

ABĀKU

PRAVIDLA HRY

OBSAH HRACÍ SADY PRO 1 - 4 HRÁČE / Od 6 let

100 hracích kamenů, hrací sáček, 4 kryty, hrací deska, krátká pravidla hry

Varování! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části.

POPIS

Ve hře Abaku utvářejí hráči na hrací ploše početní příklady pomocí hracích kamenů opatřených číslicemi od 0 do 9. Povoleno je sčítání, odečítání, násobení, dělení, druhé a třetí mocniny a odmocniny.

Příklad obsahuje vždy jen dva členy, jednu početní operaci a jeden výsledek ($1 + 1 = 2$). Příklady se tvoří z celých kladných (přirozených) čísel!

ZAHÁJENÍ

1. Každý hráč si vylosuje ze sáčku po jednom kameniu. Nejnižší číselná hodnota začíná. Kameny se vrátí do hracího sáčku a promíchají se. Hráči si vylosují ze sáčku po pěti kamenech a umístí si je do zásobníku.

ORGANIZACE HRY

2. Zahajující hráč složí dva až pět svých kamenů do příkladu a umístí je na hrací plochu ve vodorovné či svislé linii tak, aby jeden z kamenů ležel na středovém (startovním) poli.

3. Hra neobsahuje znaménka matematické operace. Hráč položení svých kamenů nahlas vysvětlí (např: 112 „jedna plus jedna rovná se dvě“ nebo 11 „jedna na druhou je jedna“). Příklady čteme pouze zleva doprava, nebo shora dolů. Tah končí oznámením a zapsáním skóre a doplněním zásobníku na pět kamenů.

4. Další hráč přikládá jeden až pět svých kamenů ke kamenům dříve položeným, aby vytvořil nový příklad. Všechny přikládané kameny musejí být umístěny v jedné řadě vodorovně nebo svisle a zároveň musejí být součástí jednoho příkladu. Diagonálně (šikmo) položený příklad není dovolen.

5. Všechny (staré) kameny položené v dřívějších tazích můžete v dalších tazích libovolně zahrnovat do nových příkladů.

6. **Početní příklady vznikají:** a. Přiložením kamenů ke kamenům na ploše. Příklad musí obsahovat nejméně jeden nový kámen a nejméně jeden z kamenů již ležících. (Viz Tah 2, 3.)

b. Přiložením příkladu vodorovně či křížem ke kamenům na ploše. Příklad musí obsahovat nejméně jeden z kamenů již ležících na ploše nebo musí nejméně s jedním kamenem již ležícím na ploše vytvořit další nový příklad. (Viz tah 4, 6.)

c. Přiložením kamenů paralelně ke kamenům na ploše. Další vzniklá sousedství kamenů musejí být také vyjádřením nových příkladů. (Viz tah 5, 7, 8.)

7. Žádný kámen nesmí být odstraněn nebo přemístěn poté, co byl položen a započítán (výjimka je kámen žolík).

8. Hráč může hrát nebo vyměnit kameny nebo vynechat tah. Při výměně kamenů nahlásí počet kamenů, které mění (1 – 5). Přehledným způsobem tak učiní.

9. **Žolík** (prázdný kámen) se pokládá a počítá jako ostatní kameny. Při položení musíte nahlas určit, kterou číslici (0 – 9) představuje. V další hře lze žolík znovu využít, ale nejdříve je nutné ho nahradit běžným kamenem, dle pravidel tvorby příkladů. Nahrazeného žolíka lze ihned využít (položít) nebo si ho nechat na jindy.

10. **Nula:** V příkladu nemůžete použít číslo 0 jako samostatné číslo. Samostatně se nesmí přičítat, odečítat, násobit ani dělit. Nula nesmí být výsledek příkladu.

Nula nemusí se sousedícími kameny tvořit příklady (**Viz Tah 5.**), avšak pokud je nula jedinou z pokládaných kamenů, která má sousedit s kameny již ležícími, musí s nimi nový příklad tvořit!

11. **Nápovědu** lze použít dle dohody hráčů. Chyba hráče musí být oznámena před započítáním dalšího tahu. V případě chyby si hráč své kameny bere zpět, ztrácí tah a odečtou se mu body, které by dosáhl chybným příkladem.

12. **Ukončení hry:** V hracím sáčku není žádný kámen a jeden z hráčů přiloží svůj poslední kámen nebo žádný z hráčů není schopen odehrát další tah.

POČÍTÁNÍ BODŮ

1. Zapisovatel zapisuje skóre po ukončení každého tahu.

2. Za každý kámen, který je součástí nově vytvořeného příkladu, získáte 1 bod. **Pravidlo se týká všech příkladů, které nově vzniknou v rámci jednoho tahu.**

3. **Číselný bonus:** Bonus zdvojnásobí nebo ztrojnásobí bodovou hodnotu na něj položeného kamene.

4. **Příkladový bonus:** Bonus zdvojnásobí nebo ztrojnásobí bodovou hodnotu celého příkladu, pokud na něm leží jeden z kamenů v tomto příkladu.

5. Bonus platí pouze v tom tahu, v němž je využit.

6. Po skončení hry si odečtete ze svého konečného skóre jeden bod za každý zbylý kámen ve vašem zásobníku. Hráč, který využil všechny své kameny (zavřel hru), si připočte bod za každý kámen, který zbyl v zásobnících jeho spoluhráčů.

VÍTĚZ

Vítězem je hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů po ukončení hry.

HERNÍ VARIANTY

Před započtím hry je možné dohodnout modifikaci pravidel a počítání bodů. Doporučujeme variantu A nebo B nebo C.

A. Číslice zobrazené na kamenech budou vyjádřením jejich bodové hodnoty.

B. Zapisujeme pouze počet použitých kamenů.

C. Pokládáme příklady i šikmo (diagonálně).

HERNÍ PLÁN

Můžete hrát sami proti sobě a snažit se dosáhnout co nejvyššího skóre. Nebo můžete zkusit pokládat kameny tak, abyste pokryli co největší plochu a vynechali přitom co nejméně prázdných políček. Nebo skládat magické čtverce? K tomu či onomu můžete využít druhou stranu hracího plánu s prázdnou mřížkou (17 x 17). Pro klasickou hru doporučujeme herní plán s bonusy (15 x 15).

INFO

Veškeré další informace o hře Abaku a její podrobné pravidla ke stažení naleznete na www.abaku.org

Hra obsahuje 100 + (1žolík) herních kamenů. Pokud ke hře potřebujete více, můžete je získat na www.abaku.org. Zde naleznete i další nabídku početních her, jako kostky nebo karty či elektronickou podobu hry. Elektronická podoba hry vám umožní hrát proti robotům nebo proti kamarádům volně nebo v lize.

UKÁZKA PŘIKLÁDÁNÍ KAMENŮ, TVOŘENÍ PŘÍKLADŮ A BODOVÁNÍ

Přikládané číslice nového příkladu jsou zvýrazněny tmavým obrysem.

Další příklady vzniklé tímto přiložením jsou znázorněny v rámečku.

TAH1/ $2^2 = 4$; TAH2/ $12 : 4 = 3$; TAH3/ $6 - 4 = 2$, $\sqrt{4} = 2$;
TAH6/ $8 - 3 = 5$, $6 + 42 = 48$, $2 \times 4 = 8$, $\sqrt{9} = 3$; TAH7/ $38 - 3 = 35$,

TAH4/ $7^2 = 49$, $6 \times 4 = 24$, $2^2 = 4$; TAH5/ $10 : 5 = 2$, $2 + 5 = 7$;
 $24 : 3 = 8$, $\sqrt{9} = 3$; TAH8/ $3 : 3 = 1$, $3 \times 31 = 93$, $6 - 3 = 3$, $2 + 1 = 3$

Tah 1: Skóre 2

2	4
---	---

Tah 2: Skóre

1	2	4	3
---	---	---	---

Tah 3: Skóre

1	2	4	3
		6	
		2	

Tah 4: Skóre 9

1	2	4	3
		6	
		2	
7	4	9	

Tah 5: Skóre 7

1	2	4	3
10	5	2	
		7	4
		9	

Tah 6: Skóre 13

1	2	4	3
10	5	2	
		7	4
		9	
		8	3
		5	

Tah 7: Skóre 11

1	2	4	3
10	5	2	
		7	4
		9	
		8	3
		5	

Tah 8: Skóre 14

1	2	4	3
10	5	2	
		7	4
		9	
		8	3
		5	