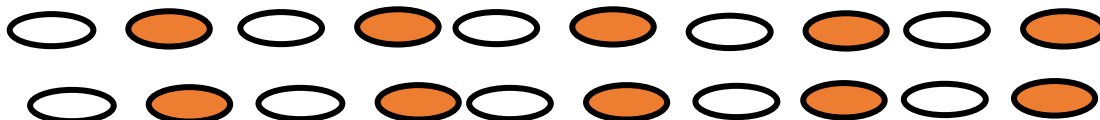


Šachovnice s čísly násobilky- hra Mlýnek

Zahájení s nasazováním. Obrázek dole ukazuje jednu z možností nasazování.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	10
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	9
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	8
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	7
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	6
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	5
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	4
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	3
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A	B	C	D	E	F	G	H	CH	I	

Prostor pro 10 figurek pro každého hráče, figurky se tahem myši přesouvají na šachovnici



Postup: Hráči střídavě losují **čtveřice čísel**, vytvoří výpočet (**nemusí využít všechna čísla**) a obsadí figurkou číslo. Nasazovat ase smí kdekoliiv, ale nesmí se v této části hry obsazovat soupeřem obsazené místo ani ho vyhazovat. Hráči se snaží vytvořit s trojice figurek (svisle nebo vodorovně) nebo zabránit soupeři, aby si položil do řady třetí figurku. **Po nasazení 10 figurek se dohrává jako mlýnek.** Hráči se mohou dohodnout, že budou nasazovat menší počet figurek, třeba jen šest nebo osm.

1.A : vytažena 2,2,9,6. Výpočet $(2+2)*(9-6) = 12 (=F2)$

1.B: vytažena 1,0,1,10. Není dovoleno už obsazené číslo 12.
Výpočet : $(1+0+1)*10 = 20(=I2)$

2A: vytažena 8,5,5,4. Potřebuje číslo 6,10,18 nebo 14. Výpočet: $(5+5+4) = 14 (=G2)$

2.B: vytažena 7,4,5,9. Potřebuje 10,18 nebo 30. Výpočet: $5*(9-7+4) = 30 (=I3)$

3.A: vytažena 4,4,7,8. Potřebuje 10 nebo 16. Výpočet: $4*4 = 16 (=H2)$

3.B: vytažena 0,9,4,5. Potřebuje 10 nebo 40. Výpočet: $9+(5-1) = 10(=I1)$

4.A: vytažena 4,9,7,0. Plán je vytvořit šoupací mlýn obsazením např. dvojice 6 a 8 nebo 21 a 24 nebo 24 a 30 apod. Výpočet: $9*(7-4) = 27$. Také číslo 27 může být součástí šoupacího mlýnku bílého a současně poněkud blokuje možnosti hnědého.

4.B: vytaženo 0,7,9,2. Hnědý by rád obsadil číslo 24 nebo 21 a zabránil šoupacímu mlýnu bílého, ale z vytažených čísel to nesestaví. Výpočet : $7*(9-2) = 49 (=G7)$. Snaží se začít ve volném prostoru, kde bílý nemá zájem.

5.A: vytaženo 8,3,5,6. Rád by obsadil 24 nebo 21. Výpočet: $(8*3)*(6-5) = 24 (=H3)$

5.B: vytaženo 10,6,9,10. Rád by obsadil 21 a přerušil možný šoupací mlýnek bílého. To se mu ale s vytaženými čísly nepodaří, pokračuje tedy nahoře kolem čísla 49, kde potřebuje 42 nebo 56. Ale ani to nejde. Výpočet: $6+9+10+10 = 35 (=G5)$. Očekává, že příště obsadí 42.

6.A: vytaženo 5,6,10,0. Nejvíc by se hodilo číslo 21, uzavřel by dvě trojice, ze kterých mu soupeř nemůže brát a sám může jedním tahem otevřít šoupací mlýn.
Výpočet : $5+6+10+ 0 = 21 (=G3)$

6.B: vytaženo 5,3,4,6 . Potřeboval by číslo 42. Výpočet: $6*(3+4) = 42 (G6)$. Má také dva mlýny, ale ne šoupací.

7.A: vytaženo 6,8,2,4. Hodilo by se pro další mlýnek č. 12 nebo 15.
Výpočet: $(6*4):2 = 12 (=D3)$

7.B: vytaženo 10,4,7,7. Hodilo by se např. 42. Výpočet : $(10-4)*7 = 42 (=F7)$

8.A: 7,7,1,10. Hodilo by se 15. Výpočet: $(7+7+1)= 15 (=E3)$

8.B: vytaženo 10,5,5,10. Hodilo by se 36 nebo 30. Výpočet: $(10+5+5+10)= 30 (=F5)$

9.A: vytaženo 2,0,9,1. Hodilo by se 9. Výpočet : $(9+0)=9 (=E3)$

9.B: vytaženo 7,9,4,10. Hodilo by se 36. Výpočet $(9*4) = 36 (=F6)$

10.A: vytaženo 2,4,4,10. Hodilo by se 8. Výpočet $(2*4)= 8 (=D2)$

10.B: vytaženo 0,5,1,9. Hodilo by se 40, 48, 56, ale nelze sestavit.
Výpočet: $(5-1)*9= 36 (=CH4)$.

Princip hry:

Z náhodných čísel se sestaví číslo na šachovnici. Snaží se vytvořit **Mlýnek = trojice obsazených čísel** (v řádce nebo ve sloupci). Při nasazování není dovoleno soupeře vyhodit tím, že se postavíme na už obsazené místo. Smí se použít čtyři, tři , dvě nebo jedno losované číslo pro výpočet.

Po skončení nasazování všech 10 figurek hraje mlýnek. Figurkou se smí pohybovat o jedno políčko svisle nebo vodorovně.

Posunem figurky spojeným s uzavřením trojice čísel vzniká mlýnek., kdy se soupeři sebere jedna figurka. Nesmí se brát z uzavřeného mlýnku (trojice figurek v řadě vodorovně nebo svislé. Zvláště výhodný je šoupací mlýnek (trojice a dvojice figurek vedle sebe), který každým tahem uzavírá mlýnek a bere nechráněnou protiháčovu figurku. Když má hráč jen tři figurky smí skákat při tahu figurkou neomezeně na volná místa. Hra končí vítězstvím toho, kdo sebere třetí figurku a zbydou tedy jen dvě.

Šachovnice s čísly násobilky- hra Mlýnek

Průběh hry s vyhadzováním figurek po dosažení mlýnku.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	10
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	9
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	8
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	7
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	6
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	5
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	4
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	3
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	A	B	C	D	E	F	G	H	CH	I	

Princip hry typu Mlýnek je všeobecně znám:

Z náhodných čísel se sestaví číslo na šachovnici. Snaží se vytvořit **Mlýnek** = trojice obsazených čísel (v řádce nebo ve slupci). Při nasazování není dovoleno soupeře vyhodit tím, že se postavíme na už obsazené místo. Smí se použít čtyři, tři, dvě nebo jedno losované číslo pro výpočet.

Po skončení nasazování všech 10 figurek hraje mlýnek. Figurkou se smí pohybovat o jedno políčko svisle nebo vodorovně.

Posunem figurky spojeným s uzavřením trojice čísel vzniká mlýnek., kdy se soupeři sebere jedna figurka. Nesmí se brát z uzavřeného mlýnku (trojice figurek v řadě vodorovně nebo svislé). Zvláště výhodný je **šoupací mlýnek** (trojice a dvojice figurek vedle sebe), který každým tahem uzavírá mlýnek a bere nechráněnou protihračovu figurku. Když má hráč jen tři figurky, smí skákat při tahu figurkou neomezeně na volná místa. Hra končí vítězstvím toho, kdo sebere třetí figurku a zbydou tedy protihráči jen dvě.

Mlýnek – vlastní hra po skončení nasazování

1A: Bílý je na tahu, posune z č. 12 (2. řada, 6. sloupec) na 18 (3. řada, 6. sloupec) a trojici čísel 15,18,21 vytvoří nový mlýnek, tím bere volnou hnědou figurku na č. 36 .

1.B: hnědý musí otevřít nějaký mlýnek a bílý bude stále dalšími tahy šoupacího mlýnku brát jeho figurky. Až mu zůstanou jen tři figurky. Ale ani při volném skákání jednou ze třech figurek nezabrání zavření mlýnku.

Konec hry:

Hnědý obsazuje číslo 18 ve druhé řadě. Ale bílý uzavírá mlýnek v 5. sloupci posunem z č. 15 na č. 10. Vítězí bílý, který měl po nasazení tři šoupací mlýnky. Hnědý měl 3 mlýnky, ale žádný šoupací. Doplnění pravidel: z delší řady než tři figurky může soupeř brát z jedné nebo druhé strany až po dosažení trojice, která je (v linii) chráněná.

Taktika hry:

Hnědý měl poslední tři tahy hrát jinak, pokusit se uzavřít otevřené mlýnky bílého obsazením čísel 18 (= F3) a č. 10 (=E2).

Pokročilá taktika tedy je, vzniklé šoupací mlýnky soupeře se snažit uzavřít.

Bílý byl strategicky lepší, figurky skládal na řady s nízkým číslem, kde lze snáze využít i pouhé sčítání tažených čísel. Čísla ve vysokých řadách mají větší rozdíly čísel a lze je prakticky dosáhnout hlavně násobením. Hnědý nevhodně umístil první figurky na okraj šachovnice, tím se připravil o část možností při nasazování.

Zkušenější hráč si může uložit počáteční omezení, třeba že první tři figurky musí nasadit do 5. nebo vyšší řady.

Diskuze: Vytištěné náhodné čtveřice čísel mají výhodu, že není třeba mít 4 hrací kostky s čísly nebo 24 destiček s čísly (1,2,3,4,5,10; 0,6,7,8,9,10; 1,2,3,4,5,10; 0,6,7,8,9,10). Vytištěná náhodná čísla jsou lepší pro možnou kontrolu zápisu žáků. Pro hru doma lze 24 čísel vystříhnout a vmáčknout do víček PET lahví.

Pod šachovnicí s násobilkou máme čtveřice čísel, lze je rozstříhnout na sloupce podle vyznačení a losovat pomocí čtyřech těchto pásků se čtyřmi číslicemi. Tyto pásky si můžeme zpřeházet, takže se lépe počítá, jak bylo uvedeno u hry Dosažení 100.