

## SMYOZ TÁBLAJÁTÉK

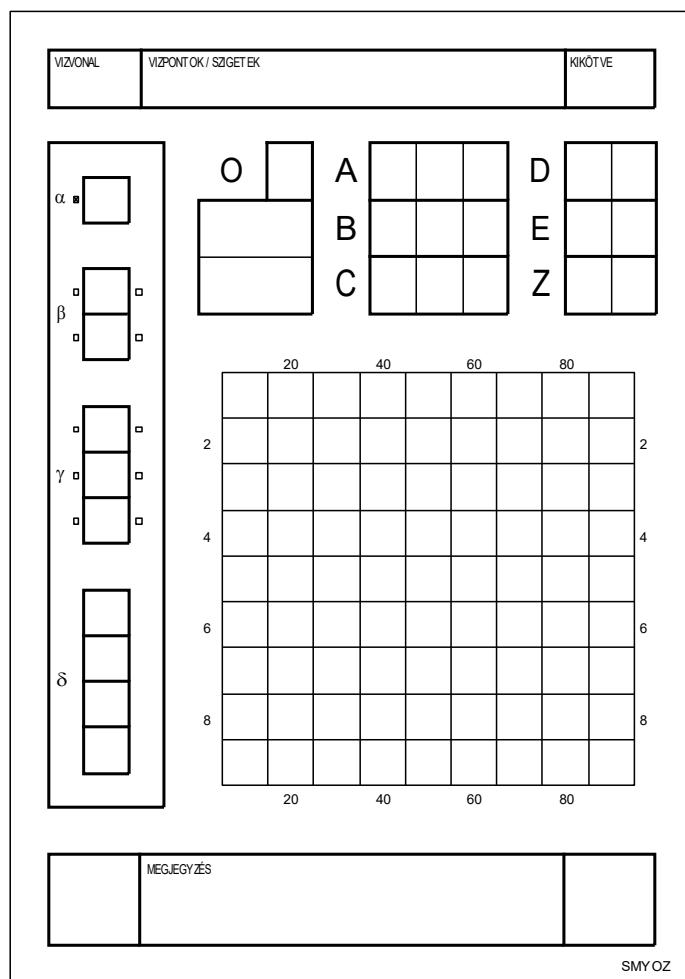
A **SMYOZ** játék a közismert TORPEDÓnak néhány szabállyal továbbfejlesztett változata, mely így – amellett, hogy megmaradt **páros játéknak** – igényes logikai **rejtvények** készítésére is alkalmassá vált. Eddig már többszáz ilyen rejtvény készült. A játékot a 40-es évek közepén Hennyey Zoltán dolgozta ki.

A SMYOZt **9×9** négyzetes mezőt tartalmazó **táblán** játsszák. Ezen a táblán

- 1 darab 4 mezőnyi egyenes ALFA ( $\alpha$ ) hajót,
- 2 darab 3 mezőnyi egyenes BETA ( $\beta$ ) hajót,
- 3 darab 2 mezőnyi GAMMA ( $\gamma$ ) hajót és
- 4 darab 1 mezőnyi DELTA ( $\delta$ ) hajót

helyez el az egyik játékos, (ld. Rejtvények példáit) és ezek helyzetét deríti ki – a TORPEDÓhoz hasonlóan, lövésekkel – a másik. Szemben a TORPEDÓval azonban egy-egy lövés a "talált – nem-talált"-nál jóval összetettebb információ átadását jelenti.

A játéklap (1. ábra) a játék-tábla mellett a járulékos információ lejegyzésére alkalmas mezőket is tartalmazza.



1. ábra: A SMYOZ játéklap

A játék-táblát négyzetháló osztja  $9 \times 9$  mezőre, mely mindegyike – tartalmától függően – **hajómező** vagy **vízmező**.

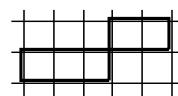
A háló belsejében fekvő keresztpontok **hajópontok** vagy **vízpontok**. Hajópontok a hajómezők perem/sarokpontjai, a többi keresztpont vízpont. Az egymás mellett fekvő vízpontok **szigeteket** alkotnak. A tábla peremén **kikötőpontok** vannak.

A tábla minden sorába és minden oszlopába egy (és csakis egy!) színes vonal (**piros** vagy **zöld**) kerül, melyek általában nem érnek végig sor/oszlop teljes hosszán. Ezzel minden a hajómezők, minden a vízmezők színezést kapnak.

## A játék előkészítése

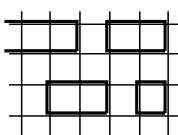
A hajók elhelyezését a következő öt tiltó szabály korlátozza:

### TILOS:



#### ⇒ Sarok-szabály:

hajók és hajósarkok nem érintkezhetnek



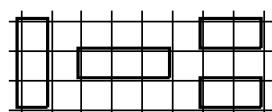
#### ⇒ Csúcs-szabály:

szemben álló hajócsúcsok között legalább  
két vízmezőnek kell lenni



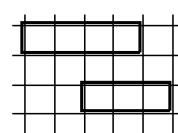
#### ⇒ Kikötési szabály:

hajót kikötni csak egyetlen mező oldalán szabad  
(a sarokmező víz, kikötés csak hajócsúcson)



#### ⇒ Centrum-szabály:

azonos típusú hajók középpontja nem lehet  
ugyanazon a függőlegesen vagy vízszintesen



#### ⇒ Oldal-szabály:

egymás mellett párhuzamosan álló hajók között  
legalább két vízmezőnyi távolságnak kell lenni,  
ha átfedésük egy mezőnél hosszabb

Az öt szabály szerint elrendezett táblát ki kell **színezni**. minden sorba és oszlopba egy-egy színes vonal kerül (2. ábra), mely

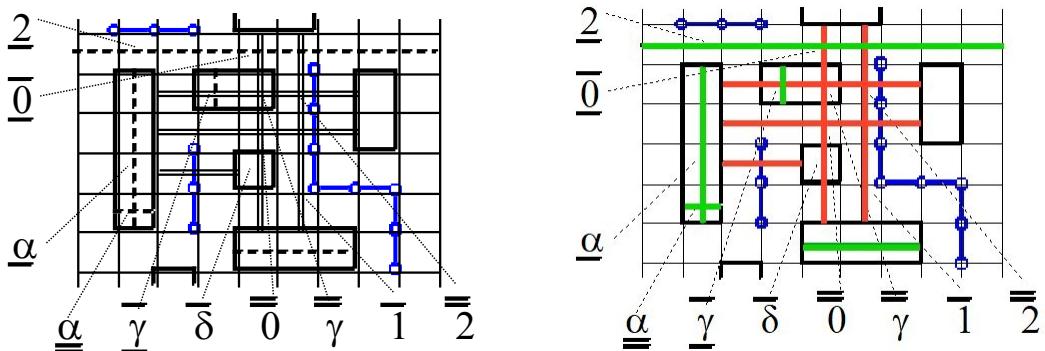
⇒ **zöld**, ha a sorban/oszlopban egyetlen hajómező **sincs**;  
a vonal a sor/oszlop teljes hosszán **végigér**, neve: **vízvonal**

⇒ **zöld**, ha a sorban/oszlopban csak **egyetlen** hajó van;  
a vonal a hajó **belsejében** halad

⇒ **piros**, ha a sorban/oszlopban **több** hajó van;  
a vonal a két szélső hajó között "feszül", áthaladva a közbenső hajókon,  
azaz a két szélső hajó színtelen marad, a közbenső hajó- és vízmezők lesznek pirosak

(Színtelen nyomtatásban a zöld vonalat **szaggatott**, a pirosat **dupla** vonal jelöli.)

Végül be kell jelölni a **vízpontokat** és szigetekké kell **összekötni** őket.



2. ábra: Mezők színezése és jelölése

## Alapinformáció

A játéklap bal és felső oldala – az **akasztófa** – a játék kezdetekor átadandó információ. Fent a **vízvonalak** számát, a **szigetek** felsorolását és a **kikötött** hajók számát adjuk meg. (Ellenőrizhető a vízpontok /VP/ együttes száma és a kikötött /KK/ hajók száma közötti kapcsolat:  $2 \cdot KK + 4 = VP$ .)

A baloldali tíz mezőben a 10 hajó **színezése** adható meg egy-egy kétjegyű szám-kóddal. Az első jegy a hajóban haladó **piros**, a második a **zöld** vonalak számát jelöli. (Ellenőrizhető az összes piros vonal együttes száma /P/, az összes zöld vonal együttes száma /Z/ és a vízvonalak száma /VV/ közötti kapcsolat:  $VV = (P-Z) / 2 + 3$ .)

A BETA és GAMMA hajók esetében az egyes mezők mellett az ALFA hajóhoz viszonyított **irány** – azzal párhuzamos vagy arra merőleges – jelölhető.

## A SMYZOZ játék menete

A játék során összesen maximum 16 mezőre lehet "lőni". A lövés a mező koordinátájának megadását jelenti.

A lövésre adott információ a mező **tartalma** ( $\alpha, \beta, \gamma, \delta$  hajó, vagy 0, 1, 2, 3, 4 víz) valamint **színe** (színtelen, 1-piros, 1-zöld, 2-piros, 2-zöld vagy piros-zöld).

A lövés **típusa** O,A,B,C,D,E,Z lehet (az alábbiak szerint). A kapott információ helye a játéklapon a megfelelő O,A,B,C,D,E,Z mezők. A piros színt **felülhúzással**, a zöldet **aláhúzással** jelöljük (2. ábra). A játéktábla megadott koordinátájú mezejébe a lövés típusa - O,A,B,C,D,E,Z - írandó be.

Egy-egy lövés-típus csak egyszer és egyszerre adható le, azaz például „A” lövés egy, kettő vagy három mező kijelölését jelenti, melyekre vonatkozó információt **egyszerre** kapjuk meg, anélkül, hogy tudnánk, melyik adat melyik mezőre vonatkozik!!!).

Az A,B,C,D,E,Z lövések teljesen egyformák, a megkülönböztetés csak sorrendet és darabszámot jelent (ld Rejtvények). Az A,B,C,D,E,Z lövésektől eltérő az O (**origó**) típus, mely az adott mező adatai mellett a környező **3x3** területről is szolgáltat információt. Megkapjuk az ezen a területen **belül** fekvő hajómezőket és színüket, illetve a 16 keresztponton fekvő sziget-részleteket. Mind a hajók, mind a szigetek esetén az origó-területre eső méretet alsó indexsel jelöljük (ld Rejtvények).

Szerepét tekintve a többiektől eltérő a „Z” (kegyelem) lövés, mely nem vesz részt a pontozásban (lásd alább), de ez után illik elkészülni a megfejtéssel.

A rejtvény abban különbözik a játéktól, hogy a rejtvényben a megfejtéshez **szükséges** és **elégséges összes** információ **egyszerre** rendelkezésre áll. (Ha ezek között van „Z” lövés, akkor azt csak a megfejtés legvégén illik használni.) A rejtvény-információ lehet a táblán szimmetrikus elhelyezkedésű, ilyenkor a megfejtő szabadon választhat a szimmetria lehetőségei között.

(A rejtvény kötetlen műfaj. Belefér, például az akasztófa hiányos megadása. Emellett megadható a megoldásra vonatkozó bármilyen, az eddigi sémába nem illő más, akár szöveges információ is.)

Rejtvényben megengedett a hiányos „Z” információ, annak csupán a befejezéshez kell elegendőnek lennie. „Z” hiányos voltára fel lehet hívni a figyelmet, például 0x, 3x vagy  $\beta x$ . A hiányos „Z” a szimmetrikus rejtvényekben kihasználható lehet.

## Értékelés

A játék minősítése tetszőleges – helyi szokások szerint kialakított – **hibapontozással** történhet, melyben a jobb eredmény alacsonyabb pontértéket jelent. A pontozás (célszerűen) a megfejtéshez szükséges időre és a fel(nem)használt lövésekre épülhet. A különböző lövés-típusokhoz más-más pontérték (is) rendelhető. Z típusú információ "ingyenes", azonban csak akkor illik kérni, ha annak birtokában a megfejtést biztosan meg tudjuk adni. Ellenkező esetben igen magas hibapontot célszerű kiróni.

(Értékelésre egy példa: a megfejtés (perc)idejéből levonva a [fel-nem-használt-lövések+fel-nem-használt-lövéscsoportok]\*W, ahol A,B,C,D,E-re W=10, O-ra W=50 és Z-re W=0. Pontozás helyett lehet egyszerűen győztes az, aki előbb készül el a maga megfejtésével, ez esetben a játékosok nem "takarékoskodnak" a lövésekkel.)

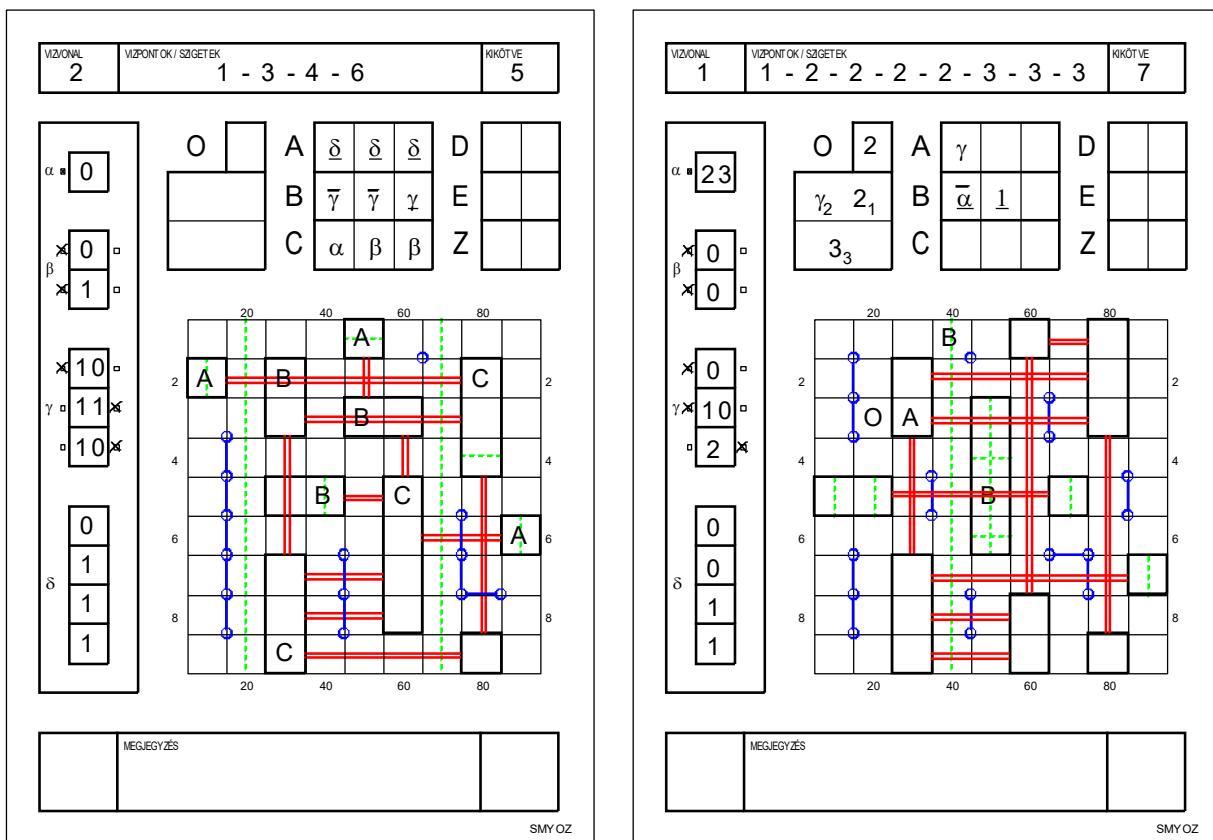
Rejtvényhez eleve tartozhat pontérték, ennek értelme csak már kiforrott pontozási szokások mellett van. Célszerűbb a rejtvény nehézségét szöveges minősítéssel jellemezni.

## Rejtvények

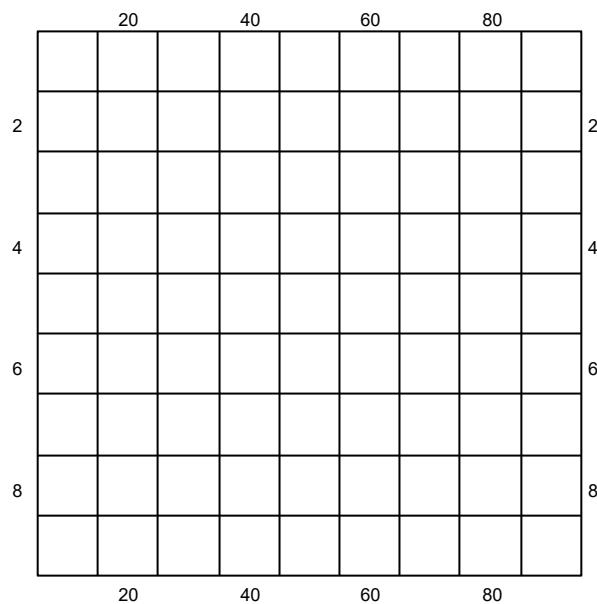
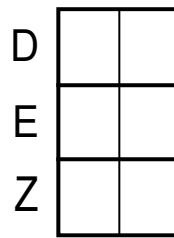
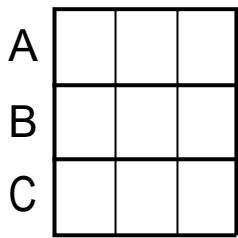
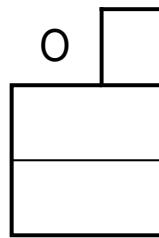
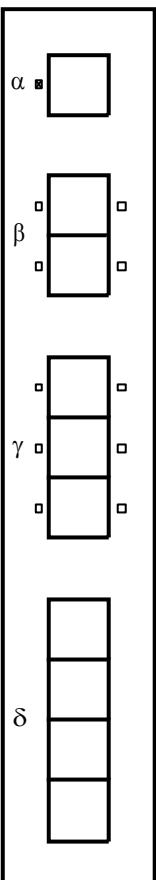
Az alábbiakban mintaképpen két (megfejtett) rejtvény található, részben önmagukért, részben az elhelyezési és színezési szabályok szemléltetésére. Kezdetnek érdemes ezek kapcsán elgondolkodni a szabályokon és – letakarva az elrendezést, kiindulva az akasztófából és a lövésekkel – a megfejtés lehetséges, célszerűnek tűnő lépésein.

(Ugyancsak találhatók kinyomtatható, üres játéklapok a lelkes próbálkozók részére.)

**Jó játékot !!!**



VIZVONAL	VIZPONTOK / SZIGETEK	KIKÖTVE
----------	----------------------	---------



	MEGJEGYZÉS	
--	------------	--

SMY OZ

