





2007 **BEDNA** 04  
kód stanoviště: houba

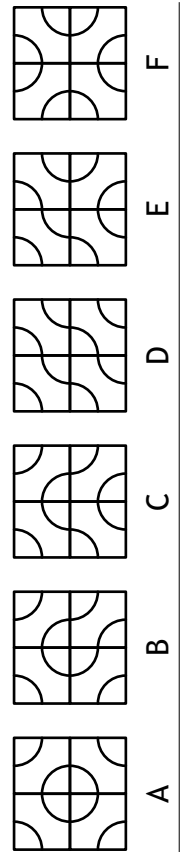
Milí koncesionáři Bedna Tv, vítáme vás ve druhé části hry. Nyní máte jedinečnou příležitost spoluvytvářet program naší digitálně textové televize. Napište do BINFO SMS z tohoto stanoviště vzkaz ostatním týmům, které ještě stále krouží kolem Jižkovské věže, a my jej zařadíme do vysílání některého z kanálů Bedna TV, jakmile to bude možné. Stručné a vtipné vzkazy mají přednost!

Co kostička, to unikát... Ještě s jednou kostičkou jsme se neseznámili, ale vy už jste ji určitě mezitím dokázali najít. Její jméno je Gusta a je to Heřizno jednovaječné dvojče. Jedna je zrcadlovým obrazem druhé.

Pokud jste z stli, že nemáte všechny popsané kostky na volanu, kontaktujte organizátory.

SALVYLCYNHDYCDRKSZSISLYR--QCTYA--D-TJ--C-BA--

AW--??...??

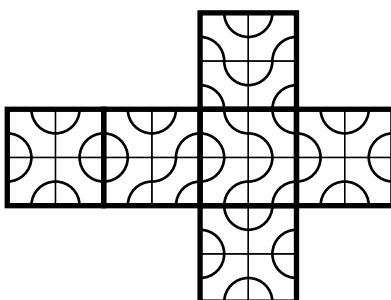


V ulicích hledejte sakrální stavby, další stanoviště je třetí z vrchlů rovnostranného trojúhelníka (ten severnější).

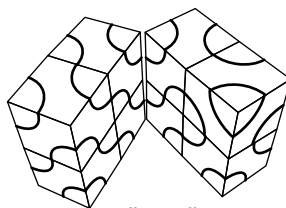
carkateckacarkatakzacinaklarka  
pocitejpouzeshodyncndoelInsex  
aszmuwduughwetbelxjtngktruerme

25612161656165370527053  
124 124

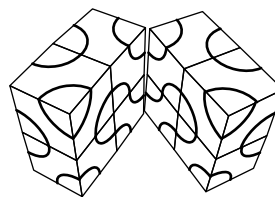
Složte z osmi vzájemně různých kostiček krychli 2x2x2, která má následující síť (kdybychom síť vystřihli a slepili pokreslením vně, dostali bychom model takové krychle).



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



špatně



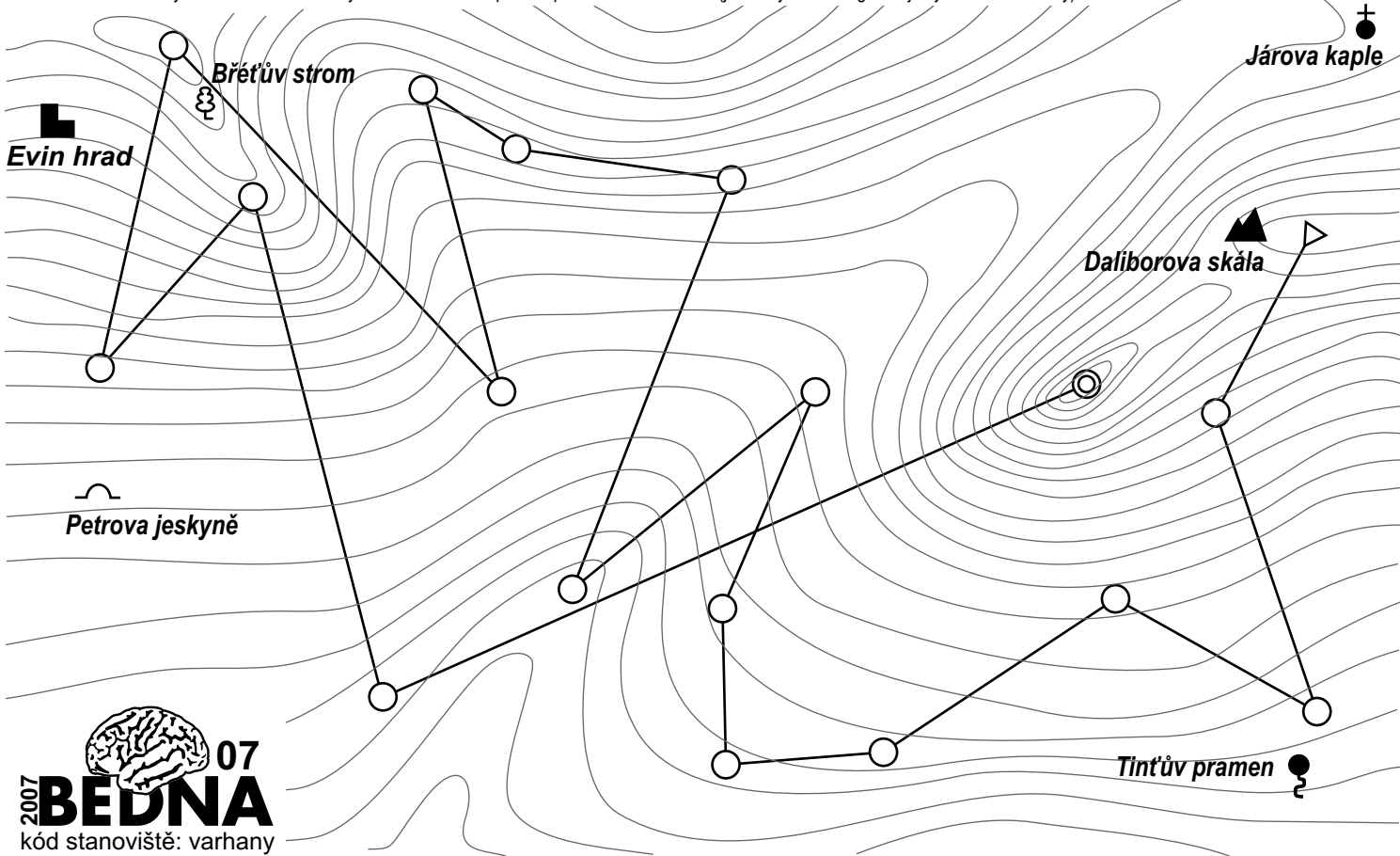
správně

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 stěnou. Která kostička se dotýká kostičky Emilky pouze rohem?

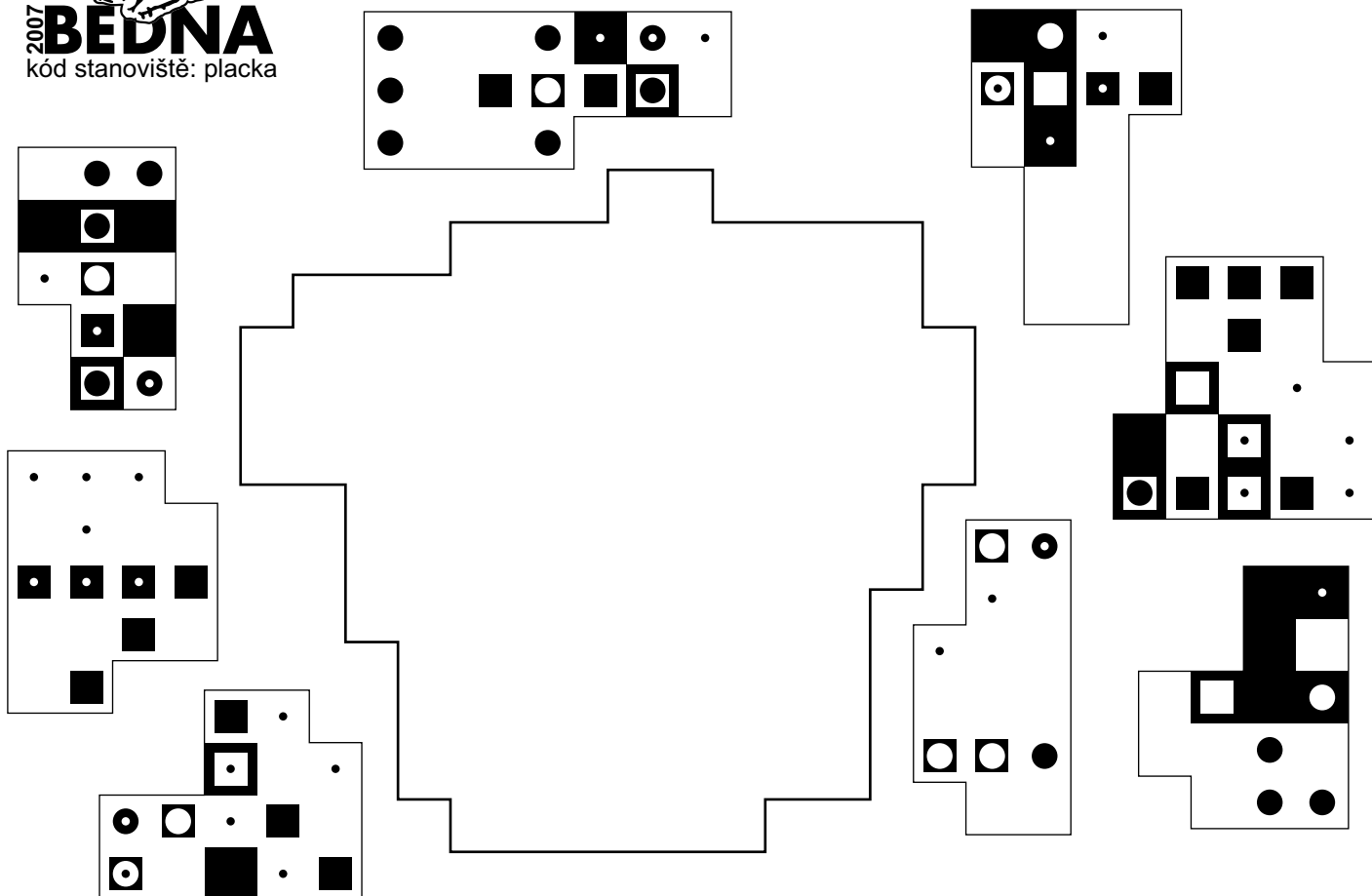
Úloha proti trudomyslnosti :) Když přiložíme čtyři kostičky k sobě do čtverce, vznikne na výsledném čtverci 2x2 jeden z šesti následujících možných vzorů. Předpokládáme, že nyní máme ze všech osmi vzájemně různě vzájemně různých kostiček postavenou krychli 2x2x2 takovou, že pět ze šesti jejích stěn nese vzor A. Který ze vzorů nese poslední, šestá stěna?

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



2007  07  
**BEDNA**  
kód stanoviště: varhany

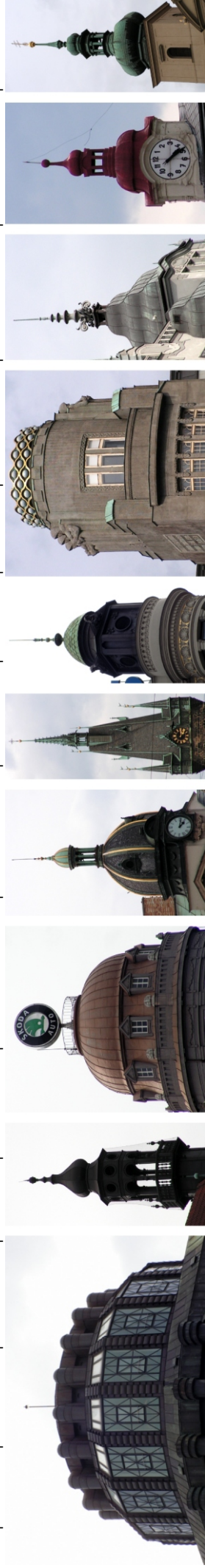
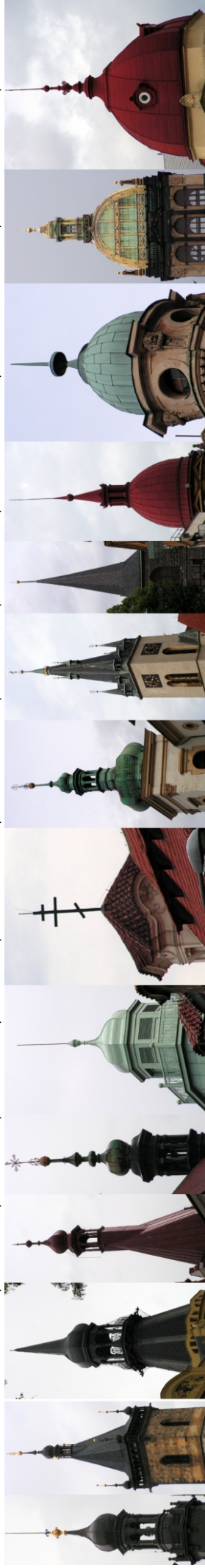
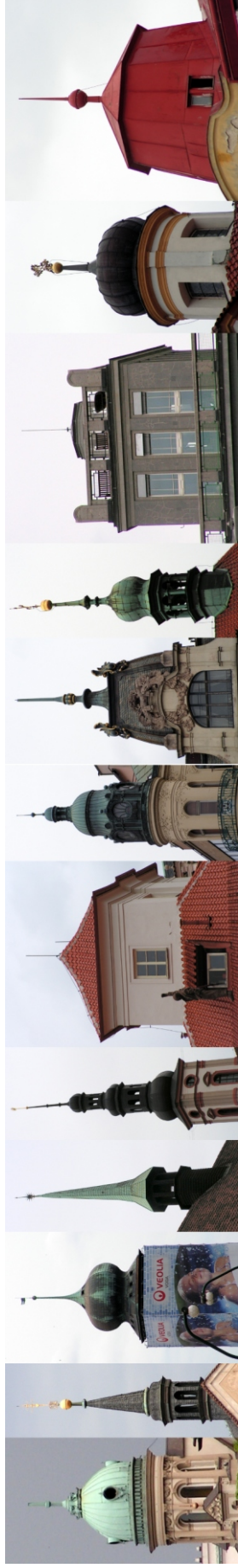
2007  08  
**BEDNA**  
kód stanoviště: placka





No není to nádherna? Praha stověžatá... Vy ale všech 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 stejné 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.







Král se sví- jí pod ko- sou pod- ve- den je vlá- dou svou  
 Pěs- 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- deš 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- pív po- pel je pro- dán  
 Díl 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	5	5	5	5	5	5	5	11	6	6	6
1	20	21	19	1	1	5	31	6	13	20	19	5	11	6	14	6
1	16	17	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	11	6	24	6
1	1	1	1	1	1	9	9	9	9	9	9	9	11	6	7	6
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6
2	2	2	2	2	2	4	30	13	17	5	4	4	6	6	6	6
2	21	22	20	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	7	7	7	7
2	2	2	2	2	5	3	4	11	18	13	3	3	7	7	23	25
2	2	2	2	2	5	3	3	3	3	3	3	3	7	7	8	11
9	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8	8	15	7	12	19
9	28	24	31	10	9	9	8	12	9	8	8	8	15	7	21	8
9	9	9	9	9	9	9	8	30	17	12	8	8	15	7	7	7
19	19	19	19	19	9	9	8	8	8	8	8	8	15	7	7	7
10	10	10	10	10	11	11	11	11	11	11	11	23	12	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	2	2	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	0	2	2	0
B	2	D	2	2	3	2	I	2	2	K	2	O	1	2	S	3	2	0	1	C	P	2	0
C	2	0	3	2	F	0	2	J	2	L	2	2	P	3	3	4	E	0	2	2	2	J	1
2	3	2	E	2	3	2	2	0	2	2	N	2	2	2	F	1	2	2	3	K	3	2	0

Než šifru začnete luštit, doplňte do políček označených písmeny čísla podle tabulky dole.  
 Výsledný obrazec musí být souvislý (nerozdělený na více objektů).  
 Výsledky šifer uvažujte bez diakritiky a bez mezer.

S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	Kód šifry písmeno řešení								
12	12	11	10	10	9	9	7	7	5	5	4	4	2%	2&	2#	2@	2!	2\$					0	1	2	3	4
4	5	1	2	1	4	2	1	2	9	6	5	1	4	8	5	4	7	3					E	P	R	D	S
M	H	K	S	T	N	L	O	S	J	Z	N	V	S	A	I	C	B	E					P	R	D	S	
H	L	L	A	Z	D	M	A	A	D	P	O	E	T	D	H	S	K	P	P	R	D	S					
A	A	D	C	D	H	A	Z	P	A	V	P	R	G	K	M	J	P	R	R	D	S	S					
S	K	J	E	K	S	C	D	I	F	A	R	P	I	L	S	E	O	D	D	S	S	S					
O	O	M	L	P	E	T	C	N	S	T	S	S	V	O	J	P	D	S	S	S	S	S					

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

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