

AMI A MEGOLDÁSOKBAN KÖZÖS

A megoldásokban a SMYOZ 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 (α , β , γ , δ) 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 szintelen alfa (α) mező; „**GA**” egy piros vonala tartalmazó gamma (γ) mező, „**DE**” egy piros és egy zöld vonalat tartalmazó delta (δ) mező.

A vízmezőket a sarkain lévő vízpontok számával (**0...4**) – ami a vízmező típusa - és az előbbiekhöz hasonlóan színekkel hivatkozunk, pl „**3**” egy szintelen, „**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 utóbbival általában több szomszédos vízpont együttesére hivatkozunk.)

A rejtvény fejtése során egyes kijelölt, „meglőtt” mezőknek kapjuk meg a típusát és irányítatlan színadatait. (A SMYOZ papíralapú változatában a lövések csoportosíthatók, ami további szint/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, szintelen hajómezőkről elinduló piros vonaldarabokat, zöld hajómezők sorában/oszlopában a vízterületeket. A későbbiekben ezek a részletek hasznosnak bizonyulhatnak, amikor hiányuk nem feltétlenül tudatosul.

MEGJEGYZÉS

Egy SMYOZ 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 SMYOZ EXPLORER a zsákutcák bejárását a FOLYTAT és ELVET, valamint a MENTÉS és VISSZATÖLT lehetőségekkel támogatja.)))