světoznámého luštitel šifer a hádanek Františka Vomáčky.

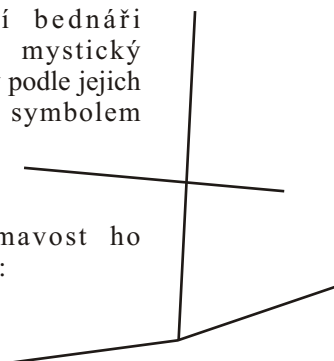
Již během prvních měsíců svého pobytu v Praze shromáždil kolem sebe Jan Slenář mnoho nových i starších členů řádu a brzy byla založena samostatná pražská bednářská lóže. Historické prameny z tohoto období také dokládají existenci tajné řádové svatyně, která se nacházela někde na území Starého Města či Josefova. V ní probíhaly obřady a seance, o jejichž obsahu dnes nevíme téměř nic. Pouze mystické dílo ze 17. století "Struktura a osvětlení - jednota protikladů" zmiňuje, že již v době založení pražské lóže hrály v obřadech svobodných bednářů důležitou roli hádanky a hlavolamy, které si členové řádu sami vyráběli. Dle dochovaných zbytků řádové obřadní knihy, hrály tyto hlavolamy také důležitou roli při přijímání nových členů řádu. Ze složených hlavolamů bylo možno odvodit umístění skrytých znamení v okolí svatyně a z těchto

znamení pak postupem, který dnes už bohužel neznáme, také polohu samotné svatyně. Těchto náborů se každoročně účastnilo mnoho uchazečů, protože svobodní bednáři byli v té době velmi váženým řádem. Úspěšných však vždy bývala jen hrstka nejdůvtipnějších.

Pražská bednářská lóže zanikla v r. 1620, kdy většina jejích členů našla ochranu před pronásledováním v lóžích německých a polských.

Svobodní bednáři používali mystický znak, který podle jejich učení je symbolem moudrosti.

Pro zajímavost ho otiskujeme:



Důležité informace

Nápověda: Každý tým má k dispozici jednu nápovědu, jejíž použití ovšem znamená pokles v pořadí za týmy, které nápovědu nepoužijí. Nápovědu je možno získat na těchto telefonních číslech:

606 522 381, 737 213 282. Abyste získali nápovědu, musíte udat název týmu, heslo týmu a kód stanoviště. Nápovědou je pak poloha stanoviště dalšího, s výjimkou stanoviště č. 14, kde bude případná nápověda jiná. Nápovědy se neposkytují ke složení hlavolamu (s výjimkou stanoviště č. 14).

Hlavolam: Na stanovištích 2-6 si

nezapomněte kromě příslušné šifry vyvednout ještě další papírek, na kterém bude zadání ke složení hlavolamu. Bez těchto zadání (resp. jejich řešení :-)) je postup hrou od určitého bodu prakticky nemožný. Znovu upozorňujeme, že ohledně těchto složení se nápověda neposkytuje.

Vrcholové knihy: Pokud budete mít čas a chuť, запиšte se do vrcholové knihy. Stačí čas a jméno týmu, popřípadě povbudivou zprávu pro týmy za váni. Vrcholové knihy budou 2 - na stanovištích č. 5 a č. 10.

Hlavolam, který Vás zabaví na dlouhou dobu - SOMA CUBE

Otcem hlavolamu SOMA CUBE je Dán Piet Hein. Tento hlavolam lze bez váhání zařadit do kategorie evergreenů, stejně jako např. Pentamino či Tangram. Důvody proč se po bližším prozkoumání nabízejí samy jednoduchý princip (případně i výroba) a téměř nevyčerpatelné množství možností toho, co lze s jednotlivými dílky provádět. Existuje spousta nejrůznějších tvarů, které je možno z dílků poskládat. Ale i kdyby zůstalo jen u samotné základní krychle, bylo by o zábavu postaráno. Vždyť jen základních řešení je 240 (pokud za stejná budeme považovat řešení vzniklá libovolnou rotací či zrcadlením). Naopak, při započítání všech možností vyroste toto číslo až na hrozivých 1105920!

Nenechme se ale tímto číslem zastrašit a podívejme se na krychli blíže. Jednotlivé dílky bývají pro snazší popis v textu označovány čísly či symboly. Existuje několik takových označení, my budeme používat to, které vidíte na spodním obrázku.

V okamžiku, kdy máme složenou kostku, můžeme začít zkoumat vzájemné vztahy jednotlivých dílků. Nás dnes (a zítra :o) budou zajímat sousednosti.

Každé dva dílky se totiž mohou dotýkat několika způsoby stěnou/stěnami, hranou/hranami, bodem/body nebo vůbec. Tuto skutečnost budeme zapisovat takto $Sou(A,B)=[s,h,b]$, kde **A** a **B** jsou dva navzájem různé dílky a **s**, **h** a **b** označují počet stěn, hran a bodů, ve kterých se dílky **A** a **B** dotýkají, přičemž **!POZOR!** platí, že do **h** nezapočítáváme ty hrany, které jsou součástí dotyku stěn a do **b** nezapočítáváme ty body, které jsou součástí dotyku stěn či dotyku hran. Jak například snadno zjistíte, není možné, aby všechny hodnoty **s**, **h** a **b** byly nenulové

(pro žádné dva dílky a libovolné složení). Naopak, existují situace, kdy jsou všechny nulové (tj. dílky vůbec nesousedí). Jiný způsob zápisu, který budeme používat, je $s(A,B)$, $h(A,B)$ a $b(A,B)$, přičemž to znamená pouze toto:

$Sou(A,B)=[s(A,B), h(A,B), b(A,B)]$.

V uvedené modelové situaci je sousednost dílků T a V následující: $Sou(T,V)=[1,2,0]$ Proč? Protože hrany, které jsou součástí dotyku stěn se do hranové sousednosti nepočítají. Podobně pro body.

Hezkou zábavu!

