

# SMYOZ GPT-5 TÁBLAJÁTÉK

A **SMYOZ** játék a közismert TORPEDÓnak néhány szabállyal továbbfejlesztett változata, mely így igényes logikai **rejtvények** készítésére is alkalmassá vált. Eddig már többezer ilyen rejtvény készült. A játékot az 1940-es évek közepén Hennyey Zoltán alkotta meg.

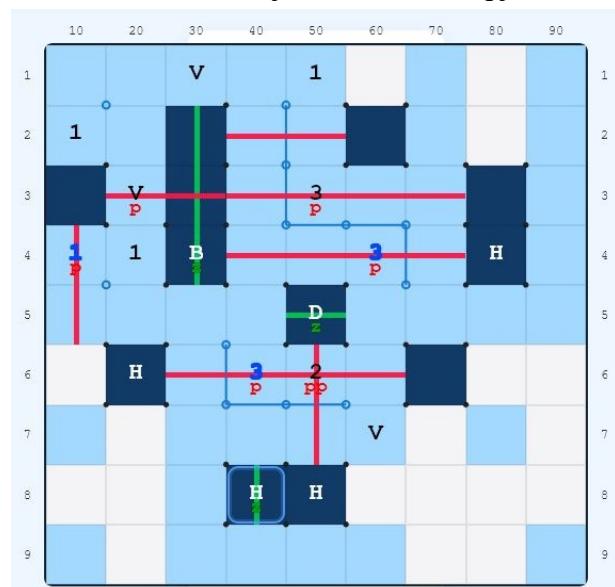
A SMYOZt **9×9** négyzetes mezőt tartalmazó **táblán** játszik. Ezen a táblán

- 1 darab 4 mezőnyi egyenes ALFA ( $\alpha$ ) **AL** hajó,
- 2 darab 3 mezőnyi egyenes BETA ( $\beta$ ) **BE** hajó,
- 3 darab 2 mezőnyi GAMMA ( $\gamma$ ) **GA** hajó és
- 4 darab 1 mezőnyi DELTA ( $\delta$ ) **DE** hajó

foglal helyet. A feladat a hajók helyzetének a kiderítése a TORPEDÓhoz hasonlóan, lövésekkel, vagy a Rejtvények nyújtotta információ alapján. Szemben a TORPEDÓval, a SMYOZban egy-egy lövés a "talált–nem-talált"-nál jóval összetettebb információ átadását jelenti.

A GPT-5 számítógép-képernyős változatában a hajók (6-jegyű SEED számból induló) automatikus elrendezésére a **SMYOZ GENERÁTOR** szolgál, a hagyományos kézi elrendezésre a **SMYOZ GENERÁTOR MANUAL**, mely mindenkorban garantálja az – alább következő – elrendezési szabályok betartását.

A hajó-elrendezések felderítése a **SMYOZ EXPLORER**rel történhet, mely a lövés és a mező-„megsejtés” kísérleti lehetősége mellett többtíz opcionális automatizmussal (ld külön lista) is támogatja a megfejtőt. Az **EXPLORER SEED-nnn.txt** adatfájlon keresztül kapja az elrendezés-adatokat a **GENERÁTOR**któl.



A játék-táblát négyzetháló osztja **9×9** mezőre, mely mindenike – 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; ezeknek nincs szerepük a játékban.

A tábla minden sorába és minden oszlopába egy (és csak egy!) színes vonal (**piros** vagy **zöld**) kerül, melyek általában nem érnek végig sor/oszlop teljes hosszán. Ezzel minden hajómező, minden vízmező színezést kaphatnak.

## A játék előkészítése

A hajók elhelyezését a következő öt tiltó szabály korlátozza:

⇒ **Sarok-szabály:**

hajók és hajósarkok nem érintkezhetnek

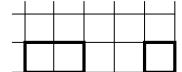
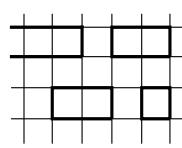
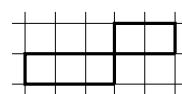
⇒ **Csúcs-szabály:**

szemben álló hajócsúcsok között legalább két vízmezőnek kell lenni

⇒ **Kikötési szabály:**

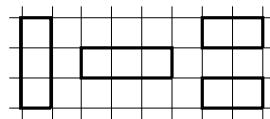
hajót kikötni csak egyetlen mező oldalán szabad (a sarokmező minden víz, kikötés csak hajócsúcson)

**TILOS:**



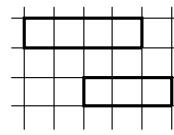
⇒ **Centrum-szabály:**

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, mely

⇒ **zöld**, ha a sorban/oszlopban egyetlen hajómező **sincs**;

a vonal a sor/oszlop teljes hosszán **végigér**, neve: **vízvonal**

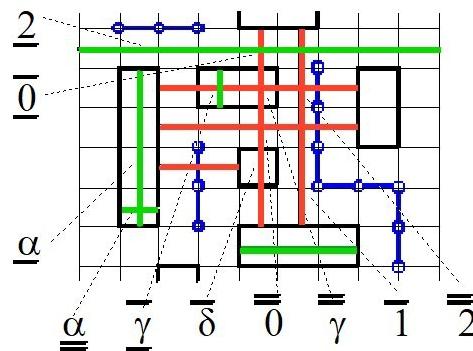
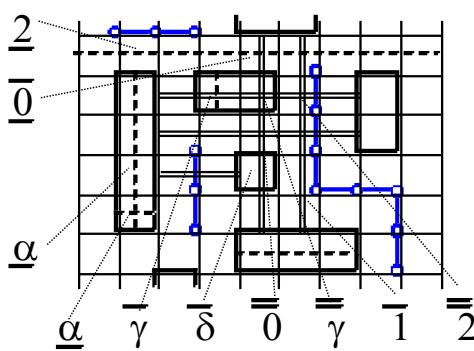
⇒ **zöld**, ha a sorban/oszlopban csak **egyetlen** hajó van;

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

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



*Mezők színezése és jelölése*

(Mezőszimbólum aláhúzása zöld, felülhúzása piros vonalat jelent. Színtelen nyomtatásban a zöld vonalat **szaggatott**, a pirosat **dupla** vonal jelöli.)

## Alapinformáció

A játék kezdetekor átadandó információ a LELTÁR, ami hajók színezett felsorolása mellett a **vízvonalak** számát, a **szigetek** listáját és a **kikötött** hajók számát tartalmazza. (Ellenőrizhető a vízpontok /VP/ együttes száma és a kikötött /KK/ hajók száma közötti kapcsolat:

$$2 \cdot \text{KK} + 4 = \text{VP.}$$

A 10 hajó **színezése** egy-egy kétjegyű szám-kóddal adható meg. Az első jegy a hajóban haladó összes **piros**, a második az összes **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 a szinek számpárjai mellett az ALFA hajóhoz **viszonyított irányt** **p** (párhuzamos) és **m** (merőleges) betűk jelölik.

## A SMYZOZ játék menete – az EXPLORER használata

Az **EXPLORER** ismeri a megfejtendő elrendezést, amiből az „üzemmód”tól függően más-mást mutat meg: komoly rejtvényfejtéshez a JÁTÉK módot érdemes használni. A megfejtés során az egyes mezőkre lehet „löni”. A lövés a mező koordinátájának megadását jelenti – egérrel vagy oszlop-sor számokkal.

A lövésre az **EXPLORER** megadja a mező **tartalmát** ( $\alpha, \beta, \gamma, \delta$  hajó, vagy 0,1,2,3,4 víz) valamint a mező **színét** (színtelen, 1-piros, 1-zöld, 2-piros, 2-zöld vagy piros-zöld). A szín-információ nem hordoz irány-információt!

A lövés-információt az **EXPLORER** a táblán mutatja meg. Ha kísérletezni akarunk lövésekkel, ha úgy tervezük, hogy egy lövés(sorozato)t visszavonunk, akkor előtte a MENTÉSt megnyomva, a VISSZATÖLTÉS visszavisz az elmentett állapotba.

Szerepét tekintve a többiek töl eltérő a „Z” (kegyelem) lövés, mely után **illik** elkészülni a megfejtéssel. (Az elrendezések általában egyértelműen megfejthetők, de időnként előfordulhatnak lokális, kétértelmű helyzetek; ezek feloldását szolgálja a Z lövés.)

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 csak használni.) A rejtvény-információ lehet a táblán szimmetrikus elhelyezkedésű, ilyenkor a megfejtő járulékos lövésekkel tud csak dönten a szimmetrikus lehetőségek között.

A játék célja, hogy minél kevesebb lövéssel fejtsük meg a rejtőzködő elrendezést. Az öt elhelyezési szabály, valamint a színek és a Leltár járuléka segít a megfejtésben. Egyszerűsítve, a megfejtés egy kérdéssorozat megválaszolása: „Ez a mező hajó vagy víz?”, esetleg „Ez a pont hajópont vagy vízpont?”. De hogy adott pillanatban melyik mezőre, vagy melyik pontra kérdezünk rá, az igényel meglátást, tapasztalatot.

Ha egy kérdésre sejtjük, vagy tudjuk a választ, azaz egy mező vagy pont tartalmára van ötletünk, akkor építhetünk, akár részlegesen egy mezőt a jobboldali Műhelyben, és ezt a mezőt ELHELYEZhetjük a táblán, hozzájárulva a már ott lévő (részleges) tartalomhoz. Az ELHELYEZés három (egér)lépében történik: (1) az elsővel kijelöljük a célmézőt, a másodikkal (2) a táblára helyezzük, amit a Műhelyben építettünk és megnézzük, hogy ezzel mi változik a táblán, a harmadikkal (3) nyugtázzuk, elfogadjuk az ELHELYEZést. Mindhárom fázisban ELVEThetjük az ötletet, amivel visszakerülünk az (1) fázis elé. Ha többlépéses elkövetést akarunk kipróbálni, de nem vagyunk biztosak a kimenetben, akkor a másodiknak (harmadiknak stb) elhelyezendő építményt FOLYTATTal indítva, az ELVET a legelső elő visz vissza (hasonlóan a VISSZATÖLTÉShez, ami egyébként ELVET helyett is használható). Van egy apró „Óvatos műhely” pipa, ami nem enged „gyanús” lépéseket tenni; ha ezt kivesszük, akkor az ilyen lépéseket a kérdéses mezőben és az ELHELYEZ gombon piros szín jelzi.

A LÖVÉSek és ELHELYEZÉSek után számos AUTOMATIZMUS működik, működhet, melyeket „pipával” választani lehet. Saját „kedvelt” automatizmus készlet választható és menthető három (Kezdő-Haladó-Mester) változatban. Az automatizmusokat időnként lehet serkenteni a „Mindent Automatizmus Fut” gombbal, ami a pipált automatizmusokat újra elindítja.

Két játékmód választható: Edzés és Játék. A „Játékban” csak a „jogosan” megszerzett információt látjuk és látják a nevünkben működő automatizmusok, azaz a meglött mezőket, az elhelyezetteket, és az automatizmusokból kikövetkeztethetőt. „Edzésben” minden érintett mezőnek látjuk a teljes információ-tartalmát, aminek forrása az „Új rajz” gombbal váltható.

## 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, a felhasznált LÖVÉSekre, az ELHELYEZÉSekre és a kihasznált AUTOMATIZMUSokra épülhet – ezek száma az **EXPLORER** fejlécében folyamatosan követhető, ami a DOKU pipával átrendezhető.