

## Задача А. Вниз по кроличьей норе

Имя входного файла: `tunnel.in`  
Имя выходного файла: `tunnel.out`  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



Алисе наскучило сидеть с сестрой без дела на берегу реки; разок-другой она заглянула в книжку, которую читала сестра, но там не было ни картинок, ни разговоров.

– *Что толку в книжке, – подумала Алиса, – если в ней нет ни картинок, ни разговоров?*

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

– *Что толку решать задачи, – подумала Алиса, – если в них нет ни картинок, ни сюжета?*

Итак, Алиса юркнула в нору следом за кроликом с красными глазами, не думая о том, как же она будет выбираться обратно. Нора сначала шла прямо, ровная, как туннель, а потом вдруг круто обрывалась вниз. Не успела Алиса и глазом моргнуть, как она начала падать, словно в глубокий колодец. То ли колодец был очень глубокий, то ли падала она очень медленно, только времени у нее было достаточно, чтобы прийти в себя и подумать, что же будет дальше. Сначала она попыталась разглядеть, что ждет ее внизу, но там было темно, и она ничего не увидела. Тогда она принялась смотреть по сторонам...

Стены колодца были исписаны какими-то цифрами и Алиса начала составлять из этих цифр N-значные числа и делить все эти числа на своё любимое число P. Это может показаться странным, но все числа делились на P без остатка.

– *Интересно, сколько же таких чисел?* – сказала Алиса вслух. – *А не пролечу ли я всю землю насквозь, пока сосчитаю их количество? Вот будет смешно! Вылезаю – а люди вниз головой! Как их там зовут?.. Антипатии, кажется...*

Попробуйте и вы сосчитать, сколько же таких чисел?... Так как это число может быть очень большим, то найдите ответ на задачу по модулю 1 000 000 007.

### Входные данные

В первой строке входного файла записаны числа K, N и P, где K – это количество цифр, которыми были исписаны стены колодца ( $K \leq 10$ ). Во второй строке записано K различных цифр. Число N не превосходит 1000, число P не превосходит 100. Все числа в файле целые неотрицательные.

### Выходные данные

В выходной файл выведите единственное число – ответ на задачу. В построении чисел каждая данная цифра может использоваться сколько угодно раз. N-значные числа должны содержать ровно N цифр, при этом первая цифра не должна равняться 0.

### Пример

<code>tunnel.in</code>	<code>tunnel.out</code>
2 1 1 1 2	2

## Задача В. Белый кролик

Имя входного файла: rabbit.in  
Имя выходного файла: rabbit.out  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



*Зачем, зачем, сограждане,  
Зачем я Кролик Белый?  
Когда бы был я серый, я б не бегал, а сидел!  
Но я не в силах устоять –  
Я страшно мягкотелый!  
Но я не в силах устоять –  
Я страшно мягкотелый!  
Установить бы кроликам какой-нибудь предел!*

*Из мюзикла «Алиса в стране чудес»*

Вдалеке послышался топот маленьких ног. Это возвращался Белый Кролик. Одет он был парадно, в одной руке держал пару лайковых перчаток, а в другой – большой веер. На бегу он тихо бормотал:

*– Ах, боже мой, что скажет Герцогиня! Она будет в ярости, если я опоздаю! Просто в ярости! Стоп, надо остановиться и подумать, помедитировать...*

Кролик нарисовал веером на песке  $N$  точек – это те места, которые ещё надо посетить до встречи с герцогиней. Потом, каждую минуту он проделывал следующие операции:

- для каждого отрезка с концами в данных рисовал новую точку в середине отрезка;
- старые точки стирал.

Кролик решил, что как только он нарисует две точки в одном и том же месте, то «установит кроликам какой-нибудь предел» и помчится дальше. Интересно, как долго продлится рисование? А может оно вообще никогда не закончится?

### Входные данные

В первой строке входного файла записано целое число  $N$  ( $1 \leq N \leq 1000$ ). В следующих  $N$  строках записаны целые числа  $X_i, Y_i$  – координаты  $i$ -ой точки. Координаты точек не превосходят 1000000 по модулю. Все точки различны.

### Выходные данные

В выходной файл выведите единственное число – время в минутах, которое Кролик потратит на рисование. Если рисование никогда не закончится, выведите 0.

### Пример

rabbit.in	rabbit.out
3 0 0 200 0 0 500	0
4 -100 100 100 100 -100 -100 100 -100	1

## Задача С. Синяя гусеница даёт совет

Имя входного файла: mushroom.in  
Имя выходного файла: mushroom.out  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



– А какого роста ты хочешь быть? – спросила Гусеница.  
– Ах, все равно, – быстро сказала Алиса. – Только, знаете, так неприятно все время меняться...  
– Откусишь с одной стороны – подрастешь, с другой – уменьшишься!  
– С одной стороны чего? – подумала Алиса. – С другой стороны чего?  
– Гриба, – ответила Гусеница, словно услышав вопрос, и исчезла из виду.

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

С минуту Алиса задумчиво смотрела на гриб, пытаясь определить, где у него одна сторона, а где – другая; гриб был круглый, и это совсем сбило ее с толку. Наконец, она решилась: обхватила гриб руками и отломала с каждой стороны по кусочку. Оказалось, что если откусить от кусочка из левой руки, то можно увеличиться на  $A$  дюймов, а если из правой – то уменьшиться на  $B$  дюймов.

Помогите Алисе определить, может ли она стать ростом  $Y$  дюймов, если её рост –  $X$  дюймов.

### Входные данные

В первой строке входного файла записаны четыре числа  $X$ ,  $Y$ ,  $A$ ,  $B$ .  
При этом  $0 \leq X, |Y| \leq 10^6$ ,  $0 \leq A, |B| \leq 10^2$ .

### Выходные данные

В выходной файл выведите единственное целое число – минимальное количество «откусываний» для достижения цели, или  $-1$ , если это сделать невозможно.

### Пример

mushroom.in	mushroom.out
10 15 1 3	5
10 15 2 1	4
10 15 3 3	-1

## Задача D. Безумное чаепитие

Имя входного файла: `teaparty.in`  
Имя выходного файла: `teaparty.out`  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



*Около дома под деревом стоял накрытый стол, а за столом пили чай Мартовский Заяц и Болванщик, между ними крепко спала Мышь-Соня. Болванщик и Заяц облокотились на нее, словно на подушку, и разговаривали через ее голову.*

*– Бедная Соня, – подумала Алиса. – Как ей, наверно, неудобно! Впрочем, она спит – значит, ей все равно.*

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

Каждый раз, когда Болванщик, Мартовский Заяц и Ореховая Соня садятся пить чай, они много раз пересаживаются вдоль стола, на котором в виде прямоугольника  $M \times N$  выставлены чайные приборы, пронумерованные числами от 1 до  $M \times N$ , причем каждое число встречается ровно 1 раз.

Болванщик выбирает из каждой строки чашки с максимальными номерами, наливает в них чай, выпивает его, а номера складывает и получает число  $A$ .

Мартовский Заяц выбирает из каждого столбца чашки с максимальными номерами, наливает в них чай, выпивает его, а номера складывает и получает число  $B$ .

Потом просыпается Соня, складывает числа  $A$  и  $B$  и снова засыпает. Какое минимальное число могло получиться у Сони?

### Входные данные

Во входном файле через пробел записаны 2 числа  $N$  и  $M$ . Все числа во входном файле натуральные и не превосходят 1000.

### Выходные данные

В выходной файл выведите минимальное число, которое могло получиться у Сони.

### Пример

<code>teaparty.in</code>	<code>teaparty.out</code>
2 3	23
3 5	86

## Задача Е. Безумнейшее чаепитие

Имя входного файла: madparty.in  
Имя выходного файла: madparty.out  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



– Убить Время! Разве такое ему может понравиться! Если б ты с ним не ссорилась, могла бы просить у него все, что хочешь...

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

Время теперь и палец о палец не ударит! И на часах всегда полшестого... Здесь всегда пора пить чай, даже посуду некогда вымыть!

– Значит так, – сказал Мартовский Заяц, – будем готовить огромные порции чаю. Одна порция – это  $N$  чашек, расставленных в ряд. Причём в какие-то чашки мы нальём зелёный чай, но так, чтобы не было двух подряд чашек с зелёным чаем, а в остальных чашках заварим классический английский чай, чёрный естественно.

– Интересно, сколько же таких различных порций можно сделать? – поинтересовалась проснувшаяся Соня и опять уснула.

– А сколько можно, столько и сделаем! – оживился Болванщик. – А потом ещё какое-нибудь число  $M$  возведём в эту степень и выпьем.

– Ого! И что же это за число такое получится и за что пить будем? – зевая спросила опять проснувшаяся Соня.

– Число как число, просто очень большое, такое и не посчитаешь. – подумала вслух Алиса. – Хотя не важно, по модулю какого-нибудь числа  $K$  можно посчитать!

### Входные данные

Во входном файле содержится три натуральных числа  $M$ ,  $N$  и  $K$ . Все числа не превосходят  $10^9$ .

### Выходные данные

В выходной файл выведите единственное число – ответ.

### Пример

madparty.in	madparty.out
1 1 2	1
2 3 10	2

## Задача F. Герцогиня

Имя входного файла: duchess.in  
Имя выходного файла: duchess.out  
Ограничение по времени: 0.25 секунды  
Ограничение по памяти: 64 Мб



Лакей-Лещ вынул из-под мышки огромное письмо (величиной с него самого, не меньше) и передал его Лягушонку.

– Герцогине, – произнес он с необычайной важностью. – От Королевы. Приглашение на крокет.

Лягушонок принял письмо и так же важно повторил его слова, лишь слегка изменив их порядок:

– От Королевы. Герцогине. Приглашение на крокет.

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

Итак, Герцогиня готовится к королевскому крокету и шьет себе корсет (корсет для крокета). На корсете предусмотрены дырочки для шнуровки, всего  $N+M$  дырочек. Расположены они в 2 ряда: в одном ряду  $N$  дырочек, а во втором –  $M$ .

Шнуровка очень сложная – специальные стяжки соединяют дырочки из первого ряда с дырочками из второго ряда, образуя при этом огромное количество пересечений между рядами. Герцогиня в отчаянии – ей обязательно надо знать это число! Ведь она не желает оскорбить Королеву своим невежеством.

Конечно, Герцогиню симпатичным героем назвать трудно – достаточно взглянуть на портрет «Безобразной Герцогини» художника XVI века Квинтена Массейна. Скорее всего эта Маргарита Маульташ, герцогиня Каринтии и Тироля (XIV в.) и стала прообразом для первых рисунков Герцогини в "Алисе в стране чудес". Однако помочь Герцогине нужно.

Будем считать, что  $N$  точек в первом ряду имеют координаты  $(0,1), (0,2), \dots, (0,N)$ , а  $M$  точек во втором ряду имеют координаты  $(1,1), (1,2), \dots, (1,M)$ . Некоторые точки с разными абсциссами соединены отрезками, требуется определить, сколько существует различных пар отрезков, которые между собой пересекаются.

### Входные данные

В первой строке записаны числа  $N, M, K$ , где  $K$  – это количество отрезков между точками. ( $1 \leq N, M \leq 300, 1 \leq K \leq N * M$ ). В последующих  $K$  строках записано по два числа  $X$  и  $Y$ , которые означают, что соединены отрезки с координатами  $(0,X)$  и  $(1,Y)$ . Все отрезки во входном файле различны.

### Выходные данные

Выведите количество пар отрезков, которые пересекаются. Если отрезки касаются концами, то это не учитывается за пересечение.

### Пример

duchess.in	duchess.out	Примечание
3 3 4 3 1 1 2 1 3 3 2	3	

## Задача G. Королевский крокет

Имя входного файла: croquet.in  
Имя выходного файла: croquet.out  
Ограничение по времени: 0.25 секунды  
Ограничение по памяти: 64 Мб



– Все по местам! – закричала Королева громовым голосом. И все побежали, натыкаясь друг на друга, падая и вскакивая. Однако через минуту все уже стояли на своих местах. Игра началась?

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

Алиса подумала, что в жизни не видала такой странной площадки для игры в крокет: сплошные рытвины и борозды. Шарами служили ежи, молотками – фламинго, а воротцами – солдаты. Они делали мостик – да так и стояли, пока шла игра.

Но было ещё одно очень странное правило, невыполнение которого могло повлечь ужасный гнев Королевы. Дело в том, что в королевский крокет играют  $N$  команд (в  $i$ -ой команде  $A_i$  игроков), которых нужно разместить в  $M$  секторах (в  $j$ -ом секторе помещается  $B_j$  игроков). Так вот игра не начиналась, пока не удастся распределить всех игроков по секторам так, чтобы в одном секторе не было двух участников из одной команды.

Интересно, состоится ли игра?

### Входные данные

Первая строка содержит 2 натуральных числа  $N$  и  $M$  ( $1 \leq N \leq 100$  и  $1 \leq M \leq 100$ ), задающих число команд и число секторов соответственно. Вторая строка содержит  $N$  чисел – количества членов команд. Число членов любой команды не превосходит 100 человек. Третья строка содержит  $M$  чисел – количества мест в каждом секторе. Число мест в каждом секторе не менее одного и не более ста.

### Выходные данные

В первой строке выведите 1, если Алисе удастся сыграть в крокет и 0 в противном случае. А при положительном ответе выведите еще и  $N$  строк,  $i$ -ая из которых содержит номера секторов для членов команды номер  $i$ . Если существует несколько вариантов ответа, то подойдет любой.

### Пример

croquet.in	croquet.out
3 4 3 2 4 2 3 1 3	1 1 2 4 2 4 1 2 3 4
3 4 3 2 4 2 1 1 5	0

## Задача Н. Королевский крокет 2

Имя входного файла: croquet2.in  
Имя выходного файла: croquet2.out  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



*– Все по местам! - закричала Королева громовым голосом. И все побежали, натыкаясь друг на друга, падая и вскакивая. Однако через минуту все уже стояли на своих местах. Игра началась.*

*Алиса подумала, что в жизни не видала такой странной площадки для игры в крокет: сплошные рытвины и борозды. Шарами служили ежи, молотками - фламинго, а воротцами - солдаты. Они делали мостик - да так и стояли всю игру.*

*Поначалу Алиса никак не могла справиться со своим фламинго: только сунет его вниз головой под мышку, отведет ему ноги назад, нацелится и соберется ударить им по ежу, как он изогнет шею и поглядит ей прямо в глаза, да так удивленно, что она начинает смеяться; а когда ей удастся снова опустить его вниз головой, глядь! - ежа уже нет, он развернулся и тихонько трусит себе прочь. К тому же все ежи у нее попадали в рытвины, а солдаты-воротца разгибались и уходили на другой конец площадки. Словом, Алиса скоро решила, что это очень трудная игра.*

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

Помимо странной площадки и живого спортивного инвентаря не менее странными и запутанными были правила этой чудо-игры. Игроки били все сразу, не дожидаясь своей очереди, и все время ссорились и дрались из-за ежей; в скором времени Королева пришла в бешенство, топала ногами и то и дело кричала:

– Отрубить ей голову! Голову ему долой!  
Тем не менее, правила все же имеются.

Играть могут от 2 до 5 игроков. Игроки по очереди бьют по своим ежам, стараясь попасть в ворота.

### Подача

Каждый розыгрыш очка начинается с подачи. Право подачи постоянно в течение игры переходит от одного игрока к другому по кругу.

### Гейм

Каждый гейм начинается с нулевого счета. За первые два попадания в ворота игрок получает по 15 очков, а за третье - еще 10. Следующее попадание приводит к выигрышу гейма в случае, если противники имеют счет 30 или меньше. Если все игроки имеют по 40, то выигрыш следующей подачи дает преимущество. Игрок, имеющий преимущество и выигравший следующую подачу, побеждает в гейме.

### Сет

Игрок, выигравший 6 геймов, считается выигравшим сет. Если после 6 сетов следующий за лидером игрок набрал 5 очков, то разыгрывается еще один гейм. Если разрыв увеличивается, то сет заканчивается. В противном случае разыгрывается тай-брейк.

### Матч

Матч может быть 3–сетовым или 5–сетовым (по желанию Червой Королевы). В 3–сетовом побеждает

игрок выигравший 2 сета, в 5-сетовом – 3 сета. Остальным Королева приказывает отрубить головы, но поскольку палач обычно начинает пререкаться, жаловаться на маленькую зарплату, радикулит и тупой топор, делается это крайне редко.

### **Тай-брейк**

Игроки по очереди делают по одному удару. Первый, кто наберет 7 очков с разницей в 2 очка, считается выигравшим тай-брейк. Тай-брейк длится столько, сколько необходимо, пока не будет достигнута разница в два очка. Последний сет в игре играется без тай-брейка.

За всей игрой, задумчиво улыбаясь, наблюдал Чеширский кот и записывал протокол игры – т.е. игрока, выигравшего в каждой подаче. Определите, кто же победил в этом замечательном состязании.

### **Входные данные**

Входной файл состоит из нескольких строк, каждая из которых описывает отдельную игру. Каждая строка содержит протокол игры: сначала целое число  $N$  ( $2 \leq N \leq 5$ ) – количество игроков, далее – строка из больших букв английского алфавита. Каждая буква в строке обозначает игрока (A – первый, B – второй и т.д.), который выиграл подачу. Количество букв не превосходит 100000.

### **Выходные данные**

В выходной файл для каждой игры в отдельной строке выведите единственный символ, который будет обозначать победителя в соответствующей игре.

### **Пример**

	croquet2.in	croquet2.out
2	AA	A

## Задача I. Морская кадрили

Имя входного файла: `quadrille.in`  
Имя выходного файла: `quadrille.out`  
Ограничение по времени: 2 секунды  
Ограничение по памяти: 64 Мб



– Это, должно быть, очень красивый танец, – робко заметила Алиса.  
– Хочешь посмотреть? – спросил Черепаха Квази.  
– Очень, – сказала Алиса.  
– Вставай, – приказал Грифону Квази. – Покажем ей первую фигуру. Ничего, что тут нет омаров... Мы и без них обойдемся.

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

– Значит, ты не имеешь понятия, как принято танцевать морскую кадрили с омарами.  
– Нет, не имею, – вздохнула Алиса. – А что это за танец?  
– Прежде всего, – начал Грифон, – все выстраиваются в ряд на морском берегу...  
– В два ряда! – закричал Черепаха Квази. – Тюлени, лососи, морские черепахи и все остальные. И как только очистишь берег от медуз...  
– А это не так-то просто, – вставил Грифон.  
– Надо периодически небольшими группам танцоров переходить из одного ряда в другой... – продолжал Черепаха Квази.  
– Взяв за ручку омара! – закричал Грифон.  
– Да, но самое главное – это научиться очень быстро вычислять массу перешедших танцоров. – Не унимался Квази. – Ведь за один танец таких переходов может быть до 100000.  
– Ну уж лучше я кадрили научусь танцевать, – решила Алиса, – а быстрым счётом пусть другие занимаются.

### Входные данные

В первой строке записано число  $N$ ,  $1 \leq N \leq 100000$ . Во второй строке записано ровно  $N$  чисел – массы танцоров в первом ряду, в третьей строке записано ровно  $N$  чисел – массы танцоров во втором ряду. Все массы не превосходят 10000 и указываются в том порядке, в котором танцоры стоят в своих рядах. На следующей строке записано число  $M$ ,  $1 \leq M \leq 100000$  – количество переходов. В каждой из следующих строк записано по 4 числа –  $X$ ,  $L$ ,  $R$ ,  $K$ . Они означают, что из ряда с номером  $X$  ( $X=1$  или  $X=2$ ) в ряд с номером  $1+|X-2|$  должны перейти танцоры с  $L$ -й позиции по  $R$ -ю и при этом в противоположном ряду они должны занять позиции с  $K+1$  по  $K+R-L+1$ . Все входные данные корректны, то есть не придется переставлять несуществующих танцоров на несуществующие позиции и в каждом из рядов танцоры будут стоять четко в ряд, один за другим, без свободных мест.

### Выходные данные

В выходной файл для каждого перехода выведите суммарную массу переходящих танцоров.

### Пример

<code>quadrille.in</code>	<code>quadrille.out</code>	Примечание
5	24	Состояния рядов, после переходов:
1 2 3 4 5	27	1-й переход: $(7+8+9=24)$
6 7 8 9 10	15	7 8 9 1 2 3 4 5
3		6 10
2 2 4 0		2-й переход: $(7+8+9+1+2=27)$
1 1 5 2		3 4 5
2 3 4 1		6 10 7 8 9 1 2
		3-й переход: $(7+8=15)$
		3 7 8 4 5
		6 10 9 1 2

## Задача J. Кто украл крендели?<sup>1</sup>

Имя входного файла: pretzel.in  
Имя выходного файла: pretzel.out  
Ограничение по времени: 1 секунда  
Ограничение по памяти: 64 Мб



Червонные Король и Королева сидели на троне, а вокруг толпились остальные карты и множество всяких птиц и зверюшек. Перед тронном стоял между двумя солдатами Валет в цепях. Возле Короля вертелся Белый Кролик - в одной руке он держал трубу, а в другой - длинный пергаментный свиток. Посередине стоял стол, а на столе - большое блюдо с кренделями. Вид у них был такой аппетитный, что у Алисы прямо слюнки потекли.

– *Скорее бы кончили судить*, – подумала она, – *и подали угощение*. [...]

Особых надежд на это, однако, не было, и она начала смотреть по сторонам, чтобы как-то скоротать время.

– *Это места для присяжных*, – подумала Алиса. – *А эти двенадцать существ (ей пришлось употребить это слово, потому что там были и зверюшки, и птицы), видно, и есть присяжные*. [...]

Присяжные меж тем что-то быстро строчили на грифельных досках.

– *Что это они пишут?* – шепотом спросила Алиса у Грифона. – *Ведь суд еще не начался...*

*Приключения Алисы в стране чудес (перевод Н.М. Демуровой)*

– *Они уже готовятся к банкету и распределяют угощения*, – прошептал Грифон в ответ. – *Сразу после суда состоится банкет в Большом обеденном зале, и присяжные будут по очереди заходить в зал, неся чашку чая и блюдо с кренделями. Беда лишь в том, что обеденный гонг может прозвучать в любой момент, даже раньше, чем все присяжные зайдут в зал. При звуке гонга, все присяжные, которые уже вошли в зал, должны немедленно приступить к чаепитию, разделив все крендели поровну между собой. Если же поделить их поровну не получится, Королева будет в ярости и прикажет немедленно казнить всех присяжных, как это уже случилось несколько лет назад.*

– *Как же они решат, кто должен нести сколько кренделей, чтобы не навлечь на себя гнев Королевы?* – заинтересовалась Алиса.

– *Они ведь присяжные, а потому очень глупы, так что они легко справятся с этой проблемой.* – ответил Грифон. – *Более того, крендели они покупают сами, а потому каждый присяжный несет наименьшее возможное число кренделей, возможно даже и вовсе пустое блюдо.*

– *Как интересно!* – воскликнула Алиса и подкравшись к первому присяжному, подсмотрела, что он написал на грифельной доске. – *Смотри, первый присяжный понесет в зал ровно X кренделей*, – обратилась она к Грифону, – *теперь я точно знаю сколько присяжных будут нести на своем блюде ровно K кренделей!*

### Входные данные

В единственной строке входного файла записано три натуральных числа X, K и N – количество присяжных (какой смысл решать задачу только при N=12, верно?). Все числа не превосходят 10<sup>9</sup>.

### Выходные данные

В выходной файл выведите количество присяжных, которые будут нести в зал ровно K кренделей.

### Пример

pretzel.in	pretzel.out	Примечание
4 2 5	3	Присяжные вносят в зал 4, 2, 0, 2 и 2 кренделя. Видим, что ровно 2 кренделя будут вносить в точности трое присяжных.

<sup>1</sup> Название задачи сохранено для соблюдения библиографической точности. Отметим, однако, что автор, в отличие от Валета червей, против которого были выдвинуты обвинения, не совершал, не подстрекает и никоим другим образом не упоминает разбой, грабеж, кражу или совершение иных преступлений против кренделей.