



Opowieść o Panu X

Chcę Wam dzisiaj kogoś przedstawić. To tajemniczy Pan X. Lubicie książki detektywistyczne? Pan X jest takim właśnie detektywem. Tropi złodziei i przestępców, węszy na prawo i lewo w poszukiwaniu zaginionych dzieł sztuki, rozwikłuje zagadki.

Po rozwiązaniu sprawy, jej wynik zapisywany jest w aktach specjalnym kodem, trudnym do rozwiązania, nazywamy go równaniem. Dzisiaj pokażę Wam jak taki tajny kod przeczytać i dowiedzieć się jaki był wynik sprawy, czyli ile punktów doświadczenia pan X za nią zdobył (lub mu zabrano, jeśli sprawy nie rozwikłał).

Czasem, znając trochę matematyki, uda nam się to zrobić w pamięci, a czasem przyda nam się parę sztuczek, aby do tego dotrzeć.

Żeby się tego dowiedzieć musimy wsadzić pana X na naszą specjalną wagę. Nasze narzędzia to kamienie - zielone są dodatnie, szare są ujemne - to takie "połykacze" kamieni zielonych. Kamień szary połyka kamień zielony i znikają. Ale tylko gdy są na tej samej szalce wagi. Naszym celem jest sprawić, żeby na jednej szalce był tylko pan X, bez żadnych zbędnych kamieni a na drugiej – kamienie oznaczające punkty doświadczenia pana X.

Gdy na szalce pana X leżą jakieś kamienie musimy się ich pozbyć. Jeśli są to kamienie zielone, dodajemy tyle samo "połykaczy" (na drugiej szalce dodając

ich tyle samo, dla równowagi wagi - inaczej Pan X nam spadnie). Jeśli to kamienie szare, dodajemy im zielonych, żeby je nakarmić i się ich pozbyć.

Kamyki zielone i szare niwelujemy po obu stronach wagi. Po jednej stronie mamy Pana X a po drugiej stronie jego wagę. Czasem, gdy sprawa była wyjątkowo trudna, i panów X było więcej, wtedy też wartość należy podzielić po równo bo każdy z nich za tę sprawę dostał tyle samo punktów.

Czasem w zapisach pojawia się przeciwnik pana X - szary pan -X, to zwykły rozbójnik. Dobra wiadomość jest taka, że każdy pan X potrafi się świetnie rozprawić z panem -X. Zielony pan X sprowadza pana -X z wagi i prowadzi go prosto do więzienia. A my odczytujemy wynik z naszej łamiącej szyfry tablicy.