



Сиджа и сига

Правила игр

Возраст игры: 2500 или более лет
Происхождение: Северо-Восточная Африка



Одна из древнейших настольных логических игр с особенным зажимным способом рубки. Название «Сига/Сиджа» в переводе с арабского означает «чертить линии или сетки». Возможно, именно ее греки упоминали как египетские «пустынные шашки». В Европу и Америку игра попала только в конце XIX века. В 1890 году Генри Болтон подробно описал правила и то, как «бедуины и египтяне играют с камешками на песке, что оказывается умным и занимательным занятием». Арабы называли фишки — «собаками» (сиг, кельб), а центральный квадрат — домом (дар). На каменных досках в храмах он всегда был особо отмечен, иногда символом возрождения и защиты (анх) — эту традицию или случайность воспроизвели и мы в дизайне доски.

В этой игре нет случайности. Чтобы победить, нужны внимательность, просчет вариантов и умение видеть целиком.

Цель игры — срубить все или все кроме одной фишки противника.

В **сиге** фишки ходят и рубятся только по вертикали и горизонтали.

В **сидже** передвижения и рубка разрешены и по диагоналям.

Рекомендуем играть в сиджу на доске 7×7 или более.

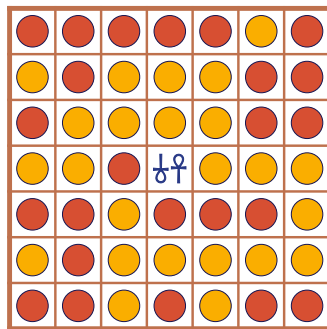
До начала игры определите игрока, который ходит первым.

Этап 1. Расстановка фишек

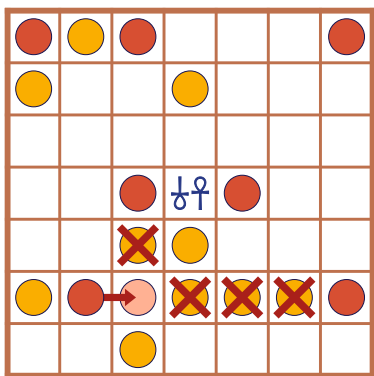
Игроки по очереди выставляют по одной своей фишке на любые свободные квадраты за исключением центрального. Другая, более быстрая вариация выставлять по две фишки за раз.

Этап 2. Перемещение фишек

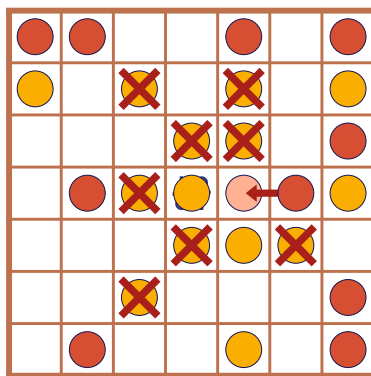
- Первый игрок делает ход любой своей фишкой в центральный квадрат.
- Рубка производится путём зажима в процессе хода одной или нескольких фишек соперника двумя своими фишками с двух сторон, причем одна сторона — фишка, сходявшая в этот ход. Все срубленные фишки с доски снимаются и в дальнейшей игре не принимают участия.
- За один ход можно срубить одну, две и более фишек соперника по разным направлениям. В сиге — только по вертикалям и горизонталям, а в сидже — по любым.
- Центральный квадрат — это безопасное поле: стоящую на нем фишку нельзя зажать и срубить. Если зажимаются две или более фишки вместе с центральной, то снимаются все, кроме нее.



Пример завершения этапа расстановки фишек на доске 7×7



Пример рубки на доске 7×7 в Сиге



Пример рубки на доске 7×7 в Сидже

- Игрок, срубивший фишку/-и соперника, получает не более одного дополнительного хода (с рубкой или без) той же фишкой, которой совершил рубку. Затем ход переходит другому игроку. Делать дополнительный ход не обязательно. *Дополнительные вариации: дополнительный ход может быть один и только с рубкой, либо дополнительные ходы возможны, только пока есть рубки.*
- Проход фишки между двумя стоящими фишками противника и остановка там разрешены — это не считается рубкой.
- Запрещается ходить фишкой «туда-сюда» несколько раз, если это не меняет расположения других фишек.
- Если игрок не может сделать ход — все его фишки заблокированы, то либо игрок пропускает ход, а его соперник обязан сделать ход, чтобы открыть путь для заблокированных фишек, либо заблокированный игрок имеет право выбрать и убрать с поля любую фишку соперника, чтобы освободить клетку для своего хода. Важно: перед началом игры договоритесь, как вы играете.

Финал

- Выигрывает игрок, который оставит на доске одну или не одной фишки соперника, при этом у него самого останется две или больше.
- В конце игры при равном количестве фишек игроки могут согласиться на ничью.

Соблюдайте правило вежливости «дотронулся — ходи»

Дополнение

Правила однозначно менялись и со временем, и по мере их географического распространения. Более того, часто детали правил терялись, и это порождало новые вариации. Сиджа и Сига отлично подходят и могут быть использованы для проведения турниров среди детей и взрослых.

AR-правила



В статье по QR-коду Вы найдете:

- Другие игры на поле Сиджа 7x7
- Видеоправила и AR-правила
- Подробнее про турниры
- Как заказать игру «Фанорона / Сиджа и Сига»
- Наши группы: «Древние игры издательства viaVUCA» и «Мир настольных игр с viaVUCA»

