

Правила квантовых крестиков-ноликов

1. Один игрок (или игрица) играет крестиками, второй — ноликами.
2. Игроки (или игрицы) ходят по очереди, крестики начинают.
3. Поле стандартное — 3 на 3.
4. Каждая клетка поля может быть пуста, занята классическим крестиком, занята классическим ноликом или занята любым количеством квантово-запутанных крестиков и ноликов.
5. За один ход игрок (или игрица) выставляет два своих квантово-запутанных значка в две различные клетки.
6. Размещать новые квантово-запутанные значки можно либо в пустых клетках, либо в клетках, где находятся другие квантово-запутанные значки. Нельзя ставить квантово-запутанные значки там, где стоят классические крестики или нолики.
7. Если при ходе игрока (или игрицы) возникает цикл из квантово-запутанных крестиков и ноликов, то следующий игрок (или игрица) сначала коллапсирует цикл и связанные с ним квантово-запутанные крестики и нолики в классическое состояние, а затем выставляет два своих значка.
8. При коллапсировании квантово-запутанной конфигурации в классическое состояние из каждой связанной пары значков один сохраняется, а второй — исчезает.
9. При коллапсировании в каждой клетке ранее квантово-запутанной конфигурации остаётся только один классический значок.
10. После коллапсирования поле для игры перерисовывают, фиксируя новые появившиеся классические крестики и нолики.
11. Незатронутые коллапсированием квантово-запутанные значки сохраняются на поле¹.
12. Игра продолжается до тех пор, пока возможно сделать ход. Другими словами, игра останавливается, если все поля или все поля кроме одного заняты классическими крестиками или ноликами.
13. За каждые три одинаковых классических знака в ряд игрок (или игрица) получает одно очко.

¹Возможен вариант игры, где они исчезают с поля в силу нестабильности, но игра будет идти чуть дольше, а времени мало.

Организация тура

Игровой тур состоит из четырёх фаз: объяснение правил, сыгрывание, индивидуальные партии, командные партии.

1. Во время сыгрывания команда и вольные стрелки объединяются и играют тренировочные партии между собой. Судьи отвечают на вопросы игроков. На объяснение правил и сыгрывание команд отводится примерно 20 минут.
2. После сыгрывания капитан каждой команды объявляет основной состав команды из четырёх человек и вольных стрелков в любом количестве.
3. Во время индивидуальных партий основной состав команд А и Б делятся на пары: АБ, АБ, АБ, АБ.
4. Вольные стрелки играют как единый дополнительный пятый игрок своей команды. Вольные стрелки играют против вольных стрелков.
5. За индивидуальный этап каждый игрок команды А и каждый игрок команды Б играет одну партию крестиками и одну партию ноликами.
6. За индивидуальный этап команда получает сумму очков, набранных всеми её игроками.
7. На индивидуальный этап отводится примерно 15 минут².
8. На командном этапе команда вместе с вольными стрелками играет как единое целое.
9. Ход выполняет капитан команды у доски. На обсуждение каждого хода отводится 40 секунд.
10. В командном этапе каждая команда играет одну партию крестиками и одну партию ноликами.
11. За командный этап команда получает утроенное количество набранных очков.
12. Итоговые очки за игровой тур равны сумме очков за индивидуальный и командный этапы.
13. Судьи отмечают в протоколе имена игроков основного состава в индивидуальном этапе, очки, которые они заработали, а также очки, набранные вольными стрелками, и очки в командном этапе.

²Если время индивидуального этапа позволяет и оба игрока в паре и судьи согласны, то игроки могут сыграть ещё пару партий (А — крестиками, Б — ноликами и наоборот)