

Pravidla hry

Cíl hry

Abaku je početní hra. Hru může hrát každý, kdo ví, že $1 + 1 = 2$. K vítězství však budete potřebovat ještě něco navíc: budete muset zvolit správnou strategii, prokázat dobrou představivost, paměť, schopnost kombinovat a logicky uvažovat a také se vám bude hodit trocha štěstí. Ten, kdo v průběhu hry získá nejvíce bodů, zvítězí.

Průběh hry

Hráči se střídají na tazích po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, má tři možnosti:

- umístit kameny na hrací plán;
- vyměnit si kameny v ruce;
- vynechat tah

Z těchto tří možností si hráč na tahu vybere jednu a provede ji. Po něm následuje další hráč.

Ve hře Abaku hráči vytvářejí pomocí kamenů s číslicemi (0 - 9) na herním plánu početní příklady. Jeden příklad obsahuje vždy jednu početní operaci některého z následujících typů: sčítání, odečítání, násobení, dělení, druhé a třetí mocniny a druhé a třetí odmocniny přirozených čísel. Hráči získávají body podle číselné hodnoty kamenů použitých k vytvoření příkladů.

Popis hry

1. Začínající hráč vytvoří položením kamenů na hracím plánu první příklad, a to tak, aby jeden kámen ležel na středovém poli.
2. Další hráč musí položit kameny na herní plán tak, aby alespoň jeden z těchto kamenů bezprostředně stranou sousedil s nějakým kamenem již na plánu ležícím (položeným kdykoliv v předchozím průběhu hry - jedinou výjimkou je úplně první tah ve hře). Všechny kameny umístěné v jednom tahu zároveň musejí být položeny v jedné řadě nebo sloupci (vodorovně nebo svisle). Není dovoleno, aby některé umísťované kameny byly položeny do jiné řady či sloupce.

Všechny právě položené kameny také musejí být součástí společného příkladu. Příklad čteme vždy zleva doprava nebo shora dolů, nikdy ne obráceně nebo diagonálně jakýmkoliv směrem. Nové kameny nemusejí ležet bezprostředně vedle sebe, ale všude, kde nové kameny navazují na staré, musí existovat příklad spojující kameny z minulých tahů s kameny novými - viz ukázky na obrázcích níže (jedinou výjimkou je pravidlo nuly, jak je popsáno podrobněji níže).

3. Hra neobsahuje znaménka vyjadřující matematické operace ani znaky pro druhou a třetí mocninu a odmocninu. Proto hráč položením svých kamenů musí v duchu promyslet (např: položení kamenů 314: tři plus jedna rovná se čtyři; 211: dva mínus jedna rovná se jedna; 236: dvakrát tři rovná se šest; 842: osm děleno čtyřmi rovná se dva; 24: dva na druhou rovná se čtyři; 644: třetí odmocnina

ze šedesáti čtyř rovná se čtyři atd.). Po potvrzení svého tahu, bude následovat animace výsledku ve které jeho myšlené početní příklady budou znázorněny s početními znaménky (pokud byl výsledek správný).

4. I když kameny v konkrétních tazích znamenají konkrétní početní příklady, při každém novém tahu jsou vnímány pouze jako shluk hracích kamenů, které lze dále libovolně kombinovat a zahrnovat do dalších jiných početních operací.
5. Početní operace vznikají:
 - Přidáním jednoho až pěti kamenů ke kamenům na ploše. (Tah 2,3,4,5,6.)
 - Přiložením početní operace křížem ke kamenům na ploše. Nová početní operace musí zahrnovat jeden či více kamenů ležících na ploše nebo musí s jedním nebo více kameny ležícími na ploše sousedit. (Tah 3,4,6.)
 - Přiložením početní operace paralelně ke kamenům na ploše. (Tah 5,6.)
6. Hráč, který je na tahu, má tři možnosti: umístit kameny na hrací plán; kameny vyměnit; vynechat tah. Hráč má v jednom tahu právo jen na jednu z těchto možností.
7. Nulou nesmí začínat zápis žádné nové početní operace. Samostatně se nesmí přičítat, odečítat, násobit ani dělit. Nula nesmí být konečný výsledek početní operace. Je-li nula součástí příkládané početní operace, nemusí jejím případným sousedstvím s některými z ležících kamenů vzniknout nová početní operace. Z takového sousedství pak nevzniká ani bodový zisk (Tah 5.). Osmá (jedním hráčem) vylosovaná nula v pořadí se mění na žolíka.

Příklady početních operací

Nově příkládané kameny jsou označeny světlejší barvou.

Nově vzniklé početní operace jsou v bílém rámečku.



Ukončení hry

1. V herním zásobníku není už žádný kámen a jeden z hráčů umístil na herní plán svůj poslední kámen;
2. Hráč třikrát za sebou odešle prázdný tah (za prázdný tah je považováno i překročení časového limitu na tah). Pokud v zásobníku ještě zbývají kameny, prohrává kontumačně. Pokud je hlavní zásobník prázdný, ukončí takto hru regulérně.
3. Hráč vzdá hru.

Bodování

1. Skóre se zapisuje po ukončení každého tahu. Číslíce uvedené na kamenech jsou zároveň vyjádřením jejich bodové hodnoty.
2. Bodový zisk v daném tahu přinášejí kameny, z nichž se nové početní operace skládají. Kameny společně nově vzniklým početním příkladům přinášejí zisk za každou početní příklad, v níž jsou obsaženy. Pokud však přesně tytéž kameny mohou vytvořit více příkladů, počítají se jen jednou (příklad: kameny 981 lze chápat zároveň jako $9 - 8 = 1$ a $92 = 81$, boduje se pouze jedenkrát). Pokud však k řadě kamenů 6873 přiložíte kámen 5, platně vzniknou dva příklady: $5 + 68 = 73$ a $56 : 8 = 7$. Nevadí, že všechny kameny obsažené ve druhém příkladu byly již součástí příkladu prvního, tvoří totiž jen jeho podmnožinu.
3. Bonus:

- Platí pouze v tom tahu, ve kterém je bonusové pole využito.
 - Bonus za jeden kámen: Bonus zdvojnásobí nebo ztrojnásobí bodovou hodnotu kamene položeného na toto pole.
 - Bonus za celý příklad: Bonus zdvojnásobí nebo ztrojnásobí bodovou hodnotu celého příkladu, je-li jeden z kamenů v něm použitých položen na příslušné bonusové pole. Pokud některý z kamenů použitých v příkladu byl zároveň položen i na pole poskytující bonus za jeden kámen, počítá se při výpočtu bonusu za celý příklad již jeho násobená hodnota!
 - Bonusy obou typů lze získat pouze v tom tahu, kdy byl na příslušné pole herního plánu kámen položen. Je-li však takový kámen součástí více příkladů, získáte bonus za každý z nich!
4. Hráč, který položil na herní plán poslední kámen a tím hru ukončil, získává navíc bodovou prémii odpovídající hodnotě všech kamenů, které zůstaly soupeřům v ruce. Ostatní hráči si naopak od svého skóre odečtou hodnotu kamenů, které jim zůstaly.
5. Hráč, který má na konci hry nejvyšší součet bodů, vyhrává.

Strategie

- Využívejte co nejvíce bonusová pole hracího plánu. Jejich účelné využití zásadním způsobem ovlivňuje výsledek hry. (Je například výhodnější přiložit kombinaci 9211 ($9 + 2 = 11$) kamenem 9 na bonusové pole 3x jeden kámen než na bonusové pole 2x celý příklad, protože $9 * 3 + 2 + 1 + 1 = 31$ bodů, zatímco $(9 + 2 + 1 + 1) * 2 = 26$ bodů.) - Přiložte kámen k řadě ležících kamenů tak, aby vzniklo co nejvíce různých příkladů. (Například přiložením kamenů 8 a 2 k řadě 7936 vzniknou příklady $82 - 79 = 3$; $27 + 9 = 36$; $27 : 9 = 3$; $2 + 7 = 9$.)
- Přiložte kámen k řadě ležících kamenů tak, aby vzniklo co nejvíce různých příkladů. (Například přiložením kamenů 8 a 2 k řadě 7936 vzniknou příklady $82 - 79 = 3$; $27 + 9 = 36$; $27 : 9 = 3$; $2 + 7 = 9$.)
- Pokládejte kameny na hrací desku tak, aby vytvářely co nejméně vhodných příležitostí pro soupeře. (Zejména zbytečně nenahrávejte na bonusová pole. Někdy je lepší se spokojit s menším bodovým ziskem za účelem zablokování přístupu k bonusovému poli, které momentálně nedokážete využít, to se týká především bonusového pole 3x celý příklad.)
- Položení kamene 0 dělá obvykle začátečníkům velké problémy. Takový kámen si raději vyměňte nebo sledujte zkušenější soupeře. Zjistíte, že nula v některých případech může bodový zisk zdvojnásobit. (Např. vytvořením řady 38240 přidáním nuly na konec vzniknou příklady $38 + 2 = 40$ a $3 * 8 = 24$ nebo vytvořením řady 81990 vzniknou příklady $81 + 9 = 90$ a $81 : 9 = 9$.)
- Čísla na kamenech jsou zároveň vyjádřením jejich bodové hodnoty. Proto se naučte s vylosovanými kameny vysokých hodnot dobře hospodařit a přikládejte je pokud možno k takovým kamenům, které umožní vznik co největšího počtu příkladů v rámci jednoho tahu.
- Pokud se vám bude zdát, že si losujete horší čísla než soupeř, pak:
 - můžete mít pravdu, protože čísla si losujete náhodně a můžete mít několik tahů za sebou prostě smůlu, nebo
 - se můžete se mýlit, protože soupeř je zkušenější než vy, lépe počítá, volí lepší strategii a lépe využívá kombinací kamenů z ruky a na hracím plánu.
- Nespoléhejte na svůj případný velký bodový náskok v polovině hry a stejně tak neztrácejte hlavu, pokud máte ztrátu. Jeden výborný tah nebo šťastná ruka často dokáže situaci obratem změnit.
- Strategie i taktika nejsou neměnné, postupně získáte cvik a vaše schopnosti budou rychle růst a rozvíjet se.
- Nikdy hru nevzdávejte :)

Zakrátko snadno objevíte, že pravé terno je najít kombinaci (řadu čísel), která se

dobře „rýmuje“. Taková řada se nazývá „KOMBO“. Jaká řada to je? Taková, jež obsahuje alespoň tři a více příkladů. Taková řada vám znamená velký bodový zisk. Například řada 16824 skrývá příklady $16 + 8 = 24$; $16 : 8 = 2$; $8 : 2 = 4$... V dalším tahu můžeme přiložit třeba kámen 7. Co je 168247? $168 : 24 = 7$. Podobných řad lze sestavit bezpočet a sami jich brzy objevíte spoustu. Kdo si je dokáže zapamatovat, bude mít ve hře oproti svým soupeřům velkou výhodu.

Popis hracího pole



Legenda

1. pořadí tahu
2. počet hracích kamenů v hlavním zásobníku (110 kamenů)
3. animace početního příkladu
4. znázornění bonusu, na kterém kámen leží
5. počet početních příkladů v rámci tahu
6. počítadlo bodů za aktuální početní příklad
7. součet bodů za všechny příklady v rámci tahu
8. zapnutí/vypnutí zvuků

9. zapnutí/vypnutí hudby
10. vzdání hry
11. počet bodů za minulý tah
12. aktuální průměrný bodový zisk za všechny tahy
13. aktuální celkový bodový zisk za všechny tahy ve hře
14. ukazatel počtu kamenů v osobním zásobníku
15. chat
16. časomíra (82 vteřin)
17. odeslání prázdného tahu
18. přerušování tahu - vrací kameny do osobního zásobníku
19. výměna hracích kamenů - kameny v zásobníku označíte a potvrdíte jejich výměnu stiskem tlačítka
20. potvrzení tahu - start animace výsledku
21. historie - zaznamenává čas, číslo, počet použitých kamenů v tahu, znázorňuje všechny početní operace a bodový zisk
22. statistika - ukazuje data hry a poskytuje zpětnou vazbu
23. pravidla
24. svítivě zelená - jsi na tahu
25. číselný bonus 2x/3x - násobí hodnotu kamene
26. operační bonus 2x/3x - násobí hodnotu celé operace
27. startovní pole - start
28. erb druhu hry

Rychlý přehled

operační bonus

číselný bonus

$$\overbrace{8\ 1}^{\text{operační bonus}} \times 9 = \overbrace{7\ 2\ 9}^{\text{číselný bonus}}$$

operace/tah

body/operace/tah

23.

1x

36

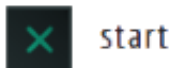
108

∅47

tah/pořadí

body/operace

průměr/body/tah



start



< bonus/číslo >



< bonus/operace >



čas: 80 vteřin/tah

statistika hry

historie hry



pravidla

zpět

vynechat tah



zásobník kamenů

potvrdit tah

vyměnit kameny

No. 1 POZICE

Abaku je nejlepší početní hra vesmíru. Může se nám to nelíbit, můžeme s tím i nesouhlasit, ale to je tak všechno, co s tím lze dělat. Počítejte s tím. Počítejte s námi :)

Pěknou hru a nevšední zážitky s ní vám přeje Abaku tým.