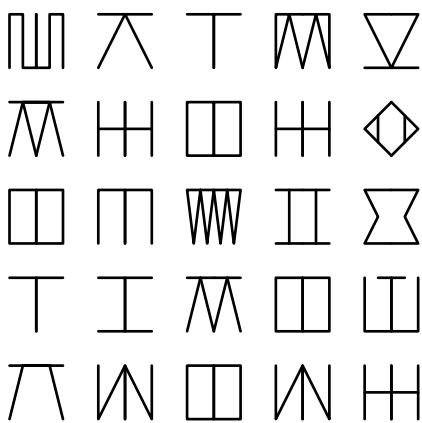




2007
BEDNA
kód stanoviště: vrabec

nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202
BINFO kód_týmu vrabec



Co kostička, to unikát... Každá kostička má čtyři tělesové úhlopříčky. Řekneme, že úhlopříčka je typu (n,m) , pokud krajní body této úhlopříčky, tedy protilehlé vrcholy kostičky, mají kolem sebe n , resp. m přivrácených obloučků. Čísla n a m mohou být 0 až 3. Jen jediná kostička má úhlopříčku typu $(0,0)$. Slyší na jméno Fanča.



část kódu stanoviště: M



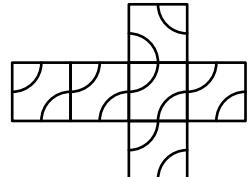
2007
BEDNA
kód stanoviště: prase

UHBVVSHS ORIYCAA RANCHVD NNIHOLY IKCODI YEDIC NSK ITO EV Y

nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202 BINFO kód_týmu prase



	± 7				± 13				± 17		
	± 6				± 3				± 4		± 10
		± 4				± 9			± 4		



Co kostička, to unikát... Když začnou teplé májové dny, kostičky se rozprostřou jak dlouhé, tak široké, a chytají sluneční paprsky do své sítě. Tady se nám třeba sluní kostička Helga:



2007
BEDNA
kód stanoviště: koberec

úvr, vletník, triště, vlečník, poup, stevo, bitva, dradlo, lak, dvoje, stolstek, draba
nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202 BINFO kód_týmu koberec

Co kostička, to unikát... Amálka je obzvlášť krásná kostička. Jediná se může pyšnit čtyřmi uzavřenými smyčkami na svém povrchu.

Odpor je marný. Chyba nastala už když se volným pádem přířítil ten chlapík z Krytonu a odkrágloval naše největší eso. Pět set jenů za riboflavin nedám a odkaz mstitele ze Španělska nám tady na severu vítězství nepřinese. A jazyk neznám, tak ani nemůžu v nemocnici poprosit o kyslík pro naše poslední obránce...



nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202
BINFO kód_týmu hluk

			± 11			± 19			± 17		
± 3		± 17		± 17		± 11		± 5			
	± 13				± 13			± 2			

Co kostička, to unikát... Každá kostička má čtyři tělesové úhlopříčky. Řekneme, že úhlopříčka je typu (n,m) , pokud krajní body této úhlopříčky, tedy protilehlé vrcholy kostičky, mají kolem sebe n , resp. m přivrácených obloučků. Čísla n a m mohou být 0 až 3. Nejmarnivější kostička je Dorotka, má úhlopříčky dohromady tři různých typů.



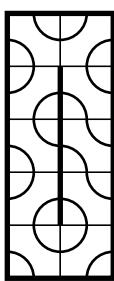
1. Správná odpověď na tuto otázku je:

tato

tato

tato

tato



2. Z mozku v logu Bedny vidíme stranu:

přední

zadní

pravou

levou

3. Principem této šifry je:

královská procházka šifrovací mřížka morseovka posun v abecedě

4. Abyste mohli jít dál, potřebujete text:

ENKMANOASPCALMET CCCCTTTTCTTTCTT QBOELFCNGALCBXHF DSUKBOPORSNYYPAT

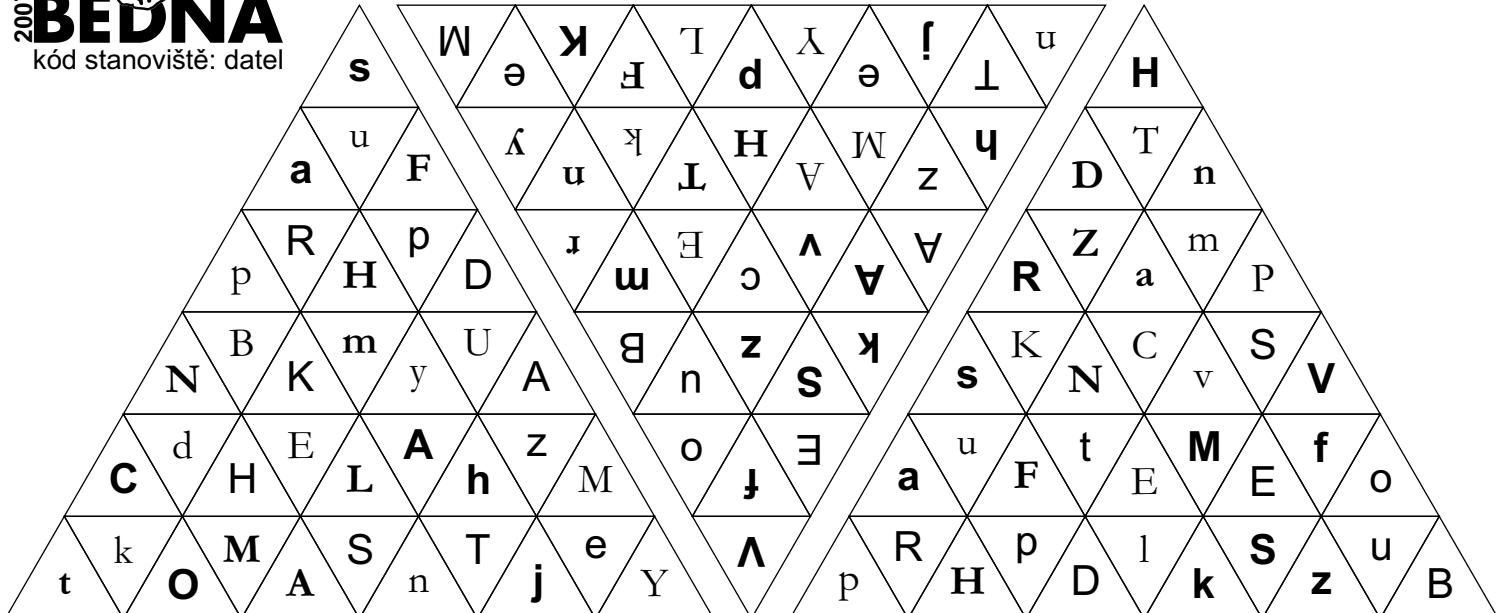
Co kostička, to unikát...

Kostičky se rády válí po čverečkovém papíře :-), překlápejí se přes hrany a na jejich vrchní stěně přitom defilují různé vzory, jeden za druhým. Tady se třeba pořád dokoleká dokola kutálí Cecílka.

nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202 BINFO kód týmu mars

**2@
BEDNA**
kód stanoviště: datel

NEVZDÁVAT UC NÁSLEDNÍKY SVE



TOUHA STOUPAT KAZ AŤ NEMÁ

NA POVEL KÁMEN JISTĚ ZMÍZÍ

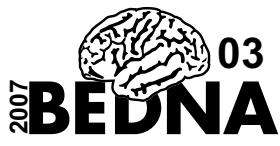
nezapomeňte poslat SMS na 736 300 202 BINFO kód týmu datel

Co kostička, to unikát...

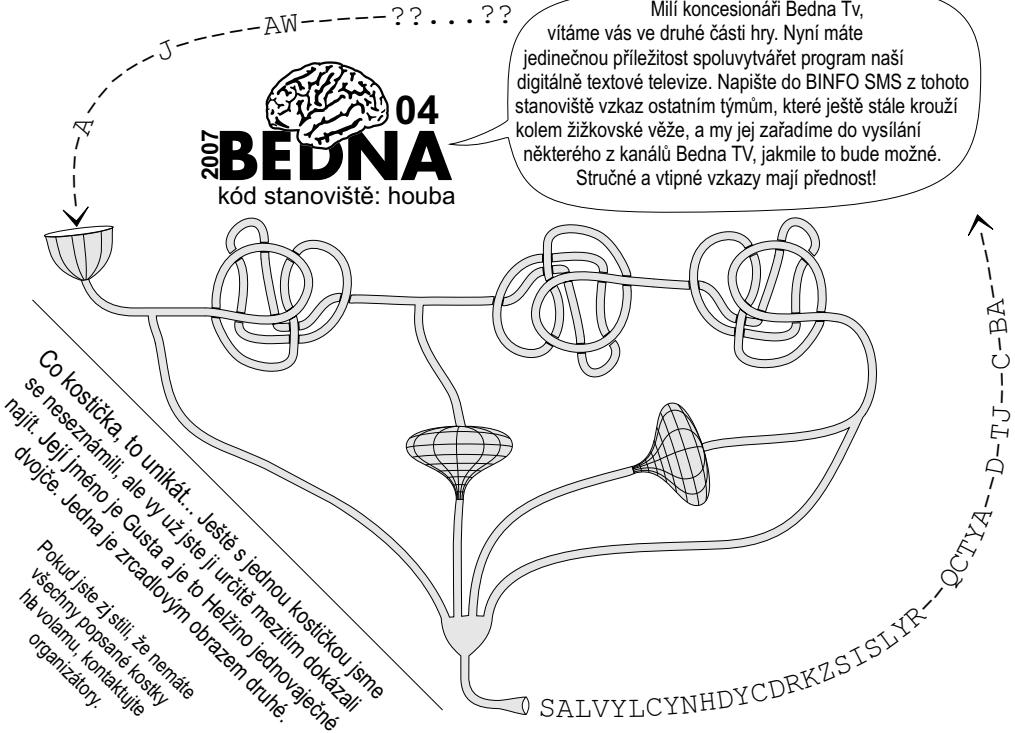
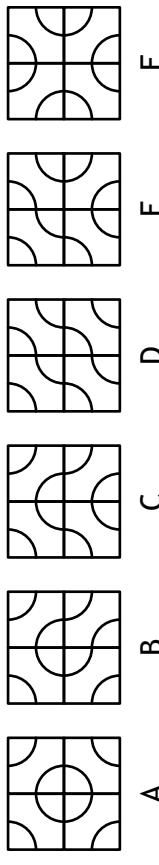
Emilka má všechny protilehlé stěny s otáčivými osami. Vezměte na všechny jednu rohovou, zde máme je vpravo. Emilka má všechny protilehlé středy stěn a otáčíme s nimi kolem vzniklé osy, vzory na ostatních stěnách vidíme pořád stejně orientované. Emilka má dokoncely dvě takové navzájem kolmé osy.



		± 1			± 10					± 15	
				± 10					± 13		± 1
			± 1			± 6			± 2		



Gratulujeme, dorazili jste včas!
(Vezměte si pouze jednu tuto
zprávu, i když by byla poslední.)
IFKDTISXLWKL



SALVYLCYNHDYCDRKZSIYLQCTYAD-TJ-C-BA-->

Milí koncesionáři Bedna Tv,
vás ve druhé části hry. Nyní máte
jedinečnou příležitost spolu s tváří programu naší
digitálně textové televize. Napište do BINFO SMS z toho
stanoviště vzkaz ostatním týmům, které ještě stále krouží
kolem žižkovské věže, a my jej zaraďme do vysílání
některého z kanálů Bedna TV, jakmile to bude možné.
Stručné a vtipné vzkazy mají přednost!

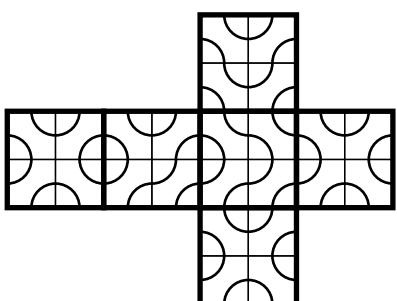


V ulicích hledejte sakrální stavby,
další stanoviště je třetí z vrchů
rovnostřanného trojúhelníka
(ten severnější).

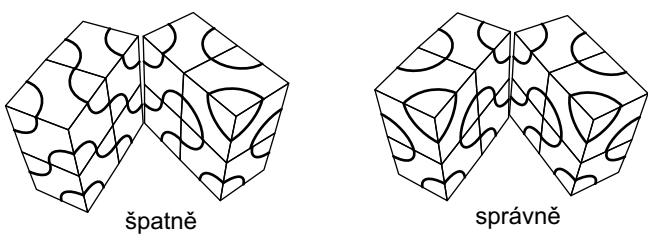
carkateckacarkatakzacinaklarka
pocitejpouzeshodynndoelnsex
aszmuwduughwetbelxjtngktrueme

25612161656165370527053
124 124

Složte z osmi vzájemně různých kostiček krychli $2 \times 2 \times 2$, která má následující síť (když bychom síť vystříhlí a slepili pokreslením vně, dostali bychom model takové krychle).



Podmínkou je, že na stěnách kostiček uvnitř krychle musí vzory na sebe navazovat. Obrázek složené a rozevřené kostky:



Takto musí vnitřek kostky navazovat ve všech třech řezech. Konkrétní vzory v jednotlivých řezech mohou být jiné, než ten na obrázku.

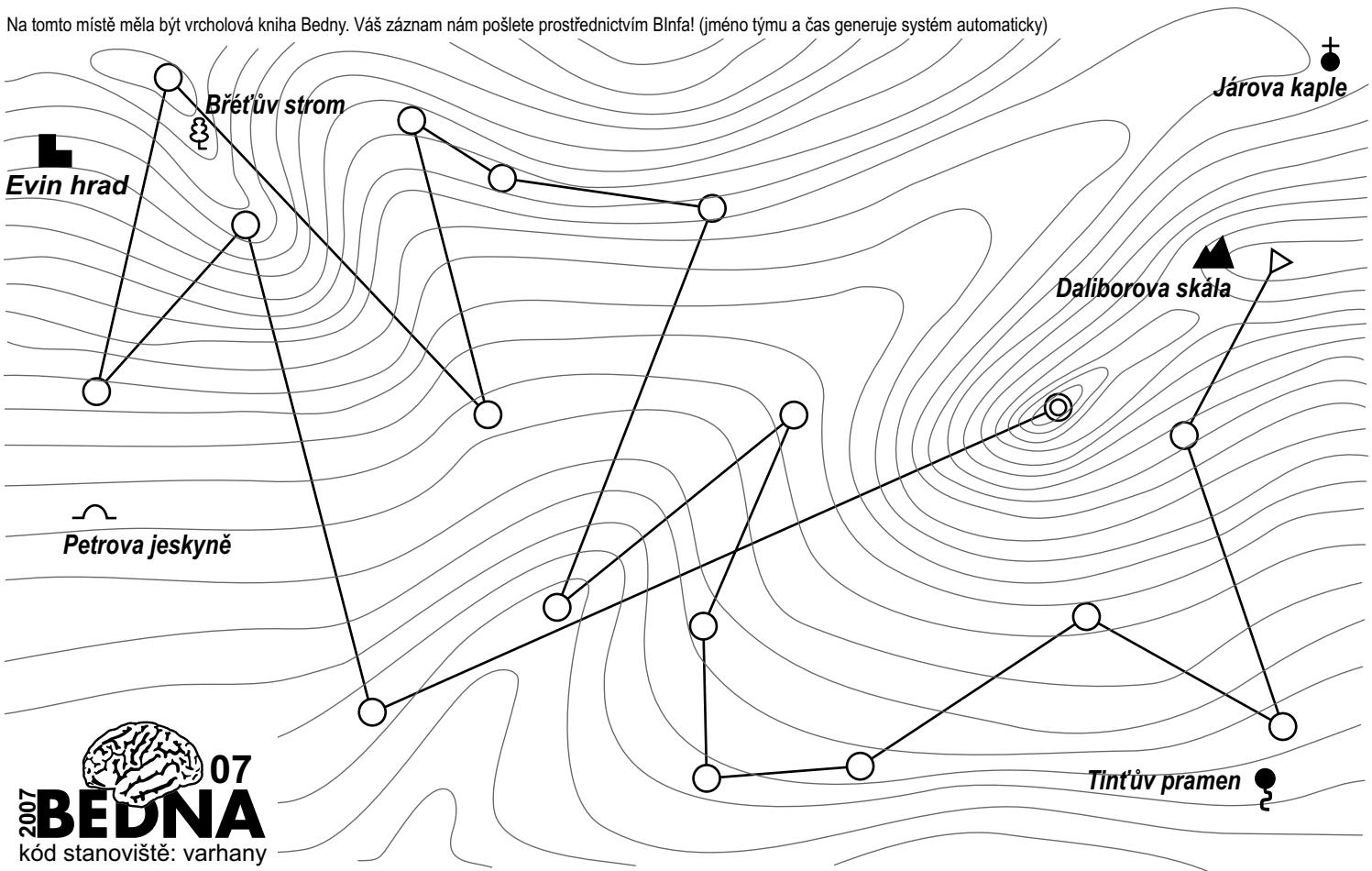
Navíc víte, že Fanča a Gusta se dotýkají stěny. Která kostička se dotýká kostičky Emilky pouze rohem?

Úloha proti trudomyšlosti :) Když přiložíme čtyři kostičky k sobě do čtverce, vznikne na výsledném čtverci 2×2 jeden z šesti následujících možných vzorů. Předpokládejme, že nyní máme ze všech osmi ze všemi vzájemně různých kostiček postavenou krychli $2 \times 2 \times 2$ takovou, že při pohledu ze šesti jejich stěn nese vzor A. Který ze vzorů nese poslední, šestá stěna?

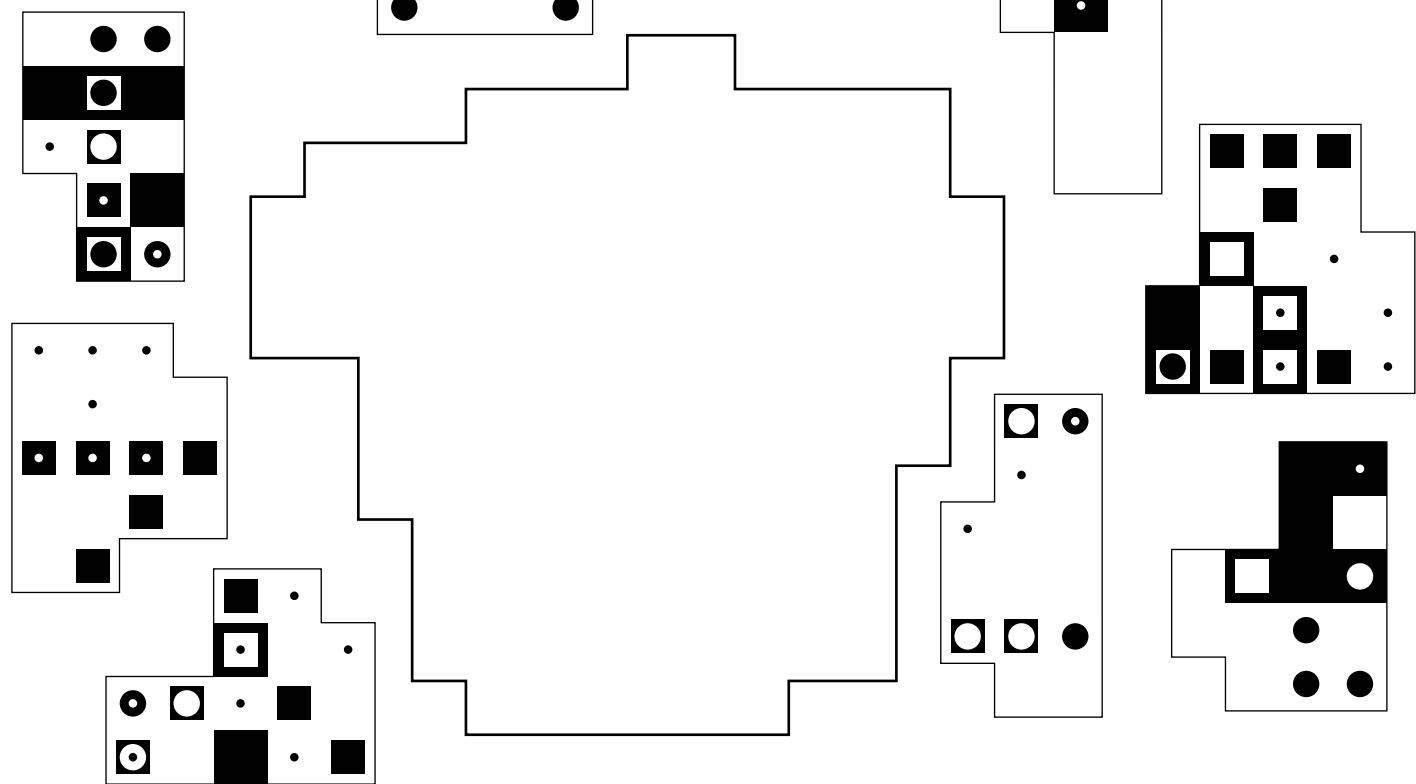


DALSIZPRLBASENACHLFBTHAECLEEAHAEBVECHAINECHATOKONKRETNENENKDLMADEAITEBFCECEDULECISAUEAFATADACTTASTNOUCESTU
Nezapomeňte na BINFO...
...a něco pěkného nám do SMS připršel

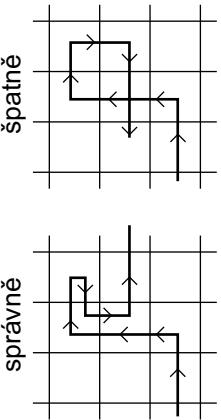
Na tomto místě měla být vrcholová kniha Bedny. Váš záznam nám pošlete prostřednictvím Blinfa! (jméno týmu a čas generuje systém automaticky)



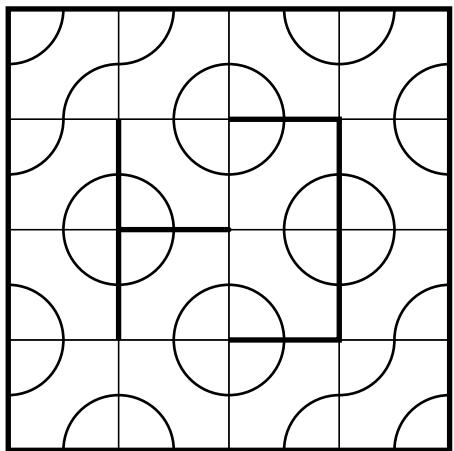
2007 **BEDNA** 08
kód stanoviště: placka



Jedna z kostiček se valí bludištěm. Víme, že prošla všemi čtverci v bludišti, ale neudělala žádný uzavřený okruh (okruh se uzavře až tehdy, když kostička znova navštíví pole, na kterém už byla, ale přivál se na něj z jiné strany neží posledně). Mohla ale dojít na některý čtverec, tam si to rozmyslet, a kutilst se stejnou cestou zpátky (posloupnost čtverců, které kostička proběhla tam a zase zpátky, se za uzavřený okruh nepovažuje).



Kostička neumí procházet zdí. Pokud si zapisujeme do mapky bludiště vzájemný vzor na horní stěně kostičky, dostaneme následující záznam jejího pohybu:

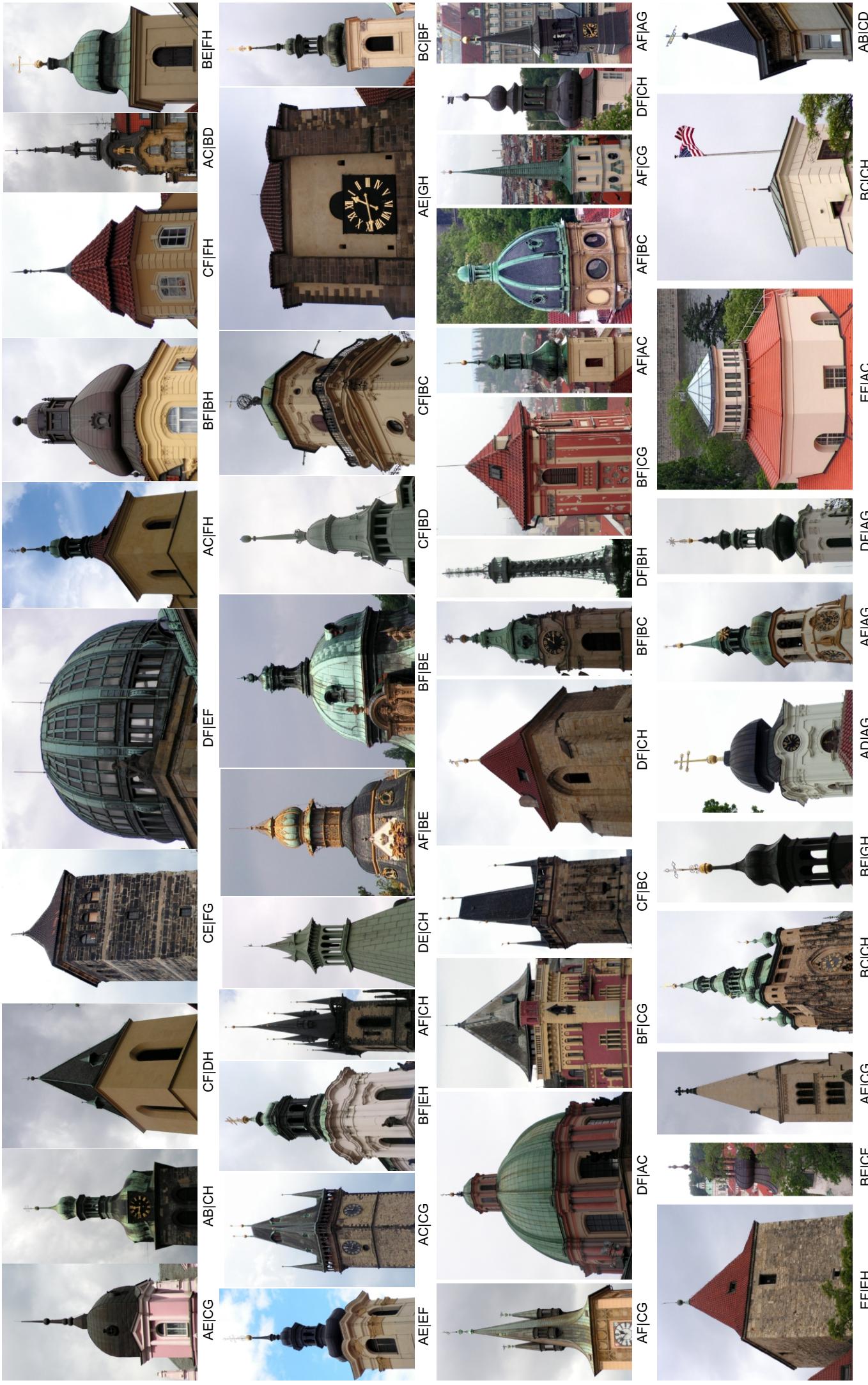


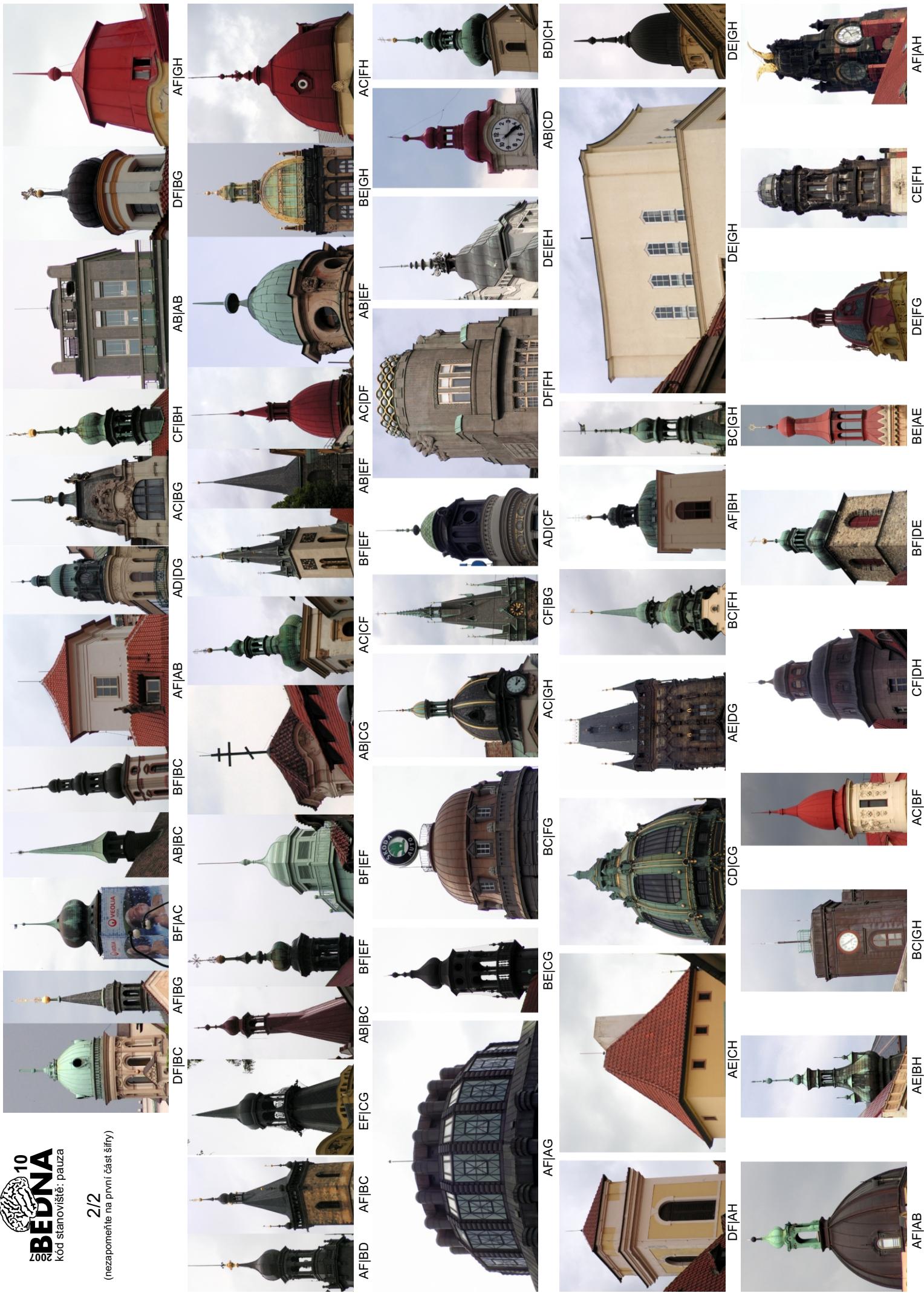
Která je to kostička? (A-H)
Pokud jste již úspěšně vyřešili úlohu ze stanoviště 06, můžete výhráno a nemusíte tuto úlohu řešit.
Prozradíme Vám, že obě mají stejně řešení!



No není to nádhera? Praha stověžatá... Vy ale všechn sto věží nepotřebujete. Vybrat ty správné vám pomůžou kostičky. První úloha s kostičkami má řešení X, kde X může být A až F. Druhá a třetí mají stejně řešení Y, kde Y je A až H. Kód u každé věže je tvaru PQ|RS. Věž použijte, pokud je X=P nebo X=Q a zároveň Y=R nebo Y=S.

(nezapomeňte na druhou část šifry)





8

Král se sví- jí pod ko- sou pod- ve- den je vlá- dou svou

Pěš- ky do- jdeš sot- va dál jez- dec jen je pra- vý král

V sa- du v němž je spou- sta včel když je kra- desh pak je střel

Kry- je věž jen pro svůj kvér pa- pír sa- je vo- du per

Ve- dle vo- dy dům park ves vlk vy- vá- dí ja- ko pes

Sou- sed smr- ká ja- ko kmán Krou- pův po- pel je pro- dán

Dlí před par- kem pra sat pět smr- dí smr- dí dej jim květ

Vždy jde pla- vý před sně- dým dé je před vé ká je klín

Dí- ky ja- su dam ke kře při- plul prám



1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	11	6	6	6	
1	20	21	19	1	1	1	5	31	6	13	20	19	5	11	6	14	6
1	16	17	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	11	6	24	6
1	1	1	1	1	1	1	9	9	9	9	9	9	9	11	6	7	6
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6
2	2	2	2	2	2	2	4	30	13	17	5	4	4	6	6	6	6
2	21	22	20	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	13	13	13	13
2	3	5	10	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	7	7	7	7
2	2	2	2	2	5	3	4	11	18	13	3	3	3	7	7	23	25
2	2	2	2	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	7	7	8	11
9	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8	8	8	15	7	12	19
9	28	24	31	10	9	9	8	12	9	8	8	8	8	15	7	21	8
9	9	9	9	9	9	9	8	30	17	12	8	8	8	15	7	7	7
19	19	19	19	19	9	9	8	8	8	8	8	8	8	15	7	7	7
10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	11	11	23	12	12	12
29	32	15	10	10	11	29	26	27	32	11	23	12	12	30	27	20	
30	28	10	10	10	11	14	19	12	11	11	23	12	12	24	21	23	



A	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	
2	4	2	0	0	2	G	H	2	2	1	M	0	0	Q	R	3	G	0	0
B	2	D	2	2	3	2	I	2	2	K	2	O	1	2	S	3	2	0	1
C	2	0	3	2	F	0	J	2	L	2	2	P	3	3	4	E	0	2	2
2	3	2	E	2	3	2	2	0	2	2	N	2	2	2	F	1	2	2	3

Než šifru začnete luštit, doplňte do políček označených písmeny čísla podle tabulky dole.

Výsledný obrazec musí být souvislý (nerozdelený na více objektů).

Výsledky šifry uvažujte bez diakritiky a bez mezer.

	A	2\$	3	E	P	R	D	S
B	2!	7	B	K	P	O	D	
C	2@	4	C	S	J	E	P	
D	2#	5	I	H	M	S	J	
E	2&	8	A	D	K	L	O	
F	2%	4	S	T	G	I	V	
G	4	1	V	E	R	P	S	
H	4	5	N	O	P	R	S	
I	5	6	Z	P	V	A	T	
J	5	9	J	D	A	F	S	
K	7	2	S	A	P	I	N	
L	7	1	O	N	Z	D	C	
M	9	2	L	M	A	C	T	
N	9	4	N	D	H	S	E	
O	10	1	T	Z	D	K	P	
P	10	2	S	A	C	E	L	
Q	11	1	K	L	D	A	J	
R	12	5	H	L	A	S	O	
S	12	4	M	H	A	S	O	

Kód šifry
písmeno řešení

Po doplnění správných možností vypadá šifra 13 následovně:

1	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	
2	4	2	0	0	2	2	0	2	2	1	0	0	0	0	3	2	0	0
0	2	0	2	2	3	2	0	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	0
1	2	0	3	2	2	0	2	2	2	4	2	2	3	3	3	4	3	0
2	3	2	3	2	3	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	1	2	2

Výsledný obrazec musí být souvislý (nerozdelený na více objektů).