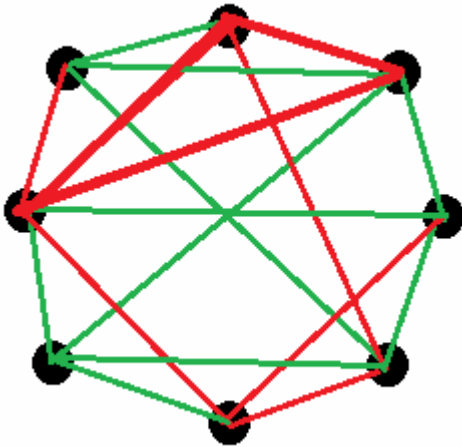


Игра Сима



Начинается игра с того, что игроки рисуют окружность и устанавливают на ней точки (кружки). Минимально интересное количество кружков - шесть. Чем кружков на окружности больше, тем игра интереснее и продолжительнее. Желательно кружки прорисовывать в виде правильного многоугольника. Впрочем, это соображение чистой эстетики. Затем, игроки начинают соединять кружки (вершины многоугольника) отрезками. Каждый игрок для этого использует свой цвет. Проигрывает игрок, построивший на вершинах треугольник своего цвета. Запрещается соединять две вершины прямым отрезком дважды. Соединение ломаной

линией допускается многократное. На рисунке выше, красный игрок проиграл.

Игровые идеи

Если отбросить возможные топологические соображения, то оптимальная стратегия должна ограничивать возможности хода для противника. В качестве намека могу предложить очень простую идею – наиболее полезный ход игрока – это ход, соединяющий две вершины, к которым еще не подходит ни одна хорда цвета игрока. Внизу на рисунках две ситуации. На левом рисунке красный игрок вторым ходом выполняет оптимальное продолжение, а на правом не самое лучшее.

Хорошее продолжение	Не самый лучший вариант
A diagram showing six black dots arranged in a circle. A green line connects the top-left dot to the bottom-right dot. A red line connects the top-right dot to the bottom-left dot. This move is optimal because it connects two vertices that were previously not connected by any lines.	A diagram showing six black dots arranged in a circle. A green line connects the top-left dot to the bottom-right dot. A red line connects the top-right dot to the top-left dot. This move is sub-optimal because it connects two vertices that were already connected by a red line.