

OBSAH

110x kámen + 3x prázdný kámen, 2x sáček, 4x kryt, deska
Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části.

POPIS HRY

Skládáme početní příklady pomocí kamenů opatřených čísly 0 – 9. Povoleno je sčítání, odečítání, násobení, dělení, druhé a třetí mocniny a odmocniny.

Příklad musí obsahovat vždy jen dva členy, jeden operátor a jeden výsledek (1+2=3).

Hra neobsahuje matematické znaménka. Počítáme celé kladné přirozené čísla.

ZAHÁJENÍ / HRA

1. Vylosujete si po 5 kamenech / či 7 nebo 9 dle dohody.

2. Začínáš/slož v duchu 2 – 5 (7,9) kamenů/čísel do příkladu a vylož přes středové pole desky. Všechny kameny v jedné linii, vodorovně či svisle a bez mezer.

Tah = hraješ nebo vyměníš kameny nebo vynecháš tah.

3. Položení kamenů ostatním vysvětlíš (např: 123: „jedna a dva je tři“. Tvůj tah končí zapsáním skóre a dolosováním svých kamenů na pět. **Tab 1.**

4. Další hráči příkládají 1 – 5 (7,9) svých kamenů ke kamenům položeným dříve.

PŘÍKLADY

Příkládané kameny musejí tvořit nebo být součástí téhož jednoho nově vzniklého příkladu. Zároveň platí, že nové kameny musejí vždy s nejméně jedním již dříve položeným kamenem tvořit nebo být součástí příkladu. V jednom přiložení tak vzniká nejméně jeden příklad.

Nové příklady vznikají:

A. Přiložením kamenů „ke“ (24) či „ob“ (31236). Příklad musí obsahovat nejméně jeden nový kámen a jeden starý kámen. **Tab 2.**

B. Přiložením kamenů ve tvaru příkladu. Příklad musí nejméně s jedním kamenem na ploše vytvořit další příklad. (844 - 4312 / 639, 3927) **Tab 3.**

C. Přiložením nových kamenů paralelně ke kamenům na ploše. Nově vzniklá sousedství kamenů musejí tvořit nebo být součástí dalších příkladů (33134, 413, 39, 42) **Tab 4.** / výjimka je nula.

D. Nula nemusí se sousedícím kamenem tvořit příklad. (40141) **Tab 5.**

Pokud je však nula jediným nově sousedícím kamenem, příklad vzniknout musí. (844044) **Tab 5.**

Nula: samostatně nesmí být členem ani výsledkem příkladu.

Žolík: (Prázdný kámen) Při vyložení určíš hodnotu 0–9. Dříve vyložený žolík lze znovu použít, pokud je vyměněn za číslo, které představuje.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Počítáme body za všechny příklady, které v rámci tahu vzniknou.

Kámen nesmí být odstraněn nebo přemístěn poté, co byl započítán / výjimka je žolík.

Skóre se zapisuje po ukončení každého tahu. Je několik možností, jak body počítat.

I. Každý kámen nového příkladu = 1 bod + každý nový příklad, který je součástí tahu = 2 body.

II. Čísla vyjadřují bodovou hodnotu (0 = 0 bodů / 9 = 9 bodů).

III. Zapisujeme pouze celkový počet kamenů, které se staly součástí nově vzniklých příkladů v tahu (nové a staré).

BONUS

Platí v tahu, v němž je překryt. Platí ovšem pro všechny příklady či čísla na něj v tahu položené.

Číslo: 2x/3x bodová hodnota na něj položeného kamene.
 Příklad: 2x/3x bodová hodnota na něj položeného příkladu. (Viz strana 2.)

Chyba: Oznamit lze před položením a uznáním dalšího tahu. Hráč své kameny bere zpět a ztrácí tah.

UKONČENÍ

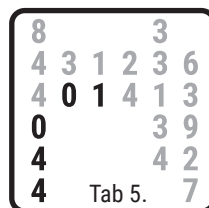
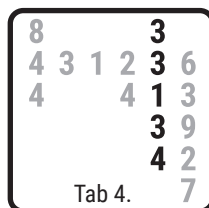
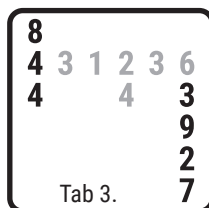
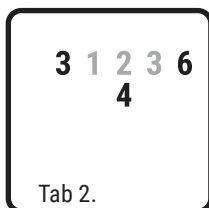
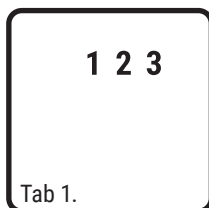
Sáček je prázdný a jeden z hráčů přiloží svůj poslední kámen nebo žádný z hráčů není schopn 2x odehrát další tah.

Hráč zavírající hru si připočte body za každý kámen, který zbyl v zásobnících jeho spoluhráčů. Spoluhráči si naopak za každý kámen ve svém zásobníku body odečtou dle pravidel bodování ukončené hry.

VÍTEŽ = štěstí nebo um / vždy však více bodů. Dobrý LOS.

CÍL = skládat kameny abakově. Různé kombinace těch samých čísel přináší různý bodový zisk. **Tab 6.** (Viz strana 2. **ABĀKU KOMBO**)

PARTIÁŘ / copy free: <https://abaku.cz/deskova-hra>
PRAVIDLA podrobná naleznete na <https://abaku.cz/deskova-hra>





Tab 6. **1234** /2xpříklad **1243** /2x příklad **3412** /1xpříklad **4312** /3x příklad

DESKA / papírová nebo dřevěná devítidílná volná 15x15

- Desku papírovou stačí rozložit a otočit herní stranou lícem.
- Desku PRO dřevěnou složíte dle vzoru (ligová deska). Dohromady je stáhnete šňůrkou a zajistíte brzdíčkou.

Uzel nebonusové pole **168x**

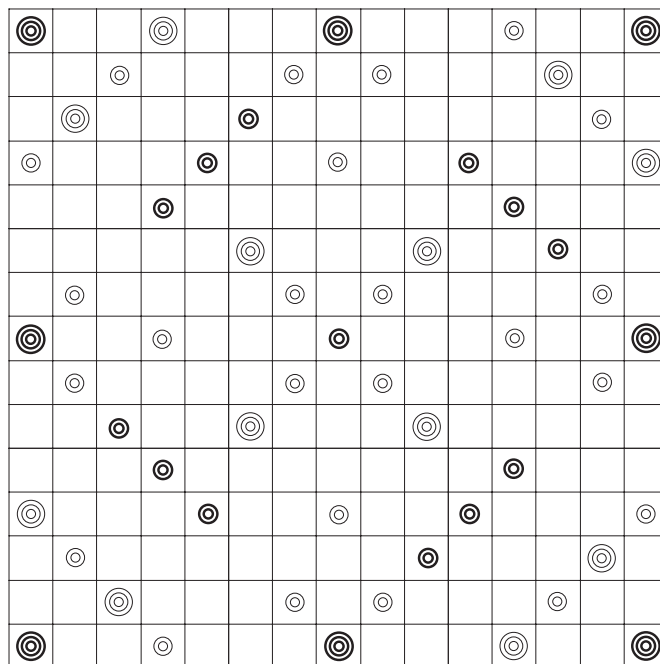
Bonus  2x číslo **24x**

Bonus  3x číslo **12x**

Bonus  2x příklad / zelený **12x** plus startovní pole

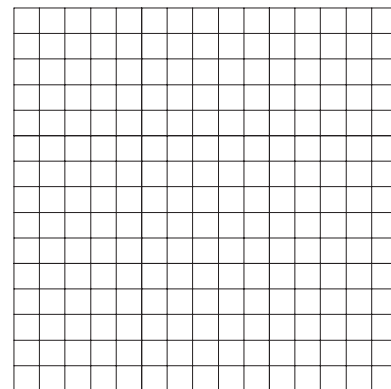
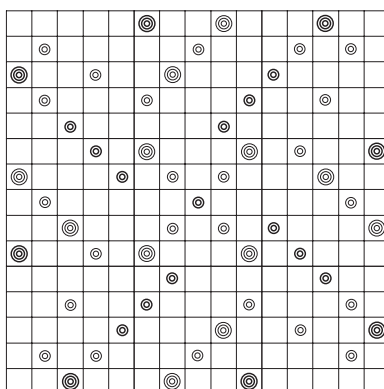
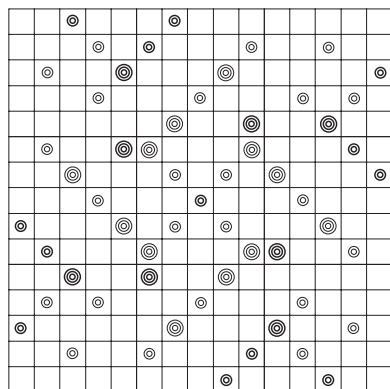
Bonus  3x příklad / zelený **8x**

Tento vzor je používán v online lize pro veřejnost
<https://abakuplay.com/> i v online lize pro školy
<https://abaku.cz/abaku-lab>



VZORY / desky

Sestavit desku lze libovolně - variabilita je velká. Kromě ligové desky doporučujeme vzor Deer (explozivní) nebo Fuga (graduující). Na rubu destiček je křížový vzor pro různé kombinace s lícovými vzory nebo sestavení tréninkové výukové desky.



HERNÍ VARIANTY

- **Spin** kameny využití v tahu se obrací do barvy hráče. Po ukončení hry si hráč připočte počet kamenů své barvy. Spin kameny stejně jako si zakoupíte samostatně nebo rovnou se hrou.
- Hráči si rozdělí obsah sáčku na shodné části a každý si losuje ze svého sáčku.

ABAKU KOMBO = 3 a více

<https://abaku.cz/metodika-abanka>

Je kombinace čísel, která zahrnuje tři a více příkladů = větší bodový zisk v tahu, protože body se získávají za všechny nové vzniklé příklady. Kombo je tedy něco jako vysoká karta. A takových vysokých karet je abaku plné. Znalost a umění využití kombina v ten pravý čas vede velmi často k vítězství ve hře. Nejlepší hráči jich znají stovky, ale ve skutečnosti jsou jich tisíce..., pár vám do začátku prozradíme a přidáváme radu: zapisujte si svá komba za uši - pač se vám šiknou :)

...4312 (4x3=12, 4-3=1, 3-1=2)/ 13940 / 64248 / 42850 / 27936 / 55257 / 24832 / 136780 / 819729 / 164460
