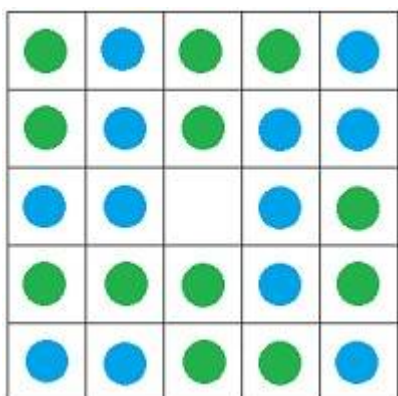


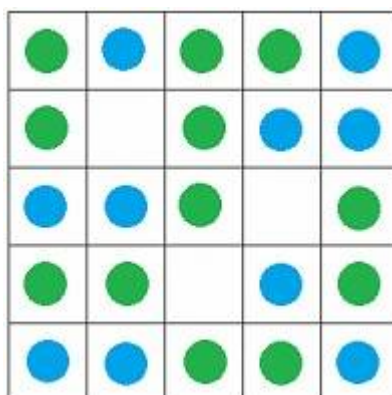
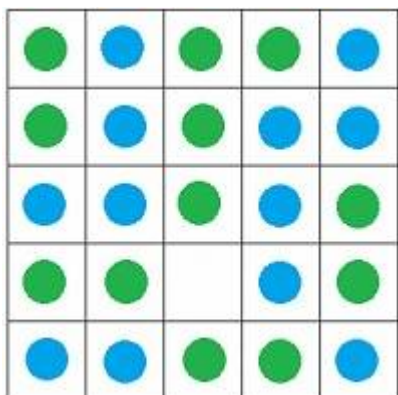
## Сиджа. Суданская народная игра



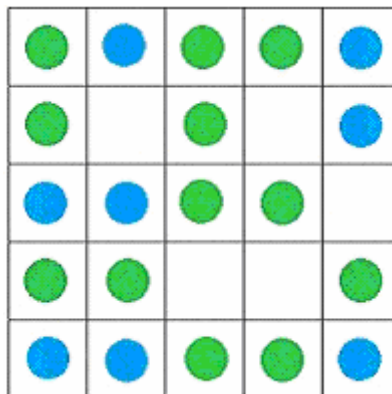
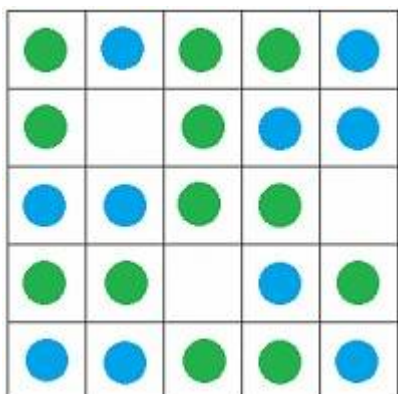
Игра ведется на квадратной доске с нечетным количеством полей на стороне. Классическая доска имеет размеры 5x5. Каждый из игроков имеет количество фишек равное половине полей доски за вычетом одного. То есть на классической доске количество фишек для одного игрока равно 12. Игра состоит из двух этапов. 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. Ниже небольшой фрагмент партии в несколько ходов. Разыграна исходная позиция данная сверху. Первый рисунок по горизонтали это ход. Вторым снятие фишек по результату хода. Начинают вторую стадию зеленые

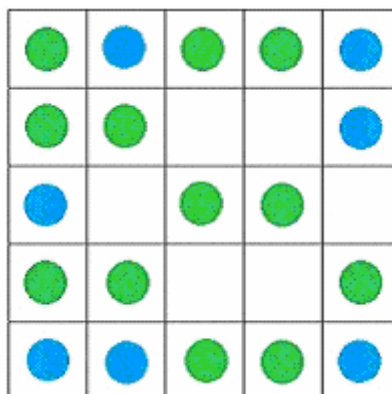
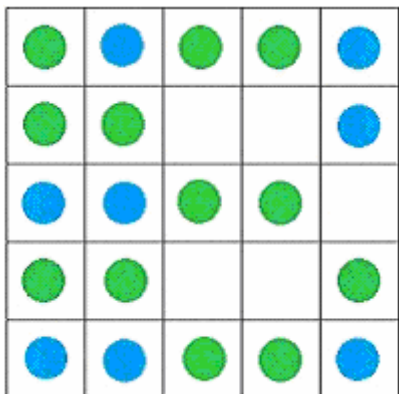
### Первый ход



### Второй ход



### Третий ход



Таким образом, игрок теряет ход только в том случае, если он не может в свою очередь хода снять фишки противника. Хотя бы одну. Завершается игра тогда когда у одного из противников остается только одна фишка. Трудно сказать, как суданцы решают проблему ничьей. В Сидже, при успешной игре двоих вполне возможна ситуация в которой фишек еще много, но никто не может зажать фишку противника достаточно долго. Я бы предложил такой вариант завершения партии. Допустим изначально у противников по  $N$  – фишек. Обяжем их в течении  $N$  – ходов (ход первого и ответ на него второго игрока) взять хотя бы одну фишку, и если взятия не произошло, то игра считается законченной. Выигрывает тот, кто больше снял фишек противника. При равенстве взятых фишек засчитывается ничья.

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.