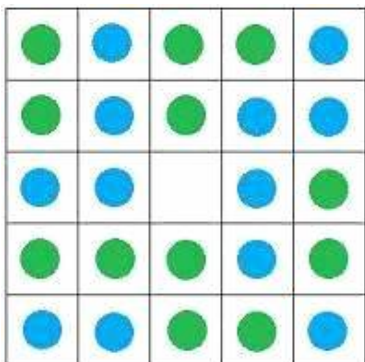


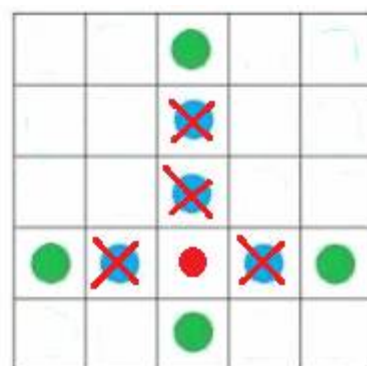
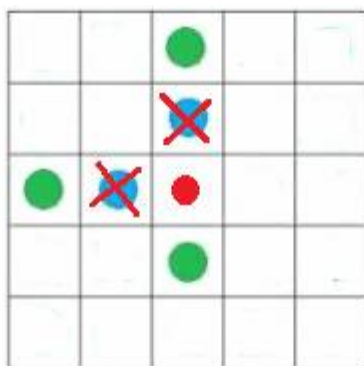
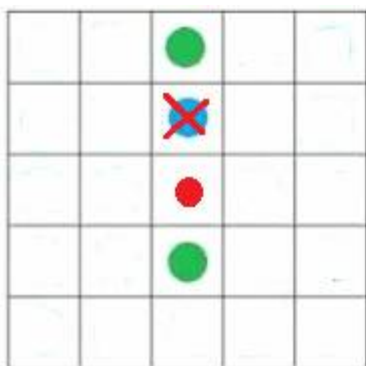
Сиджа. (Западная Африка)



Игра ведется на квадратной доске с нечетным количеством полей на стороне. Классическая доска имеет размеры 5x5. Каждый из игроков имеет количество фишек равное половине полей доски за вычетом одного. То есть на классической доске количество фишек для одного игрока равно 12. Игра состоит из двух этапов. На первом этапе, игроки выставляют свои фишки на поле. Каждый в свою очередь ставит по две фишки за ход. Запрещено выставлять фишку только на центральное поле. Оно остается пустым до начала второй стадии. Вторую стадию игры начинает тот же игрок, который начинал и первую. На этой стадии, ход заключается в том, чтобы передвинуть фишку на одно поле по горизонтали или вертикали. Результативным считается ход, в результате которого, хотя бы одна фишка противника окажется зажатой по горизонтали, вертикали или диагонали между той фишкой, которая выполняла ход и любой другой стоящей на доске (естественно речь идет о фишках игрока выполняющего ход). Фишки, зажатые в соответствии с указанным правилом, снимаются с доски. Если игроку удалось снять хотя бы одну фишку, то он получает право повторить ход.

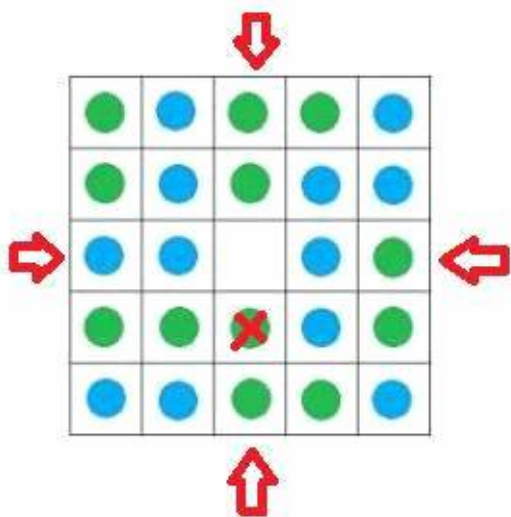
Игра завершается в двух случаях. Во-первых, если один из игроков потерял все свои фишки. И во-вторых, если в на протяжении десяти ходов не было выполнено ни одного взятия. В этом случае победителем считается игрок сумевший взять больше фишек противника.

А теперь еще несколько слов о рубке фишек. Надо уточнить, что зажатой считается фишка противника попавшая между фишкой игрока сделавшей ход и любой другой фишкой игрока. При этом зажатыми могут считаться любое количество фишек по любой горизонтали и вертикали. Ниже три позиции показывающие варианты взятия после хода. Красный кружок показывает ход. Красными крестиками отмечены снимаемые фишки.



Анализ игры

В отношении стратегических идей Сиджы можно сказать следующее. Не все поля одинаково ценны. Фишку, стоящую в углу забрать невозможно, поэтому угловые поля следует занимать в первую очередь. После распределения угловых полей необходимо бороться за стороны. Стратегия захвата срединных полей для первого игрока и второго несколько отличаются. Первый игрок начинает и вторую стадию, поэтому для него выгодно такое расположение фишек при котором фишки обоих игроков чередуются вдоль линий. (синяя – зеленая – синяя - зеленая). При таком расположении очевидно ходов



зажимающих фишку противника будет больше. Для второго игрока наоборот необходимо не дать забрать свои фишку уже первым ходом, поэтому стратегия второго игрока с необходимостью оборонительная, а значит, ему выгодно ставить свои фишки таким образом, чтобы фишки его цвета по возможности соседствовали друг с другом.

Вторая стадия игры скорее комбинаторная, здесь важен возможно более глубокий расчет. Кто глубже просчитает свой вариант до первого взятия, тот, так сказать и молодец. Первое взятие В Сидже означает слишком много. А теперь поговорим о первом взятии. Если на рисунке справа ход за зеленым игроком, то первым ходом второй стадии он обязательно возьмет один синий камень,

выполнив ход камнем, отмеченным крестиком. База для такого взятия – это четыре позиции отмеченные красными стрелками. Зеленые захватили три из них, это и создает ситуацию неизбежности взятия синих камней первым ходом зеленых. Зеленая фишка возьмет одну синюю справа от центра. После чего зеленые, как было сказано в правилах получают право на еще один ход.