



DETSKÝ KÚTIK

Deti moje milé, vy ste ale milé. Začala sa škola, je to veľká smola. Nemusíte smútiť, nemusíte rmútiť, nemusíte plakať, nemusíte od zlosti skákať. Nájdite si tichý kútik, prečítajte detský kútik. Poteším Ťa ako vždycky, dúfam, nielen sporadicky. Ako každý dobre vie, kútik sa nebuduje. Vašu snahu odmením, čokoládou poteším. Už som celý žhavý, mrte nedočkavý, že mi nakreslíte, napíšete, na otázky odpoviete, všetko načas odošlete. S riešeniami (**druhej série**) spolu ich pošli. Ak sa do obálky nevošli, alebo tesne ste termín nestihli, pošlite to mailom, ten je rýchly. Adresa kútiková známa je, na kutik@kms.sk sa mne mailuje.

Detský kútik Váš, rád, že ho v ruke máš

KOREŠPONDENČNÁ PRESTRELKA

Myslíte si, že viete zneškodniť svojho obľúbeného riešiteľa alebo obľúbenejšieho vedúceho? Dokážte, že váš kolt, ktorý visí „prokuratúre nízko“, je najrýchlejší! A dokážete sa aj brániť pred gulkami svojich protivníkov? Ak áno, čítajte ďalej, pravidlá sú jednoduché.

Všetci bojovníci sú na začiatku náhodne usadení do kruhu. Jednotliví bojovníci majú v hre z vášho pohľadu pridelené číslo od 0 do $(n - 1)$, kde n je počet hráčov okrem vás (čísluje sa v smere hodinových ručičiek). Napríklad bojovníka po vašej ľavej ruke budete volať číslom 0, bojovníka po vašej pravej ruke číslom $(n - 1)$. Samotná prestrelka prebieha v kolách. V každom kole môžete vykonávať práve jednu z troch akcií – bránenie, nabíjanie koltu alebo strieľanie. Strieľať samozrejme môžete iba vtedy, ak máte nabitú (teda ak ste si niekedy pred týmto kolom nabili kolt). Vaša pištoľ má zásobník len na jeden náboj, a teda aj keď si nabijete viackrát, stále máte len jeden náboj.

V jednom kole môžete vystreliť na jedného človeka tak, že si vyberiete akciu strieľanie a povieť číslo bojovníka, na ktorého vysielate strelu (samozrejme, nevíete o koho ide, bojovníci sú rozsadení náhodne). Ak budete strieľať do človeka s číslom, ktoré je väčšie ako $(n - 1)$, vystrelíte do človeka, ktorý má rovnaké číslo, ako „strieľané“ číslo po delení n (stať sa to môže preto, lebo nepoznáte n – počet hráčov). To znamená, že ak vystrelíte do čísla n , tak potom strieľate na človeka po vašej ľavej ruke, čiže 0. V ďalšom kole po strelbe už nemáte náboj, takže ak chcete strieľať, musíte si v tomto kole nabíť.

Pokiaľ sa v nejakom kole bránite, nemôžete byť zastrelený žiadnou strelou, ktorá na vás smeruje. Toto však samozrejme neplatí pre akcie nabíjanie a strieľanie, lebo vtedy ste nekrytý, teda zasiahnuteľný. Brániť sa môžete najviac trikrát po sebe, takže ak ste sa v predošlých troch kolách len bránili, v nasledujúcom musíte strieľať alebo nabíjať.

Čo je vaša úlohou?

Poslať mi reťazec písmen, v ktorom každé písmeno predstavuje akciu v osobitnom kole, B je bránenie, N je nabíjanie a S je strieľanie, pričom musíte v zátvorke za S uviesť na ktorého hráča strieľate. Pokiaľ bude váš reťazec kratší ako počet kôl, v ďalšom kole urobíte akoby opäť prvý ťah a váš reťazec sa bude opakovať.

Príklad: $N, B, B, S(14), B, N$ znamená, že v prvom kole budete nabíjať, v druhom a treťom brániť sa, vo štvrtom vystrelíte na hráča s číslom 14 v piatom budete brániť a v šiestom znovu nabijete.

Je na vás, aký reťazec nám pošlete, dôležité je, aby ste sa čo najviac vcítili do myslenia protihráčov a čo najviac z nich zneškodnili.

Želám, aby vám pušný prach nikdy nezvlhol!!!

Vtipy o Chuckovi Norrisovi

Ak vám osobnosť Chuck Norris nič nehovorí, kryte si tvár. Ak vám Chuck Norris hovorí viac, zasmejte sa so mnou. . .

- Chuck Norris raz dostal v škole úlohu, aby napísal sloh na tému odvaha. Dostal jednotku s hviezdíčkou, aj keď napísal iba svoje meno.
- Chuck Norris nikdy nezabije dve muchy jednou ranou. Chuck Norris vždy zabije všetky muchy jednou ranou.
- Keď Chuck Norris robí zhyby na hrazde, nedvíha sa. On ťahá zemeguľu dole.
- Chuck Norris narátal do nekonečna. Dvakrát.
- Keď hrá Chuck Norris Monopoly, hýbe svetovou ekonomikou.
- Chuck Norris vie páliť mravce lupou. V noci.
- Bermudský trojuholník bol niekedy štvorcem, kým mu Chuck Norris neodkopol jeden roh.
- Niektorí ľudia nosia pyžamo so Supermanom. Superman nosí pyžamo s Chuckom Norrisom.
- Chuck Norris vie deliť nulou.





Maľovaná krížovka

				1								2		
			2	1		2	2				2	2		
		2	3	2	2	10	10	2	2	2	2	2	4	
	9	7	4	2	2	2	2	2	2	10	9	1	1	3
9														
10														
3	2													
1	2	3												
1	2	2	1											
3	2	4	1											
4	2	3	1											
1	2	2	1											
1	3	2	3											
2	3	2	3											
2	2	2	1											
2	2	2	1											
	4	3												
	3	2												
	10													
	8													

Tento odstavec je určený pre tých, čo ešte nelúštili maľované krížovky, ostatní sa môžete pustiť rovno do lúštenia.

Čo znamenajú tie čísla na kraji riadku či stĺpca?

Tie čísla popisujú, koľko a akých dlhých súvislých čiernych (vymaľovaných) plôch je v riadku či stĺpci. Teda ak máme na začiatku riadka čísla „3 2“, znamená to, že je v ňom „pásik“ dĺžky 3 a po ňom pásik dĺžky 2.

V čom je problém?

Problém je v tom, že nevieme, koľko prázdnych (bielych) políčok je medzi týmito dvomi pásikmi.

Ako teda riešiť?

Po čase sa nám podarí nájsť políčka, ktoré majú byť určite čierne, tie jednoducho vymaľujeme. Takisto ak sme o nejakom políčku presvedčení, že je určite biele (prázdne), je dôležité označiť si ho (napríklad bodkou).

A ako začať?

Je výhodné začať riadkami či stĺpcami s vysokými číslami. V takých totiž existujú políčka, ktoré budú určite vymaľované. Ak máme riadok dĺžky 15 a má v ňom byť 9, tak prostredné 3 políčka budú isto iste vymaľované.

Tak teraz naberte odvalu a hor sa do lúštenia. Veľa šťastia!

««POŠLITE NÁM»» ««POŠLITE NÁM»» «« POŠLITE NÁM»» ««POŠLITE NÁM»»

1. Čo za čudo to vyšlo v tej maľovanej krížovke?
2. Niečo pre matematikov a milovníkov chladničkových hádaniek. Dokážte, že množina všetkých zvierat, ktoré sa nezmestia do chladničky, spolu s operáciou kríženia, je grupa. Preskúmajte, či je táto grupa komutatívna. Ďalej dokážte, že keď túto množinu rozšírime o samotnú chladničku, ostane dobre usporiadaná.
3. Niečo pre experimentátorov a milovníkov chladničiek. Dokážte, že v zatvorenej chladničke nesvieti svetlo.
4. Niečo pre filozofov. S kým nosí pyžamo Chuck Norris?
5. A niečo z môjho života. Minule mi totiž kamarát rožok rozprával o použitom brmbrchovi. Viete vy vôbec čo to taký použitý brmbrch je? Že áno? Tak šup šup zoberte pastelku, pero alebo husie brko a nakreslite mi ho, lebo ani za svet si ho neviem predstaviť.

A nezabudnite na prestrelku... Pozostalých odmením čokoládou. :)

NAJEDZTE SA S KÚTIKOM SYROVÉ PÁRKY (1 PORCIA)

Rýchle raňajky, desiata, obed alebo čokoľvek iné.

Potrebuješ: Párky, syrokrém, soľ, čierne korenie, chuť, bazalku, olej, panvicu, varechu, nôž a zdroj ohňa.

Ako na to: Vezmi si 2 až 3 párky a nakrájaj ich na koliečka. 1,5 syrokrému na štvrtinky a bazalku, ak je čerstvá, na kopy malých kúskov. Všetko treba robiť s chuťou a nožom, ale chute by nemalo byť príliš veľa, aby sme si nepokrájali nadrobno aj prsty. Čo ďalej? Jednotlivé prísady dáme do panvice v tomto poradí: olej, párky, syrokrém, čierne korenie, soľ, bazalka, pričom treba splniť nasledovné podmienky: párky dávame do horúceho oleja, syrokrém dávame až k dozlatista oparaženým párikom, korenie pridávame k roztavenému tavenému syrokrému a jedlo na tanier dávame za tepla. Všetko treba robiť s chuťou a varechou, aby sa nám jedlo nepripálilo. Jedlo s chuťou zjeme a o svoj kulinársky zážitok sa môžete podeliť aj so mnou na adrese kutik@kms.sk (vzorku pošlite tiež...). Dobrú chuť!