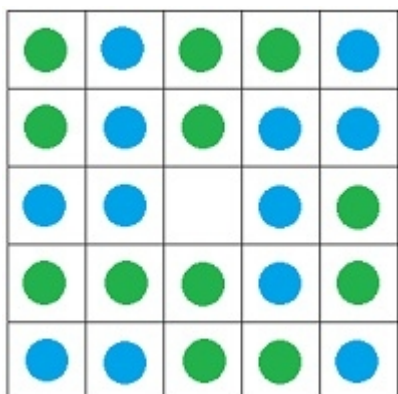


Сиджа



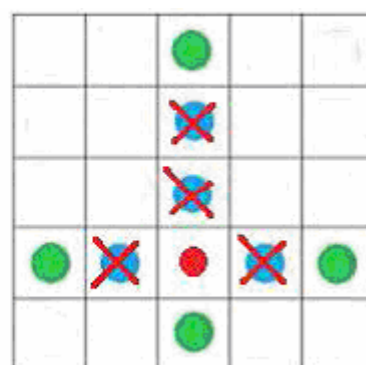
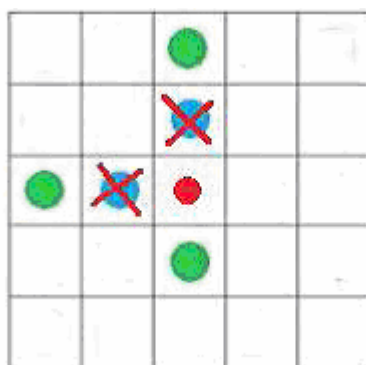
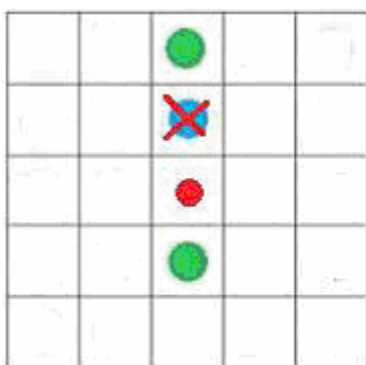
Сиджа - африканская игра, известная в Египте и Судане. Игра ведется на квадратной доске с нечетным количеством полей на стороне. Традиционная доска имеет размеры 5x5. Каждый из игроков получает количество камней равное половине полей доски за вычетом одного. То есть на доске количество камней у игроков одинаково. Игра состоит из двух этапов. На первом этапе, игроки выставляют свои камни на поле.

Запрещено выставлять камень 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 камень на одно поле по горизонтали или вертикали. Результативным считается ход, после которого, хотя бы один камень противника окажется зажатым по горизонтали или вертикали или между камнем, выполнявшим ход и любым другим своим стоящим на доске. Камни противника, захваченные в соответствии с указанным правилом, снимаются с доски.

Если игроку удалось снять хотя бы один камень, то он получает право на второй ход. И в этом месте в правилах игры есть разночтение. По одной версии, игрок, взявший камень противника, имеет право выполнить ход любым своим камнем. Более интересна версия, в которой, игрок обязан выполнить ход тем камнем, которым был осуществлен захват. Заметим, что игрок не имеет право на дополнительный ход, а он обязан его выполнить, это обязательное правило. Вторая версия правил, более интересна, так как право первой версии на ход любым камнем, дает первому игроку слишком большое преимущество.

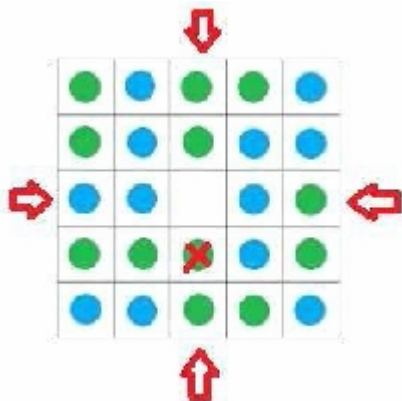
Игра завершается в двух случаях. Во-первых, если один из игроков потерял все свои камни. Во-вторых, если на протяжении десяти ходов не было выполнено ни одного взятия. В этом случае победителем считается игрок, сумевший взять больше камней противника. А теперь еще несколько слов о взятии камней.

Захваченным считается камень противника, попавший между камнем игрока сделавшим ход и любым другим камнем игрока. При этом захваченными может считаться любое количество камней по любой горизонтали и вертикали. Ниже три позиции показывающие варианты взятия после хода. Красный кружок показывает ход зеленого игрока. Красными крестиками отмечены снимаемые синие камни.



Анализ игры

В отношении стратегических идей Сиджи можно сказать следующее. Не все поля одинаково ценны. Камень, стоящий в углу, забрать невозможно, поэтому угловые поля хороши для сохранения камней. Помимо 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 фишки 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 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 одного синего камня, первым ходом зеленых. Зеленый камень возьмет один синий камень справа от центра. После чего зеленые, как было сказано в правилах, получают право на еще один ход.

Заметим следующий момент. Игрок не может захватить все четыре атакующих поля на сторонах, если противник не отдаст ему их сам. Они обязательно будут поделены поровну. В примере три поля за зеленым, что является решением синего игрока, а не естественным ходом борьбы. Это означает, что шанс взятия камня первым игроком, своим первым ходом на второй стадии имеет очень высокую вероятность, но это не является неизбежным. Заметьте, что если бы в этой позиции первый ход был бы за синим игроком, то у него не было бы возможности взятия зеленого камня.