

## Bezvíček 2015

Pozor! Toto je Bezvíček, nikoli Svíčky. To mimo jiné skutečnosti znamená, že zde platí pravidla Bezvíčku, nikoli Svíček. Například je pro řešení zakázáno používat pomoc neregistrovaných nebo v místě nepřítomných osob či jakékoli výpočetní či komunikační techniky. A taky platí, že CH jsou dvě písmena. Je-li řešením úlohy heslo, je vždy jednoslovné. Zadání jednotlivých úloh nebo pokyny organizátorů mohou tato pravidla upravit.

K Bezvíčku dostáváte na startu pouze toto zadání. Ostatní potřeby k úlohám Konstrukční a Užitečná práce si můžete vyzvednout na Turniketě.

### Šifrovací (max. 4 body)

V tomto textu hledejte šifru. Nedostanete žádné dárky, musíte si to odpracovat. Přesněji řečeno, hledejte hesla, kódy, tajenky, nebo jak jste zvyklí nazývat to kýžené slovo, sousloví, větu nebo souvětí, které vás posune dál ve hře. Toto je úloha Bezvíčku, proto vás nalezené heslo může posunout blíže k branám Finále hry Svíčky. Ta hesla jsou tu k nalezení nejméně čtyři, přesněji čtyři do textu vložil autor, a za každé z nich máte nárok na jeden pomocný bod. Dost možná se vám podaří z tohoto textu vylámat nějaké další, ale za to vám orgové na Turniketě nejspíše žádný bod nedají. Ale alespoň vám při tom lámání uteče čas a za ten jsou body také. A vy tedy body určitě potřebujete, jinak byste tenhle dlouhý text nečetli. Když už jste jednou našli pro Svíčky místo v kalendáři a jste tady, nemůžete mít námitky, když musíte poztrácené body tvrdě odpracovávat v Bezvíčku.

Jako snad všem častějším účastníkům šifrovaček, i autorovi lezou krkem šifry, k jejichž řešení je nutno vyzkoušet velké množství v podstatě rovnocenných postupů. Úlohy Bezvíčku jsou ale trochu zvláštní, a tahle je zmíněnou ošklivou vlastností nadána naprosto úmyslně. Jelikož a protože je to dlouhý text, lze v něm běžnými principy ukrývat krátká hesla na tisíce zcela rovnocenných způsobů. Některý vás dovede alespoň k jakési nápovědě (která bude stejně pro kočku). Ony ty způsoby zas tak rovnocenné nejsou, liší se jakousi "mírou zhulenosti". Doporučujeme zkoušet ty, co mají tuto míru tak nějak střední. Ono dá rozum, že ty úplně nejjednodušší varianty to být nemůžou, není to hra pro mimina v kočárku. A opravdu originálních nápadů by bylo na Bezvíček škoda. No, nebudeme vám tady dál kazit náladu, už jdeme na věc.

Manuál TMOU nám ve své nejslavnější větě říká: "Když nevíš, zkus první písmena, ...". První princip je tedy číst první písmena slov. Hlavně díky poměru počtu slov v

tomto textu k rozumnému počtu písmen hesla je jejich rozmístění základní otázkou, ledaže jste nadáni schopností číst myšlenky na dálku (to byste se tady asi netrápili). Lehce zjistíte, že první písmena odstavců to nejsou. Co první písmena slov v jedné konkrétní větě někde uprostřed textu? Anebo první písmena například čtvrtých slov vět v jenom konkrétním odstavci? Nebo první písmena druhých slov třetích vět v každém odstavci? Vlastně by se taky mohlo počítat od konce, nebo postupně počty zvyšovat. Být vámi, určitě pár způsobů čtení prvních písmen vyzkouším. Nic na tom není, jen troška pečlivosti a trpělivosti. Tedy termín "troška" je v tomhle případě bohužel typický eufemismus.

Tuto úlohu si můžete číst už po cestě, například při zákysu. Hned bude větší motivace vyluštit tu základní šifru Rozjezdu Svíček. No a u této vám opravdu stačí jenom ta trpělivá, pečlivá práce a můžete se se u ní i střídat. Jen si nezapomeňte vždy říci a zapamatovat, které principy už jste důkladně vyzkoušeli a víte tedy, že tudy žádná zkratka nevede. Opakování slepých cest vám tady prozradí nanejvýš, kam se všichni umíte dobře dívat a kam asi ne. Statistické průzkumy zkombinované s kvalifikovanými odhady odborníků říkají, že 31,08 % času, který průměrný tým stráví na noční šifrovačce, je vyplněno opakovaným zkoušením již vyzkoušených slepých cest. Přes cenu hodiny intenzivní duševní práce vysoce kvalifikovaného pracovníka zjistíme, že ročně naše ekonomika přichází zhruba o šest miliónů dvě stě devadesát tři tisíc osm set a tři koruny pracovních výkonů.

Zajímavá čísla, ale v luštění vám moc nepomohou. Citovaná věta z řečeného manuálu ovšem pokračuje dále, a jako druhý princip k vyzkoušení radí morseovku. Pan Samuel Morse nepochybně neměl potuchy, k čemu všemu se to poněkud neefektivní kódování, jehož princip a první variantu navrhl, bude jednou používat. Nuže přiznejme si, jedno heslo zakódované morseovou abecedou se v tomto textu opravdu nalézá. Ještě poradíme, že k jeho získání je nezbytné odhalit skoro všechny čárky, lomítka a co jsem to zapomněl... , aha, tečky. Všechna ta znaménka jsou ovšem důmyslným způsobem zakódována nebo ukryta. Víc vám už k morseovce neřekneme, nechceme vás úplně připravit o radost z jejich objevování. K zapsání středně dlouhého hesla je těch elementů potřeba docela dost, tak hledejte, někde být musí. Polovina, nebo alespoň čtvrt každého úspěchu při hledání je dána tím, že si ujasníte, co vlastně tady hledáte (a pohledáváte).

S tímto zadáním si moc legrace neužijete, ale zase je možné se k němu libovolně vracet. Odstavce lze číst odpředu, odzadu, zprostředka a hledat, hledat, hledat. A také počítat, počítat, počítat. Opravdu odporné počítání jsme měli nachystáno pro luštitelé Bezvíčku vloni, a nakonec skoro žádné týmy na Turniket nedorazily a počítání od začátku nedělal nikdo. Počet hodin, který strávili s nachystáním Bezvíčku orgové byl několikanásobně větší, než součet hodin strávených všemi týmy na Turniketu dohromady. Tak třeba se letos dočkáme a spousta z vás překoná všechny překážky, které jsme vám tady nastražili do cesty, a nějakou úlohu vyřeší (nebo alespoň vyšije další hezkou svíčku na prapor). Jak vidíte,

myslíme to s vámi dobře, ale musíte se snažit, kytky nenosíme a zadarmo body nerozdáváme.

A zase ten manuál radí: "... , rozbij to". Nebudete hned vědět jak, ale nesmíte zase všechno brát tak doslova a tak neopatrně. Emoce radí hned tady skočit na zadání z dvoumetrové výšky v okovaných botách - prosíme vás to ne, mohli byste si ublížit. "Rozbíjet" lze i pečlivě a přesně, jak se v Bezvíčku sluší a žádá. Že nevíte co a jak? Zase jsme miminko v kočárku? Tak hezky zkoušet, zkoušet, zkoušet co se dá. Však dejme si ruku na srdce, kdypak se na šifrovačkách něco rozbíjelo v běžném významu toho slova? Pamatuji všelijaké opatrné rozlepování a vytahování pinzetou, ale že bychom někdy potřebovali kámen, kladivo nebo srp, to opravdu ne. Ale pravda je, že to byl úkon poměrně rychlý. Inu v Bezvíčku je to i to rozbíjení jinačí. Jedna rána sekerou vás ke kýženému heslu nepřivede, opravdu ne.

Pokud jste se až sem poctivě od začátku pročetli, tak už tušíte nebo dokonce víte, že v tomto odstavci žádnou radu k luštění nenajdete. Ne tak docela - informace, že i tento odstavec obsahuje nějakou informaci potřebnou k vyluštění nejméně jednoho z hesel, je pochopitelně též nápovědou. Takže opět číst, hledat, prohlížet, předříkávat, obracet, spojovat, rozdělovat, počítat písmena, slova, věty, interpunkční znaménka... a bůhví, co ještě zhulený mozek autora mohl použít k ukrytí informace. Ona ta tajenka je vždycky (například tady a teď) vlastně označena jakýmsi "výtyčkami" (obrazně, žádné dírky pod písmenky nehleďte), ale jak v té hromadě možností poznat ty pravé? No přece u těch pravých začne vycházet smysluplná tajenka, to dá rozum.

Pozor, přichází odstavec, kde by snad mohla být nějaká informace o způsobu ukrytí čtvrtého hesla. Základní poznatky z manuálu TMOU jsme už vyčerpali, tak co teď, aby to bylo stylové? Nuže milí hráči, vězte, že tedy Bezvíček stylový být nemusí a originální být ani nemá. Princip, který je originální, je většinou těžký, a jak už bylo řečeno výše, patří do Svíček a ne do Bezvíčku. Tedy i čtvrtý princip je zcela obyčejný. Až tak obyčejný, že se v poslední době na šifrovačkách moc nepoužívá, alespoň autor o něj zrovna nezakopává. I když, náhodně se objeví nejen tady, ale třeba i v mejlové poště, příspěvku na fóru, reklamním sloganu..., ale to nejsou případy zamýšlené jako šifra, ty se nepočítají. Inu princip jako stvořený pro šifrovací úlohu Bezvíčku, pozor ovšem na trojské koně, nejen na Praze 7 se to jimi hemží. A teď, prosím, dávejte pozor: Pravopisné, gramatické ani žádné jiné chyby to opravdu nejsou. Nechceme riskovat opakované nářky na téma, co je a co není chyba v české větě.

A protože chytrí hledají tajenku vždycky rovnou na konci, musí jim poslední odstavec připravit pořádnou várku zábavy. Zkusíme nadhodit pár dětských otázek: Mají dveře zámek, nebo zámek má dveře? Může úl být úlisný? Má patka na hlavě hlavu a patu? Víte, jak vypadá košilatá košile? A vláčný vláček, perný

perník, sladký sládek, kladná kláda, nezvratný zvratek, posedlý posed, pravý pravák, levý lev, mlžný mlž, líný lín, okounějící okoun, křečovitý křeček, krutá krůta a trojský kůň? No dobře, tohle filozofie opravdu nebyla. Tak zkuste třeba přemýšlet nad tím, proč vás vlastně baví šifrovačky a jestli jsou něčím prospěšné i normálním lidem. Jestli to nezabalíte ani potom, tak už určitě alespoň jedno heslo najdete. Nezapomeňte, je třeba trpělivě třídit to pravé. Že jste tady v týmu sami leváci? Nevadí, vyházejte levé a přečtěte co zbude. Nevychází? Nevadí, zkuste to jinak. Možností je dost. Jestli padla tma, posviťte si baterkou a čtěte, čtěte, čtěte.

## **Konstrukční (max. 4 body)**

Letošek je ve znamení návratu k primitivním základům. Žádné magnety, žádný 3D tisk. Na Turniket u si za jeden bod můžete koupit list papíru formátu A4 a to nejobyčejnější lepidlo. Nůžky máte, doufám, svoje. Jako děti jste určitě vystříhovali a lepili modely z papíru. Jestli jste to dělali často a byli šikovní, bude se vám to teď hodit. Ovšem protože je to úloha pro konstruktéry, nemáte ten model na papíru namalovaný a musíte si jej sami vymyslet.

Model může vypadat jakkoliv, body se nepřidělují za krásu, nýbrž za výšku. Výška se změří tak, že váš model postavíte na rovnou podložku a položíte na něj (kamkoliv) padesátikorunovou minci. Výška nejnižšího bodu mince nad podložkou určuje dosaženou výšku modelu. Pochopitelně během měření se nesmí modelu nikdo dotýkat a mince musí vydržet v dosažené výšce alespoň deset sekund.

Hodnoty výšky pro 1 až 5 bodů budou zveřejněny na Turniket u. Ano, chápete správně. Abyste dostali zpátky ten jeden bod, musíte alespoň nějaké minimální výšky dosáhnout. Ne, ani za neporušený papír a nenačaté lepidlo vám bod nevrátíme.

## **Kulišárna (max. 3 body)**

Na Turniket u vám bude po dobu 4 minut odkryto 25 vyskládaných kartiček. Na každé kartičce bude napsáno jméno, které uvidíte. Na rubu každé kartičky je napsáno něco jiného, co ale nevidíte. Vaším úkolem je otočit tu kartičku, na jejímž rubu je napsáno to, co vám přinese body. Na otočení máte tři pokusy, první za 3 body, druhý za 2 body, třetí za 1 bod. Na všechny pokusy dohromady se vztahuje jeden jednotný 4minutový limit.

## Memorika (max. 3 body)

Vaším úkolem, pokud ho přijmete, bude zahrát si popaměti variantu hry Set. Hra probíhá tak, že organizátor vylosuje souřadnice dvou čtveřic symbolů a vaším úkolem je říci souřadnice třetí čtveřice, tak aby tyto tři čtveřice tvořily set. Časový limit je minuta, může hrát až dvojice lidí z týmu, hraje se pouze na Turniketů a není povoleno si sebou cokoli brát. Hra platí i pokud se dvakrát vylosují stejné souřadnice.

Pro jeden bod se hraje pouze na sloupcích 1-3, pro tři body na celém poli o devíti řádcích i sloupcích.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	ACCB	ABBB	ABCB	CACA	CCCA	CBAB	BCAC	CBCB	BACB
2	ACCA	ACAB	ABBC	BCBA	CABC	BABC	BBAA	CCBC	BBCA
3	ACBC	ABCC	AAAB	BCCC	CABA	CAAC	BBAB	CAAA	BCBC
4	ACBB	AACA	AABB	BBCC	BCBB	CBCA	BCCA	CCCB	CACC
5	AAAA	ACAA	ABCA	BBBB	BACA	BBBA	BBCB	CCAA	CCBB
6	ACAC	ABAC	ABBA	CACB	BAAC	BCAA	CBBC	CBAA	CBBA
7	AABA	AACB	AABC	CCAC	CABB	CCCC	BBAC	CBBB	CCBA
8	ACBA	AACC	AAAC	BACC	BABA	BABB	CCAB	CBAC	CAAB
9	ABAA	ACCC	ABAB	BBBC	BCCB	BAAB	BAAA	CBCC	BCAB

### Co je to set?

V našem případě je set taková trojice čtveřic, kdy pro každou pozici (jedna až čtyři) platí, že všechny čtveřice na této pozici mají buď stejné písmeno nebo naopak každá jiné.

Pokud bychom hledali doplňující čtveřici pro rohové ACCB a BCAB, musí tato:

- na prvním místě mít C, aby každá čtveřice měla jiné písmeno, jelikož první dvě čtveřice se zde neshodují
- na druhém místě mít C, protože první dvě mají stejné písmeno, třetí ho tedy musí mít také
- na třetím místě mít B, aby každá čtveřice měla jiné písmeno
- na čtvrtém místě mít B, protože první dvě mají stejné písmeno

hledáme tedy čtveřici CCBB, která leží na 5. řádku v 9. sloupci.

## Užitečná práce (nejvýše 2 body)

Po příchodu na Turniket si můžete za jeden pomocný bod koupit malé nebo velké pláténko, jehlu a bavlnky a pustit se do vyšívání svíčky dle vlastního návrhu. Hotovou vyšivku od vás koupíme my – malou svíčku za 2, velkou za 3 pomocné body. Fantazii se meze nekladou, tvar svíčky není nijak definován. Musí být ale poznat, že jde o svíčku – především musí mít plamínek, a to plamínek mírně nakloněný doprava (jako by zleva foukal lehký vánek). Nakoupit materiál můžete pouze jednou. Nepoužitou bavlnku prosíme vrátit.

Minimální požadavky na vyšivku:

malá svíčka 130 křížků, 3 barvy (různé bavlnky)

velká svíčka 250 křížků, 4 barvy

každá barva musí být zastoupena nejméně 25 křížky

všechny křížky musí být nejmenší možné (rastr 1x1)

horní steh všech křížků musí jít jedním směrem (chyby do cca 5% budou tolerovány)

vyšivka musí být v rámci možností pečlivá a úpravná (rozhoduje přejímající org)

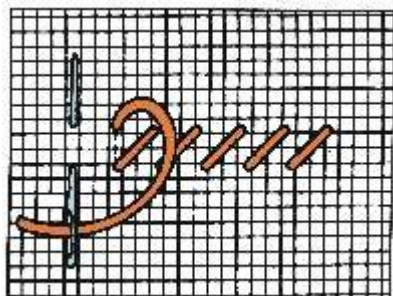
snažte se umístit vyšivku zhruba doprostřed pláténka, ať ji máme za co přišít do výsledné kompozice

na rub přilepte samolepku (dostanete od nás) a na ni napište obyčejnou tužkou název týmu a celkový počet křížků

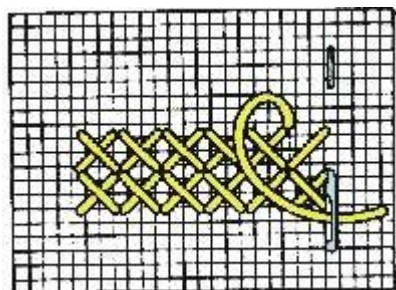
Příklady svíček uznaných za vyhovující v minulých letech jsou k vidění na nástěnce, která bude vystavena na startu a na turniketu. Pokud Vám to připadá nějaké moc stejné, podívejte se na tvořenou standartu Svíček (nebo co z toho nakonec bude). Pochopíte, že vyšitých svíček je pořád zatracené málo.

Návod na vyšívání křížkovým stehem pro začátečníky (citáty z [www.rucniprace.cz](http://www.rucniprace.cz)):

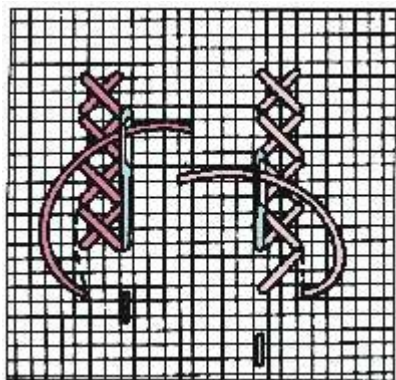
Všechny horní stehy musejí bezpodmínečně jít jedním směrem, potom je dojem z výšivky čistý. Je proto dobré si zvyknout vést spodní steh zprava nahoře doleva dolů. Dle směru vyšívání se osvědčil tento postup:



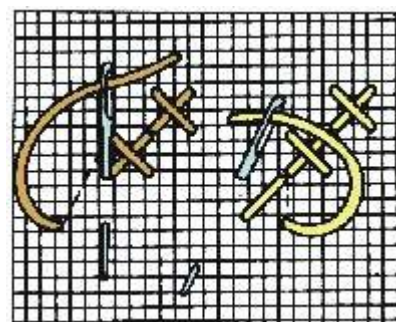
Vyšíváme-li v řadách zespoda nahoru, začínáme první řadu spodních stehů vpravo a směřujeme doleva.



Vyšíváme-li potom horní řadu stehů zleva doprava (a tím dokončujeme stehy), můžeme jednoduše propíchnout k místu vypíchnutí další řady spodních stehů.



Vyšíváme-li jednotlivé řady seshora dolů, dokončujeme nejprve každý steh, teprve potom vyšíváme další. I zde vpíchneme spodní steh vlevo dole a vedeme ho doprava nahoru, horní steh potom vedeme do kříže přes něj a propíchneme rovnou k začátku dalšího stehu.



Takto vyšíváme správně šikmé řady: první spodní steh vedeme zleva dole k pravému hornímu rohu, potom přejdeme rovnou k začátku horního stehu. Vyšijeme ho a přejdeme šikmo dolů k začátku dalšího spodního stehu.

Ať se dílo daří!