



*Elektronická kostka bude vaším prostředníkem a klíčem k řešení některých šifer. Abyste ji mohli zdárně používat, je potřeba se seznámit s jejími schopnostmi.*

*Kostku jste dostali ve spícím stavu, tedy nic nesvítí, nepípá a nereaguje. V tomto režimu má kostka minimální spotřebu a šetří baterii. Chcete-li kostku probudit do výchozího aktivního stavu, zamávejte s ní několikrát ze strany na stranu. Tento pohyb slouží také pro vyresetování kostky.*

*Jakmile je kostka probuzená (vyresetovaná), můžete zadat vstupní kód. Ten je numerický a vždy začíná číslem 6.*

*Vstupní kód zadáte natáčením kostky tak, že stěna s daným číslem bude směřovat nahoru. Načtení každého čísla je indikováno krátkým pípnutím a bliknutím dané stěny. Při chybě v zadání se nelze vrátit zpět, je potřeba kostku zamáváním uvést do výchozího stavu a začít znovu.*

*Jakmile bude celý kód zadán, kostka dlouze pípne a stěny zablikají. Další chování kostky je dáno každou šifrou individuálně.*

*Co všechno kostka umí:*

- Rozsvěcet jednotlivé diody
- Pípat
- Rozpoznat, která stěna/hrana/vrchol míří vzhůru
- Rozpoznat, že s kostkou se mává

*Bez ohledu na stav, ve kterém se kostka nachází, vždy platí následující:*

- Po dvou minutách neaktivity kostka sama přejde do spícího stavu. Kostka přitom pípne a všechna pole zhasnou.
- Zamáváním kdykoliv přepnete kostku do výchozího stavu připraveného pro zadání vstupního kódu. Kostka nemá dlouhodobou paměť, vždy se tedy vyresetuje do stejného stavu.

*Pár doporučení na závěr:*

- S kostkou neházejte, nekutálejte a neaplikujte na ni žádné násilí.
- Nesnažte se kostku používat jiným způsobem, než jaký vyplývá z instrukcí.
- Nepokoušejte se ji rozebírat nebo upravovat.
- Chraňte kostku před vodou.
- Chraňte kostku před mechanickým poškozením, především její diody.
- Nehrajte si s kostkou zbytečně. Baterie má dostatečnou kapacitu na čas potřebný na řešení šifer, rozhodně ale nevydrží napájet svítící a pípající kostku po celých 12 hodin hry.
- Buďte na kostku hodní, ona vám na oplátku dobře poslouží.

Zadání šifry

