

«ХО»
(описание игровых правил)

«ХО» представляет собой разновидность командной интеллектуальной игры.

Автором идеи игры является Борисенко Александр (г. Астрахань).

Итоговая концепция игры разработана Александром и Татьяной Борисенко, Сергеем и Юлией Бузычкиными летом 2014

Игра была апробирована на практике 31.08.2014 г. в г. Астрахань.

В основе игровой концепции лежит объединение правил игры «Крестики-нолики» и принципов командных интеллектуальных игр.

В каждом отдельном «бою» участвуют 2 команды.

За основу игрового поля боя используется стандартное девятиклеточное поле игры в «Крестики-нолики» (3на3) .

В каждую из 9 ячеек игрового поля в случайном порядке помещается одна из 9 вопросных карточек пакета боя.

Команда, выбранная жребием, решает какой знак (крестик или нолик) она использует.

Нечётные раунды боя играет команда, использующая крестики, чётные раунды играет команда, использующая нолики.

Команда, играющая раунд, выбирает любую из «несыгранных» на данный момент ячеек игрового поля. Ей задаётся вопрос, содержащийся в игровой карточке, помещённой в данное поле. На обсуждение вопроса команде даётся 60 секунд. В случае если команда даёт верный ответ на вопрос, в сыгранную ей ячейку игрового поля ставится её знак. В случае неверного ответа, в сыгранную ей ячейку игрового поля ставится знак её соперника.

В случае если команда даёт на вопрос верный досрочный ответ, в зависимости от схемы турнира возможны 2 варианта:

А) В боях групповых стадий (игры не на вылет) вне зависимости от исхода боя команде начисляется одно, дополнительное очко (дополнительная минута на обсуждение при этом командой не экономится).

Б) В боях на вылет (стадия play off) командой экономятся дополнительные минуты на обсуждение, которые могут быть использованы ею двумя способами:

- играя один из следующих вопросов, команда имеет право воспользоваться дополнительной минутой;
- в одном из раундов, играемых соперником, команда имеет право сократить время для обсуждения вопроса до 30 секунд.

В случае если в ходе боя три знака одной из команд выстроились в ряд (по вертикали, по горизонтали или по диагонали), бой завершается победой данной команды.

На групповых стадиях турниров (игры не на вылет) команде победительнице начисляется 9 очков + очки за верные досрочные ответы. Проигравшей команде начисляется 0 очков + очки за верные досрочные ответы.

В боях на вылет (стадия play off) победившая команда проходит в следующий этап.

В случае если все 9 ячеек игрового поля сыграны, но знаки ни одной из команд не выстроились в ряд из трёх одинаковых символов, бой, проведённый в рамках групповых стадий (игры не на вылет), завершается ничьей. За ничью команде начисляется количество очков равное числу её знаков в ячейках игрового поля + очки за верные досрочные ответы. Соответственно одна из команд, сыгравших в ничью, получит 5 очков + очки за верные досрочные ответы, другая 4 очка + очки за верные досрочные ответы.

В случае если ничьёй завершается игра на вылет (стадия play off), команде, использующей нолики задаётся ещё один «решающий вопрос». В случае верного ответа на вопрос команда признаётся победителем боя. В случае неверного ответа, победителем признаётся команда, использующая крестики.