
















DETSKÝ KÚTIK


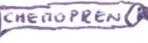
Nax  decká!




Ch  m vám povedať, že si ne  xne
cením, že ste na  sali svoje 




a p  lali ich až ku mne.  3. li
ste mi môj je   my život.






Decká, ste  nod ? na  ané! Až sa
mi p  at' chcelo od solkej




rad  si! Už ma veru  ne 

nikto sako nepotia! a ne , že
sa to ešte bude x  sovať


a že váš počet už nikdy nek  ne,
a že mi venujete solko   si, že sa

mi x toho  bude s   ! Takže
xapojte sa o 5 a vedzte, že sôbec

ne   di, ak sa vám   daj po  í

xmeš   pošlat' riešenia kúlika s $\frac{1}{2}$ u
s 3. seriou. Jedno  a to pošlite neskôr

na starú známku a  u kutik@kms.sk.

a ja sa budem srašne rešit', keď
do  em vašu poštu! PAPA'



No čo, decká, chcete vedieť, kde urobil princ z minulého kútika chybu v úvahe? Nuž čujte: Princ Mám-na-perách-Kútik si mal uvedomiť, že ak nemá žiadne informácie o pravdivosti nápisov, tak môžu nápisy tvrdiť čokoľvek a portrét môžu byť kdekolvek. Predsa princezná môže kludne vziať skriniek, koľko chce, vložiť do hociktorej z nich hocičo a potom napísať na ne hocikaké nápisy. Tie predsa nemusia mať vôbec žiadnu súvislosť so skutočným obsahom skriniek. Kutislava teda vôbec neklamala, uviedla však iba to, že portrét je v jednej zo skriniek, a naozaj tomu tak bolo.

A viete, ako to nakoniec dopadlo s Kutislavou? Len čo sa po širom svete roznieslo, aké vysoké nároky má princezná na svojho nastávajúceho, zaraz všetci pytači strach dostali a nik si viac netrúfol požiadať princeznú o ruku. A tak Kutislave neostalo nič iné, len sa zalúbiť sama do seba a žije si šťastne, až kým nepomrie :).

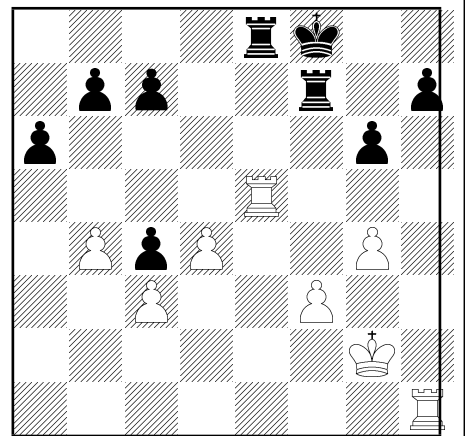
I s druhou úlohou ste sa veľmi krásne popasovali, naozaj som to nečakal, ďakujem za krásne riešenie matematickou indukciou od Miška Szabadosa, bolo fakt originálne :). A ja dúfam, že ste sa na zadaní úlohy pobavili (napokon, to bolo jej cieľom).

Určite už netrpezlivo čakáte, kedy poviem meno víťaza... tak pripravte sa... tramtadá... a víťazom sa stáva... opäť Maki Podolák!!! Keďže o Makim už všetko viete z minulého Kútika, mne len ostáva víťazovi poďakovať za pekné riešenie a ešte mu chcem odkázať, že odmena si k nemu cestu nájde.

KOREŠPONDENČNÝ ŠACH

Štyri návrhy na ťah boli, tak, tak. Našťastie dva z nich boli rovnaké – vezou z e1 na e5. Takže tento ťah ste urobili. A aj ďalšie dva ťahy chceli ísť tou istou vezou. Ste ju skoro rozlomili na tri časti, ako ste sa nevedeli zhodnúť. Ale súrodenci M. H. a M. H. (obaja majstri v habrdákoch, teda ďalšie M. H. :)) sa zhodli. Moju odpoveď (t. j. môj šachový ťah) si kuknite pod šachovnicou a na šachovnici.

Páčilo sa Vám to minule o tom ELO? V skutočnosti je to predsa len skratka a znamená „Electric Light Orchestra“. a ešte aj „Electronic Literature Organization“. Ale úplne najsamfasa je „European Landowner’s Organization“. Pre južných susedov je aktuálne „Európai levelező oktatás“. A neuveríte, čo našiel google ako druhý odkaz, keď som mu zadal vyhľadávať „ELO skratka“ (bez úvodzoviek). Fakt neuveríte, kým neskúsíte. Tykoxo, a keď použijete google.com namiesto google.sk, tak je to dokonca prvý odkaz!



Váš ťah: 27. Ve1-e5, náš ťah: 26. ... Va8-e8.

EMPATIA

Chceš vedieť, ako sa vieš vcítiť do ostatných ľudí? Stačí poslať Tvoje odpovede na nasledujúce otázky a to, či vyhráš, závisí od toho, ako si sa dokázal vcítiť do ostatných. Hlavne neváhaj a zapoj sa, inak táto hra nemá zmysel! A zapoja sa aj vedúci, takže je tu pre Teba naozaj jedinečná šanca zistiť, aké máš EQ (Emotional Quocient)!!! Hor sa do toho!

1. Napíš prirodzené číslo od 0 do 100. Vyhráva ten, kto bude najbližšie k dvom tretinám aritmetického priemeru všetkých čísel, ktoré pošlete.
2. Predstav si, že máš k dispozícii 4 krabičky označené *A*, *B*, *C*, *D*. Chceš do jednej z nich ukryť tabličku čokolády. Tvoj pažravý kamarát má jeden pokus na to, aby zistil, v ktorej krabičke je čokoláda. Kam ju ukryješ? Vyhráva ten, kto ukryje čokoládu tam, kde ju bude hľadať najmenej ľudí.
3. Predstav si, že tvoj pažravý kamarát ukryl do jednej z krabičiek *A*, *B*, *C*, *D* tabličku čokolády. Máš 1 pokus na to, aby si ju našiel. Kde budeš hľadať? Vyhráva ten, kto bude hľadať čokoládu v krabičke, kde ju ukrylo najviac ľudí.
4. Napíš nejaké prirodzené číslo (nula nehrá). Vyhráva ten, kto dá najmenšie také číslo, ktoré nedal nikto iný.
5. Na fronte sa bojuje takto: Ak sa stretnú dve vojská, vyhráva to z nich, ktoré malo viac vojakov. Ak majú vojská rovnaký počet vojakov, je remíza. Každý z vás má 120 vojakov, bojuje sa na 5 frontoch, ktoré sú očíslované 1 až 5. Rozdeľte svojich vojakov do týchto 5 frontov tak, ako uznáte za vhodné. Bojovať budete proti všetkým tým, ktorí sa do tejto hry zapoja. Vaším cieľom je nazbierať čo najviac bodov (výhra = 1 bod, remíza = 0,5 bodu, prehra = 0 bodov)

Držím palce a do skorého videnia!