

## Матрица

16	3		11
5		8	
	6	15	2
1	7		13

Игра ведется на квадратной таблице. Каждый игрок в свою очередь хода выставляет одно число в клетке матрицы. Для заполнения матрицы используются числа от 1 до  $N^2$ , где  $N$  – это количество клеток на стороне. То есть в матрице  $3 \times 3$ , используются числа  $1 \dots 9$ . В матрице  $4 \times 4$ , используются числа  $1 \dots 16$ . Повторять числа нельзя. После заполнения матрицы считаются две суммы: сумма произведений чисел по строкам и сумма произведений чисел по столбцам. Соответственно, один игрок играет за строки, другой за столбцы. Выигрывает тот, у кого итоговая сумма больше.

### Анализ игры

Я не буду загружать текст сложными математическими выкладками. Сообщу только, что максимум суммы достигается в том случае, если в строках (столбцах) числа будут отличаться, как можно больше от своего среднего значения. Если точнее, среднего геометрического, но в первом приближении можно считать просто среднее значение. Отсюда следует, что необходимо добиваться для себя максимального разброса от среднего значения, а противника вынуждать ставить числа, имеющие минимальный разброс.