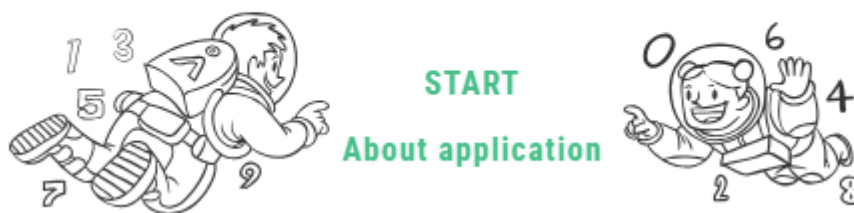


Abaku **LAB** is a secure educational and gaming web application designed exclusively for schools.



© A B Å K U

Abaku **PLAY** is a gaming web application designed for the general public.



Návod prostřednictvím jedné odehrané hry
určený žákům ZŠ a MŠ Kpt. O. Jaroše

©Vlastimil Lisse

aneb
„nikdy se nevzdávej“

2

ABAKU vzorová ligová hra č. 2

1) Přihlášení a výběr hry

webová adresa:

abakulab.com

LÅB

Přihlásit se

Přihlašovací jméno nebo email *

Heslo *

Zapomněli jste heslo?

PŘIHLÁSIT

Registrace

REGISTRACE ŽÁKA KÓDEM

Nápověda | Napište nám | abaku.cz | WT.Social | Osobní údaje | Podmínky použití

Ten, kdo ještě nikdy nehrál a nemá přihlašovací jméno a heslo.

Registrovat se může pomocí kódu své třídy. Kód vydává učitel (správce licence).

LÅB HERNA DÍLNA TABULKY TURNAJE NÁSTĚNKA MŮJ PROFIL

ABĀKU

Pokusný

HERNA

DÍLNA

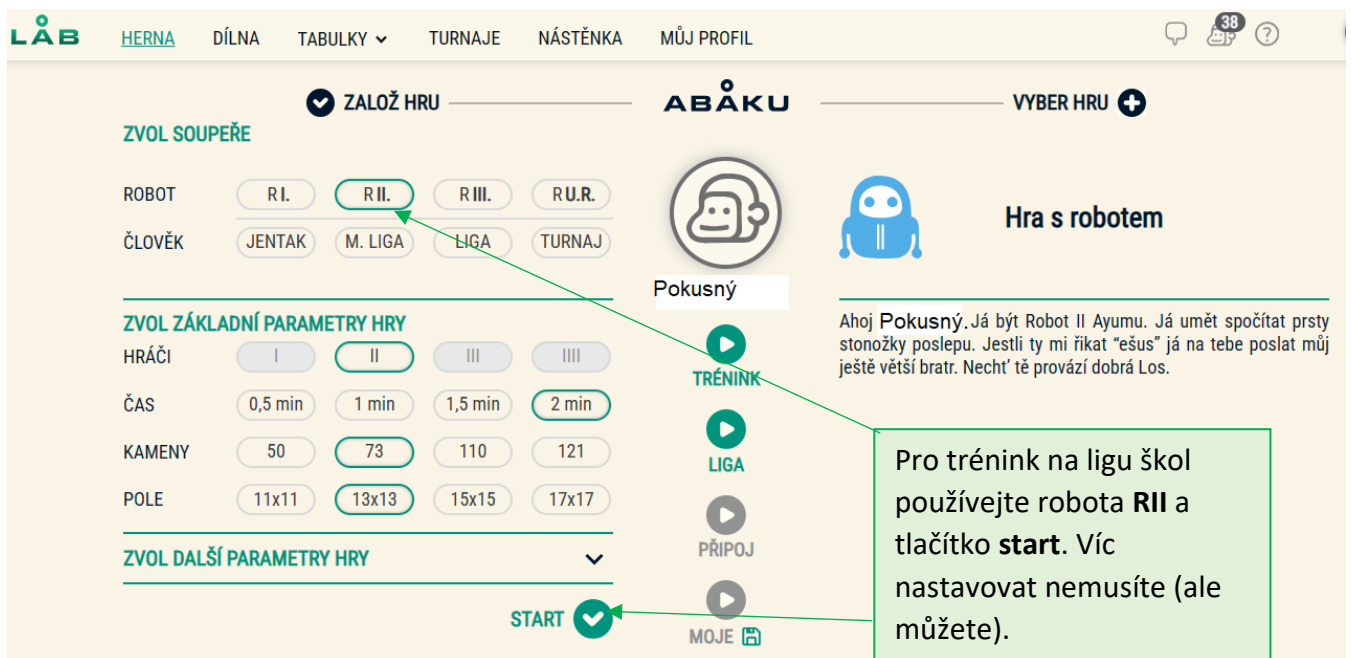
MŮJ PROFIL

PŘÍSPĚT
STÁNTE SE ABĀKU PATRONEM

+ STORE
HRAJTE ABĀKU STYLOVĚ

Nápověda | Napište nám | abaku.cz | WT.Social | Osobní údaje | Podmínky použití

Ke hraní používáme hernu.



2) Průběh hry „Pokusný vs. Robot2“

1. kolo „Pokusný“

V zásobníku je pro všechny 63 čísel (kamenů).

Chcete-li vyměnit čísla(kameny), stiskněte znak dvou šipek. Šipky se změní v křížek. Nyní klikněte na čísla, která chcete vyměnit(zezelenají) a volbu **potvrdíte**.

Naše nalosovaná čísla

Odměňuje zvolený čas

Potvrzení volby (hra, výměna, prázdný tah).

Systémová hláška. Nemá vliv na ukládání výsledků ani hru. Po kliknutí na ni - zmizí.

1. Pozn.:

Z cifer 00368 nic nesložíme. Buď počkáme 90 s na vypršení času nebo rovnou odešleme prázdný tah.

1. kolo „Robot 2“

Pokusný 0:0 **Robot 2**
 0 0

1. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII
 A B C D E F G H I J K L M

63 0 0 3 6 8 90
 K S

HISTORIE
 1. KOLO 00:00
 Pokusný
 Prázdný tah
 Tah 0
 Celkem 0

Pokusný 0:0 **Robot 2**
 0 0

1. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII
 A B C D E F G H I J K L M

63 0 0 3 6 8 86
 K S

HISTORIE
 1. KOLO 00:00
 Pokusný
 Prázdný tah
 Tah 0
 Celkem 0

2. Pozn.:

Robot 2 použil odmocninu, kterou se žáci učí až v 8. třídě. Jenže průměrný abakář ví, že k sobě patří: 2a4 nebo 2a8, ke 3 patří 9 nebo 27, ke 4 patří 16 nebo 64, k 5 patří 25 nebo 125, k 6 patří právě 36, ...

2. kolo „Pokusný“

E. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

0 : 30
0 30

Robot 2

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah Celkem +30 30

Myšlenka:

- 1) dvě nuly vždy představují problém jak se jich co nejdříve zbavit
- 2) Pokusný během 90 sekund vymyslel příklad $6 \cdot 6 = 36$ a přiložil k 66 cifry 36
- 3) **LEPŠÍ TAH** by byl: 0360 k již položeným 66 (6. 60 = 360) a využil by

E. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

0 : 30
0 30

Robot 2

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah Celkem +30 30

3. Pozn.:

Pokusný použil podobný tah jako Robot 2. Využil dvou šestek a doplnil 36. Dostal tak dva příklady: první příklad $6 \cdot 6 = 36$ za 21 bodů a druhý příklad 636 (popisovali jsme si v 2. Pozn.) za 15 bodů

2. kolo „Robot 2“

2. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

36 : 30
36 30

Robot 2

58 89

0 0 8 1 8

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Myšlenka:

Pokusný dostal naložování 2 nové cifry ... 1 a 8.

V dalším tahu by bylo vhodné se zbavit 2 nul např. přiložením $80:80=1$

2. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

36 : 30
36 30

Robot 2

58 86

0 0 8 1 8

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2


$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Komentář:

- 1) Robot 2 využil všech 5 cifer
- 2) zbavil se nuly
- 3) využil bonusového pole 
- 4) sestavil 2 příklady v jednom.

4. Pozn.:

Vzhledem ke 4 bodům v komentáři bych byl rád, kdybyste takto hráli i vy.

Zbavovat se nul co nejdříve (i za cenu ztrát), maximálně využívat bonusová pole, používat co nejvíce cifer a v sestavovat příklady tak, aby obsahovaly alespoň 1 další.

Např.: 459 přiložit k 1 (1459...3 příklady $4 + 5 = 9$ a $1 + 4 = 5$ a $14 - 5 = 9$)

3. kolo „Pokusný“

3. KOLO ABÁKU ROBOT 2

36 : 78
36 48

Robot 2

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah 0
Celkem 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Robot 2

$301 \div 7 = 43$ +26
 $7 \cdot 4 = 3$ +22
Tah +48
Celkem 78

Myšlenka:

Původní záměr $80:80=1$ využil Pokusný jako $8 \cdot 10 = 80$
Není to špatný tah, ale existují hned 2 lepší se stejnými čísly.

3. KOLO ABÁKU ROBOT 2

36 : 78
36 48

Robot 2

HISTORIE

1. KOLO 00:00

Pokusný

Prázdný tah
Tah 0
Celkem 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Robot 2

$301 \div 7 = 43$ +26
 $7 \cdot 4 = 3$ +22
Tah +48
Celkem 78

5. Pozn.:

Využívejte maximálně svůj čas a vedle „zajišťovacího“ tahu (např. 24 nebo 93) hledejte další variantu příkladu.

V tomto 3. kole oceňuji záměr zbavit se obou nul.

Bohužel si Pokusný nevšiml, že na stejném místě šlo, místo $8 \cdot 10 = 80$, položit příklad $80 \cdot 1 = 80$ (8 je dvojnásobném bonusovém poli, takže místo 8 počítáme s 16 body) ... Pokusný by tak získal o 8 bodů více.

3. kolo „Robot 2“

3. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

53 : 78
17 48

Robot 2

49 90

1 7 7 1 3

HISTORIE

Pokusný

Prázdny tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Robot 2

$301 \div 7 = 43$ +26
 $7 \cdot 4 = 3$ +22
Tah +48
Celkem 78

3. KOLO 01:06

Pokusný

$8 \times 10 = 80$ +17
Tah +17
Celkem 53

3. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

53 : 78
17 48

Robot 2

49 85

1 7 7 1 3

HISTORIE

Pokusný

Prázdny tah
Tah Celkem 0 0

Robot 2

$\sqrt{36} = 6$ +30
Tah +30
Celkem 30

2. KOLO 00:12

Pokusný

$6 \times 6 = 36$ +21
 $6^2 = 36$ +15
Tah +36
Celkem 36

Robot 2

$301 \div 7 = 43$ +26
 $7 \cdot 4 = 3$ +22
Tah +48
Celkem 78

3. KOLO 01:06

Pokusný

$8 \times 10 = 80$ +17
Tah +17
Celkem 53

6. Pozn.:

Robot 2 ve 3. kole nevyužil žádné bonusové pole.

Ačkoli přiložil jen 2 cifry 6 a 3, vytvořil hned 3 příklady:

za první $63 + 3 = 66$ získal 24 bodů,

za druhý $6 - 3 = 3$ získal 12

a za třetí $3 + 3 = 6$ rovněž 12 bodů

4. kolo „Pokusný“

4. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

53 : 126
17 48

Robot 2

HISTORIE

$\sqrt{36} = 6$	+30
Tah	+30
Celkem	30
2. KOLO 00:12	
Pokusný	
$6 \times 6 = 36$	+21
$6^2 = 36$	+15
Tah	+36
Celkem	36
Robot 2	
$301 \div 7 = 43$	+26
$7 \cdot 4 = 3$	+22
Tah	+48
Celkem	78
3. KOLO 01:06	
Pokusný	
$8 \times 10 = 80$	+17
Tah	+17
Celkem	53
Robot 2	
$63 + 3 = 66$	+24
$6 \cdot 3 = 3$	+12
$3 + 3 = 6$	+12
Tah	+48
Celkem	126

4. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

53 : 126
17 48

Robot 2

HISTORIE

$\sqrt{36} = 6$	+30
Tah	+30
Celkem	30
2. KOLO 00:12	
Pokusný	
$6 \times 6 = 36$	+21
$6^2 = 36$	+15
Tah	+36
Celkem	36
Robot 2	
$301 \div 7 = 43$	+26
$7 \cdot 4 = 3$	+22
Tah	+48
Celkem	78
3. KOLO 01:06	
Pokusný	
$8 \times 10 = 80$	+17
Tah	+17
Celkem	53
Robot 2	
$63 + 3 = 66$	+24
$6 \cdot 3 = 3$	+12
$3 + 3 = 6$	+12
Tah	+48
Celkem	126

7. Pozn.:

Oceňuji využití trojnásobného bonusového pole.

Ale ... pokud by Pokusný obsadil dvojnásobné bonusové pole cifrou 7 (pole HX), protože $4+3=7$ a zároveň by přiložil 1 na pole za nově přiloženou 7 (pole IX), protože $7-4=3$, získal by 50 bodů

(za 437 by získal $4 + 3 + 2 \cdot 7 = 21$ bodů a za 74371 by získal $7 + 4 + 3 + 2 \cdot 7 + 1 = 29$ bodů)

4. kolo „Robot 2“

4. KOLO ABÁKU ROBOT 2

101 : 126
48 48

Robot 2

301 ÷ 7 = 43
7 · 4 = 3

3. KOLO 01:06

Pokusný

8 × 10 = 80
Tah +17
Celkem 53

Robot 2

63 + 3 = 66
6 · 3 = 3
3 + 3 = 6
Tah +48
Celkem 126

4. KOLO 02:22

Pokusný

17 · 10 = 7
Tah +48
Celkem 101

4. KOLO ABÁKU ROBOT 2

101 : 126
48 48

Robot 2

301 ÷ 7 = 43
7 · 4 = 3

3. KOLO 01:06

Pokusný

8 × 10 = 80
Tah +17
Celkem 53

Robot 2

63 + 3 = 66
6 · 3 = 3
3 + 3 = 6
Tah +48
Celkem 126

4. KOLO 02:22

Pokusný

17 · 10 = 7
Tah +48
Celkem 101

8. Pozn.:

Robot 2 ve 4. kole přiložil pouze 1 cifru.

9 položil na dvojnásobné bonusové pole a tak má tato cifra hodnotu 18 bodů.

Celkem tak za 981 ($9 - 8 = 1$) .. $2 \cdot 9 + 8 + 1 = 27$ bodů

5. kolo „Pokusný“

9. Pozn.:

Pokusný využil trojnásobné bonusové pole a i když položil pouze 2 cifry, sestavil 3 příklady:

66363 za 24 bodů, 639 za 3.(6 + 3 + 9) za 54 bodů a 39 za 3.(3 + 9) za 36 bodů

Kdyby Pokusný nepřiložil 39, ale „pouze“ 33, dostal by 366 – 363 = 3 a také 6 - 3 = 3 a to vše na trojnásobném bonusovém poli a k tomu 66363 za 24 bodů ... celkem 150 bodů



5. kolo „Robot 2“

10. Pozn.:

Robot 2 naštěstí nevyužívá těch nejlepších kombinací.

Kdyby stejná čísla, ale v jiném pořadí, přiložil o 3 řádky níže, obdržel by 94 bodů za:

65864 ($6 + 58 = 64$) za $2 \cdot (6 + 5 + 8 + 6 + 4) \dots 58$ bodů

864 ($8^2 = 64$) za $2 \cdot (8 + 6 + 4) \dots 36$ bodů

6. kolo „Pokusný“

6. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

215 : 194
114 41

HISTORIE

63+3=66	+24
6·3=3	+12
3+3=6	+12
Tah	+48
Celkem	126
4. KOLO	02:22
Pokusný	
17·10=7	+48
Tah	+48
Celkem	101
Robot 2	
9·8=1	+27
Tah	+27
Celkem	153
5. KOLO	03:16
Pokusný	
3 ² =9	+36
66·3=63	+24
6+3=9	+54
Tah	+114
Celkem	215
Robot 2	
64·56=8	+41
Tah	+41
Celkem	194

6. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

215 : 194
114 41

HISTORIE

63+3=66	+24
6·3=3	+12
3+3=6	+12
Tah	+48
Celkem	126
4. KOLO	02:22
Pokusný	
17·10=7	+48
Tah	+48
Celkem	101
Robot 2	
9·8=1	+27
Tah	+27
Celkem	153
5. KOLO	03:16
Pokusný	
3 ² =9	+36
66·3=63	+24
6+3=9	+54
Tah	+114
Celkem	215
Robot 2	
64·56=8	+41
Tah	+41
Celkem	194

11. Pozn.:

Skvělé.

28 + 35 = 63 obsahuje 2 příklady, vedle již zmíněného také $2^3 = 8$ a to vše za trojnásobek. Celkem 127 bodů (Obdobně lze v řádku VII položit $28 + 7 = 35$ za celkem 117 bodů)

6. kolo „Robot 2“

6. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

342 : 194
127 41

HISTORIE

17 · 10 = 7	+48
Tah	+48
Celkem	101
Robot 2	
9 · 8 = 1	+27
Tah	+27
Celkem	153
5. KOLO 03:16	
Pokusný	
3 ² = 9	+36
66 · 3 = 63	+24
6 + 3 = 9	+54
Tah	+114
Celkem	215
Robot 2	
64 · 56 = 8	+41
Tah	+41
Celkem	194
6. KOLO 04:54	
Pokusný	
2 ² = 8	+30
28 + 35 = 63	+81
8 · 3 = 5	+16
Tah	+127
Celkem	342

6. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

342 : 194
127 41

HISTORIE

17 · 10 = 7	+48
Tah	+48
Celkem	101
Robot 2	
9 · 8 = 1	+27
Tah	+27
Celkem	153
5. KOLO 03:16	
Pokusný	
3 ² = 9	+36
66 · 3 = 63	+24
6 + 3 = 9	+54
Tah	+114
Celkem	215
Robot 2	
64 · 56 = 8	+41
Tah	+41
Celkem	194
6. KOLO 04:54	
Pokusný	
2 ² = 8	+30
28 + 35 = 63	+81
8 · 3 = 5	+16
Tah	+127
Celkem	342

12. Pozn.:

Robot 2 použil již 2. nulu.

Zároveň využil trojnásobné bonusové pole pro číslo 7, které tak bude mít hodnotu 21 bodů.

Za příklad $79 - 70 = 9$ získá $7 + 9 + 3 \cdot 7 + 0 + 9 = 46$ bodů

7. kolo „Pokusný“

7. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

342 : 240
127 46

HISTORIE

9-8=1 +27
Tah +27
Celkem 153

5. KOLO 03:16

Pokusný

$3^2 = 9$ +36
 $66 \cdot 3 = 63$ +24
 $6 + 3 = 9$ +54
Tah +114
Celkem 215

Robot 2

$64 \cdot 56 = 8$ +41
Tah +41
Celkem 194

6. KOLO 04:54

Pokusný

$2^2 = 8$ +30
 $28 + 35 = 63$ +81
 $8 - 3 = 5$ +16
Tah +127
Celkem 342

Robot 2

$79 \cdot 70 = 9$ +46
Tah +46
Celkem 240

7. KOLO **ABÁKU** **ROBOT 2**

342 : 240
127 46

HISTORIE

9-8=1 +27
Tah +27
Celkem 153

5. KOLO 03:16

Pokusný

$3^2 = 9$ +36
 $66 \cdot 3 = 63$ +24
 $6 + 3 = 9$ +54
Tah +114
Celkem 215

Robot 2

$64 \cdot 56 = 8$ +41
Tah +41
Celkem 194

6. KOLO 04:54

Pokusný

$2^2 = 8$ +30
 $28 + 35 = 63$ +81
 $8 - 3 = 5$ +16
Tah +127
Celkem 342

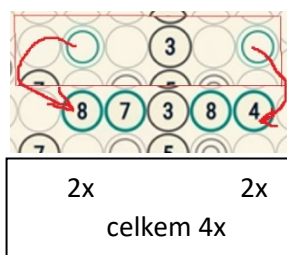
Robot 2

$79 \cdot 70 = 9$ +46
Tah +46
Celkem 240

13. Pozn.:

Bravo!

Pokusný využil hned dvou násobných dvojitých polí, takže všechny cifry v příkladu $87 - 3 = 84$ násobíme čtyřmi ... $4 \cdot (8 + 7 + 3 + 8 + 4) = 120$ bodů



7. kolo „Robot 2“

14. Pozn.:

Robot 2 si zaslouží poklonu za využití všech 5 cifer, za vytvoření hned 3 příkladů a koneckonců za využití třetí nuly. Škoda jen, že dvojnásobné bonusové pole obsadila 1.

Konkrétně: 1. příklad 451560 ($45 + 15 = 60$) za $4 + 5 + 2 \cdot 1 + 5 + 6 + 0 = 22$ bodů

2. příklad 515 ($5 \cdot 1 = 5$) za $5 + 2 \cdot 1 + 5 = 12$ bodů

3. příklad 156 ($1 + 5 = 6$) za $2 \cdot 1 + 5 + 6 = 13$ bodů

Mohl mít třeba i
66 bodů

8. kolo „Pokusný“

462 : 287
120 47

Robot 2

8. KOLO ABÁKU ROBOT 2

HISTORIE

64 - 56 = 8	+41
Tah	+41
Celkem	194
6. KOLO 04:54	
Pokusný	
2 ² = 8	+30
28 + 35 = 63	+81
8 - 3 = 5	+16
Tah	+127
Celkem	342
Robot 2	
79 - 70 = 9	+46
Tah	+46
Celkem	240
7. KOLO 06:07	
Pokusný	
87 - 3 = 84	+120
Tah	+120
Celkem	462
Robot 2	
45 + 15 = 60	+22
5 × 1 = 5	+12
1 + 5 = 6	+13
Tah	+47
Celkem	287

19 89

2 5 0 2 7

Nízka čísla a nula. Zde se bude muset hodně přemýšlet. Hlavně se zbavme nuly.

462 : 287
120 47

Robot 2

8. KOLO ABÁKU ROBOT 2

HISTORIE

64 - 56 = 8	+41
Tah	+41
Celkem	194
6. KOLO 04:54	
Pokusný	
2 ² = 8	+30
28 + 35 = 63	+81
8 - 3 = 5	+16
Tah	+127
Celkem	342
Robot 2	
79 - 70 = 9	+46
Tah	+46
Celkem	240
7. KOLO 06:07	
Pokusný	
87 - 3 = 84	+120
Tah	+120
Celkem	462
Robot 2	
45 + 15 = 60	+22
5 × 1 = 5	+12
1 + 5 = 6	+13
Tah	+47
Celkem	287

19 47

2 7

15. Pozn.:

Pokusný se dokázal zbavit 3. nuly, vytvořil hned 4 příklady bez využití bonusového pole.

1. příklad ... 84250 (8+42=50) za 19 bodů, 2. příklad ... 842 (8 : 4 = 2) za 14 bodů,

3. a 4. příklad ... 42, resp. 24 po 6 bodech. Celkem za 45 bodů.

Pokud by Pokusný nechtěl použít nulu a šlo mu jen o více bodů mohl přiložit v řádku X 752.

Dostal by 3 příklady (7 by byla pokaždé za 14 bodů): 301+74=375, 4+3=7, 7-5=2 ...celkem 79 bodů

8. kolo „Robot 2“

507 : 287
45 47

Robot 2

8. KOLO ABÁKU ROBOT 2

16 90
K S

2 5 9 5 7

HISTORIE

Tah	+127
Celkem	342
Robot 2	
79-78=9	+46
Tah	+46
Celkem	240
7. KOLO 06:07	
Pokusný	
87-3=84	+120
Tah	+120
Celkem	462
Robot 2	
45+15=60	+22
5*1=5	+12
1+5=6	+13
Tah	+47
Celkem	287
8. KOLO 07:00	
Pokusný	
√4=2	+6
2 ² =4	+6
8+42=50	+19
8+4=2	+14
Tah	+45
Celkem	507

507 : 287
45 47

Robot 2

8. KOLO ABÁKU ROBOT 2

16 86
K S

2 5 9 5 7

HISTORIE

Tah	+127
Celkem	342
Robot 2	
79-78=9	+46
Tah	+46
Celkem	240
7. KOLO 06:07	
Pokusný	
87-3=84	+120
Tah	+120
Celkem	462
Robot 2	
45+15=60	+22
5*1=5	+12
1+5=6	+13
Tah	+47
Celkem	287
8. KOLO 07:00	
Pokusný	
√4=2	+6
2 ² =4	+6
8+42=50	+19
8+4=2	+14
Tah	+45
Celkem	507

16. Pozn.:

Velmi nepochopitelný tah. Proč byla přiložena pouze 1 cifra?

Malým plusem je fakt, že dvojku přiložil ke dvěma osmičkám zároveň a získal body za 2 příklady.

Kdyby takto zahrál člověk, byl by to patrně „zajišťovací“ tah na poslední chvíli.

Všem hráčům doporučuji, aby si takový tah připravili a když jim všechny myšlenky na dobrý tah selžou, položili tento nouzový tah v posledních vteřinách. Nejčastěji se jedná o 24 nebo 28 nebo 39.

9. kolo „Pokusný“

9. KOLO ABÁKU ROBOT 2

507 : 307
45 20

HISTORIE

7. KOLO 06:07

Pokusný

$87 - 3 = 84$ +120
Tah +120
Celkem 462

Robot 2

$45 + 15 = 60$ +22
 $5 \times 1 = 5$ +12
 $1 + 5 = 6$ +13
Tah +47
Celkem 287

8. KOLO 07:00

Pokusný

$\sqrt{4} = 2$ +6
 $2^2 = 4$ +6
 $8 + 42 = 50$ +19
 $8 \div 4 = 2$ +14
Tah +45
Celkem 507

Robot 2

$\sqrt[3]{8} = 2$ +10
 $2^3 = 8$ +10
Tah +20
Celkem 307

9. KOLO ABÁKU ROBOT 2

507 : 307
45 20

HISTORIE

7. KOLO 06:07

Pokusný

$87 - 3 = 84$ +120
Tah +120
Celkem 462

Robot 2

$45 + 15 = 60$ +22
 $5 \times 1 = 5$ +12
 $1 + 5 = 6$ +13
Tah +47
Celkem 287

8. KOLO 07:00

Pokusný

$\sqrt{4} = 2$ +6
 $2^2 = 4$ +6
 $8 + 42 = 50$ +19
 $8 \div 4 = 2$ +14
Tah +45
Celkem 507

Robot 2

$\sqrt[3]{8} = 2$ +10
 $2^3 = 8$ +10
Tah +20
Celkem 307

17. Pozn.:

Položení 4 cifer je hodné ocenění. A nejen to. Pokusný využil hned 2 bonusová pole. Bohužel se jedná jen o jeden příklad a trojnásobné pole pro 2 zvýší její hodnotu pouze na 6. Existuje lepší řešení? Ano. Např. pole AX, zde se dá k 3 přiložit 9 a ze všech cifer sestavit příklad od shora dolů $57 + 2 = 59$. Jsou to 3 příklady a dva z nich na zeleném trojnásobném poli. 1. příklad ... $57 + 2 = 59$ za 84 bodů, 2. příklad ... $7 + 2 = 5$ za 42 bodů a 3. příklad 39 za 12 bodů.

9. kolo „Robot 2“

9. KOLO ABÁKU ROBOT 2

577 : 307
70 20

Robot 2

Robot 2

HISTORIE

Robot 2	
45 + 15 = 60	+22
5 × 1 = 5	+12
1 + 5 = 6	+13
Tah	+47
Celkem	287
8. KOLO 07:00	
Pokusný	
√4 = 2	+6
2² = 4	+6
8 + 42 = 50	+19
8 ÷ 4 = 2	+14
Tah	+45
Celkem	507
Robot 2	
√8 = 2	+10
2³ = 8	+10
Tah	+20
Celkem	307
9. KOLO 08:42	
Pokusný	
85 + 7 = 92	+70
Tah	+70
Celkem	577

9. KOLO ABÁKU ROBOT 2

577 : 307
70 20

Robot 2

Robot 2

HISTORIE

Robot 2	
45 + 15 = 60	+22
5 × 1 = 5	+12
1 + 5 = 6	+13
Tah	+47
Celkem	287
8. KOLO 07:00	
Pokusný	
√4 = 2	+6
2² = 4	+6
8 + 42 = 50	+19
8 ÷ 4 = 2	+14
Tah	+45
Celkem	507
Robot 2	
√8 = 2	+10
2³ = 8	+10
Tah	+20
Celkem	307
9. KOLO 08:42	
Pokusný	
85 + 7 = 92	+70
Tah	+70
Celkem	577

18. Pozn.:

Robot 2 položil 4 cifry, vytvořil 4 příklady ($82:41=2, 8:2=4$, 82 a 24). Vše bez bonusů. Lidský dobrý hráč si hledí bonusových polí. Jak by to dopadlo, kdyby přiložil 428 do pravého spodního rohu a příklad přilepil čtyřkou ke dvojce? Viz obrázek...



1.příklad: 428 ($4:2=8$) za 42 bodů, 2. příklad 28 za 30 bodů, 3. a 4. příklad 24 resp. 42 po 6 bodech.

10. kolo „Pokusný“

10. KOLO ABÁKU ROBOT 2

577 : 354
70 47

Robot 2

7 90

1 5 1 9 3

HISTORIE

Pokusný

- $\sqrt{4} = 2$ +6
- $2^2 = 4$ +6
- $8 + 42 = 50$ +19
- $8 \div 4 = 2$ +14
- Tah +45
- Celkem 507

Robot 2

- $\sqrt[3]{8} = 2$ +10
- $2^3 = 8$ +10
- Tah +20
- Celkem 307

9. KOLO 08:42

Pokusný

- $85 + 7 = 92$ +70
- Tah +70
- Celkem 577

Robot 2

- $\sqrt[3]{8} = 2$ +10
- $2^3 = 8$ +6
- $82 \div 41 = 2$ +17
- $8 \div 2 = 4$ +14
- Tah +47
- Celkem 354

10. KOLO ABÁKU ROBOT 2

577 : 354
70 47

Robot 2

7 47

1 5 3

HISTORIE

Pokusný

- $\sqrt{4} = 2$ +6
- $2^2 = 4$ +6
- $8 + 42 = 50$ +19
- $8 \div 4 = 2$ +14
- Tah +45
- Celkem 507

Robot 2

- $\sqrt[3]{8} = 2$ +10
- $2^3 = 8$ +10
- Tah +20
- Celkem 307

9. KOLO 08:42

Pokusný

- $85 + 7 = 92$ +70
- Tah +70
- Celkem 577

Robot 2


- $\sqrt[3]{8} = 2$ +10
- $2^3 = 8$ +6
- $82 \div 41 = 2$ +17
- $8 \div 2 = 4$ +14
- Tah +47
- Celkem 354

19. Pozn.:

Možná trochu unáhlené položení na trojnásobné bonusové pole ... 1 příklad za pouze 54 bodů.

Ve hře lidských hráčů by to bylo pochopitelné – znemožnit využití tohoto pole soupeřem.

Najdeme nějaké lepší místo, kde lze využít tato poměrně „nepěkná“ čísla?

Ve sloupečku B je  ... 9 sem položená má hodnotu 27, proto $3 \cdot 3 = 9$ a 39 je za 63 bodů.



10. kolo „Robot 2“

10. KOLO ABÁKU ROBOT 2

631 : 354
54 47

Pokusný Robot 2

5 89

1 5 6 0 3

Pokusný si nalosoval nulu, a protože již 3 položil, je tato použitelná jako žolík.

10. KOLO ABÁKU ROBOT 2

631 : 354
54 47

Pokusný Robot 2

5 84

1 5 6 0 3

20. Pozn.:

Robot 2 použil 4 cifry a „přilepil“ je ke 2 číslům.

8 se dotýká 1, protože $29 - 28 = 1$ a 9 se dotýká 3 (víme, že 3 a 9 k sobě patří).

Celkem tak bez bonusů sestavil 3 příklady: $29 - 28 = 1$, 82 a 93. Celkem za 44 bodů.

11. kolo „Pokusný“

The image displays two screenshots of a game interface, likely a math-based board game. The main board is a 13x13 grid labeled "ABÁKU" and "ROBOT 2". The grid contains numbers in circles, with some circles highlighted in green. The top of the board shows the score "631 : 398" and the player "Pokusný" (Robot 2). The bottom of the board shows a row of numbers "1 5 6 0 3" and a score "89".

The right side of the interface shows a "HISTORIE" (History) section. The top screenshot shows the history for the 9th and 10th rounds. The 9th round shows a score of 307, and the 10th round shows a score of 354. The bottom screenshot shows the history for the 9th and 10th rounds, but with a different score for the 10th round, 398.

The bottom screenshot also shows a row of numbers "1 5 6 3" and a score "15".

21. Pozn.:

Zdánlivě nepochopitelný tah.

Do hlavy hráče Pokusného sice nevidíme, ale za předpokladu že vede a blíží se poslední tahy a k dispozici je poslední cifra v zásobníku, to vypadá, že zariskoval a čeká, jestli mu los „nepřihodí“ nějaké lepší číslo, ideálně 9. Tento tah je pouze za 18 bodů.

11. kolo „Robot 2“

11. KOLO ABÁKU ROBOT 2

649 : 398
18 44

Robot 2

0 1 5 9 6 3 89

HISTORIE

Tah	+70
Celkem	577
Robot 2	
$\sqrt[3]{8} = 2$	+10
$2^2 = 4$	+6
$82 \div 41 = 2$	+17
$8 \div 2 = 4$	+14
Tah	+47
Celkem	354
10. KOLO 10:27	
Pokusný	
$9 - 1 = 8$	+54
Tah	+54
Celkem	631
Robot 2	
$2^3 = 8$	+10
$\sqrt{9} = 3$	+12
$29 - 28 = 1$	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO 11:53	
Pokusný	
$7 + 2 = 9$	+18
Tah	+18
Celkem	649

11. KOLO ABÁKU ROBOT 2

649 : 398
18 44

Robot 2

0 1 5 6 9 3 85

HISTORIE

Tah	+70
Celkem	577
Robot 2	
$\sqrt[3]{8} = 2$	+10
$2^2 = 4$	+6
$82 \div 41 = 2$	+17
$8 \div 2 = 4$	+14
Tah	+47
Celkem	354
10. KOLO 10:27	
Pokusný	
$9 - 1 = 8$	+54
Tah	+54
Celkem	631
Robot 2	
$2^3 = 8$	+10
$\sqrt{9} = 3$	+12
$29 - 28 = 1$	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO 11:53	
Pokusný	
$7 + 2 = 9$	+18
Tah	+18
Celkem	649

22. Pozn.:

Robot 2 mohl hru ukončit, kdyby položil všech 5 cifer. Položil jen 3 a sestavil tak 2 příklady.

1. příklad: ... $16 : 4 = 4$ za $1 + 6 + 2.4 + 4$ (19 bodů)

2. příklad: ... 644 (odmocnina z 64 jsou 4) za $6 + 2.4 + 4$ (18 bodů)

Celkem získal 37 bodů.



Existuje lepší využití těchto 3 čísel. Např. opět vpravo dole za 48 bodů.

12. kolo „Pokusný“

12. KOLO ABÁKU ROBOT 2

Row	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
I	9	1	8	2	4	1	2						
II		6					8	2					
III		4			8	7	3	8	4	2	5	0	
IV		4		7			5			4			
V				9			6			5			
VI				7			3			1			
VII	9			0			3			5			
VIII	7			9			6	4	5	6	8		
IX	2			8			6			0	5		
X	9	3	0	1	7	4	3					7	
XI	2			0			6				9		
XII	8			8			3					2	
XIII	1	7	1	0	7		9						

0 K 1 5 6 3 89

HISTORIE

8+2=4	+14
Tah	+47
Celkem	354
10. KOLO	10:27
Pokusný	
9·1=8	+54
Tah	+54
Celkem	631
Robot 2	
2 ³ =8	+10
√9=3	+12
29-28=1	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO	11:53
Pokusný	
7+2=9	+18
Tah	+18
Celkem	649
Robot 2	
16÷4=4	+19
√64=8	+18
√16=4	+15
Tah	+52
Celkem	450

Risk se vyplatil. K 72 lze přiložit 639.

12. KOLO ABÁKU ROBOT 2

Row	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
I	9	1	8	2	4	1	2						
II		6					8	2					
III		4			8	7	3	8	4	2	5	0	
IV		4		7			5			4			
V	6			9			6			5			
VI	3			7			3			1			
VII	9			0			3			5			
VIII	7			9			6	4	5	6	8		
IX	2			8			6			0	5		
X	9	3	0	1	7	4	3					7	
XI	2			0			6				9		
XII	8			8			3					2	
XIII	1	7	1	0	7		9						

0 K 1 5 85

HISTORIE

8+2=4	+14
Tah	+47
Celkem	354
10. KOLO	10:27
Pokusný	
9·1=8	+54
Tah	+54
Celkem	631
Robot 2	
2 ³ =8	+10
√9=3	+12
29-28=1	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO	11:53
Pokusný	
7+2=9	+18
Tah	+18
Celkem	649
Robot 2	
16÷4=4	+19
√64=8	+18
√16=4	+15
Tah	+52
Celkem	450

23. Pozn.:

Byl to velký risk. 63972 obsahuje celkem 6 příkladů a všech 6 využívá (díky 9) trojnásobné bonusové pole. Konkrétně se jedná o příklady: $63+9=72$ (81 bodů), $6+3=9$ (54 bodů), 39 (36 bodů), $9-7=2$ (54 bodů), $63:9=7$ (75 bodů), 9729 (třetí mocnina devíti je 729) za 81 bodů. Celkem 381 bodů

Jedním tahem 381 bodů. To už je majstrštyk. **Vyplatí se vydržet až do konce.**

12. kolo „Robot 2“

12. KOLO ABĀKU ROBOT 2

1030 : 450
381 52

0 90
K S

1 5

HISTORIE

$\sqrt{9}=3$	+12
$29 \cdot 28=1$	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO 11:53	
Pokusný	
$7+2=9$	+18
Tah	+18
Celkem	649
Robot 2	
$16 \div 4=4$	+19
$\sqrt[3]{64}=4$	+18
$\sqrt{16}=4$	+15
Tah	+52
Celkem	450
12. KOLO 13:42	
Pokusný	
$3^2=9$	+36
$63+9=72$	+81
$63 \div 9=7$	+75
$9^2=729$	+81
$6+3=9$	+54
$9-7=2$	+54
Tah	+381
Celkem	1030

12. KOLO ABĀKU ROBOT 2

1030 : 450
381 52

0 86
K S

1 5

HISTORIE

$\sqrt{9}=3$	+12
$29 \cdot 28=1$	+22
Tah	+44
Celkem	398
11. KOLO 11:53	
Pokusný	
$7+2=9$	+18
Tah	+18
Celkem	649
Robot 2	
$16 \div 4=4$	+19
$\sqrt[3]{64}=4$	+18
$\sqrt{16}=4$	+15
Tah	+52
Celkem	450
12. KOLO 13:42	
Pokusný	
$3^2=9$	+36
$63+9=72$	+81
$63 \div 9=7$	+75
$9^2=729$	+81
$6+3=9$	+54
$9-7=2$	+54
Tah	+381
Celkem	1030

24. Pozn.:

Robot 2 přiložil pouze 1 cifru – číslo 8 ke 2. Za 2 příklady má 24 bodů.
Zbývá mu poslední cifra.

Pozastavení nad možností: 8 lze často přiložit ke dvěma cifrám 2 zároveň.



13. kolo „Pokusný“

13. KOLO ABÁKU ROBOT 2

1030 : 474
381 24

HISTORIE

Pokusný

7 + 2 = 9	+18
Tah	+18
Celkem	649

Robot 2

$16 \div 4 = 4$	+19
$\sqrt[3]{64} = 4$	+18
$\sqrt{16} = 4$	+15
Tah	+52
Celkem	450

12. KOLO 13:42

Pokusný

$3^2 = 9$	+36
$63 + 9 = 72$	+81
$63 \div 9 = 7$	+75
$9^2 = 729$	+81
$6 + 3 = 9$	+54
$9 - 7 = 2$	+54
Tah	+381
Celkem	1030

Robot 2

$8 \div 2 = 4$	+14
$\sqrt[3]{8} = 2$	+10
Tah	+24
Celkem	474

13. KOLO ABÁKU ROBOT 2

1063 : 474
381 24

HISTORIE

Pokusný

7 + 2 = 9	+18
Tah	+18
Celkem	649

Robot 2

$16 \div 4 = 4$	+19
$\sqrt[3]{64} = 4$	+18
$\sqrt{16} = 4$	+15
Tah	+52
Celkem	450

12. KOLO 13:42

Pokusný

$3^2 = 9$	+36
$63 + 9 = 72$	+81
$63 \div 9 = 7$	+75
$9^2 = 729$	+81
$6 + 3 = 9$	+54
$9 - 7 = 2$	+54
Tah	+381
Celkem	1030

Robot 2

$8 \div 2 = 4$	+14
$\sqrt[3]{8} = 2$	+10
Tah	+24
Celkem	474

24. Pozn.:

Pokusný už jenom dokončil zápas přiložením posledních dvou cifer 1 a 5.

Snažil se využít dvojnásobného bonusového pole za $6 - 1 = 5$ celkem za 24 bodů.

Tímto tahem Pokusný ukončil zápas.

Protože soupeři (Robot 2) zbyla cifra 9, odečetla se od výsledku Robotu 2 a přičetla se k výsledku Pokusného.

závěr: Pokusný – Robot 2 **1063 : 465**

Konec zápasu