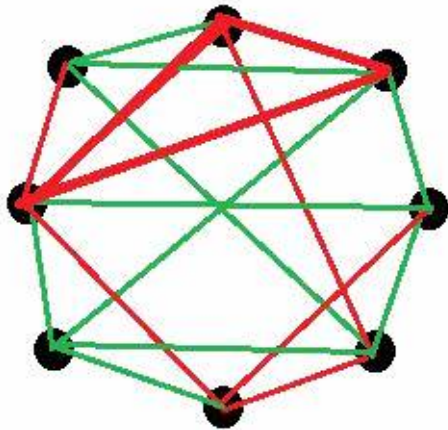


Игра Сима



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.

Анализ игры

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.

