

## AMI A MEGOLDÁSOKBAN KÖZÖS

A megoldásokban a SMYZOZ öt szabályát (sarok, csúcs, kikötés, centrum, oldal) és jelölési valamint színezési konvencióját ismertnek tételezzük fel. A MEGOLDÁSOKban # jelöli az ezekből közvetlenül következő „tételeket”, állításokat, melyeket nem magyarázunk, nem bizonyítunk.

Az általában görög ( $\alpha$ ,  $\beta$ ,  $\gamma$ ,  $\delta$ ) betűvel jelölt hajótípusokat itt **AL** (4 mező), **BE** (3 mező), **GA** (3 mező) és **DE** (1 mező) jelöli.

Egy teljes hajóra a szimbólumával és összes színével hivatkozunk, pl „**AL32**” egy három piros és két zöld vonalat tartalmazó alfa hajót jelöl.

Egy-egy hajómezőre a hajó szimbólumával és a mezőben lévő színes vonalakkal hivatkozunk, pl „**AL**” egy színtelen alfa ( $\alpha$ ) mező; „**GAP**” egy piros vonala tartalmazó gamma ( $\gamma$ ) mező, „**DEpz**” egy piros és egy zöld vonalat tartalmazó delta ( $\delta$ ) mező.

A vízmezőket a sarkain lévő vízpontok számával (**0...4**) – ami a vízmező típusa - és az előbbiekhez hasonlóan színekkel hivatkozunk, pl „**3**” egy színtelen, „**2p**” egy piros vonalat, „**4pz**” egy piros és egy zöld vonalat tartalmazó vízmező, rendre **3**, **2** és **4** vízponttal. (A „vízpont” és a „sziget” szavak ugyanazt jelölik, az utóbbit általában több szomszédos vízpont együttesére hivatkozunk.)

A rejtvény fejtése során egyes kijelölt, „meglőtt” mezőknek kapjuk meg a típusát és irányítatlan színadatait. (A SMYZOZ papíralapú változatában a lövések csoportosíthatók, ami további színt/nehézséget visz a játékba.)

A megfejtés közben érdemes bejelölni minden „mellékesen” kiadódó, a pillanatnyi gondolatmenethez nem szorosan kapcsolódó részletet: hajópontokat, vízpontokat, hajósarkokat, hajóoldalakat, hajómezők sarkain a vízmezőket, színtelen hajómezőkről elinduló piros vonaldarabokat, zöld hajómezők sorában/oszlopában a vízterületeket. A későbbiekben ezek a részletek hasznosnak bizonyulhatnak, amikoris hiányuk nem feltétlenül tudatosul.

## MEGJEGYZÉS

*Egy SMYZOZ rejtvény megoldása hasonlatos egy labirintus teljes bejárásához.*

*A Megoldás leírását követve a már lefektetett Ariadne-fonal mentén találunk a megoldásra.*

*Az egyszerűség megtévesztő lehet!*

*(Tanulságul helyenként a zsákutcákat is bejárjuk.)*

*((A SMYZOZ EXPLORER a zsákutcák bejárását a FOLYTAT és ELVET, valamint a MENTÉS és VISSZATÖLT lehetőségekkel támogatja.))*