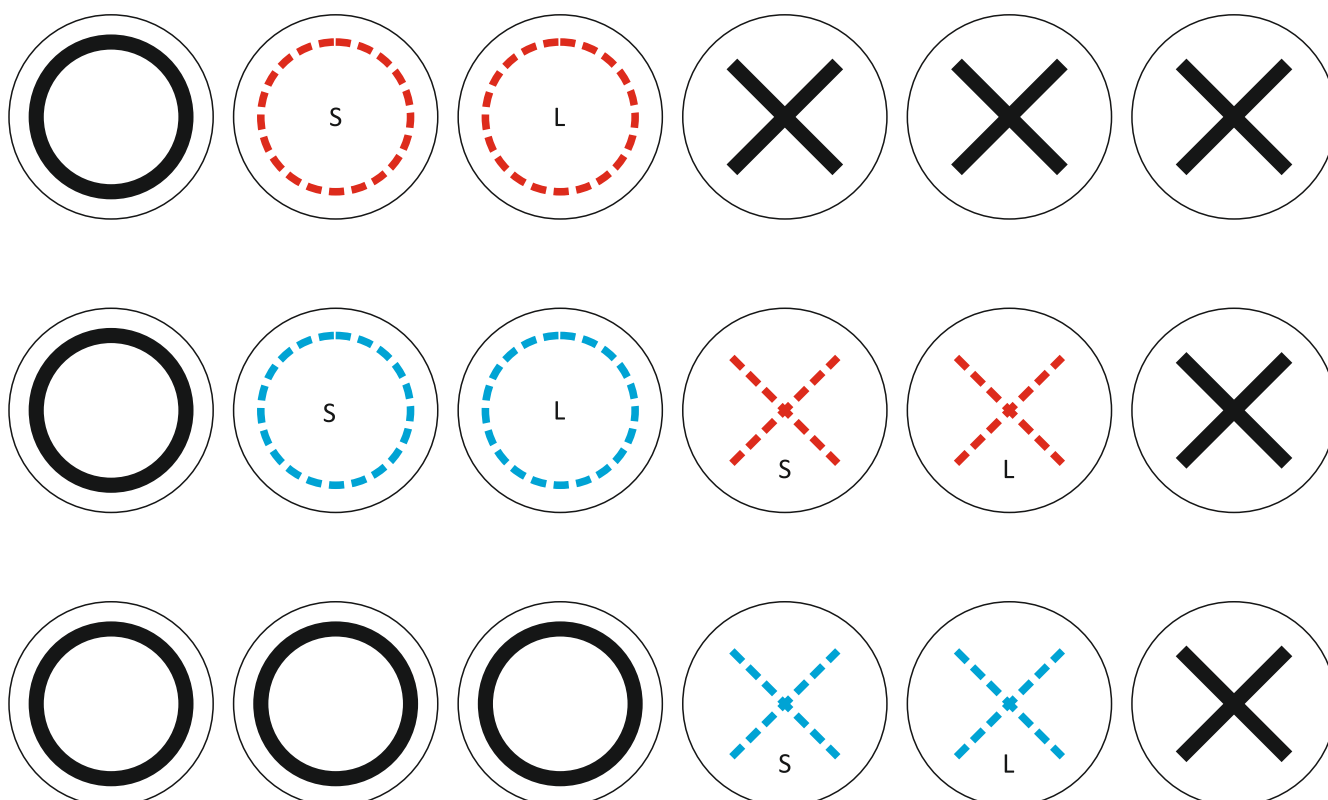


Kvantové piškvorky

Den s kvantovkou

A	B	C
D	E	F
G	H	I



Kvantové piškvorky jsou hra pro dva hráče. Jde o obdobu klasických piškvorek na hracím plánu 3×3 , kde lze navíc umisťovat tzv. kvantové kameny, jejichž poloha je superpozicí dvou polí. Základní pravidla jsou stejná jako v klasických piškvorkách. Hráči se střídají v umisťování kamenů na herní pole 3×3 . Vyhrává ten, kdo jako první získá tři kameny v řadě – vodorovně, svisle nebo uhlopříčně.

V kvantových piškvorkách máte k dispozici dva typy kamenů:

- **Klasické kameny** – Tyto kameny jsou označeny černým symbolem křížku nebo kolečka nakresleným tlustou nepřerušovanou čarou. Umísťují se na konkrétní volné pole hracího plánu.
- **Kvantové kameny** – Jeden kvantový kámen je znázorněn dvojicí žetonů, na kterých je nakreslený symbol křížku nebo kolečka čárkovanou čarou. Protože každý hráč má dva kvantové kameny, jsou symboly nakresleny dvěma barvami, aby bylo patrné, která dvojice žetonů „patří k sobě“, tj. tvoří kvantový kámen. Kvantový kámen se umísťuje na dvě různá pole (musí být před umístěním obě volná). Poloha tohoto kamene je v superpozici dvou polí, kámen má stejnou pravděpodobnost být nalezen na jednom i na druhém políčku.

O tom, na kterém poli se kámen nakonec skutečně nachází, rozhoduje po zaplnění celého hracího plánu náhoda – např. hod kostkou nebo mincí. Tento proces představuje **kvantové měření**. Pokud je na herním plánu umístěno více superponovaných kamenů, je potřeba nejprve určit, u kterého kvantového kamene měříme polohu. Měříme u každého kvantového kamene zvlášť. Žetony označující superponovaný kvantový kámen mají značku S (sudá) nebo L (lichá), aby bylo při hodu kostkou možné určit, která z poloh bude výsledkem měření a která bude „redukována“. Po měření (hodu kostkou) se kvantový kámen nahradí klasickým kamenem a oba žetony představující kvantový kámen se vrací zpět do zásoby hráče. Pokud po provedení všech měření není rozhodnuto o vítězi hry, hráči pokračují v hraní.