

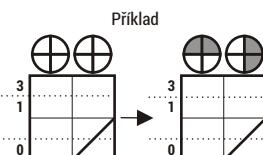
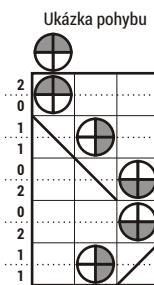
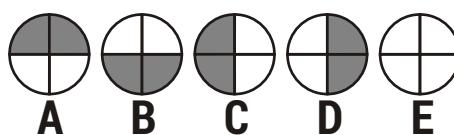
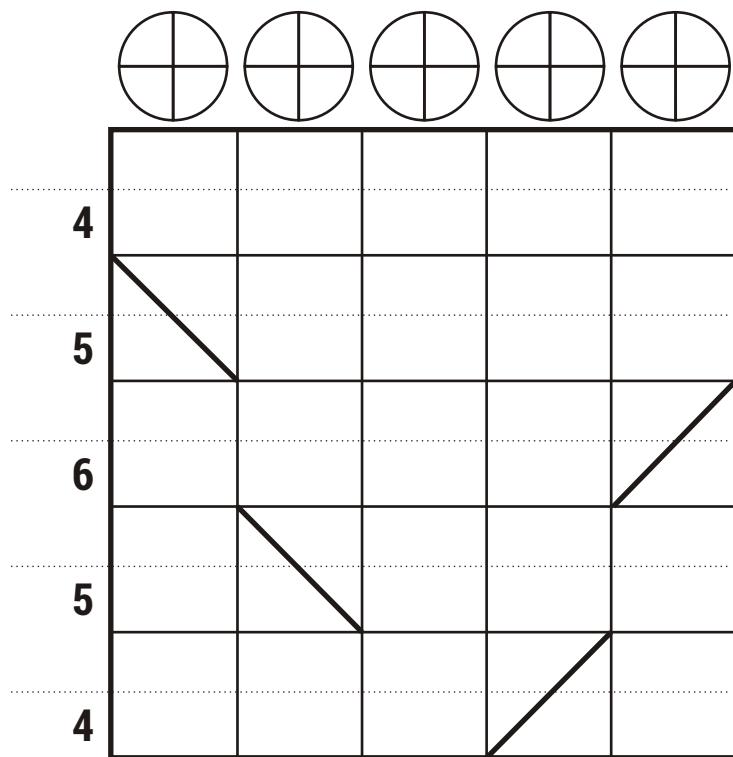
Kolo 343
 4. 11. až 10. 11. 2019

Řešte s námi!

Dlouhodobá soutěž v řešení
 sudoku a logických úloh

1) Padající kuličky

Určete stínování kuliček, padajících dolů mřížkou. Všechny kuličky začínají padat svisle dolů, každá ve svém sloupci. Dopadne-li kulička na šikmou stěnu, odvalí se a otočí o 90° , odrazí se od stěny do vedlejšího sloupce a pokračuje ve svislému pádu. Všechny kuličky začínají padat současně a navzájem se při pádu neovlivňují. Rastr a všechny šikmé stěny jsou dány, žádné stěny nelze přidávat ani přesouvat. Každá kulička se skládá ze čtyř sektorů a je buď úplně bílá nebo jsou v ní dva sousední sektory vyšeděné. Čísla vně rastru udávají celkový počet vyšeděných sektorů všech padajících kuliček v dolní event. horní polovině rádku rastru. V rádcích se šikmými stěnami jsou vyšeděné sektory počítány až poté, co se kuličky po nárazu na stěnu pootočily. (Notace A - E pod obrazcem slouží pouze k zápisu řešení)



R1: AD
 R2: AA



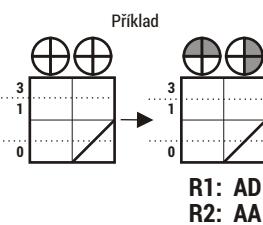
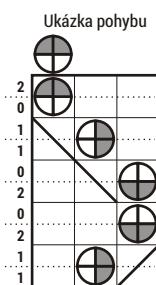
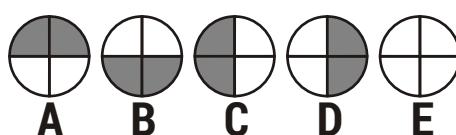
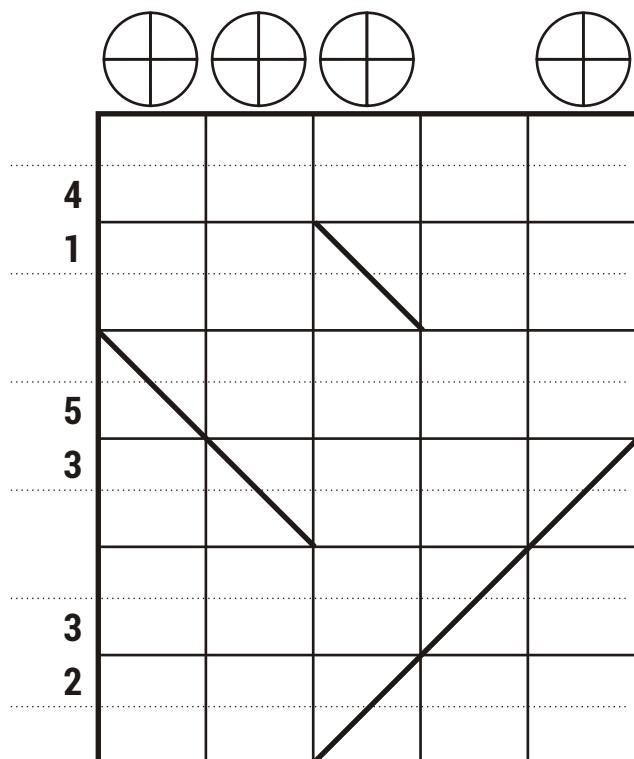
Kolo 343
4. 11. až 10. 11. 2019

Řešte s námi!

Dlouhodobá soutěž v řešení
sudoku a logických úloh

2) Padající kuličky

Určete stínování kuliček, padajících dolů mřížkou. Všechny kuličky začínají padat svisle dolů, každá ve svém sloupci. Dopadne-li kulička na šikmou stěnu, odvalí se a otočí o 90°, odrazí se od stěny do vedlejšího sloupce a pokračuje ve svislému pádu. Všechny kuličky začínají padat současně a navzájem se při pádu neovlivňují. Rastr a všechny šikmé stěny jsou dány, žádné stěny nelze přidávat ani přesouvat. Každá kulička se skládá ze čtyř sektorů a je buď úplně bílá nebo jsou v ní dva sousední sektory vyšeděné. Čísla vně rastru udávají celkový počet vyšeděných sektorů všech padajících kuliček v dolní event. horní polovině rádku rastru. V rádcích se šikmými stěnami jsou vyšeděné sektory počítány až poté, co se kuličky po nárazu na stěnu pootočily. (Notace A - E pod obrazcem slouží pouze k zápisu řešení)



R1: AD
R2: AA