

# Úvodní slovo - křížovkové úlohy ke stažení (v pdf)

(Poslední zápis 1. 1. 2024)

Jednotlivé webové stránky (od roku 2017) v podstatě popsaly celou historii křížovkářských úloh od otištění první doplňovačky kolem roku 1900 do současnosti.

**Mým hlavním předmětem zájmu je popsat dosavadní téměř stoletou historii „křížovkaření“ a hledat optimální podobu křížovkových úloh, které jsou předkládány široké luštitelské veřejnosti,** článek 2 a příklady k luštění („ke stažení“). Nejsou určeny pro velmi úzký okruh náročných křížovkářů, kterých je něco přes dvacet a luští předkládané křížovky na internetu bez obrazce - Nolčova křížovkářská maturita (NKM), Mezikroužková luštitelská soutěž křížovkářů (MLSK), Jemelíková luštitelská akademie (JLA), Česká křížovkářská liga (ČKL).

Frekvence zveřejňování nových stránek se průběžně zmenšuje - od roku 2024 je to čtyřikrát ročně.

**Články** jsou podle potřeby upřesňovány (ponechán je vývoj jednotlivých křížovkových prvků v čase), důraz je kladen na nezbytné odborné termíny a srozumitelnost předkládaných úloh. Každá křížovková úloha se skládá z jednotlivých křížovkových prvků (vpisovaný znak, použitý směr vpisování, typ křížování, typ políčka, typ legendy, typ tajenky). Ve výsledku dochází ke kombinaci nejen v rámci jednoho křížovkového prvku (vpisované znaky - střídavá křížovka, pdf 27; směry vpisování - buňkovitě + kruhovitě + paprskovitě, pdf 15/4; typ křížování - křížovková úloha, pdf 36; typ legendy - polovýplňka, pdf 14/1), ale kombinovat lze současně v rámci více těchto prvků (pdf 31).

**Úlohy ke stažení** v pdf potvrzují, že podoba předkládaných úloh se obejde bez překonaného přístupu (třídění - druh, typ a forma křížovky; opuštění zavedených křížovkových odrůd ap.). Důraz je kladen na zadání, které již neobsahuje údaje zřejmě z podoby předkládané úlohy (například bližší popis obrazce - polomozaičkovka ap.). Použitý směr vpisování se objeví vždy v pojmenování odstavce legendy. Smysluplné je třídění křížovkových úloh podle typu křížování na **křížovky** a **doplňovačky**. Odpadnou pak tzv. křížovkové odrůdy, které postupně vznikaly - názvy byly odvozeny od jednotlivých křížovkových prvků. Například **buňkovka** - kruhovitý směr vpisování kolem středového políčka, **osovka** - skupinové křížování, **sloupcovka** - pro úplné křížování je využito vícenásobné políčko, **ornamentovka** - kombinace typů křížování (úplné a neúplné) aj.

V dalších stránkách „ke stažení“ budou postupně předkládány především nové typy úloh, především různé kombinace křížovkových prvků - například dva směry vpisování: meandrovitý či řetězovitý a svislý (pdf 87); svislý a spirálovitý v tříslabičné dvousměrce (pdf 84/3 aj.). Střídání různých znaků vpisování (co svazová norma neumozňuje) bylo zveřejněno již dříve (pdf 27).

Není mým záměrem posuzovat celou křížovkářskou problematiku ani byznys, který je s tím spojen či přístup jednotlivců, kteří mohou celý proces ovlivňovat. Mapuji pouze vývoj této ušlechtilé duševní zábavy. Nejsem při hledání optimální podoby křížovkových úloh pro širokou luštitelskou veřejnost již na nikom závislý, ani nikomu nevnučuji mou novou podobu či své příspěvky. Nesnažím se přesvědčovat za každou cenu stoupence opačného názoru (například důsledné uplatnění dvou typů křížování - křížovka a doplňovačka, což zjednoduší nadpis, odpadnou totiž dříve zavedené odrůdy, které luštitel nepotřebuje pro zdoání jakékoliv křížovkové úlohy, že směr vpisování má vždy dva smysly zápisu - že pojmy „směr“ a „smysl“ nelze zaměňovat aj.). Ani nepovažuji novou

navrhovanou podobu za jediné tu správnou - vše se dá vždy vylepšovat, je to nikdy nekončící proces. Necht' křížovkářské úlohy přinášení luštitelům stále jistě potěšení!!!

V každé lidské činnosti lze vystopovat průkopníky, stoupence, propagátory ap. Pro milovníky otazníku je tato ušlechtilá duševní zábava volnočasovou aktivitou. Předmětem jejich zájmu není jen vlastní luštění předkládaných úloh, ale někoho zajímají i ostatní činnosti s tímto koníčkem spojené. V historii pak nalezneme v jednotlivých etapách vývoje i konkrétní osobnosti, které ovlivňovaly podobu křížovkových úloh. Podobu svazové křížovkářské normy využívají především nároční luštitelé křížovek (NKM, MLSK, ČKL, JLA). Ostatním luštitelům křížovkářských úloh zcela stačí podoba na mém webu.

Milovníci otazníku (především slovní hádanky a křížovky) vyhledávají tuto duševní zábavu (hrátky se slovy naší mateřštiny) již přes sto let.

Předmětem zájmu svazu jsou vedle slovních hádanek a křížovek i tzv. logické úlohy - hlavní tři luštitelské kategorie. Svaz se však nevyhýbá ani luštitelským úlohám, které nelze zařadit ani do jedné z uvedených kategorií - jedná se o tzv. luštitelské hříčky. Sem lze zařadit i „hádkovkou“ podobu vícesměrky (pdf 3, nejde zde o slovní hádku, natož pak o křížovkovou úlohu). Mezi tyto „hříčky“ lze zařadit například i „jednostupňovou“ hřebenovku aj. (obecně lze říci, že sem patří všechny křížovkové úlohy, které nesplňují základní podmínku pro doplňovačku - zapojení minimálně dvou znaků každého vpisovaného výrazu do křížování). Předmětem mého zájmu jsou pouze **křížovkové úlohy - křížovky** (úplné křížování) a **doplňovačky** (neúplné křížování).

Webové stránky (založené v roce 2017) popisují v čase vývoj této duševní zábavy. Křížovková úloha byla, je a bude vždy jen jedna - vyplňování políček písmeny podle legendy. Jak prozrazuje historie, lze zaznamenat i vývoj používané odborné terminologie - především **nadpis** křížovkové úlohy a **pojmenování odstavců legendy**. Jistě při listování a pročitání stránek toho webu každý zájemce registruje rozdílný přístup k celé problematice. Svazový přístup je popsán v jednotlivých člancích, pro nové pojetí (přístupné široké luštitelské veřejnosti) je nepoužitelný. Obsahuje taxativní vyjmenovávání jediné správné tvorby a spoustu nadbytečných odborných termínů.

Pro nové pojetí jsou charakterické dva základní stavební kameny (**PÍSMENO** a **POLÍČKO**) a důležité křížovkové prvky či odborné pojmy (neomezené možnosti nové tvorby, svazová norma taxativně vymezuje jediné správnou či možnou tvorbu):

**Křížování** (článek 14) - typ křížování, který se dostává vždy i do nadpisu: úplné - křížovka, neúplné - doplňovačka a při použití obou typů křížování - křížovková úloha.

**Směr vpisování** (článek 10) - základ pro pojmenování jednotlivých odstavců legendy, přitom má každý směr vpisování vždy dva smysly (možnosti) zápisu, zpravidla odvozené od typu sítky.

**Legenda** (článek 17) - souhrn legendových (popřípadě tajenkových či vyškrtávaných - u vícesměrek a vpisovaných - u všech výplňkových úloh) výrazů.

**Tajenka** (článek 19) - křížovková úloha bez tajenky je jako studánka bez vody (byla již v první křížovkové úloze kolem roku 1900).

**Nadpis** křížovkové úlohy (článek 20) - obsahuje vždy použitý **vpisovaný znak** (písmeno, sluk aj.) a **typ křížování** (křížovka, doplňovačka a křížovková úloha).

**Zadání** (článek 40) - obsahuje **nadpis**, **legendu** a **obrazec**, a to jen údaje, které nevyplývají z podoby předložené úlohy (například popis políček je nadbytečný).

**„Ke stažení“** (podle křížovkového prvku):

**PÍSMENO** (stavební kámen pro sestavení vpisovaného znaku a následně vpisovaného výrazu)

**Vpisovaný znak:**

Písmeno - pdf 06; 75 aj.

Slabika - pdf 26; 75 aj.

Sluk - pdf 40; 75 aj.

Slovo - pdf 41

Výraz (slovo vč. značek a zkratek) - pdf 42

Obrázkový znak - pdf 43 aj.

Střídání znaků - pdf 20/1; 27 aj.

**POLÍČKO** (stavební kámen pro sestavení obrazce)

Základní - pdf 46/1 až 4; 63; 80 aj.

Mozaičkové - pdf 14/2; 64 aj.

Vícenásobné - pdf 1/1,2,3,5; 65; 83 aj.

Volné - pdf 66; 82 aj.

Středové - pdf 67; 81 aj.

**Obrazec:**

Obrys (polodokreslovka) - pdf 48; 50; 93

Sítka - pdf 46 aj.

Rozdělovací značka - pdf 01; 47

Bez rozdělovacích značek - pdf 21

Figurálnost - pdf 18; 32

Střídání políček - pdf 28

**Typ křížování:**

Řetězové - pdf 13; 35; 44; 51 aj.

Skupinové - pdf 08

**Křížovkové úlohy** (úplné a neúplné křížování) - pdf 36

**Doplňovačka** (neúplné) - pdf 09; 23; 33; 34; 75 až 92

**Vícesměrka** (neúplné) - pdf 03; 10; 11; 16; 17 aj.

Cylindrická úloha - pdf 14/2 aj.

**Směr vpisování:**

Jeden směr - pdf 07; 10 aj.

Dva směry - pdf 14; 16 aj.

Tři směry - pdf 15; 17 aj.

Buňkovitý - pdf 22; 49; 71; 83 aj.

Kruhovitý - pdf 14/2; 15/4; 86 aj.

Lomený - pdf 11; 12/5; 24; 88 aj.

Obloukovitý - pdf 19 aj.

Odrázový - pdf 44/4; 80; 89

Paprskovitý - pdf 12/1; 15/4; 51/5; 62/4 aj.

Různé směry - pdf 29

Řetězovitý a meandrovitý - pdf 44/1,2; 73; 87 aj.

Sestupný - pdf 45/4; 56/3; 92 aj.

Spirálovitý - pdf 56/4 a 5; 72; 90 aj.

Šikmý - pdf 15/1,2,3; 18; 54 aj.

Úhlopříčný - pdf 01/6; 56/1 a 2; 74; 91 aj.

Vlnkovitý - pdf 16/2; 56/6 aj.

**Legenda:**

Čizojazyčná - pdf 60

Číselná - pdf 05; 61

Číslovaná (polodokreslovka) - pdf 55

Hádková - pdf 04; 78

Jednoslovná - pdf 57

Obrázková - pdf 52; 79 aj.

Sdružená - pdf 52; 58 aj.

Vepsaná - pdf 62 aj.

Výplňková - pdf 14/1; 37; 39; 53 aj.

Zpřeházená - pdf 59

Pomůcka (vybírka) - pdf 02

Různé typy - pdf 30 aj.

**Tajenka:**

Neskrytá (v nelegendovaném směru) - pdf 38

Skytá (k přečtení vyžaduje jistý „klíč“) - pdf 68

**Zadání** (nadpis + obrazec + legenda):

Křížování řetězové - pdf 44

Křížovkové prvky - pdf 20; 27 až 31; 69 aj.

Nadpis (předpona POLO-) - pdf 25; 45 aj.

Obrazec (sítka, políčko) - pdf 46

Obrazec (rozdělovací značky) - pdf 47

Obrazec (obrys) - pdf 48

Obtížnost - pdf 33

Směr vpisování (buňkovitý) - pdf 49

# 1 Políčko a rozdělovací značka

Základní stavební kameny pro sestavení křížovkové úlohy - písmeno (článek 9) a políčko (základní, mozaikové, vícenásobné, uzlové, volné, středové aj. - článek 11). Políčko úzce souvisí se směrem vpisování (článek 10) a spolu se zvolenou sítkou - čtyřúhelníková, trojúhelníková aj. a rozdělovacími značkami - (rozdělovací) políčka, linky, body a uzlová políčka - (článek 12) tvoří obrazec (článek 13).

vání (článek 10) a spolu se zvolenou sítkou - čtyřúhelníková, trojúhelníková aj. a rozdělovacími značkami - (rozdělovací) políčka, linky, body a uzlová políčka - (článek 12) tvoří obrazec (článek 13).

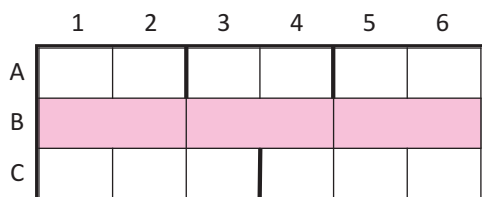
Český spisovatel, kreslíř a entomolog

## SHLUKOVKA KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** A. Primitivní tichomořská papírovina; část těla; správní jednotky. - B. **Tajenka.** - C. Zkypřené moučnický; narcis.

**SVISLE:** 1. Prudce vytržená z pochvy. - 2. Mýtiny. - 3. Kryty vojáků před palbou. - 4. Dopravní letadlo. - 5. Opačně než hladce (při pletení). - 6. Směsi vosku a oleje.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku, svisle): CERATA, DAKOTA, OBRACE, PASEKY, TASENÁ, ZÁKOPY.



**Řešení:** Vodorovně - Tapa, záda, obce; Sekora; nakypý, taceta.

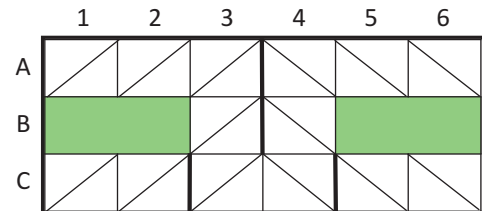
**Jihoamerický hlodavec** (dva druhy - ... nižinná a horská)

## STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** A. Volání na kachny; slovensky „opasek“. - B. Nástraha; rozsáhlá luční plocha. - C. V tuto dobu; teskniti; slitina železa, niklu a hliníku.

**SVISLE:** 1. Bitva husitského období (30. 5. 1434). - 2. Lipanům vlastní. - 3. Tvořený listy (řídce). - 4. Třeštit. - 5. Bývalý český skokan na lyžích. - 6. Omamný prostředek užívaný v lékařství k povrchnímu znečistlivání.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku, svisle): KOKAIN, LIPANÍ, LIPANÝ, LISTNÝ, POULIT, SAKALA.



**Řešení:** Svisle - Lipany, lipaní, listný, poulit, Sakala, kokain - paka.

**Základní políčko** - úlohy 1 (řádky A a C), 3 (jen 4. řádek), 4 a 7; **mozaikové políčko** - úloha 2; **vícenásobné políčko** - úlohy 1 (dvojnásobné); 2 (čtyřnásobné v mozaikové síťce); 3 (řádky 1 až 3, v roce 1957 hříčka a později jako kombinovaná křížovka). **Volné políčko** - úloha 6 (kruhová výšeč a obdélník); **uzlové políčko** - úloha 4 (tajenka). Úloha 7 - **rozdělovací linky** (svislý směr) a **rozdělovací body** (úhlopříčný směr).

Víte, že z Mathioliho herbáře se dozvíme, že (**viz tajenku**) byla výborným lékem proti moru? Rostlina se jedla nebo se z ní pila šťáva.

## SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Účty. - 2. Velký starověký prak. - 3. Kusy horniny. - 4. Milovník vodních sportů; míšek. - 5. Podřád přežvýkavců. - 6. Pórovina z pálené hlíny. - 7. Rostlinopis. - 8. Urážeti (Boha). - 9. Velké plemeno holuba; chod koně. - 10. Maminka. - 11. Domácí a laboratorní zvířata. - 12. Kanárové semínko.

**SVISLE:** 4. Nasolená půlka prasete. - 5. Zpěvák. - 6. Hráč na dudy; cíl. - 7. Značkování chovných zvířat. - 8. Domácky Dalibora; srnec v prvním roce. - 9. **Tajenka.** - 10. Český prozaik (Bohumil, 1907 až 1987); jméno psí feny. - 11. Silně citově působící nevšednost. - 12. Generátor, který vytváří vysokofrekvenční kmity; záliba. - 13. Vyzývavost. - 14. Sloučeniny vznikající reakcí kyselina a zásad.

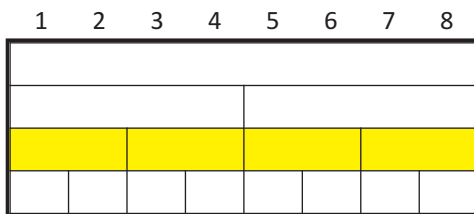
**Pomůcka** (výrazy pro výplňku): **Dvouslabičné:** BAKON, BORA, BUDIČ, DUDÁK, KONTA, META, NITA, PACE, PASE, PROSO, ROČEK, ŘÍHA, ŘÍMAN, SO-

## Středověké opevněné sídlo

### ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

**SVISLE:** 1. Část chodidla nohy. - 2. Golfová hůl pro hru v jamkovišti. - 3. Kamenná nebo dřevěná dlažba. - 4. Mezinárodní název souhvězdí Páv. - 5. Počítačový vstupní a výstupní konektor. - 6. Händelova opera. - 7. Slovenská předložka. - 8. Sídlo ve Španělsku.

**Pomůcka:** 8. Pozo.



**Řešení:** Pata, patř, pavě, Pavo, port, Pozo, Pozo, tvrz.

## Malý noční stromový hlodavec

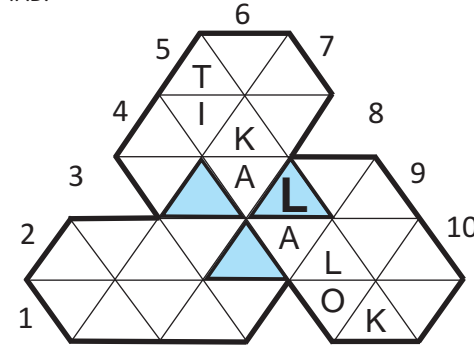
### PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** 1. Domácky Aranka. - 2. Symbol husitsví; dlouhý tatarský kabát. - 3. Adoptivní péče (zkratka); žár; polský fejtonista. - 4. Podnik v Bratislavě. - 5. Tadek.

**ZLEVA VPRAVO:** 2. Pohřební hostina. - 3. Sarmat. - 4. Zradidlo (v myslivectví); citoslovce označující píchnutí; slůvko pohrdání. - 5. Náš bývalý hokejový reprezentant; výběžek ke konci se zužující. - 6. SPZ Prahy; ženské jméno.

**ZPRAVA VLEVO:** 6. Šňůrami zdobený vojenský kabát; fejchoa (rostlina). - 7. Dotažek; dřevěný sloupek v konírně. - 8. Značka hliníku; Moravan; stanoviště karavan. - 9. Nepatrné množství. - 10. Tím způsobem.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku, vodorovně): AP, ARANA, CHALÁT, KALICH, LAM, LIKO, OKA, PAL, TAD.

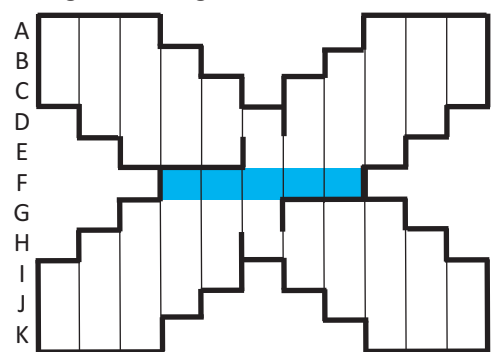


**Řešení:** Zleva vpravo - Karf, Alan; lap, pích, cha; Tikal, lalok, ADO, Amata - plich.

## Pojídač blahovičnickových listů

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** A. Násep; žár. - B. Římský pozdrav; značka belgického auta. - C. Sídlo v Norsku; mořská ryba. - D. Jméno herečky Vránové; cvičný štít v boxu. - E. Textilní rostlina; sokolík bělokrký. - F. **Tajenka.** - G. Kmen v Gabonu; dlouhý sloní zub. - H. Značka dlaždiček; vlk z Knih džunglí. - I. Japonský mys; čínské město. - J. Anglicky „Irak“; značka zahraničních lyží. - K. Domácky Irena; v Mongolsku 37,3 g.



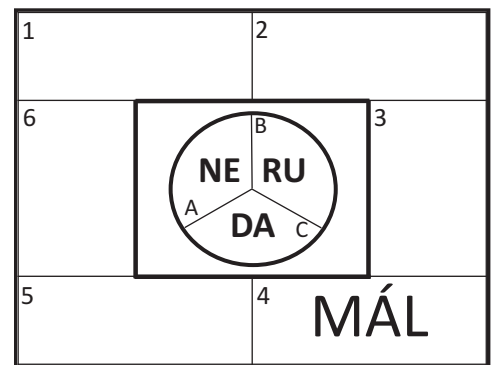
**Řešení:** C. Valen, lapal. - I. Koala. - F. Kralan.

## Nerudova divadelní hra (1859)

### STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

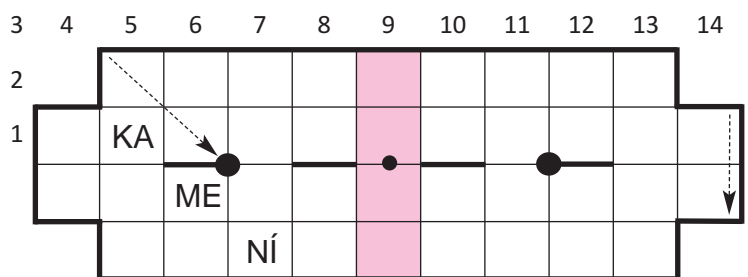
**se skrytou tajenkou** - 7, 5  
**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU** (pětispisemenné výrazy): **C1.** Terénní motorový vůz pro přemísťování zemin se sklápěcí korbou. - **A2.** Rybářská tažná síť. - **A3.** Slovenský malíř a grafik (Eugen, 1914 až 1967). - **B4.** Obal sikhské posvátné knihy. - **C5.** Sídlo v Egyptě. - **B6.** Slovanka.

**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním): MÁL, MÁS, MPR, SKA, VAN, VOD.



**Řešení:** Dampř, Nevod, Nevan, rumál, Damš, Ruska (poslední dvě písmena vpisovaných výrazů).

**LI, VÁČEK, VODÁK.** - **Tříslabičné:** BALISTA, BUVOLI, KAMENÍ, RODIČKA. - **Čtyřslabičné:** BOTANIKA, DUTOROŽÍ, PROVOKACE, ROMANTIKA, ROUHATI SE, ?, TERAKOTA, TETOVÁNÍ, VOKALISTA.



**Řešení:** Svisle - Bakon; vokalista; dudák, meta; tetování; Bora, roček; ruta kozí; říha, Nita; romantika; budič, pase; provokace; soli.



## 2 Pomůcka - vybíračka

Výrazy se zapisují do obrazce doplňovačky řetězově (poslední shluk každého vpisovaného výrazu je současně prvním shlukem výrazu následujícího). Pro názornost je v obrázci jeden řetězec vytištěn tučně.

**Tajenku** tvoří třetí písmena každého řetězce, a to z obou směrů vpisování.

**Výběr slov** z vyplněného obrazce (druh pomůcky): Vybrané znaky jednoho směru vpisování (vodorovně) se považují za spotřebované a nelze je již použít pro další směr vpisování (svisle).

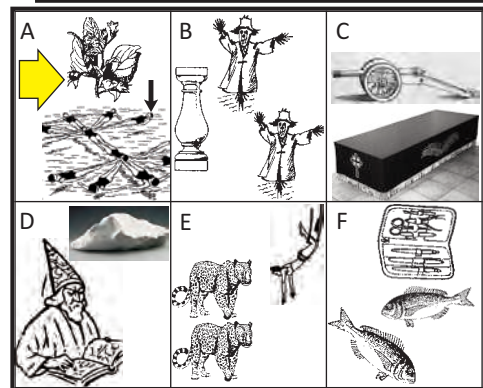
### Přítoky Labe

#### SHLUKOVÉ (OSMIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

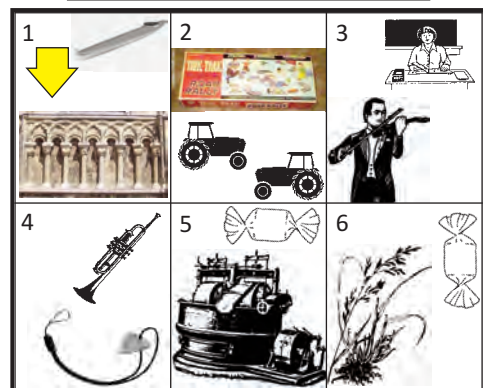
1

**Pomůcka** (shluky obsažené v doplňovačkách):

	1	2	3	4	5	6
A	BAJD	<b>AKVA</b>	MUZI	BELA	KARA	<b>DONA</b>
B	BALU	TRIK	STRA	PLEK	ŠÁCI	SLAD
C	ARKA	KATA	KANT	FALK	MELA	ONET
D	ALAB	TRAK	ASTR	TRUM	OLOG	KOST
E	LEVH	ARTI	ORKA	STKA	NŽÉR	ŘAVA
F	TURA	TORY	PRAŽ	PETA	MANI	KÚRA



A	AKVA	BELA	DONA
B			
C			
D			
E			
F			



					SLAD
					KOST
					ŘAVA

Řešení: Vltava, Jizera.

### Řetězové křížování

Alépoň jeden znak předcházejícího výrazu se shoduje ve společném poličku s nejméně jedním znakem výrazu následujícího. Tento společný znak se ohraničuje silnými linkami. V případě úplného křížování vznikne **uzlové poličko**.

V uvedených příkladech je ve společném poličku shluk (tří- resp. čtyřpísmenný).

Jedná se o úlohy řetězové - do křížování jsou zapojeny **všechny** vpisované výrazy.

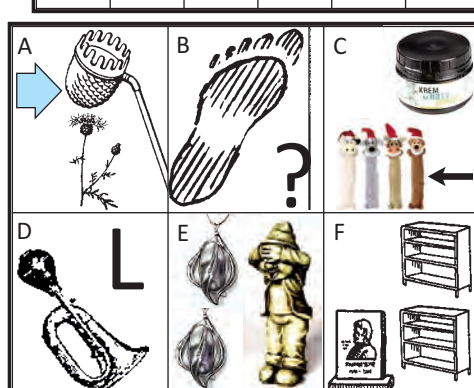
### Přítoky Vltavy

#### STRÍDAVÉ (SEDMIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

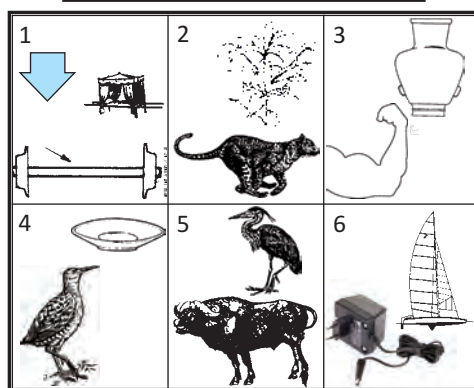
2

**Pomůcka** (shluky obsažené v doplňovačkách):

	1	2	3	4	5	6
A	NÁKO	<b>ČESÁ</b>	BICE	ČEK	PABU	<b>ÁNEK</b>
B	ŠLÁP	LEOP	OTA	CHŘÁS	ZNÍK	ADAP
C	LEK	MAZA	PSY	DLO	VOL	UHÁN
D	KLAK	ARD	SON	TAL	ANTA	TOR
E	SKVO	STY	KTÉR	DLÍN	AVKA	NÁDO
F	TIKA	IZIE	PLAK	ÍŘEK	ETA	ŽÉRY



A	ČESÁ	ČEK	ÁNEK
B			
C			
D			
E			
F			




Řešení: Sázava, Kocába.

### Pomůcka

Součástí křížovkových úloh bývá zpravidla pomůcka, která může mít různou podobu. V uvedených příkladech k luštění je vždy připojena tabulka, která uvádí všechny shluky, které autor použil. Znaky jsou v tabulce „systematicky“ umístěny.

Pomůcka bude na pořadu v některém dalším článku.

Určitě začínajícímu luštiteli napomůže i vpsání některých výrazů přímo do obrazce.

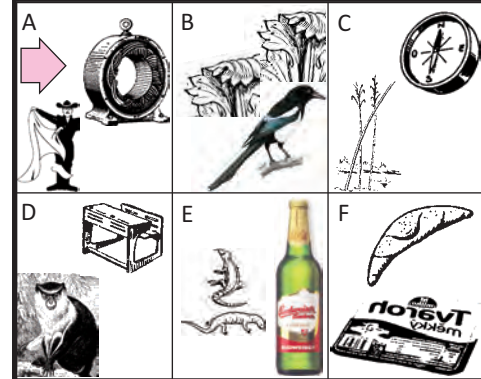
### Opery Antonína Dvořáka

#### SHLUKOVÉ (ŠESTIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

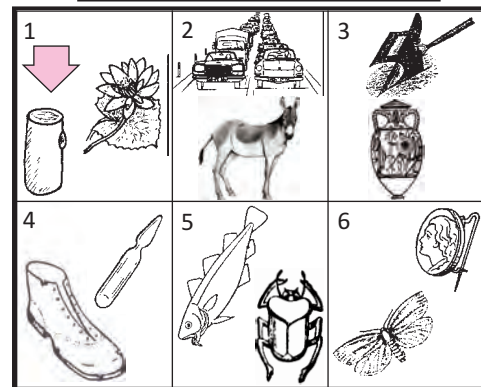
3

**Pomůcka** (shluky obsažené v doplňovačkách):

	1	2	3	4	5	6
A	STA	KOL	TOR	ŠKR	ERO	<b>OZD</b>
B	ŠPA	STR	AMF	AKA	TRE	NTY
C	BAM	ONA	BUS	AMP	OLA	<b>OBA</b>
D	LEK	MNI	ORA	ŠKA	SKA	MNA
E	NÍN	BUD	VAR	ULE	ANI	<b>LEČ</b>
F	TVA	GER	DLO	ROH	RAB	LÍK



A			
B			
C			
D			
E			
F			



					OZD
					OBA
					LEČ

Řešení: Vodovně - Stator + toro; straka ozdoba + obalec + eopalec + ampule; treska + skrab; - Špalek + lektn; kolona + onager; amfora + akant; bambus + busola; mniška + škam- na; budvar + varani; tvaroh + rohlík. - Svisle

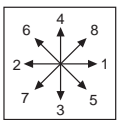
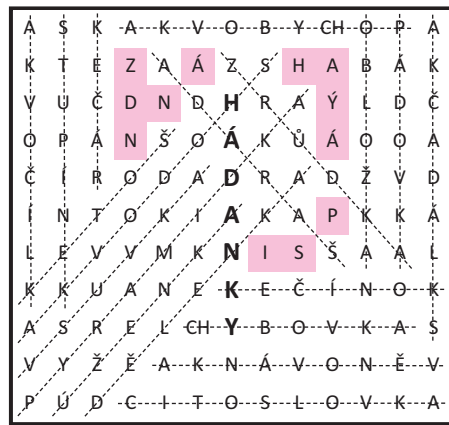
### 3 Historie vícesměrky

**Vícesměrka** (křížková podoba, úloha 1)  
Shrnující název „vícesměrka“ slouží pro pojmenování křížkových úloh, ve kterých se do jednotlivých políček vpisují výrazy v různých směrech. Použije-li autor ke vpisování jen směr vodorovný a svislý, je to **dvousměrka**. Trojúhelníková a šestiúhelníková síťka je charakteristická pro **trojsměrku** (směr vodorovný a dva šikmé). V úloze 1 (viz HaK 1989) jsou k luštění použity čtyři směry vpisování, tedy jde o **čtyřsměrku**.

V nadpisu této úlohy se objeví název **vícesměrka** zpravidla při použití různých směrů vpisování (například směry: vodorovný, svislý a lomený); každý směr má samozřejmě vždy dvě možnosti zápisu.

**Vícesměrka** (hádkanková podoba - vpravo)  
Tato luštitelská „hříčka“ byla zařazena mezi skládací hádkanky, konkrétně mezi **mřížkové šifry** (výroční tisk SČHAK 1984). Tajenku tvoří nevyškrtaná písmena (v tomto případě čteno po řádcích), která nemá nic společného s křížováním výrazů.

Jedná se o čtyřsměrku (čtyři směry vpisování: vodorovný, svislý a dva šikmé). Vlastní název této luštitelské úlohy není podstatný. Jako příklad uvedu třeba název „ČESKO“, kolem kterého se rozběhla zbytečná hysterie. „Optimální“ název vyřeší většinou „zdravý rozum“. Odborné názvosloví křížovky vždy ovlivňovala slovní hádanka a opakovaná argumentace „**my jsme tak zvyklí**“. Při popisu vývoje křížkových úloh se vždy v případě potřeby o tomto faktu zmíním. V některých případech se jedná o jasně překonané termíny odborné, ale i zcela chybné (s ohledem na nastavená „pravidla“).



#### Latinské přísloví PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA

Použité 4 směry vpisování: vodorovný, svislý a dva šikmé.

Každý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu - kladný a záporný (např. zleva vpravo - kladný a zprava vlevo - záporný).

1

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):									

K	A	S	O	T	A	V	A	P	I	K	O	V	Y	K	R	Á	L	A	T	L	A	N	A	
L	A	T	I	N	S	K	É	L	E	S	S	E	R	F	E	S	O	J	E	L	E	N	V	
O	K	R	O	L	E	R	I	K	E	C	A	R	I	Ř	T	E	S	T	A	R	D	E	Í	
B	R	A	O	B	O	L	P	N	A	T	S	N	E	O	T	A	S	A	K	E	H	Ř	K	
O	U																						U	A
U	K	Á	U	T	K	I	T	P	A	R	E	D	E	A	K	E	A	M	L	S	O	K	M	
K	O	K	O	S	Á	A	T	S	A	N	K	L	L	T	L	E	S	M	E	K	B	A	Z	
Y	A	F	A	R	I	Ž	Ě	V	O	T	Í	H	K	O	Á	P	Ř	Í	S	L	O	V	Í	
N	O	S	O	R	O	Ž	E	C	A	K	A	J	M	A	N	K	A	Č	K	O	T	Í	K	

**Pomůcka** (vyškrtávané výrazy): ALPA, BASS, BEDNA, BLESK, BOTA, BŘITVA, ETÁŽE, ETUE, HLAVA, CHMEL, CHOBOT, JELEN, JOSEF RESEL, KABELKA, KAJMAN, KAMZÍK, KAROTKA, KEŘ, KLOBOUKY, KOKOS, KOSTEL, KOSTI, KRONIKA, KUŘE, LÁHEV, LANA, LETADLO, LOPATA, MÍČ, NERKY, NOSOROŽEC, OKURKA, OSMA, OTAVA, OTÍK, OVES, PÉRO, PIKOVÝ KRÁL, POLENO, PRST, PSANÍ, RACEK, ŘEMEN, SILO, SKLO, SMETÁK, STAR, STOL, STRAŠÁK, TALÁR, TUKAN, VAK, VARANI, VĚŽ, VÍKA, ŽIRAFA.

**Řešení:** Šetři osob a mluv o chybách.



# 4 Hádanková legenda

Předchůcem křížovky je nepochybně hádanka, která je o jedno čtvrtstoletí starší. Křížovkáři převzali od hádankářů především skládací hádanky (doplňovačka, čtvercovka, roháček, rámcovka, hřebenovka).

Mnoho slovních hádanek může autor křížovek uplatnit při psaní legendy. Křížovka a hádanka mají mnoho společného - (vписovany) znak, výraz, křížování (obecně shoda), nadpis, pomůcka, standardy (kvalita úlohy) - článek 47.

Vzorec pro tvorbu hádanek (N + DO = J):

**NÁZNAK + DRUHOVÁ OPERACE = JÁDRO**

Vzorec s pomocným výrazem (N + P = J):

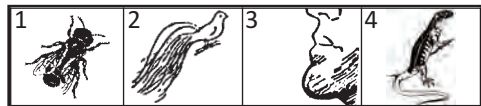
**NÁZNAK + POMOCNÝ VÝRAZ = JÁDRO**

Český prozaik a básník (Jan)

**PÍSMENNÁ PŘÍSUVKOVÁ KŘÍŽOVKA** (1)

**VODOROVNĚ** (náznaky - čtyřpísmenné výrazy): 1. Předky. - 2. Domácky Aida. - 3. Pokyn. - 4. Řecké písmeno.

**VODOROVNĚ** (jádra - pětipísmenné výrazy):



1					A
2					A
3					A
4	A	G	A	M	A

**Rěšení:** Včela, Vrba, brada, agama, - Vrba.

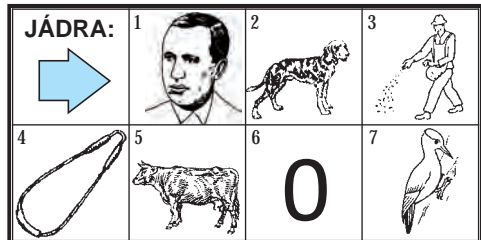
**Početní oříšek**

Traktor jel z kravína ke stohu pro slámu stá-le stejnou rychlostí 30 km/h. S nákladem se vracel stejnou cestou opět konstantní rychlostí 10 km/h. Jaká je průměrná rychlost z obou cest dohromady? Tajenka vám prozradí správný výsledek. Chybná odpověď (20) zazní cirka od 95 procent dotázaných (podklady jsou z dlouhodobého „průzkumu“). Máte možnost zúčastnit se tohoto minitestu.



**PĚTIPÍSMENNÁ PŘESMYČKOVÁ DOPLŇOVAČKA** (2)

**NÁZNAKY** (zpřeházeně): Písmeno řecké abecedy; pokrývka hlavy; mořská ryba; asijský jelenovitý savec; uvařené množství; psí ple-meno; prostá dřevěná stavba.



1							
2							
3							
4							
5							
6							
7	D	E	L	T	A	D	A

**Rěšení:** delta-datel - patnáct.

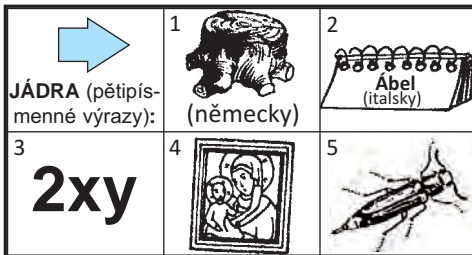
**Rěšení:** Čepka-Čapek, kabár-braka, baset-setba, kolna-lanko, várka-kráva, kanic-nicka,

**Vlastní jméno Ivana Olbrachta**

**PÍSMENNÁ OBLOŽKOVÁ KŘÍŽOVKA** (3)

**VODOROVNĚ** (náznaky - třípísmenné výrazy):

1. Seveřan. - 2. Jednotka intenzity zvuku. - 3. Tamto. - 4. Řídce „konání“. - 5. Nejvyšší karty.



1	K	N	O	R	Z
2					
3					
4					
5					

**Rěšení:** Kozor, Abela, monom, ikona, lesan - Kamil Zeman.

**Početní oříšek**

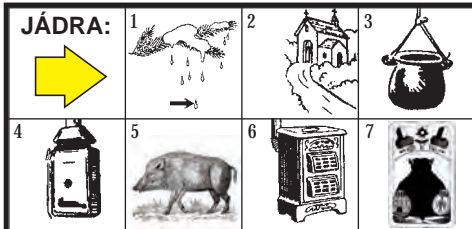
Jistý lovec zabloudil v horách. Po dlouhém hledání přišel konečně na louku, kde dřevorubci osekávali stromy a požádal je o jídlo. Jeden z nich měl 3 chleby a druhý 5 chlebů. Všichni tři snědli chleby rovným dílem. Při odchodu zanechal lovec dřevorubcům 8 mincí stejné hodnoty. Jak se dřevorubci spravedlivě rozdělili? Nabízíme tyto možnosti (počet mincí, které si vzal jeden z dřevorubců příslušného jména - druhý dostal zbytek) Kryštof - 2, Kajetán - 3, Kazimír - 4, Koloman - 5, Kryšpín - 6, Klement - 7.

Tajenka skrývá řešení.



**PĚTIPÍSMENNÁ ZÁMĚNKOVÁ DOPLŇOVAČKA** (4)

**NÁZNAKY** (zpřeházeně): Domácky Karolína; povlak na příkrývku; pražský ostrov; sladká paprika; mořská ostnoploutvá ryba; jihoamerická malpovitá opice; nádrž na hašení.



1	K	A	P	N	A	K	A	P	K	A
2										
3										
4										
5										
6										
7										

**Rěšení:** Náznaky: Kapna, Karča - Klement, kanic, kampa, kampa, kotul, karba,

V této oblasti má autor nepřeberné množství. Pokud jsou pro všechna políčka ke správnému vyplnění dvě možnosti (legendy), jde o křížovky. V ostatních případech jde o doplňovačky. Vepsané výrazy v obrazi lze chápat jako pomůcky, respektive jako návod na luštění. V úloze číslo 5 jsou uplatněny různé hádanky s pomocnými výrazy.

Český spisovatel

**PÍSMENNÁ HÁDANKOVÁ KŘÍŽOVKA** (5)



**VODOROVNĚ** (jádra): 1. Slovní hádanka (dotazka). - 2. Hvězda v souhvězdí Střelce (tónovka). - 3. Malý pastýř (zrůdka). - 4. Znalost (prvkovka). - 5. Káraná osoba (citoslovka).

1					
2					
3					
4					
5	K	A	R	A	N

**Rěšení:** Číselka, Ascella, pasáček, erudice,

karánek - Čapek.

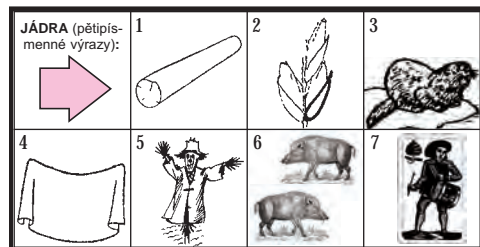
**Oříšek**

Pythagorejský trojúhelník je pravoúhlý trojúhelník, jehož strany jsou vyjádřeny celými čísly. Vaším úkolem je nalézt takový trojúhelník, jehož obvod a plošný obsah je stejný (délkové a plošné jednotky).

Tajenka doplňovačky skrývá jednu ze tří hledaných stran.

**PÍSMENNÁ VÝPUSTKOVÁ DOPLŇOVAČKA** (6)

**NÁZNAKY** (šestipísmenné výrazy zpřeházeně): Želva žijící v teplých mořích; skloněná dráha pro koňská jezdecká cvičení; mořské ryby; glazura; plemeno holuba; duchovní kněz; kusy palivového dříví.



1							
2							
3							
4							
5							
6							
7	K	A	R	E	T	A	K

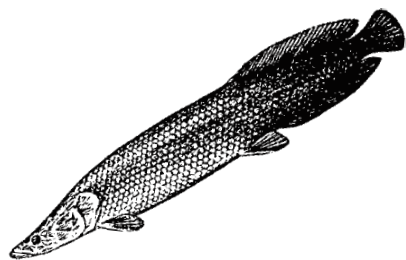
**Rěšení:** Kaláda-kláda, poléva-pleva, kaplan-kancil, kareta-karta - dvanáct (5, 12, 13 - 30).

# 5 Legenda číselná

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (směry vpisování: vodorovně a svisle)

1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
Č	Ú	CH	Y																											
18	17	1	9	16	18	20		20	23	26	2	23	19	<b>Arapaima obrovská</b> Domovem arapaimy obrovské jsou tropické oblasti v povodí Amazonky a jejích přítoků. Dospělé arapaimy mohou měřit až tři metry a dosáhnout hmotnosti až 200 kilogramů. Pro svou velikost a chutné maso je oblíbenou a hojně lovenou rybou. <b>(Viz tajenku)</b> v celé Amazonii. Indiáni loví tyto obrovité ryby lukem a šípy nebo oštěpy. Dnes je jejich lov střelnými zbraněmi snadnou záležitostí, protože se s oblibou zdržují na mělčinách, kde skýtají snadný cíl.																
14	25	20	9	11	4		19	20	15	12	15																			
9	17	25	20	18	28	15		25	16	25	28																			
19	13	16	15	20		28	15	19	13	20	18																			
	14	18	6		28	15	14	15	22	15	20																			
24	15	20		1	18	28		20	7	28	15																			
18	19		16	23	20	15		18	15																					
26	9	16	15	8	9	19	20		20	2	10																			
15	19	15	5	15	28		18	20	15	16	15		2													20	18	19	3	22
16	25	5	18	1		19	28	15	22	25	19		20													9	28	25	6	
	19	27	20		12	13	22	15	20		25	8	25	16	13	28	15													
10	23	24		19	15	5	15		9	26		9	19	15		15	26													
15	24		3	9	3	9	16		5	16	25	19	4		15	26	15													
14	13	3	27	8	15	20		22	12	13	11	4		8	20	13	20													
15	16	9	5	15	20		23	28	18	20	15		8	6	15	10	18													
20	18	6	15		18	20	6	9	5		28	25	28	15	24	13	20													
	19	9	28	5		9	19	20	6	9		11	23	20	21															
5	23	24		6	9	14	15		15	6	11	18	20	9		23	14													
9	17		19	7	8	15		19	8	15	6		18	8	15	28	15													
19	25	22	15	16		28	15	1	25	8	15		20	27	10	15	1													
23	11	27	8	18	20		20	9	28	15	22	<b>Pomůcka</b> (legenda k některým výrazům, abecedně): V hudbě srdnatě; maskot fotbalistů Severního Irsku; hornina; integrované obvody s tranzistory MOS (anglická zkratka); ipratropium; sídlo v okrese Nitra; anglicky „hadi“; sídlo v Polsku; slovensky „úľv“; jméno psí fený; základní umělecká škola (zkratka).																		
11	9	3	9	8	4		15	20	21	28	4																			



Postup předluštitele: Do obrazce doplnil za čísla 1 až 4 písmena Č, CH, Ú a Y. Pak zkoušel v 5. sloupci čedič a čuvač. Každé nové odhalené písmeno si nejprve potvrdil na více místech v obrazci před zápisem do horní tabulky. Využil i „tutovku“ z pomůcky (ZUŠ) atd. Každý luštitel má samozřejmě svůj systém.

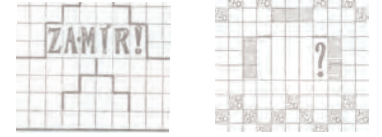
Řešení: Její maso se suší, lisuje do balíků a takto připravené se nabízí (slova v horní tabulce - čůchy, průvoz, Drímal, jistě, kuše, bän).



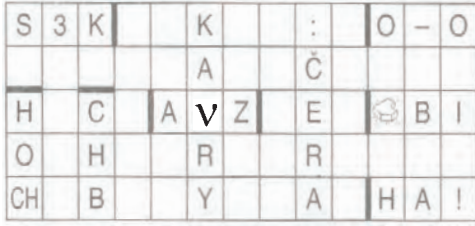
# 6 Vpisovaný znak - písmeno

**Písmeno** je základním stavebním kamenem každého vpisovaného znaku (článek 9). Od roku 1950 se začala v křížkových úlohách objevovat slabika, později shluk (1969) a postupně další vpisované znaky včetně střídání znaků.

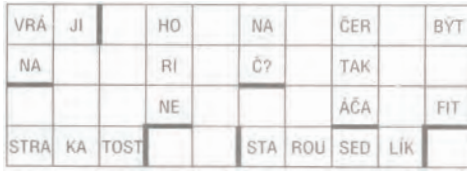
Již v prvních ročnících Hádanky a křížovky (HaK - 1. ročník v roce 1949) se objevuje jako písmeno vykřičník a otazník. Křížování však nebylo tehdy ještě uplatněno, dokonce byl vykřičník umístěn na linku sítě křížovky. Všimněte si rozdělovací linky a rozdělovacího políčka v jedné křížovce (1952) zcela vpravo.



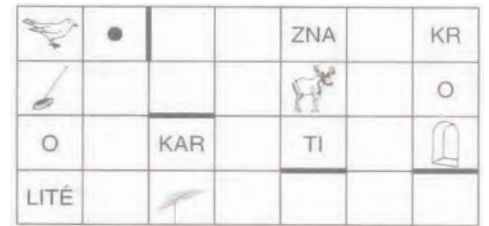
Příklady využití písmene pro různé vpisované znaky (někdy je uplatněno tzv. „rébusové čtení“):



**Vpisované výrazy:** střík; 0-0 (malá rošáda); anýz x kanýry (řecké písmeno); krabi (obrázkový znak); ha!, kučera (interpunkční znaménko); hoch, CHB (SPZ Chebu - nelze spojit C a H v „CH“).



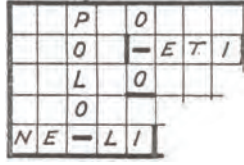
**Vpisované výrazy:** V Ráji (pražská ulice - spojení neslabičné předložky v jednu slabiku); stra-ka-tost (shluky 4-2-4 pro střídání); sta-rou-sed-lík, Čer-t a k-áča (třípísmenné shluky); horine (dvě vyslované slabiky); nač? (otazník je za písmeno v dvou-písmenném shluku); být fit (mezislovní mezera).



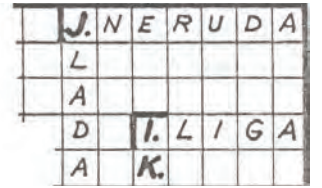
**Vpisované výrazy:** Kos-tečka x kos-mop-o-lité (obrázkový znak pro slovní křížovku); ZNA-LOS-TI, KR-O-NIKA (obrázkový znak pro výrazovou křížovku, ZNA - SPZ Znojma, KR - značka kryptonu).



**Tajenkové výrazy:** Co dělat?, Buď fit! uplatnily interpunkční znaménka (otazník, vykřičník) zapisovaná do samostatného políčka. Podobně lze použít (větnou) tečku.

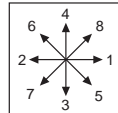


**Vpisované výrazy:** ne-li (možná) x polo- (předpona složených slov) naznačuje použití tiretu a pomlčky, které lze dokonce vzájemně zaměnit; 0-0 (notace malé rošády) x -eti (koncovka infinitivu).



**Vpisované výrazy:** I. liga x I. K. (tečka zkratková respektive za řadovou číslovkou se nepíše do samostatného políčka) - I. K. (iniciály Iši Krejčího).

**Český spisovatel a jeho sbírka povídek PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA** (1)  
Za číslice 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0 dosadíte písmena A, D, E, F, Í, L, N, O, P, R.



**Trojnásobný MS v boxu PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA** (2)

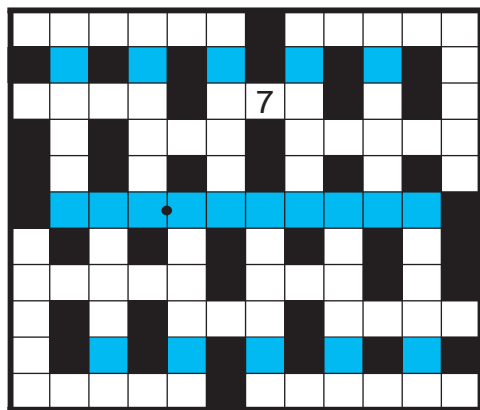
Směry vpisování: vodorovný, svislý a dva šikmé, vždy se dvěma smysly zápisu  
Obrázkový znak se považuje za písmeno

**Směry vpisování:** vodorovně a svisle

123	12874	0128Č7	6316P9
366	31821	1986K5	744358
551	56748	2843A6	8F2217
873	61234	3O2518	8S8123
	82716	3E3924	927154
2161	98217	4J6289	
6652		5832E7	

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:**

- 1: A. Luxusní pes. - C. Svobodný zednář.
- 2: A. Muži. - E. Peřej.
- 3: M. Talek.
- 4: G. Metropole Itálie; stírač prachu. - J. Značka doutníků. - K. Listnatý strom. - L. Kovbojské potřeby. - N. Skutky.
- 5: I. Dravý pták; dělník v lomu. - J. Domácky Gaston.
- 6: F. Hlazením projevit lásku. - G. Persona.
- 7: L. Táborník. - M. Žirafovitý savc.
- 8: O. Spáry, podle nichž lomaři štípají kámen. - P. Kontakty.



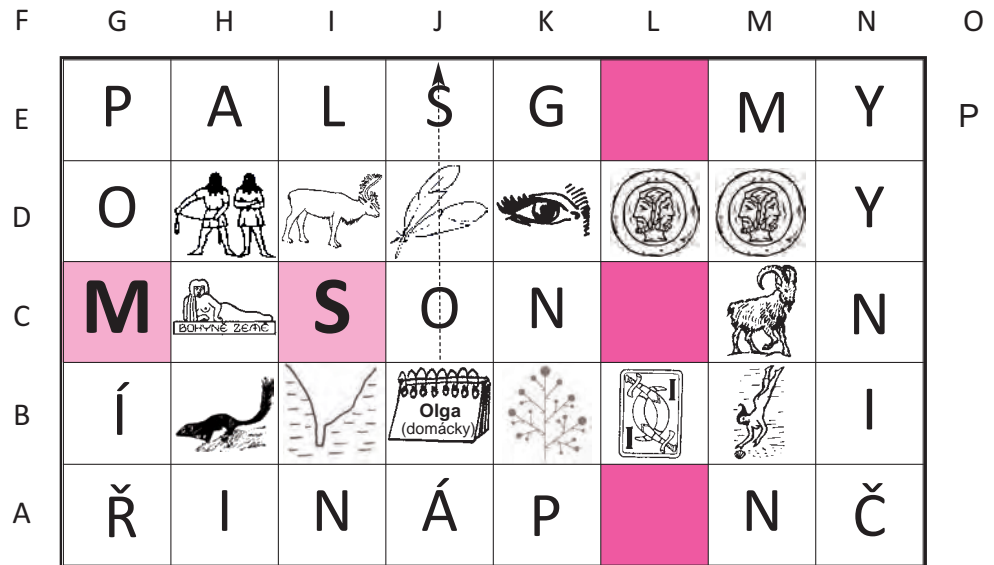
**Řešení:** Josef Čapek: Pro dělníka.

V této doplňovačce se vpisují písmena a číslice. Vpisovaným znakem je tedy písmeno (mezi vpisovaný znak - písmeno - je zařazena mj. i číslice). V případě, že by se vpisovaly pouze číslice, jedná se sice stále o úlohu „písmennou“, ale optimální název je „číselná“ výplňka, protože se do políček vpisují pouze číslice.

Použitý vpisovaný znak ovlivňuje vždy nadpis (článek 20). Ten obsahuje zpravidla **vpisovaný znak** (zde písmeno, článek 9) a **typ křížování** (úplně - křížovka, neúplně - doplňovačka, při uplatnění obou typů - křížková úloha, článek 14).

Jsou-li vpisované výrazy přímo uvedeny, jedná se o výplňkovou úlohu a adjektivum „výplňková“ se objeví v nadpisu.

Pojmenování odstavců legendy udává použitý směr vpisování; v případě sružené legendy (zde vodorovně a svisle) tvoří pojmenování odstavce legendy tyto použité směry.



**Řešení:** 1: Pinč; mason. - 2: Pání; slap. - 3: Mastek. - 4: Rím; mop; Operas; lasa; činy. - 5: Sokol; lamač; Gasteck. - 6: Polaskatí; osoba. - 7: Stanar, okapl. - 8: Lasy; doteky - **Alli**.

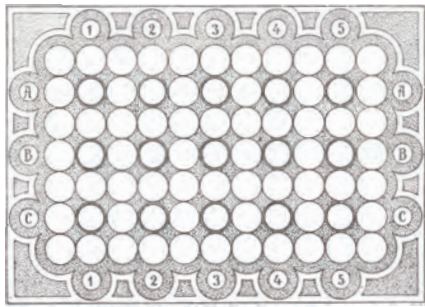
Na úrovni písmene může být i obrázkový znak. Podobně může zastupovat písmeno číslice (úloha č. 1), interpunkční znaménko (otazník, vykřičník, dvojtečka, pomlčka aj.), písmeno cizí abecedy (viz schematické obrázky nahoře) ap. V tomto případě lze tuto úlohu označit i jako „střídavou čtyřsměrku“ (střídání písmen s obrázkovým znakem), protože jsou obrázkové znaky v obrazci systema-

ticky uspořádány. Střídání vpisovaných znaků, podobně jako střídání druhů políček (obecně střídání jednotlivých „prvků“ křížovky, pdf 34 až 38), musí mít určitý systém - pouhá symetrie nestačí. V případě, že by byly v této úloze všechny obrázkové znaky třípísmenné, přejdeme na „klasickou“ střídavou úlohu (střídání písmen s třípísmennými shluky).

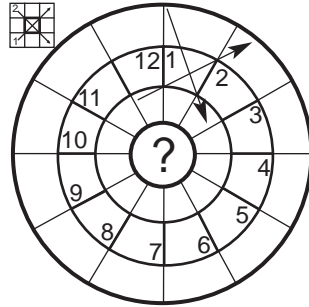




# 8 Křížování skupinové



**Skupinové křížování** (článek 16) - výrazy se zapisují paprskovitě od středu, do středu a přes střed - obr. vlevo, obrazec z roku 1955.  
První tyto úlohy byly zveřejňovány již v roce 1950, a to do čtyřúhelníkové sítky. Pro očíslování středového políčka byla tehdy (podobně i pro buňkovku aj.) zvolena tzv. „kartézská soustava souřadnic“ - souřadnice x (vodorovně) a souřadnice y (svisle). Použitá políčka byla vlastně „volná“ (článek 11) - vedle kroužků to byly i jiné tvary. Křížování v každé křížkovkové úloze úzce souvisí se směrem vpisování (článek 10). Pro skupinové křížování je charakteristický směr „paprskovitý“. Schematická značka, která jednoznačně a stručně uvádí použité směry vpisování a pořadí legendových výrazů (dříve dostředovka, odstředovka a osovka), zkracuje vlastní nápisy odstavců legendy (podobně u víceměrky).  
Cylindrické úlohy (obr. vpravo) „povyšují“ doplňovačku na křížovku (úplné křížování).

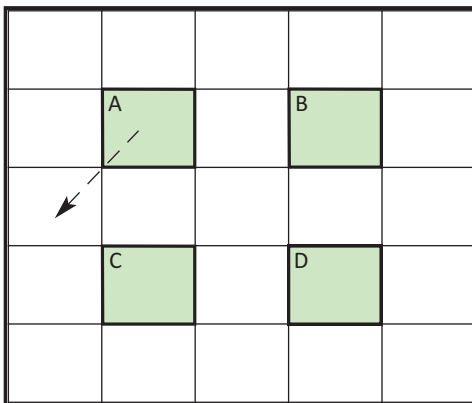


## Krystalická břidlice vzniklá ze sedimentů

**STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA** 1  
Střídání dvou-, tří- a čtyřpísmenných shluků

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU: A.** Domácky Pas-kala; křížák; mýtina; voňavka; rostlinná forma; výrůstek na hlavě jelena; cizokrajný hlodavec; indický stromový savec z příbuzenstva mývala. - **B.** Polynéský bůh větrů; dravý pták; přední část jeviště před oponou; majitel ranče; zvláštnost; psí plemeno; tropická rostlina podobná kopřivě; zpěvný pták. - **C.** Hřídel otáčený klikou, na který se navíjí provaz s okovem; batoh; Slovanka; pohoštění každého člena společnosti sklenkou alkoholického nápoje; část těla; korseka (středověká zbraň); druh usazeniny; mužské jméno (17. duben). - **D.** Vyladovat; slabá lana; sud; psí plemeno; řecká mytologická obluda zabíjející malé děti; velcí vodní ptáci; kolčava; levně.

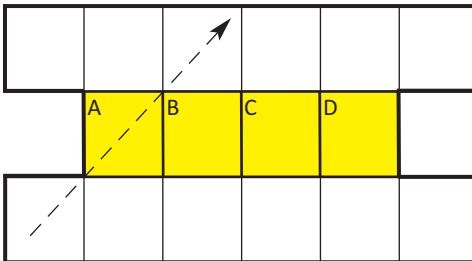
**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním): BUTĚ, CINĚ, DOLF, KSAK, MPÁL, NČER, RFÉM, RITA, SEKA, SICE, TLÍK, VOUK.



**Řešení:** A. Paska, pavouk, paseka, parfem, rampa, rančer, rartík, ramie, rajka. - C. Rumpál, rukšak, Ruská, runda, ruka, runka, rudiť, Rudolf. - D. Ladit, lánka, laka, lajka, lamie, labuť, lasice, lacině - **parula**.

**Největší hlodavec SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) DOPLŇOVAČKA** 2

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED:** A. Metropole Turecka; psovitě šelmy podobné vlku. - B. Ochranná pouzdra kryjící články prstů u sudokopytníků a lichokopytníků; slovensky „dotazy“. - C. Starověká oběť bohům; úzký květinový záhon na okraji trávníku. - D. Utiskovatelé; násypy z kamení.

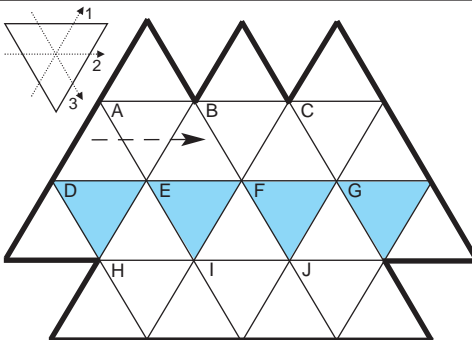


**Řešení:** A. Ankara, šakali. - B. Kopyta, dopřít. - C. Libice, rabato. - D. Tyrani, tarasy - **kapybara**.

## Český novinář, politik, prozaik a dramatik (Jan, 1915 až 1970)

**STŘÍDAVÁ (PĚTIPÍSMENNÁ) DOPLŇOVAČKA** 3

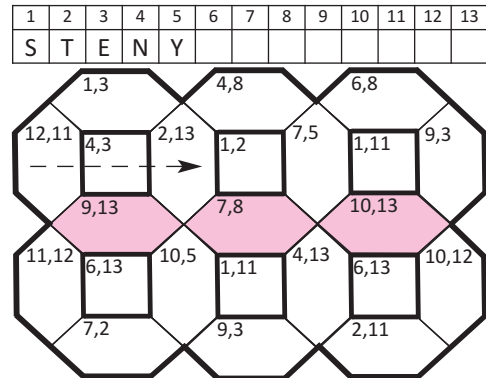
Ve středových políčkách je jedno písmeno  
**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED:** A. Paryba čeledi mantovití; Cipískova maminka; základní japonská básnická forma. - B. Lebeční klenba; ruská polévka; domácky Valérie. - C. Slovensky „jesle“; jasné záře; běloruská řeka. - D. Nejnižší karta; sedadlo motocyklu; horní část zábradlí. - E. Nákladní nízkostěnný železniční vůz (slangově); ženské jméno; podnik v Mariánských Lázních. - F. Německy „Nada“; vynikající španělský tenista; území v Mali. - G. Ženské jméno; starořecký válečný pokřik; sídlo v Čadu. - H. Kladenský podnik; maďarský šermíř (OH 1932, 1936); španělský ostrov. - I. Výrůstek v klasu obilí; zrní určená k setí; naivní žena. - J. Hadohlavec tečkovaný (ryba); domácky Ivar; severogermánský bájný král.



**Řešení:** A. Manta, Manka, tanka. - B. Kalva, kalja, Valja. - C. Jasle, jasna, Lesna. - D. Sedma, sedlo, madlo. - E. Lorka, Lorna, Karma. - F. Naděj, Nadál, Jadal. - G. Alina, alala, Naala. - H. Kablo, Kabos, Lobos. - I. Osina, osiva, naiva. - J. Varel, Varek, Alrek - **Drda**.

**Poznámka:** V jednotlivých úlohách může být využita různá síťka - čtyřúhelníková (standardní čtverečkový papír - úlohy 1 a 2), trojúhelníková (úloha 3 - zde je orámování očíslovaných středových políček vypuštěno, byla by totiž orámována všechna políčka této sítky), šestiúhelníková (tzv. včelí pláštěv), kosodélníková („scho-dišťová“, úloha 5) ap., i když se jedná vlastně o políčka „volná“ (obr. vlevo nahoře). Vpisované výrazy vyživají pro středové políčko jen směr „paprskovitý“. Všechny „číslené“ úlohy (úloha 4) jsou křížovky - z principu této úlohy je zde uplatněno křížování úplné.

**Odrůda jablek SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA** 4  
Směry vpisování: paprskovitě přes střed (vodorovně a svisle).

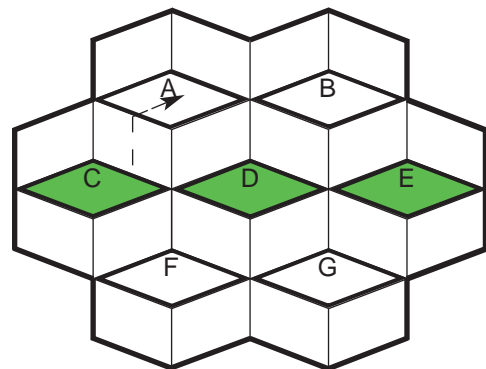


**Pomůcka** (legenda k některým vpisovaným výrazům, abecedně): Africké antilopy; železná ruda; bojová chemická látka; pohledávka. **Řešení:** 6-P, 7-R, 8-O, 9-C, 10-L, 11-L, 12-M, 13-A - **Carola**.

Víte, že nízkokapacitní jaderné reaktory pro pravidla nepotřebují doplňovat (**viz tajenku**)?

**STŘÍDAVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) DOPLŇOVAČKA** 5

**PAPRSKOVITĚ DO STŘEDU:** A. Částka spotřebovaná na výdaj; veřejné šetření; milosrdenství; den pracovního volna. - B. Náš skladatel (Miloš); Samsonova milenka; antilopa; přítok Berounky. - C. Světadíl; napodobení; trýzeň; tropický strom. - D. Poslední počta ulovené zvěři při zakončení honu; sibiřské šelmy; draví ptáci; sopečné vyvrženiny. - E. Sloučenina k zakalování skla; část zařívací trubice; seno; havana a cigarety. - F. Rostliny zasvěcené Buddhovi; slovensky „karasi“; hřmoty; vlasy. - G. Nedřevnatějící rostlina; asijský strom; zahradní keř; kabelka.  
**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním): ANKE, ATRA, BRAŠ, BYLI, DALI, EVRO, GAZE, CHARI, KRMI, KUŘI, LOTO, PAČE.

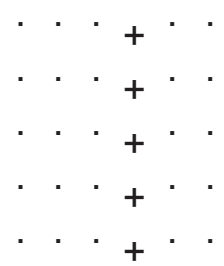


**Řešení:** A. Útrata, anketa, charita, sobota. - B. E. Kalivo, střevo, krmiwo, kuřivo. - F. Lotosy, kara-šy, halasy, pačesy. - G. Bylina, lapina, kalina, braš-**palivo**.

# 9 Historie doplňovačky

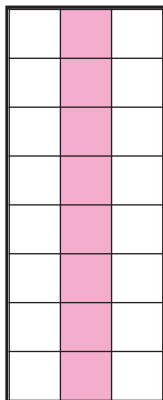
Historický vývoj „klasické“ první doplňovačky staré přes více jak sto let popisuje článek 22. Pro podobu této doplňovačky (obrázek vpravo) byl charakteristický „vytečovaný“ obrazec (čtyřúhelníková políčka byla zpočátku nahrazovaná tečkami) a legenda umístěná vedle obrazce na příslušném řádku každého vpisovaného výrazu. Vpisovaným znakem byla pouze hláska (slabika se začala používat asi od roku 1950). Pro vpisované výrazy byl využíván směr vodorovný (svislý o mnoho let později), ve svislém směru byla

tajenka označovaná zpravidla „křížky“. Pro křížování s tajenkou stačilo jen jedno písmeno každého vpisovaného výrazu. Nadpis „doplňovačka s tajenkou“ byl používán od samého vzniku této křížkovkové úlohy (tehdy to byla samozřejmě hádanka). Jednotlivé vpisované výrazy této doplňovačky („vodorovné lišty“) se staly stavebním kamenem pro rámcovku (bez tajenky) a hřebenovku (s tajenkou), úlohy, ve kterých jsou použity dva směry vpisování - vodorovný a svislý.



## DOPLŇOVAČKA s tajenkou

1



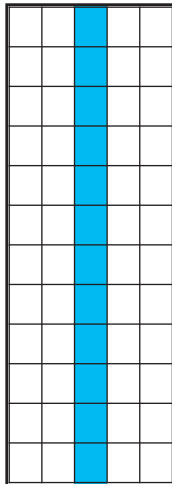
Začátek je abecedy,  
nápoj tento škodí mnohdy,  
dívka tímto jménem sluje,  
v stromě zbytek po větvi je,  
jsou to části u vozičku,  
zmije nosí při jazýčku,  
opak světla nebo i dne,  
hrdina je i na vojně.

Úloha z roku 1951 - vpisovaným znakem bylo zpočátku písmeno (hláska), nejkratší zaznamenaný vpisovaný výraz je třípísmenný. Legendový výraz byl hned vedle vpisovaného směru, a to na příslušné řádce, obrazec byl tudíž bez očíslování. V tomto případě autor použil pro legendu „rýmovačku“. Skládací hádanky i první křížkovkové odrůdy byly bez tajenky. Pouze tato doplňovačka obsahovala od samého vzniku tajenku, která se dostala i do nadpisu úlohy.

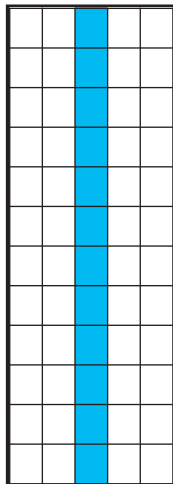
Řešení: Abc, rum, Ada, suk, oje, jed, tma, rek - budujeme.

## DOPLŇOVAČKA s tajenkou

2



jižní plod  
mužské jméno  
mužské jméno  
pták  
pták  
hudební skladba  
zvíře  
řecký ostrov  
řemeslník  
hmyz  
platidlo  
části dveří



Úloha stará přes padesát let. Legenda je stejná pro obě doplňovačky. Délka samohlásek vpisovaných výrazů zatím nebyla dodržována. Jedná se o obtížnou úlohu, snad pro drtivou luštitelskou veřejnost neřešitelnou - proto řešení uvedu s časovým odstupem.

Víte, že (viz tajenku) Heliactin cornuta mává křídly devadesátkrát za sekundu?

## ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3

SVISLE: 1. Bylina s žlutými květy. - 2. Afričan. - 3. Brodivý pták. - 4. Lékař pracující na klinice. - 5. Hospodářská nádoba. - 6. Nářečně „kuřák“. - 7. Zvyšovací posuvka (v hudbě). - 8. Štíhlá lupenatá houba.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KLI, KOL, KRÍ, KŘO, KUK, KUK, KUŘ, KYB, LÁK, LÍK, LÍK, MÁK, NIK, PÍK, VÁK, ŽEK.

Řešení: Kulkř, Krovák, kolpř, klinik, kypřik, kuřlák, křizek, kukmák - kolibřik.

## Český spisovatel

### ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

4

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ALD, DIO, DLA, DNĚ, DOK, DOM, DON, DRA, DVO, ETA, ITA, JKA, KAR, LAD, NKA, RAR, ROU, RUL, STR, ŠKA, TÉR, XID, ŽBA, DŽU.

Řešení: Vodorovně - drakar, Dneštr, domtěr, Donald, dioxid, dioxid, rarita, rouška, ruleta - Drda.

## Český akademický malíř (Jiří)

### PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

5

Šest zobrazení pro doplňovačku vám zůstane po vyškrtání všech obrázků, které začínají a končí stejným dvoupísmenným shlukem, například karotka, kopýtko, celnice ap.

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): EK, ETR, IČI, KA, LÍŘ, MAR, PA, PÍ, TA, TAK, TAV, TLA, TOM, TRÍ, TÝ.

Řešení: Tavíci, Tlapa, kytička, květina, trmar, tankista, talířek, darda, kyčelky, týpi - Pavlík.

## Vítěz OH 1972 v plavání

(400 m volný způsob)

### PĚTIPÍSMENNÁ CIZOJAZYČNÁ

#### DOPLŇOVAČKA

6

Legendové výrazy: španělština a němčina  
Vpisované výrazy (vodorovně): čeština

silla Sattel  
rebaja Nachlass  
siluro Wels  
palabra Wort  
soneto Sonett  
siembra Saat

Pomůcka (slabiky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): BA, LO, MEC, NET, SED, SET, SLE, SLO, SO, SU, VA, VO.

Řešení: Sedlo, sleva, sumec, slovo, sonet, setba - Demont.





# 11 Vícesměrka - lomený směr vpisování

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti zápisu. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princíp“ vícesměrky.

Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Rozlišujeme úlohu **vyškrtávací** (nejčastější podoba; obrazec je vyplněn znaky - hledá se jen tajenka popřípadě heslo, a to s výčetem přímo uvedených vyškrtávaných výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovacími výrazy - **výplňka**, nebo s výrazy obepsanými).

Schematické značky znázorňují lomené čáry v síťce čtyřúhelníkové, šestiúhelníkové a trojúhelníkové (jsou to jen příklady možné tvorby, nejedná se o žádný taxativní výčet):

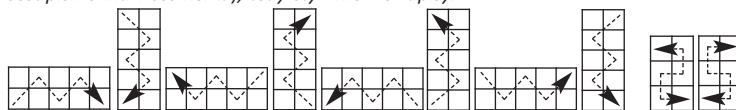
Také lomený směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček, obecně od začátku lomené čáry ke konci a zpět). Tato úloha se začala objevovat až po „sametové“ revoluci. Tvar lomené čáry byl zpočátku popisován slovně a doplňován vyškrtnutím jednoho výrazu v obrazech. Brzy se však osvědčila schematická značka, která jednoznačně určovala tvar lomené čáry. Jako optimální se jeví poslední značka, která luštiteli podává jednoznačnou informaci o vyškrtávaní výrazů v příslušné síťce. Případně již vyškrtnutý výraz v obrazech lze chápat i jako pomůcku. Rovnoramenný úhelník s tečkami značí, že lomená čára zasahuje do pěti políček; značka bez teček může znamenat, že vyškrtávaný výraz má 3, 5, 7, 9 atd. znaků.

Popisování tvaru lomené čáry je zbytečné. V těchto příkladech jde o pěti- a šestipísmennou vícesměrku. Lomenou čáru lze chápat i jako písmena (U, V, J, L). Ve zvolené čtyřúhelníkové síťce jsou čtyři možnosti polohy značky (postupně otáčení značky o 90°). Každá ze čtyř poloh má dva smysly zápisu - ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček, tedy celkem osm možných zápisů.

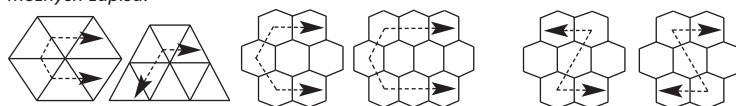


Každý tvar lomené čáry má ve zvolené síťce určitý počet možných poloh. V případě „pětipísmenné vlnky“ v čtyřúhelníkové síťce jsou to polohy čtyři (postupně otáčení „vlnky“ o 90°). Autor tedy uplatní osm možností vpisování (každá ze čtyř poloh má dva smysly zápisu - ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček).

Lomená čára souměrná podle středu má jen dvě možné polohy (písmena „Z“ či „S“, šestipísmenná vícesměrka), tedy čtyři možné zápisu.



V trojúhelníkové či šestiúhelníkové síťce je možných poloh šest (postupně otáčení lomené čáry o 60°). Autor zde uplatní dvanáct možností vpisování (každá ze šesti poloh má dva smysly zápisu). Lomená čára souměrná podle středu (písmena „Z“ či „S“, pětipísmenná vícesměrka v šestiúhelníkové síťce) má jen tři možné polohy, tedy šest možných zápisů.



Každá křížkovková úloha, nejen tedy vícesměrka, by měla být předkládána luštiteli vždy v takové podobě, která nevyžaduje návod na luštění. Ostatně i křížovka (úplně křížovani) uplatňuje lomený směr vpisování a jak potvrdí další články mého webu, nejsou k tomu zapotřebí ani speciální názvy. Každá křížkovková „odruďa“ má svá pravidla, která však běžný luštitel nemá.

## Česká filmová herečka

### PĚTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

1

Čtyři polohy lomené čáry, osm možností zápisu (ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček)

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY** (abecedně):

	<b>O</b>		

O	U	S	T	A	R	T	A	P	O	A	V	K
H	M	E	S	R	T	E	Č	L	K	Í	A	
K	C	I	A	L	Á	T	T	E	I	S	T	Í
A	N	N	Š	L	A	C	R	O				
S	A	K	P	A	K	A	A	R	D	I	A	N
L	J	P	S	A	I							
O	T	K	O	K	O	O	V	T	K	Á	B	R

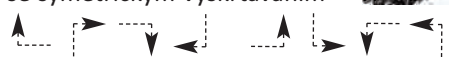
**Pomůcka:** bivak, darda, Lopar, nicka, plšík, tetra.  
**Řešení:** BIVAK, BRÁNA, DARDA, DIVÁK, HOUSE, KAJAK, KANCI, KAVKA, KVÍTI, LISTÍ, LOPAR, NICKA, NORCI, OBLAK, OSADA, OTVOR, PARTE, PLŠÍK, POKOJ, SALÁT, SALTO, START, SUMCI, ŠAKAL, TERČE, TETRA - *Lída Baarová*.

## Rybí sova

### SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) LOMENÁ VÍCESMĚRKA

2

se symetrickým vyškrtávaním



**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:** BULAVA, IMPALA, KOBYLA, LAPAČE, LABUTĚ, LIBELA, LIBERO, LIPANI, MAKETA, PAKONĚ, PALAŠE, PALIVO, PANAMA, REMAKE, SOLITI, TITULY, TITUSZ, TURBAN, TURBIT, VALITI.

TĚ	VA	LA	BE	RO	NI	VO
BU	LA	<b>SO</b>	LI	<b>VA</b>	PA	LI
NA	PA	IM	TI	NĚ	KO	BY
MA	LY	SZ	LA			
RE	TA	AN	RB	IT	ČE	ŠE

Řešení: Keturpa.

## Psí plemeno

### ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

3

Tři polohy lomené čáry, šest možností zápisu



**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:** ALKINY, BAVLNA, ENTITA, ESPRIT, KANADA, LATINA, LAVINA, LEDŽUN, LUSAKA, LVINCE, PIKETA, PRUŽÁK, SAKALA, SRPINA, TIRANA.

	N	P	E			
Y	I	A	N			
A	K	T				
S	L	E	I	A		
A	A	S	R	A		
D	K	L	P	A	I	
A	A	U	B	L	T	
N	S	A	A	A		
I	R	N	V	N		
K	Ž	E	C	N		
Á	D					

Řešení: Puli.

Předložené příklady „lomené vícesměrky“ uplatňují různé možnosti zalomené čáry a mají i různou obtížnost. Symetrické vyškrtávaní (úloha 2) lze chápat i jako nadlehčení luštění.

## Psí plemeno

### PĚTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

4

Tři polohy lomené čáry, šest možností zápisu

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY** (abecedně):


Dobrovice       Dětenice  
 ?

**Pomůcka:** Srpoš.

	O	P	A			
Š	D	L	M			
<b>P</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	Á			
O	R	O	K	T		
K	E	K	T	E	T	
O	E	B	A	S		
O	T	A	S			
M	U	N	Á			
O	O	Á				

**Řešení:** ATEST, KOBRA, KOSMA, KRECHT, MÁSLA, ODPOR, ORNÁT, PLESO, ROUCHO, SALTAN, SRPOŠ, TUCHOM - **chrt**.



# 12 Tvorba křížovkových úloh - skládačka z jednotlivých prvků

Každá úloha obsahuje dva základní stavební kameny:

- **písmeno**, základní stavební kámen pro sestavení vpisovaného znaku (slabika, shluk, obrázkový znak aj., článek 9),
  - **políčko** (článek 11), vznikne zpravidla protnutím čar různých směrů vpisování, s tím úzce souvisí i **křížování** (úplné - **křížovky**, neúplné - **doplňovačky**, uplatnění obou typů - **křížovková úloha**) výrazů. Každý **směr vpisování** (určuje pojmenování příslušného odstavce **legandy**) má vždy dvě možnosti zápisu, například pro vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo ap.
- Optimální **nadpis** určuje zpravidla **vpisovaný znak** a „typ“ **křížování**, někdy i **podnadpis** obsahující různé doplňující údaje o skryté tajence, typu střídání vpisovaných znaků ap. Nikdy by však neměl obsahovat údaje, které vyplývají z podoby otištěné úlohy (typy políček, popis směrů vpisování ap.), protože by to byla pro

luštitel duplicítní informace pro zdolání předložené úlohy.

Odpadnou pak všechny průběžně zaváděné odborné termíny, které jsou z dnešního pohledu na „křížovkaření“ nadbytečné. Slouží především k třídění, potřebám svazu ap. Luštitel pak nepotřebuje znát „pravidla“ pro každou jednotlivou křížovkovou úlohu. Zavádějící je termín „kombinovaná“ úloha při použití různých možností křížovkového prvku. Kombinovat lze totiž všechny prvky, a to i vzájemně. **Optimální podoba křížovkové úlohy** je taková, která nepotřebuje žádný návod na luštění a přitom je jednoznačná a srozumitelná každému luštiteli. Samozřejmě, že se luštitel bude stále setkávat s různými podobami úloh (i historickými nadpisy), ale to není předmětem mého zájmu. Mapuji vývoj naší duševní zábavy a hledám optimální stav, který samozřejmě není konečný - stále bude co vylepšovat.

**Těžkopádný kopytník s typicky zkroucenými rohy, jimiž se honosí samci i samice.**

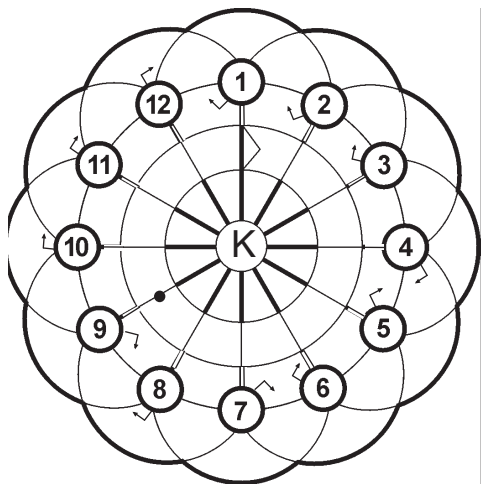


**PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA** (1)

**BUŇKOVITĚ:** 1. Obyvatel Indonésie. - 2. Mořská ryba. - 3. Číslice. - 4. Akvarijní ryba. - 5. Nádrž upravená s přítokem a odtokem vody. - 6. Himálajská medvědovitá šelma. - 7. Couly. - 8. Český skokan na lýžích (OH 1988). - 9. Řídce „ladně“. - 10. Šermířská hůl. - 11. Skutečnosti. - 12. Ženské jméno.

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1-2. Objednaný potlesk. - 2-3. Kňouři. - 3-4. Zánět sliznice. - 4-5. Část dveří. - 5-6. Divoký osel. - 6-7. Část látky zakrývající otvor kapsy. - 7-8. Vrch. - 8-9. Pojídač blahovičnickových listů. - 9-10. Úsek tlustého střeva (tračník). - 10-11. Domácky Klotylda. - 11-12. Okrasná dřevina (fotergila). - 12-1. Školní potřeba.

**Pomůcka:** 8. Malec.



**Řešení:** Buňkovitě - Dařák, kanic, akara, kařna, panda, palce, Malec, ladno, batona, řák-cí, katar, klíka, kulian, klopa, kopec, koala, koton, klota, kuska, křída - antilopa losí.

V úloze jsou použity dva směry vpisování - „buňkovitě“ a „paprskovitě ze středu“. Smysl zápisu (ve směru chodu hodinových ručiček) jednoznačně řeší praporek opatřený šipkou. Dříve, když nebylo využíváno ještě podbarvení tajenky, se označovala políčka s tajenkou například tečkou, v tomto případě je označeno mezikruží šipkou. Tečku v obrázci chápeme jako pomůcku - dělení tajenky podle jednotlivých slov.

**Velká psovitá šelma STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA** (2)

Střídání písmen (tajenka) se slabikami. **VODOROVNĚ:** A. Brutův sluha (postava antického dramatu); v polovině (řídce). - B. Ti, co řídí kapely. - C. Domácky Antonín; nabízet nevěstu. **SVISLE:** 1. Slovensky „strakatě“. - 2. Technické zařízení k vytápění. - 3. Tajenka. - 4.

**Největší žijící druh hlodavce. Dospělá zvířata dosahují hmotnosti až 80 kg, délky těla 1,3 m a výšky v kohoutku 55 cm.**

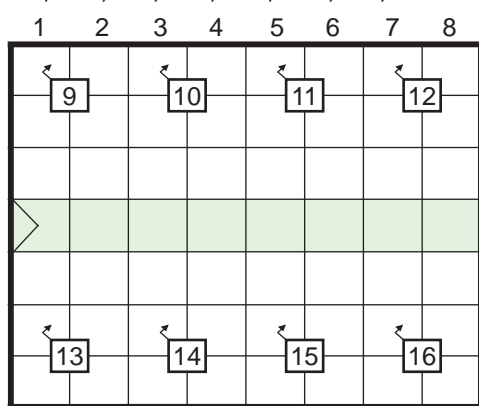


**PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA** (3)

**SVISLE** (sedmipísmenné výrazy): 1. Druh sveřepu (řídce). - 2. Jednoduché lůžko z prken. - 3. Ledek sodný (řídce). - 4. Společenský tanec kolem roku 1958. - 5. Jeden z možných vpisovaných znaků. - 6. Alkohol odvozený od oktanu. - 7. Třísnit skvrnami. - 8. Dravý kytovec.

**BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): 9. Jednotka prostorového úhlu. - 10. Starořecká sloupová hala. - 11. Podstavec. - 12. Náhlá změna. - 13. Statná saharská antilopa. - 14. Podoba. - 15. Tropický listnatý strom s květy vyrůstajícími přímo z kmene. - 16. Způsob barvení textilu.

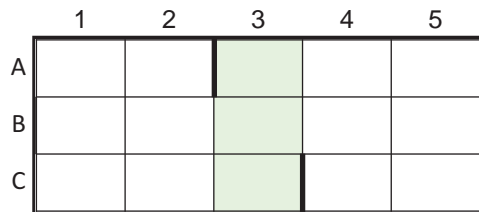
**Pomůcka** (shluky s neúplným křížováním): ABI, LAN, LPE, OKL, TAN, VRN, SAT, -YO.



**Řešení:** Svisle - stoklas, palanda, saspetr, to-voava, slabika, oktanol, skvrnit, kosatka - kapýbára.

V úloze je uplatněno neúplné křížování, proto je i označena jako doplňovačka. Směry vpisování: „svisle“ a „buňkovitě“. Tím, že je uvedena pomůcka, jsou k vyplnění každého políčka doplňovačky vlastně dvě možnosti.

Trochu niž (nářečně). - 5. Variscit (nerost). **Pomůcka:** 5. Lucinit.



**Řešení:** Vodoroně - Strato, vpolu; kapelníci; Toník, ženit - vlk.

Pro autory křížovkových úloh není šťastné rozhodnutí (ve svazové normě) uvádění taxativních výčetů jedině možné správné tvorby. Autor nemůže být v tvorbě nijak omezen - zde jsou slabiky minimálně dvoupísmenné, písmena jsou jen v políčkách s tajenkou - „korektní“ úloha.

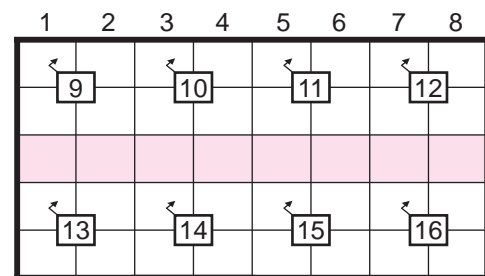
**Hrabavý bažantovitý pták PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (4)



**SVISLE** (pětispísmenné výrazy): 1. Nasolená půlka prasete. - 2. Obraz světce. - 3. Izotop radonu. - 4. Patřící Otovi. - 5. Půlměsíce. - 6. Bahenní plyn. - 7. Rabaty. - 8. Strach.

**BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): 9. Trsnatá bylina. - 10. Tohle. - 11. Slovensky „směr“. - 12. Český herec. - 13. Judův syn. - 14. Ofouknutí. - 15. Dosny. - 16. Plavidla.

**Pomůcka:** 8. Pavor.



**Řešení:** Svisle - bakov, ikona, toron, Otova, srpký, metan, slévy, pavor - koropte.

Klasická pětispísmenná doplňovačka (svisle osm vpisovaných výrazů) je „povýšena“ na křížovku přidáním dalšího směru vpisování (buňkovitě). Použita je klasická čtyřúhelníková síťka. Podobně jako v úloze 1 jsou i zde použity dva různé směry vpisování - „svisle“ a „buňkovitě“. Nejde o žádnou kombinovanou úlohu. To by pak byla klasická křížovka (vodorovně + svisle) také kombinovaná.

**Jiný název pro medvěda černého PĚTIPÍSMENNÁ**



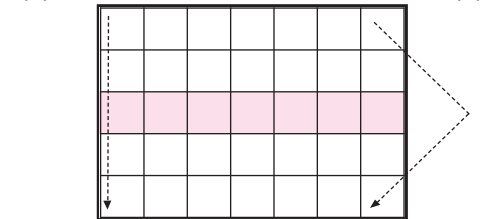
**CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA** (5)

**SVISLE:** 1. Jihoevropanky. - 2. Nápor choroby. - 3. Nářečně „strniska“. - 4. Sídlo na Ukrajině. - 5. Sídlo ve Španělsku. - 6. Vysoká bylina s vonnými květy. - 7. Mastky.

**LOMENĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Údery na kulečnicku. - 2. Domácky Martina. - 3. Dívčí jméno (Sebastiána). - 4. Ženské jméno. - 5. Händlova opera. - 6. Cylindrický zámek vyráběný firmou FAB. - 7. Popruhy (nářečně).

**Pomůcka:** Beika, Sebta.

(6) (7) 1 2 3 4 5 6 7 (1) (2)



**Řešení:** Svisle - Srbky, ataka, strna, Beika, Sebta, řalba.

„Klasický“ směr vpisování je jakýsi koridor, který tvoří dvě čáry vedle sebe. Protnutím dvou různých dvojic čar získáme „základní“ políčko, respektive sítku. Lomený směr vpisování je „lomená čára“ v jakékoliv sítkce (trojúhelníkové, šestiúhelníkové ap.). Jako optimální se ukázalo tento směr vpisování vyznačovat v obrázci. V této úloze je použitý směr „lomený“ a „svislý“. Tedy žádná „síťovka“ - to by totiž neodpovídalo svazové normě, tam je totiž výčet jedině správné tvorby.

# 13 Křížování řetězové

**Křížování** je základní prvek každé křížovkové úlohy (články 14, 15). **Řetězové křížování** - alespoň jeden znak předcházejícího výrazu se shoduje ve společném poličku s nejméně jedním znakem výrazu následujícího. Tento společný znak (znaky) se ohraničuje silnými linkami. Absence silné linky se uplatní v případech, když by mohlo dojít k určité nejednoznačnosti, špatné srozu-

mitelnosti ap. (pdf 21/7; 26/1; 44/3). V případě úplného křížování (křížování v minimálně dvou různých směrech) vznikne **uzlové poličko**. V úloze 5 tvoří uzlové poličko tři silné linky (vpisování ve třech různých směrech). **Vícenásobné uzlové poličko** může mít různou podobu. Běžně se však v křížovkových úlohách nevyskytuje.

**Jeden z největších a nejlupatějších opic patřících do skupiny vývojově nejvyšších primátů.**



## ŠESTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

1

**VODOROVNĚ:** 1. Německý filozof a ekonom (Friedrich, 1820 až 1895) + pozdrav na rozloučenou. - 2. Helma + ruská abeceda. - 3. Bulharský zápasník (OH 1960) + část kulové plochy nad sečnou rovinou. - 4. Chlapeček + opak importu. - 5. Chyba při hře v karty + zábavní podnik kde vystupují artisté.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpi-

sované výrazy): AZB, CIR, DOB, ELS, ENG, EXP, HEM, KLO, KUS, LBA, LÍK, ONC, ORT, PŘI, REN, REV, SBO, UČE, UKA, VRCH.

1				S			
2				A			
3				V			
4				E			
5				C			

**Řešení:** Engels; sborhem; příba, azbuk; Dobry, vrchník; klouče, expor; renonc, cir- kus - gíbon hulok.

**Chráněný brouk**

## ŠESTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ ČESKO-NĚMECKÁ DOPLŇOVAČKA

2

**SVISLE** (vždy dva výrazy - česky a německy):

1 	2 	3 
4 	5 	6 
7 	8 	9 

**Bývalý československý reprezentant v řeckořímském zápase, trenér a sportovní funkcionář (Vítězslav, vítěz OH 1972).**



## PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

4

**VODOROVNĚ:** A. Obdivovatel všeho módního; návrat do atmosféry. - B. Hora Jičínské pahorkatiny (321 m); středověké mučidlo. - C. Karpatský seník; opalek. - D. Obilí; Indián. - E. Odebrati; látka rozpouštějící buňky. - F. Metropole Itálie; zasnoubení (básnický); mužské jméno. - G. Domácky Izabela; **tajenka**; onen svět (zastarale). - H. Lovecký nůž; poloha těla v józe. - I. Avivážní přípravek; poklid.

**SVISLE:** 1. Číslovka; kypěti. - 2. Malý šroubovitý vrták do dřeva. - 3. Sídlo v Krušných horách známé dřívější těžbou rud olova; hmotička. - 4. Baret jako odznak hodnosti; rozmíš-

no. - 4. Anglicky „prámy“; odrůda. - 5. Hlupák; skupina osob se společným zájmem. - 6. Výboj v ovzduší; javory. - 7. Pokojová rostlina; letadélka. - 8. Domácky Rafael; podlý člověk. - 9. Pokrývka hlavy; hřmot.

**SVISLE:** 1. Český spisovatel (Jan); záseky na mlecí ploše mlýnského kamene. - 2. Materiál na zátky; kratší cestovní klerika (zastarale). - 3. Poplach; tekutina na dně dýmky. - 4. Latinsky „čistý“; zápalka. - 5. Táborník; lemovka. - 6. Majka; taroky. - 7. Horská jezera; starší český film. - 8. Karetní svršek; minerální voda z pramene sv. Josefa v Kersku (místní název). - 9. Umělecký tanec; chod koně.

**Pomůcka:** 4. Purus.

U	N	Z	S	P	E	N	G	A	
N	E	E	T	P	R	E	E	N	
G	N	N	E	E	E	N	L	E	

**Pomůcka** (výčet prvních tří písmen každého řetězce): HLÍ, HŘE, KAP, KON, LAC, PEK, PLA, POK, SOU.

**Řešení:** Svisele - Poklad, Ladung; platan, Tannen; kaplan, Lanzen; soubor, Borste; laceta, Etappe; hlísti, Štere; kondor, Domen; hřeben, Bengel; pe-

**Český spisovatel, intelektuál, novinář, dramatik a překladatel**

## PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA

3

**LOMENĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Okulej pruhovaná; tenisové dvorce. - 2. Obsah prvků v hornině; domácí zvíře. - 3. Zlato; dívčí jmé-

1	2	3	4	5	6	7	8	9

**Řešení:** Svisele - Čarek, křesy; korek, kurta; alarm; močka; purus; sírka; tramp; broúk; karty; Alena; fílek; kerka; balet; trysk - Čapek.

ka. - 5. Nářeční spojka; africký a indický dikobraz. - 6. SPZ Kutné Hory; ve stojatých vodách rostoucí statná bylina s drobnými bílými květy v okolí. - 7. Peřeje; český spisovatel (Eduard, 1888 až 1946). - 8. Úder; na ono místo. - 9. Matematická operace. - 10. Rybářská síť; patice elektronek.

**Pomůcka:** 10. Novar.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										

**Řešení:** Svisele - Sto, vřít; nebozizek; Olov; masa; náraz, onam; odecťán; sak; novar - Vácha.

**Malý noční stromový hlodavec**

## PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

5

**VODOROVNĚ:** 1. Domácky Aranka. - 2. Symbol husitství; dlouhý tatarský kabát. - 3. Adoptivní péče (zkratka); žár; polský fejtonista. - 4. Podnik v Bratislavě. - 5. Domácky Tadeáš.

**ZLEVA VPRAVO:** 2. Pohřební hostina. - 3. Sarmat. - 4. Zradidlo (v myslivectví); citoslovce označující píchnutí; slůvko pohrdání. - 5. Náš bývalý hokejový reprezentant; výběžek ke konci se zužující. - 6. SPZ Prahy; ženské jméno.

**ZPRAVA VLEVO:** 6. Šňůrami zdobený vojenský kabát; fejchoa (rostlina). - 7. Dotažek; dřevěný sloupek v konírně. - 8. Značka hliníku; Moravan; stanoviště karavan. - 9. Nepatrné množství. - 10. Tím způsobem.

**Pomůcka:** 3. Lam. - 6. Aka.

**Řešení:** Vodorovně - Arana, oka; kalich, chalát; AP, pal; Lam; Liko; Tad - pích.

**Všimněte si, že v každé řetězové úloze se tato skutečnost objeví v nadpisu. V případě, že do řetězového křížování nejsou zapojeny všechny vpisované výrazy, označuje se pak takováto úloha jako polořetězová. Nepovinný je údaj „šestipísmenná“ (úloha 1 a 2), podobně „pětipísmenná“ (úloha 3), ale snad i „cylindrická“, protože je to z podoby obrazce a legendy zřejmé.**



# 14 Směr vpisování - dva směry

Základní prvky předkládané křížovkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.  
**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“

zápisu nebo obě možnosti zápisu (především vždy vícesměrky).  
 Mezi dva základní směry vpisování patří směr vodorovný a svislý - „klasické“ křížovky otiskované ve všech tiskovinách včetně křížovek s vepsanou legendou („švédky“). Obecně lze však říci, že je možno kombinovat libovolně různé směry vpisování.

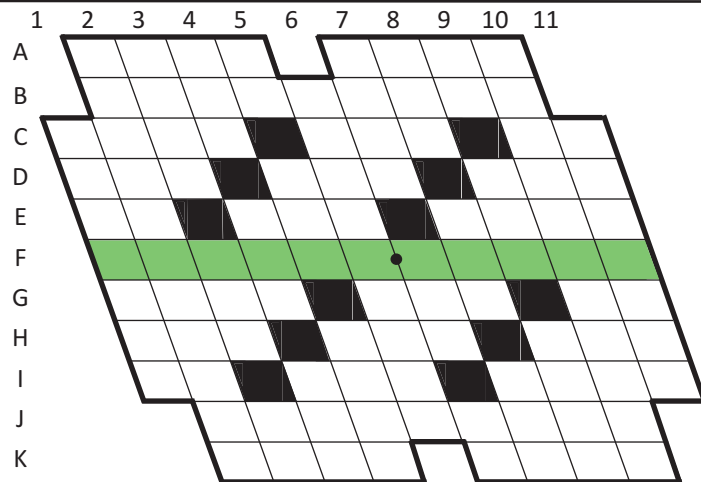
**(Viz tajenku)** se potápí s polorozevřenými křídly až do hloubky 14 metrů. Může zůstat pod vodou přes jednu minutu. Žere mlže, plže, korýše, ostnokožce i drobné ryby.



## PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

1

**VODOROVNĚ:** **A.** Hvězdicovitá rostlina; černě zbarvení koně. - **B.** Reprezentativní prodejna automobilů. - **C.** Druh skokana; nejvyšší karta; značka pro kilometr. - **D.** Domácky Olympie; zastaralé „umění“; válečná zbraň některých kmenů Barmy. - **E.** Adoptivní péče (zkratka); Ústav radiotechniky a elektroniky (zkratka); pohyb chodidel při tanečním otáčení. - **F. Tajenka.** - **G.** Olivovník (odborně); domácky Oliver; římskými číslicemi 49. - **H.** Foukat (o větru); staročeská předložka ode; důrazný zápor. - **I.** Obrněný transportér (zkratka); kvůli; protiva. - **J.** Lipnicovitá rostlina. - **K.** Žlutohnědý hmyz; tyče.  
**ŠIKMO:** **2:** CU, ČO, OH, PO. - **3:** ALO, DVĚ, ÉTA, HLE, OVO, PÁS, RET, ÚPA, URA, ZNI. - **4:** APEL, LUKA, ORSI, RASA. - **7:** MOTÝLEK, OPATOV. - **9:** SEMENOTOK. - **11:** INKARDINACE, MANIPULÁTOR.



**Řešení:** Turpan hnědý.

**(Viz tajenku)**

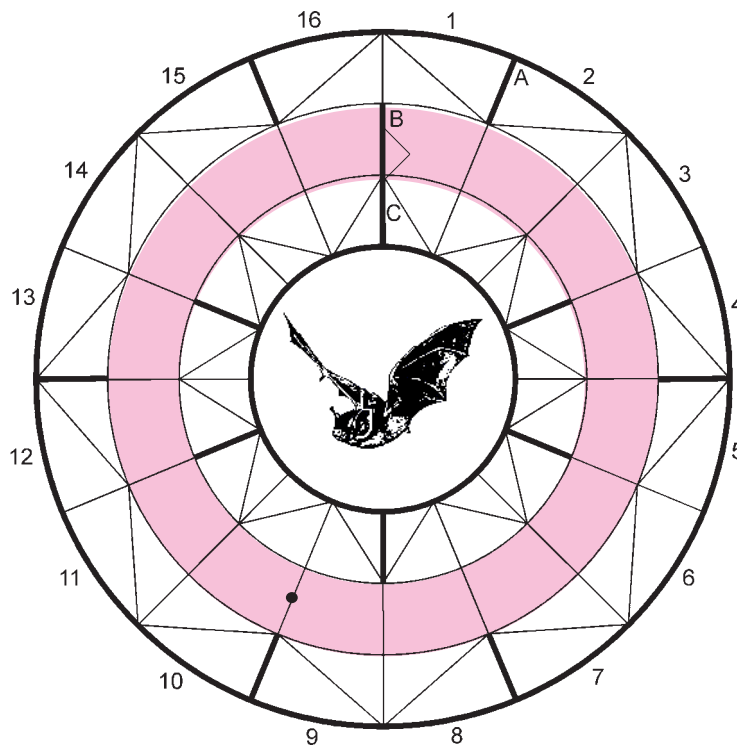
je nejmenším známým savcem, je velký jako čmelák. Délka jeho těla se pohybuje od 29 do 33 mm a váží pouhé dva gramy. Byl objeven roku 1973 v Thajsku v několika krasových jeskyních ukrytých v pralesích. Vyskytuje se ve dvou barevných fázích - rezavé až hnědorezavé a šedivé. Má velké uši, „prasečí“ hlavu a relativně široká, dlouhá křídla.

Tento savec patří k nejhroženějším tvorům naší planety.

## PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

2

**KRUHOVITĚ:** **A.** Domácky Klára; roztok krezolového mýdla (dezinfekce); zásobníky na sytké hmoty; jávský palác; kmenostup; náhlá změna. - **B. Tajenka.** - **C.** Druh narcisu; tesklivě; ječný léčivý odvar; bezcitný člověk; výměnný poměr mezi penězi a daným zbožím; řídká tkanina na vyšívání.  
**PAPRSKOVITĚ KE STŘEDU:** **1.** Činit. - **2.** Ptačí vězení. - **3.** Počítat (nářečně). - **4.** Středně těžké elementární částice. - **5.** Závěrečná část hudební skladby. - **6.** Zrýti kolem dokola. - **7.** Síť na chytání divokých polních ptáků. - **8.** Žlutohnědá hlínka užívaná k výrobě barev. - **9.** Nenasycený uhlovodík s jednou dvojnou vazbou. - **10.** Hmyzožraví savci žijící pod zemí. - **11.** Vláčet. - **12.** Znamenitě. - **13.** Staroruský lidový pěvec. - **14.** Sídlo v Polsku. - **15.** Šplhavý pták s velkým zobákem. - **16.** Kus chleba ukrojený z prostředku (již načatého) bochníku.  
**Pomůcka:** **A.** Kraton. - **C.** Tisana. - **14.** Laska.



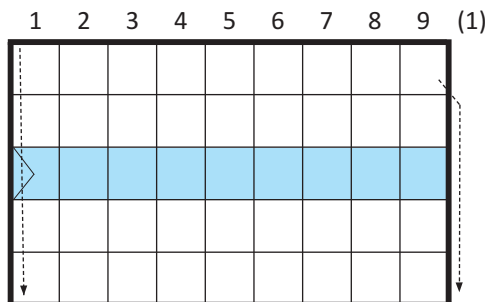
**Řešení:** ke středu - konat, klece, rátať, kaony, dopěť, orýt, tīras, si-ena, aliken, krtci, tahat, onace, bajan, laska, tukan, skýva, netopýř - **netopýř** rek thajský

## Archeologické nálezy

dokazují, že vinná réva je starší než člověk. Pravděpodobně rostla už v třetihorách, kdy byla mnohem větší a silnější než dnes. Historie potvrzuje, že k velkému rozmachu vinařství dochází ve třetím století za vlády římského císaře Marka Aurelia Proba. Ten je pokládán za otce a zakladatele evropského, a tedy i moravského a slovenského vinařství, i když vinnou révu začali na našem území pěstovat už Kelty. Z Velkomoravské říše proniká vinařství do Čech, ačkoliv je pravděpodobně, že již předtím pěstovali révu na českém území (**viz tajenku**).



na len. - **7.** Římská bohyně měsíce. - **8.** Peněžní ústav. - **9.** Jméno psí feny.  
**LOMENĚ ZLEVA VPRAVO:** **1.** Slovensky „sláma“. - **2.** Vak. - **3.** Larva. - **4.** Zkouška. - **5.** Domácky Damiána. - **6.** Slovensky „liána“. - **7.** Dívčí jméno. - **8.** Ženské jméno. - **9.** Viola.  
**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - svisle): **BANKA, DIANA, DROBA, GRITA, KORBA, LAMKA, PUKLA, SAMBA, TLAMA.**



**Řešení:** Svisle - Samba, tlama, korba, pukla, droba, lamka, Diana, banka, grita, Marko - **Marko**

## PĚTIPÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA

3

**SVISLE:** **1.** Brazilský národní tanec. - **2.** Zvířecí ústa. - **3.** Svršek povozu. - **4.** Kovová ozdoba. - **5.** Jíllovitý pískovec. - **6.** Lamačka

**Komentář** (různé možnosti použití dvou směrů vpisování):

**Vodorovný a šikmý** - úloha 1. V tomto případě se jedná vlastně o směr vodorovný + svislý - jde jen o jiné „grafické“ znázornění. Podobně jde jen o jiné „grafické“ znázornění u všech křížovkových úloh, které využívají čtyřúhelníkovou síťku (čtverečkováný papír). Pootočením této síťky o 45° přejdeme ze směrů vodorovného a svislého na dva směry šikmé (zleva vpravo a zprava vlevo).  
**Kruhovitý a paprskovitý** (ke středu) - úloha 2 (v tomto případě jde o stočení „klasické“ čtyřúhelníkové síťky do kruhu).  
**Svislý a lomený** - úloha 3; pdf 12/5; 13/3.  
**Svislý a úhlopříčný** - pdf 1/7.  
**Svislý a buňkovitý** - pdf 12/3 a 4.  
**Buňkovitý a paprskovitý** (ze středu) - pdf 12/1.  
 Jednotlivé směry vpisování (příslovce odvozené od adjektiva - vodorovně, svisle, spirálovitě ap.) tvoří pojmenování příslušného odstavce legendy.

# 15 Směr vpisování - tři směry

Základní prvky předkládané křížovkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný smysl zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu ne-

bo obě možnosti zápisu (především vícesměrky).

Tři směry vpisování jsou charakteristické pro sítku trojúhelníkovou, šestiúhelníkovou či kosodélníkovou („schodišťovou“, každé políčko má však jen dvojitý křížování). Vyloučeny nejsou různé kombinace (například úloha 4 - buňkovitě, paprskovitě a kruhovitě).

## Zástupce psovitých šelem

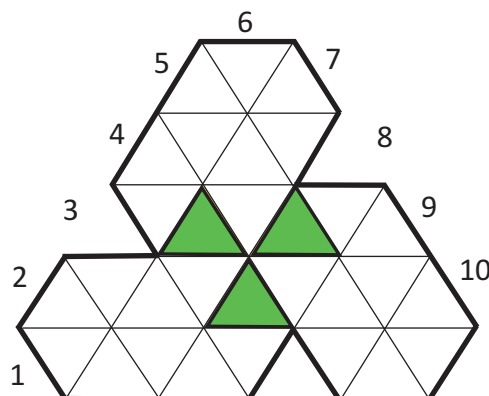
### PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (1)

**VODOROVNĚ:** 1. Dusíkaté látky odvozené od amoniaku; španělská exkrálovna. - 2. Cenina; značka fotoaparátu. - 3. Římská čtyřka; násep; lotyšské platidlo. - 4. Hlíza kolokásie jedlé. - 5. Hmota vylučovaná zvláštními žlázami.

**ZLEVA VPRAVO:** 2. Tázací příslovce. - 3. Chlapecké jméno. - 4. Mezinárodní železniční tarif (francouzská zkratka); slovensky „věk“; zkratka státu Kentucky. - 5. Druh sibiřského jelena; tkanina na pánské obleky. - 6. Žárovky plněné dusíkem firmy Osram; nápor choroby.

**ZPRAVA VLEVO:** 6. Italská houslařská rodina; nástrahy. - 7. Jeřáb popelavý; sídlo na Kolínsku. - 8. Značka hliníku; hlt; pokynutí. - 9. Slovensky „tudy“. - 10. Čínská válečná loď.

**Pomůcka:** 4. TIV. - 10. Kan.



Tato trojúhelníková síťka byla používána pro křížovky, ve kterých má každé políčko tři možnosti ke správnému vyplnění (tři legendy) již před více jak sedmdesáti lety. Samozřejmě, že jde o náročnější tvorbu, a proto se tyto úlohy objevují méně často.

**Řešení:** Vodorovně - Aminy, Ena; kolek; Kodak; IV, val, lat; taro; maz - vik.

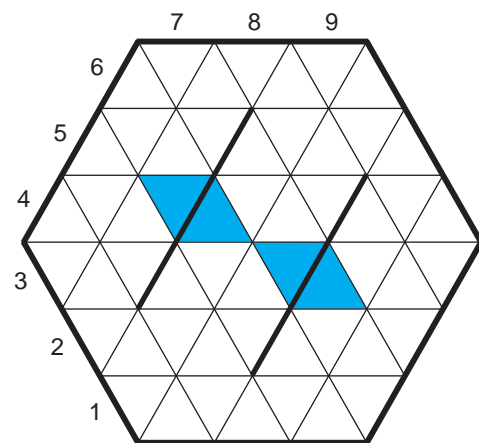
## Psí plemeno

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

**VODOROVNĚ:** 1. Noční zábavní podnik. - 2. Liberecký podnik; jugoslávské víno. - 3. Šíje; vykleštěný beran (oblastně); filmová hvězda. - 4. Obchod; odborný název dropa; mezinárodní řeč. - 5. Stékání; velké dveře. - 6. Nejsušší poušť na Zemi (na severu Chile).

**ZLEVA VPRAVO:** 4. Jakost. - 5. Příkrý břeh; zahnutý kovový hřeb. - 6. Částička hmoty; nádoba k vážení vody z otevřených studní; domácky Orest. - 7. Tím způsobem; žert; vzdálenost vysázených rostlin v řádku. - 8. Sladkovodní ryba; Evropan. - 9. Zápasník s býky, který udolaného býka nakonec zabíjí.

**Pomůcka:** 4. Otis.



Trojúhelníková síťka může být využita i pro křížovky, ve kterých má každé políčko dvě možnosti ke správnému vyplnění (dvě legendy - „klasické“ křížování ve dvou směrech vpisování jako u čtyřúhelníkové síťky - vodorovně a svisle). Podobně je tomu tak i u sítky šestiúhelníkové - úloha 3.

**Řešení:** Vodorovně: Tabarin; Likov, opol; Vaz, skop, star; křam, Otis, ido; stok, vrata; Atakama - mops.

## Psovité (Canidae)

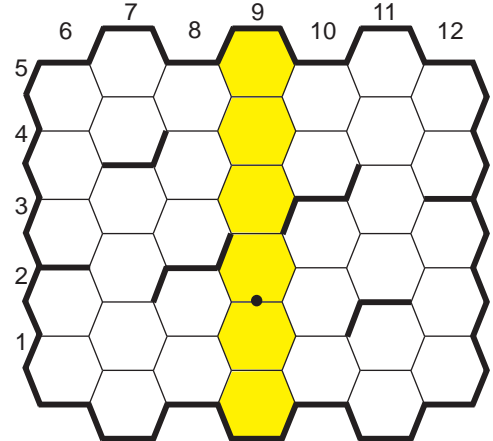
jsou většinou masožravci, případně všežravci z řádu šelem. Mají štíhlé (viz tajenku) s mohutným hrudníkem.

### SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA (3)

**ZLEVA VPRAVO:** 1. Žena. - 2. Navždy. - 3. Slovensky „lípa“; lakýrníci. - 4. Římský filozof, básník, prozaik a politik; námět; metropole Peru. - 5. Vysévané do země; slovensky „rána“; řídce „tatínek“. - 6. Zastavení se na pohovor (nářečně); zastarale „zadem“. - 8. Odstrojování. - 10. Opět (slovensky).

**SVISLE:** 6. Odborné pojmenování byliny sesel; rukavičkářská useň. - 7. Přitom (řídce); titěrní. - 8. Černobílý lesní pták; onen svět. - 9. Tajenka. - 10. Medikamenty; ženské jméno hebrejského původu. - 11. Vetovati; tropické ovoce. - 12. Saním vlastní; generátory na stejnosměrný proud.

**Pomůcka:** 6. Zastalky. - 7. Zatě.



U sítky trojúhelníkové a šestiúhelníkové může být ke dvěma šikmým směrům využít buď směr vodorovný či svislý (pootočení sítky o 90°).

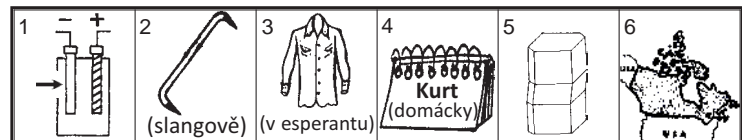
**Řešení:** Svisle - Sesel; Svalnaté tělo; náva; svalnaté tělo; léky, Tamara; zakázati, líci; sa- nř, dynamo.

## Značky slovenských piv

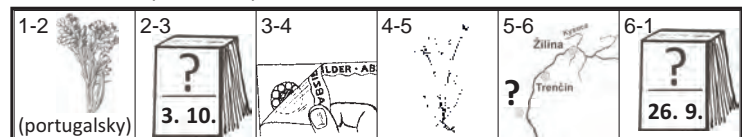
### ŠESTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA (4)

**BUŇKOVITĚ:** 1. Účelové spojení dvou politických stran. - 2. Řídce „mrskání“. - 3. Lilkovitá rostlina (skopolie). - 4. Oblá taška na krytiny v podobě písmene S. - 5. Ženské jméno. - 6. Slovensky „dvořan“.

### PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:

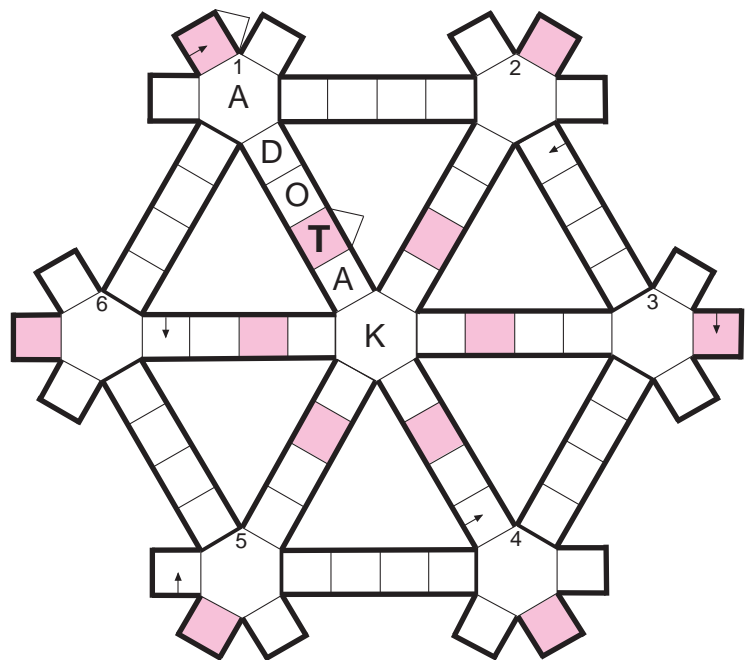


### KRUHOVITĚ (řetězově):



**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ADA, AMA, ANC, AND, AVA, DEM, DEO, DVO, ELO, ESO, ISK, KAK, KAN, KAT, KIT, KLA, KOT, KUR, KYA, LEN, MRA, MRS, NIT, OBT, ODA, OSA, OST, PAB, PRI, RAN, REA, SKA, TAN, TEK, TRN, VKA.

**Řešení:** Buňkovitě - Tandem, mrskot, pablen, esovka, Priska, dvořan. Paprskovitě: katoda, klamra, kitelo, kurtek, kvanit, Kanada. - kruhovitě - Ancosa, Amadeo, obtisk, kakost, Trnava, Andrea, Priska, Tatran.





# 16 Vícesměrka - dva směry vpisování

Základní prvky předkládané křížkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti zápisu. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princip“ vícesměrky.

Rozlišujeme úlohu **vyškrtávací** (nejčastější podoba; obrazec je vyplněn znaky - hledá se jen tajenka popřípadě heslo, a to s výčetem přímo uvedených vyškrtávaných výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovanými výrazy - **výplňková vícesměrka**, nebo s výrazy obepsanými). Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Legendě je věnován článek 17, který se týká všech křížkových úloh tedy i vícesměrky.

## Největší australský dravý pták hnízdící obvykle na stromech

### SHLUKOVÁ DVOUSMĚRKA

1

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY** (abecedně)  
vodorovně (zleva vpravo a zprava vlevo)  
svisle (shora dolů a zdola nahoru):

**Pomůcka:** gombík, hrbohlav, izooktan, jicama, klomínek, košenila, monstra, saprofág.

Š	LI	KU	LA	ST	SA	LI	NA	MO
PO	KA	<b>DR</b>	NI	<b>AV</b>	PR	<b>EC</b>	LÍ	KY
Č	ŠA		ŠE		OF		ZE	PA
TA	LU	NA	KO	BA	ÁG	HA	VA	NO
ČE	PA	ČE	RA	LE	NA	PO	KA	KA
MA	RA	KA	ST	RÍ	LI	TE	RA	TA
MA	BO	AČ	AT	NY	MA	NO	ME	TR
NA	LO	HR		<b>SÍ</b>		<b>GO</b>	LA	MA
TI	ID	BO	DP	KA	IT	MB	BA	NI
LŠ	AŽ	HL	PO	MO	CN	ÍK	MA	KÚ
PO	PR	AV	ČÍ	IZ	MO	NS	TE	RA
	<b>OM</b>		<b>EK</b>		<b>JI</b>		<b>MA</b>	
AD	ĚN	PL	AN	KT	ON	PA	TI	SY
NA	KA	ČA	ŽD	AN	ÁČ	RT	KA	KU

**Řešení:** BALEŘINY, BAMBITKA, CAPART, ČAKANA, GOMBÍK, HAVANO, HRAČKA, HRBOHLAV, IZOOKTAN, JICAMA, KAČENA, KAKAPO, KANOPA, KARAMELA, KARTÁČ, KLOMÍNEK, KOŠENILA, KUDRNA, KULIŠI, KUSY ŠRA, LITERA, MAČETA, MALINA, MANIKURÁ, MANOMETR, MATEMATIKA, MOCNITEL, MOKAŠIN, MONA LISA, MONSTERA, PARABOLOID, PLANKTON, POČÍTAČE, PODPOR, POKLADNA, POLŠTINA, PROMČNÍK, POPRAVČI, PRAŽIDLO, PŘELÍTKY, PRO-MĚNKA, SAPROFÁG, STATOR, STAVBA, STRAKOŠE, ŠAKALI, ŠALUPA, TATŘMANI, TINAMA, VAZELINA, ZDANĚK - orel křilnocasý.

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY** (abecedně)  
vodorovně vlnkovitě  
(zleva vpravo a zprava vlevo)  
svisle  
(shora dolů a zdola nahoru):

**Pomůcka:** alboka, apsida, aureus, durman, Kalvín, makadu, ušnice.

Šelmy (Carnivora) jsou různorodý řád zahrnující okolo 260 placentálních savců. Potravu téměř všech šelem tvoří maso, některé (například kočkovití) jsou dokonce pravými masožravci, jiné (například medvědovití) jsou všežravci. Hyenka hřivnatá a mnoho dalších druhů se živí hmyzem. Absolutní výjimkou je (**viz tajenku**) velká, která je býložravá. Šelmy identifikujeme podle charakteristického tvaru lebky a podle chrupu s typickými špičáky a řezáky.

### ŠESTIPÍSMENNÁ DVOUSMĚRKA

**Pomůcka:** alboka, apsida, aureus, durman, Kalvín, makadu, ušnice.

2

C	Ž	R	Ř	N	A	L	I	U
E	A	P	Í	C	P	O	B	D
Š	N	E	C	L	S	M	R	A
U	I	C	N	U	I	S	T	K
L	N	B	O	Š	D	I	N	A
H	A	L	K	A	N	Í	M	
K	U	A	L	T	O	K	S	
O	R	K	A	C	P	M	A	A
M	E	L	B	I	I	U	R	N
A	S	E	T	A	Č	V	Í	N
S	K	I	A	R	A	L	N	A

Podobně jako je pro sudoku základním obrazcem čtverec, který se skládá z devíti menších čtverců 3 x 3, je pro vícesměrku jakousi pramatkou „vyškrtávačka“ - pro luštitelé je to vlastně „vyhledávačka“ (hledané výrazy jsou zde umístěny v čtúrhelníkové síťce ve čtyřech směrech a dvou smyslech zápisu, viz záhlaví pdf 3). Stejně jako má logická úloha „sudoku“ nesčíslné možnosti při tvorbě, poskytuje i vícesměrka autorovi spoustu možností tvorby. V příkladech na této straně použil autor dva směry vpisování. Směry (vyškrtávání) jsou zde popsány slovně, lze však použít i schematickou značku.

**Řešení:** ALBINA, ALBOKA, ANANAS, ANANAS, APSIDA, AUREUS, BALKON, BRNÍK, DURMAN, HLUŠEČ, KALVÍN, KARATE, KARMIN, KOMPAS, KOMPOT, MAKAPRO, MÍNINA, NAPOLI, OKURKA, OPIČKA, PANČR, PANČKA, PRAŽCE, SASKIE, SLUNCE, SMRTKA, UŠATCI, UŠNICE, ŽANINA - pandu.

# 17 Směr vpisování - tři směry

Základní prvky předkládané křížkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti zápisu. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princip“ vícesměrky.

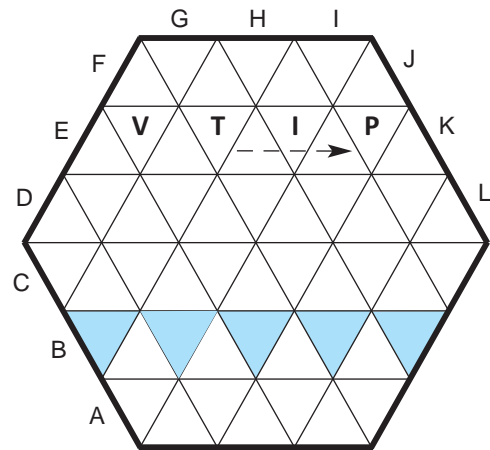
Rozlišujeme úlohu **vyškrtávací** (nejčastější podoba; obrazec je vyplněn znaky - hledá se jen tajenka popřípadě heslo, a to s výčtem přímo uvedených vyškrtávaných výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovanými výrazy - **výplňková vícesměrka**, nebo s výrazy obepsanými). Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Legendě je věnován článek 17, který se týká všech křížkových úloh tedy i vícesměrky.

„Proč ses rozešla s Jirkou?“ - „Ale, to co jsem u něho původně považovala za projevy vášně, bylo vlastně **(dokončení v tajence)!**“



**STŘÍDAVÁ VÝPLŇKOVÁ TROJSMĚRKA**  
Střídání písmen (tajenka a heslo) s dvoupísmennými shluky.

- VPISOVANÉ VÝRAZY:**
- A. SOUMĚSTÍ. - B. POMSTA. - E. IDIOT. - F. PEČENÍ, PENÁLE.**
  - A. POJETÍ - C. VELŠTINA. - E. SCHVÁL.**
  - D. KANASTA. - E. DEPOSITUM. - F. BOTANIKA. - G. PEČETIDLO. - I. NÁLEPKA.**
  - F. POTKANI. - I. OKLIKA.**
  - A. POSTELE. - B. PODESTA. - C. PECIVÁL, VÁLENKA. - J. OTROČINA. - K. KALIKO.**
  - L. POSTAVENÍ.**

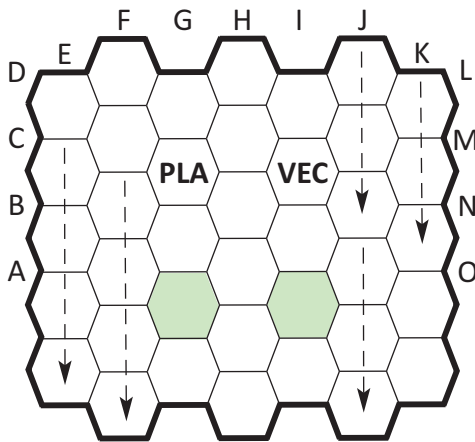


- Postup předluštělitele:**
- Využil předtištěné heslo a umístění jednoho výrazu v obrazci (čárkovaná čára) - vepsal **1: E. IDIOT.**
  - Pro tři písmena v obrazci (-TID-) našel křížováním **3: G. PEČETIDLO x 1: F. PEČENÍ** atd. Doporučuji průběžně označovat spotřebované výrazy (například podtržením). Pak je zřejmé, které výrazy nám zbývají k úspěšnému doložení celé úlohy.

**Řešení:** Astma.

**Vítěz OH 1980 (100 m znak) SLABIKOVÁ TROJSMĚRKA s jednoslovnou legendou**

- VPISOVANÉ VÝRAZY:**
- E. Vymáhat. - F. Sloupořadí. - J. Vetchost; předlohy. - K. Rozvalina.**
  - H. Dril. - K. Holina.**
  - B. Obvinění. - C. Rondy.**
  - A. Posuzovaná. - D. Týráni; oběžnice. - E. Smlouva.**
  - L. Rváč. - O. Jitřenka.**
  - A. Ovšem. - B. Havárie. - L. Hornina.**

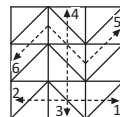


**Pomůcka** (vpisované výrazy pro výplňku): **1:** POŽADO-VAT, KOLONÁDA, STAROBA, MODELY, SUTINA. - **2:** CEPOVÁNÍ, LYSINA. - **3:** ŽALOBA, RONDELY. - **4:** CENĚNÁ, MOŘENÍ, PLANETA, DOHODA. - **5:** SUROVEC, DENICE. - **6:** DOJISTA, NEHODA, DOLOMIT.

Pro tři směry vpisování využívají autoři především sítku trojúhelníkovou (úloha 1), šestiúhelníkovou (úloha 2) a kosodélníkovou („schodišťovou“, úloha 4).

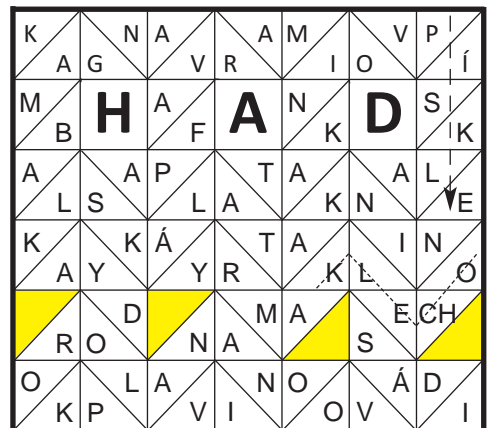
Samozejmě, že vše závisí na nápaditosti autora. Například v úloze 3 jsou zvoleny pro vpisování tyto směry: vodorovný, svislý a vodorovný vlnkovitý. Pootočením obrazce o 45° získáme jako třetí směr - svislý vlnkovitý ap.

**Řešení:** Baron.



**Americký stromový had (Herpetodryas carinata) PÍSMENNÁ TROJSMĚRKA**

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (minimálně pět písmenně, abecedně):			



**Pomůcka** (vyškrtávané výrazy): HAFAN, HASKY, HAVRANI, KAMBALKA, KATRY, KLADKA, KLECHO, KORSAK, LANKA, LAVINO, LENOCHODI, MARVAN, OPAKA, OVÁDI, PÍSKLE, PLATA, PLODY, RODINA, SKÁLA, SPONA, TATRMANI, VANGA, VODANI.

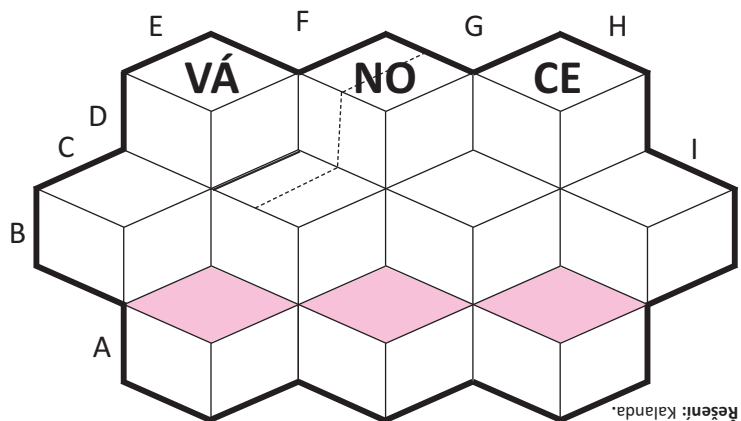
**Řešení:** Sipo.

**Řecká štědrovečerní píseň SLABIKOVÁ VÝPLŇKOVÁ TROJSMĚRKA**

- VPISOVANÉ VÝRAZY** (vodorovně a dvakrát stupňovitě):
- A. PASEKA, SEKANÁ. - D. NEVOLE, LEŽENÍ.**
  - B. KOLIBA, BALETKA, PALIČÁK.**

**Komentář k předloženým vícesměrkám:**  
Pro vícesměrku (úloha s neúplným křížováním - zařazovaná tudíž mezi doplňovačky) jsou charakteristické:  
- **schematická značka** pro směry vpisování (vyloučení dlouhých pojmenování pro jednotlivé směry vpisování)  
- **dva smysly** (kladný a záporný) zápisu v každém směru vpisování  
- **vyškrtávací** (úloha 3) a **vpisovací** (úloha 1, 2 a 4) typ úlohy  
Zadání úlohy může mít různou podobu (to platí pro všechny křížkové úlohy). Umístění některých vpisovaných výrazů (čárkovaná čára, popřípadě doplněná šipkou - smysl zápisu) lze chápat především jako pomůcku k luštění. Jako pomůcka slouží i postup předluštělitele.

- C. KOLIKA, LIKAVA.**
- E. SELANKA, KOVOVÁ. - G. LAVICE.**
- G. PAKATEL. - H. CENÍKY.**
- G. KOLENO. - I. DALILA.**



**Řešení:** Kalanda.



# 18 Obrazec - figurálnost 1

Podoba zadání předkládané křížovkové úlohy poskytuje luštiteli kromě **nadpisu** hlavně **obrazec a legendu** (pojmenování odstavců legendy je odvozen od použitého směru vpisování). Otištěná podoba obrazce a legendy jednoznačně vše určuje a nevyžaduje to bližší popis v nadpisu. V tomto případě

nutno doplnit chybějící rozdělovací linky (uvedeno v podnadpisu křížovkové úlohy). Informace v nadpisu platí vždy pro celou úlohu a neuvádíme v něm to, co vyplývá z otištěné podoby (tedy, že se jedná o „šikmou figurální polo-mozaikovou křížovku“).

## PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA 1

Nutno doplnit zbývající rozdělovací linky.

Výrazy označené třemi otazníky se vztahují k heslu.

**ZLEVA VPRAVO DOLŮ:** 1. Citoslovce podivení. – 2. Skladba pro osm hlasů. – 3. Německy „orel“; šachový exmistr světa. – 4. Zařízení k zjišťování trhlin v kovech; zničený; ukazovací zájmeno ženského rodu. – 5. ????. – 6. Zkratka Amatérské atletické asociace; rostlina kolokázie; roční úhoř; označení kvalitní mouky; cesty vroubené po obou stranách řadou stromů. – 7. Vykleštěná sviňka; značka terbia; lotyšské platidlo; MPZ Nizozemí; řadová číslovka; velmi jasný meteor. – 8. Lesklý kovový plíšek jako ozdůbka (řídce); americký zpěvák; naše televizní stanice; pletené; mletá směs koření palčivé chuti; hovorový souhlas. – 9. Vstupovati do manželství; natočené s použitím

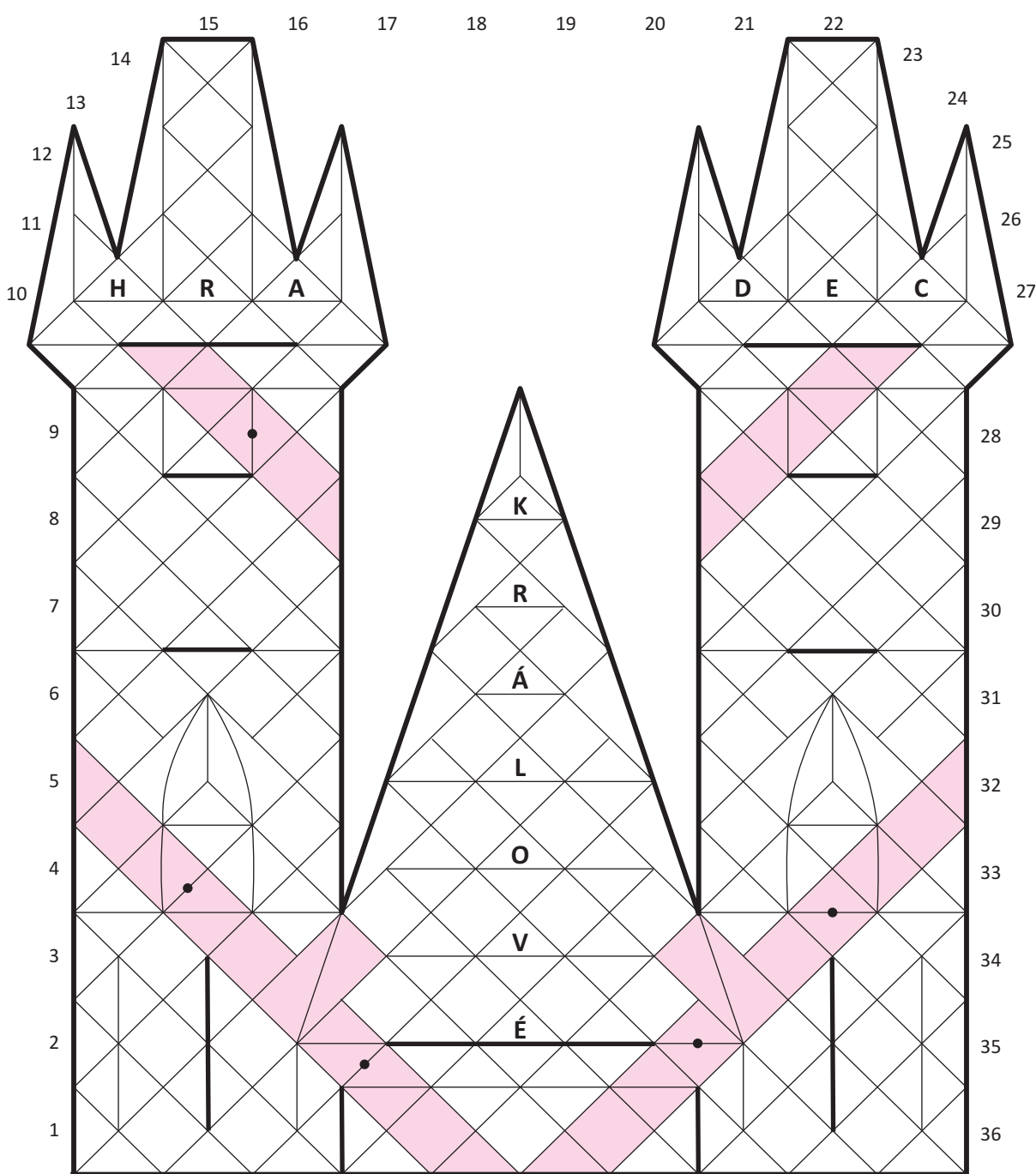
vozidla. – 18. MPZ Polska; prkenné stropy (nářečně); pysk; opak dál. – 19. Americký polárník; blázen. – 20. Hřeb do podkovy; ukazovací zájmeno. – 21. Nákladní auto s určitou nosností. – 22. Ukazovací zájmeno; značka rubidia; obilniny; špatný chirurg z Dietlova seriálu. – 23. Lososovitá ryba; spodní strana; značka osmia; pevná vlákna z listů agáve; značka cigaret; domácí Ariel. – 24. Široké vrstvy obyvatelstva; anglicky „radiální“; spodní okraj střechy; kód ruského letiště Elista; obyvatelka Barmy. – 25. Římských 1050; textilní surovina; řídce „Estonec“; africká poloopice; anglicky „ponury“; citoslovce jedení; španělské mužské jméno (Osvald). – 26. Jméno kočky; ???; zpátečník; moč (odborně); značka klobouků; cigareta. – 27. Argentinský fotbalista; místo pro nohu horolezce;

domácky Adéla; kujná hmota; rychle se pohybovat; rychlé víření mnoha jedinců. – 28. Uznávaná vážnost; patříci Aramovi; dlouho důkladně houpat. – 29. Národ v Tuvinské oblasti; madridský sportovní klub; bílá bavlněná tkanina; v hudbě „živě“; karetní trumf; značka thallia. – 30. Hmota na žáro-vzdornou vyzdívkou; iniciály trenéra Vytlačila; něco; dětský pozdrav; potom; skákající hmyz. – 31. Zvýšený tón; značka dlaždiček; sídlo v Německu; název římské pětistovky; úspěšný Svěrákův film. – 32. ????. – 33. Zelený muskovit; v esperantu „jámy“; starý název genu. – 34. Typ automobilové karoserie; španělská plachetnice. – 35. Český hudební pedagog. – 36. Zkratka registračního místa.

**Pomůcka:** 3. Adler. - 12. Rey. - 13. AAC. - 14. SLA. - 24. ESL. - 25. Trist. - 31. Stenn. - 33. Avait, kavoj.

triků; pokařovat si. – 10. Malý úl; značka výtahů; kovová směs stříbra, mědi, olova a síry; citoslovce prudkého švihů; ghanský politik (Kofi); obruba obrazu. – 11. Otálet; ???; psod; jemná vlnářská tkanina; rychle pečený řízek masa; stará stříbrná mince. – 12. Večerník Praha (zkratka); mistr popravčí; španělský filmový herec; velký škopek; naše televizní stanice; veliký savec s lopatovými parohy příbuzný jelenu; opevněné keltské hradiště. – 13. Jméno americké herečky Novakové; starověký obyvatel Arménie; německá karetní hra; Armádní letecký sbor (anglická zkratka); od-vzdušňovat podtlakem. – 14. Provádět; lepicí hmota zvolna zasychávající na vzduchu; slovenská předložka; zastarale „piják“; citoslovce vrčení; zkratka Slovenské ligy v Americe. – 15. Stará drobná míra; iniciály herce Peška; měnové jednotky Evropské unie; český literát (Karel Václav). – 16. Směs lihu, vody a octa. – 17. Skleněné kuličky k odrazení světla; ostych. – 18. Přerušovat spánek; klesnout. – 19. Citoslovce odporu; velbloudí kříženec; vysoké karty; český malíř (Vlastimil). – 20. Výše než; německý přítok Rýna. – 21. Český spisovatel, autor dětské literatury; značka limity. – 22. Ledovcová usazenina; iniciály spisovatele Mňacha.

**ZPRAVA VLEVO DOLŮ:** 15. Doušek; SPZ Prostějova. – 16. Nealkoholický nápoj; domácí pták s dlouhými pestrobarevnými pery na ocase. – 17. Na tom místě; tažná motorová



**Řešení:** Zleva vpravo - 1. Až. - 2. Oklet. - 3. Adler, Tal. - 4. Inkar, kaput, ta. - 5. ? - 6. AAA, taro, montě, OO, alje. - 7. Nunva, Tb, lat, NL, pr-  
- 22. Tíl, LM - Chrást svatého Duchy, Bílá věž; radnice; sloup Panny Marie. - 15. Lot, LF, eura, Rais. - 16. Octovina. - 17. Balotina, stud. - 18. Budít, padnout. - 19. Br, nar, esa, Rada. - 20. Nad, Neckar. - 21. Nepíl, lím.  
psář, drap, steak, tolar. - 12. VP, kat, Rey, škop, Prima, los, oppidum. - 13. Kim, Alarod, skat, AAC, vakovat. - 14. Konat, lep, pítec, vr, SLA.  
- 8. Ceta, Cash, Nova, vitě, kari, jo. - 9. Ženiti se, trikově, podymovat. - 10. Včelíněk, Otis, tula, mik, Annan, rám. - 11. Váhět, ?  
vé, boiid. - 12. Vp, kat, Rey, škop, Prima, los, oppidum. - 13. Kim, Alarod, skat, AAC, vakovat. - 14. Konat, lep, pítec, vr, SLA.  
- 15. Lot, LF, eura, Rais. - 16. Octovina. - 17. Balotina, stud. - 18. Budít, padnout. - 19. Br, nar, esa, Rada. - 20. Nad, Neckar. - 21. Nepíl, lím.  
- 22. Tíl, LM - Chrást svatého Duchy, Bílá věž; radnice; sloup Panny Marie.

# 19 Směr vpisování - obloukovitý

Základní prvky předkládané křížovkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro **pojmenování příslušného odstavce legendy**. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo

obě možnosti zápisu (ve vícesměrce vždy). Mezi dva základní směry vpisování patří směr vodorovný a svislý - „klasické“ křížovky otiskované ve všech tiskovinách včetně křížovek s vepsanou legendou (tzv. „švédky“). Obecně lze však říci, že je možno kombinovat libovolné dva (i více) různé směry vpisování. Taxativně vyčítet možných směrů není nutno uvádět - vše závisí na nápaditosti autora.

## Česká města

### ŠESTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

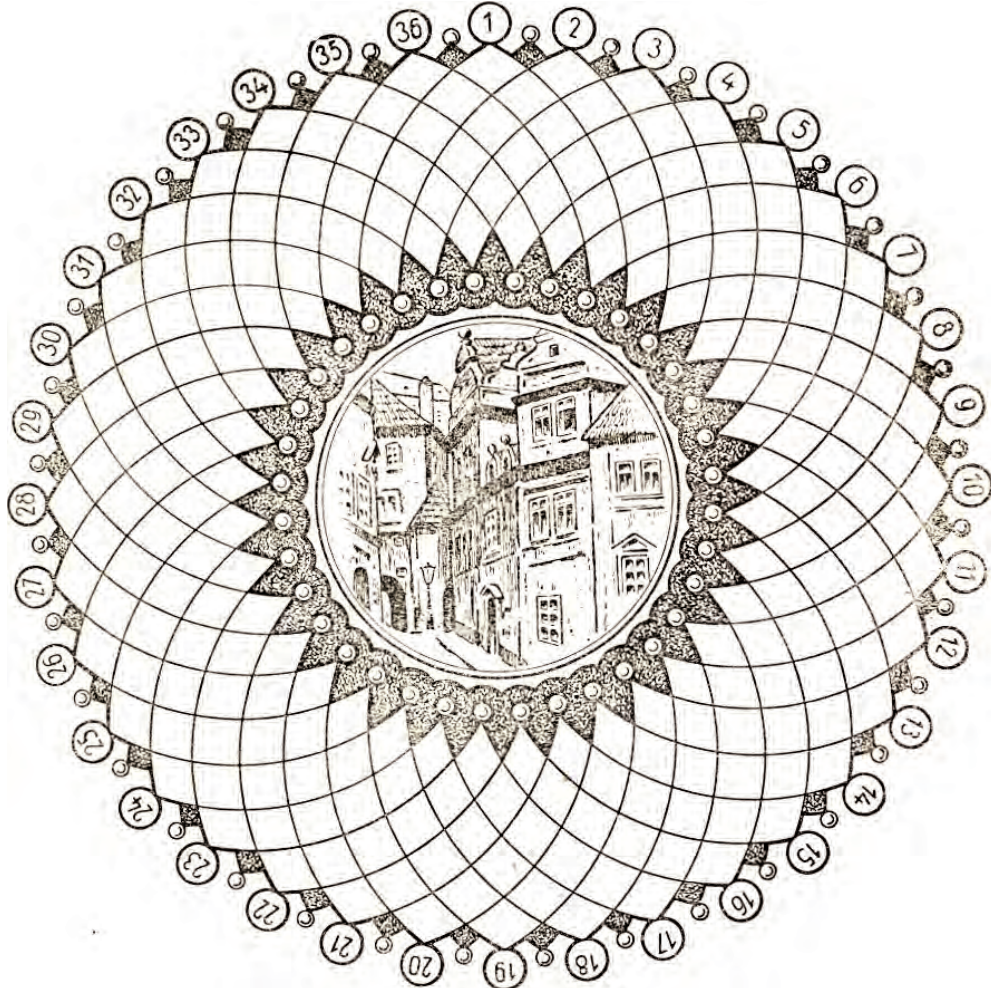
**OBLOUKOVITĚ ZLEVA KE STŘEDU:** 1. ??? - 2. Německá operní pěvkyně (Berthe). - 3. Prostor stropní klenby tunelu. - 4. Fotbal. - 5. Sebranka. - 6. Běloruský básník a národní činitel. - 7. Velký dům. - 8. Kmen Angoly. - 9. Zastaralé „paní“. - 10. ??? - 11. Ženské jméno. - 12. Želva žijící v teplých mořích. - 13. Domácky Saron. - 14. Ženské jméno. - 15. Kusy palivového dříví. - 16. Skladba pochmurného obsahu. - 17. Český herec (Miroslav, 1909 až 1983). - 18. Sponové sloveso. - 19. ??? - 20. Ryby s chutným načervenalým masem. - 21. Malá ostrá lékařská lžička. - 22. Skřítek hlídající podzemní sklady. - 23. Jméno herečky Růžičkové. - 24. Mražené pochoutky. - 25. Domácky Miroslava. - 26. Týkající se mola. - 27. Dobývati ze země. - 28. ??? - 29. Velitelský palcát kozáckého hejtmana. - 30. Tramvaj (slangově). - 31. Ženské jméno. - 32. Rejdiči. - 33. Třecí lékárnická palička. - 34. Ženské jméno. - 35. Pelyňky (lidově). - 36. Dostřely.

**OBLOUKOVITĚ ZPRAVA KE STŘEDU:** 1. Vybírat. - 2. Dívčí jméno. - 3. Seskupení vozidel jedoucích za stejným cílem. - 4. Sladkovodní ryby (slovensky). - 5. Nakažlivé nemoci. - 6. Kontrolní ústřížky. - 7. Platidlo Itálie. - 8. Vlčí bob mnoholistý. - 9. Svěřená do ruky. - 10. Okrasná dřevina. - 11. Levostranný přítok Želivky. - 12. Jméno spisovatelky Sojkové. - 13. Dospělý jedinec produkující vajíčka. - 14. Slohový a literární postup. - 15. Odborný posudek. - 16. Přirozená a kulturní úrodnost půdy. - 17. Kamizola. - 18. Ženské jméno. - 19. Ženské jméno. - 20. Dřina. - 21. Ozdobné mosazné kolečko na koňském postroji. - 22. Kysalovitá rostlina. - 23. Pocházející od básníka Hory. - 24. Baldachýn. - 25. Zlatá mince

z Lesotha z roku 1966 určená pro sběratelský trh. - 26. Akce, při které hráč mine míč nebo branku. - 27. Brusný materiál. - 28. Gruzínská lidová píseň. - 29. Chrániče nohou hokejového brankáře. - 30. České pohoří. - 31. Naplněná vodou. - 32. Lovecká fanfára.

- 33. Pohnutky vědomého jednání. - 34. Náš bývalý hokejový reprezentant (Jiří). - 35. Útulek pro vozové čtyry (železniční slang). - 36. Rozpustilec.

**Pomůcka:** 2. Morena. - 6. Kupala. - 8. Lovale. - 25. Maloti. - 33. Moleta.

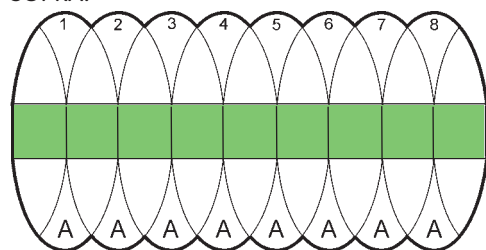


**Řešení:** Zleva vpravo - Volary, Morena, kalota, kopaná, chudina, kupala, budova, Lovale, panice, Trmice, Tamara, kareta, Sarina, Naneta, polena, balata, Homola, kopula, Rotava, lososí, kyreta, kobold, Helena, nanuky, Mirina, molova, kutatí, Semily, bulava, šalina, Nataša, ho-  
lubi, moleta, Darina, pallyn, donosy.

## Vrch Krušných hor (827 m)

### PĚTIPÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA

**OBLOUKOVITĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Stěží. - 2. Objednaný potlesk. - 3. Žralok. - 4. Nářečně „pleva“. - 5. Mladý jedlový les (podle Němcové). - 6. Sídlo v Maďarsku. - 7. Pracovní skupina. - 8. Australský vačnatec.  
**OBLOUKOVITĚ ZPRAVA VLEVO:** CIHLA, KARTA, KOTVA, MLAKA, PÁČKA, PSOTA, SLÍVA, SOPKA.



**Řešení:** Pračí hora.

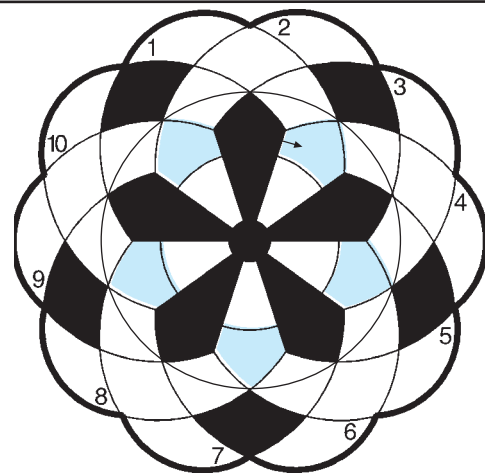
## Nejvyšší vrch Jizerské tabule (410 m)

### ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

<b>OBLOUKOVITĚ KE STŘEDU:</b>	1	2	3
<b>(Z živočišné říše)</b>	4	5	6
	7	8	9
	10		

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ARA, BON, ČOK, DKA, GIB, HUB, IHA, IKA, KAJ, KAN, KOL, KOR, LON, MAN, MIN, MUF, NAI, OHA, ORA, POT.

**Řešení:** Koliba, potkan, gibbon, minoha, hubara, mufion, korika, čokora, kajman, naídka, horka.



„Obloukové“ křížovky lze zaznamenat již před více než šedesáti lety. Obrazec úlohy 1 je z roku 1955 s nadpisem KŘÍŽOVKA OBLOUKOVÁ, pojmenování odstavců legendy: „Zleva doprava (od okraje do středu)“ a „Zprava doleva (od okraje do středu)“.



# 20 Střídání křížkových prvků

Každou křížkovkou úlohu lze chápat jako skládačku z různých křížkových prvků (kombinaci různých možností). Kombinovat lze jak v rámci vpisovaných znaků, políček, směrů vpisování ap., tak i vzájemně. V úloze 1 jde o kombinaci - **střídání typů políček** (síťku křížkovky tvoří políčka čtyřúhelníková a mozaiková - k dotvoření tvaru jed-

notlivých písmen) a **střídání vpisovaných znaků** (střídání písmen - políčka s tajenkou - s dvou- a třípísmennými shluky. V úloze 2 jsou použity dva různé směry vpisování - buňkovitě a svisle. V případě pootočení obrazce o 90° se samozřejmě změní svislý směr vpisování na směr vodorovný. Další příklady k luštění jsou v pdf 34 až 38.

## Z myšlenek našeho aforisty

**Program:** Co bylo, bylo. Co je - není, co není - je. Co má být, (do-  
**končení v tajence)?**

### STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVKA

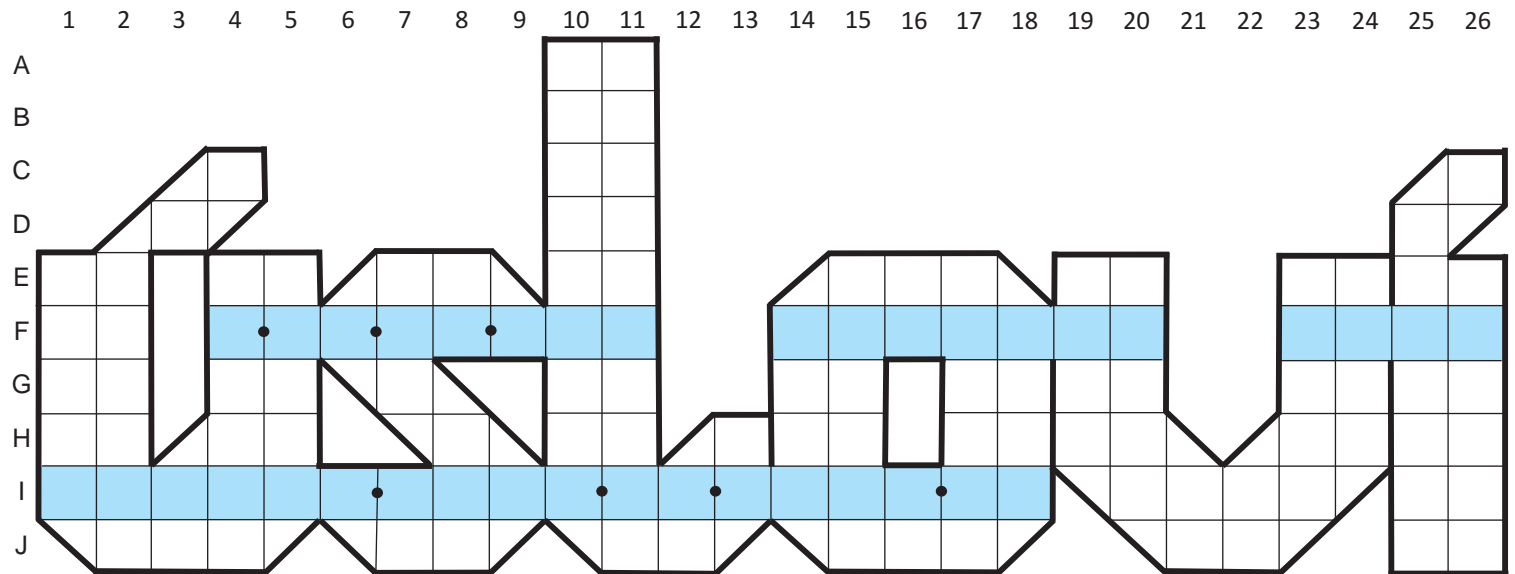
1

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky, v mozaikových políčkách jsou dvoupísmenné shluky.

**VODOROVNĚ:** **A.** Velesekáč (pavoukovec *Eusarcus tripos*). - **B.** Stanovený prvek ve vzorku analyzované látky. - **C.** Český skladatel a pedagog (Jan, 1843 až 1915); veletok Jižní Ameriky; dřevina s kmenem. - **D.** Finanční magnátka; německý fyziolog a biochemik (nositel Nobelovy ceny 1910); elektricky nabitá částice. - **E.** Žok zboží; dusně; nabroušená; husarský uherský kabátec; pletená; loďařský sochor; pasením spotřebovat; sousední stát; žíznit; lyžařská disciplína. - **F.** Koňské maso; **druhý díl tajenky; první díl hesla křížkovky; druhý díl hesla křížkovky.** - **G.** Válením obalit; rodný kraj (zastarale); svítilna; člověk sekýrující druhé (hovorově); nenasycený uhlovodík; slovensky „směnka“; čidlo; opak leváka; oděv univerzitních mistrů. - **H.** Část Prahy 4; tvarovka k rozdělení potrubí; trochu; krajiny ve své nerovnosti; kanárové semínko; náchylný k pocení; střešovický sportovní klub; souhrn všech rostlin rostoucích na určitém území; skládací knížka; zvalená. - **I.** **První díl tajenky;** ženské jméno; mravokárce; plochá písčité pobřeží; saské město. - **J.** Český herec (Karel, 1865 až 1935); medojed kapský; druh karty; sídlo v Mongolsku; pastýřská píšťala; plocha na parkovišti určená pro jedno vozidlo; signatář Charty 77; písemné osvědčení; výlevná hornina; trny; ofukovat.

**SVISLE:** **1.** Týkající se balkonu; obor lidské činnosti. - **2.** Skleněné kuličky na dopravních značkách; jetel nachový; domácí Elena. - **3.** Plod kaštanovníku jedlého; otrocký. - **4.** Hmota určitých vlastností nezávislých na velikosti a tvaru; krátce se snažit něco uchytit; strhnout. - **5.** Ptačí vězení; přítok Kamienky; zkratka souhvězdí Delfin. - **6.** Gramatická kategorie; značka elektrických spotřebičů. - **7.** Část krovu; starořímské veřejné lázně; střela do vzduchovky. - **8.** Slovensky „jména“; pracovník nástrojárny; děloha (řídce). - **9.** Část kartotéčního lístku; český herec (Jiří). - **10.** Kubánský dramatik a básník; zakrslý, pokřivený strom (oblastně); chlapecké jméno; africká a jihoamerická želva dorůstající délky až 1 m. - **11.** Látáním posprávaná; sůl kyseliny selenové; elektrické vodiče pro příjem rádiových vln; chod koně sestávající z řady skoků. - **12.** Jednoduchá. - **13.** Privátní. - **14.** Dlouhé a tenké bílé chleby ve tvaru večky; zdání. - **15.** Jméno psí fený; lenošivý; rozdrobené a rozdrčené částice pevné hmoty. - **16.** Německy „klus“; značka gramofonových desek. - **17.** Dráp (u dravých ptáků a šelem); potratit (tele); slůvko nabízení. - **18.** Drobný koryš žijící na temných vlhkých místech; časnost. - **19.** Lesní pracovník (zastarale); vegetarián, z jehož stravy jsou vyloučeny veškeré potraviny živočišného původu. - **20.** Lyžařský pozdrav; dlouhý nůž; nejstarší překlad bible. - **21.** Strukturální složka oceli. - **22.** Výhon dřevin, narostlý za jedno vegetační období. - **23.** Pouzdro na šípy; vlajka; návrhy. - **24.** Mlýnský kámen; chvalořeč. - **25.** Portugalské mužské jméno (Stanislav); černá školní deska; lipový porost. - **26.** Jemné šumění; lombardní úvěr; vyslovovat po hláskách.

**Pomůcka:** **D.** Kossel. - **E.** Ballot. - **J.** Teret. - **10.** Triana. - **16.** Trab.



**Řešení:** Svisle - Balkonová, branzel; balotina, letník, Elen; maron, robský; látka, zmetat, nate; stínka, ranost; polesní, vegan; skol, mačeta, litala; cemen-  
mon, lombard, hláskovat - **Gabriel Laub:** ... **nebude, bude, co bude, No, a**  
kallič, uter; tab, Kodej; Triana, parkos, Matýsek, tereka; poslátná, selenát,  
antény, cval; prostá; osobní; bageť, potucha; lesa, lenivý, drtí; Trab, Está;

**co má být:**  
spá, zmetat, nate; stínka, ranost; polesní, vegan; skol, mačeta, litala; cemen-  
mon, lombard, hláskovat - **Gabriel Laub:** ... **nebude, bude, co bude, No, a**  
kallič, uter; tab, Kodej; Triana, parkos, Matýsek, tereka; poslátná, selenát,  
antény, cval; prostá; osobní; bageť, potucha; lesa, lenivý, drtí; Trab, Está;

SVISLE (pětipísmenné výrazy):	1	2	3	4
	5	6	7	8  Eliáš (španělsky)
10	11	12	13	14

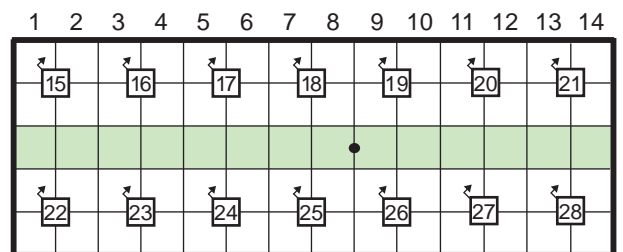
**Pomůcka** - výrazy pro výplňku (svisle): ELIÁŠ, IRENA, KANON, KOTEL, KOTUL, MASKA, ODVAL, OTVOR, SAIGA, SLÁMA, STĚNA, TAŠKA, TŘETA, VAKÁT.

Den díkůvzdání - pro Američany (viz tajenku).

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

2

**BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): **15.** Ženské jméno. - **16.** Uhlíčitán sodný. - **17.** Lakomec. - **18.** Řídké tkanivo z bavlněné příže. - **19.** Hesla. - **20.** Lyžařský pozdrav. - **21.** Podoba. - **22.** Judův syn. - **23.** Slavnostní oděv. - **24.** Ženské jméno. - **25.** Pokladna. - **26.** Ženské jméno. - **27.** Tažné zvíře. - **28.** Jeden z rodičů.



**Řešení:** Největší svátek.

## 21 Křížkové úlohy bez rozdělovacích značek

Základní prvky předkládané křížkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec. **Obrazec** (článek 13). Základním stavebním kamenem pro vytvoření obrazce je **políčko** (článek 11), které úzce souvisí se zvolenou **sítkou** a použitými **směry vpisování** (článek 10). Důležitou součástí obrazce je i **rozdělovací značka** (článek 12).

Úlohy odvozené od hádanek (čtvercovka - úloha 1, roháček - úloha 2, do-

plňovačka, úlohy složené z „lišť“ - rámcovka - úloha 4 a hřebenovka) rozdělovací linky neobsahují. Podobně nejsou rozdělovací značky v úlohách malých - úloha 3 či s „vykousaným“ obrysem. V některých úlohách se z důvodů jednoznačnosti a lepší srozumitelnosti rozdělovací značky vypouštějí - úlohy 5 až 7. Počet písmen vpisovaného výrazu se pak uvádí například v závorce za legendovým výrazem či pro celý směr vpisování (úloha 6).

### Verdiho opera

#### STŘÍDAVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) KŘÍŽOVKA (1)

**VODOROVNĚ I SVISLE: 1.** Rulík zlomocný (odborně). - **2.** Bývalá císařská falc. - **3.** Nářečně „vzbudit“. - **4.** Rovnost.

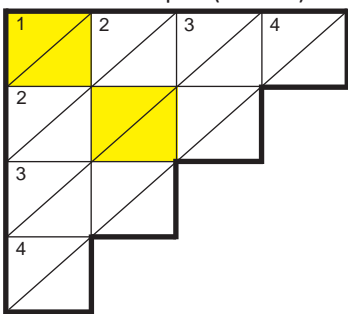


**Řešení:** 1. Atrapa, Tribun, obudít, parita - **Aida**.

### Fibichova opera

#### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

**VODOROVNĚ I SVISLE: 1.** Bednářské náčiní. - **2.** Lékařská fakulta (slangově). - **3.** Slovensky „rána“. - **4.** Jihozápad (zkratka).



**Řešení:** 1. Hemeraž, medyna, rana, JZ - **Hedy**.

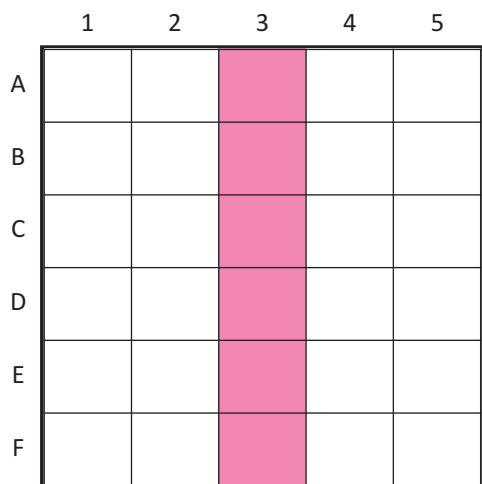
### Želva teplých moří (Chelonia mydas)

#### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (3)

**VODOROVNĚ: A.** Šikmost. - **B.** Slovensky „okaté“. - **C.** Jméno sportovního komentátora Poláka. - **D.** Islámský vykladač náboženství a zákonů. - **E.** Křečovitý stav z náказы. - **F.** Akvarijní ryba.

**SVISLE: 1.** Peněžitý trest. - **2.** Zkalení vody po přívalu (zdrobněle). - **3.** Tajenka. - **4.** Jméno herce Korbeláře (1899 až 1976). - **5.** Solná jeskyně na Moravě.

**Pomůcka: D.** Ulema.

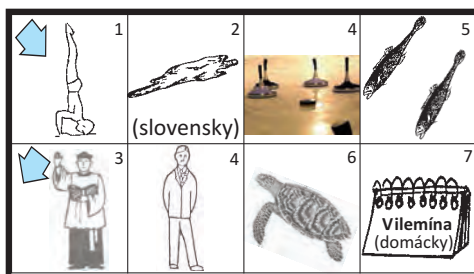


**Řešení:** Vodorovně - pokos, okato, Karol, ulema, tetan, akara - **kareta**.

### Zámek na Lounsku postavený na základech starší tvrze rodem Schwarzenbergů

#### STŘÍDAVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) DOPLŇOVAČKA (4)

V podbarvených políčkách jsou dvě písmena



**Soubor sta novel (autor Giovanni Boccaccio) o lásce rozdělených po deseti na deset dní. Příběhy si vypráví deset mladých lidí, kteří utekli z města na venkov, aby se zachránili před morem, který vypukl ve Florencii roku 1348.**

#### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (5)

Délka vpisovaných výrazů je v závorce **VODOROVNĚ: A.** Ruské vesnice (4); staro-germánský bůh hromu (5). - **B.** Látka na ovinití chodidla (5); záhrobí (4). - **C.** Vrub do kmene káceného stromu (5); napadení (4). - **D.** Vřesovec (5); hornina (4). - **E.** Ženské jméno (4); nemocný člověk (5). - **F.** Evropan (4); jednotky emanace (5). - **G.** Dezinfekční prostředek (4); francouzský skladatel (5). - **H.** Španělský básník (5); lahodné jídlo (4). - **I.** Španělský politik (6); vazal (3).

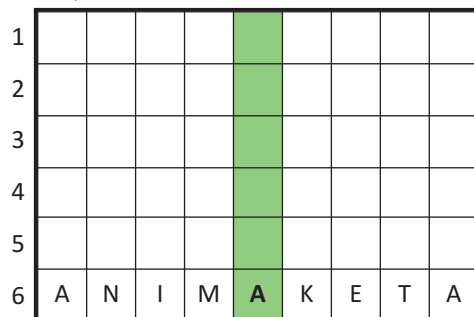
**LOMENĚ** (čárkovaná čára): **1.** Nápadník (7); asijská lihovina (5); americký zpěvák a kytarista (5); druh krokodýla (5); ryby s červeným masem (6); francouzský herec španělského původu (4). - **2.** Důrazně vybízená (6); obyvatel Belgie (5); španělská exkrálovna

*Jako ovoce se označují zpravidla sladké jedlé plody, plodenství nebo (viz tajenku).*

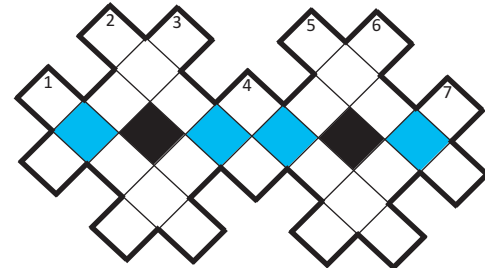
#### PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (6)

**VODOROVNĚ ZLEVA VPRAVO** (tří- a šestipísmenné výrazy): **1.** Litinový plát; hlodavec. - **2.** Spojka; želva. - **3.** Slovensky „keř“; osahat. - **4.** Hadař (ryba); květní plátky. - **5.** Sada; obnosit - **6.** Spojka; skica sochařského díla.

**VODOROVNĚ ZPRAVA VLEVO** (čtyř- a pětispísmenné výrazy): **4:** AKER, ALAP, ATEK, NAPA, TAKA, TISO. - **5:** AMINA, ETELA, ETIKA, MOREK, NOTES, SALÁT.



**Řešení:** Zleva vpravo - Tál, asapan; ale, tere-ka; ker, omakat; aki, tepala; set, onosit; ani, maketa - **semena**.

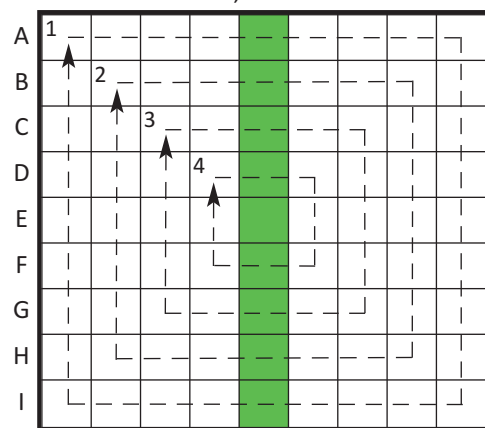


**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANÁ, ETA, INA, ÍNI, JKA, KAL, KAL, KAR, MET, MÍN, MUŽ, PAS, SKÝ, STO, TOR, UŽA.

**Řešení:** Zleva - Stojka, kaluža, metanā, kalif; zprava - pastorek, mušzky, kareta, Mlnina - **Touzetin**.

(3); zhoubná nemoc (3); značka vysavačů (3); křik koroptví (4). - **3.** Týrání (8); dávati výstrahu (8). - **4.** Druh bonbonu (8). - **5.** Římská tisícovka (1).

**Pomůcka: 1.** Amana, Reno.



**Řešení:** Vodorovně - Sela, Donar; onuce, ná-eman; Savo, Ravel; Otero, mana; Solana, va; nasek, atak; erika, ruja; Rita, marod; Ital, emany; Savo, Ravel; Otero, mana; Solana, man - **Dekameron**.

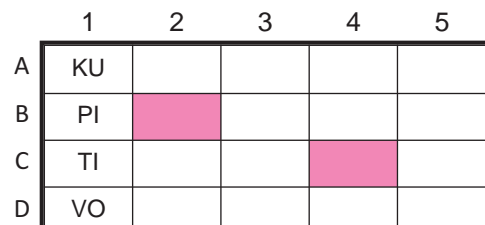
### Český malíř

#### SHLUKOVÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (7)

**VODOROVNĚ** (čtyřpísmenné výrazy): **A.** Popelářský vůz; druh papouška; ryba; arnika. - **B.** Italský veslař (OH 1960); český hádankář (Jiří); hudební nástroj; krátké kabáty. - **C.** Noviny a časopisy; brýle; slovanská bohyně krásy; údaje. - **D.** Knír; slovenské dívčí jméno; indický hudební útvar; silné provazy.

**SVISLE** (čtyř- a šestispísmenné výrazy): **1.** Vršiti; nápoje. - **2.** Trutnovský podnik; dánský jazykovědec; okluze. - **3.** Tajné židovské učení; básnická forma. - **4.** Hruď; set; domácky Dalila. - **5.** Organizace pruských jun-kerů založená roku 1894; samurajský meč.

**Pomůcka: D.** Tala.



**Řešení:** Svisle - Kupti, pítivo; Kara, Rask; skus; kaba-la; balata; prsa, sada, Dala; Hakata, katana - **Rada**.



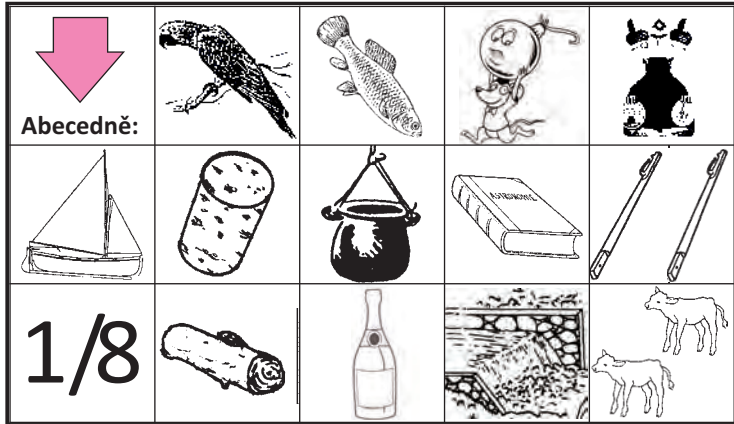


## 23 Doplnovačky složené z lišt

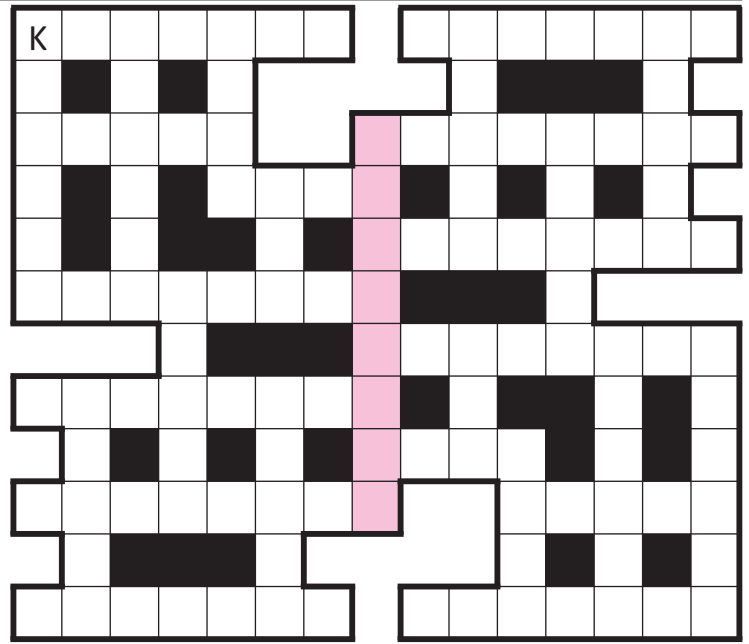
Obrazec rámcovky, hřebenovky a kris-krosu je složen z lišt. Všechny tyto úlohy patří mezi úlohy s neúplným křížováním - tedy mezi doplňovačky. Obecně platí, že křížovky jsou na luštění méně obtížné než doplňovačky. Proto volí autor často různé nadlehčení: (polo)výplňka, vepsání některých písmen do obrazce ap., a to především pro kris-kros.

Mezi nejobtížnější úlohy patří kris-kros, ve kterém jsou všechny vpisované výrazy obepsány a navíc je legenda sestavena abecedně podle vpisovaných výrazů. Lehčí jsou polovýplňkové doplňovačky (úloha 1). Nejlehčí je doplňovačka doplněná pomůckou - výrazy pro výplňku (úloha 3). Vepsané písmeno (úloha 1) navíc usnadňuje tzv. „chycení“ - začátek luštění.

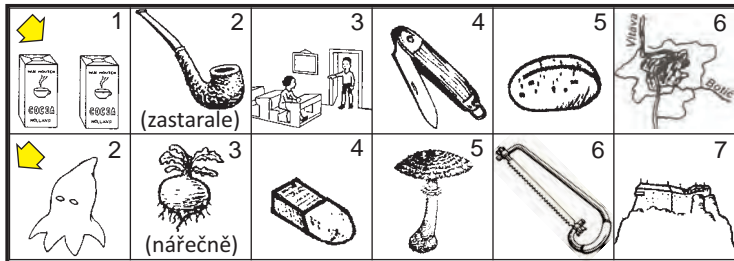
**„Ušatá sova“ z čeledi puštitkovitých**  
**PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA** (1)  
**VODOROVNĚ: 4: KROJ, TOFU. - 5: OSIKA, TULÁK. - 7: EKLIPSA, KOPISTY, KRAVATA, ZATYKAČ. - 8: KALAFUNA, KVOCIENT, MARTINOV, OHEBNOST, PARABOLA, SOKOLOVO.**



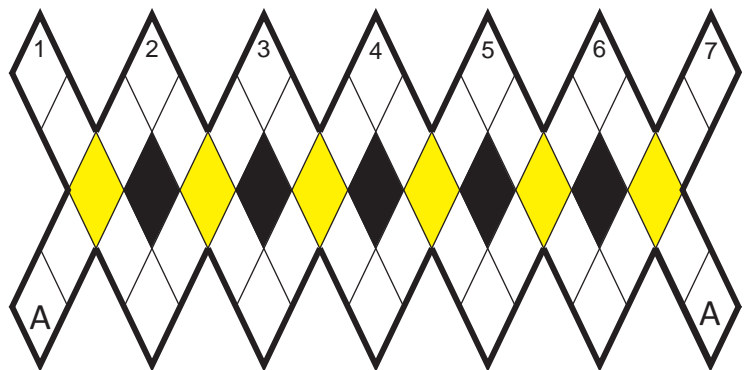
**Řešení:** Vodorovně - Kropisty, eklipse; tulák, parabola; tofu; Sokolovo; kvocient; ohebnost; Martinov; kraj; kalafuna, osika; zatykač, kravata. - Svisle - Kotlík; arara; poleno; cetka; sekt; oje, nauka; **pudsovka**; korek; eso; jola; bolen; osmina; splav; telata.



**Netopýrek thajský**  
 je „miniaturní“ savce. Jeho délka se pohybuje kolem tří centimetrů a váží pouze 2 gramy. Má velké uši, „prasečí“ hlavu a relativně široká, dlouhá (viz tajenku). Na lov vylétá se soumrakem.  
**PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA** (2)



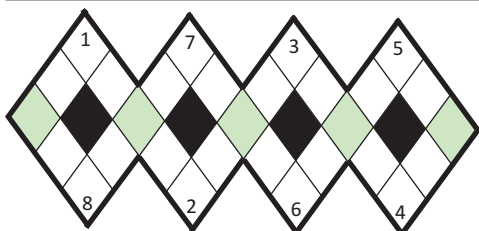
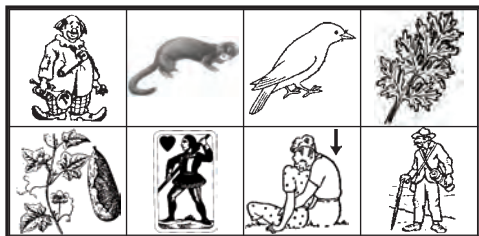
**Pomůcka: 3. Tořna.**



**Řešení:** Zleva - Kakaa, kurčka, třída, kudla, bulka, Praha. - Zprava - Kuka, tořna, křída, bedla, pilka, Orava, - křída.

Brouci jsou jeden z nejdíverzifikovanějších řádů hmyzu. Zahrnují přes 400 000 popsání druhů. Je to hmyz s proměnou dokonalou, tj. jejich životní cyklus je vajíčko, (viz tajenku), kukla a dospělec.

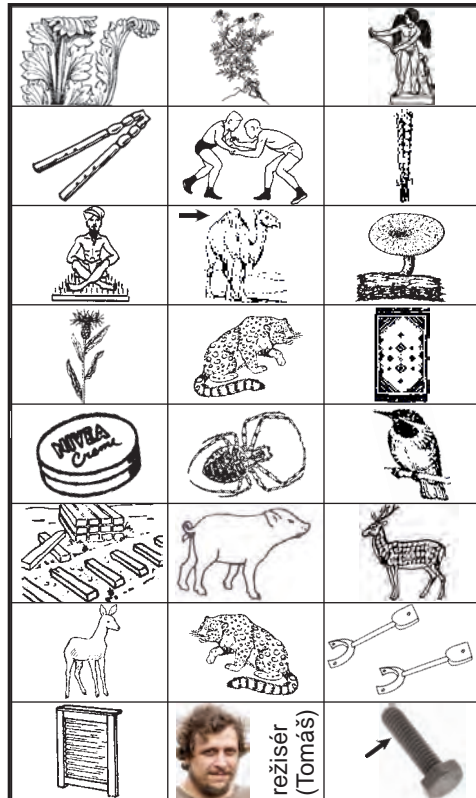
**PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA** (3)  
**ŘETĚZOVĚ** (šikmá a lomená, 1-2-3-4-5-6-7-8-1):



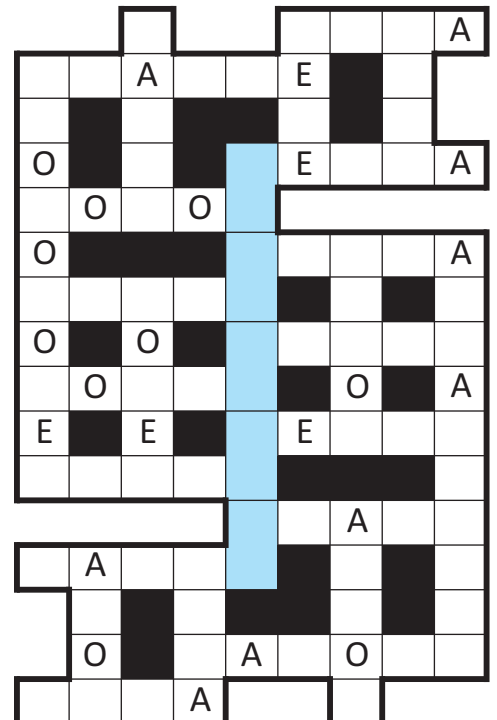
**Pomůcka (výrazy pro výplňku):** AKANT, AMANT, KARTA, KAVKA, KLAUN, NOREK, TIVUK, TULÁK.

**Řešení:** Larva.

**VPISOVANÉ VÝRAZY** (vodorovně a svisle, abecedně):



**Dravá sladkovodní ryba**  
**PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA** (4)



**Řešení:** Vodorovně - Sika, pražec, šelma, choroš, táha, závit, řbís, borci, keltim, cullik, akant, valcha, pavouk, sma. - Svisle - plochožobec, Amor; fákij, Vorj; chrpaj; štika; selj; hrbol; auos; krem; aksamitnik.



# 24 Směr vpisování - lomený

Základní prvky předkládané křížovkové úlohy (zadání): nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro **pojmenování příslušného odstavce legendy**. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti zápisu (ve víceměrcě vždy). Mezi dva základní směry vpisování patří směr vodorovný a svislý - „klasické“ křížovky otiskované ve všech tiskovinách včetně křížovek s vepsanou legendou (tzv. „švédky“). Obecně lze však říci, že je možno kombinovat libovolně různé směry vpisování. Taxativní výčet možných směrů nelze uvádět - vše závisí na nápaditosti autora.

**Lomený směr vpisování** (článek 32) je charakteristický nejen pro síťovku, ale i pro dal-

ší křížovkové úlohy (kaskádovka, uplatnění „obvodového“ směru vpisování, pdf 21/5 aj.). Že autor použil lomený směr vpisování, luštitel pozná podle pojmenování příslušného odstavce legendy a z obrazce, ve kterém je zpravidla vyznačena „lomená čára“ doplněná šipkou (smysl zápisu).

**Lomená čára** zasahuje minimálně do dvou sloupců (řádek - jiná orientace obrazce) - úlohy 1 až 5; pdf 12/5 (lomená čára je ve třech sloupcích). Tvar lomené čáry volí libovolně autor.

**Tajenka** bývá umístovaná převážně v nelegendovaném směru, ale samozřejmě to není podmínkou.

**Nadpis** zpravidla obsahuje údaj o druhu vpisovaného znaku a o typu křížování: **Křížovka** (úplně), **doplňovačka** (neúplně) a **řetězová** (dvoustupňová - úloha 4).

Jedna neworleánská firma zajišťuje buzení telefonem, přičemž si zákazník může vybrat z 220 zvuků, které obsahují kokrhání kohouta, štěkot rozzuřeného psa, hlahol zvonů, úder hromu a dokonce i výstřel z pevnostního děla. Nabídkový prospekt závěrem uvádí: „Ne-vzbudí-li někoho ani tyto zvuky, nechť příbuzní neztrácejí čas voláním naší firmě. Svě služby již může nabídnout jedině **(dokončení v tajence)**.“

## ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (1)

**LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1.** Rozpaky. - **2.** Povídka Jana Nerudy. - **3.** Bezy. - **4.** Určený k vlečení. - **5.** Kajuty. - **6.** Znělky. - **7.** Bahenní pták. - **8.** Mohutné horské celky. - **9.** Znehodnocené české mince po roce 1620. - **10.** Věta, jejíž tvrzení se dokazuje. - **11.** Jméno spisovatelky Němcové. - **12.** Souhrn vkladů do hry. - **13.** Pozitivní.

V roce 1771 se hrálo v Praze první české divadlo. Přestože toto první české představení nemělo valnou úroveň (herci byli Němci), položilo základ českému divadlu. Název představení tvoří tajenku doplňovačky.

## SEDMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (2)

**LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1.** Rozdělování. - **2.** Druh těstovin kolínkovité podoby. - **3.** Ohřívání na prudkém ohni. - **4.** Domácky Helena. - **5.** Týkající se nadání. - **6.** Peněžní ústav. - **7.** Často nemocné. - **8.** Podvedení. - **9.** Malá zrna. - **10.** Troubení.

**LOMENÉ ZPRAVA VLEVO: 2.** Stupňovitý vodopád. - **3.** Drancování. - **4.** Vysoká jezdecká bota. - **5.** Násilím vsazená. - **6.** Český dramatik, scenárista a režisér (Petr). - **7.** Stylové. - **8.** Rezervní. - **9.** Hornické sídlo na Stonávce.

**Americký strůjce pravděpodobně dřevěného modelu psacího stroje (1867)**

## ČTYŘPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (3)

**LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1.** Nasycený roztok cukru. - **2.** Ibsenova hra. - **3.** Nakyslý ovocný nápoj. - **4.** Otočení (knižně). - **5.** Nejspodnější viditelná část stavby. - **6.** Slovensky „křest“. - **7.** Asijští stromoví savci. - **8.** Mzda.

**LOMENÉ ZPRAVA VLEVO: 2.** Hudební značka. - **3.** Selhání. - **4.** Starší jednotka tlaku. - **5.** Ústrojí sloužící k pohybu těla. - **6.** Roh. - **7.** Ručně tvarované dámské klobouky bez krempy. - **8.** Palec. - **9.** Jedno ze jmen spisovatele Andersena.

**SVISLE: 1.** Darebák. - **2.** Výklenek v tloušťce

## Poznávací rekreační sport

### PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ

#### DOPLŇOVAČKA (4)

**LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1.** Hodnotit; tkaniny na saka. - **2.** Sbor voličů; mravouka. - **3.**

**LOMENÉ ZPRAVA VLEVO: 2.** Trpně dovolovati. - **3.** Mateřské školy. - **4.** Házený. - **5.** Malé keře. - **6.** Svobodné ženy. - **7.** Smetanův libretista. - **8.** Mince. - **9.** Drobné klevety. - **10.** Dluhy. - **11.** Báseň s pochmurným obsahem. - **12.** Menší louka. - **13.** Vyrobený z kůže. - **14.** Ženské jméno.

**Pomůcka: 9.** Kalady.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

**Řešení:** Zleva vpravo - okolky, Trhání, šerťky, učka, Božena, labeta, kladný, kalady, pověbní služba.

- **10.** Mantinel. - **11.** Kožené pásky.

**Pomůcka: 6.** Zelenka.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

**Řešení:** Zleva vpravo - členění, kolínka, prazelení, semínka, houkání - kníže Honzík.

zdi. - **3.** Obyvatel francouzského ostrova (básnický). - **4.** Seskupení cvičenců. - **5.** **Tajenka.** - **6.** Zastaralé „zakoktání“. - **7.** Shluky stejných rostlin. - **8.** Okenní závěs. - **9.** Podvědomé nucení.

**Pomůcka: 1.** Likr.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

**Řešení:** Svisle - lotr, nika, kors, tvar, Soul, kokt, trsy, pant, hlas.

Násep; šperk. - **4.** Bod; kladná elektroda.

**LOMENÉ ZPRAVA VLEVO: 2.** Psí plemeno; výkvět. - **3.** Míčová hra; okrasná dřevina. - **4.** Turům vlastní (slovensky); architektonický prvek. - **5.** Drobný mravenec; divadelní závěs.

## Nezvalova próza, kterou debutoval roku 1926. PĚTIPÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA (5)

	1	2 (slovensky)
3	4 István ? Obžaloba	5
6	7	8 (staročesky)

**LOMENÉ:**

	1	2
3	4 Dříve 80, - Kč Nyní 50, - Kč	5 Pavla (domácky)
6 Slavěna (rusky)	7	8 ? 23. 8.

1	2	3	4	5	6	7	8	(1)

**Řešení:** Svisle - Hekla, vrana, parta, Sinka, pliva, Savka, hlava, telma - karneval.

1	2	3	4	5

**Řešení:** Zleva vpravo - cent, tvrdý, kurie, etika; taras, sporna, tečka, ano - da - turistika.

## 25 Předpona POLO-

Základní prvky zadání: **nadpis** (článek 20), **legenda** (článek 17) a **obrazec** (článek 13).

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro **pojmenování příslušného odstavce legendy**. Předponu „polo-“ autor použije v případě, že je využit křížkový prvek jen částečně. Týká se to **rozdělovacích značek** (úloha 3 - nutno doplnit rozdělovací linky) či **obrysu a sítky** (v případě polodokreslovky, kde je nutno doplnit mo-

zaikové linky - ty mohou dokonce tvořit skrytou tajenku), **křížování** (úloha 1 - do řetězového křížování nejsou zapojeny všechny vpisované výrazy) a **legendy** (úloha 1 - ve svislém směru jsou uvedeny přímo vpisované výrazy).

V případě, že je z podoby otiskované úlohy vše zřejmé, pak není nutné předponu POLO- použít. V úloze 2 není tedy nutné uvádět, že se jedná o polomozaikovku. Podobně neuvádíme u úlohy 3 v nadpisu „FIGURÁLNÍ“.

### Japonský kamzík

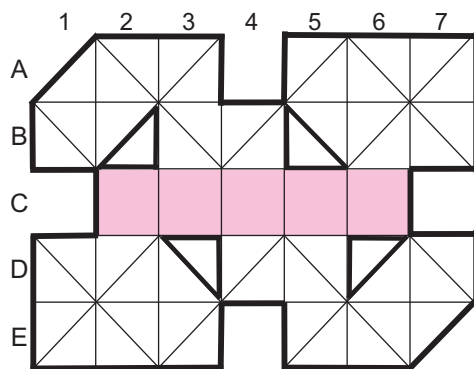
#### PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ

#### POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

1

**VODOROVNĚ:** **A.** Francouzský revolucionář a publicista (Jean Paul, 1743 až 1793); sloučenina cínu s vodíkem. - **B.** Hospodářský nástroj; sídlo boha v chrámu; slůvko konejšení. - **C. Tajenka.** - **D.** Odpadek při tesání; balkánské území; značka zahraničního auta. - **E.** Plemeno brazilské kožešinové kozy; násyp z kamení.

**SVISLE:** **3:** LES, MOK. - **4:** ANON, KETA, OPAR, RASA, STON, TOMA. - **5:** TOROS. - **6:** ASESOR, ATABEK, NANOVO, NOVOTA.



**Rěšení (vodorovně):** Marat, stanar, kosa, abaton, nonono; **serov;** otesek, kosovo, Opel, marota, taras.

### Největší žijící hlodavec

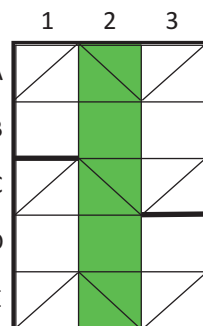
#### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

2

**VODOROVNĚ:** **A.** Osahat. - **B.** Obyvatelé tropů. - **C.** Klisna. - **D.** Torna. - **E.** Biblická hora.

**SVISLE:** **1.** Značka pračeho prostředku; slitina železa, niklu a kobaltu pro výrobu elektronek. - **2. Tajenka.** - **3.** Vojenský šňůrami zdobený kabát; mistr popravčí.

**Rěšení (vodorovně):** Arabat, Ararat - **kapybara.**



### Z myšlenek českého spisovatele

(Viz tajenku) **hříchu, a tudíž i větší schopnost k hříchu samotnému.**

**Žena mluví raději o lidech; muž mluví raději o světě a člověčenství.**



#### STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

3

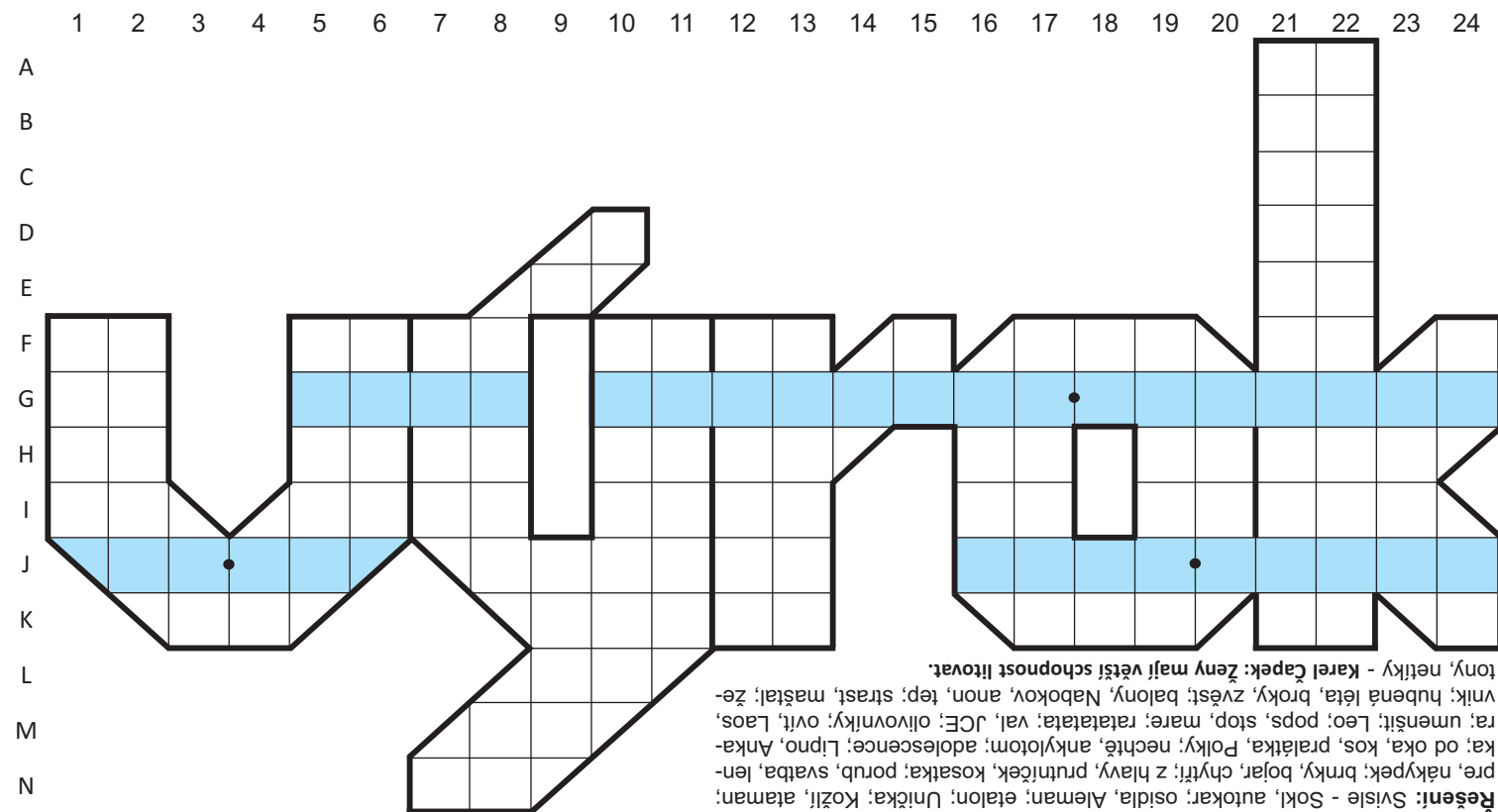
Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky. V mozaikových políčkách jsou třípísmenné shluky. Nutno doplnit rozdělovací linky.

**VODOROVNĚ:** **A.** Zvířecí ústa. - **B.** Slovenské mužské jméno. - **C.** Hloupé ženy. - **D.** Rození; pozemky předané vazalům do užívání. - **E.** Nízko znějícím tónem; platidlo Ghany. - **F.** Západočeská bahenní rezervace; užitková rostlina; kozy a ovce; tahouni (slovensky); platidlo Indie; slovensky „uměle“; stěti; sídlo na Sokolovsku; ptačí pero; rokle. - **G.** Ticho; **první díl tajenky; třetí díl tajenky.** - **H.** Posluchárna; lenošivá; ostrov ve Středozemním moři; malé dítě; oddávat se nečinnosti; jednotka aktivity; dlaň (anatomicky); dikyan; záupění. - **I.** Společenský dámský oděv; členky církve východního obřadu sjednocené s církví římskou; hlavička smyčce; Sarmat; počítačový snímek; představený mužského kláštera; vklad; lodní signalizační zařízení; francouzský malíř a grafik (Edouard). - **J. Heslo křížovky; Velikonoc;**

otevřený nízkostěnný železniční vůz řady N (slangově); **druhý díl tajenky.** - **K.** Ženské jméno; sídlo v Turecku; doufat; přirozený úbytek hmotnosti kapalin; součást mastí; zajištění přístroje v nastavené poloze; stoupenec kynismu; druh tance; masky. - **L.** Řídce „kosení“; pak. - **M.** Lenošit. - **N.** Jednoduchá veršovaná skladba.

**SVISLE:** **1.** Podstavec; vyhlídkový autobus. - **2.** Nástrahy; Starogermán. - **3.** Vzorek měřidla. - **4.** Domácky Una. - **5.** Zřícenina na Benešovsku; velitel kozáků. - **6.** Slovenská předložka; lehký moučník (zdrobněle). - **7.** Citoslovce z dětské říkanky; ruský šlechtic; bystří. - **8.** Zpaměti; prutníková rostlina; jeden z nejdravějších mořských tvorů. - **9.** Část dolu; veselka; brouk. - **10.** Přibližně; černý pták; element; Evropany. - **11.** Maně; zakřivený nůž (v medicíně). - **12.** Dospívání. - **13.** Vltavská vodní nádrž; metropole Turecka. - **14.** Snížit. - **15.** Mužské jméno. - **16.** Anglicky „šlágry“; tečka v telegramu; měsíční moře. - **17.** Zvuk střelby. - **18.** Násep; SPZ Jičína. - **19.** Olivovníkovité rostliny. - **20.** Omotat; asijský stát; vniknutí. - **21.** Období nouze; diabolky; zpráva. - **22.** Míče; planetka číslo 7232; cyklohexanon; pulz. - **23.** Svízel; konírna. - **24.** Hrací známky; kapradiny.

**Pomůcka:** adli, ankylotom, Kaman, Nabokov, pops, tabo.



**Rěšení:** Svisle - Soki, autokar; osidla, Aleman; etalon; Unička; Kozlí, ataman; pre, nákypek; brky; bojar, chytří; z hlavy; prutníček, kosatka; porub, svatba, len-ka; od oka, kos, pralátka, Polky; nechte, ankylotom; adolescence; Lipno, Anka-ra; umenšit; Leo; pops; mare; ratatata; val, JCE; olivovníky; ovi; Laos, ra; unik; hubená léta, broky, zvěst; balony, Nabokov, anon, tep; strast, maštal; ze-  
tony, netiky - Karel Čapek: Ženy mají větší schopnost litovat.



# 26 Vpisovaný znak - slabika

Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoliv vpisovaného znaku, tedy i slabiky, která se začala užívat pro sestavení křížkových úloh kolem roku 1953. Slabiku, jako vpisovaný znak, začaly v té době využívat i křížkové úlohy se skupinovým křížováním a úlo-

hy, ve kterých je uplatněno řetězové křížování (ornamentovka, článek 33). Slabika je tvořena podle zásad pro dělení slov na slabiky (podle NJP). Pro cízi slova zavedli křížovkáři tzv. **grafickou slabiku** (SHA-KE-SPE-A-RE). Možné dělení SHAKE-SPEARE (dělení na slabiky v příslušném jazyce) se nevyužívá.

## Dravá vodní želva

### KŘÍŽKOVKÁ ÚLOHA (1)



**KRUHOVITĚ** (tříslabičná řetězová křížovka) - 1-2. Žena pěstující skok jako sportovní disciplínu. - 2-3. Brašnička. - 3-4. Soupis pozemků a jeho zakreslení. - 4-5. Strmý vrch. - 5-6. Opak poptávky. - 6-7. Brlení výpusti rybníka ponořené zcela pod vodu. - 7-8. Arabské ženské jméno. - 8-1. Země vycházejícího slunce.

**PAPRSKOVITĚ KE STŘEDU** (střídavá doplňovačka, střídání slabik s písmeny): **A.** Rudná

V úloze 1 se kombinuje slabiková řetězová křížovka se střídavou doplňovačkou. Podobná kombinace je ve střídavé křížkové úloze (pdf 36/3). Doplňovačky zde mají jen jeden směr vpisování (paprskovitě), ale díky (skryté) tajence dochází u úlohy 1 k úplnému křížování v celé úloze. Podle svažové normy se jedná o chybné úlohy, protože odporují ustanovení Směrnice (zde střídání písmen se slabikami či se slovy - pdf 27/1). Podobně svažová norma neuvádí „obrázkový znak“ (pdf 6/2; 27/4; 43). Taxativní výčty jediné správné tvorby (slouží pro svažové účely) může těžko ovlivnit možnou tvorbu - nezaznamenal jsem od luštitelů, že uvádím chybné úlohy a hlavně proč jsou chybné. V úloze 4 má legendu každá slabika (zaznamenal jsem kolem roku 1954 úlohy, kde to bylo uplatněno). Podobně se legendují dílčí výrazy ve slovní (i výrazové) křížovce. Naopak výplňky legendu (obepisy) zase nemají.

## Levostranný přítok Vltavy

### SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA (2)

**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:** 1. Ať žije; domácky Valentýna. - 2. Rohovnický cvičný štít pro každou ruku zvlášť; heslo křížovky; myšlenka. - 4. Závod zpracovávající dřevo na řezivo; slovensky „věno“.

**SESTUPNĚ VPRAVO:** 3. Reprodukovat. - 5. Podsvinčata; český botanik, taxonom, morfolog, bryolog a mykolog (Karel, 1890 až 1948). - 6. Nový jazykový jev.

„Slečno, mohu vás pozvat do divadla nebo na koncert?“ - „No, když si mohu vybrat, tak (dokončení v tajence).“



### SLABIKOVÁ VÝPLŇKOVÁ TROJSMĚRKA (3)

Každý směr má dva smysly zápisu

## VPISOVANÉ VÝRAZY:

1: E. ALANI. - F. ŽEBROVÍ. - H. DOKTORKA, SYNÁČEK. - K. KANADY.

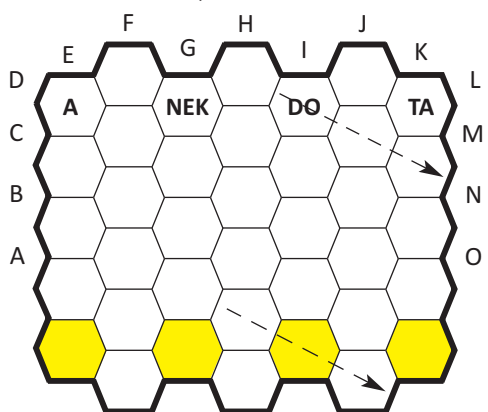
2: G. HOSPITACE. - J. KAPITÁN.

3: B. NÁPOJE. - D. ALICE. - E. KONEKTOR. - G. DOPITA.

4: C. DYNAMA, TAVOLA.

5: L. TAPIOKA, TAŽENÍ.

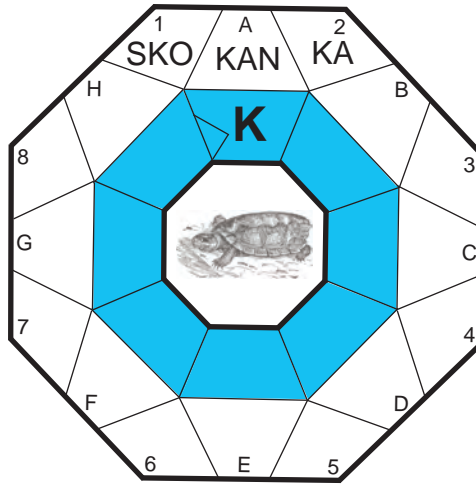
6: M. DOBROPISY, SYPANKA. - N. MATIČKA.



**Řešení:** Do hospody.

žila. - B. Svršek a král v kartách. - C. Záhada. - D. Herec pantominy. - E. Nouze. - F. Metropole Švýcarska. - G. Cizokrajné ovoce. - H. Kalaba.

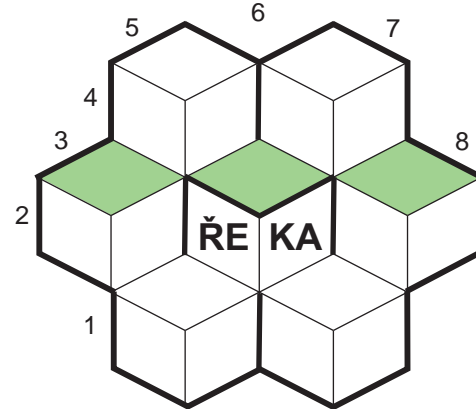
**Pomůcka:** 7-8. Nafíja.



**Řešení:** kruhovitě - Skokanka, kabelka, katastr, strmina, nabídka, kaberna, Nafíja, japonsko - kajmanka.

**SESTUPNĚ VLEVO:** 6. Měkkýš (třída hlavoňoží). - 7. Jméno zpěvačky Bartošové (1966 až 2014); patříci Jihoevropanovi. - 8. Připomínající tvarem vanu.

**Pomůcka:** 6. Sepiola.



**Řešení:** Sestupně vpravo - Opačkat; selata, Káviná; inovace; sestupně vlevo - Sepiola; lveťa, Rekoví; vanovíty - Otava.

Na začátku 19. století dokončil Francouz Jacquard svůj známý stroj žakár - samočinný vzorový stav. Řízení obstarávaly děrované (viz tajenku).



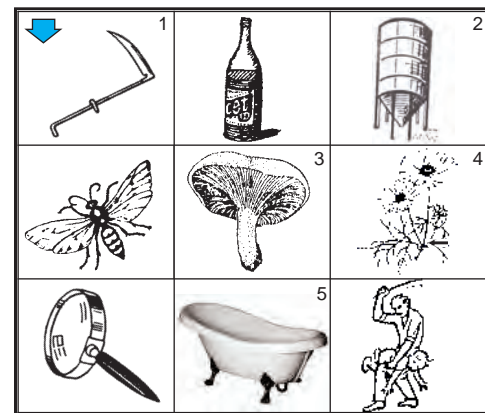
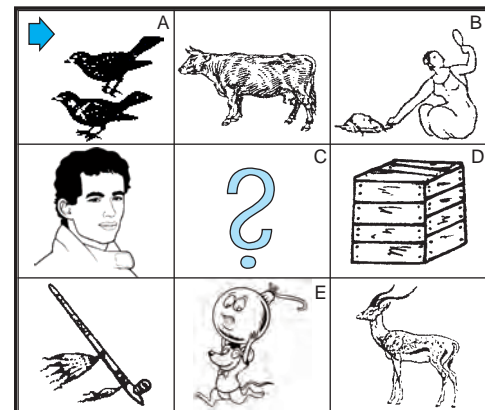
### SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA (4)

**VODOROVNĚ:** A. Zmenšený rovinný obraz zemského povrchu; stará evropská stříbrná mince. - B. Význačná čára v rovině křivky vzhledem k pólu; průtokový ohříváč vody; obrovitá ryba příbuzná jeseteru. - C. Součást některých stolních her; čizmy; divoké cizopasně včely. - D. Kulovitý útvar vyloučený tělem mlžů užívaný k ozdobě; mladé domácí zvíře.

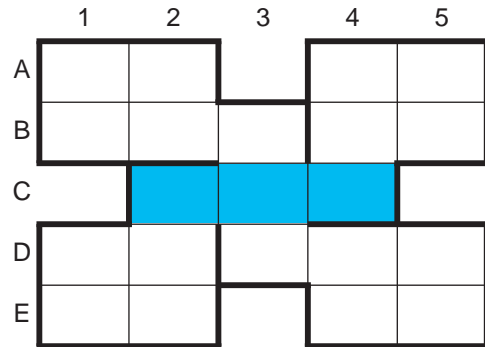
**SVISLE:** 1. Fermež. - 2. Nevelká; pirát. - 3. Kuželosečka. - 4. Tajenka. - 5. Pocházející od našeho básníka. - 6. Housenky; český skladačel (Jan). - 7. Zastarale „zadem“.

**Výčet použitých slabik** (abecedně): Sloven-

## Pravostranný přítok Vltavy SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA (5)

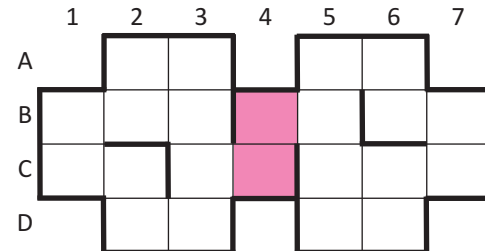


**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - v svisle): HRABALKA, KOSA, KRÁSENKA, LUPA, MECHOVKA, METLA, OCET, SILO, VANA.



**Řešení:** Svisle - Kosa, oacet; silo, hrabalka; mechovka; hrachovka; lupa; meta; vana; meta; krásenka; křovka; hrabalka; me-

ská spojka; rezavé bahno z rašelinišť; pojem duše u starých Egyptanů; pohřební hostina; český hrad; solmizační slabika; citoslovce radosti; primát; uleknutí; babylonská bohyně země; moje; slůvko konejšení; dětský pozdrav; přes (z latiny); italská řeka; citoslovce vrčení; ukazovací zájmeno; osobní zájmeno; slovenská předložka; osobní zájmeno; předložka.



**Řešení:** Vodorovně - Mapa, tolar, polára, karma; vza; kostka, boty, nomády; perla, volék - karty.

## 27 Střídání křížovkových prvků - vpisovaný znak

Základním stavebním kamenem pro sestavení vpisovaného znaku je písmeno (článek 9), které lze zaznamenat v doplňovačkách před více jak sto lety (článek 22). Kolem roku 1953 se začala objevovat slabika (v úlohách se střídaly i slabiky s písmeny). Po založení svazu byl zaveden v roce 1969 „shluk“ (skupina dvou či více písmen). Ve svazo-

vé normě (1980) jsou další znaky (slovo, výraz) a umožněno bylo i střídání znaků. Svazová norma uvádí taxativní výčet možných vpisovaných znaků i které znaky lze střídat. Samozřejmě, že se luštitelé setkávají i se znakem obrázkovým a střídat lze libovolně všechny znaky - viz příklady na této straně.

**Mořská ryba žijící v mělčinách nejčastěji na písčitém dně v hloubce 15 až 400 m.**

**KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA**

**KRUHOVITĚ** (tříslavná řetězová křížovka):  
**1-2.** Ozubené kolo s malým počtem zubů. -  
**2-3.** Reklamní agentura. - **3-4.** Domácky Kazimír. - **4-5.** Druh cukrovinky z páleného cukru. - **5-6.** Vůdkyně Amazonek. - **6-7.** Slunečník. - **7-8.** Druh střešní krytiny. - **8-1.** Okrasná dřevina.

**PAPRSKOVITĚ KE STŘEDU** (střídavá doplňovačka - střídání písmen se slovy): **A.** Stékání. - **B.** Vikuňa. - **C.** Vrstva zvětralých hornin. - **D.** Beduín. - **E.** Druh palmy. - **F.** Potřeštěnec. - **G.** Sídlo v Rakousku. - **H.** Indický hudební útvar.

**VÝČET POUŽITÝCH SLOV** (legenda pro jednotlivá políčka, abecedně): Papoušek; předložka; pojem duše u starých Egyptanů; polský fejetonista (Jan, 1838 až 1886); nářečně „hle“; pranice; umělecká drobnost; dětský pozdrav; anglicky „pero“; vraník; hrdina;

**Nitkožábry mlž**

(čtvrtá písmena vpisovaných výrazů)

**STŘÍDAVÁ (PĚTIPÍSMENNÁ)**

**DOPLŇOVAČKA**

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU: B1.** Český zpěvák a dirigent (Jiří). - **A2.** Zbarvení na modro. - **C3.** České město proslavené chmelem. - **B4.** Vysokohorská borovice. - **C5.** Šosatý kabát. - **B6.** Tropická popínavá rostlina. - **A7.** Urát. - **A8.** Přechody přes řeku. - **C9.** Malá žába. - **A10.** Slitina mědi a zinku. - **B11.** Lososovitá ryba. - **C12.** Plod dubu. - **B13.** Společenský tanec bývalé NDR. - **A14.** Heslo. - **B15.** Jednotka hmotnosti mnoha zemí. - **A16.**

**Pílařova veršovaná kniha pro děti (1947)**

**STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA**

Střídání dvoupísmenných shluků se slovy (šachovnicovitě)

**VODOROVNĚ: A.** Pod pravým úhlem; sídlo v Kamerunu. - **B.** Obyvatelé Vietnamu; působící pohyb. - **C.** Postava z opery Postilion z Lonjumeau (A. A. Charles). - **D.** Černá boxová telecí kůže; v esperantu „trám“. - **E.** Pták podobný koroptvi; přehledný soupis.

**SVISLE: 1.** Pažba; řídce „osina“. - **2.** Král; prů-

**Účastník finále MS 1954 v kopané ve Švýcarsku**

**PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA** (každý směr má dva zápisy)

Za písmeno je považován i obrázkový znak

**VÝSKRTÁVANÉ VÝRAZY:**

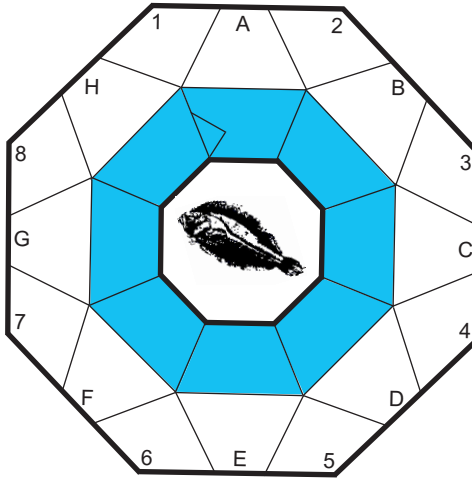
- C.** Keř pěstovaný pro kapary. - **E.** Kovová ozdoba (zastarale).
- A.** Jelení mládě; hora Nízkých Tater; ryba. - **D.** Sladkovodní del-fín. - **E.** Seznam.
- H.** Část kabátu.
- G.** Krůpěj; zábavní podnik. - **N.** Pokojová rostlina.
- F.** České sídlo proslavené křenem.
- G.** Český architekt (Jan); řídce „rozsoška“. - **I.** Kus uhlí.
- M.** Stupeň terénu.
- L.** Ženské jméno. - **P.** Mořské šelmy.

**Řešení:** 1: Kapara; pukla. - 2: Kolouch; Chopok; kalín; inie; lista. - 3: Kapsa. - 4: Kapka; kabareť; kolokasie. - 5: Malín. - 6: Kotěra; rasoska; uhel. - 7: Terasa. - 8: Alena; kalani - **Rahn**.

V úlohách 1 a 3 se střídají se slovy písmena, respektive dvoupísmenné shluky. V úloze 4 zastupuje písmeno „obrázkový znak“. Obrázkový znak použil autor i v pdf 6/2 - tuto úlohu lze označit i jako střídavou (střídání písmen s obrázkovým znakem), protože umístění obou znaků je systematické.

číslovka; lotyšský šachový exmistr světa; vo-kalizovaná předložka.

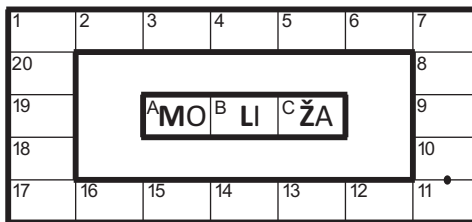
**Pomůcka: 5-6.** Melanippa.



**Řešení:** Kruhovitě - Pastorek, reklamka, Kazek, kamele, Melanippa, paraple, katalpa, ka-

Přítok Rýna. - **A17.** Idol. - **A18.** Společenský pes. - **C19.** Školačka. - **C20.** Vězení.

**Pomůcka: B1.** Linha.



**Řešení:** Linha, modří, žatec, limba, žaket, liána, hřebenatka australská.

tokový ohříváč vody. - **3.** Tajenka. - **4.** Zastarale „mahagon“; zastarale „útrata“. - **5.** Související s lénem; plod rybízu.

**VODOROVNĚ** (legenda pro jednotlivá slova):  
**A1.** Knižní předložka. - **A5.** Textilní rostlina. - **B2.** Velbloudí kříženec. - **B4.** Způsob lovu zvěře. - **C3.** Švestkový modravý nádech. - **D2.** Pohřební hostina. - **D4.** Citoslovce označující zvuk dechových nástrojů, zvláště trubky. - **E1.** Ženské jméno. - **E5.** Bochánek.

**Pomůcka: A.** Malen. - **D.** Trabo.

**Poezie Jana Aldy z roku 1941**

**STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVKA**

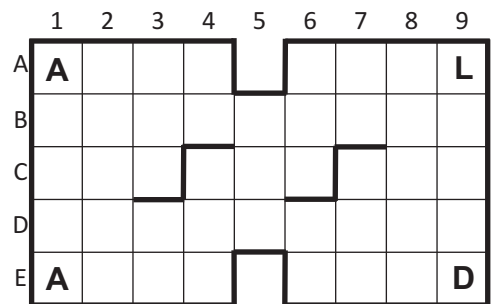
**se skrytou tajenkou (4)**

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky.

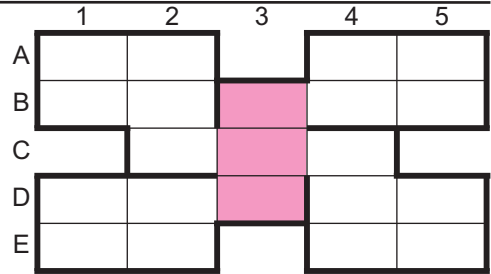
**VODOROVNĚ: A.** Rumunský národní park; římský pahorek. - **B.** Plavecký styl; elementární fibrila celulózy v buňce; jasně fialový; malý ret. - **C.** Slovensky „jílovité“; plodiště; bořená. - **D.** Mužské jméno; Afričan; klidně; černá klisna. - **E.** Samopal; tabletky k sterilování pitné vody.

**SVISLE: 1.** Duben; papoušek. - **2.** Polibek; omotat. - **3.** Předasijské kmene; pardubická obchodní firma. - **4.** Letoviště na Azurovém pobřeží; občas líhat. - **5.** Odborně řuhyk. - **6.** Močál; domácky Eduarda. - **7.** Řezací nástroj; potvrzenka o zaplacení. - **8.** Mučení; koryši. - **9.** Zastarale „lék“; vnuknutí.

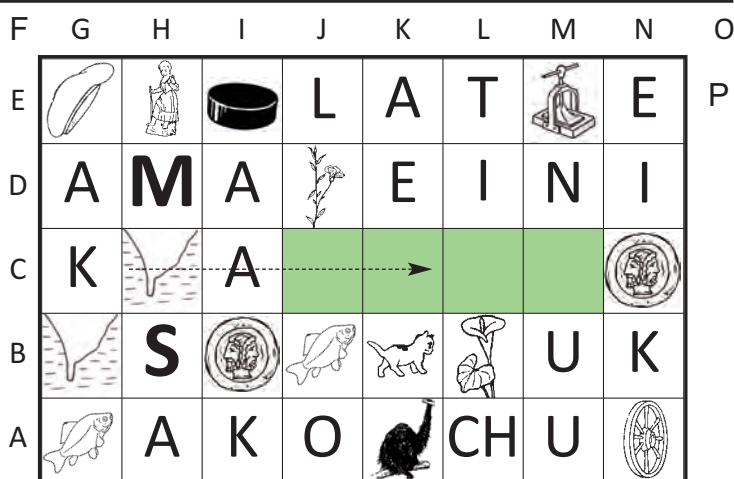
**Pomůcka: A.** Apuseni. - **E.** Kacacid. - **3.** ZU-OM. - **5.** Lanius.



**Řešení: Svisle** - apríl, ara; pusa, ovinout; Semité, ZUOM; Nice, líhvat; Lanius; kaliště, Edka; pila, boleta; tortura, raci; lík, nápad - **Vitr** (prostřední písmena třípísmenných shluků).



**Řešení:** Vodorovně (obsah políček) - KOL, MO, MA, KA, TRA, BO, TINA, MA, TA, BULKA - **Popełka**.



Samozřejmě, že lze střídat libovolně znaky - třeba i slabiky s písmeny („šikovný“ autor se pak vyhne jednopísmenným slabikám) ap.



# 28 Střídání křížovkových prvků - políčko










Základním stavebním kamenem pro každou křížovkovou úlohu je **písmeno** (článek 9) a **políčko** (články 11 a 35). Střídání lze kterákoli políčka (základní, mozaiková, vícenásobná, volná, uzlová aj.) - zvolené střídání vyžaduje vždy určitý systém, viz příklady k luštění na této straně.

V úloze 1 použil autor políčko základní (čtyřúhelníkové) a mozaikové. Všimněte si „otočené“ mozaiky - tuto úlohu nelze převést na střídavou křížovku (vodorovně a svisle

se čtou obě písmena v mozaikových políčkách různě). V úloze 3 použil autor mozaikovou síťku a uzlová políčka. Tajenku umístil do dvojnásobných políček. Úloha 2 má vedle základních políček (vnější mezikružjí) i políčka vícenásobná (dvoj-, čtyř- a osminásobná). Prostřední políčko je vlastně dvaatřicetnásobné - k jeho vyplnění je totiž celkem 32 možností (legend). K vytvoření sítěky této úlohy použil autor dva směry vpišování - kruhovitě a paprskovitě (je to svinutá čtyřúhelníková síťka do kruhu).

## PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA s citátem

(1)

	JOZÍFKOVO	PRVNÍ DÍL TAJENKY	ŽENSKÉ JMÉNO	NĚMECKÝ „OREL“		JMÉNO PSÍ FENY	BĚDA	RUMUNSKÝ KRÁL			
PROJEV ÚCTY					ANGLICKÝ „NÁLADA“ OTESÁVANÝ						
HANLIVÉ SLOVO											
					NĚMECKÝ PŘÍSTAV				HESLO KŘÍŽOVKY	GAL	DOMÁCKY ANTONÍN
CHLAPECKÉ JMÉNO					SNAD		LUSKÁNÍ		S		
					TISKAŘSKÉ PÍSMO		FRANCOVKA				
BARVA NA VAJÍČKA			CIZÍ ŽENSKÉ JMÉNO					DOMÁCKY ELENA	E		
			PRAOTEC					NALÉVAT			
	UVEDENÝ RUMUNSKÝ KANOISTA (OH 1976)					PARAVÁNY			N		
						DRUHÝ DÍL TAJENKY					
DOMNĚNKA						OTEC			K		ČESKÝ ŠACHISTA (RICHARD)
						ZÁPORKA					
SPOLEČENSTVO ROSTLIN					NUŽE		SÍDLO VE ŠPÁNĚLSKU	BLANKÝT SEVEROGERMÁN. SKRÍTEK	A		
					ŠOSATÝ KABÁT						
SPOJKA			PŘÍPŘEŽ						SLŮVKO ODPORU		
			MLUVKA (VALAŠSKY)							NEROST	
	SERŽ					ŠESTEŘEČNÝ NEROST					
	CIZÍ MUŽSKÉ JMÉNO										
DOMÁCKY AMÁLIE						RUSKÝ PREZIDENT ORANIŠTĚ (ŘÍDCE)					LETADLA 
VOLÁNÍ HNÍZDÍCÍ SLEPICE					ÚSPĚCH			SLOVENSKÝ „JINAM“			
					PLÁŠTĚNKA			STŘEDNÁ			
TÝKAJÍCÍ SE SNÁŠKY								ŽENSKÉ JMÉNO			
								NEROST			
PŘÍPRAVEK NA MYTÍ NÁDOBÍ		DOMÁCKY PERLA									

**Kaváno, to připadá lehtëi.**  
 Rětí, mæra - Co je dlouho oče-  
 anit; kelt, uzet, æera; Tony,  
 mnuj, lit, Nidi, osa; Seneka,  
 ve, Alpa, Onta, niverit; do-  
 ny, ni, zvor, Est; Missie, ?; ou-  
 koš; Åar rond, trak, kep; tesa-  
 Makim; ?; Toska, Adam, pl-  
 Repkovo, Diba,  
 Reseni: Svisle - Repkovo, Diba,  
 Reseni: Svisle - Repkovo, Diba,  
 Reseni: Svisle - Repkovo, Diba,

## Nejmenší divoký tur

### PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

(2)

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1. Jméno zpěvák Gotta. - 2. Český herec (Bedřich, 1887 až 1964). - 3. Zavalitá sladkovodní ryba příbuzná kapru. - 4. Kararský bílý mramor. - 5. Malé množství. - 6. Námořní pirát. - 7. Slovensky „kapr“. - 8. Vycpávka polštářů. - 9. Německy „klečet (na kolenou)“. - 10. Český archeolog a paleontolog (Jan, 1860 až 1937). - 11. Delší text natištěný na listech, spojených v jeden celek. - 12. Část obce Řeňče. - 13. Staroskandinávské mužské jméno. - 14.

Roubík na vázání obilí (nářečně). - 15. Karabáč. - 16. Planetka číslo 21656. - 17. Zahradnická nádoba na zalévání. - 18. Závěr. - 19. Protipohyb (v boxu). - 20. Účet. - 21. Příhrada pro psy. - 22. Velká kovová nádoba. - 23. Zámotek. - 24. Přístav v Boce Kotorské. - 25. Chovanec vojenského ústavu. - 26. Pramen vlasů. - 27. Město na levém břehu řeky Ohře. - 28. Ostnojazýčná ryba. - 29. Český spisovatel (Petr). - 30. Kabelové lano. - 31. Sportovně mladistvý plášť. - 32. Asijský jelenovitý savec.  
**Pomůcka:** 10. Knies. - 16. Knuth.

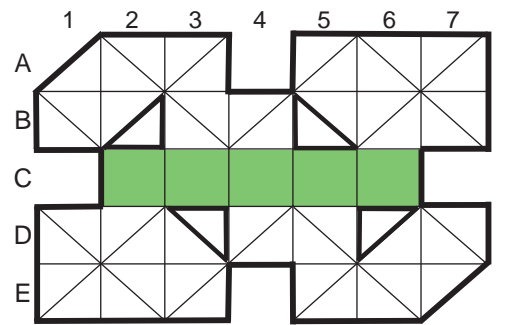
### Další příklady střídání políček:

Základní a vícenásobná - pdf 1/1 až 3; 9/4.  
 Středová a základní (v síťce čtyřúhelníkové, trojúhelníkové, šestiúhelníkové, kosodélníkové - tzv. „scho-dišťové“) - pdf 8.  
 Třídění políček slouží především k popisu křížovkářské problematiky. Křížovky se předkládají s obrazcem a tudíž luštitel nepotřebuje informace o jeho podobě. V případě polodokreslovek je potřebná informace uvedena v zadání - nutno doplnit mozaiková políčka, pdf 48/1; nutno doplnit uzlová políčka, pdf 47/2 ap. Dokreslovky (absence obrazce) luští národní luštitelé v různých svazových soutěžích (malý počet luštitelů). Případná „atypická“ políčka jsou zpravidla uvedena v zadání (výčet použitých políček). Je-li předkládán kompletní obrazec (pdf 18), použitá políčka se nepopisují.

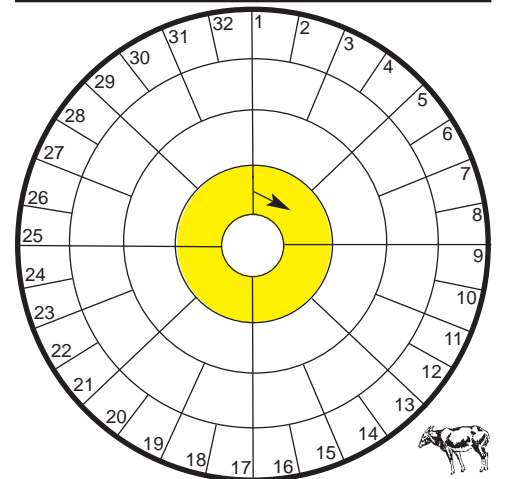
### Dřevokazný proud škodící na suchém dřevu PÍSMENNÁ BROUČEŽOVÁ KŘÍŽOVKA

(3)

**VODOROVNĚ:** A. Výkon fotbalisty; slovensky „svetr“. - B. Začátečník; mužské jméno; vzácnost. - C. Tajenka. - D. Azbest; záporná elektroda; dusíkatá látka odvozená od amoniaku. - E. Model ve zmenšeném měřítku; horní část místnosti.  
**SVISLE:** 1. Vlákno k šití; lidské tělo. - 2. Karetní barva označená kosočtvercem; domácky Oldřich. - 3. Vnitřní část boty kolem paty; druh lososa. - 4. Vyhřnovat. - 5. Nerozebíratelný spoj; potěšení. - 6. Hluboká polévková mísa; symbol lásky. - 7. Český hokejový útočník; směřlečná drobnůstka.  
**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - svisle): 3: NIP, NIT. - 4: AMOR, ERAT, KÁRO, KETA, SOMA, SVAR. - 5: KASAT. - 6: OLINEK, OPATEK, RADOST, TERINA.



Řešení: Vodorovně - Nakop, svetr, tiro, Otakar, raria; lesan; osinek, katoda, amin; makesta, strop.



Řešení: Karel, Karen, karas, karar, kapek, kaper, kadal, kabeš, kabel, kaban, kabar - ana.  
 knut, knueta, koney, koney, kont, kont, knut, knueta, koney, knies, kniha, knutr, kapor, kapok, knien, knies, kniha, knutr, kaper, kaper, karar, karas, karar, kapek, kaper, kadal, kabeš, kabel, kaban, kabar - ana.

# 29 Střídání křížovkových prvků - směr vpisování

Jako první směr vpisování se objevil směr „vodorovný“ (první doplňovačky kolem roku 1900, článek 22). Kolem roku 1925 spatřila svět první křížovka. Ta vyžadovala směry vpisování dva, a to vodorovný a svislý. Cirka od roku 1950, kdy se začaly objevovat v HaK první zvláštní křížovky (odrůdy), rostl postupně i počet používaných směrů vpisování (ale i druhů políček, typů legend ap.). Článek 10 uvádí příklady různých směrů vpisování. Směr vpisování je základem pro pojmenování příslušného odstavce legendy. Použije-li autor minimálně dva směry vpisování, lze to posuzovat i jako střídání směrů vpisování. Podobně se střídají různé typy legend či políček, a tuto skutečnost není nutno dále zdůrazňovat - vše je zřejmé z podoby otřesné úlohy. Příklady různých směrů vpisování (v jediné úloze):

## Mořská makrelovitá ryba

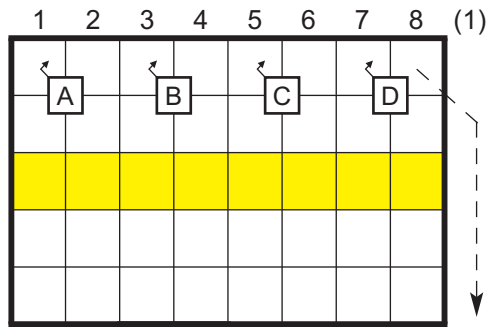


### PÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ DOPLŇOVAČKA (1)

**LOMENĚ** (pětípísmenné výrazy): 1. Láteření. - 2. Mrak. - 3. Mořští desetinožci. - 4. Obyvatel Jerevanu. - 5. Sevření. - 6. Tvrdý a tučný sýr. - 7. Sídlo na Královéhradecku. - 8. Potulný loupežník.

**BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): A. Kruh. - B. Nádrž na hašení vápna. - C. Anglický dlouhosrstý ohař. - D. Měkčíši žijící na dně vod.

**Pomůcka** (shluky s neúplným křížováním): ABI, ANY, DAM, ENÍ, ISK, LAK, MÉN, PKA.



**Rěšení:** lomeně - lomeně - klení, oblak, krabí, Armén, stisk, eidam, Mžany, lapka - pelamida.

**Kombinovat lze samozřejmě libovolně různé směry, což prozrazuje i pojmenování odstavců legendy. Úloha 1 - lomeně + buňkovitě; úloha 2 - šikmě + úhlopříčně (svisle); úloha 3 - vodorovně + lomeně (či obvodově).**

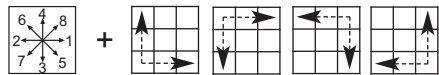
Úlohy 2 a 3 jsou křížovky - k vyplnění každého políčka jsou vždy minimálně dvě možnosti (legendy), tedy jde o křížování úplné.

Úlohy 1 a 4 jsou doplňovačky (vícesměrka je variantou doplňovačky) - křížování neúplné.

Ve vícesměrce musí být aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu vyškrtnut pouze jednou (každou nově vedenou čarou musí být totiž vyškrtnut další vpisovaný výraz).

## Slavná postava československé cyklistiky

### PĚTÍPÍSMENNÁ VÍCESMĚRKA se symetrickým vyškrtáváním (4)



Kombinace čtyřsměrky a lomené vícesměrky (4 polohy lomené čáry - pootočení vždy o 90°, smysl zápisu je ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček). Jelikož jsou u každé čáry (přímé i lomené) vždy dva smysly zápisu, je celkem 16 možných vyškrtávání.

### VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:

- |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| AKÁTY | AZTÉK | KAJKA | LEKLÁ | RÁKOS |
| AKELA | BITKA | KAMNA | LINKA | SESEL |
| ALIBI | CELTA | KAPLE | MOZOL | SKOTI |
| AMBRA | CIDRE | KLIKA | OKAPI | TAJGA |
| AREKA | ERIKA | KOPEC | POSTL | TANCE |
| ASPIK | IRENA | KOUMA | PSOTA | TRIKA |
| ASTRA | KAČER | KRIZE | RAJKA |       |

**2 směry:** pdf 1/7 - svisle + úhlopříčně; 12/1 - buňkovitě + paprskovitě; 12/3 a 4 - svisle + buňkovitě; 12/5 - svisle + lomeně; 14/2 - kruhovitě + paprskovitě; 15/2 - vodorovně + šikmě; 15/3 - svisle + šikmě; 16/2 - svisle + vlnkovitě; 19 - 2x obvodkovitě; 21/4 - 2x šikmě; 21/5 - obvodově (či lomeně); 24/1, 2 a 4 - 2x lomeně.

**3 směry:** pdf 1/4 - vodorovně + 2x šikmě; 15/4 - buňkovitě + paprskovitě + kruhovitě; 24/3 - svisle + 2x lomeně; 26/2 - vlnkovitě + 2x sestupně.

**4 směry:** pdf 8/1 - 4x paprskovitě (vodorovně, svisle a 2x šikmě). Tento směr je charakteristický pro křížovkové úlohy se skupinovým křížováním. V pdf 8/2 autor využil jen dva šikmé paprskovitě směry vpisování.

Podobně uplatní autor více směrů vpisování u vícesměrek. Čtyřsměrku (pdf 3) lze například rozšířit o lomený směr vpisování.

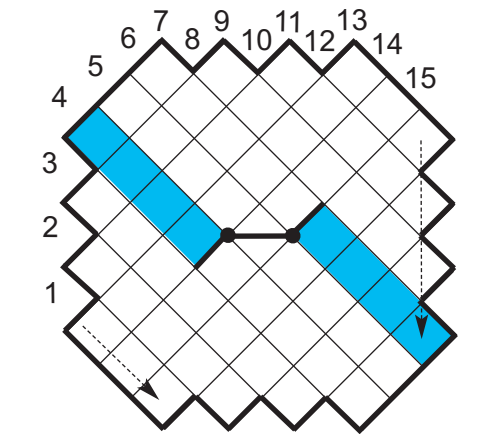
Zástupce řádu Scandetia, který obsahuje jednu čeleď s 19 druhů.

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

**ŠIKMĚ:** 1. Výtvarné fotografické zobrazení nahého lidského těla. - 2. Anglicky „špehování“. - 3. Ovlažená rosou. - 4. První díl tajemky; opak bílé. - 5. Úkryt zvíře; vyrobená skaním. - 6. Slovensky „tvorové“; druhý díl tajemky. - 8. Pohřešit. - 10. Tuky užívané k výrobě mástí. - 12. Francouzsky „já“.

**ÚHLOPŘÍČNĚ** (svisle): 5. Nářečně „tato“. - 6. Umělecký sloh. - 7. Strachovat se. - 8. Domovina. - 9. Zvířecí zahrada; český esperantský svaz (zkratka). - 10. Tržiště; vidina ve snu. - 11. Setiny hektaru; křik vrány. - 12. Býložravec podobný svišti. - 13. Zimní sport podobný curlingu. - 14. Opojená alkoholem. - 15. Slovensky „jistá“.

**Pomůcka:** 2. Touts. - 9. Moi.



**Rěšení:** šikmě - Akt; touts; orosená; ?; černá; brloh, skaná; tvor; ?; ztratit; adeps; moi - tana malá.

Neobvyklé (méně často používané) směry vpisování lze také zdůraznit čárkovanou čarou se šipečkou v otřesném obrázci. Pootočením obrázce o 45° doleva se dostaneme k jiné variantě téže úlohy - vodorovně + úhlopříčně.

Tato úloha kombinuje navíc dvě různé rozdělovací značky - rozdělovací linku a rozdělovací bod (tečku, která se používá u úhlopříčného směru vpisování, a dva typy políček.

## Mytická asyrská královna

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

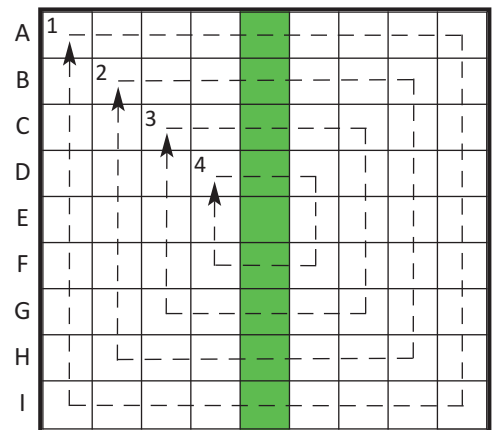
(3)

V závorkách je uvedena délka výrazů

**VODOROVNĚ:** A. Předložka (2); portugalská metropole (7). - B. Polské město (5); mistři popravčí (4). - C. Vergiliovo příjmení (4); alkoholický cukr (5). - D. Leguánovitý ještěr (5); seky (4). - E. Podnožník (5); svazek slámy (4). - F. Filmový muzikál s Madonnou (5); důležitá tekutina (4). - G. Islámský pozdrav (5); poškození dřevin zvěří (4). - H. Alkalická vyvřelá hornina (6); domácí Amanda (3). - I. Dobré nápoje (4); značka mycího přípravku (5).

**LOMENĚ:** 1. Divadelní dekorace (6); hodnoty (6); druh přímorožce (5); zastarale „opasky“ (5); pověřený orgán (6); namáčecí přípravek (4). - 2. Leknouti se (10); přemýšlet (6); hroznovitě květenství (4); vybavení koupelny (4). - 3. Prozaická skladba kombinující prvky románu a novely (8); vada optických čoček (4); pobřežní hráz (4). - 4. Želeti (8).

**Pomůcka:** C. Manit.



**Rěšení:** Vodrovně - Ku, Lisabon; Opole, katí; Maro, manit; anoli; tesy; nadi; otep; Evita; voda; salam, okus; italt; Ama; moky; Sapon

Optimální je pro luštitelce uvádět v obrázci vždy podobu lomené čáry. Tím odpadne zbytečně zavedená křížovkářská terminologie (obvodovka, síťovka, kaskádovka aj.). V takoveto podobě obrázce odpadá také tzv. jednopolíčkový výraz.

I	R	E	Č	A	K	N	O	T	A	N	E	E	L
K	L	C	Y	K	L	I	S	T	I	K	A	K	T
A	I	E	I	T	É	L	P	T	R	R	L	L	A
J	K	P	S	D	Á	T	O	I	B	I	E	A	J
K	S	O	A	E	R	K	Z	M	K	K	K	N	G
À	P	K	U	K	S	E	A	A	L	E	A	A	À
Ľ	O	Z	O							Á	K	O	Š
Ľ	B	I	T	K	A	P	M	A	K	J	A	R	Ľ

Rěšení: Molnar



# 30 Střídání křížkových prvků - typ legendy

Legenda je nedílnou součástí každé křížkové úlohy (články 17 a 18). Spolu s nadpisem a obrázkem tvoří zadání celé úlohy. Rozoznáváme různé typy legend - vedle „běžné“ (například klasická křížovka - se směry vpisování vodorovně a svisle, pdf 1 a 2 aj.) je to dále vepsaná (pdf 28/1), číselná (pdf 5), sdružená, zpřeházená, jednoslovná, protivková, hádanková (pdf 4) aj.

Podle způsobu obepisu - **textová** (pdf 1; 12), **obrázková** (pdf 2; 3; 7/1, 2 a 4; 9/4 a 5), **výplňková** (vpsívané výrazy jsou přímo dány - nejsou obepsány, odlišeny velkou abecedou, pdf 6/1; 19/2; 21/6).

Příklady kombinace různých typů legendy: Textová + obrázková (pdf 4; 15/4; 20/2).

## SLABIKOVÁ, SHLUKOVÁ A STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

1

Z každé trojice obrázků si musíte vybrat ten správný pro příslušnou křížovku



A					
B					
C					
D					LA
E					VOR

A					
B					
C					
D					
E					

A					
B					
C					
D					
E					

**Pomůcka:** karaka, kazaky, kyvor, Libava, tavola, vrbina.

Řešení: Mazanec (pivo, hla; ladicka, Dita; ?; Mail, Kysala; ranik, kyvor); Vrbata (mřsa, pala; řakall, Lena; ?; sobl, varan; vana, pina); Krb (mo-ll, koka; karaka, rana; ?; kull, tavola; paka, saně).

Řešení: Mazanec (pivo, hla; ladicka, Dita; ?; Mail, Kysala; ranik, kyvor); Vrbata (mřsa, pala; řakall, Lena; ?; sobl, varan; vana, pina); Krb (mo-ll, koka; karaka, rana; ?; kull, tavola; paka, saně).

**Slavná postava naší kopané (1924 až 1981)**  
**STŘÍDAVÁ POLOVÝPLŇKOVÁ ČTYŘSMĚRKA** (2)  
 Střídání písmen s dvoupísmennými shluky (heslo + tajenka). V každém ze čtyř směrů vpisování (vodorovně, svisle a 2x šikmě) jsou vždy 2 možnosti zápisu.

- VPISOVÁNÉ VÝRAZY:**  
 1: A. Hezoun. - B. Dámský klobouček. - G. Výprava pouští; živorodý jihoamerický had.  
 2: A. KAMNA. - E. STĚNA. - F. KORIDOR.  
 3: H. Vázanka. - O. Spojka (ani ne). - P. Slaměný klobouk. - S. Malý dort.  
 4: I. NORKA. - N. ŽUMPA. - Q. SLEVA. - R. VARAN. - T. ALABAMA.  
 5: L. Nejsilnější z prstů. - M. Trychtýř.  
 6: G. JITRA. - H. SKŘÍNĚ.  
 7: O. Součást lodní výstroje. - Q. Paní.  
 8: S. KŘÍŽALA.

Řešení: 1. Krasavec; toka; karavana, anakonda. - 3. Kravata; aniz; sla-mák; dortik. - 5. Palec; nálevka. - 7. Kotva; madam - 8. Křížák.

## Český akademický malíř (František, 1895-1943) STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA (3)


Řešení: Svisle - Tupá, leví; halas; žena; černí; vřka, planý; lana, paty - Srp.

**Příklad:** legendový výraz - klad, vpisovaný výraz - zápor.

**SVISLE** (protivková legenda): 1. Ostrá; praví. - 2. Ticho; muž. - 3. Bílý. - 4. Dna; plodný. - 5. Nitě; hlavy.

A					
B					
C					
D					PA
E					NÝ TY

**Střídání různých typů legend:**

Úloha 1 - kreslená + zpřeházená (v rámci každého legendového výrazu). Obtížnost každé křížkové úlohy lze samozřejmě regulovat - ztížit či naopak nadlehčit.

Úloha 2 - textová + výplňková, v každém ze čtyř směrů vpisování využil autor různé typy legend: „kladný“ smysl - textová a „záporný“ smysl - výplňková.

V případě vpisovací úlohy je možno uvádět v obrázci nápovědu - zde jsou vepsaná všechna písmena „A“ a umístěné dva vpisované výrazy ve vodorovném směru vpisování.

Úloha 3 - kreslená + protivková (textová) - optimální je řešitelé vždy uvést příklad, který vlastně i nahrazuje návod na luštění.

# 31 Střídání křížovkových prvků - vzájemná kombinace

Střídání křížovkových prvků je zřejmé z podoby otiskové úlohy (nadpis, obrazec a pojmenování odstavců legendy). Druh vpisovaného znaku (či střídání znaků) a řetězové křížování se zpravidla uvádí v nadpisu křížovkové úlohy. Jak ale ukazuje úloha číslo 1, tak se v tomto případě ani tyto údaje neuvádějí - je to úkolem luštitelce, jedná se vlastně o jakési ztížení křížovkové úlohy.

## Kombinace v rámci jednotlivých křížovkových prvků:

- Vpisovaný znak - článek 34, pdf 27
- Políčko - článek 35, pdf 28
- Směr vpisování - článek 36, pdf 29
- Typ legendy - článek 37, pdf 30.

### Jan Neruda (1834 až 1891)

byl významný český básník, prozaik, novinář, dramatik, literární a divadelní kritik a v neposlední řadě vůdčí osobnost generace májovců. Neruda se nikdy neoženil, všechny jeho vztahy ztroskotaly. Jeho první láskou byla Anna Holinová z vlastenecky orientované malostranské rodiny. Věnoval jí řadu svých básní, ostatní ji nazývají věčnou Nerudovou nevěstou. Díky jejímu otci se seznámil s B. Němcovou a K. J. Erbenem. Jejich vztah ztroskotal na Nerudově nezajištěné existenci.



Jeho druhou láskou byla spisovatelka Karolína Světlá. Ta jej povzbuzovala při jeho tvorbě a často mu také finančně vypomáhala. On jí byl rádcem při jejích prvních literárních pokusech. Když mu pak jednou hrozilo vězení pro dlužníky, prodala Karolína Světlá rodinný šperk a peníze mu půjčila. Celá událost se ale dostala na veřejnost a rozzeřený manžel Karoliny Světlé, prof. Petr Mužák, jej donutil, aby mu vydal všechny dopisy, které kdy dostal od jeho ženy. Na manželce si zase vymohl slib, že se s Nerudou už nikdy nesejde.

### POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

1

Nutno doplnit zbývající rozdělovací linky a odhalit druh vpisovaného znaku, respektive střídání.

**VODOROVNĚ:** **A.** Ve velké vzdálenosti; plná jam; ústní podání o výrocích a činech Mohameda. - **B.** První tajenka (úvodní sbírka druhého období Nerudovy básnické tvorby); součást turistické výstroje; rostlinopis. - **C.** Ženské jméno; slabý; psí plemeno; ženské jméno; pět tuctů. - **D.** Zpevňovati cementem; mající velký nos; pastevci. - **E.** Prase (nářečně); **druhý tajenka** (svazek fejetonů); špatné počasí. - **F.** Sídlo na rozhraní Jizerských hor a Krkonoš; špek; ti, co vyvolávají. - **G.** Popínavá pícnina; opravdově; příjemce nabídky; druh lesklé tkaniny (slovensky); logaritmická jednotka k vyjádření poměru dvou elektrických veličin. - **H.** Startovati (motor); osychat na povrchu; **třetí tajenka** (osobní vyznání autora). - **I.** Francouzský komik; lakotně našetřit; činění těžkým.

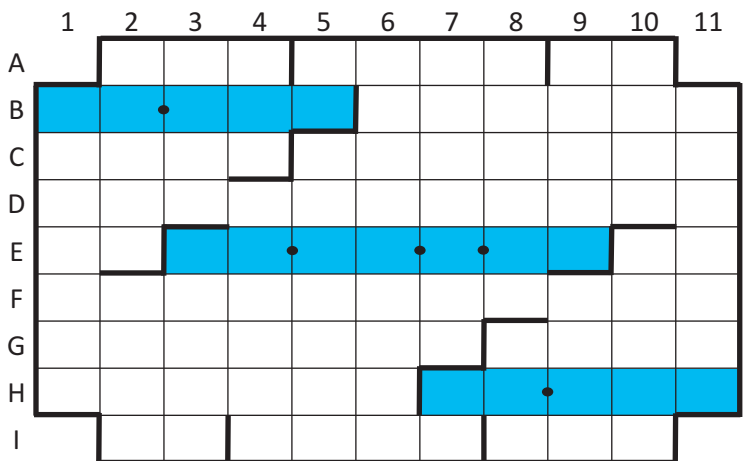
**SVISLE:** **1.** Část Prahy 4; prázdné makovice užívané k výrobě opiátů. - **2.** Samice daňka; český herec; větší přirozený vodní tok; jeden z ro-

### Kombinace různých křížovkových prvků:

- pdf 15/4 - směr vpisování (buňkovitý, paprskovitý a kruhovitý); typ legendy (textová a obrázková); typ křížování (neúplné a řetězové)
- pdf 20/2 - směr vpisování (buňkovitý a svislý); typ legendy (textová a obrázková)
- pdf 25/1 - políčko (základní - tajenka, mozaikové a uzlové); typ legendy (textová - vodorovně a výplňková - svisle); typ křížování (úplné a řetězové)
- pdf 30/2 - vpisovaný znak (písmeno a shluk - heslo, tajenka); typ legendy (textová a výplňková)
- pdf 30/3 - vpisovaný znak (písmeno - tajenka a shluk); typ legendy (textová - protivoková a obrázková).

dičů. - **3.** Řeka v Rusku; ukazovací zájmeno mužského rodu; mlecí kámen kruhového tvaru; hřmotiti. - **4.** Směšný; výplně; nedostatečný tvor. - **5.** Které; nářečně „bratří“; myšlená čára oddělující dva různé regiony; optická vada šikmých paprskových svazků. - **6.** Jednostopý dopravní prostředek; devítidenní pobožnost; hned (řídce). - **7.** Provinění; sídlo v Japonsku; potupit; vytvořit pěnovou hmotu. - **8.** Táborští; slovensky „dravé“; krátké vytí. - **9.** Obřadní kněžský oděv; šperk vykládaný mozaikově drobnými kameny; ničit; mladík šlechtického původu žijící na dvoře a konající drobné služby. - **10.** Altajská jazyková skupina; šikmá; základní jednotky vnitřního zobrazení informace u číslicových počítačů; lhostejní. - **11.** Elektrická veličina charakterizující schopnost vodivých těles shromažďovat elektrické náboje; bystří.

**Pomůcka:** **3.** Lekos. - **7.** Kasai. - **10.** Nani.



Řešení (slovníkové, svisle): Písniček, makovina; daněla, Menšík, řeka, táta; Lekos, tento, žemov, hlucet; komický, vaty, slabotina; jaké, brati, hranice, koma; motorka, nověna, obrátmo, vina, Kasai, vyřít, zpěnit; Táborští, dravo, zavřít; sutana, paze; Nani, kosa, slova, neteční; kapacita, čiper- ni - Písniček kosické; Žerty hravé i dravé; Zpěvy pátéční.

### Ptáci z řádu krátkokřídlých patřící k největším létajícím ptákům

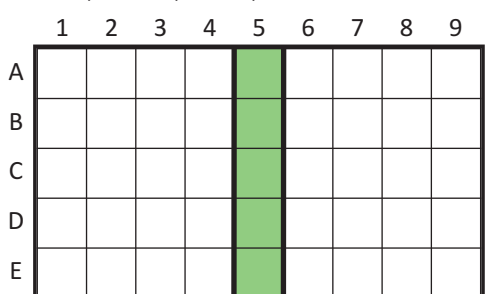


### PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ

### POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** **A.** Skandinávský lidový pěvec v 9. až 13. století + zpěvný pták (Turdus). - **B.** Slovensky „lootr“ + otáčivá část motoru. - **C.** V esperantu „přítel“ + postava. - **D.** Léčivá hlíza některých orchidejí + stropní trám ze tří stran hraněný. - **E.** Linky + jméno zpěvačky Csákové.

**SVISLE:** ATILA, DRALA, ?, KOMAR, LOKET, OTOVO, ROSOL, SLAST, ZOBAN.



Řešení (svisle): Slast, zoban, drala, tropl, rosol, Otovo, zoban, drala.

### Zimní odrůda jablek, kterou lze pěstovat bez chemické ochrany

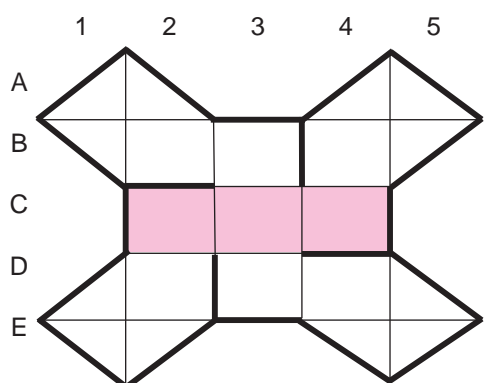
### STŘÍDAVÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

V trojúhelníkových políčkách jsou 3 písmena.

T T	?	Dorota (domáčky)

Úloha 1 - obtížnost tohoto typu úloh lze snadno regulovat. Obtížnější bude taková úloha, ve které musí luštitel doplnit všechny rozdělovací značky (silné linky či slepá políčka), popřípadě i část obrysu. Úloha 2 a 3 - tento typ polovýplňkových úloh umožňuje luštiteli vyluštit vždy celou křížov-

### SVISLE: BANDA, DORPER, KAPER, KARETA, PROTÉZA, RVAČKA, TELAMON, TRAPER, TURPAN.



Řešení (vodorovně): Turban, prora; panda- ka, técka; Tereza; Dorla, takatra; permon, dorper.

kovou úlohu (všechna políčka mohou být jednoznačně vyplněna). Jako pomůcka lze chápat v podnadpisu úlohy 3 údaj o umístění třípísmenných shluků v mozaikových políčkách. V úloze 2 je navíc v legendě zvýrazněno řetězové křížování (jednotlivé řetězce jsou spojeny znaménkem plus (+)).



## 32 Obrazec - figurálnost 2

Podoba zadání předkládané křížkovkové úlohy poskytuje luštiteli kromě nadpisu hlavně **obrazec** - obrys (vnější i vnitřní, popřípadě souměrnost či figurálnost), sítku, políčka, rozdělovací značky a **legendu** (nadpis odstavců legendy je pojmenován podle použitého směru vpisování). Otištěná podoba obrazce a legendy jednoznačně vše určuje a nevyžaduje to bližší popis. A ani to nemá vliv na podobu nadpisu křížkovkové úlohy.

### STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

Střídání písmen (čtyřúhelníková políčka) s dvoupísmennými shluky (trojúhelníková políčka). Nutno doplnit tři rozdělovací linky.

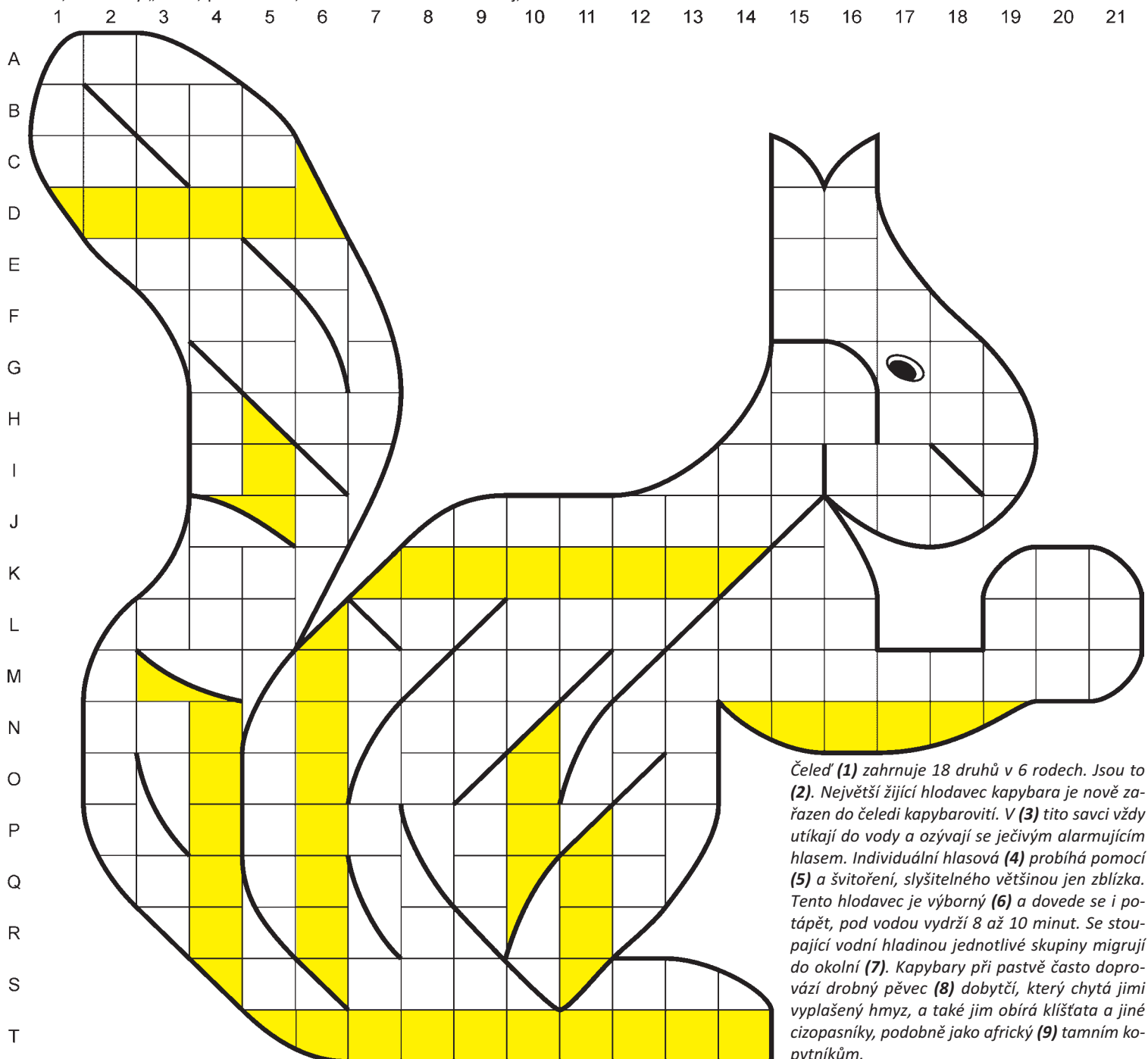
**VODOROVNĚ:** **A.** Náš malíř (Václav). - **B.** Škůdci obilí; skrápěti rosou. - **C.** Domácky Emerich; šetrný; římská šestka; iniciály skladatele Dvořáka. - **D.** (5); draví ptáci. - **E.** Mrtvý jazyk; sídlo Francie; volání na kachny. - **F.** Jedovatá bylina; podpěra; finský folklorista. - **G.** Tropický mravenec; americký zpěvák (Frank); kopnutí; veslovod; neoschnout na povrchu (rébusově). - **H.** Části úst; úřední spisy; filmová hvězda; Severan. - **I.** Zničený; několik čt; severský šlechtický statek; rumunská pálkovací hra; SPZ Strakonice. - **J.** Tělo; ženské jméno; řeka Argentiny; peříčka; zatopení. - **K.** Francouzsky „pramen“; (2); obecně „nikdy“; tanec. - **L.** Lisovnice; ostravský herec; slovensky „cile“; toulat se; tříslovina; psí smečka. - **M.** Kód letiště Roanne (Francie); papoušek; od dětství; horský javor (lidově); kloudný; italské letovisko; drobný korýš. - **N.** Domácky Tibora; luční plocha; domácky Liana; naplněna; drb; (7). - **O.** Palma; kód letiště Valles (Mexiko); textilní materiál USA; okrasné rostliny; biblický velitel vojska; chuchvalce; domácky Klotylda. - **P.** Kód letiště Natadola (Fidži); šije; sekce; helvet; kmeny. - **Q.** Výběžek na Kypru; slovensky „jikra“; polynéský opojný nápoj; kňour; hudební nástroje. - **R.** Planetka č. 1172; slovensky „tiára“; polské sídlo; lobbismus. - **S.** Počítací stroj; vzác-

„Veverka“ (vnější obrys) v tomto případě představuje nesouměrně figurální křížovku, kde figurálnost doplňuje i obrázkový znak („oko“, políčko Gx17). Otištěná síťka a nadpis „střídavá“ křížovka, respektive i legenda, jednoznačně určují, jaké znaky se do jednotlivých políček vpisují (obrázkový znak v tomto případě zastupuje písmeno). Že se jedná o nesouměrně figurální polomozaičkovou křížovku, je naprosto zřejmé.

nost; popruh (nářečně); krása. - **T.** (1).

**SVISLE:** **1.** Ten, kdo dobře mluví (slangově). - **2.** Oddělení nemocnice; náš politik; dívčí jméno. - **3.** Jednotka objemu Dánska; hřmotit; ruská jednotka délky; portugalská řeka; zničení najetím. - **4.** Neodborník; planetka č. 267; povrch hřiště; španělská Arabka; (3). - **5.** Obří; opačně; (8); ženské jméno; oddělit; v esperantu „astma“. - **6.** Dole; etáž; makak; (4); Armáda České republiky (zkratka). - **7.** Mexický revolucionář; samci zubrů; psí plemeno; nářečně „litkup“; farma. - **8.** Brazílský literát; stínítko na oči; oddělení v pivovaru. - **9.** Lán; cvičební úbor; burgundské víno; býk. - **10.** Poléhavá bylina; (6); ničema; číslovka. - **11.** Lesní zvíře; dosna; lúno; (9); šelma. - **12.** Oddělený; slovensky „řeky“; prokletí; ptačí pípnutí. - **13.** Šatit; kousíky gázy v ráně; řídce „otec“. - **14.** Kmeti; rezidence asyrských vladařů; řadová číslovka. - **15.** Strunný nástroj větší než housle; domácky Geralda; ježdění na horském kole. - **16.** Německé ženské jméno (Adriana); žlutě zbarvený; asijská kaprovitá ryba. - **17.** Jednoklonný nerost (rébusově); slůvko tišení. - **18.** Minerál; španělská plachetnice; tampa. - **19.** Napodobenina; regál. - **20.** Velké pole. - **21.** Vodní pták.

**Pomůcka:** **E.** Nizza. - **F.** Aarne. - **G.** Zappa. - **J.** Vipos. - **K.** Source. - **O.** Banna. - **Q.** Karpas. - **R.** Aneas, Karsk. - **3.** Lasta, Neiva. - **8.** Vilela. - **9.** Balnot. - **17.** Lirokonit.



Čeď (1) zahrnuje 18 druhů v 6 rodech. Jsou to (2). Největší žijící hlodavec kapybara je nově zařazen do čeledi kapybarovití. V (3) tyto savci vždy utíkají do vody a ožívají se ječivým alarmujícím hlasem. Individuální hlasová (4) probíhá pomocí (5) a švitoření, slyšitelného většinou jen zblízka. Tento hlodavec je výborný (6) a dovede se i potápet, pod vodou vydrží 8 až 10 minut. Se stoupající vodní hladinou jednotlivé skupiny migrují do okolní (7). Kapybary při pastvě často doprovází drobný pěvec (8) dobytčí, který chytá jimi vyplašený hmyz, a také jim obírá klíšťata a jiné cizopasníky, podobně jako africký (9) tamním koptyníkům.

Řešení: Svisle: šprechr; äro; zimola; Martinka; lasta; rachtat; sotka; Neiva; tarian; laik; Tirza; tartan; Maurka; ?; titáni; naopak; ?; Marika; odleptí; astrmo; nízko; patro; opice; chrochtání; plavec; vegetace; tyran; klubák. Pomůcka: E. Nizza; F. Aarne; G. Zappa; J. Vipos; K. Source; O. Banna; Q. Karpas; R. Aneas, Karsk; 3. Lasta, Neiva; 8. Vilela; 9. Balnot; 17. Lirokonit. Č. 1172; slovensky „tiára“; polské sídlo; lobbismus. - S. Počítací stroj; vzác-



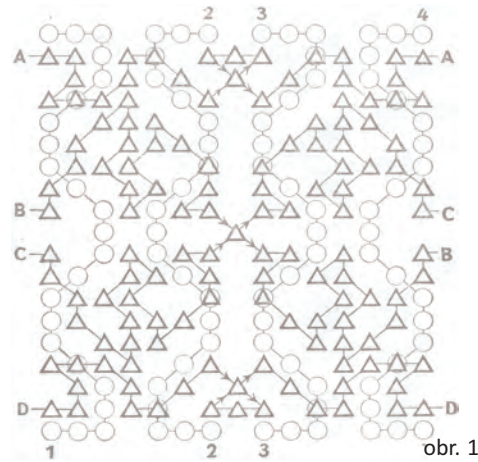


# 34 Historie ornamentovky

Ornamentovce je věnován článek 33, třídění křížkových úloh pak článek 42. Tato úloha má nejbogatší historii a oplývá i nejvíce otázkami. Vedle klasické ornamentovky, která se dostala do svazové normy v roce 1980 (článek 33/obr. 1 a 2), bylo označováno do roku 1980 jako ornamentovka přes dvacet křížkových úloh s úplným i neúplným křížováním. Uplatněny byly různé směry vpisování (řetězovitě, mendrovitě, spirálovitě, kruhovitě, buňkovitě aj.), různá políčka (základní, mozaiková, uzlová, volná aj.) a (polo)řetězové křížování. U prvního popisu ornamentovky bylo uvedeno, že obrazec tvoří vkusný ornament - to vysvětluje tento zavedený termín. Pro tvar obrazce byla ale zvedena figurálnost.

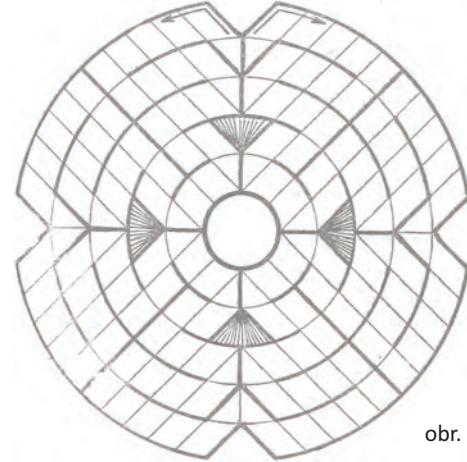
Každá křížková úloha je buď křížkovkou nebo doplňovačkou. Směry vpisování tvoří pojmenování odstavců legendy. Použitá políčka jsou zřejmá z podoby otiskového obrazce. Jistou kuriozitou u ornamentovky v normě z roku 1980 je, že tuto odrůdu (ornamentovku) nelze předložit jako dokreslovku. To se přece týká všech odrůd. Novelizovaná norma z roku 1994 posunula sice vývoj trochu dopředu, ale vše je zarámováno do starého systému. Řadový luštitel totiž žádnou křížovkárkou normu nemá k dispozici - tu má jen několik stovek luštitelů. Vše řeší kombinace křížkových prvků (články 2, 34 až 38). Jak potvrzují příklady k luštění v pdf, obejde se zadání křížkových úloh bez odrůd (každá totiž potřebuje svá „pravidla“).

## ORNAMENTOVKA (1959)



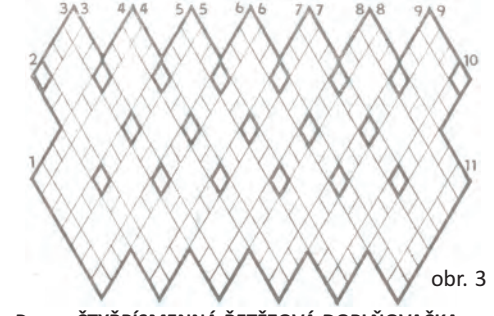
Dnes - PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA  
Směr vpisování - LOMENĚ TAM I ZPĚT  
Úloha byla bez tajenky.  
Obdoba úloh 1 a 2 z této strany.

## ORNAMENTOVKA (1964)



Dnes - PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA  
Směr vpisování - MEANDROVITĚ ZLEVA VPRAVO I ZPRAVA VLEVO.  
Úloha byla bez tajenky.

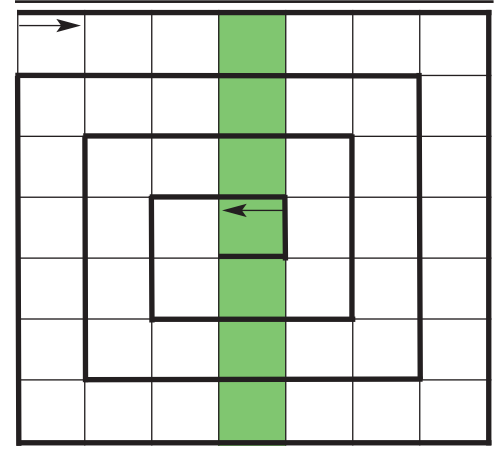
## ORNAMENTOVKA ŘETĚZOVÁ (1964)



Dnes - ČTYŘPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA  
(tajenka je jen v silně orámovaných políčkách, další uzlová políčka nejsou tudíž vyznačena).

**Komentář k ornamentovce:**  
Obrazec klasické ornamentovky využil autor v pdf 22/1 pro křížkovku (úplné křížování je docíleno pomocí skryté tajenky).  
V pdf 12/1 využívá autor obdobný obrazec (směry vpisování buňkovitě a paprskovitě - zde mají vpisované výrazy více než dva znaky a středové políčko je společné pro všech 12 výrazů).  
V pdf 26 a 27/1 jsou tyto klasické obrazce ornamentovky využity pro křížkovky se střídáním písmen se slabikami, respektive se slovy.

**Nejsušší poušť na Zemi**  
**PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** 1  
Čísla za legendovými výrazy značí délku vpisovaných výrazů  
**SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU I ZE STŘEDU:**  
Cukrovinka (8); okrasná japonská třešň (6); drobnodlažba (7); Chateaubriandova povídka (5); ukrajinský pořadatel hostiny (6); cizokrajný sudokopytník (4); horní končetina (4); běžný islámský pozdrav (5); asijská silně alkoholická lihovina vyráběná z rýže (4).



Řešení: Karamela, sakura, makadam, Atala, tamada, kama, ruka, salem, arak - Atakama.

Tato úloha byla zveřejněna v HaK v roce 1957 pod názvem ORNAMENTOVKA. V této době nebyla ještě dodržována délka samohlásek a úlohy neobsahovaly tajenku. Tajenka byla zpočátku jen v klasických křížkovkách (směr vpisování vodorovně a svisle, například pdf 31/1). Návod na luštění i legenda je uvedena doslovně.  
Za povšimnutí stojí v návodu oba pojmy - hláska a písmeno. Hláska je totiž článkovaný zvuk lidské řeči a písmeno je tištěný nebo psaný znak pro hlásku. Ve svazové normě (1980) byla „hláska“ nahrazena termínem „písmeno“, i když cca dalších deset let se mohli luštitelé

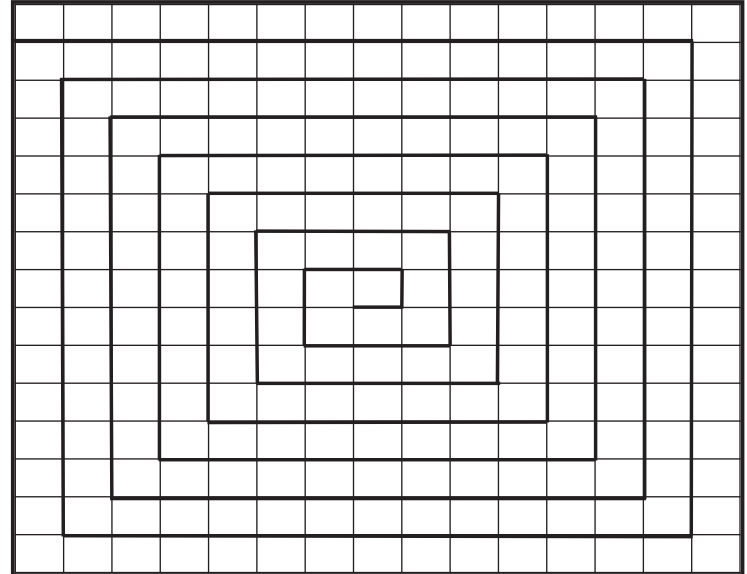
setkávat s nadpisy „hlásková“ křížkovka.  
V současné době (skládání křížkovkové úlohy z různých křížkových prvků) má tato úloha následující podobu - viz úloha 1:  
**Nadpis** - obsahuje druh vpisovaného znaku a typ křížování (úplné - proto je to křížovka).  
**Legenda** - pojmenování odstavce legendy prozrazuje použitý směr vpisování (spirálovitě - do středu i ze středu jsou stejné výrazy).  
**Obrazec** - je doplněn šipkami (směry vpisování) a „skrytá“ tajenka je podbarvena - není umístěna v tzv. legendovaném směru).

## ORNAMENTOVKA

**Návod k luštění:** Do každého políčka se vpisuje jedna hláska, začíná se ve čtverečku, který je v levém horním rohu a pokračuje se ve směru otáčení hodinových ručiček. Číslice za legendami k jednotlivým slovům značí počet písmen těchto slov, která nejsou navzájem spojena koncem a začátkem. Čtete-li slova od konce obráceným směrem, dostáváte tatáž slova, která se vpisují směrem původně udaným.

**DOVNITŘ:** Noční pták (4); pěnkavovitý pták (5); ženské jméno (7); záměrná činnost (5); slovenské zvrtné zájmeno (2); druh jižního ovoce (5); čínské stříbro (6); dravec (5); nejdelší běžecký závod (7); severský vodní pták (4); židovští duchovní (6); zář (3); krajina kolem severního pólu (7); přístroj k řízení letadel na dálku (5); údržbář (7); chemický rozbor (7); záře kolem Slunce při zatmění (6); hudebníkův list (4); trnovník (4); vysněný ráj (8); časová míra hudební (4); chlupatý kryt ssavců (4); záporná elektroda (6); pokolení (3); propagační tiskovina (5); napodobenina (6); Seveřan (3); chvosty (5); přetahovač hráčů z klubu do klubu (5); vyhynulý kočovník (4); konference (6); dávat radu (5); lepost (5); jinovatka (4); chatrné stavení (5); silný provaz (4); váha obalu (4); ocasečný obojživelník (4); japonské město (5); nákras (4); dlouhý vojenský pochod (7); kus látky (3); obložení (5); něco smyslem obráceného (4); velká místnost (3); švýcarské město (5).

**ZEVNITŘ:** Tytéž výrazy.



Řešení: Sova, diask, Aplotena, práce, sa, banán, alpaka, sokol, maraton, alka, rabín, jas, arktida, radar, oprava, analiza, corona, part, akat, el-dorádo, takt, srst, katoda, rod, leták, atrapa, Nor, ocasey, lanaf, Avar, porad, radit, krásas, jin, barák, lano, tóra, tóra, mlók, Osaka, plán, anabase, cār, panel, opak, sál, Davos.



# 35 Historie řetězového křížování

Řetězovému křížování je věnován článek 15. Další příklady k luštění jsou v pdf 13. První řetězové křížovky se objevily v roce 1954 s nadpisem „Křížovka bez rozdělovacích značek“. Obrázek byl totožný jako u úlože číslo 5, jen políčka A7, C11, G1 a I5 byla také uzlová. Jinou variantou této úlohy tehdy bylo vypuštění uzlových políček - délka vpisovaných výrazů se uváděla v závorce za legendovým výrazem. V příkladech na této straně jsou úlohy s křížováním úplným (úlohy 3 až 5), neúplným (2) a „kombina-

ce“ (úloha 1 označena jako křížovková úloha - typ křížování je uveden v legendě). V polořetězové úloze nejsou do řetězení zapojeny všechny vpisované výrazy (3 a 4). V případě, že k řetězení dochází jen v jednom směru vpisování, je společné políčko ochráněno jen silnými linkami (1 - svisle, 4 a 5). Při uplatnění řetězení ve všech směrech vpisování pak vznikne uzlové políčko (2 a 5 - dva směry), (3 a 4 - tři směry) - to závisí na použité síťce. Někdy dochází k vypuštění silných linek (1 - vodorovně).

## Starší název největšího hlodavce planety ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA (1)

**VODOROVNĚ** (shluková čtyřpísmenná cylindrická křížovka): **A.** Plátěné přístřeší; ženské jméno (26. 7.); kobra indická; roční období; domácí rovna; rukavičkářská oboustranně barevná useň; potřeba pytláka. - **B.** Český malíř (Josef); jméno atletky Zátokové; domácí Natálie; hole; část roty; indomalajská bylina s jedlými škrobnatými hlízami; svatební květina.

 <b>STŘÍDÁVÁ (PĚTIPÍSMENNÁ) DOPLŇOVAČKA</b> (řetězově vždy dva výrazy)		1	
2		3	
4		5	
6		7	
8		9	
10		11	

1 2 3 4 5 6 7 (1)

A	ST						
	Ř						
	E						
	P						
	Á						
	D						
B	LA						

**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním, svisle): ARÉ, DĚL, LIN, NDU, NOR, NOV, OPÍ, PÁD, ŘEP, SRN, UKA, ULI, UNO, VRU.

**Řešení:** Svisle - Střep + pádla; anděl + lnda; nauka + arena; janov + vruty; rouno + opče; randu + ulita; pasrn + Norka + upovoljed.

## Mistr světa v letech na lyžích (Jaroslav)

### DOUSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA (2)

**VODOROVNĚ:** **A.** Schodek; mládě kočky; trup s hlavou a končetinami; plavidla; dívka; vykleštěný hřebec. - **B.** Deka; citová jemnost; dvorana; alpaka; lahodný pokrm; nadutý boháč žijící v oslnivém přepychu. **SVISLE:** 1. Peřičko; nástroj sekáče; draci; Bavor. - 2. Místo velkého utrpení; řídce „lokna“; svatební květina; umyvadlo. - 3. Žině na krku koně; český herec (Jiří); silné provazy; španělský tenista (Rafael).

**Pomůcka** (výčet slabik s neúplným křížováním): BOB, DAL, HOU, HŘÍ, LACH, MAN, MEC, PEK, PÍR, VOR.

## Zvíře přizpůsobené těžkému životu v Andách.

### SHLUKOVÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (3)

**ZLEVA VPRAVO:** 1. Dosna. - 2. Rusalka + matka Apollona a Artemidy. - 3. Středoamerický stát + africký stát. - 5. Poživatina. **ZPRAVA VLEVO:** 5. Pávuům vlastní. - 7. Finská mytická říše mrtvých + bečka. - 8. Tělo + setina etiopského dolaru. - 9. Ženské jméno. **SVISLE:** 3. Poklopy. - 4. Africká antilopa + silné provazy. - 5. Poté. - 6. Jeden z rodičů (nářečně) + pokrm Židů na poušti. - 7. Sloučení kyselin a zásad.

**Pomůcka:** 7. Manala. - 8. Matona.

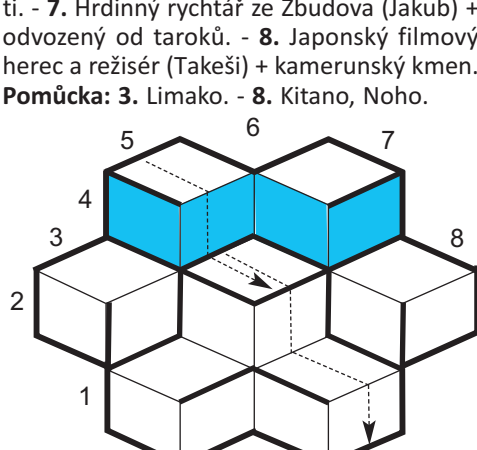
**Řešení:** Svisle - Víka; pala + lana; nato; ma - lama.

## Největší hlodavec planety

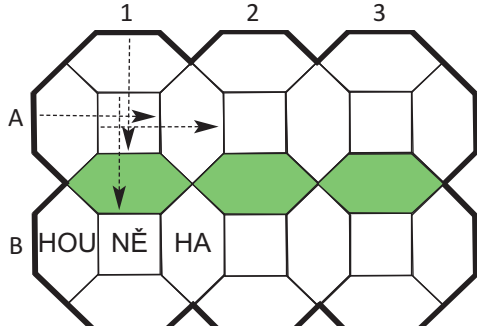
### SHLUKOVÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (4)

**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:** 1. Týkající se výlohy. - 2. Domácky Fatima + člen skupiny křesťanů žijících v Libanonu (nazvaný podle mnicha Marona) + záhady. - 4. Tajenka. **SESTUPNĚ VPRAVO:** 3. V esperantu „hlemýžď“ + část závodu na dráze. - 5. Dřevěné formy na obuv + připravený z taninu. - 6. Slepice (nářečně) + balkánská pálenka ze švestek. **SESTUPNĚ VLEVO:** 6. Rudodřev + zakalovat. - 7. Hrdinný rychtář ze Zbudova (Jakub) + odvozený od taroků. - 8. Japonský filmový herec a režisér (Takeši) + kamerunský kmen.

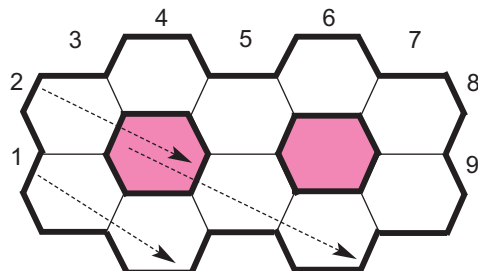
**Pomůcka:** 3. Limako. - 8. Kitanu, Noho.



**Řešení:** Vodorovně - Vylohoj; Tima, maronita; koka, kalit; Kubata, tarokovy; Kitanu, Noho. **SESTUPNĚ VLEVO** - Sestupně vlevo - kopyta, taninovy; kura, rakije. **SESTUPNĚ VPRAVO** - Sestupně vpravo - Lima, kolo; táje; **kapybara**.



**Řešení:** Vodorovně - Manko, kotě, tělo, lodě, na, Nadal - Sakala. **SVISLE** - Příko, kosá, saně, Ně - na, nabob. **SESTUPNĚ VPRAVO** - Píro, kosa, saně, Ně - na, nabob. **SESTUPNĚ VLEVO** - Píro, kosa, saně, Ně - na, nabob.



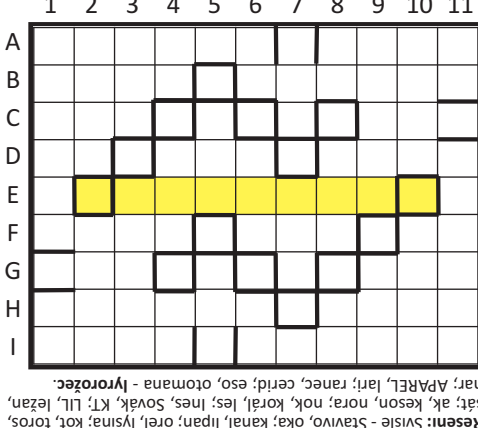
**Lyrorožec neboli ling je tajemný turovitý kopytník, který byl v roce 1994 popsán podle devíti rohů. Lyrorožec byl známý již Čiňanům v 17. století, neboť ve starých písemných materiálech se zachovala jeho kresba i popis. Podle těchto pramenů a podle popisu domorodých lovců se jedná o černošedého kopytníka podobného buvolovi o hmotnosti 200 až 300 kg. Pro obyvatele Kambodže je ling zvířetem s čarovnou mocí, který má moc ochránit před hady. Podle zpráv domorodců přebývá v nejméně prozkoumaných oblastech Indočíny.**



**PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (5)**  
**VODOROVNĚ:** **A.** Druh žab; v hudbě vesele. - **B.** Druh karty; zpěvný pták štíhlého těla s dlouhým ocasem. - **C.** Domácky Aneta; sibiřský kozorožec; sloní zub; silný provaz. - **D.** Kuchyňská potřeba; ryba s načervenalým masem; egyptská bohyně v podobě husy. - **E.** Inicialy sochaře Linharta; **tajenka**; tázací zájmeno. - **F.** Lasicovitá šelma; tlačeniče; obřuba. - **G.** Kopie; solmizační slabika; rozlehlé pole; domácky Leonarda. - **H.** Ptáček chovaný v kleci; ženské jméno. - **I.** Bolívijská flétna; zákožka (pavoukovec).

**SVISLE:** 1. Stavební materiál; nástrahy. - 2. Stoka; ryba čistých podhorských řek. - 3. Dravý pták; pleš. - 4. Kohout (řídce); tyčová betonářská ocel; vtahovat do sebe ústy. - 5. Slovenská spojka; skříň pro zakládání staveb pod vodou; doupe. - 6. Knedlíček do polévky; mořský drobný živočich žijící ve vápenité schránce ve velkých trsech; bor. - 7. Ženské jméno; český herec (Jiří); SPZ Klatov. - 8. Mezinárodní kód letiště Lille (Francie); úl s medníkem vedle plodiště; kříženec velblouda jednohrbého a dvojhobého. - 9. Programovací jazyk pro mnohostranné použití; maledivské plavidlo. - 10. Primitivní zavazadlo; sloučenina ceru s elektro pozitivnějším prvkem. - 11. Nejvyšší karta; lůžko bez opěradla (zastarale).

**Pomůcka:** D. Seret. - I. Astrida. - 9. APAREL.





# 36 Křížovkové úlohy

Stěžejním momentem pro optimální třídění křížovkových úloh a současně i pro nadpis je důsledné uplatnění dvou typů křížování (článek 20):

Úplné křížování - KRÍŽOVKA

Neúplné křížování - DOPLŇOVAČKA

V případech, že autor při tvorbě použil oba typy křížování (úplné i neúplné), přesouvají se oba termíny („křížovka“ a „doplňovačka“) do pojmenování jednotlivých odstavců

## Čeští spisovatelé

### SHLUKOVÁ KRÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

1

#### Doplňovačky:

**VODOROVNĚ ZLEVA VPRAVO:** A. Pojívá tkáň. - B. Povodí. - C. Posunovat (zastarale). - D. Ponoření. - E. Označení kladného nebo záporného pólu v silovém poli.

**VODOROVNĚ ZPRAVA VLEVO:** A. Kraj kolem Jizery. - B. Poslední vůle. - C. Našeptávání. - D. Značka automobilu. - E. Část Brna.

**SVISLE:** 2. ??? (1924 až 1989, Náhrobní kámen, Tovaryšstvo Ježíšovo). - 11. ??? (1936 až 2017, Audience u papeže, Láska Boha i člověka).

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AVA, ĚDA, ÍČÍ, IVO, PENÍ, POB, POJ, POJI, POKU, POLA, PON, POŘ, POŘÍ, POŠO, POTO, RITA, ŠENÍ, UPAT, ZENÍ, ZEŘÍ.

#### Polodokreslová křížovka (nutno doplnit rozdělovací linky):

**VODOROVNĚ:** A. Norská metropole; papoušek soví. - B. Turecká metropole; psí plemeno (afgánský chrt). - C. Heslo křížovky. - D. Asijská kaprovitá ryba (Zacco); pravostranný přítok Váhu. - E. Prvek ze skupiny alkalických kovů; asijský stromový savce.

## Mořské ryby

(1) je rychle plovoucí dravá ryba. Přestože nežije v hlubinách, nemá dokonale vyvinutý plynový měchýř. Aby se neustále pohybovala, musí být v neustálém pohybu, zato může lovit v různých hloubkách.

(2) je dravá ryba, vyskytující se u pobřeží Evropy a severní Afriky.

### PÍSMENNÁ KRÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

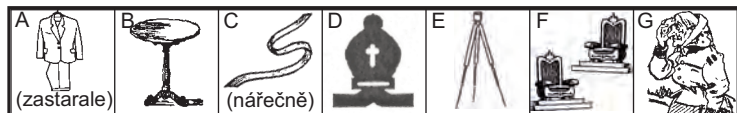
2

#### Doplňovačky:

#### VODOROVNĚ ZLEVA VPRAVO:



#### VODOROVNĚ ZPRAVA VLEVO:



**SVISLE:** 5. První tajenka. - 14. Druhá tajenka.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ELA, ELEC, JAN, KROČ, LCE, LEK, NADI, OJBA, OMEK, PKY, ŘENA, STA, STA, STA, STO, STO, STO, STO, STO, STO, STR, STR, STR, STR, TEK, TIV, UHA.

Celá problematika se točí kolem volby optimálního nadpisu jakékoliv úlohy, ve které dochází ke křížování vpisovaných výrazů. Od roku 1950 začínají autoři sestavovat různé křížovkové úlohy, ve kterých kombinovali různé křížovkové prvky (vpisovaný znak, políčko, směr vpisování ap.) a pro tyto úlohy vymysleli vždy nová pojmenování. V roce 1954 střídal autor čtyřúhelníková políčka základní s dvojnásobnými - křížovka byla pojmenovaná jako hříčka a později „kombinovaná křížovka“. Po roce 1960 střídal autor políčka čtyřúhelníková s mozaikovými - šlo o „křížovku střídavě mozaikovou“. Jak ukazuje historie, jsou stěžejními odbornými termíny pro nadpis „doplňovačka“ a „křížovka“ (název určuje zvolený typ křížování - úplné a neúplné). Ke kombinaci křížovky a doplňovačky dochází u „obrysovky“. Název byl odvozen od dokreslení vnějšího obrysu, který vytvářely výrazy doplňovačky, i když ještě v roce 1971 uveřejnil HaK obrysovky s úplným obrazcem. Úloha 1 demonstruje vlastně dvě úlohy - doplňovačku a křížovku. V úloze 2 je doplňovačka a křížovka vzájemně propojena. V případě „ornamentovky“ (článek 33) je navíc uplatněno křížování řetězové (vedle neúplného a úplného). Obrazec v úloze 3 (směr vpisování: kruhovitá a paprskovitá) je odvozen od první zveřejněné ornamentovky (článek 33, obr. 1).

Závěrem nutno říci, že se luštitelé budou vždy setkávat s různými nadpisy či s úlohami bez nadpisu. Při popisu mapují vývoj naší duševní zábavy a nejde mi o žádnou unifikaci. Do nasazeného systému, který byl zaveden před více jak 70 lety, se prostě nevejde. Zde jde především o to, aby nebyly luštiteli předkládány chybné či nejednoznačné nadpisy.

(Viz tajenku) třásnitá je jihoamerická želva s velice pohyblivým krkem. Je až 40 centimetrů dlouhá a žije ve sladké vodě.

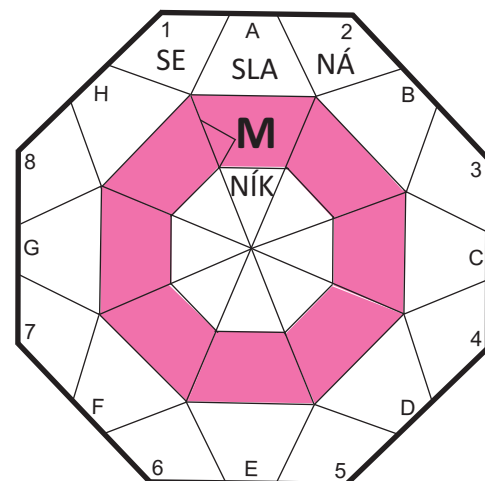


### STŘÍDAVÁ KRÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

3

Všechny vpisované výrazy jsou sedmipísmenné **KRUHOVITĚ** (řetězová křížovka, střídání 2-3-2): 1-2. Poslaná shora dolů. - 2-3. Náplň do jídla. - 3-4. Kapradinový porost. - 4-5. Holčička. - 5-6. Farářovi pomocníci. - 6-7. Slovenské chlapecké jméno (Nikodém). - 7-8. Modrá skalice (zastarale). - 8-1. Povídat si. **PAPRSKOVITĚ DO STŘEDU** (doplňovačka, střídání 3-1-3): A. Slámou vyplněná vložka do postele. - B. Umělecká činnost. - C. Příbuzná. - D. Veskrze (zastarale). - E. Úkazy hořících plynů při spalování látek. - F. Bílkovina pojivových tkání živočichů. - G. Levharti. - H. Látka nezbytná pro život.

**Pomůcka** (shluky doplňovačky s neúplným křížováním): DLO, ENY, EŘI, ETA, GEN, MIN, NÍK, VEN.

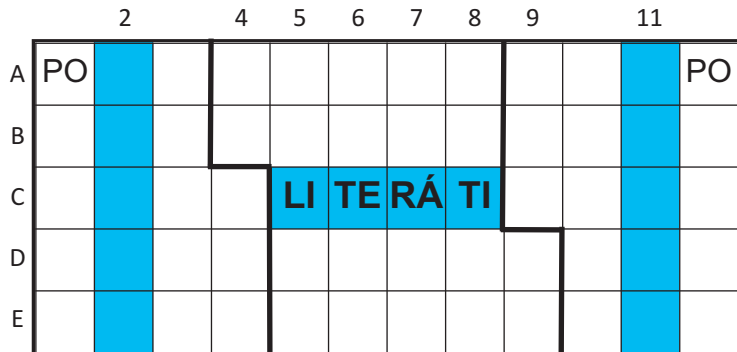


**Řešení: Řetězová křížovka** - Seslaná, nádivka, kapradí, divenka, kaplaní, Nikolko, ko-panba, bavít se. - **Doplňovačka** - Slamník, di- vadlo, prateřa, ven a ven, píameny, kolagen, panterí, vitamín - **matmata**.

legandy. Termíny „Křížovka“ či „doplňovačka“ v nadpisu pak nahrazuje „KRÍŽOVKOVÁ ÚLOHA“. Do nadpisu se dále dostane údaj, který se týká celé úlohy. V celé úloze 1 jsou ve všech políčkách shluky, proto je nadpis doplněn o „SHLUKOVÁ“. Podobně v úloze 2 se vpisují jen písmena, proto je v nadpisu „PÍSMENNÁ“. V úloze 3 se střídají dvou- a třípísmenné shluky s písmeny (tajenka), proto je v nadpisu „STŘÍDAVÁ“. Tento nadpis lze rozšířit - STŘÍDAVÁ (SEDMIPÍSMENNÁ) KRÍŽOVKOVÁ ÚLOHA a zrušit podnadpis.

**SVISLE:** 4. Obchodní podnik. - 5. Místní nebo časové vymezení. - 6. Japonský bojový sport; černí zpěvní ptáci. - 7. Domácky Kateřina; radioaktivní prvek (slovensky). - 8. Kladnost. - 9. Zolovo dílo.

**Pomůcka:** D. Zako.



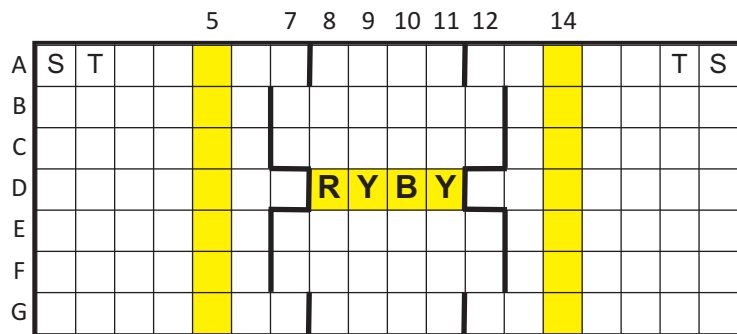
**Řešení: Doplnovačky** - Pojivo, porčí, pošoupat, potopení, polarita; Pojizeří, porizení, pokušení, Poběda, Ponava - **Jirí Šotola, jirí Kuběna**. - **Křížovka** (svisle) - Osan; lokalizace; karate, kosi; Kata, rá- dím; pozitivita; Nana.

#### Polodokreslová křížovka (nutno doplnit rozdělovací linky):

**VODOROVNĚ:** A. Ambaláž. - B. Opalek. - C. Dítka. - D. Heslo křížovky. - E. Podlouhlý dámský plášť. - F. Sdružení. - G. Slovensky „jinak“.

**SVISLE:** 7. Docela; hafani. - 8. Slůvko ohrazení; vraníci. - 9. Místo zmatků. - 10. Televizní seriál. - 11. Cesty (letadlem); sibiřský kozorožec. - 12. Jihoamerická subtropická rostlina (fejchoa); nástrahy.

**Pomůcka:** 12. Aka.



**Řešení: Doplnovačky** - Stromek, stojan, stopky, stokroč, státek, stře- la, strnadí; strojba, stolec, stouha, střelec, státev, státen, stářena - **makrela, jehlice**. - **Křížovka** (svisle) - kor, psi; oho, rapí; babylon; Arabela; lety, tek; aka, oka.

# 37 Výplňkové křížovkové úlohy

Podle způsobu obepisu lze rozeznávat tři typy legend (článek 17) – textovou, obrázkovou a výplňkovou. Ve výplňkových křížovkových úlohách jsou v legendě uvedeny přímo vpisované výrazy, nejedná se tedy o obepisy (pro snadné a rychlé rozlišení se ustálilo uvádění těchto výrazů velkými abecedami). Tyto výplňkové úlohy řadíme mezi úlohy logické. Luštitel není v tomto případě závislý na konkrétních vědomostech (nedostává se prostřednictvím legendového výrazu k výrazu vpisovanému - ten je v legendě již přímo dán). Navíc lze každou výplňkovou úlohu správně celou doluštít i méně zkušeným luštitel, a to platí i pro všechny polovýplňkové úlohy, ve kterých lze všechna políčka vyplnit jen podle „výplňkové“ legendy. Různé typy legend lze vzájemně kombinovat. V případě, že je jedna část výplňková, objeví se v nadpisu předpona POLO-. Výrazy pro výplňku v úlohách 2 a 3 chápeme jako pomůcku k luštění.

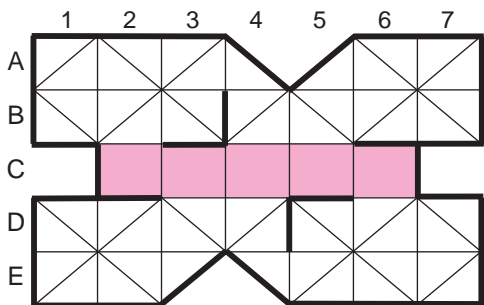
## Savec objevený v roce 1992

Málo známý sudokopytník z čeledi turovitých, ve které byl zařazen pro svou příbuznost do podčeledi turů.



## PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA 1

**VPISOVANÉ VÝRAZY** (vodorovně a svisle): **4:** ALIT, ELEC, MSTA, OKOV, OVAR, ROTA, RUSE, STYL, UTAH, ZLAK. - **5:** ADUTY, DORIS, ?, SKORO, TAHAT. - **6:** KARIES, VODULE. - **7:** HUBOKAZ, ZARYTEC, ZLODRUH. - **8:** SMUTILKA, UBYTOVAT.



**Řešení:** Svisle - Zlak, msta; Doris, Urah; ruse; alit; hubokaz; styl, ovar; okov, aduty; rusa; Elec - saola.

## Přístroj k měření rozměrů lebky

(analogový elektrochirurgický přístroj pro oční ambulance a kliniky plastické chirurgie).



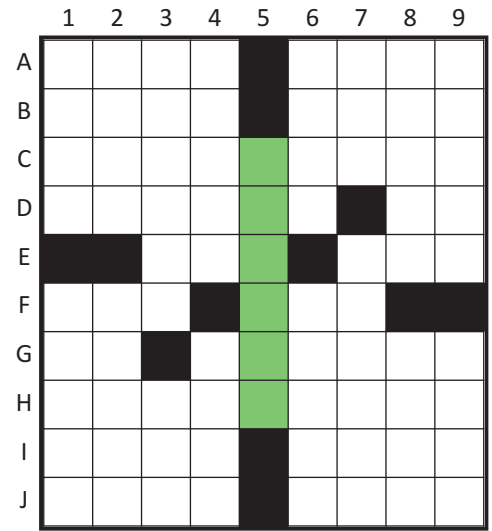
## PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA 2

**VODOROVNĚ:** **A.** Grafická technika; část Budapešti. - **B.** Symbol lásky; verva. - **C.** Směrnice. - **D.** Hliníková fólie; značka astatu. - **E.** Řecké písmeno; jméno literáta Pavla. - **F.** Značka pro kilopascal; omastek. - **G.** Setina hektaru; trojdílné síťe pro odchyt srstnaté zvěře a ptáků. - **H.** Dobrovolný ošetřovatel nemocných. - **I.** Jedno z jmen literáta Kische; letmé doteky míče. - **J.** Slovo vzniklé přímým napodobením cizího jazyka; pochutina.

**SVISLE:** **1.** Český malíř; domácí Kasián. - **2.** Jméno cestovatele Holuba; značka auta. - **3.** Jury; škůdce v šatníku. - **4.** Slovensky „třeba“; vývojnice. - **5. Tajenka.** - **6.** Způsob hry v mariáši; v hudbě souhlasně. - **7.** Domácí Ulrich; brouk z čeledi drabčíků. - **8.** Věnovávat; koláče posázené drobným ovocem (oblastně). - **9.** Bolívijská flétna; domácí Aneta.

## Pomůcka (výrazy pro výplňku - vodorovně):

**2:** AR, AT. - **3:** KPA, OTA, TAU, TUK. - **4:** AMOR, BUDA, EGON, ELÁN, KALK, LEPT, OCET, TEČE. - **6:** ALOBAL, TENATA. - **9:** DIREKTIVA, SAMARITÁN.

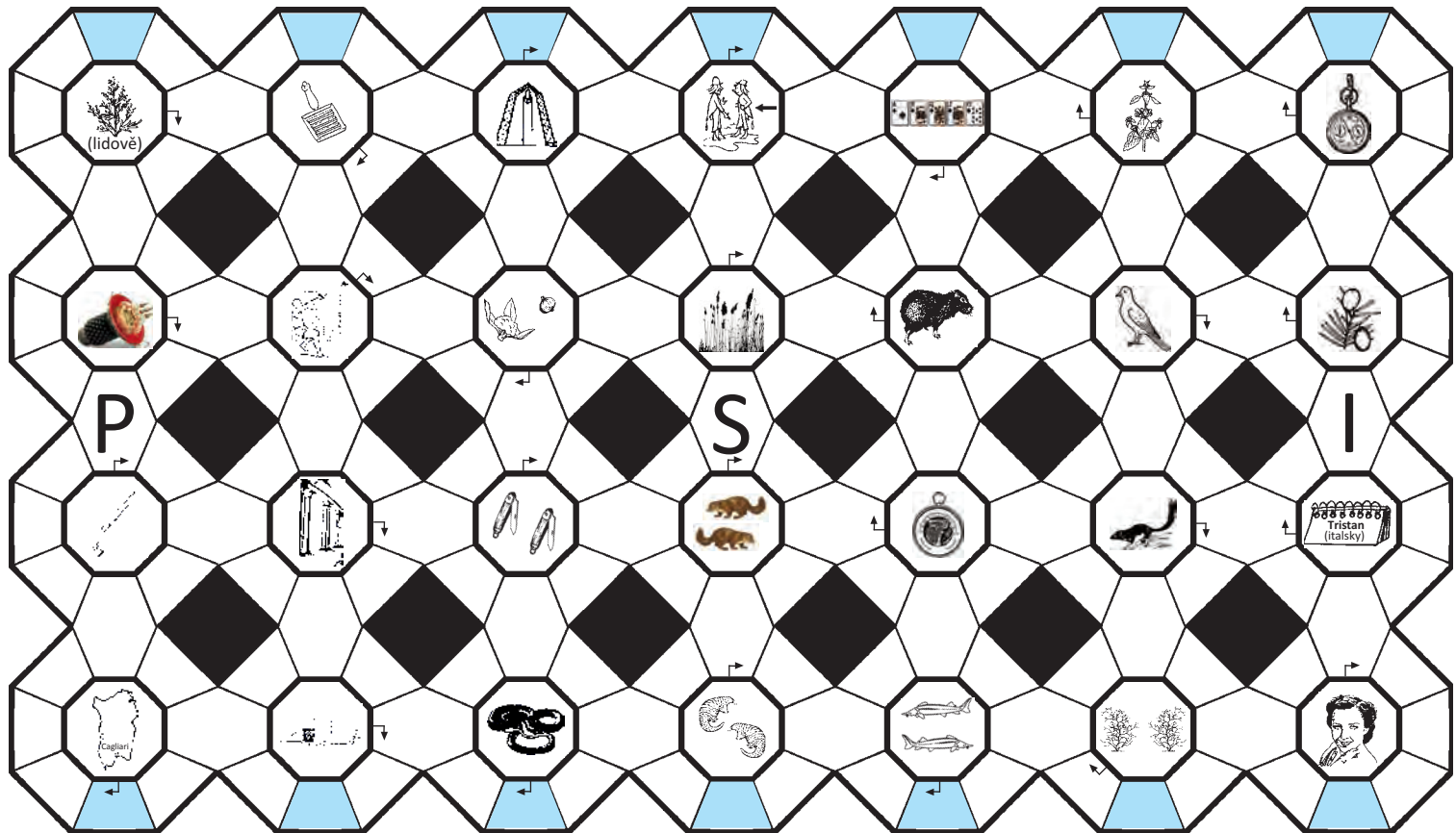


**Řešení:** Svisle - Lada, Kasek; Emil, Praga; pota, mo; treba, tank; kauter; betl, unito; Uli, okatec; dávat, táče; anata, Anet.

## Psí plemena

### OSMIPÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA 3

**BUŇKOVITĚ:** BAROMETR, BROTÁNEK, DŘÍNOVCE, HASTRMAN, HLAVOTIS, HOLUBICE, HŘEBELEC, JESETEŘI, KAPYBARA, KLADIVÁŘ, Kladnice, KOLONÁDA, KONOPICE, LUSKOUNI, MUSURANA, NAŠE DIVA, PANDITKA, PEDOGRAF, POSTUPKA, RÁKOSINA, SARDINIE, SOBOLOVÉ, STAVIDLO, TANA MALÁ, TRISTANO, VAPOTRON, ZAVÍRÁKY, ZELENINA.



**Řešení** (po sloupcích - svisle): Brotánek, vapotron, panditka, Sardinie, Hřebelec, kladivář, kolonáda, stavidlo, tana malá, dřínovce, zelenina, zavírky, musurana, hastрман, rákosina, sobolové, luskouni, postupka, kapybara, barometr, jeseťeři, konopice, holubice, hlavotis, tristiano, naše diva - elkhund, samojed.



# 38 Tajenka („neskrytá“)

Tajenka je věnována článku 19.

**Tajenka** („neskrytá“ – toto označení se vlastně v předkládané úloze vůbec neobjeví) – umístění tajenky je zřejmé z podoby předkládané nebo vyluštěné úlohy:

- tajenka umístěná v „legendovaném směru“. Nejběžnější způsob zapojení tajenky do křížkové úlohy. Převážně se s ní setkáváme u křížkových úloh s úplným křížováním, tedy u křížovek (například pdf 1/ 1, 5 a 7).

- tajenka, která není umístěna v žádném „legendovaném směru“. V současnosti jsou políčka se znaky tajenky zpravidla podbarvena, dříve byla například označena tečkou apod. (pdf 4;

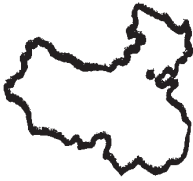
7; 8; 9; 10; 11 aj.).

- tajenka, která „vyplyne“ po vyluštění celé úlohy. Například v případě polodokreslovky může obrazec (rozdělovací značky, obrys a síťka) vytvořit heslo křížovky. V úloze 1 na této straně tvoří rozdělovací silné linky v polomozaikové heslo křížovky (viz podnadpis).

- v případě uvedení „klíče“ pro skrytou tajenku v podnadpisu úlohy luštitel po vyluštění úlohy tajenku jen přečte – nejedná se tedy o úlohu se skrytou tajenkou. V pdf 2 je umístění tajenky uvedeno v zadání úlohy (třetí písmena každého řetězce).

**Skrytá tajenka** je v pdf 1/6 – (klíč - poslední dvě písmena vpisovaných výrazů).

V 2. století př. n. l. nechal panovník Eumenés z Pergamonu (197 až 159 př. n. l.) v Malé Asii vyrábět (1) z kůže telat, hovězího dobytka nebo koz. Tento nový materiál postupně nahradil papyrus a používal se do středověku. Místem, kde se však zrodila moderní výroba papíru, je (viz heslo křížovky).



Zhruba v roce 105 n. l. vládní úředník Cchaj Lun z provincie Chu-nan vyrobil z nakrájené vařené kůry morušovníku, kopí a staré rybářské sítě materiál, na který by se dalo psát. Všechny suroviny potom zalil vodou, aby vznikla kaše. Nakonec vytáhl vlákna ven, kaši nalil do bambusových forem a ty položil na ploché kameny, aby uschly. Tak vznikly první stránky „papíru“.

V Číně byla výroba papíru považována za státní tajemství, což je také důvod, proč trvalo přes (2), než si z Asie našel cestu do Evropy. První evropskou zemí, kde byl papír vyroben, se stalo v roce 1144 n. l. Španělsko. Po něm následovala v roce 1268 Itálie, kde byly postaveny i první papírny. Francie začala s výrobou drahého lněného a kopopného papíru zhruba v roce 1270. První německé papírny dal v Norimberku postavit obchodník a městský radní Ulman Stromer v roce 1390.

## PÍSMENNÁ POLOMOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA (1)

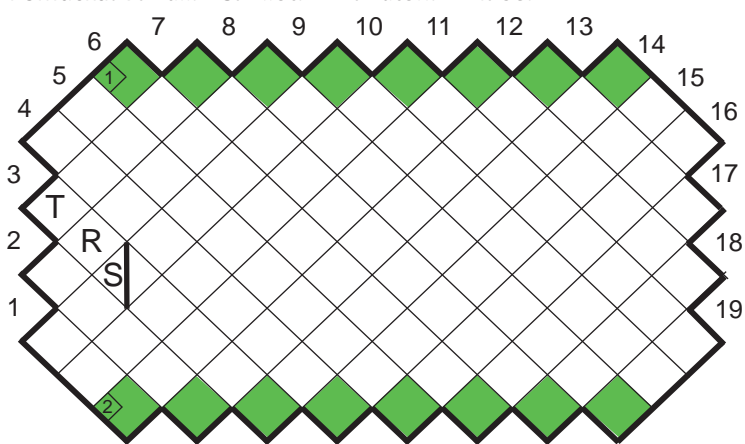
Doplněním rozdělovacích linek získáte heslo křížovky.

**ZLEVA VPRAVO DOLŮ:** 1. Fotbalové zámezí. - 2. Starší značka počítačů. - 3. Shluk stejných rostlin; stroj na stlačování; římská bohyně úrody. - 4. Proud; koně (básnický); slovensky „jací“. - 5. Hrad Jana Roháče z Dubé; druh koření; huspenina. - 6. Malý noční hlodavec; mužské jméno; rýnský člun; rozdrobená hmota. - 7. Sídlo v Zairu; citoslovce ošklivosti; opak praxe. - 8. Domácky Radek; primát; záře. - 9. Masový pokrm; zratka Linky důvěry; citoslovce bolesti; pěnivý nápoj. - 10. Sbohem; předmět; jednotka množství. - 11. Římských

1450; název značky metru; hmyzí společenství. - 12. Americký ekonom. - 13. Anebo.

**ZPRAVA VLEVO DOLŮ:** 7. Výzva k tichu. - 8. Anglický básník. - 9. Čilý pohyb; tropická zelenina. - 10. Anglická dutá míra; okolo; stovky. - 11. Vojenští soudci; citoslovce bolesti. - 12. Nevolnost; napsaná kopie; důlní pracoviště (slangově). - 13. Náš protektorátní premiér; značka tuny; krutý člověk; černé zbarvení koně. - 14. Po délce; sumerská drobná míra; iniciály pěvkyně Destinnové; zámek nedaleko Jaroměře. - 15. Kód Etiopie; biblická pramáti; slomizační slabika; předložka; vlastní dravým ptákům. - 16. Borovicový les; kožený pytel; citoslovce sykotu; domýšlivce (hovorově). - 17. Knedlíček do polévky; nevojenský život. - 18. Tropický strom s ořechy para. - 19. Direkt (zastarale).

**Pomůcka:** 7. Euli. - 8. Eliot. - 12. Eaton. - 14. Še.



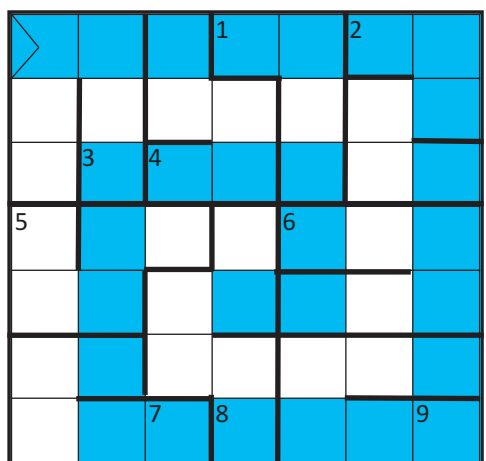
**Rěšení:** Zleva vpravo - Aut; Atar; trs, lis Ops; tok, ori, akt; Sion, kopr, sulec; pích, kus; MLD, em, roj; Eaton; neb - pergamen, tisíc let, čina. Ota, aak, droj; Euli, or, teorie; Radošek, op, svit; guliáš LD, ach, pivo; adie, věc, řesni: Vlevo vpravo - Aut; Atar; trs, lis Ops; tok, ori, akt; Sion, kopr, sulec; pích, kus; MLD, em, roj; Eaton; neb - pergamen, tisíc let, čina.

## Monografie Vítězslava Rzounka

### STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA (2)

**MEANDROVITĚ:** 1. Francouzské mužské jméno. - 2. Zajišťovací strojní součástka. - 3. Úcty. - 4. Ten, kdo podává nabídku. - 5. V konečném případě z mnoha případů tvořících časovou řadu. - 6. Zvědaví lidé. - 7. Náčiní k zametání. - 8. Individuální vývoj organismu od zárodku do zániku. - 9. Členský stát USA.

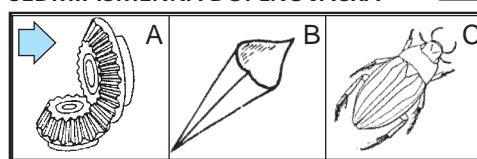
**Pomůcka** (výčet shluků v nepodbarvených políčkách): ÁK, CT, ČK, DA, ED, EN, ET, IL, LA, NA, NT, OG, OS, PO, RA, SK, TE, TI, VC, VĚ, ZE.



**Rěšení:** Emilie; zavláčka, smetáky, ontogeneze, Nebraska - Vilém Závada aneb o smyslu poezie.

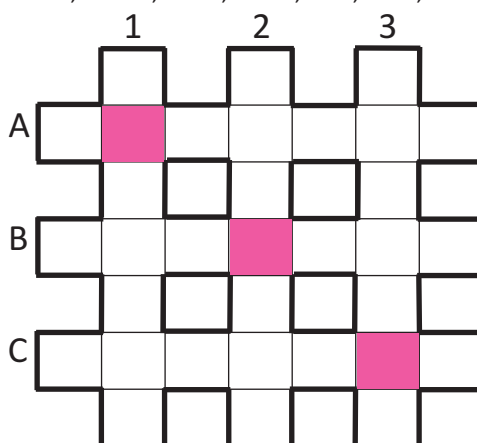
## Sbírka J. S. Machara

### SEDMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (3)



**SVISLE:** 1. Otáčivá kruhová zábavní atrakce. - 2. Ohraničené bujení kůže různého původu. - 3. Chodit bez cíle.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AKA, BLO, KOL, KOLÍ, KOR, NOUT, NTOM, OMIL, OTOČ, SOU, UDIR, VOD.



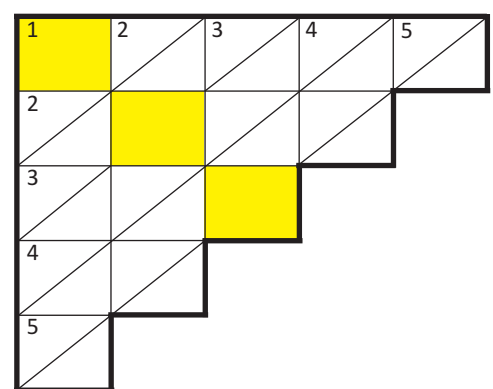
**Rěšení:** Vodorovně - Soukolí, kornout, vodomil. Svisle - Kolotoč, akantom, bloudit - Oni.

## Divadelní soubor, který Miloslav Šimek spoluzaložil

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (4)

**VODOROVNĚ I SVISLE:** 1. Vosková svíce. - 2. Ochucené solí. - 3. Studentské obydlí. - 4. Odrůda jabloně (ve valašském nářečí). - 5. Bebizační slabika.

**Pomůcka:** 4. Vině.



**Rěšení:** Voskovice, osoleně, kolej, Vině, ce - Voj.

Umístění tajenky bývá zpravidla symetrické (výjimku snad tvoří tzv. „švédky“ - křížovky s vepsanou legendou, které mají zpravidla asymetrický obrazec).

V úloze 1 tvoří tajenku vpisované znaky a heslo rozdělovací linky.

Spirálovitě umístěná tajenka je v úloze 2.

V úhlopříčce jsou tajenky v úlohách 3 a 4. Tajenka v úloze 4 navíc povyšuje doplňovačku na křížovku.

# 39 Křížovkové úlohy s uplatněním logiky

V „klasické“ křížovkové úloze vpisuje luštitel do jednotlivých políček výrazy podle legendy – tedy přechází z výrazu legendového na výraz vpisovaný (v tomto případě uplatní i konkrétní vědomosti, které nabyli).

Ryze logickou úlohou je pak „sudoku“ (dnes se často objevuje v různých tiskovinách).

V níže uvedené výplňce uplatní luštitel obojí - logické myšlení i vlastní „křížovkářské dovednosti“.

Legenda (samohlásky - vodorovný směr a souhlásky - svislý směr) je uvedena nezpřeházeně.

Podrobný komentář k této úloze naleznete v článku 44.

Postup předluštitele:

1. Doplnění „tutovek“ - 1. PLST, 10. TTT, N. P?S, O. LÁ.

2. Odhadnuté vpisované výrazy (pomohou křížující se souhlásky či samohlásky) - 1. ADEPS (DOPIS se nehodí), KAPOUN, SKOBA, 4. ZAČÍT, 5. TRANS, 8. ŽENITBA, 10. VÁPENEC.

3. Dále doplňoval - A. ABAK, C. EH, E. STOLNÍ, F. SLED, G. KTIŠ a tajenku 2. BOHATSTVÍ, J. OZLATIT, K. UJEČEK, M. DOT, N. PNS, O. DO atd. (předluštitel využil pomůcku vpravo dole).  
Samozřejmě, že zaleží na postupu luštitelů, ale jednotlivé kroky musí mít logiku!

## PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (Ovidiova myšlenka, směry vpisování: vodorovně a svisle)

1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		PRVNÍ DÍL TAJENKY	R	KP		LC	TS	K	VPNC	VL	NŠST VTL						
A	AA				AA												
B	OA				TŘETÍ DÍL TAJENKY LND												
C	E		EE						A								
			KL						FNK								
D	A			AE				E									
				LŠ				SDN									
E	oí						EÁ							MR	ČTVRTÝ DÍL TAJENKY	LDN	
							KPT										
F						AEA							LJ				
	KPN					CHMK											
G	I				OE							OAI					
					LTK							MLN					
H	AE			EE						IEÁ							
				ZČT						MDL							
I	í		EA					AE							U		
			LTS					DRUHÝ DÍL TAJENKY							MSZ		
J	OAI						OE							E			
							PNC							KPV			
K	UEE						OÍ						OA				
							PL						KRN				
L	Eí				EE							OE					MRT
					MRV							PTT					
M					A							AAA					
	PLST				TRNS							NRK					
N	-			UY							EOU						
				ZTCH							MLK						
O	Á		AE						OI					O			
			ND						SNS					VLT			
P	AAA						AI							Á			
							ŽNTB							KZT			
Q	Áiy						EE						O				
							CMNT						HL				
R		O			Eí							A					N
		DSD			DSS							KM					
S	OA				EE							AAI					
					RJ							M					
T	Y			EI						OIA							
				DN						TTT							
U	O		EE						EAIA								
			D						R								
V	PÁTÝ DÍL TAJENKY																
W	AE				A												

**Pomůcka** (výrazy s chybějícími písmeny pro křížování s tajenkou):  
Vodorovně - ABAK, AMPL, AVE, DO, DOT, EH, HALV, KAZAŠI, KOKT, KOLA, KTIŠ, OZLATIT, PAPACHA, PECEN, PNS, POLEJ, SLED, STOLNÍ, SVATAVA, TEMATIKA, TU, UJEČEK, VORARĚI.  
Svisle - DEN, DESES, IR, LÍCE, NÁŠ STAVITEL, ODSUD, VÁPENEC.

**Řešení:** Vodorovně - ABAK, AMPL, AVE, DO, DOT, EH, HALV, KAZAŠI, KOKT, KOLA, KTIŠ, OZLATIT, PAPACHA, PECEN, PNS, POLEJ, SLED, STOLNÍ, SVATAVA, TEMATIKA, TU, UJEČEK, VORARĚI.  
Svisle - DEN, DESES, IR, LÍCE, NÁŠ STAVITEL, ODSUD, VÁPENEC.

Řešení: Vodorovně - ABAK, AMPL, AVE, DO, DOT, EH, HALV, KAZAŠI, KOKT, KOLA, KTIŠ, OZLATIT, PAPACHA, PECEN, PNS, POLEJ, SLED, STOLNÍ, SVATAVA, TEMATIKA, TU, UJEČEK, VORARĚI.

Svisle - DEN, DESES, IR, LÍCE, NÁŠ STAVITEL, ODSUD, VÁPENEC.

Podrobný komentář k této úloze naleznete v článku 44.



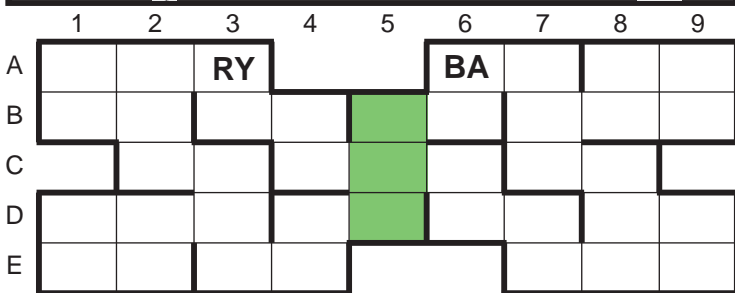
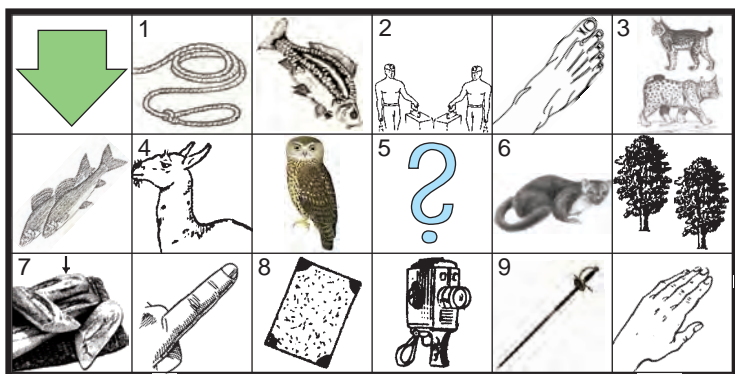
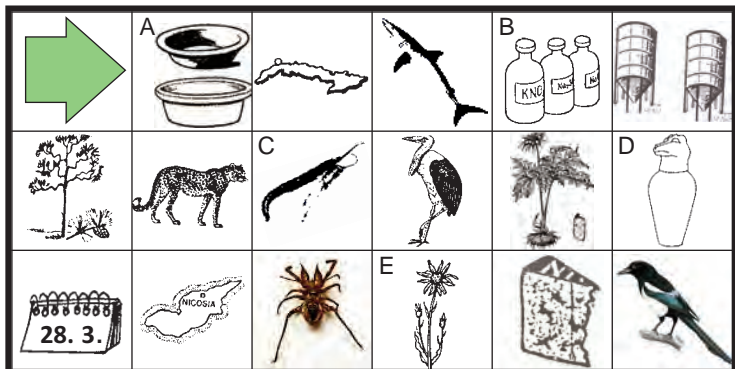
# 40 Vpisovaný znak - shluk

Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoli vpisovaného znaku, tedy i shluku, který se začal užívat pro sestavení křížkových úloh kolem roku 1969.

Nejčastěji se luštitel setkává se shluky dvoupísmennými (úlohy 1, 3, 4, 5). Třípísmenné

shluky (úloha 2) se křížovkách (úplné křížování) objevují zřídka. Čtyř- a vícepísmenné shluky mívají jen křížkovkové úlohy s neúplným křížováním (doplňovačky, pdf 2/1). Shluky (ale i slabiky, slova a výrazy) se do políčka zapisují vždy zleva doprava (i když je směr vpisování zprava doleva - pojmenování odstavce legendy).

## Dravá pospolitá ryba SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA



**Řešení:** Vodorovně - Lavory, Kuba, mako; soli, síla, píra, mara-bu, taka; kanopa, soha, Kyp, meru; prha, niva, straka - píraha.

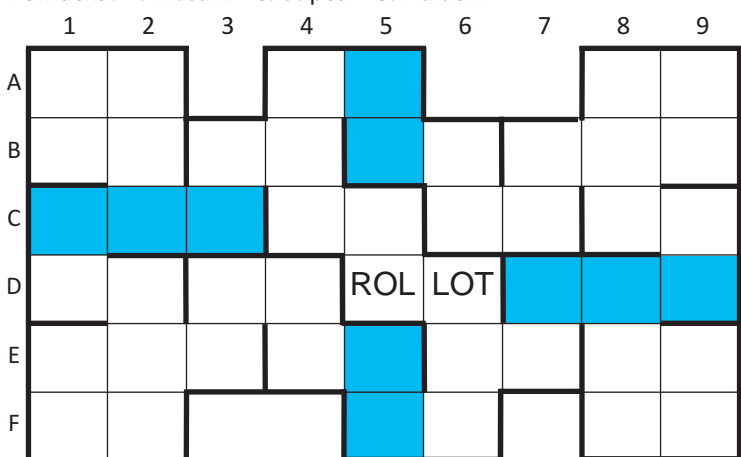
## Z díla Aloise Jiráska SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA



**VODOROVNĚ:** A. Jeden z dvojice amerických komiků (Stan); mlýnský kámen; řídce „hluboký“. - B. Otáletí; sádka na ryby; planetka číslo 9516; cválat (řídce). - C. Jiráskova kniha; ostrým stisknutím nástroje propichovat nebo oddělovat; básnický „dálka“; noha houby (odborně). - D. Armáda; podplácení; francouzský sprinter (OH 1912); Jiráskova trilogie. - E. Neumělé sestavování; sůl nebo ester kyseliny olejové; ekvátor; pevný hydroxid sodný. - F. Okrasný keř s trubkovitými květy; husí pach; svislé části stěn ohraničující okenní nebo dveřní otvor.

**SVISLE:** 1. Slovenský spisovatel a prozaik (Anton); název různých spolků; obyvatel části ČR. - 2. Poměrný (zastarale); kůže z ovce. - 3. Německy „haldy“; servis. - 4. Šprýmařství; polokulová klenba nad kruhovým půdorysem. - 5. Druhý díl Jiráskovy kroniky U nás; vojenská stráž; Jiráskovo drama z husitské trilogie „tří Janů“. - 6. Lehká letní obuv; ničemnost. - 7. Zahradní keř; část Prahy. - 8. Bezvýznamnosti; vlastnost shluku rostlin. - 9. Zmenšovat se; darebáctví; vypouštění po kapkách.

**Pomůcka:** B. Inasan. - C. Stipes. - 3. Halden.



**Řešení:** Svisle - Lauček, Slavoj, Slezan; relativní, skopovice; Halden, Brant; hloupost, trsnatos; ubývat, pestvo, ronění - Slavný den, podání; zertěžit, kupole; ?; patrol; ?; sandál, lotrovina; kalina, Inasan; Stipes; Halden.

## Promykivá šelma SHLUKOVÁ TROJSMĚRKA s jednoslovnou legendou



**VÝŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:**

- Více výrazů v témže sloupci prozrazuje „+“.  
1: A. Garance. - B. Gibsonka. - F. Zákruta.  
2: A. Klání. - D. Vládnoti + držadla. - F. Had.  
3: D. Ušpinění. - E. Prapor. - F. Kácení. - G. Primát. - I. Hlodavec.  
4: D. Vychytralost. - E. Rebelie. - F. Vyrovnaní + Evropané. - I. Autorita.  
5: A. Ráže. - C. Prha. - J. Nástin. - K. Tekutina.  
6: J. Cílení. - L. Vodopád.

**Řešení:** Vyškrtávané výrazy - 1. Zaruka, kyara, oklika - osnova, kapalina. - 2. Zápolení, panovat + rukojeti, bungenar. - 3. Zamazaní, fangle, rubání, budeng, pakarana. - 4. Mazanost, nepo-koje, usmřena + Rumun, kapacita. - 5. Kálif, amlika, kofe, usmřena + Rumun, kapacita. - 6. Mřeni, katarakt - mangusta.

## Český básník (Jiří, 1924 až 1989)

## SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

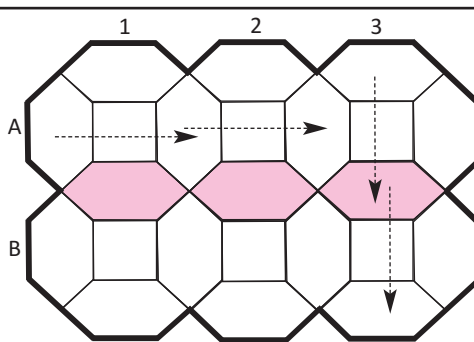
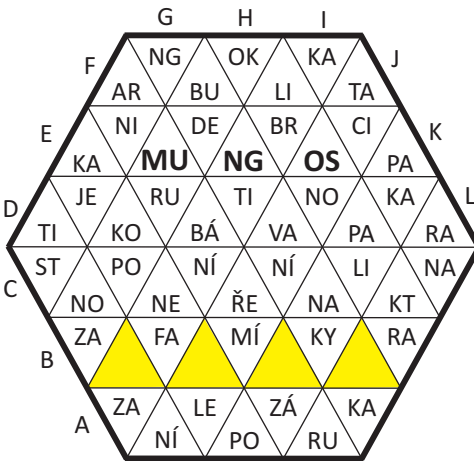


**VODOROVNĚ:** A. Metropole Albánie; na straně srdce; vodní roztoc. - B. Zřejmá; infekce; africký stát.

**SVISLE:** 1. Dobře (z ruštiny); krátké sportovní kalhoty. - 2. Dámský volný svrchní kabát; maďarská vína. - 3. Stařec; řecké písmeno.

**Pomůcka:** 3. Vodule.

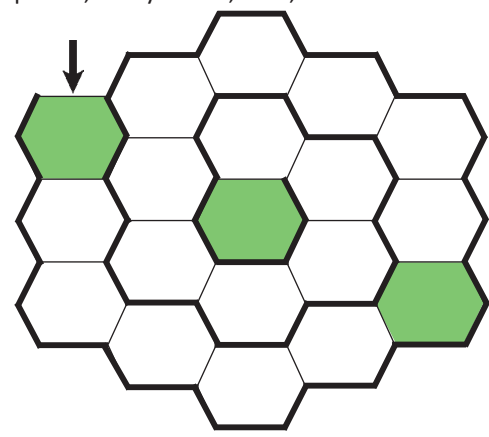
**Řešení:** Vodorovně - Tirana, nalevo, vodule; patrná, nákaz, Zambie. - Svisle - Charašo, šortky; paleto, to-arze, země - Odměna.



## Dílo Jarmily Loukotkové z roku 1975 SHLUKOVÁ (ČTYŘPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA



**SPÍRÁLOVITĚ DO STŘEDU:** Evropský veletok; koryši; zahraniční; český zpěvák; baby; feuda; Holečkova kronika; nejvíce uctívány hinduistický bůh; český herec (Jiří); kovbojská potřeba; severští paroháči; rostlina podobná trávě; vánoční ryba; řadová číslovka; jemné plátno; český literát; dvih; hlína.



**Řešení:** Odra, raci, cizí, Zima, malé, lina, Naši, Ši-va, Vala, laso, sobí, bika, kapr, prvé, véba, Baar, arze, země - Odměna.

# 41 Vpisovaný znak - slovo

Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoliv vpisovaného znaku, tedy i slova (zapisované do jednoho políčka).

Slovní křížovkové úlohy se vyskytují jen v odborných křížovkářských tiskovinách, a to především z důvodu obtížné tvorby. Podobně jako v hádankách (článek 47) se musí autor vyhýbat etymologické příbuznosti křížujících se výrazů. Tyto úlohy mají vždy úplné křížování a tudíž se jedná o křížovky, protože k vyplnění každého políčka má luštitel k dispozici minimálně dvě legendy. Legenda (obepis) se

## Dílo Aloise Jiráska z braniborské vlády

### SLOVNÍ KŘÍŽOVKA

1

**VODOROVNĚ:** **A.** Velký odkrojený kus sýra (slovensky); značka našeho automobilu. - **B.** Sportovní soutěž o prvenství; křik; ruční nástroje k řezání a krájení; český spisovatel (Jindřich Šimon). - **C.** Pleskáva chůze; **tajenka;** divocí osli. - **D.** Nářečně „kam“; český spisovatel (Vítězslav); políčkovat (oblastně); hudební náčiní. - **E.** Pohybování zdviženou rukou sem a tam; vědomé přikrášlování.

**SVISLE:** **1.** Hypertenze. - **2.** Úsek činnosti; skrytá. - **3.** Sídlo nejvyššího germánského boha Odina; vyřizování pochůzkou. - **4.** Menší kus nábytku. - **5.** Německý básník a prozaik (Schillerův žák). - **6.** Vlečený; domácí Kateřina. - **7.** Dvoustěžňové pobřežní plavidlo; vyvíjení květní hlávky. - **8.** Léčivý druh prhy.

**SVISLE** (legenda k dílčím výrazům pro jednotlivá políčka): **1.** Půtka; prkenné stropy (nářečně); předložka. - **2.** Předložka; borový les; znoj; citoslovce podivení; moje. - **3.** Násep; vestibul; ta i ona; název značky vodíku; foukání. - **4.** Předložka; ukazovací zájmeno; uleknutí. - **5.** Nuže; zvuk při zívání; pres. - **6.** Tamta; spojka; řecké písmeno; poravčí; popěvek. - **7.** Zvuk trubky; ovšem; tvrz (řídce); žhář; kovové

## Dramatické dílo Františka Křeliny

### SLOVNÍ KŘÍŽOVKA

2

**VODOROVNĚ:** **A.** Prkna v dřívějších pekárnách, na které se dávalo kynout pečivo; keř s hnědočervenými větvemi. - **B.** Květní orgán; vytýkáni; africký čápoovitý pták živící se především mršinami. - **C.** Asijský stát; **tajenka;** ledovcem ohlazený oblý skalní hrbol. - **D.** Muž dvorných způsobů; liánovitá tropická orchidea (aromatické tobolky této rostliny se používají jako koření).

**SVISLE:** **1.** Vakovitý útvar vyplňující dřevní cévy. - **2.** Tenká omeleta; levostranný přítok Moravy. - **3.** Roztavené hmoty; dřívější dozorce na stavbě. - **4.** Vnímat psaný text. - **5.** Úsvit; obyvatel města Ilava. - **6.** Prskyřice z damaroně; plod trav. - **7.** Mladý vůl.

**VODOROVNĚ** (legenda k dílčím výrazům pro jednotlivá políčka): **A2.** Antilopa. - **A3.** Ukazovací zájmeno. - **A5.** Přivlastňovací zájmeno. - **A6.** Ruský souhlas. - **B1.** Osobní zájmeno. - **B2.** Tělocvičné náradí. - **B3.** Osobní zájmeno. - **B4.** Tázací zájmeno. - **B5.** Obleva. - **B6.** Jihoamerický hlodavec. - **B7.** Citoslovce naznačující táhlý zvuk vydávaný

## Český spisovatel

(otec Ivana Olbrachta)

### SLOVNÍ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

3

**VODOROVNĚ:** **A.** Krychlička (řídčeji) + pocházející z města Kassel. - **B.** Pastýřská pišťala + obyvatelé starověkého Latia.

**SVISLE:** **1.** Odvážný + nýtovací stroj. - **2.** Soubor tří nebo více listů či větévek na stonku v jedné výši + řečí lentiškovy.

**VÝČET POUŽITÝCH SLOV** (legenda pro jednotlivá políčka, abecedně): Zvýšený tón; pojem duše u starých Egyptanů; černý zpěvný pták; popěvek; textilní rostlina; moderní; řecké písmeno; roztržka; předložka; půda patřící sedlákům; desetiny tisíce; poukázka na peníze; letmý dotek míče; tamti; ukazovací zájmeno; kotouč sloužící k přeměně otáčivého pohybu.

Předkládané slovní křížovkové úlohy mohou mít různou podobu:

**Nadpis** - vždy **SLOVNÍ KŘÍŽOVKA**, popřípadě **SLOVNÍ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA** (je-li v úloze uplatněno řetězové křížování, úloha 3).

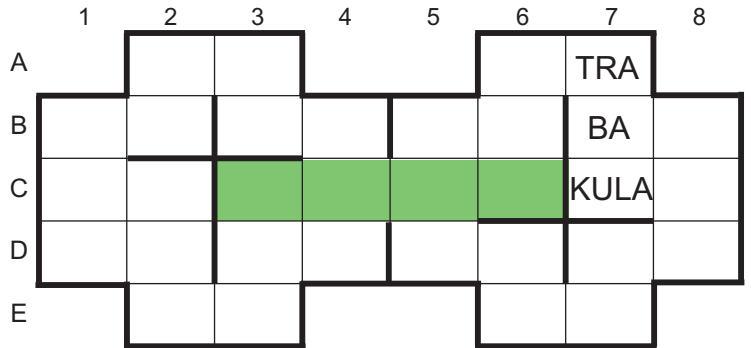
**Legenda** - nápaditý autor může uplatnit kterýkoliv typ legendy (podle způsobu obepisu: textová, obrázková, výplňková či podle seskupování a řazení legendových výrazů: „běžná“, vepsaná, sdružená aj. - článek 17) či různé kombinace. Úlohy 1 až 3 mají legendu textovou, legenda pro jednot-

uvádí zpravidla i ke každému vpisovanému znaku (tedy pro každé políčko), ale podmínkou to samozřejmě není. Obdobná problematika je u výplňkových úloh, kde chybí zcela obepisy vpisovaných výrazů (legenda). Samozřejmě, že lze stejné slovo v úloze opakovat. Pak se uvádí v legendě zpravidla abecední výčet použitých slov (obepisy či slova pro výplňku).

Výraz (pdf 42) jako vpisovaný znak je variantou slova, které je rozšířeno o značku a zkratky. Výrazové křížovky jsou tedy „méně hodnotné“ než křížovky slovní.

součástky upevněné na výrobku. - **8.** Setina hektaru; záporka; pojem duše u starých Egyptanů.

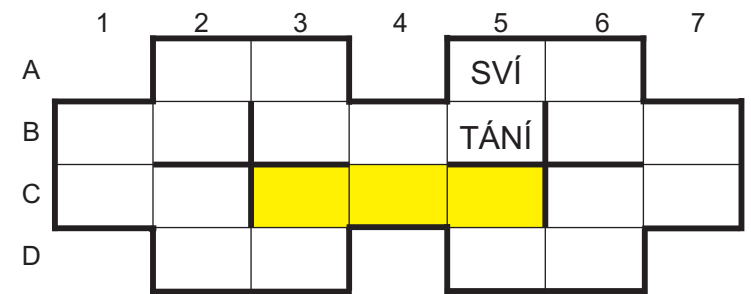
**Pomůcka:** **5.** Novalis.



**Obětovaný.**

**Řešení:** Svisle (obsah jednotlivých políček) - **1.** PŮT, AŮ, MĀ, VĀL, HĀLA, OBĚ, HĀ, VĀNÍ, Š, TO, LEK; **2.** PŘE, TĀ, K; **3.** O, BOR, ZE, NŮ, KAT, LA; **4.** PŘE, TĀ, K; **5.** NUŽE; **6.** TAMTA; **7.** ZVUK TRUBKY; **8.** SETINA HEKTARU; **9.** ZVUK TRUBKY; **10.** ZVUK TRUBKY.

skotem. - **C1.** Popěvek. - **C2.** Kost (odborně). - **C3.** Italský veletok. - **C4.** Citoslovce tišení. - **C5.** Domácky Ilona. - **C6.** Přes. - **C7.** Medikament (zastarale). - **D2.** Polynéský opojný nápoj. - **D3.** Český herec (Jiří). - **D5.** Větrík. - **D6.** Domácky Ildika.



**Řešení:** Svisle (obsah jednotlivých políček) - **1.** VĀK, BŮ, LÍK; **2.** TĚLOCVIČNÉ NĀRADÍ; **3.** PŘE, TĀ, K; **4.** PŘE, TĀ, K; **5.** NUŽE; **6.** TAMTA; **7.** ZVUK TRUBKY; **8.** SETINA HEKTARU; **9.** ZVUK TRUBKY; **10.** ZVUK TRUBKY.

**Řešení:** Svisle (obsah jednotlivých políček) - **1.** VĀK, BŮ, LÍK; **2.** TĚLOCVIČNÉ NĀRADÍ; **3.** PŘE, TĀ, K; **4.** PŘE, TĀ, K; **5.** NUŽE; **6.** TAMTA; **7.** ZVUK TRUBKY; **8.** SETINA HEKTARU; **9.** ZVUK TRUBKY; **10.** ZVUK TRUBKY.

## Český spisovatel

(otec Ivana Olbrachta)

### SLOVNÍ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

3

**VODOROVNĚ:** **A.** Krychlička (řídčeji) + pocházející z města Kassel. - **B.** Pastýřská pišťala + obyvatelé starověkého Latia.

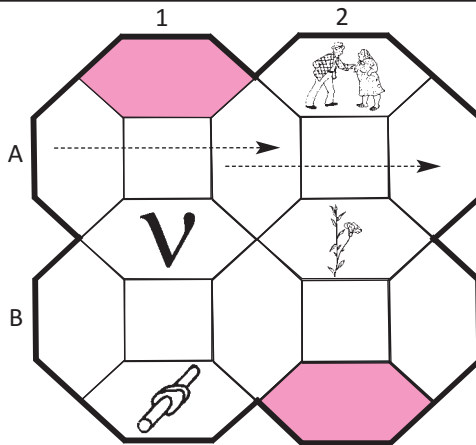
**SVISLE:** **1.** Odvážný + nýtovací stroj. - **2.** Soubor tří nebo více listů či větévek na stonku v jedné výši + řečí lentiškovy.

**VÝČET POUŽITÝCH SLOV** (legenda pro jednotlivá políčka, abecedně): Zvýšený tón; pojem duše u starých Egyptanů; černý zpěvný pták; popěvek; textilní rostlina; moderní; řecké písmeno; roztržka; předložka; půda patřící sedlákům; desetiny tisíce; poukázka na peníze; letmý dotek míče; tamti; ukazovací zájmeno; kotouč sloužící k přeměně otáčivého pohybu.

Předkládané slovní křížovkové úlohy mohou mít různou podobu:

**Nadpis** - vždy **SLOVNÍ KŘÍŽOVKA**, popřípadě **SLOVNÍ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA** (je-li v úloze uplatněno řetězové křížování, úloha 3).

**Legenda** - nápaditý autor může uplatnit kterýkoliv typ legendy (podle způsobu obepisu: textová, obrázková, výplňková či podle seskupování a řazení legendových výrazů: „běžná“, vepsaná, sdružená aj. - článek 17) či různé kombinace. Úlohy 1 až 3 mají legendu textovou, legenda pro jednot-



**Řešení:** Vodovrně - **A.** Kostěčka + kasselček; **B.** Kostěčka + kasselček; **1.** V; **2.** V.

livá políčka je řazena různě. Pro rychlou orientaci v legendě je vhodné využít kartézskou soustavu souřadnic v rovině; v úloze 2 mají pak legendové výrazy označení A2, A3, A5 atd. U úlohy 4 je uplatněna legenda výplňková (u víceměrek - pokud je obrazec vyplněný všemi znaky kromě **tajenky** - se místo „vpisované“ výrazy užívá „vyskrátované“ výrazy).

**Obrazec** - zde má autor při tvorbě nepřeborné možnosti. Pro sestavení slovní křížovky lze využít prakticky všechny typy políček (článek 11).



**Kovový prvek a jeho objevitel (1807)**

### SLOVNÍ ČTYŘSMĚRKA

4

Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (zleva vpravo a zprava vlevo atd.)

**VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:** BOBISTA, BOHUDÍK, HRASKA (tyčka v plotě v podkrkonošském nářečí), HUSOVY, KRASAVIČKA, NAPROTI, ONDAVA, PODKOVY, POSTAVIČKA, PROBODNOUT, PRODLEVY, SHRABANÝ, UTLAČOVÁNÍ, VAKUOVÁNÍ, VAZELÍNA, VYLOUČENÝ.

VY		<b>V</b>	BA		S	KA
O		TI	PRO	NA		VA
K		HU	BO	DLE		KU
POD	RASA	BI		ON		O
PO	STA	VIČKA	UT	LA	ČO	VÁNÍ

**Řešení:** Sodík - Davy.

Všechny křížovkové úlohy, ve kterých jsou v legendě vpisované výrazy přímo uvedeny (výplňky), jsou významy těchto výrazů vlastně zamlčené (luštitel může považovat neznámá slova i za vymyšlená). Autor může v těchto případech připojit do záporky legendu. Podobně mají některé číselné úlohy legendu k několika výrazům.



## 42 Vpisovaný znak - výraz (slovo rozšířené o značky a zkratky)

Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoliv vpisovaného znaku, tedy i výrazu (zapisovaný do jednoho políčka).

Blíže viz záhlaví pdf 41. Křížovku slovní lze snadno převést na křížovku výrazovou. Například v pdf 41/1 stačí změnit legendový výraz pro vpisované slovo „O“ - legendu „předložka“ změnit na „značka kyslíku“.

### Myšlenka o lásce

#### VÝRAZOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** **A.** Menší lasice s hnědou, v zimě bílou srstí a černým ocáskem; náš tanečník (Vlastimil); dojnice; směs uhlovodíků k výrobě svíček. - **B.** Společensky neobratná žena (řídce); leštěnec olověný; strádat; den pracovního volna. - **C.** Slovensky „kappa“; nahnati strach; libůstka; žadonit; neobděláná půda. - **D. Tajenka.** - **E.** Řecký bůh svatby; tahouni; hloubat; populární dechovka; dokončit kopání. - **F.** Planetka číslo 1232; dětská stolní hra; řidič traktoru; bývalý sovětský hokejista. - **G.** Monoterpenický alkohol; síť k chytání divokých polních ptáků; bývalá dívčí škola; svrchní část kuchyňských kamen.

**SVISLE:** **1.** Mamonářka; skalnaté překážky v řece; výstřelek burzovní spekulace. - **2.** Nimnická přehrada na Váhu; šperk vykládaný mozaikově drobnými kameny; součást mátové silice. - **3.** Sibiřský jehličnatý les; druh máty; rozmělnovati zuby. - **4.** Pokřikovati; minus; niče-ma (obecně). - **5.** Způsobit zranění; řídce „marnost“; skupiny dvou not. - **6.** Řidčeji „pestrost“; ničit; tažná síla. - **7.** Padat v krupějích; přezývkaec s rozšířenými parohy; odsunutí splatnosti závazku. - **8.** Soudně získat; obyvatelka metropole Ukrajiny; délka textilního vlákna. - **9.** Kuželosečka; zadní část (slovensky); sídlo u Trenčína. - **10.** Úskok; citové rozehvěnění; ústav pro osoby vyžadující opatrování.

### Jiráskovo venkovské realistické drama

#### VÝRAZOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** **A.** Hornatý ostrov severně od Sardinie; ošatiti. - **B.** Lakotiti; rychlý pohyb sem a tam; jíva (nářečně). - **C.** Alkoholický nápoj; **tajenka;** velký přezývkaec s paroží žijící v lesích. - **D.** Gluten; forma polyfonní hudby; jemné pružné klíšťky. - **E.** Přátelské rozcházení; slepice (nářečně).

**SVISLE:** **1.** Sorta višni s lahodně nakyslou chutí (nářečně). - **2.** Hypotetický prvek obsažený v sluneční koruně; místo zatracení. - **3.** Sušidlo; tělesné týrání. - **4.** Americká stepní šelma příbuzná vlku. - **5.** Štíhlá věž u mešity s balkonovým ochozem. - **6.** Dvoření se; trošku. - **7.** Slovensky „čiroky“; přirozené vodní nádrže. - **8.** Nadání.

**VODOROVNĚ** (legenda pro jednotlivá políčka): **A.** Docela; menší asijský jelen; zakulacené; hlas drobného zpěvného ptactva. - **B.** Pravítko k určování rozměrů sudu; Macharova sbírka; tamti; předložka; solmi-zační slabika; obleva; léta; značka tantalu. - **C.** Značka pro poloměr; dovednost; předložka; přední část vozu; velbloudí kříženec; značka pro kiloampér; citoslovce podivu; textilní rostlina. - **D.** Nářečně

### Český spisovatel (Antonín) a jeho rodiště

#### VÝRAZOVÁ KŘÍŽOVKA

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:** **A.** Tatínek (řídce); plynová žhavená výbojka; druh netopýra; mužské jméno nejasného významu a původu; značka našeho automobilu; úspěšné dílo; druh karty; turecká dvoukolová kára (řídce). - **B.** Užitková obilnatá rostlina; český technik, průkopník letectví (Evžen, 1885 až 1958); hinduistická bohyně přinášející neštěstí; nerv; jihoamerický dravý pták; daňčí samice do první říje; maďarský husarský klobouk; druh antilopy. - **C.** Součást železničního svršku; malý šálek; ozdoba na koňském postroji (podle Holečka); bříšní křečovitě bolesti; slovensky „korek“; domácí Koleta; část zubu vyčnívající z dásně; stará početní jednotka (60 kusů). - **D.** Domácky Barbora; tanečnice v baletu; umělecký směr vzniklý v Itálii; karetní hra; bývalý slovenský fotbalový reprezentant (Marek); bídná chaloupka; obyvatelé Indonésie; část Mladějova.

**VÝČET POUŽITÝCH VÝRAZŮ** (pro výplňku - druhý vpisovaný znak vpisovaných výrazů):



1

**VÝČET POUŽITÝCH VÝRAZŮ** (pro výplňku - obsah jednotlivých políček): BAL, BO, BOB, CE, COR, DO, DOK, DU, FIN, GA, HA, HRA, HY, ICE, J, JETÍ, KA, KATI, KO, KRÁ, KYJE, LA, LÁ, LE, LO, LOT, LY, MAR, MAT, MÉ, MEN, MORA, NA, NĚ, NER, NIT, NO, NOS, O, OL, OPAT, OT, OTA, PA, PARA, PES, PĚT, PL, POLE, PRA, RA, RAS, ROV, S, SO, STA, T, TA, TAJ, TI, TORI, TR, TRAK, UDIT, UM, USA, VANKA, VÉ, VY, ZA.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										

**Řešení:** Svisle (obsah jednotlivých políček) - HRA, BAL, KA, PRA, HY, COR, NER, NOS, ICE, PA, VÉ, MEN, T, OL, TAJ, GA, POLE, J, KO, USA, TI, HA, LE, KATI, MĚ, NĚ, LOT, RAS; RA, NIT, MAR, NO, DU, O, LY, PES, TR, OTA, LA, MAT, TRAK, CE; KRÁ, PĚT, LO, S, MORA, TORI, UM, VY, SO, UDIT, KYJE, VANKA, STA, PL, PARA, BO, LA, ZA, DOK, BOB, OT, FIN, TA, DO, JETI, OPAT, ROV, NA - **Pravé jméno lásky je zajet!**

„hle“; český hudební folklorista; římská tisícovka; rodič (knižně); MPZ Egypta; druh malého typu čínské opery; předložka; osobní zájmeno. - **E.** Bobizační slabika; myšlenkový směr; předložka; citoslovce vrčení.

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								

**Řešení:** Svisle (obsah jednotlivých políček) - HAM, R, LE; KOR, ONI, TĀNĪ, KA, PIN, KU; CI, ROKY, JE, ZE, RA; TA, LEN, TV - **Vojnarka.**

CITRON, COV (mezinárodní kód portugalského letiště Covilha), DARIDA (český reprezentant v kopané), FLÍČEK, HÁK, KARA, KOŠ, LEJNICE (dřevina s tlustými větvemi), LETKA, LIKA (území a řeka v Chorvatsku), MANGO (plod mangovníku), PA, PLENKA, RÁČEK, ROK, RUNKA (středověká zbraň korseka), SO, TAKOVÉ, TRA, TULKA (zastarale „toulka“), VA (citoslovce zvuku při zívání).

**Řešení:** A. Tatulka, tacitron, tadarida, Taso, Tatra, baráček, Batakové, Bacov - **Sova: Pacov.**  
B. Barunka, baltka, barok, bakara, Bakos, kopa. - **D.** Barunka, baltka, barok, bakara, korunka, koflíček, kotulka, kolika, korok, koletka, korunka, címango, cíplenka, cíkoš, cíkara. - **C.** Kofelnice, tahák, tarok, taika. - **B.** Čirok, Čihák, čitra, čiva, címango, cíplenka, cíkoš, cíkara.

**Slovní křížovky** či „méně hodnotné“ výrazové křížovky (slova rozšířená o značky a zkratky) se předkládají luštitelům jen občas, a to pro obtížnější tvorbu. Objevují se jen v několika „odborných“ tiskovinách.

U slovních a výrazových křížovek se zpravidla uvádí legenda i pro jednotlivá políčka (legenda pro každé slovo či výraz). Naopak výplňkové křížovkové úlohy legendu neuvádějí a číselné křížovky uvádějí někdy legendu k několika vpisovaným výrazům.

	A	TA		B
TULKA				
	C		D	

Legendu lze uvést v slabikové křížovce i pro každou slabiku podobně jako pro každé slovo či výraz. Tento vpisovaný znak (slabika, výraz, slovo) lze samozřejmě užít v téže úloze vícekrát. V tomto případě však jsou tyto vpisované znaky uváděny abecedně - buď jako výplňkové (úloha 1 a 3) nebo mají legendu (úloha 2; pdf 41/3).



























# 43 Vpisovaný znak - obrázkový znak

Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoliv vpi-  
sovaného znaku - shluky, slabiky a tedy i obrázkového znaku, který se začal užívat v kří-  
žkových úlohách hned po sametové revoluci. Svazová norma tento znak neobsahuje.  
V úlohách na této straně zastupuje obrázkový znak písmeno (úlohy 1 a 2 a pdf 6/2; 27/4),  
shluk (úloha 3) a slabiku (úloha 4).

V pdf 41/3 a 4 zastupuje obrázkový znak slovo a v pdf 42/3 pak výraz.  
Úloha v pdf 6/2 je vlastně STRÍDAVÁ ČTYŘSMĚRKA (střídání písmen s obrázkovým znakem),  
protože střídání obrázkového znaku s písmeny má systematické uspořádání těchto dvou  
druhů vpišovaného znaku. Vhodnější tudíž je tuto úlohu nepojmenovávat jako písmennou  
(ve které s považuje obrázkový znak za písmeno).

## PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (za písmeno se považuje i obrázkový znak)

1

	NÁDRŽ NA VODU	PRVNÍ DÍL TAJENKY	POMŮCKA: ALOV, TESA	ZKROTIT	vytvořit TESÁNÍM						
VÁLCOVNÝ PLECHU (ZKRATKA)			SPZ OSTRAVY ZN. ELEKT- RONVOLTU			„Edison, pospěš si s tím vynálezem žárovky - ... (dokončení v tajence).“					
											
NEVÁZANÉ SI POČÍNAT							MUŽSKÉ JMÉNO		MPZ EGYPTA	DRUHÝ DÍL TAJENKY	BIBLIČKÁ HORA
OPOTŘEBIT JÍZDOU			ODRŮDA PAPRIKY								
			PŘÍBĚH								
VELKÉ LIDSKÉ SÍDLIŠTĚ			100	ČÁSTI HLAVY							
					SLOVEN. „RASTR“						
	SEKCE				ZNAČKA AUT						
TEN, KDO TRPÍ PSY- CHOPATII									DARINKA		
									ZASTARA- LE „DOLE“		
ŘÍMSKÁ ČTYŘKA			OŘEZÁNÍ					FOUKAT			
			MUŽSKÉ JMÉNO						STOVKA ŠELEM		
CITO- SLOVCE TÍPÁNÍ				PODZIMNÍ MĚSÍC						LIDÉ VĚSTÍCI BUDOUČ- NOST	DÁVAT DO OBALU
				ZAHÁLČIVÍ		HODNĚ					
						ŠALIT					
JEDNÁNÍ (ZDROB- NĚLE)							OTVOR PRO ČEP				
							TŘETÍ DÍL TAJENKY				
	SLOVEN- SKÝ „AR“ NÁŠ HE- REC (JAN)			ČESKÝ REŽISÉR				EDOUŠ			
				POSEL				KARARSKÝ MRAMOR			
ÚPADEK			KURTOUŠ					UKRAJINSKÝ REŽISÉR			
								UZLÍČEK V TKANINĚ			
UVEDENÝ DO SPÁNKU					SLOVEN- SKY „SARANČE“						
						PÁCHAT					

## Nová slova v češtině (1994)





Menší treskovitá mořská ryba (výraz ze zbo-  
žiznalství)

## PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

Za písmeno se považuje i obrázkový znak  
**VODOROVNĚ:** A. Trilogie. - B. Pomluva. - C.  
Čiňanka. - D. Soběstačnost (slovensky).

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpi-  
sované výrazy): ASI, AUTAR, ETA, HRA, JKA,  
KIA, KLEV, TROJ.

A				A
B				A
C				A
D				A

Řešení: Trojhra, kleveta, Asijka, autarkia - hejk.

## Nová slova v češtině (1994)

Pohybová schopnost organismu  
**SHLUKOVÁ (OSMIPÍSMENNÁ)**





## DOPLŇOVAČKA

3

Za dvoupísmenný shluk se považuje i obráz-  
kový znak

**VODOROVNĚ:** A. Elektronicky řízené systé-  
my a zařízení pro obsluhu strojů. - B. Řídce  
„potulka“. - C. Lidově „marojánka“. - D. Pří-  
mořské chorvatské letoviště na jihu země.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpi-  
sované výrazy): ÁNKA, DOMO, MAKA, MA-  
RI, POTO, RSKA, ULKA, TIKa.

A				KA
B	Adige 			KA
C				KA
D				KA

Řešení: Domotika, motorika, Ma-  
karska - motorika.

## Drobný netopýr hojný v Americe SLABIKOVÁ DOPLŇOVAČKA

4

Za slabiku se považuje i obrázkový  
znak

**VODOROVNĚ:** A. Mlž. - B. Arabský bubínek  
ve tvaru džbánu potaženého kůží. - C.  
Sklenice na víno vyráběná podle českého

### Poznámka:





Již v padesátých letech minulého století byly uve-  
řejněny slabikové křížovky, u kterých byla připoje-  
na legenda k použitým slabikám. V těchto přípa-  
dech (podobně jako u křížovek slovníků a výrazo-  
vých) má luštitel k vyplnění políčka vždy jednu le-  
gendu navíc - jedná se o jakési nadlehčení luštění.



skláře C. J. Riedla. - D. Dělová věž válcového  
tvaru, která ukončuje na východní straně se-  
verní pás opevnění Pražského hradu.

**VODOROVNĚ** (legenda pro použité slabiky,  
abecedně): Borový les; citoslovce bučení  
krav; listnatý strom plodící bukvice; ruský  
souhlas; anglické domácké jméno (Edmund);  
pojem duše u starých Egypťanů; čínské pla-  
tidlo; odstřel zvěře; citoslovce vrčení; japo-  
nská míle; tamta.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpi-  
sované výrazy): BORKA, BUKKA, DALI, DA-  
RA, LOVKA, LOVKA, RIED, TABU.

A			KA
B			KA
C			KA
D			KA

Řešení: Tabulovka, darabukka, riedlovka, Daliborka - tadartida.



# 44 Zadání - křížování řetězové

**Zadání** všech křížkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec.

**Nadpis** - o podobě nadpisu (článek 20) rozhoduje použitý **wpisovaný znak** (respektive střídání znaků) a **typ křížování (křížovka** – úplné, **dooplňovačka** – neúplné křížování, **křížková úloha** – kombinace křížovky a doplňovačky).

V nadpisu se mohou objevit i adjektiva „řetězová“, „výplňková“, „cylindrická“, je-li v úloze příslušný křížkový prvek uplatněn v celé úloze či předpona „POLO-“ (příslušný křížkový prvek naopak není uplatněn v celé úloze). Případný podnadpis podává luštiteli další informace (vyčíslení skryté tajenky, typ střídání apod.). V případě křížkových úloh se tyto skutečnosti (řetězová, výplňková, cylindrická a POLO-) objeví v pojmenování odstavce legendy (pdf 36).

**Legenda** - pojmenování odstavce legendy je zpravidla odvozeno od směru vpisování.

**Obrazec** - všechny potřebné údaje pro luštitel jsou v nadpisu či legendě. Příklady k luštění demonstrují použití příslušného křížkového prvku a jak současně ovlivňuje nadpis a podobu legendy. Předkládané úlohy jsou občas úplně novinky (doposud se s takovou úlohou luštitelé nikde nesetkali) a v případech tzv. křížkových odrůd potvrzení, že dříve zavedený odborný termín luštitel vůbec nepotřebuje.

Tato strana je věnována řetězovému křížování (článek 15). Další úlohy jsou v pdf 1/4; 2; 13; 15/4; 21/7; 23/3; 24/4; 25/1; 26/1; 27/1; 28/3; 31/2; 35; 36/3; 40/4; 41/3. Komentář k některým úlohám je uvedený dole.

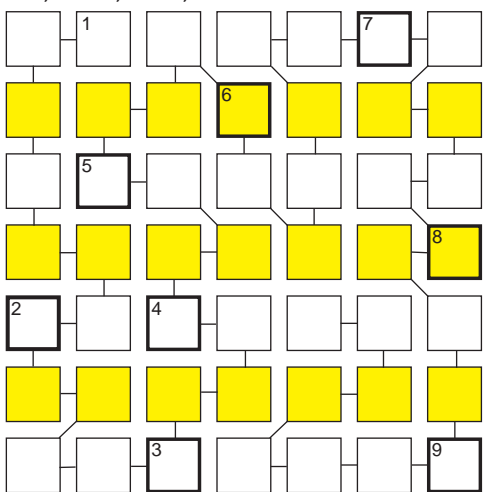
Tana horská je drobný savец z čeledi tanovití. Tito savci se vyskytují na ostrově Borneo. V jejich přirozeném prostředí byly pozorovány především ve dne. Mezi padlými kládami a větvemi vybírají svou potravu - členovce. (Viz **tajenku** v podbarvených políčkách - čteno po řádcích), potravou s obsahem cukrů patrně doplňují nedostatek některých živin v jejich obvyklé stravě. Mimo to se živí rovněž nektarem z víček některých druhů láčkovek.



**PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA** (1) **ŘETÍZKOVITĚ:** 1-2. Ten, kdo rýžuje (zlato). - 2-3. Malá kniha. - 3-4. Odrůda žuly. - 4-5. Čerpání z přírodního bohatství. - 5-6. Aeroplánek. - 6-7. Malý oblouk. - 7-8. Krční tepna. - 8-9. Sesypaná půda. - 9. Zaměstnanec prodávající či kontrolující jízdenky ve vlaku.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AER, AP, BA, KAR, KNÍ, KO, LIT, OBLO, ODČÍ, OTIS, PRŮV, RÝŽO, SE, SYP, TĚŽ, UČEK, VNÍK, ŽKA.

LIT, OBLO, ODČÍ, OTIS, PRŮV, RÝŽO, SE, SYP, TĚŽ, UČEK, VNÍK, ŽKA.



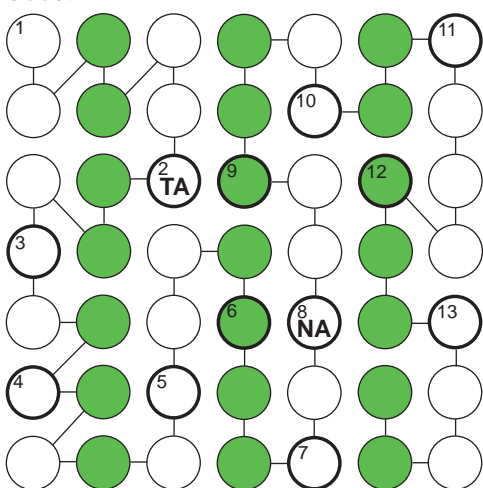
**Řešení:** Rýžovník, knižka, aerko, oblouček, karotls, sesyp, prlvodčí, žerov, rovněž lesní podjdy.

Tana malá lépe snáší ztrátu přirozených lesních biomů a jejich přeměnu na plantáže, parky a zahrady. (Viz **tajenku** v podbarvených políčkách - čteno po sloupcích), hadů, koček žijících na stromech a denních dravců.



**STŘÍDAVÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA** (2) V podbarvených políčkách jsou písmena **ŘETÍZKOVITĚ:** 1-2. Schopnost organismu přizpůsobit se zevním podmínkám. - 2-3. Vojenská torba (zastarale). - 3-4. Čeledník. - 4-5. Parádně oblečená. - 5-6. Pracovníci, kteří dělají návrhy. - 6-7. Starý název Dunaje. - 7-8. Ženské jméno. - 8-9. Opera G. Verdiho z roku 1842. - 9-10. Obsazení protivníkovy území ozbrojenými silami. - 10-11. Horolezecké hole, které jsou opatřeny kovovým zobcem. - 11-12. Přístroj k vyšetřování vidění za tmy. - 12-13. Cikánka. - 13. Prodloužené peří na holeni pernatých dravců.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ACE, ADAP, CEP, ENÁ, ERV, HÁŘI, ÍNA, ÍNY, IS, JNA, KA, KALH, LITA, METR, NAB, NAST, NÁVR, NYKTO, OKUP, OTKY, RATE, ROJ, ROM, STRA, TABI, TANY, TER, UCCO.



**Řešení:** Adaptabilita, tanystra, ratejna, nástrojna, návrhář, lster, Ervlna, Nabucco, okupa-

Úlohy 1 a 2 jsou vlastně novinky - řetězové křížování v řetězové doplňovačce; obrazec je doplněn uzlovými políčky. Úsměvně je omezení ve svazové normě - každý vpisovaný výraz musí být vepsán nejméně do dvou řádků a dvou sloupců (samozřejmě, že je možné do normy vložit cokoli, např. že každý vpisovaný výraz musí obsahovat minimálně čtyři znaky - musí být vepsán do čtyř políček apod.). Jde o nesystematický krok - vymezení se týká všech prvků. Úlohy 3 a 4 demonstrují vypouštění silných linek či uzlových políček v případech, kdy by byl obrazec úlohy pro luštitelé spíše zmatečný. Úloha 3 nepoužívá historický hádankový pojem „darvinka“, když stačí univerzální pojem „řetězovka“ či „řetězové křížování“. Podobně je v úloze 4 nadbytečně zavedena nová odrůda - odrazovka (to patří do pojmenování odstavce legendy). Rovněž „postupovka“ ponechaná ve svazové normě je historická záležitost pro řetězové křížování (první uváděná u „ornamentovky“ roku 1954). V pdf 13/3 a 24/4 je uplatněno řetězové křížování u lomeného směru vpisování (historicky „síťovka“) - svaz zavádí další nadbytečný termín „dvoupatrová“, což je zřejmé z podoby otěšného obrazce. Úloha může být tří-, čtyřpatrová atd. V pdf 35/2 a 3; 40/4 vlastně splývá uzlové políčko s políčkem středovým, které je charakteristické pro úlohy se skupinovým křížováním.

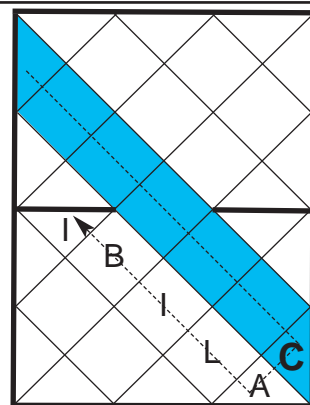
## Americký jedovatý ještěř PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA



**ODRAZOVĚ:** Tajenka; značka vápníku; důkaz nevinny; Evropan; slovensky „rána“; domácí Alexandr; vokalizovaná předložka; patřící Evě; značka hliníku; východoslovenská řeka; tázací zájmeno; posila; setina hektaru; ranní vláha; výzva; popěvek; švýcarské letovisko; slovenská spojka.

**Pomůcka:** Arosa.

**Řešení:** Korovec, Ca, alibi, Ir, rana, Alek, ke, Evlna, Al, Laborec, co, opora, ar, rosa, apel, la, Arosa, ak.



## Papoušci

### STŘÍDAVÁ KŘÍŽKOVÁ ÚLOHA se skrytou tajenkou - 3, 3

(3)

**VODOROVNĚ** (cylindrická řetězová křížovka - střídání dvou- a třípísmenných shluků): **A.** Slangově „diskotéka“; kovový hřeb zahnutý do pravého úhlu; československý motocyklový závodník (Oldřich); erbovní znamení v podobě leknínových lupenů (plural); mužské jméno (29. 12.); sídlo v Indii. - **B.** Násyp z kamení; podzimní květina; monopolistické sdružení podniků; ohledně; drobné poranění; zánět sliznice s odměšováním.

**SVISLE** (osmipísmenná doplňovačka - střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky): **1.** Značka fotografického objektivu. - **2.** Pasák dobytka (řídce). - **3.** Samostříl. - **4.** Podstatná vlastnost toho, kdo se snadno lekne. - **5.** Smolinec (nerost). - **6.** Krasobruslařská pirueta v tangovém držení (slangově).

**Pomůcka** (výrazy pro výpňku - svisle): BALESTRA, DIALYTAR, LEKAVOST, NASTURAN, SKOTOPAS, TANGOVKA.

	1	2	3	4	5	6	(1)
A	DI	SKO	BA				
	A						
	L						
	Y						
B	TAR						

**Řešení:** Křížovka - Disko, skoba, Baleb, lekna, katar, Tandl, taras, astra, trast, stran, ranka, lekta, nastura, tangovka - Dialytar, skotopas, ba-

# 45 Zadání - předpona POLO-

**Zadání** všech křížovkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec. Podrobněji viz záhlaví v pdf 44.

Tato strana je věnovaná předponě POLO- (článek 49; pdf 25). Další úlohy v pdf 1/4; 13/4, 5; 14/1; 25/1; 28/3; 31/2,3; 32; 35/3,4; 36/1,2; 38/1; 47; 48; 49/4.

**Předponu POLO-** používáme v zadání (v nadpisu či pojmenování odstavce

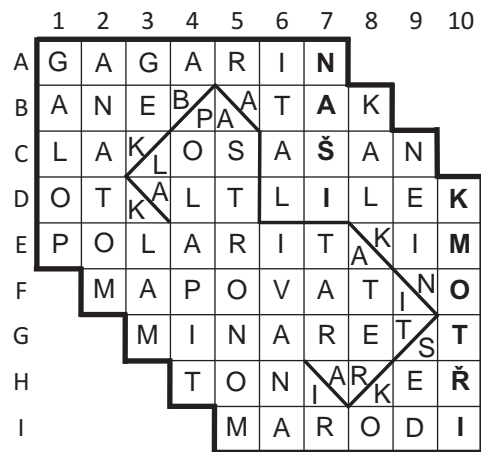
legandy) vždy, když je v úloze předkládán neúplný obrazec, je uplatněno částečně řetězové křížování či když jsou některé vpisované výrazy přímo dány (ne tedy obeypsány – výplňkové výrazy, uváděné velkou abecedou):

**Předpona POLO-** se pojí jen s adjektivy „řetězová“, „výplňková“ a „dokreslová“ („mozaiková“, a to v případě, že je nutné v síťce doplnit mozaikové linky).

Tato úloha byla luštitelům předložena v roce 1970 s obrazcem, který obsahoval vnější obrys a čtyřúhelníkovou síťku. Náznak rébusu tvoří rozdělovací linky - našikmo tři. Dva legendové výrazy byly v legendě zvýrazněny (vytištěny tučně - viz vyplněný obrazec, vpisované výrazy pak tvoří jádro rébusu - naši kmotři). Jedná se o kombinaci křížovky a hádanky. Takovéto úlohy byly předkládány luštitelům často, a to s různými hádankami (koníček, královská procházka, sloučenka aj.). Níže uvádím optimální nadpis a podnadpis včetně řešení úlohy (vyplněný obrazec).

## HLÁSKOVÁ STŘÍDAVĚ MOZAIKOVÁ DOKRESLOVKA

Vaším úkolem je dokreslit podle výrazů z legendy rozdělovací znaménka. Z rozdělovacích linek vznikne obrazec, jenž rébusově čtený dá tajenku (4, 6). Pro vaši kontrolu je rozluštění skryto i ve výrazech křížovky, takže rozluštíte-li správně obrazec, zkontrolujete si, zda je řešení správné.



V současné době by byl optimální nadpis:

## PÍSMENNÁ POLOMOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

Doplněné rozdělovací linky tvoří náznak rébusu a obeypsané jádro (tučná) legenda

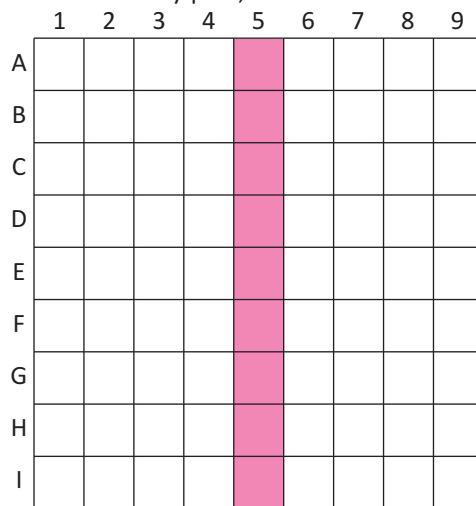
## Nejvyšší hora Českého středohoří (837 m)

### PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ

#### POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

Nutno doplnit rozdělovací značky a obrys **VODOROVNĚ: 3: IŠA, PAK, STO. - 4: ATOM, ATOS, KAMS, LIST. - 5: IRENE, LÁTAL, OSKAR, ŠAMOT, TRATY, VTOKY. - 7: OSEKANÉ, POLIBEK.**

**SVISLE: 1.** Okrasná a pokojová rostlina. - **2.** Plynné skupenství vody; větné spojení. - **3.** Chyba v sazbě, která zsměšňuje význam textu; dopravní stavba pro převod komunikace přes řeku. - **4.** Skupina kmenů, která od konce 2. století př. n. l. ovládla jižní Povolží a blízkou kaspickou oblast; slovenská politická strana. - **5. Tajenka.** - **6.** Ochrana zboží proti vnějšímu poškození při dopravě; chemický prvek. - **7.** Familiární označení příbuzné; smrti. - **8.** Černý pták; též. - **9.** Historka.

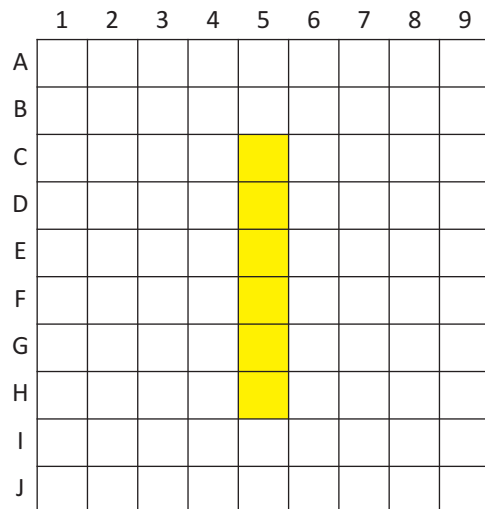


**Řešení:** Vodorovně - Šamot; polibek; Látal, atom, vtoky; osekané; traty - **8. Milešovka.**

## Jednoklonný nerost PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

Nutno doplnit rozdělovací políčka a obrys **VODOROVNĚ: A.** Chorvatský ostrov; podvod (zastarale). - **B.** Slovensky „rána“; Sarmat. - **C.** Něco slepeného. - **D.** Tamto; mytologický krasavec. - **E.** Asiat; inu (nářečně). - **F.** Poplach na burze; zpátečník. - **G.** Skáčet; předložka. - **H.** Vrhač raket. - **I.** Hláška v bridži; léčivá rostlina. - **J.** Domácky Tamara; avivážní přípravek.

**SVISLE: 1.** Malá množství; porost savců. - **2.** Belgičan; český herec. - **3.** Důrazný zápor; vikingské plavidlo. - **4.** Černě zbarvená klisna; znalec koránu. - **5. Tajenka.** - **6.** Pořadač; domácky Tomáš. - **7.** Anglické ženské jméno; polní plodina. - **8.** Horský skot; ženské jméno. - **9.** V tuto dobu; zánět sliznice s odměšováním.



**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - vodorovně): **2:** NA, TO. - **3:** ENO, IND, RAK, RUN. - **4:** ALAN, HVAR, IKAR, MÁTA, RANA, SLAM, ŠEJD, TARA. - **6:** ADONIS, SVALIT. - **9:** RAKE-TOMET, SLEPENICE.

## Levostranný přítok Vltavy SLABIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

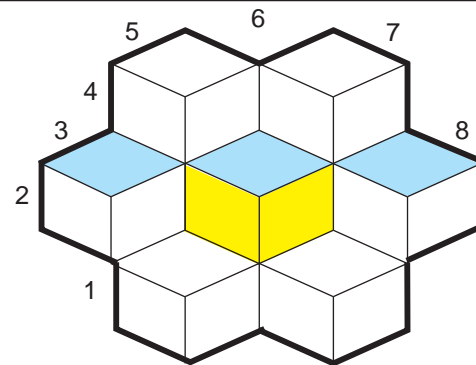
Nutno doplnit rozdělovací linky **VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: 1.** Atť žije; domácky Valentýna. - **2.** Rohovnický cvičný štít pro každou ruku zvlášť; **heslo křížovky;** myšlenka. - **4.** Závod zpracovávající dřevo na řezivo; slovensky „věno“.

**SESTUPNĚ VPRAVO: 3.** Reprodukovat. - **5.** Podsvinčata; český botanik, taxonom, morfolog, bryolog a mykolog (Karel, 1890 až 1948). - **6.** Nový jazykový jev.

**SESTUPNĚ VLEVO: 6.** Měkkýš (třída hlavoňoží). - **7.** Jméno zpěvačky Bartošové (1966 až 2014); Jihoevropanovi. - **8.** Připomínající tvarem vanu.

**Pomůcka: 6.** Sepiola.

**Řešení:** Sestupně vpravo - Opaovat; selata, lveťa, Rekoví; vanovitý; Otaava. Viz též pdf 26/2.



**Komentář k úlohám 2 až 4:**

V úlohách 2 a 3 je podbarvená tajenka (v „klasické“ čtyřúhelníkové síťce - dostupný čtverečkovaný papír) - luštiteli jsou vlastně známy vždy dvě silné linky obrysu a tudíž se v žádném případě nejedná o dokreslovku, ale je to **polodokreslovka**.

**Předpona POLO-** je na této straně uplatněna u neúplného obrazce. Luštitel musí doplnit zbytek obrysu a rozdělovací značky (úlohy 2

**Řešení:** Vodorovně - Hvar, šejd; rana, Alan; lit, na; raketomet; slam, mata; Tara, Ikar - **8. Slepence;** to, Adonis; Ind, eno; run, rak; sva-

a 3), v úloze 4 pak jen rozdělovací linky. Doplnění rozdělovacích linek ve směru „vodorovně vlnkovitě“, vzhledem k podbarvenému heslu a „miniaturní“ křížovce, je vlastně jednoznačné.

V síťce „schodišťové“ (kosodělníková políčka, úloha 4), šestiúhelníkové a čtyřúhelníkové pootočené o 45° se zpravidla nedokresluje vnější obrys, neboť se jedná o obtížné úlohy (určené pro náročné luštitelé), navíc to ovlivňuje očíslování obrazce (řádky, sloupce aj.). Speciální polodokreslové křížovky popisuje článek 24.

V případě rozsáhlých polodokreslových křížovek se doporučuje uvádět v řešení vpisované výrazy ze všech použitých směrů vpisování. I začínající luštitel pak může snadněji vytvořit kompletní obrazec, pokud se mu nepodařilo předtím takovouto úlohu zdolat.



# 46 Zadání - obrazec (síťka, políčko)

**Zadání** všech křížkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec. Podrobněji viz záhlaví v pdf 44. Tato strana je věnovaná síťce (úzce souvisí s políčkem a se směrem vpisování – články 10, 11, 13). Nejběžnější je políčko čtyřúhelníkové (dostupný čtverečkovaný papír) a jeho půlením jednou z úhlopříček získáme políčko mozaikové. Podrobnější komentář viz dole.

**Zadání** všech křížkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec. Podrobněji viz záhlaví v pdf 44. Tato strana je věnovaná síťce (úzce souvisí s políčkem a se směrem vpisování – články 10, 11, 13). Nejběžnější je políčko čtyřúhelníkové (dostupný čtverečkovaný papír) a jeho půlením jednou z úhlopříček získáme políčko mozaikové. Podrobnější komentář viz dole.

**Cizokrajný hlodavec** (podčeledi: štětinatí, jemnosrstí, hrubosrstí, stromoví, ostrovní)



**SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA** (1)

**VODOROVNĚ:** **A.** Poníženost; bídň. - **B.** Poklop; divadelní úloha. - **C.** Jehličnaté stromy s plochými jehlicemi; být na prvním místě v závode; dutí.

**SVISLE:** 1. Poroditi. - 2. Plody kokosové palmy. - 3. Týkající se raků. - 4. Minerál. - 5.

**Jihoamerický hlodavec** (dva druhy - ... nížinná a horská)



**STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA** (2)

**VODOROVNĚ:** **A.** Volání na kachny; slovensky „opasek“. - **B.** Nástraha; rozsáhlá luční plocha. - **C.** V tuto dobu; teskniti; slitina železa, niklu a hliníku.

**SVISLE:** 1. Bitva husitského období (30. 5. 1434). - 2. Lipanům vlastní. - 3. Tvořený listy (řídce). - 4. Třeštit. - 5. Bývalý český sko-

**(Viz tajenku)** velká je považována za největší sladkovodní rybu, což je zavádějící, protože není čistě sladkovodní rybou. Značnou část života tráví v brakických vodách a v jeho průběhu střídá sladkovodní a mořské prostředí.



**PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (3)

**ZLEVA VPRAVO:** 1. SPZ letadel Rumunska. - 2. Dáma z vyšší anglické společnosti. - 3. Snížený tón; obyčej. - 4. Obydlí; rovně střižená dámská halena sahající k bokům. - 5. Středně velký hlodavec z čeledi myšovitých; tvoje. - 6. Turecká jehněčí pečeně; předložka. - 8. Rubopis. - 10. Ouha.

**SVISLE:** 6. Část Prahy. - 7. Kyrýsník. - 8. Obyvatel Estonska (řídce); zemědělské družstvo (zkratka). - 9. Slovensky „žába“; kývavé pohyby. - 10. Investiční banka (zkratka); tím

**Základním stavebním kamenem pro vytvoření obrazce je políčko (článek 11), které úzce souvisí se směrem vpisování (článek 10) - tak dospějeme k síťce. Nejběžnější síťkou je síťka čtyřúhelníková (pro autory dostupný čtverečkovaný papír, úlohy 1, 2 a 5).**

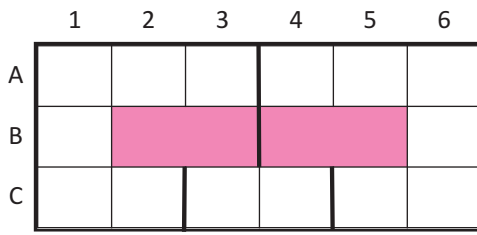
**Již v 50. letech minulého století se luštitelé setkávali se sítkou trojúhelníkovou (pdf 15/1 a 2), šestiúhelníkovou (tzv. včelí pláštěv, úloha 3) a kosodélníkovou (tzv. síťka schodišťová, úloha 4 - tehdy použitá pro buňkovitý směr vpisování, pdf 49/3).**

**Ze zvolené sítky se dostáváme k tzv. základnímu políčku. V příkladech na této straně je tímto základním políčkem čtyřúhelník, trojúhelník, šestiúhelník a kosodélník. Další základní políčka vzniknou při kombinaci dvou různých směrů vpisování - dva obloukovitě směřy (pdf 19), kruhovitý + paprskovitý (pdf 14/2), lomený + svislý (pdf 12/5; 24/5), svislý + buňkovitý (pdf 20/2), vodorovný + šikmý (pdf 14/1) - jiná grafická podoba obrazce) aj.**

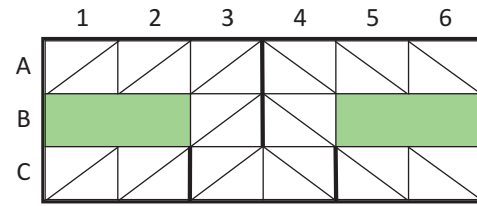
**Základní políčka jsou rovněž v čtyřúhelníkové síťce, i když autor použije pro tvorbu jen jeden směr vpisování (políčko zde nevzniká protnutím čar, které vyplývají ze dvou různých směrů vpisování (pdf 4; 7/1, 3 a 4; 9; 10/2 a 3; 12/3 a 4). V pdf 1/7 jsou sice dva různé směry vpisování - svislý + úhlopříčný, ale ty netvoří základní políčko - to je dáno čtyřúhelníkovou sítkou.**

**Mozaikové políčko vznikne půlením výše uvedených**

Borovicová. - 6. Zeleně zbarvení.



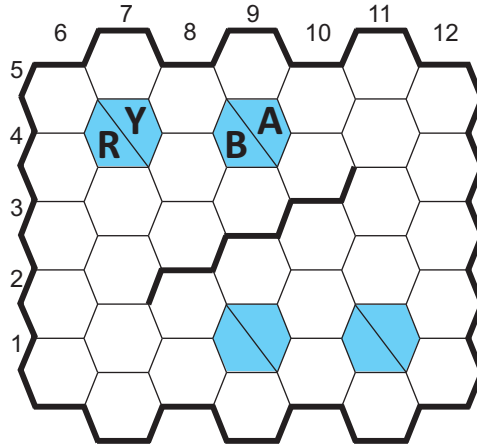
**Řešení:** Svisle - Povítí, kokosy, rakové, nekano na lžících. - 6. Omamný prostředek užívaný v lékařství k povrchnímu znečistlivění.



**Řešení:** Svisle - Lipany, lipaní, listný, poulití, Sakaia, kokain - paka.

způsobem. - 11. Motouzy. - 12. Krajana.

**Pomůcka:** 1. YR.



**Řešení:** Svisle - Kbelý; kyrysar; Est; ZD; žaba, kyvy; IB; tak; provazy; rodák - vza.

**základních políček jednou ze dvou úhlopříček „obecného čtyřúhelníku“ (v úloze 4 kosodélníku). V šestiúhelníku lze vést samozřejmě více úhlopříček - v úloze 3 je vedena jen jedna. Úlohy 3 a 4 nelze převést na střídavou křížovku (zrušení mozaikových linek) - střídání písmen s dvoupísmennými shluky. Totiž tzv. „otočená mozaika“ má odlišné čtení znaků v základním políčku.**

**Mozaikové políčka vzniklá spojnicí (například v trojúhelníkové síťce aj.) nejsou předmětem mého zájmu - slouží pro náročné soutěžové svazu (luštiteli se v případě dokreslovky předkládá výčet všech použitých atypických políček).**

**Vicenásobné políčko je násobkem políček základních a mozaikových - příklady:**

**Dvojnásobné - úloha 1, pdf 14/2; 23/4. Čtyřnásobné - úloha 2 (v mozaikové síťce).**

**Vicenásobné - úloha 5, tady „řádkovka“ (v pdf 1/5 „sloupcovka“ - vicenásobná políčka zde docílí úplné křížování).**

**Kombinace vicenásobných políček dokresluje figurální obrazec (obrys, síťku - linky obrysu a sítky se někdy zaoblují, aby byla „figura“ věrohodnější, pdf 18).**

**Volné políčko - pdf 1/6; 44/1 a 2 může mít různý tvar. Středové políčko je charakteristické pro buňkovitý směr vpisování (zde mohou vpisované výrazy začínat a končit, pdf 12/1; 22/4 - tady slouží i pro obrázkovou legendu) a pro skupinové křížování (pdf 8).**

**Akvarijní ryba**

**PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (4)



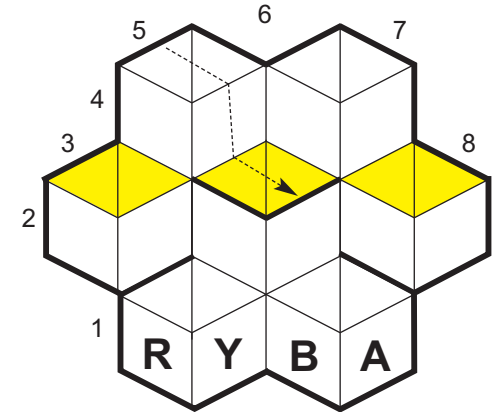
**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:**

1. Heslo křížovky. - 2. Elán. - 4. Sídlo v Portugalsku.

**SESTUPNĚ VPRAVO:** 3. Slovenské přirovnání; maďarský spisovatel (Endre, 1877 až 1919). - 5. Stříbrná evropská mince; motýlokvětá hájová bylina. - 6. Postrašit.

**SESTUPNĚ VLEVO:** 6. Mužské jméno. - 7. Vydra (odborně); úspěch. - 8. Severské mužské jméno; západočeské okresní město.

**Pomůcka:** 4. Alte. - 8. Ake.



**Řešení:** Sestupně vpravo - Ako, Ady; tolar, lecha; ulekat. - Sestupně vlevo - Otakar; Lutra, zdar; Ake, Cheb - akarka.

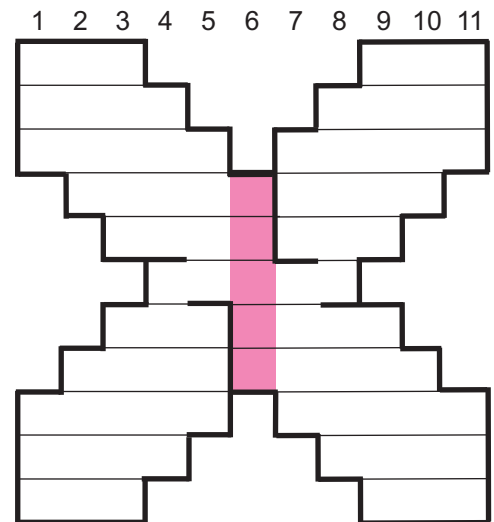
**Čínská hruška**

**PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (5)



**SVISLE:** 1. Pobídka; chňap. - 2. Sarmat; sokolík bělokrký. - 3. Ženské jméno; klobouk (podle Němcové). - 4. Silné provazy; slovensky „skála“. - 5. Rádce Mohameda; odpadkové vody obsahující množství pevných součástí. - 6. Tajenka. - 7. SPZ Opavy; jméno psa. - 8. Měsíční kámen; palác předislámských arabských knížat. - 9. Šlápěj; řeka v Indii. - 10. Tečka v telegramu; anglicky „Írán“. - 11. Desetina tisíce; našivaný lem z odlišné látky u japonského roucha hó.

**Pomůcka:** hira.



**Řešení:** 3. Alana, kalap. - 6. Nashi. - 9. Stopa, Híran.





# 48 Zadání - obrazec (obrys)

**Zadání** všech křížovkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec. Podrobněji viz záhlaví v pdf 44.

Tato strana je věnovaná obrysu obrazce (článek 13). Další úlohy v pdf 45/2 a 3; 50.

Komentář k některým úlohám je uvedený dole.

## Náš bývalý vynikající fotbalista (Rudolf)

### PÍSMENNÁ MOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

1

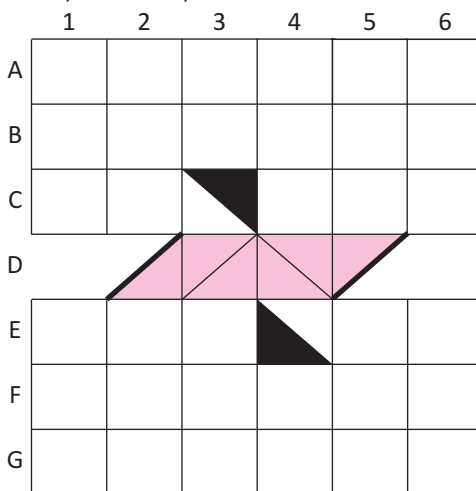
Nutno doplnit jen zbývající obrys a mozaikové linky v síťce

**VODOROVNĚ:** **A.** Temno; švýcarská délková jednotka (1,2 m). - **B.** Stav dráždivosti nervu, prochází-li jím elektrický proud. - **C.** Planetka číslo 17851; obyvatel Opavy. - **D. Tajenka.** - **E.** Ochutit solí; mezinárodní název souhvězdí Velryba. - **F.** Derivát pyridinu (antihistaminikum). - **G.** Bývalý československý biatlonista (Mojmír); ztrácet srst.

**SVISLE:** **1.** Držátko k upevnování drahokamů při jejich broušení; žebřík z okleštěného kmenu (řídce). - **2.** Anglicky „vyslanec (v indickém prostředí)“; skláněti. - **3.** Operačně taktická raketa (zkratka); garant. - **4.** Křížkovitá rostlina; domácí Lionel. - **5.** Hornické sídlo na Stonávce; průsvitná látka. - **6.** Egyptské město; vyznačací suny.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - v svisle): **3:** NEL, OTR. - **6:** BASUNA, ETAMÍN, OSTRVA,

SUNITA, TMEJKA, VAKEEL. - **7:** KLOPITI, RUCÍTEL, STONAVA, TOPOREC.



**Řešení:** Vodorovně - Tmavo, Stab; elektrotonus; Kaler, Opavan; ?; osolit, Cetus; trípelenamín; Vařít; hnat. - Svisle - Tmelka, ostra; vakeel, klopiti; OTR, ručitel; toporec, Nel; Stonava, etamín; Basna, sunita - Kučera.

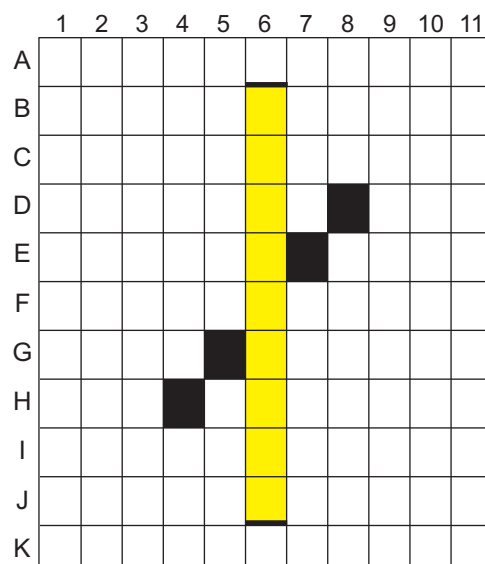
## Kaprovitá ryba

### PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

2

Nutno doplnit jen zbývající obrysové linky **VODOROVNĚ:** **3:** ALT, JOJ, KIR, KVA, OLA, TPA. - **4:** AERA, APIS, KRAS, MONK. - **5:** AMORA, OBAVA, PIRÁT, SISAL, VELIM. - **6:** ABAKUS, KRTINA, LAVICE, UČENEC. - **7:** BRAVURA, OVADATI.

**SVISLE:** **1.** Jambický verš; řídce „tlupa“. - **2.** Podpora; rudokožci. - **3.** Jiným směrem; bývalý levoruký australský tenista (Rod). - **4.** Šperk; odlišná (slovensky). - **5.** Švýcarský kanton; pochutina. - **6. Tajenka.** - **7.** Strom s podlouhlými zašpičatělými listy; beduínský plášť. - **8.** Značka elektrických spotřebičů; jednoduchý stroj. - **9.** Podnik v Liberci; domácí lvar. - **10.** Odborný název omanu; značka počítačů. - **11.** Hmota; pravostranný přítok Dunaje.



**Řešení:** Svisle - Jamb, tlupa; opora, Apaci; jínám, laver; skvost, iná; Uri; ocet; ?; vrba, aba; Eta, kladka; Likov, Varek; Inula, Astar; masa, Isar - karasovec.

Jak je možné postřehnout, lze předkládat úlohy věnované zadání v různé podobě. Důležitá je správně volená obtížnost - rozhoduje o tom skutečnost, komu je úloha především určena. Například v úloze 2 dává podnadpis luštiteli na vědomí, že jsou v neúplném obrazci uvedena všechna rozdělovací políčka a že je nutno doplnit jen obrysové linky. Úlohu 1 lze předložit i v jiné podobě (ztížit). Stačí vypustit řádek D (zrušit podbarvení tajenky, dvě mozaikové linky sítěky a dvě linky obrysu) a ponechat v celém řádku D čtyřúhelníkovou síťku. Nové znění podnadpisu: Nutno doplnit jen obrys a mozaikové linky v síťce.

Smozřejmě, že jakýkoliv upřesňující údaj v zadání křížovkové úlohy okrádá řešitele o tzv. luštitelský zážitek. On chce přeci sám odhalit, jaký druh rozdělovací značky, jaký je systém ve střídavé křížovce atd. autor použil.

Jak dokládají všechny strany v pdf (nejen věnované zadání), má autor křížovkových úloh nepřeborné možnosti pro svou tvorbu. Kombinovat lze všechny křížovkové prvky (pdf 27 až 31) a navíc kombinovat s předponou POLO- atd.

Josef Čapek (1887 až 1945) byl český (viz **tajenku křížovky**), grafik, ilustrátor a literát.

### PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

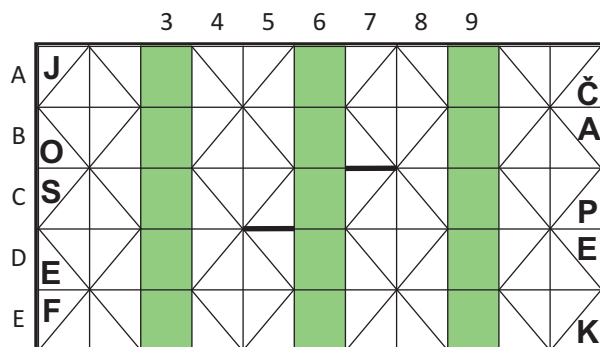
4

Nutno doplnit zbývající obrys

#### Doplňovačky:

**VODOROVNĚ ZLEVA VPRAVO:** **A.** Největší planeta sluneční soustavy, v pořadí pátá od Slunce. - **B.** Část souše obklopená ze všech stran vodou. - **C.** Dohromady. - **D.** Německy „epitel“. - **E.** Povrchová úprava železa fosfáty proti korozi.

**VODOROVNĚ ZPRAVA VLEVO:** **A.** Druh harmoniky. - **B.** Krajina kolem severní točny. - **C.** Odevzdávání zásilky přepravě. - **D.** Úřad emíra. - **E.** Provozovatel kiosku.



**Řešení:** Doplnovačky - Jupiter, čerepaška; ostrov, Arktida; spolu, podeř; Epitel; emiřat; fosfatice, kioskař - Touha, Píják. - Křížovka (vodorovně) - Mam, kudany, Tyrolanka, omřat, řas - malř.

### Zástupce psovitých šelem PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

3

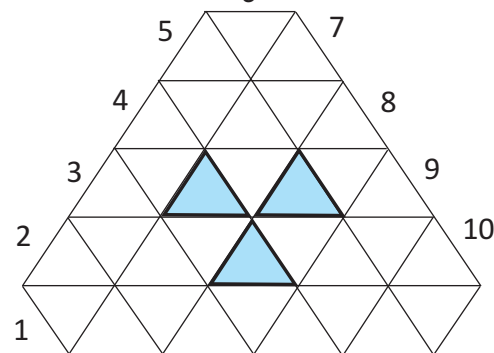
Nutno doplnit jen obrys

**VODOROVNĚ:** **1.** Dusíkaté látky odvozené od amoniaku; španělská exkrálovna. - **2.** Cenina; značka fotoaparátu. - **3.** Římská čtyřlka; násep; lotyšské platidlo. - **4.** Hlíza kolokásie jedlé. - **5.** Hmota vylučovaná zvláštními žlázami.

**ZLEVA VPRAVO:** **2.** Tázací příslovce. - **3.** Chlapecké jméno. - **4.** Mezinárodní železniční tarif (francouzská zkratka); slovensky „věk“; zkratka státu Kentucky. - **5.** Druh sibiřského jelena; tkanina na pánské obleky. - **6.** Žárovky plněné dusíkem firmy Osram; nápor choroby.

**ZPRAVA VLEVO:** **6.** Italská houslařská rodina; nástrahy. - **7.** Jeřáb popelavý; sídlo na Kolínsku. - **8.** Značka hliníku; hlt; pokynutí. - **9.** Slovensky „tudy“. - **10.** Čínská válečná loď.

**Pomůcka:** **4.** TIV. - **10.** Kan.



**Řešení:** Zleva vpravo - Kam; Olin; vek, KY; maral, loden; Azo, ataka. - Zprava vlevo - Amati; oka; zoray, Velim; Al; lok, kyn; tade; kan - vlk.

**SVISLE:** **3.** Čapkův obraz (1939). - **9.** Čapkův obraz (1913).

**Pomůcka:** **A.** Čerepaška.

#### Křížovka:

**VODOROVNĚ:** **A.** Představa neodpovídající skutečnosti. - **B.** Přístroje na klučení pařezů. - **C.** Obyvatelka Tyrolska. - **D.** Opatřovat omítkou. - **E.** Brva (řídce).

**SVISLE:** **4.** Mořský savec. - **5.** Jméno psa; přechylování substantiv. - **6. Tajenka.** - **7.** Asijský lidový pěvec; mužské jméno řeckého původu. - **8.** Dějství.

**Pomůcka:** **5.** Maduro.

# 49 Zadání - obrazec (směr vpisování - buňkovitý)

**Zadání** všech křížovkových úloh se skládá vždy ze tří základních prvků (článek 40) – nadpis, legenda, obrazec. Podrobněji viz záhlaví v pdf 44.

Tato strana je věnovaná buňkovitému směru vpisování (článek 10;

pdf 22). Jedná se o kruhovitý směr vpisování kolem středového políčka buňky. Začátek i smysl vpisování (ve směru chodu hodinových ručiček) udává praporek se šipkou.

Další komentář viz níže.

## Kolumbovo plavidlo

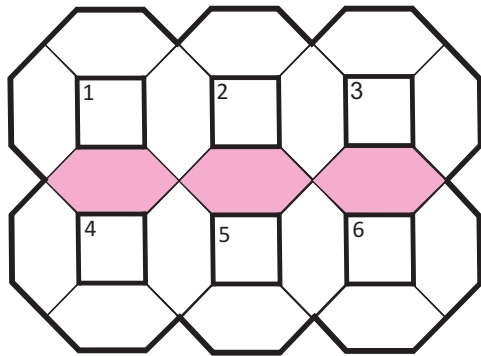
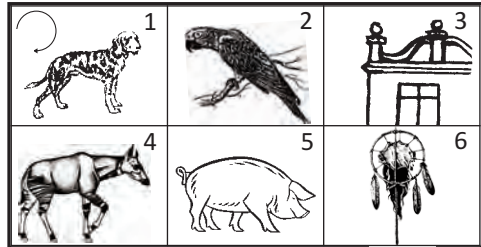
### STŘÍDAVÁ (PĚTIPÍSMENNÁ)

#### POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

1

V podbarvených políčkách jsou 2 písmena

**BUŇKOVITĚ** (začátky vpisování jsou shodné):



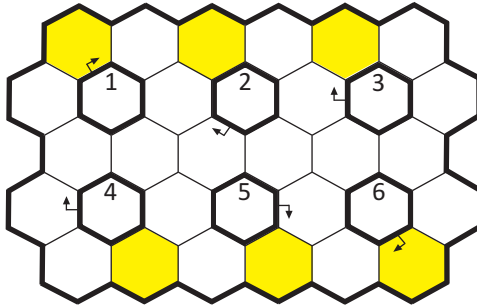
**Řešení:** Brka, arara, atika, okapi, prase, skalp - karaka.

## Český lékař a spisovatel

### ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

**BUŇKOVITĚ:** 1. Na povrchu oschnout. - 2. Doteky. - 3. Japonský bojový sport. - 4. Nádhera. - 5. Svinuté moučníky. - 6. Soudcovské čapky bez štítku.



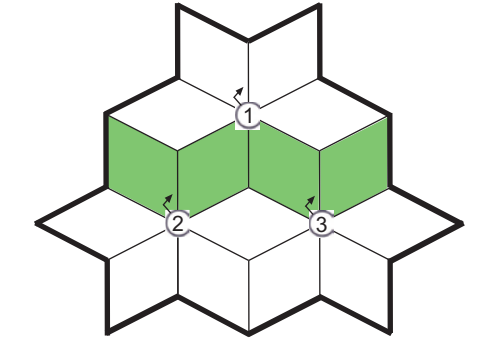
**Řešení:** Okorat, dotyky, karate, paráda, ruľády, baretý - Ota Duh.

Buňkovitý směr vpisování lze zaznamenat již v roce 1950. Autor pro tvorbu využívá různé typy sítky - čtyřúhelníkovou (pdf 22/3), šestiúhelníkovou (úloha 2), kosodélníkovou (či „schoďšťovou“, úloha 3), trojúhelníkovou aj. Úloha 1 je se sítkou, která se často používá pro úlohy se skupinovým křížováním (pdf 8). Ve středovém políčku může vpisovaný výraz začínat či končit (pdf 22/2). Obrazec v pdf 22/1 je typický pro křížovkovou úlohu (kombinace křížovky s doplňovačkou - ornamentovka). V polodokreslové úloze 4 musí luštitel praporek se šipkou dokreslit (podobně v úloze 1) - jedná se neúplný obrazec, proto se v

## Český spisovatel

### ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3



**Řešení:** Kvádry, dravec, daněla - Drda.

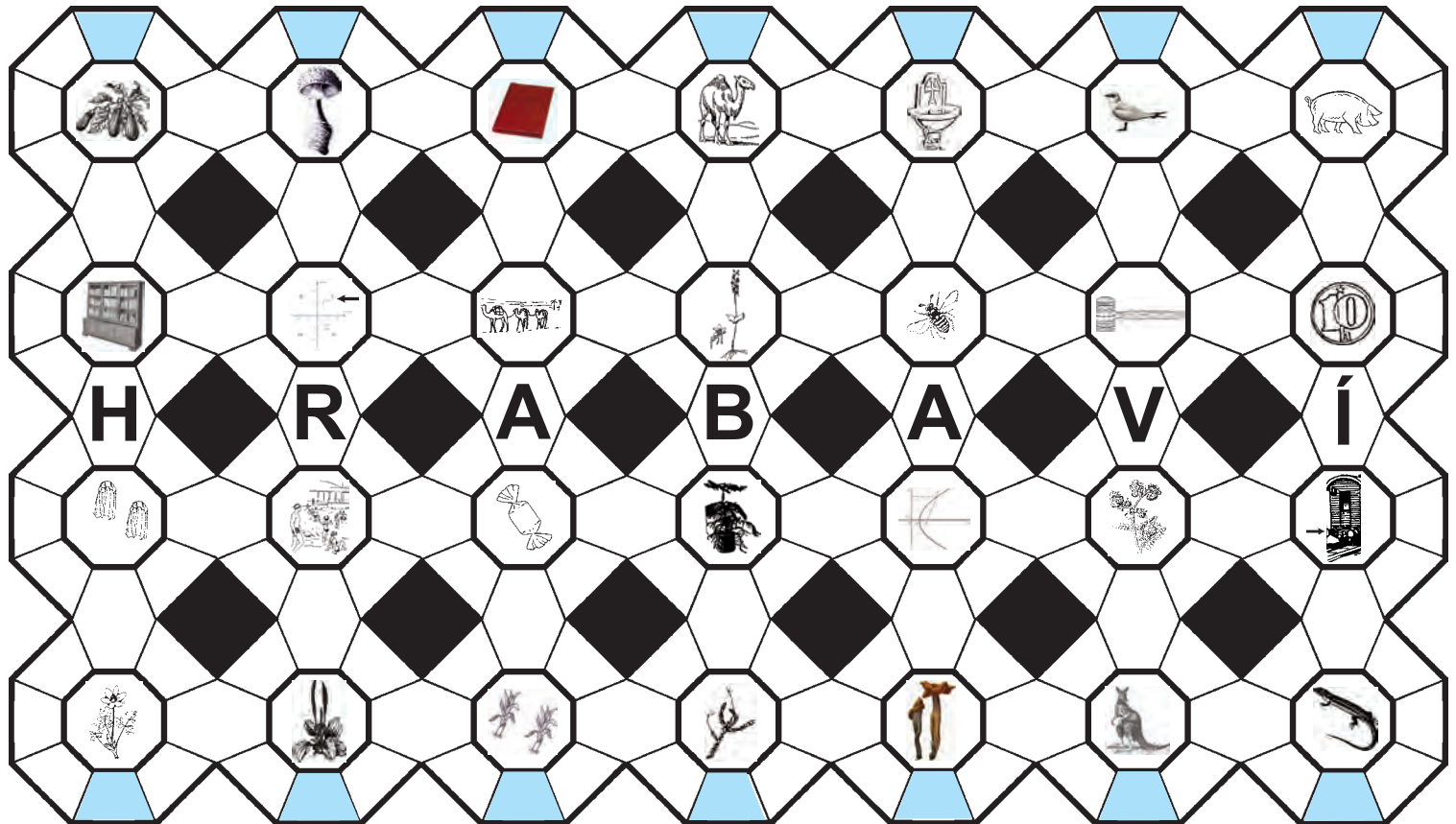
nadpisu objeví adjektivum polodokreslová. V pdf 12/1 použil autor dva směry vpisování (svislý a buňkovitý) - úloha stará desítky let. Nepochopitelně je ještě v současnosti tato úloha označovaná jako KOMBINOVANÁ KŘÍŽOVKA. Podobně jsou v pdf 12 úlohy, ve kterých jsou použity směry vpisování: buňkovitě + paprskovitě či svíle + lomeně. Kombinovat lze samozřejmě všechny křížovkové prvky, nejen směry vpisování. Jako kombinovaná křížovka byla kdysi označovaná úloha, ve které se střídala políčka základní s vícenásobnými, označovaná i jako „hrůčka“ (pdf 28/2).

## OSMIPÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA - dva zástupci čeledi bažantovití

4

Nutno doplnit začátky vpisování (praporek se šipkou, které udávají i smysl zápisu - ve směru chodu hodinových ručiček)

**BUŇKOVITĚ** (vpisované výrazy): BAKLAŽÁN, BAHOČET, BRADÁČEK, BŘEHOVEC, DESETNÍK, DOKLADKA, DROMEDÁR, HAVELOKY, JEŠTĚRKA, JITROCEL, KAMELA, KARAVANA, Kladívko, KNIHOVNA, KONIKLEC, KROPENKA, KVADRANT, KVĚTOVKA, LOPATICE, MEDOVOSA, NÁRAZNÍK, OUHORLÍK, PARABOLA, PLOVÁRNA, PRASISKO, SVAZENKA, VAČNATEC, ZELENINA.



**Řešení** (svíle): Baklažán, knihovna, haveloky, koniklec, květovka, kvadrant, plovárna, kladívko, ouhorlík, kladívko, svazanka, vačnatec, prasisko, desetník, nárazník, ještěrka - bělokur, orebice.



# 50 Obrázec - polodokreslová křížovka (obrys)

Adjektivum „**polodokreslová**“ se dostane do nadpisu v případě, že se řešitel předkládá neúplný obrazec. Úkolem řešitele může být doplnění **sítky** (mozaiková políčka), **rozdělovacích značek** (rozdělovací linky, políčka či body, uzlová políčka), **obrysu** (vnější, popřípadě i vnitřní) či **dalších součástí obrazce** (doplňné začátku vpisování u buňkovitého směru vpisování, pdf 49/1 a 4).

Údaj „**nesouměrně figurální**“ lze v nadpisu vypustit. Nesouměrnost obrazce je zřejmá z umístění rozdělovacích linek. Popis podoby obrysu je vlastně nadlehčení luštění (náročnější řešitel chce obrys vyloučit bez nápovědy). Podobu zadání polodokreslové úlohy určuje autor (s ohledem na obtížnost, kterou chce řešitel zvládnout) - nelze to tedy taxativně předem předepisovat.

## Z ptáčích říše

Ptáci jsou pro lidi ekonomicky důležití; mnoho z nich je pro ně zdrojem potravy, získávané buď lovem (čičba, myslivost) nebo chovem, poskytují však i jiné produkty. Také jsou užiteční tím, že se živí velkým množstvím hmyzu a jinými „škůdci“. Některé druhy, jako například (1), jsou často chováni jako domácí mazlíčci. (2) hrají významnou úlohu ve všech aspektech lidské kultury od náboženství až po poezii a populární hudbu. Okolo 130 druhů ptáků vyhubil člověk od roku 1600 díky svým aktivitám. V Česku hnízdí téměř 200 ptáčích druhů, z čehož jedna (3).



## STŘÍDAVÁ NESOUMĚRNĚ FIGURÁLNÍ POLOMOZAIKOVÁ

### POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

1

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky. V mozaikových políčkách jsou tři písmena. Nutno doplnit jen zbývající obrys (vnější a vnitřní).

**VODOROVNĚ:** A. Žlábkovnice. - B. Dřívější úředník. - C. Opakovací puška. - D. Hudební nástroje; slabé lano; součást domu. - E. Měsíční moře; zlatobýl obecný; druh tkaniny (řídce). - F. Dohasínání obrazovky; chorvatský přístav; dvih; vládnout; domácí Odetta; muslimská modlitebna; spojka; slůvko zaklení. - G. První tajenka; druhá tajenka. - H. Lázně u Černého moře; třpyt; asijský stát; karetní barva; sídlo v Rusku; otvor ve zdi; kohouti (řídce). - I. Předem stanovená; ženské jméno; gol-

fová hůl; hvízdání; přírodní červené barvivo; pocházející z ovce; ožeh; koupací nádoba. - J. Třetí tajenka. - K. Přítok Moravy; český sochař (Jan, 1905 až 1986); šereda; letecký útok; vztahující se ke kalině; domácí Kristián; mořská vydra; odrůda žuly; tahat los. - L. Úbytek hmotnosti kapalín. - M. Dětská hra. - N. Slovensky „děva“. - O. Kuchyňské nástroje. - P. Žíla.

**SVISLE:** 1. Výtonišť; potřeba pradelny; ženské jméno; vyrobené z lodeanu. - 2. Žena donášející svačinu; strnule stojící osoba. - 3. Mezinárodní kód letiště Itabuna (Brazílie); pramáti. - 4. Druh houby. - 5. Staroegyptská pohřební nádoba; jednotka objemu; brýle; jméno tenisty Lendla. - 6. Jinak; východosibiřská řeka; část areálu; větev (nářečně). - 7. Africký stát; horké léčivé prameny; rezavý tvor; naše město. - 8. Dostatečná (studentský slang); mrštná. - 9. Druh dýky. - 10. Maličko; lesní strašidlo. - 11. Rytíř krále Artuše; sibiřský veletok; německý neurčitý člen. - 12. Zahradnická pomůcka; obvazová potřeba; český herec (Oldřich). - 13. Zbavití čarů. - 14. Zhotoviti šitím; čiperný člověk. - 15. Habešská peněžní jednotka; šance; dobytčí nápoj. - 16. Alifatický amin. - 17. Anglicky „pes“; rukojeť (nářečně). - 18. Sudokopytník ze skupiny lesoňů; součást portlandského cementu. - 19. Španělské mužské jméno (Baltazar); nástroj pro volné kování na bucharu. - 20. Cukrářský výrobek; eternit; karta. - 21. Spěch.

**Pomůcka:** F. Haram. - H. Arti. - 3. ITN. - 15. Harf. - 17. Dog.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

A																				
B																				
C																				
D																				
E																				
F																				
G																				
H																				
I																				
J																				
K																				
L																				
M																				
N																				
O																				
P																				

Uvedené řešení obou směrů vpisování umožňuje snadno doložit celou úlohu.

**Řešení: Vodovrně** - A. Sima. - B. Kancelista. - C. Opakovačka. - D. Lyr, lanko, balkon. - E. Mare, celík, tafet. - F. Dosvit, Split, arze, kralovat, Oduš, Haram, dokud, sakr. - G. ???, ??? - H. Soči, lesk, Laos, kule, Arti, okno, koti. - I. Dana, Nila, patr, svist, hena, ovčí, opal, vana. - J. ??? - K. Oskava, Kavan, ohava, nálet, kalinový, Tian, kalan, aplit, losovat. - L. Kalo. - M. Loto. - N. Deva. - O. Nože. - P. Věna.

**Svisle** - 1. Dok, soda, Toska, lodenové. - 2. Svačinářka, Lotova žena. - 3. ITN, Eva. - 4. Spálenitka. - 5. Kanopa, litr, skla, Ivan. - 6. Sice, Kolyma, panoha. - 7. Mali, vary, rezek, Ostrava. - 8. Stačka, svižná. - 9. Stilet. - 10. Krapku, hejkal. - 11. Lancelot, Lena, ein. - 12. Kolík, vata, Nový. - 13. Odčarovati. - 14. Ušiti, címan. - 15. Harf, okop, okal. - 16. Aminoalkan. - 17. Dog, řap. - 18. Kudu, alit. - 19. Baltasar, kovadlo. - 20. Konfet, krytina, eso. - 21. Chvat - **kanárek; ptáčích figury; třetina žije na mokřinách.**

# 51 Novinky - křížování řetězové

Každá křížovková úloha je jakási skládačka z jednotlivých křížovkových prvků, které lze kombinovat v rámci jednoho prvku nebo navzájem různě mezi sebou. Libovolná kombinace nevyžaduje zavedení nového druhu úlohy. V nadpisu či pojmenování odstavce legendy se objeví jen adjektivum (odvozené od použitého druhu vpisovaného znaku - písmenná, shluková atd.) a **typ křížování**, popřípadě adjektiva „řetězová“, „výplňková“, „cylindrická“, „há-danková“ či **předpona POLO-** (pokud křížovkový prvek neplatí pro celou úlohu).

Kombinace v rámci **vpisovaného znaku** (pdf 27) - střídání znaků.

Střídání různých **typů políček** (pdf 28) - základní, mozaikové, uzlové aj. Využití různých **směrů vpisování** (pdf 29). I klasické křížovky (pdf 40/2) kombinují různé směry vpisování, a to dva - vodorovně + svisle. Zvolení určitého **typu legendy** (pdf 30).

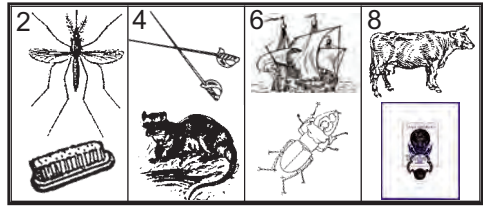
**Vzájemná kombinace** (pdf 31) nabízí nepřeborné možnosti tvorby. Tato strana je věnována řetězovému křížování. Některé úlohy mají premiéru. Obrázec úlohy 5 vznikne stočením obrazce 4 do kruhu. Pro autora jsou to vlastně shodné obrazce - úlohu sestavuje vždy do obrazce 4. Tajenka je v obou úlohách v tzv. nelegedovaném směru, ale je to tajenka neskrýtá.

## Jediný zástupce dravých kaprovitých ryb v Česku PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



V řetězových políčkách je heslo doplňovačky **SVISLE: 1.** Plavý. - **3.** Jméno skladatele Nedbala. - **5.** Kostra hlavy. - **7.** Ruský operní pěvec (Ivan, 1867 až 1943). - **9.** Nulový.

**SVISLE** (řetězově vždy dva výrazy):



**Pomůcka:** Eršov, yapok.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
	K		K		K		K	
							R	
							Á	
							V	
							A	
							R	
							Š	
							Í	
	K		K		K		K	

**Řešení:** Blond; komár + ryžák; Oskar; kordy + aršík; nutý - ryba: bolen dravý.

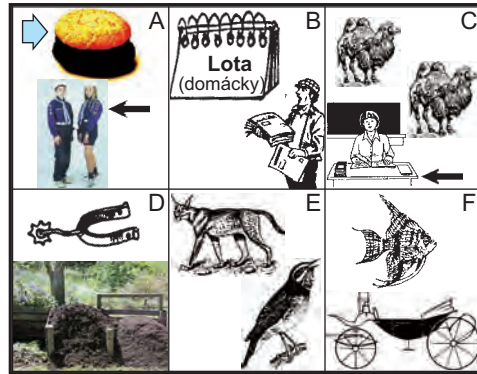
## Spoluzakladatel českého animovaného filmu (Jiří, prostřední písmena řetězce)

### SLOVNÍ (DEVÍTIPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

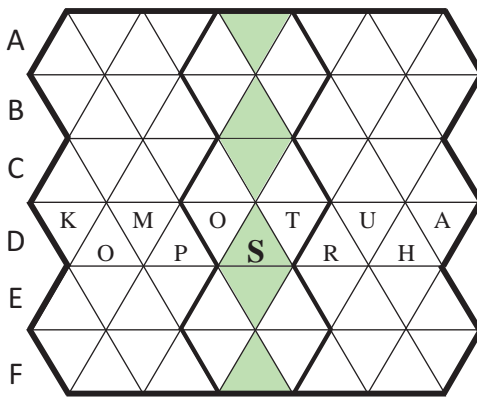
**VODOROVNĚ** (v závorce je legenda pro jednotlivá políčka): **A.** Osoba stojící v čele okresního úřadu + krápník rostoucí od stropu dolů - (roztržka; spodek nádoby; desetiny tisíce; lesklý nátěr; domácí Titus). - **B.** Vojenský tlumok + humoristický žánr, který zpracovává vážné téma zlehčujícím způsobem - (domácky Torkvát; domácky Denis; zvuk trubky; osada; slovenské ukazovací zájmeno). - **C.** Přívrženec rasového splývání + celoroční tropický vítr - (snad; přípravek na máchání; anglicky „mravenec“; druh lepenky; cucat). - **D.** Keř nebo strom s růžovými kvítky + dánská libra - (do toho místa; setiny hektaru; typ hudby; horský skřítek; německa spojka „a“). - **E.** Filmový pracovník + mandolína s laděním a notací kontrabasu - (tázací zájmené příslovce; domácky Ervína; vazal; básnický „dolina“; osobní zájmeno).

**Pomůcka** (obsah některých políček): ANT, IPA, SKA, UND.

## Drobná asijská liška SEDMIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním): BAŘI, IOPA, KAME, KARA, KATE, KOKO, KOLE, KOMP, LÁRA, RUHA, UŠKA, UTKA.



**Řešení:** Kokoska + skautka, kamelot + Lotuška, katedra + drabari, kompost + ostruha, karakal + kalíopa, koleska + skalára - korskak.

A					
B					
C					
D					
E	KAM	ERA	MAN	DOL	ONA

**Řešení:** Přednosta + stálakít, tornistra + tra-skaalpund, kameraman + mandolína - Trnka.

## Česká spisovatelka a scenáristka (1919 až 2006) DVOJSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

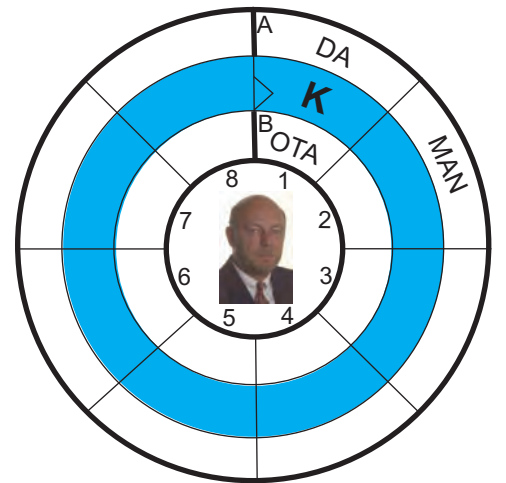
**VODOROVNĚ** (cylindricky - poslední výraz se řetěží s výrazem prvním): **A.** Slovensky „doly“ + ženské jméno + chytat + ochránce + domácky Veronika + mistři popravčí + přítok Dunaje + italské mužské jméno (Sáva). - **B.** Slovensky „kýta“ + indomalajská bylina s jedlými škrobnatými hlízkami + divočák + nádoba pradelny + obušky + vrškoty + mořští

## Český spisovatel a scenárista (Jan) STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

**KRUHOVITĚ** (řetězová křížovka, pětispisemenné výrazy): **A.** Tlustoš; schodek; stádo koní (nářečně); skvrny v souvislém povrchu bakterií na agaru; německy „kasta“; druhová čí-slovka; strž. - **B.** Druhé seno; pastevecký oheň; argentinsko-kolumbijská prozaička a esejistka (Marta, 1930 až 1983); šermířská hůl; souostroví u Korejského poloostrova; český televizní režisér (Alexej); otevření mrtvoly.

**PAPRSKOVITĚ KE STŘEDU** (doplňovačka - šestispisemenné výrazy): **1.** Jednopláňné dopravní letadlo amerického původu. - **2.** Patřící manovi. - **3.** Skelet. - **4.** Zaplacení. - **5.** Krabice z lepenky. - **6.** Část nohy. - **7.** Pyl, který včely ukládají na třetím páru nožiček. - **8.** Rovnoběžnostěny omezené šesti kosočtverci.

**Pomůcka:** B. Traba, Tonno.



**Řešení:** Ke středu - Dakota, manova, kostra, pláta, karton, stehno, rousek, klence - Kosthun.

savci z příbuzenstva velryby + mimovolné záškuby v obličejí.

**SVISLE: 1.** Zpěvný pták (snovač) + slovensky „jaci“. - **2.** Římský krutovládce + vojenská jednotka. - **3.** Lamám vlastní + český režisér a dramaturg (Zdeněk, 1919 až 2000). - **4.** Etáže + primitivní zavazadlo. - **5.** Pavoukovec (Roncocreagris) + kulovité bakterie. - **6.** Kloudná + psí smečka. - **7.** Začátečník + léta. - **8.** Pijavá + foukati.

	1	2	3	4	5	6	7	8	(1)
A	BA	NE							
	JA								
B	KY								

**Řešení:** Svisle - Bja + jáky, Nero + rota, lamí + tiro + roky, savá + vati - Jaromíra Kolářová.



# 52 Polodokreslovky - sdružená obrázková legenda

Článek 24 se věnuje speciálním polodokreslovým úlohám. Na řešitelských přeborech luští zdatní křížovkáři tyto křížovky jako dokreslovky - k dispozici mají jen čistý čtverečkový papír. Společně pro všechny typy těchto úloh (křížovky se sdruženou obrázkovou legendou, šikmé křížovky, křížovky s číslovanou legendou, výplňkové křížovky - v zadání je uveden taxativní výčet vpisovaných výrazů) je vždy nalezení prv-

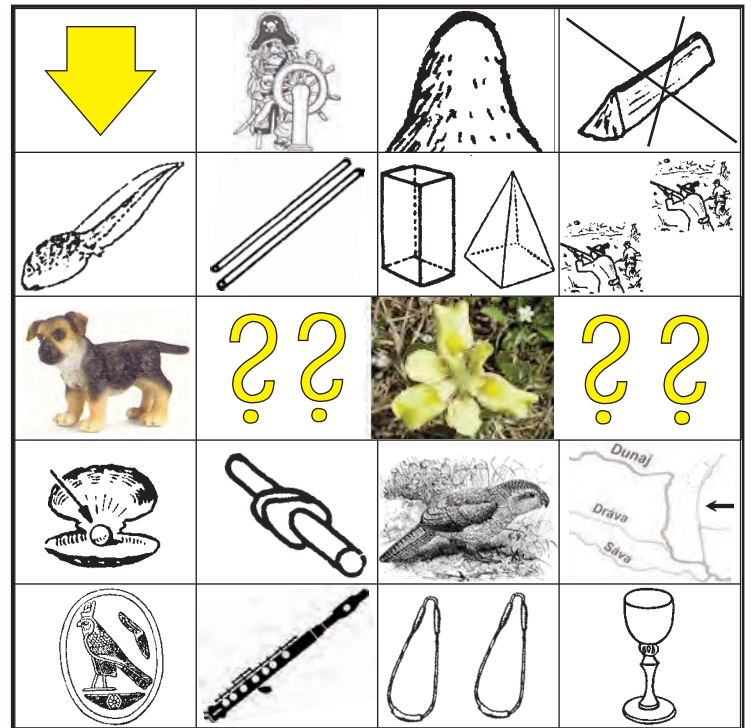
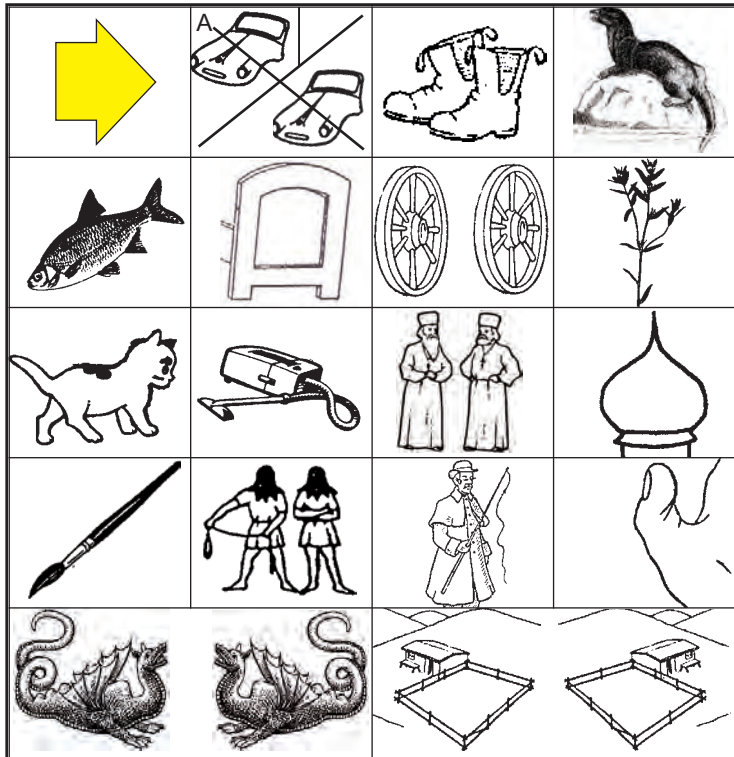
ního křížování, a to je klíčové. Při luštění tzv. „šikmých křížovek“ musí řešitel zvládnout navíc správné očíslování sítky. Je-li v zadání uvedeno jediné křížování, linka obrysu, slabá mozaiková linka sítky apod., jedná se už vždy o křížovku polodokreslovou - tak tomu je i na mém webu.

Příklady k luštění uvádějí komentář - postup předluštětele (nemusí být vždy stejný).

Rostlin tohoto rodu je mnoho - ... (viz tajenku) nízký, sibiřský, žlutý, skalní (chráněný), bezlistý, písečný aj.

## SLABIKOVÁ POLODOKRESLOVKA

1



U těchto úloh luštitel předem neví, kolik řádků a sloupců příslušná křížovka má. Proto se nalezené křížování umísťuje doprostřed řešitelského archu (čtverečkový papír). Luštitel po prostudování legendy našel křížování v prvním řádku, a to je vždy velká výhra - urychlí to vlastní luštění. Především začátečníkům se doporučuje doplňovat v legendě očíslování řádků a sloupců (samozřejmě, pokud to půjde jako v tomto případě) a hlavně spotřebované legendové výrazy označit (například přeškrtnutím).  
**Další postup předluštětele:** Využil pomůcku PERLÍN a tím vlastně doplnil svislý výraz KAPER, který musí být v prvním sloupci atd. Při dalším doplňování křížovky se pokoušel co nejdříve odhalit symetrii obrysu a rozdělovacích značek a rovněž jaký typ rozdělovací značky autor použil (rozdělovací linka či políčko).  
 V úloze 2 se luštitel snaží nejprve vyplnit sousední sloupce vedle výrazu PANÍ, využije přitom pomůcku PAGAŽA (odhadne po prostudování celé legendy).  
 Podobný postup volí luštitel i při zdolávání výplňkových polodokreslovek (pdf 53).

Pomůcka: kamejka, perlin.

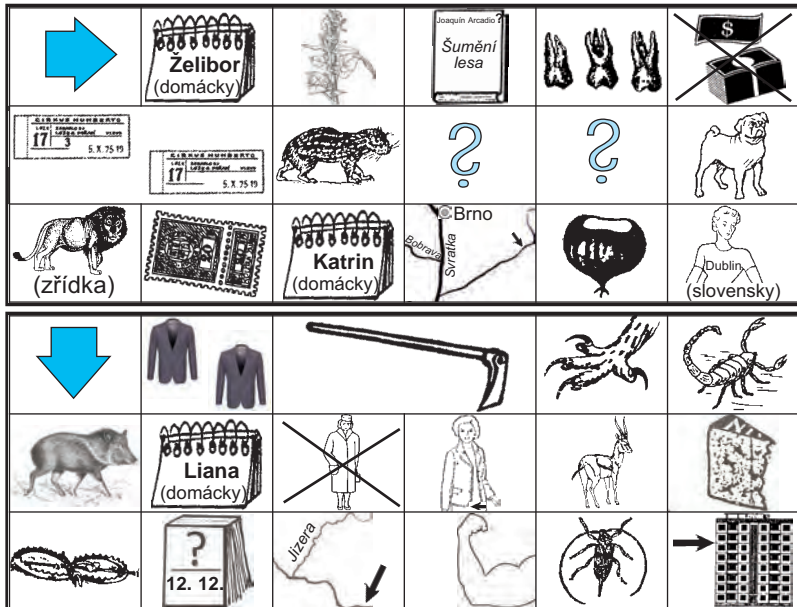
	KA	PO	TY												
		LÍN													
		KO													

Řešení: Vodovorně - A. Kapoty, perka, kelan. - B. Perlin, čelo, kola, kamejka. - C. Kotě, vysavač, popl. - D. Kopule, štetec, katl, kočl. - E. Palec, saně, salaše.

Svisle - 1. Kaper, kopa. - 2. Polnko, pulec. - 3. Tyče, tělesa. - 4. Lovy, štěně. - 5. Kosatec. - 6. Perla, vačka. - 7. Kakapo, Tisa. - 8. Kamej, píkola. - 9. Lanka, čísle.

## Lasicovité šelmy SHLUKOVÁ POLODOKRESLOVKA

2




Pomůcka: dazule, Pagaza.

Řešení: Vodovorně - A. Žela. - B. Lebeda. - C. Pagaza, zuby. - D. Penize, biletý. - E. Paka, lasice. - F. Zorila, mops. - G. Samour, ce-nina. - H. Katy, Litava. - I. Kaštan. - J. Irka. Svisle - 1. Saka. - 2. Motyka. - 3. Pazour, štr. - 4. Pekari, Lanka. biceps. - 9. Dazule. - 10. Byty.

# 53 Polodokreslovky - výplňková legenda

Článek 24 se věnuje speciálním polodokreslovým úlohám. Na řešitelských přeborech luští zdatní křížovkáři tyto křížovky jako dokreslovky - k dispozici mají jen čistý čtverečkový papír. Společně pro všechny typy těchto úloh (křížovky se sdruženou obrázkovou legendou, šikmé křížovky, křížovky s číslovanou legendou, výplňkové křížovky - v zadání je uveden taxativní výčet vpisovaných

výrazů) je vždy nalezení prvního křížování, a to je klíčové. Je-li v zadání uvedeno jediné křížování, linka obrysu, slabá mozaiková linka sítky apod., jedná se už vždy o křížovku polodokreslovou - tak tomu je i na mém webu. Příklady k luštění uvádějí komentář - předluštitel má většinou svůj vlastní systém, nemusí se vždy shodovat.

## Analogový elektrochirurgický přístroj pro oční ambulance a kliniky plastické chirurgie PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA (1)

VODOROVNĚ a SVISLE:

2: AR, AT.

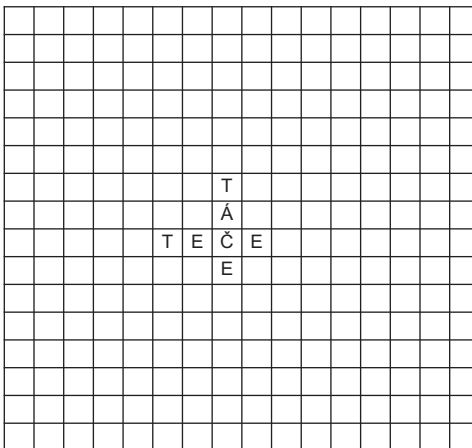
3: KPA, MOL, OTA, TAU, TUK, ULI.

4: AMOR, ANET, BETL, BUDA, EGON, ELÁN, EMIL, KALK, LADA, LEPT, OCET, TÁČE, TANK, TEČE.

5: ANATA, KASEK, DÁVAT, PRAGA, TREBA, UNITO.

6: ALOBAL, ?, OKATEC, POROTA, TENATA.

9: DIREKTIVA, SAMARITÁN.



Předluštitel má podobné úvahy jako při řešení úloh se sdruženou obrázkovou legendou (pdf 52). V tomto případě se však jedná spíše o úlohu logickou, luštitel zde neuplatní křížovkářské dovednosti - přechod z výrazu legendového na vpisovaný, protože vpisované výrazy jsou dány (systematicky seřazené). Při prostudování legendy hledá vždy písmena, která se ve výčtu vyskytují nejméně. V této úloze jsou to písmena G a Č, která se mohou křížovat. Samozřejmě, že tomu tak nemusí vždy být - mohou být obsažena v tajence - v případě, že se nějaké písmeno vyskytuje ve výčtu jen jednou, tak musí být zákonitě součástí tajenky; podobně je v tajence U, protože je ve výčtu pětkrát. Předluštitel zvolil pro začátek křížování TEČE x TÁČE, protože Á je ve výčtu jen čtyřikrát (viz obrazec). Dále hledal výrazy, které se kříží s výrazem TÁČE (ELÁN, DÁVAT, SAMARITÁN) I v tomto případě je nutné pro přehlednost při luštění označovat spotřebované vpisované výrazy (například podtržením). Při dalším vyplňování křížovky se vždy pokoušel co nejdříve odhalit typ rozdělovací značky (rozdělovací linka či políčko) a typ symetrie (podle vodorovné či svislé osy, respektive podle středu). Křížovka vždy vyjde - nezáleží, zda umístíte první vpisovaný výraz vodorovně či svisle. Řešení úlohy je v pdf 37/2.

## Vzácná ryba

### PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA (2)

VODOROVNĚ a SVISLE:

4: ALAN, ARAD, ELEN, EPOS, LONI, LUNA, MÍTI, NINA, OMOČ, ORAT, SHON, URÁT, VASA, VODA.

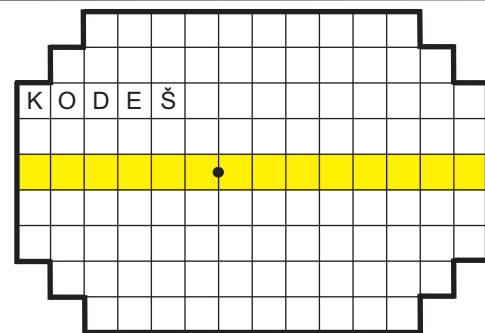
5: ADEPS, AKARA, ALANI, ALANT, ALÍCI, AMARA, CAPOT, ČEŠTÍ, DRANÁ, EVENK, KABAR, KAJAK, KODEŠ, MAMUT, NATAL, OTELO, OTÝTI, RAPID, RATAJ, ŘADIT, SVORA, UNAKA, VEČER, ŽABAŘ.

6: HAMADA, KARATE, POLEVA, TANANÁ.

7: ALOKUCE, POLEKAT.

Dokreslové výplňkové křížovky (úloha 1) se objevovaly pravidelně kolem roku 1966 na řešitelských přeborech. Luštitel měl k dispozici jen čistý čtverečkový papír. Pro širokou luštitelskou se předkládají až do současnosti úlohy převážně s obrazcem, popřípadě s obrazcem neúplným - polodokre-

slovky, a to s křížováním úplným (křížovky) či neúplným (doplňovačky). V případě, že v zadání není uvedena pomůcka (zde KODEŠ), z které se dá pokračovat, doporučuje se hledat první křížování na volném čtverečkovém papíru jako v úloze 1. Obtížnost předkládaných úloh se dá regulovat.



Řešení: Svisle - Kajak; Vše - Kajak; Polekat; Voda; Žabar; Elen; Drana; Čeští; Arad; Evenk; Loni; Rapid; Urát; Shon; Unaka; Vasa; Natal; Omoc; Amara; Rataj; Alan; Adeps, mti; Alokuce, otýti - jezdiček dunajský.

(Viz tajenku) se potápí s polorozevřenými křídly až do hloubky 14 metrů. Může zůstat pod vodou přes jednu minutu. Žere mlže, plže, korýše, ostnokožce i drobné ryby.

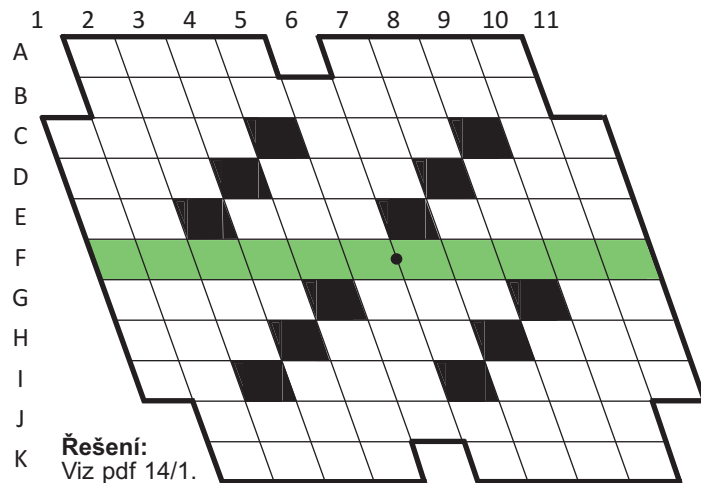


### PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (3)

VODOROVNĚ: 2: AP, IL, KM, OT. - 3: ANE, DAO, ESO, OLI, OTE, PIA, PRO, UMA, ÚRE, VÁT. - 4: HOLE, MLÉČ, OLEA, ONKA, OPAK, RAPI, RUSI, ZVRT. - 9: AUTOSALON, OCÁSKOVEC. - 11: Tajenka.

ŠIKMO DOLŮ: 2: CU, ČO, OH, PO. - 3: ALO, DVĚ, ÉTA, HLE, OVO, PÁS, RET, ÚPA, URA, ZNI. - 4: APEL, LUKA, ORSI, RASA. - 7: MOTÝLEK, OPATOVO. - 9: SEMENOTOK. - 11: INKARDINACE, MANIPULÁTOR.

Mezi nejlehčí výplňkové křížovky patří ty, u kterých má luštitel k dispozici úplný obrazec, vpisované výrazy jsou rozděleny podle použitých směrů vpisování (úloha 3) ap. Dalším nadlehčením může být i vepsání nějakého výrazu do obrazce. Očíslování řádek a sloupců slouží pak k označení spotřebovaného výrazu.

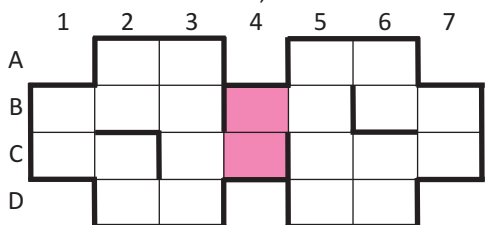


Řešení: Viz pdf 14/1.

Na začátku 19. století dokončil Francouz Jacquard svůj známý stroj žakár - samočinný vzorový stav. Řízení obstarávaly děrované (viz tajenku).

### SLABIKOVÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (4)

VPISOVANÉ VÝRAZY (řazení podle počtu slabik): 2: BOTY, KAPER, KARMA, ?, KOSTKA, LAR-VY, MALÁ, MÁLEK, MAPA, PERLA, POKOST, TOLAR, VOLEK, VYZA, ZADY. - 3: NOMÁDY, POLÁRA. - 4: PARABOLA, TOMANOVO.



Řešení: Viz pdf 26/4.

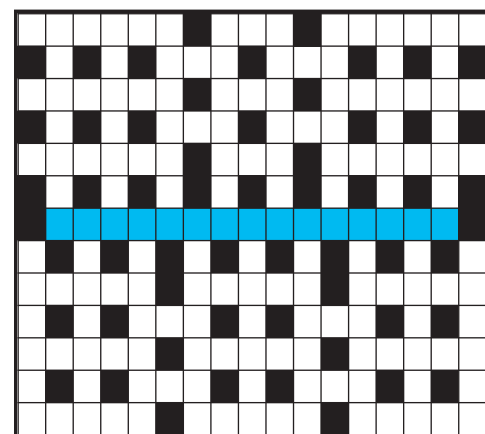
### VPISOVANÉ VÝRAZY:

ARA LÁN LAR MÁK NIT OBR PÁS PSI TEP TUK VÁL  
AGAMA ANEBO AĚNÝ ČTIVÉ KLAKA MOUCHA PLESA PLOCHA STATI  
KLIKVA MARÉNA OPASEK OSTUDA ROZPOR ŠTOPKA ŠKOLÁK VÝTISK

DIOPSID DROBENÉ CHRAPOTY IKEBANA IMUNITA KLAMANÝ KOLOTOČ KRMIČKA LÉKOPIS OPRAVNA PROKLUZ STRANOU TAZATEL TRÁVINA VÝPLATA

Kladem při pobytu v lázních může být kromě vlastních procedur i (dokončení v tajence).

### PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA (5)



Obecně lze říci, že doplňovačky (úlohy s neúplným křížováním) jsou na luštění obtížnější. Pokud mají všechny vpisované výrazy různých délek větší četnost, je takováto úloha pro řadového luštitel vlastně neřešitelná. Nalezení prvního křížování, z kterého se dá pokračovat, je nesnadný úkol. Můžete si to ověřit - neuvádím zatím řešení. Přitom se luštitel s podobnými úlohami mohou pravidelně setkávat.



# 54 Polodokreslovky - „šikmé křížovky“

Článek 24 se věnuje speciálním polodokreslovým úlohám. Na řešitelských přeborech luští zdatní křížovkáři tyto křížovky jako dokreslovky - k dispozici mají jen čistý čtverečkový papír. Společně pro všechny typy těchto úloh (křížovky se sdruženou obrazy legendou, šikmé křížovky, křížovky s číslovanou legendou, výplňkové křížovky - v zadání je uveden taxativní výčet vpisovaných výrazů) je vždy nalezení prv-

ního křížování, a to je klíčové. Při luštění tzv. „šikmých křížovek“ musí řešitel zvládnout navíc správné očíslování sítky. Je-li v zadání uvedeno jediné křížování, linka obrýsu, slabá mozaiková linka sítky apod., jedná se už vždy o křížovku polodokreslovou - tak tomu je i na mém webu. Příklady k luštění uvádějí komentář - postup předluštětele (nemusí být vždy stejný).

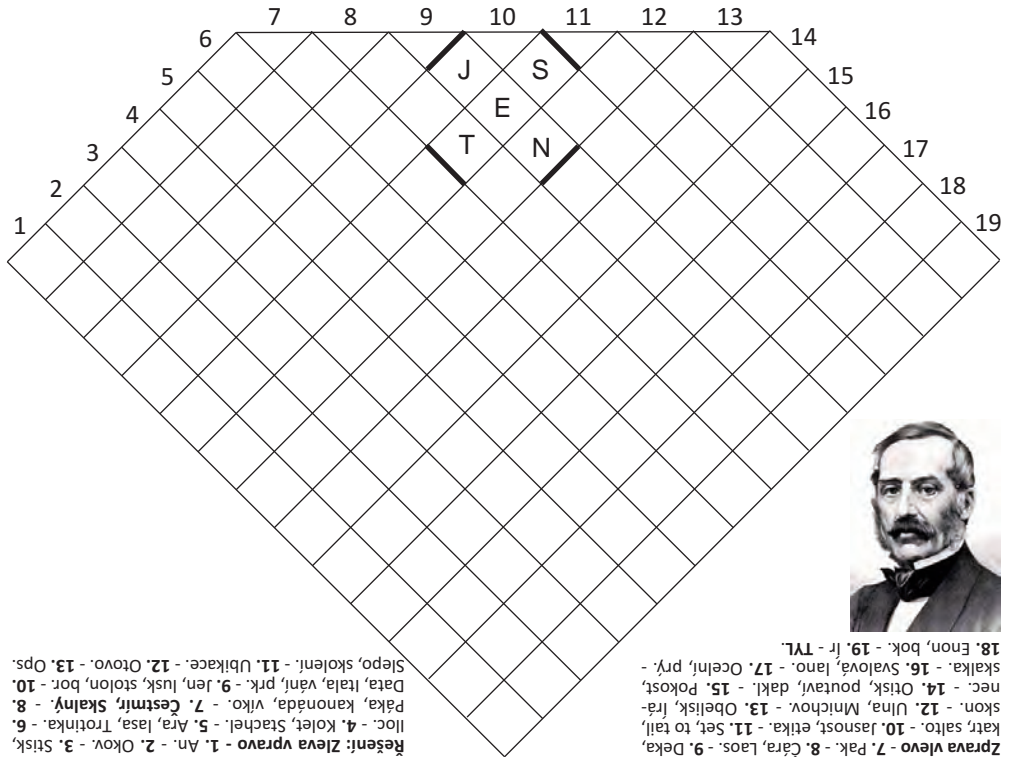
## Český spisovatel (viz rozdělovací linky)

(1) jeho hra

### (2) pseudonym, pod kterým hrál STŘÍDAVÁ POLOMOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

V mozaikových políčkách jsou dvě písmena  
**ZLEVA VPRAVO DOLŮ:** 1. Zastaralé zájmeno. - 2. Nádoba u sudny. - 3. Sevření; filipínský ostrov. - 4. Krátký mužský kabát bez rukávů; německy „bodlina“. - 5. Papoušek; provazy se smyčkou; část Miletína. - 6. Součást strojního zařízení; dělostřelecká palba; poklop. - 7. Viz 1; viz 2. - 8. Údaje; latinský překlad bible; dutí; kozí pach. - 9. Pouze; podlouhlý pukavý plod; šlahoun; borový les. - 10. Nevidomě (řídce); zabití. - 11. Společná ubytovna. - 12. Patřící Otovi. - 13. Římská bohyně úrody.

**ZPRAVA VLEVO DOLŮ:** 7. Potom. - 8. Souvislá řada bodů; jihoasijský stát. - 9. Přikrývka; mřížové dveře; přemet ve vzduchu. - 10. Zářivost; nauka o mravnosti. - 11. Tenisová sada; anglicky „useknout (ocas)“; úmrtí. - 12. Loketní kost; dějiště LOH 1972. - 13. Vysoký čtyřboký kamenný sloup; obyvatel Íránu. - 14. Přenesení barvy tlakem na papír; přitažliví; jezevčák. - 15. Fermež (zastarale); upravené místo z kamenů v zahradě pro pěstování alpínek. - 16. Pocházející od svalu; silný provaz. - 17. Zastarale „oceloví“;



**Řešení: Zleva vpravo** - 1. An. - 2. Okov. - 3. Stisk, iloc. - 4. Kolet, Stachel. - 5. Ara, jasa, Trojinka. - 6. Paka, kanonada, viko. - 7. Cestník, Skalný. - 8. Data, Itala, váni, prk. - 9. Jen, lusk, stolon, bor. - 10. Slep, skoleni. - 11. Ubikace. - 12. Otovo. - 13. Ops.

**Zprava vlevo** - 7. Pak. - 8. Čára, Laos. - 9. Deka, katr, satto. - 10. Jasnost, etika. - 11. Set, to tail, skon. - 12. Ulna, Mitichov. - 13. Obelisk, Ira- nec. - 14. Otisk, poutaví, dakl. - 15. Pokošť, skalka. - 16. Svalová, lano. - 17. Ocelní, pry. - 18. Enon, bok. - 19. Ir - TYL.

příslovce uvádějící cizí přímou řeč. - 18. Alternativní rocková hudební skupina založená v roce 1999 v New Yorku; postranní část těla mezi žebra a kyčlí. - 19. Slovensky „lr“. Pomůcka: 3. Iloc. - 4. Stachel. - 11. To tail.

Vymezení prostoru, který ohraničuje hledaný obrys obrazce, je dán očíslováním jednotlivých sloupců obou směrů vpisování (článek 24). Typ rozdělovací značky je dán v zadání. Předluštětel našel první křížování (9. JEN x 11. SET), z kterého se dá pokračovat...

## At se Vám to podaří...

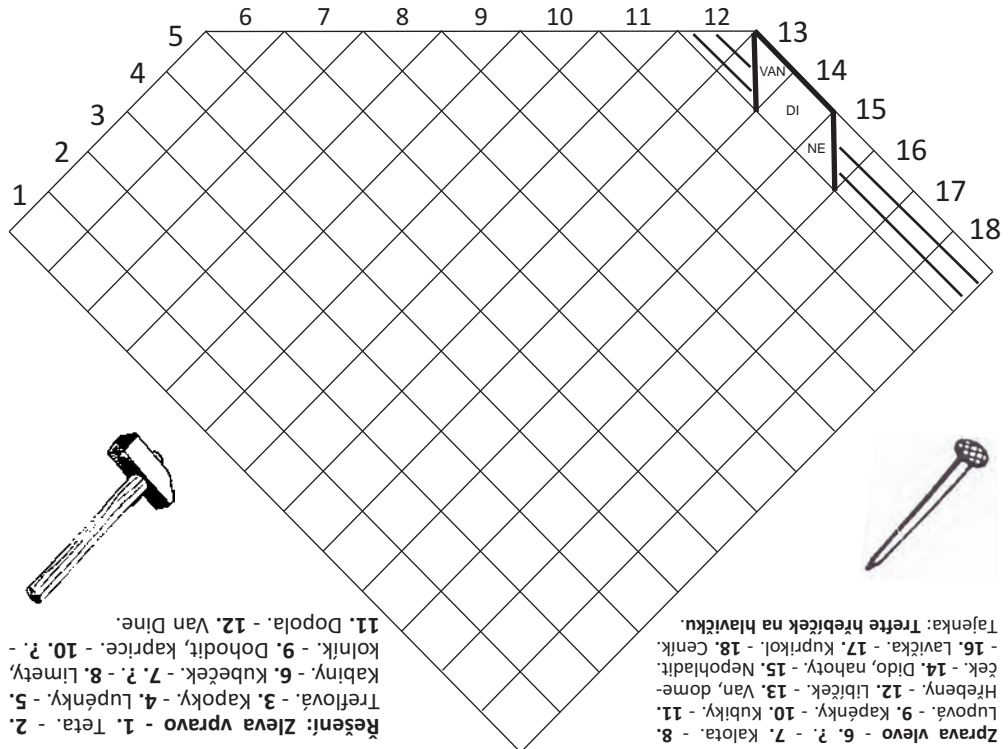
### SLABIKOVÁ POLOMOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

Při obrýsu jsou mozaiková políčka

**ZLEVA VPRAVO:** 1. Sestra otce nebo matky. - 2. Křížová (sedma). - 3. Tropické stromy. - 4. Lístečky. - 5. Kajuty. - 6. Český režisér (Zdeněk). - 7. Druhý díl tajenky. - 8. Kulaté nebo oválné citrony s nasládlou dužinou; tuříň. - 9. Opatřit; vrtoch. - 10. Třetí díl tajenky. - 11. Trochu. - 12. Umělecký pseudonym pro Willarda Huntingtona Wrighta, učence a literárního kritika.

**ZPRAVA VLEVO:** 6. První díl tajenky. - 7. Výchozí přístřih materiálu používaný zejména při protlačování hliníku. - 8. Týkající se lupy. - 9. Trošinky. - 10. Křivky třetího stupně. - 11. Části pohoří. - 12. Český herec (Jan). - 13. Pohyb větru; malá schránka plže. - 14. Dcera tyranského krále; nudity. - 15. Nepolaskat. - 16. Tělocvičné nářadí. - 17. Fungicid. - 18. Soupis hodnot zbožď.

**Pomůcka:** 12. Van Dine. - 14. Dido. - 17. Kuprikol.



**Řešení: Zleva vpravo** - 1. Teta. - 2. Kolník. - 3. Kapoky. - 4. Lupěnky. - 5. Kabiny. - 6. Kubeček. - 7. ? - 8. Límety. - 9. Dohodit, kaprice. - 10. ? - 11. Dopola. - 12. Van Dine.

**Zprava vlevo** - 6. ? - 7. Kalota. - 8. Lupová. - 9. Kapenky. - 10. Kubíky. - 11. Hřebeny. - 12. Libíček. - 13. Van, domeček. - 14. Dido, nahoty. - 15. Nepohládit. - 16. Lavíka. - 17. Kuprikol. - 18. Cenik.

U této úlohy využil předluštětel pomůcku. Při luštění se doporučuje proškrtávat zbývající políčka jednotlivých sloupců, ve kterých již nemohou být žádné vpisované znaky (když není uvedena další legenda).

Předkládání tzv. „šikmých“ křížovek má hlavně smysl, když se jedná o (polo)dokreslové úlohy - tedy křížovky určené náročnějším luštitelům. I když je teoreticky luštění těchto úloh stejně obtížné jako u křížovek s klasickými směry vpisování (vodorovně a svisle), přesto dělá zdočování těchto křížovek luštitelům jistě potíže. Pro očíslování obrazce slouží pouze číslice. Obě uvedené křížovky mají sedm čísel, které jsou společně pro oba směry vpisování. Vpisování začíná zpravidla vždy od očíslované řádky či sloup-

ce (nejen tedy u „šikmých“ křížovek), popřípadě je vyjádřeno v pojmenování odstavce legendy (paprskovitě ze středu, pdf 28/2) či schematickou značkou (u úloh se skupinovým křížováním, u víceměrek aj.). U úlohy 1 je tedy označení směrů vpisování jen zdůrazněno (zleva vpravo dolů, články 10 a 53).

Doufám, že uvedné úlohy se dají zdočovat. Méně zkušení luštitelé mohou využít připomenuté řešení. Uvádím vždy oba směry vpisování, aby bylo usnadněno i správné umístění každého vpisovaného znaku.

Úloha 2 má figurální obrazec (bez rozdělovacích značek). Nadpisu je věnován článek 20, který popisuje celou problematiku.

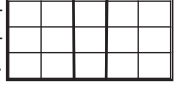




# 56 Novinky - směr vpisování

Každá křížková úloha je jakási skládačka z jednotlivých křížkových prvků, které lze kombinovat v rámci jednoho prvku nebo navzájem různě mezi sebou.

Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy. Některé úlohy na této straně mají premiéru. Dva směry úhlopříčné (úloha 2) či sestupné (úloha 3). Nejběžnější kombinace různých směrů vpisování je u klasické křížkovky (vodorovně a svisle, dnes velmi oblíbená „švédka“ - s vepsanou legendou v rozdělovacích políčkách). V úlohách 4 a 6 kombinuje autor svislý směr se směrem spirálovitým (úloha 4) či se směrem vlnkovitým (úloha 6, nejen tato úloha může mít jinou grafickou podobou obrazce, navíc je v jednom směru uplatněno řetězové křížování).



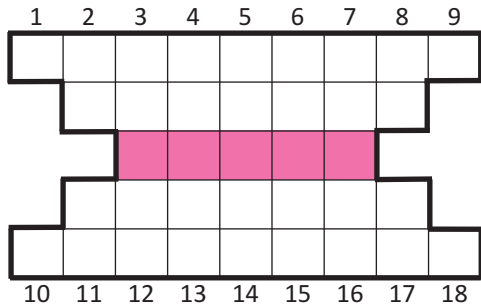
**V roce 1957 byla otištěna níže uvedená křížková úloha s uplatněním úhlopříčného směru vpisování, a to v plném znění.**

## ŠIKMÁ KŘÍŽOVKA PRO MLÁDEŽ. (1)

**Šikmo zleva vpravo dolů:** 1. Latinský název kamene. - 2. Stará plachetní loď. - 3. Strunový hudební nástroj. - 4. Hornická svítilna. - 5. Úsilí. - 6. Přitakání. - 7. Chemická značka hydroxylovu.

**Šikmo zleva vpravo nahoru:** 10. až 16. tytéž výrazy jako 1. až 7. směrem dolů.

**Tajenka** je skryta uprostřed křížkovky (vodorovně).



**Řešení:**

V	N	O	B	S	P	L
K	R	A	V	A	O	V
H	A	I	N	A	O	V
A	H	V	A	P	R	A
H	A	V	A	P	R	A
H	A	V	A	P	R	A
N	O	B	S	P	L	A

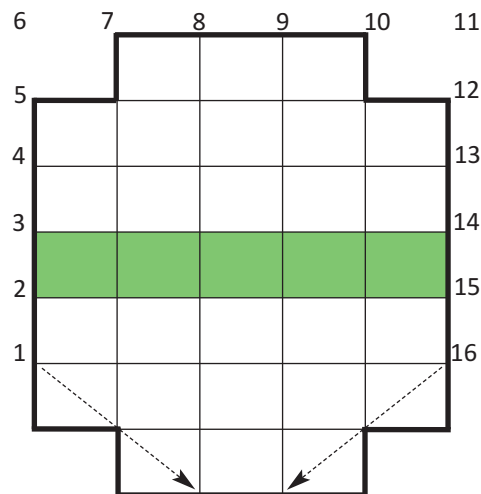
## Hora Brdské vrchoviny (862 m, nejvyšší je Tok - 865 m)

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. České město. - 2. Domácky Aida. - 3. Částice v mezihvězdném prostoru. - 4. Přípravek na okna. - 5. Sklovitá vrstva na kovových výrobcích. - 6. Dolní končetina. - 7. Krátké kabáty. - 8. Spodky nádob. - 9. Značka pro kiloampér.

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZPRAVA VLEVO:** 8. Syčení hada. - 9. Části týdne. - 10. Spojení vodorovných trámů provedené mělkými ozuby. - 11. Úkryt zvíře. - 12. Akvarijní ryba. - 13. Námořnický pozdrav. - 14. Jemný likér obsahující hlavně fenyl a anýz. - 15. Zastaralé zájmeno. - 16. Slůvko zasmání.

**Pomůcka:** 14. Alaš.

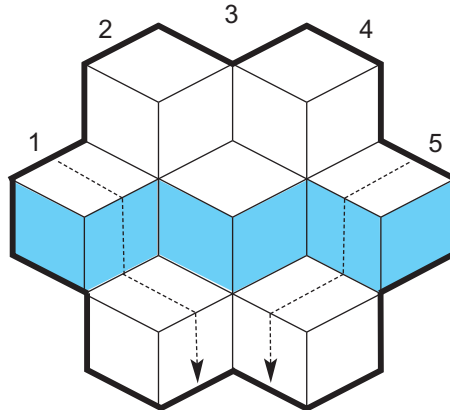


**Řešení:** Zleva vpravo - Aš, Aja, prach, Iron, smát, noha, saka, dna, KA - Praha.

## Vůdčí osobnost generace májovců PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (3)



**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AMO, AN, CI, KŇO, KO, OA, OD, RA, RCI, RE, RN, URY.



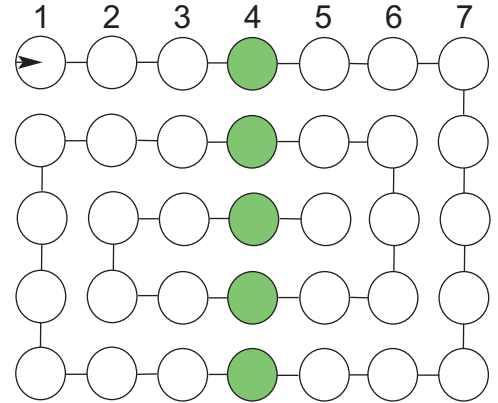
**Řešení:** Vpravo - Recí, kňoury, anoa. - Vlevo - Korn, amorci, Odra - Neruda.

## Papoušek z Nové Guiney PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (4)

**SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU** (délka vpisovaných výrazů je v závorce): Indický náboženský text z 5. až 16. století obsahující učení tantrismu (6); posrážet (7); jižní plod (6); lyžařská větrovka (6); stávat se tichým (6); barvivo v hroznech (4)

**SVISLE** (pětispisemenné výrazy): 1. Dábel (zastarale). - 2. Jméno zpěvačky Langerové. - 3. Alkan s 9 atomy uhlíku. - 4. Tajenka. - 5. Způsobit zranění. - 6. Pomocný snížený varhanní hlas. - 7. Podzemní hostinská místnost s výčepem vína nebo piva.

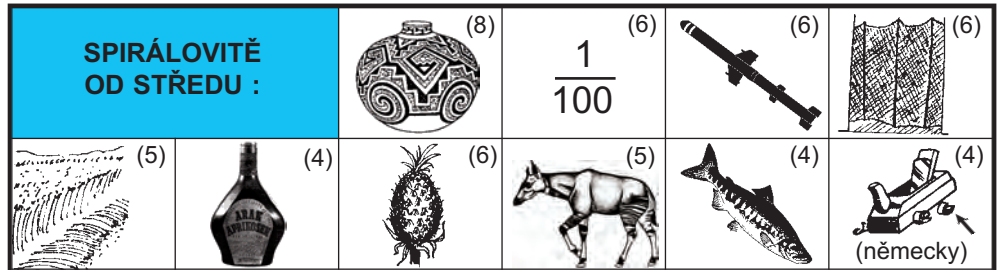
**Pomůcka:** akuta, enin.



**Řešení:** Svisle - Tasan, Aneta, nonan, ranit, akuta, sklep.

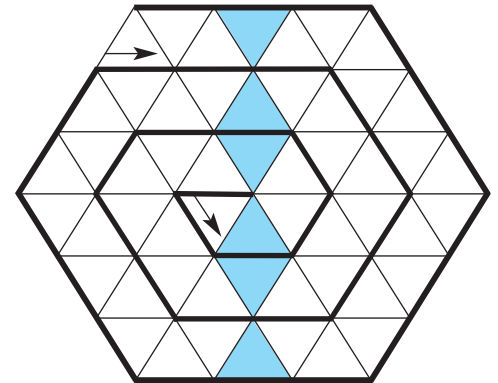
Za potravu čeledi strnadovití slouží především (viz tajenku), ale také hmyz.

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (5)



**SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU** (v závorce je délka vpisovaných výrazů): Psaním zaznamenat (6); skupina jezdců s koňmi (5); přírodní hráz oddávající liman (4); Zolův román (4); sladkovodní zavalitá ryba příbuzná kapru (5); častým kopáním poškodit (6); jméno zpěvačky Langerové (5); mohutný jihoasijský strom s pružným trvanlivým dřevem (4); způsobit zranění (5); japonský experimentální fyzik a elektronik, proslulý zejména studiem tunelového jevu u elektronů v pevných látkách, zejména polovodičích (5); český spisovatel, pedagog, novinář a scenárista (Jiří, 1914 až 1994).

**Pomůcka:** Esaki, keta, Span.



**Řešení:** Od středu - Keramika, setina, raketa, tena, ta, pokos, arak, ananas, okapi, keta, Span - semena.

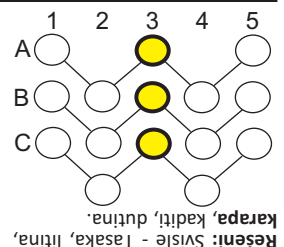
## Tropický zederachovitý strom poskytující olejnatá semena

### SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (6)

**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:** A. Turecká dvoukolka (řídce) + papoušek. - B. Posměšné vyjádření + dávatí rady. - C. Slovensky „kanape“ + jemná vrstva působící dojem starobylosti.

**SVISLE:** 1. Planetka číslo 6873. - 2. Slévatelná slitina železa s uhlíkem. - 3. Tajenka. - 4. Vykuřovati kadidlem. - 5. Prázdný prostor.

**Pomůcka:** 1. Tasaka.



**Řešení:** Svisle - Tasaka, litina, karepa, kadití, dutina.

# 57 Legenda jednoslovná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).

Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37, 53 a 61 - výplňková, 52 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná.

Konkrétní typ legendy je vždy zřejmý z podoby zadání. Do nadpisu (či podnadpisu) se dostane použitý typ legendy například u úloh s **legendou hádankovou** či **výplňkovou** (i když se vžil uvádět výrazy pro výplňku velkou abecedou). Svaz nyní označuje ve své normě výplňky jako „křížovky bez legendy“, i když každá podoba křížkové úlohy obsahuje vždy **nadpis, obrázek i legendu**.

V případě legendy číselné, obrázkové, sdružené, zpřeházené, číselované a v dalších typech legend (když je to z předložené podoby zadání zřejmé) se tato skutečnost v nadpisu dále zpravidla nezdůrazňuje.

Legenda **číselná** má vždy připojenou tabulku s přiřazením čísel k několika písmenům. V podnadpisu se uvádějí vždy použité směry vpisování - úlohu lze vytvořit do jakékoliv sítky či do tzv. vol-

ných políček.

Legenda **obrázková** - slovní obepis vpisovaného výrazu je nahrazen obrázkem.

Pro náročnější luštitelé je určena legenda:

**sdružená** - tato skutečnost se objeví v nadpisu příslušného odstavce legendy, například SVISLE (1. až 12.):

**zpřeházená** - například SVISLE (zpřeházeně, 1. až 8):

**číselovaná** - tento typ legendy má smysl pouze pro (polo)dokreslové křížovky.

Legenda **cizojazyčná** - vpisovanými výrazy jsou cizí (překladová) slova, a to všechna či jen v jednom směru vpisování ap. Je to rubrika některých odborných časopisů - v nadpisu je zpravidla uvedeno použitý jazyk či jazyky.

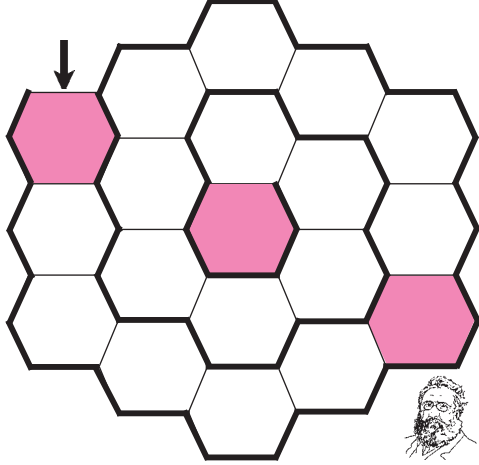
V tvorbě samozřejmě nejsou vyloučeny různé kombinace, a to v rámci jednoho typu legendy či mezi různými typy.

## Povídka Jana Nerudy

### SHLUKOVÁ (ČTYŘPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou legendou

**SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU:** Klus; výzva; Eluška; kloudně; krásná; muži; exedra; ryba; ňadra; pijaví; rusalka; alpaka; drobní; houba; plazi; vztekli; aperitiv; končetina.



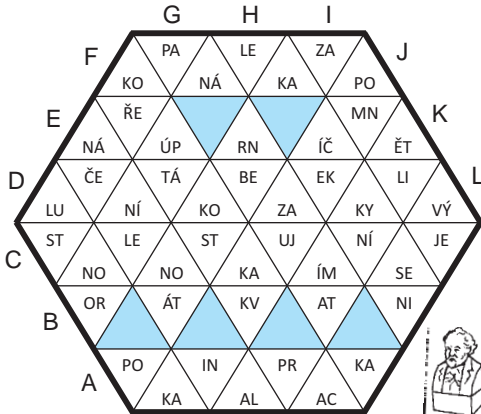
**Řešení:** Trap, apel, Elka, kale, lepá, pání, nika, kapr, prsa, saví, vila, lama, malí, lha, ha-di, diví, víno, - Trhani.



### SHLUKOVÁ TROJSMĚRKA se zpřeházenou jednoslovnou legendou

Legenda je zpřeházená pouze v rámci šesti možností zápisu (v každém ze tří směrů vpisování jsou vždy dvě možnosti zápisu). Více výrazů v témže sloupci prozrazuje „+“.

- 1: Fotbal; tlapka.
- 2: Bonbon; kalná; zahálčivost; bečení.
- 3: Roztržitý; krychle; upoutávat.
- 4: Oborohy; jednomyslnost.
- 5: Jelci + důchodkyně; květináče; památníček + kytička.
- 6: Zatím; sbitá; velebnost + husa; palčivá.



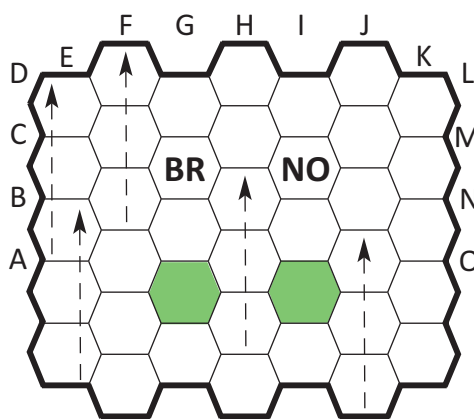
**Řešení:** 1. Kopaná; pracka. - 2. Zakalená; běberneška; prozátím - Aleš; Světozor. - 3. Kostka; zaujíkotání; lenost; prálníka. - 4. Svornost; senlíky. - 5. mat; zapomnětlivý. - 6. Stlučená; úpalná; posvatnost + niorka. - 7. Sbítená; pomník + květinák; jesení + sekorňáček.



### Vítěz GP 1978 v Brně - 50 ccm

### SLABIKOVÁ TROJSMĚRKA s jednoslovnou legendou

- 1: F. Loutka. - H. Směšnost. - K. Pohovka.
- 2: E. Kolem; chytání. - F. Značně. - H. Chasa. - J. Kruťas.
- 3: E. Poznámka. - G. Nováček.
- 4: D. Talentovaný; zábradlí. - E. Jmenování.
- 5: L. Ohbí. - M. Smršť. - N. Vlhčení.
- 6: A. Darebák. - L. Zděšení. - O. Tekutina.



**Řešení:** 1. Panáček; komika; kanape. - 2. Dokola, lapání; dalece; čeládky; nelida. - 3. Notička; zelenč. - 4. Nadány; bření; noml-nace. - 5. Koleno; tornádo; močení. - 6. Mizerá; panika; kapalina - a Torno.

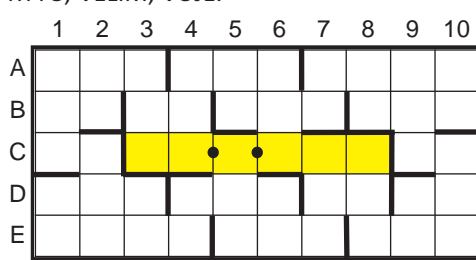
### Román Heinricha Manna

### SHLUKOVÁ NĚMECKO-ČESKÁ KŘÍŽOVKA

Vpisované výrazy získáte přeložením legendových výrazů do češtiny (jednoslovná legenda) **VODOROVNĚ:** A. Kommune; Perücke; singen. - B. Fass; Feld; Kaper; Kürasse. - C. Ehre; Lösungswort; dieses. - D. Tadeln; Wähler; Brei; Geier. - E. Pferdegesschierre; nicken; anbrennen.

**SVISLE:** 1. Kuchen; Leiter. - 2. Marter; Kummer. - 3. Halb; Anfänger. - 4. Palette; Deichseln. - 5. Hand; gross. - 6. Tropfend; Nerv. - 7. Erdloch; greifen. - 8. Flüsse; Stören. - 9. Leier; Gerrölle. - 10. Eiben; heizen.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - svisle): ČIVA, KAPAVÝ, KÁPO, KOLÁČE, MAKATI, MOKA, NAPOLO, NORA, PALETA, RUKA, RUŠENÍ, STRAST, SUTI, TIRO, TISY, TOKY, TOPITI, VARYTO, VELIKÝ, VOJE.



**Řešení:** Svisle - 1. Koláček; kápo; moka, strast; napolo, tiro; paleta, voje; ruka, veliký; kapa-vý, čiva; nora, makati; toky, rušení; varyto, suti; tisy, topiti - 2. Lota ve Výmaru.

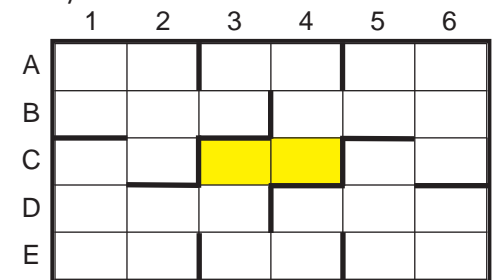
### Dílo z Mahenovy lyrické tvorby

### SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou legendou

**VODOROVNĚ:** A. Čárka; svislá; hbitý. - B. Větry; jenom. - C. Léta; tajanika; skutečný. - D. Povodeň; výbor. - E. Vypínat; provádění; duby.

**SVISLE:** 1. Hromada; hřmoty. - 2. Houby; kroutit. - 3. Revolvery; dusavý. - 4. Přízrak; zámotek. - 5. Nebo; loďka. - 6. Floémový; dehty.



**Řešení:** Vodorovně - koma, kolmá, komi-sátý, toliko; roky, Duha, pravý; potopa, komi-té; tvčít, výkon, cerv.

### Drama Karla Čapka

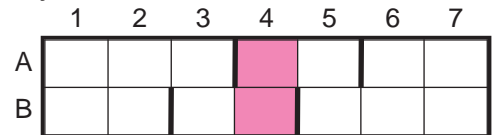
### SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou protivkovou legendou

**Příklad:** Legendový výraz - tlustý, vpisovaný výraz - hubený

**VODOROVNĚ:** A. Tisícínásobek; leskle; klidná. - B. Proměnlivý; dna; chválení.

**SVISLE:** 1. Složitá. - 2. Hrubý. - 3. Práví. - 4. Tajenka. - 5. Hrubost. - 6. Pilně. - 7. Mrznutí.



**Řešení:** Vodorovně - Promíle, matně, lita; stálý, víka, hanění - Matka.

Jakýmsi předchůdcem jednoslovné legendy byla úloha s legendou synonymovou. „Sto procentních“ synonym je samozřejmě omezený počet, proto se setkáváme s těmito úlohami zřídka kdy.

Křížovkáři v historii vždycky hledali různé možnosti tvorby. Při vypisování autorských soutěží byly stanoveny různé podmínky. Úkolem autora bylo například sestavit křížovku, která obsahuje všechna písmena české abecedy nebo sestavit výplňku, která má monotematický výčet vpisovaných výrazů ap.

Klasickou úlohou s jednoslovnou legendou je slabikovka (úloha 5). Pro sestavení těchto úloh lze využít jakýkoliv vpisovaný znak, různou sítkou, typ křížování ap. a kombinovat různé křížkové prvky: Úloha 1 - uplatněno je řetězové křížování. Úloha 2 a 3 - vyškrtávací a vpisovací trojsměrky. Ztížením je zpřeházená legenda, nadlehčením pak umístění pěti výrazů (svisle - zdola nahoru, možnost vpisování 2). Úloha 4 - cizojazyčná úloha s nadlehčením (pomůcka - výplňka pro svislý směr). Úloha 6 - hádanková legenda (luštitel hledá protiklady k legendovým výrazům).



# 58 Legenda sdružená

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).  
Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přítom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselovanou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.

Sdružená legenda má smysl jen v případech, když se předkládá křížovka jako (polo)dokreslovka (luštitel doplňuje rozdělovací značky, popřípadě obrysy).

Uvedené příklady demonstrují různé možnosti sdružení legendy. Dále pdf 30/1.

Mezi obtížnější úlohy patří například křížovky v pdf 52 - zde je vypuštění očíslování všech řádek a sloupců, uvedeny jsou jen směry vpisování - vodorovně a svisle (luštitel předem ani neví, kolik řádek a sloupců obrazec má).

**(Viz tajenku)** se potápí s polorozevřenými křídly až do hloubky 14 metrů. Může zůstat pod vodou přes jednu minutu. Žere mlže, plže, korýše, ostnokožce i drobné ryby.

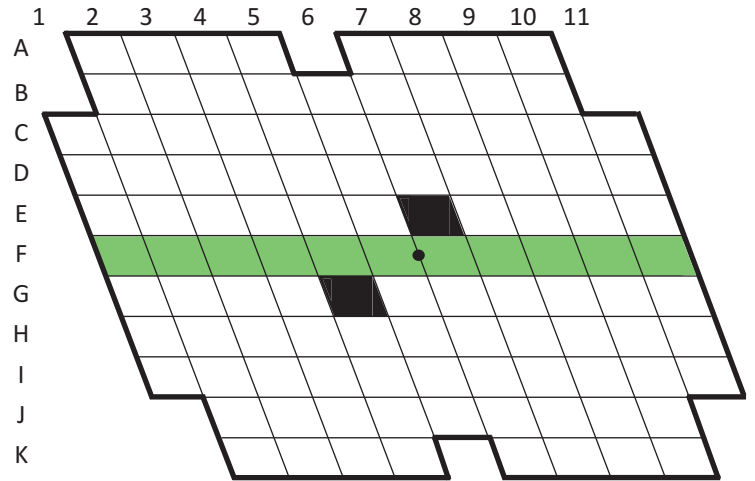


## PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA s částečně sdruženou legendou

Nutno doplnit zbývající rozdělovací políčka

**VODOROVNĚ:** A. až E. Hvězdicovitá rostlina; černě zbarvení koně; reprezentativní prodejna automobilů; druh skokana; nejvyšší karta; značka pro kilometr; domácky Olympie; zastarale „umění“; válečná zbraň některých kmenů Barmy; adoptivní péče (zkratka); Ústav radiotechniky a elektroniky (zkratka); pohyb chodidel při tanečním otáčení. - **F. Tajenka.** - **G. až K.** Olivovník (odborně); domácky Oliver; římskými číslicemi 49; foukat (o větru); staročeská předložka ode; důrazný zápor; obrněný transportér (zkratka); kvůli; protiva; lipnicovitá rostlina; žlutohnědý hmyz; tyče.

**ŠIKMO DOLŮ:** 2: CU, ČO, OH, PO. - 3: ALO, DVĚ, ÉTA, HLE, OVO, PÁS, RET, ÚPA, URA, ZNI. - 4: APEL, LUKA, ORSI, RASA. - 7: MOTÝLEK, OPATOVO. - 9: SEMENOTOK. - 11: INKARDINACE, MANIPULÁTOR.



**Řešení: Turpan hnědý** (viz pdf 14/1).

## Madagaskarský pták

### STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA se sdruženou legendou

Nutno doplnit rozdělovací linky, v podbarvených políčkách jsou tři písmena

<b>A. až E.</b>													
			<table border="1"><tr><td>1936</td><td>1960</td></tr><tr><td>1888</td><td>3566</td></tr><tr><td>425</td><td>1090</td></tr><tr><td>84</td><td>176</td></tr></table>	1936	1960	1888	3566	425	1090	84	176		
1936	1960												
1888	3566												
425	1090												
84	176												
	$\frac{1}{2}$			Přesmyčky									
				<b>ODLIVKA KOŠ NOREK</b>									

Podobně jako u slovní (či výrazové) křížovky je i u slabikovy připojena legenda pro jednotlivá políčka. V pdf 26/4 není u této úlohy legenda ve vodorovném směru sdružená.

Skládání křížovkových úloh z různých křížovkových prvků (druh vpisovaného znaku, typ legendy aj.) znaku má nevyčerpatelné možnosti.

Na začátku 19. století dokončil Francouz Jacquard svůj známý stroj žakár - samočinný vzorový stav. Řízení obstarávaly děrované (viz tajenku).



### SLABIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA s částečně sdruženou legendou

Nutno doplnit rozdělovací linky

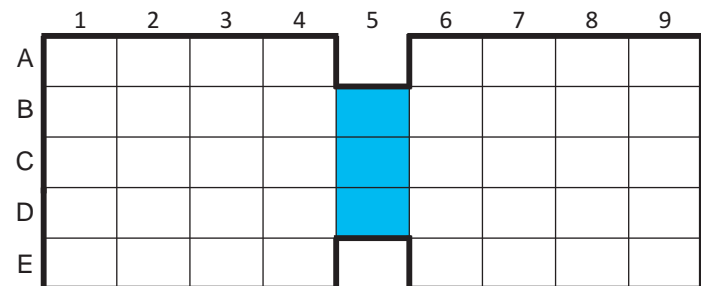
**VODOROVNĚ:** A. až D. Zmenšený rovinný obraz zemského povrchu; stará evropská stříbrná mince; význačná čára v rovině křivky vzhledem k pólu; průtokový ohříváč vody; obrovitá ryba příbuzná jeseteru; součást některých stolních her; čížmy; divoké cizopasně včely; kulovitý útvar vyloučený tělem mlžů užívaný k ozdobě; mladé domácí zvíře.

**SVISLE:** 1. Fermež. - 2. Nevelká; pirát. - 3. Kuželosečka. - 4. Tajenka. - 5. Pocházející od našeho básníka. - 6. Housenky; český skladatel (Jan). - 7. Zastarale „zadem“.

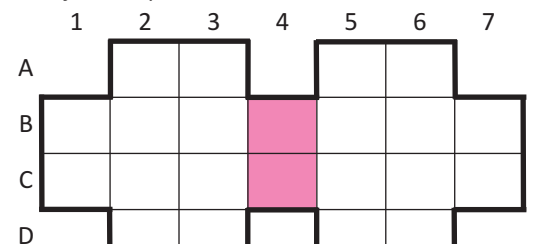
**Výčet použitých slabik** (abecedně): Slovenská spojka; rezavé bahno z rašelinišť; pojem duše u starých Egyptanů; pohřební hostina; český hrad; solmizační slabika; citoslovce radosti; primát; uleknutí; babylonská bohyně země; moje; slůvko konejšení; dětský pozdrav; přes (z latiny); italská řeka; citoslovce vrčení; ukazovací zájmeno; osobní zájmeno; slovenská předložka; osobní zájmeno; předložka.

<b>1. až 9.</b>					

**Pomůcka:** E. Vačik. - 1. Safa.



**Řešení:** Vodorovně - A. Brka, koko, koka, role; B. Antiropy, bulvy, Nadina. - C. Kamera, ta-bulka, pečeti. - D. Salome, vačík, polovina. - E. Vila. - 9. Lena, tinama.



**Řešení:** Vodorovně - Mapa, tolar; polára, karta, ma, vza; kostka, boty, nomád; perla, volek - **SVISLE:** 1. Brancka, Safa. - 2. Katí, meloun. - 3. Kolo, rameno. - 4. Kopyta, vata. - 5. Bulbulčík. - 6. Kapy, kapota. - 7. Kanape, loje. - 8. Rodiče.

# 59 Legenda zpřeházená

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).

Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sružená, 55 - číselná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přítom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sruženou, číselnou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.

**Vombati jsou (1) se zavalitým tělem, kteří si hloubí pod povrchem rozsáhlé komplexy prostorných chodeb a doupat. Dorůstají délky asi 1 m a hmotnosti až 36 kg. Stavbou chrupu i způsobem života se podobají hlodavcům. Dnes přežívají (2) v malé kolonii čítající asi 70 nor ve střední části Queenslandu.**



**PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA se zpřeházenou legendou** (1)

Zpřeházení je jen v rámci každého řádku a sloupce

**VODOROVNĚ:** **A.** První tajenka. - **B.** Hrdina; britský divadelní a filmový herec a režisér (sir Laurence, 1907 až 1989); český přírodovědec, imunolog a genetik (Jan). - **C.** Chrástí; slovensky „tuna“; těsné dámské dvoudílné plavky. - **D.** Chůzí dosáhnout; v esperantu „kvóta“; finanční podpora. - **E.** Slovensky „kláda“; skoro temný; metropole Mali. - **F.** Slovinský přístav; velké sněhové vločky (řídce); komorní soubor (zkratka); palma. - **G.** Bochník; popěvek; říšský čtvrttolar; dráha. - **H.** Německy „křen“; přítok Hornádu; turecký palác. - **I.** Bobří doupata; dolní části střechy; dymník. - **J.** Kraulař; hromady; zápasnický chvat. - **K.** Satelit; dívčí jméno; žahavec. - **L.** Druhý tajenka.

**SVISLE:** **1.** Šance; sebranka; štítek čepice. - **2.** Předložka; skleněná perla v podobě olivy. - **3.** Hikorový strom; nepříjemná situace. - **4.** SPZ Kladna; stáčením spojený; vtisknutí. - **5.** Otec detektivky; řecký ostrov; květenství. - **6.** Vpisek; šermířská zbraň; Napoleonův maršál (Michel). - **7.** Ruské pohoří; základní kniha islámu; slovensky „lr“. - **8.** Liknaví; investice. - **9.** Starší český film; tělovýchovná jednota (zkratka); mince. - **10.** Náš bývalý fotbalista; slovensky „pro“; vyznamenání. - **11.** Mužské jméno; pocit prázdného žaludku; vlákno k šití. - **12.** Zastaralé zájmeno; mořští korýši; český literát. - **13.** Starší značka te-

Zpřeházení legendy může být například jen v rámci řádky, sloupce, mezikruží ap. (úloha 1).

V úloze 2 je zpřeházený celý jeden směr vpisování - buňkovitě.

Celé řádky jsou zpřeházeny v úloze 3 (křížovka se dá vyloučit bez pomůcky - výplňka svísele).

Úloha 4 má zpřeházeny všechny legendové výrazy, pro každý vpisovaný výraz jsou v obrázci uvedena dvě písmena.

Obtížnost autor volí podle toho, komu je předkládána křížková úloha určena.

levizoru; český herec. - **14.** Seznam zboží s cenami; příborník. - **15.** Trny; způsob barvení textilu; vyznamenání.

**Pomůcka:** **B.** Olivier. - **F.** Piran. - **5.** Tino.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A									A			A			
B						R	K					R		K	
C			K		Y	K									A
D	K					R									
E		R		K		A		A		A		A		K	
F		A				K	Y			R	A			K	
G		A		R	A		A							R	
H		R	Y		A	K			A	K	K	R			
I		K	A		Y	K					R	A			Y
J	K			Y			R	A				A			
K			A	K		R			R	A		A			
L															

**Řešení:** Svisle - 1. Mob, kšilt, okop. - 2. Oliveta, okolo. - 3. Hikora, trapas. - 4. Uvitý, krabi. - 5. Tino, Oravan. - 6. Ney, glosa, kord. - 7. Ir, Krakra, korán. - 8. Vlady, po-mahutni vad. - 9. Alena, peniz, Tl. - 10. Čest, Bican, pre. - 11. Nit, Darek, hlad. - 12. An, Toman, mali. - 13. Trojan, Oravan. - 14. Cenik, kredenc. - 15. Ikat, ostrny, cit. - **matci; poslední jedinci.**

O dětství Leonarda da Vinciho se nedochovaly žádné zápisy, a tak se o jeho mladických letech můžeme pouze dohadovat. O mladém Leonardovi se ví jen tolik, že měl (viz tajenku) a oplýval tak neobyčejnou silou, že dokázal ohýbat železné pruty.



**PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA s částečně zpřeházenou legendou** (2)

	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14

**BUŇKOVITĚ** (zpřeházeně): Latinskoamerický společenský tanec lidového původu; stanoviště stráže; kresba červenohnědou hlinkou; zpěvný pták žijící v pralesích Nové Guineje; svítidlo; vyrytá čára; Chateaubriandova povídka.

**Pomůcka** (výčet shluků s neúplným křížováním): ADA, ÁMY, ĀŘE, AZI, ÉNY, HLA, LEC, LVA, MPA, NÝŽ, OJE, RHA, SEL, ZÍR.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A		B		C		D		E		F		G	

**Řešení:** Svisle - Rampa, tváře, jazír, kroje, syseš, krámy, krámy, Atény, lanž; malva, plazi, durha, krlha, mlec, brada, - **příjemný vzhled.**

**Dřevokazný brook škodící na suchém dřevu**  
**PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA** (3)  
s částečně zpřeházenou legendou

**VODOROVNĚ** (legenda k řádkům je uvedena zpřeházeně - nutno doplnit očíslování řádků):  
- Azbest; záporná elektroda; dusíkatá látka odvozená od amoniaku.  
- Model ve zmenšeném měřítku; horní část místnosti.  
- Začátečník; mužské jméno; vzácnost.  
- Výkon fotbalisty; slovensky „svetr“.

**C. Tajenka.**

**SVISLE:** **1.** Vlákno k šití; lidské tělo. - **2.** Karetní barva označená kosočtvercem; domácky Oldřich. - **3.** Vnitřní část boty kolem paty; druh lososa. - **4.** Vyhrnovat. - **5.** Nerozebíratelný spoj; potěšený. - **6.** Hluboká polévková mísa; symbol lásky. - **7.** Český ho-

kejový útočník; umělecká drobnůstka.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - svisle): **3:** NIP, NIT. - **4:** AMOR, ERAT, KÁRO, KETA, SOMA, SVAR. - **5:** KASAT. - **6:** OLINEK, OPATEK, RADOST, TERINA.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							

**Řešení:** Vodovorňe - Nákop, sveter; tiro + Otakar + rarita; lesan; osinek + katoda + amln; makeka, strop.

**Český lékař a spisovatel**  
**ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA** (4)  
se zpřeházenou legendou

**BUŇKOVITĚ:** Soudcovské čapky bez štítku; doteky; na povrchu oschnout; nádhera; japonský bojový sport; svinuté moučníky.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							

**Řešení:** Ota Dub (viz pdf 49/2).



# 60 Legenda cizojazyčná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).

Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přítom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselovanou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.

Křížkové úlohy s cizojazyčnou legendou otiskují některé odborné luštitelské tituly, mládež se s nimi může setkat v různých tiskovinách pro školáky či je možné přímo nahlédnout do zahraničních novin a časopisů. V zahraničních tiskovinách se pak luštitel setkává i s odbornou terminologií příslušného cizího jazyka (nadpis, druh vpisovaného znaku, pojmenování odstavců legendy atd.). Samozřejmě, že v žádném cizím jazyce (kromě slovenštiny) se úroveň křížkových úloh nedá srovnávat s dosaženou pestrostí a propracovaností české křížovky.

## Představitel italského neorealismu (Alberto, 1907 až 1990)

### ŠESTIPÍSMENNÁ ČESKO-ITALSKÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA 1

	1	2	3
Řetězové vždy dva výrazy (česky + italsky)			
4	5	6 $x + 2y + 3z$	7

**Pomůcka** (shluky s neúplným křížováním): ALM, DUR, SKO, HAV, PLA, STA, TRI.

**Rěšení:** Svisle - Almara + aratro, skopec + pecchia, durman + manico, plavec + manico, hava- no + anobí, třínom + nomadi, stator + tornio - Moravia.

1	2	3	4	5	6	7
						S
						T
						A
						T
						O
						R
						N
T	C	H	I	C	B	A
R	I	C	I	I	D	I
O	A	O	A	O	I	O

## Současný španělský literát (Domingo) PĚTIPÍSMENNÁ CIZOJAZYČNÁ DOPLŇOVAČKA 2

Legendové výrazy: čeština a němčina  
Vpisované výrazy: slovenština

- VODOROVNĚ:**
1. Kráva - Kuh
  2. Sýček - Kauz
  3. Konev - Kanne
  4. Kabely - Kabel
  5. Kyj - Keule
  6. Kapři - Karpfen

1	K				
2					
3					
4					
5					
6	K				

**Rěšení:** Vodovorně - Krava, kuvik, krhla, kab- le, kyják, kapry, karpři, Villar.

## Vítěz OH 1972 v boxu (hmotnost do 63,5 kg)

### PÍSMENNÁ NĚMECKÁ ČTYŘSMĚRKA 3

6 4 8 2 7 1 3 5	Čtyři směry vpisování (vodorovně, svisle a dvakrát úhlopříčně) mají vždy dva smysly zápisu - shora dolů + zdola nahoru atd.	$\beta \beta$		
<b>VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY</b> (abecedně):				

S	G	N	S	O	B	O	E	N
	B	R	E	I	E	E	N	X
E	R	E	I	T	L	E	I	E
I	E	W	A	L	S	O	N	N
R	T							I
G	T	K	N	A	S	T	A	A

**Vyškrťované výrazy:** BETAS, BRETT, ESTEN, GISELA, GRIEBS, GRILL, KELLE, KNAST, LEIER, NASEN, OBOEN, SILOS, SLAWE, SONNE, STAAT, TIERE, XENIA.  
**Rěšení:** 1. Oboen, Leier, Sonne, Knast, Staat, 2. Tier, Slawe, Gisela, 3. Brett, Xenia, 4. Gribs, 5. Grill, Silos, 6. Esten, 7. Betas, 8. Kelle, Nasen - Seales.


**Pomůcka** (výplňka - svisle): GASA, HUMO, LUPINO, PALA, POMADA, RIFA, SARA, TALA, ?.

## Česká spisovatelka (Teréza, 1853 až 1912)

### SLABIKOVÁ CIZOJAZYČNÁ KŘÍŽOVKA 5

**VODOROVNĚ** (vpisují se české výrazy):  
**A.** Součást pánského obleku; značka dlaždic. -  
**B.** Ve velké vzdálenosti; spisovatel menší literární práce. -  
**C. Tajenka.** -  
**D.** Obtížný hmyz; soubor lan. -  
**E.** Živý organismus ve své fyzické podobě; vězeňská kobka.  
**SVISLE** (vpisují se české výrazy - překlady anglických, německých a španělských slov):  
**1.** Set, Satz, juego; kitten, Kätzchen, gatito. -  
**2.** Knee, Knie, rodilla; little, wenig, poco. -  
**3.** Smiths, Schmiede, herreros. -  
**4.** Piccolo, Pikolloflöte, flautín. -  
**5.** Race, Rasse, raza; Christmas, Weihnachten, Navidad. -  
**6.** Kettle, Kessel, caldera; fairy, Fee, ninfa.

1	2	3	4	5	6
A					
B					
C					
D	KO				
E	TĚ	LO			

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku - svisle): KOLENO, KOTĚ, KOTEL, KOVÁŘI, MÁLO, PIKOLA, RASA, SADA, VÁNOCE, VÍLA.  
**Rěšení:** Vodovorně - Sako, Rako; daleko, pi- satel; Nováková; komáři, lanoví; tělo, cela.

## Španělský realistický spisovatel (Juan) SLABIKOVÁ ČESKO-ŠPANĚLSKÁ KŘÍŽOVKA 4

1	2	3	4	5
A				
B				
C				
D				
E				

**Rěšení:** Vodovorně - Husa, lupá; Mora, pi- la; poleno; gama, rarta; sada, Fala - Valera.

Jak je zřejmé z uvedených příkladů k luštění, má autor nepřeborné možnosti pro tvorbu. Úloha 3 je sestavena z jednoho cizího jazyka (z němčiny). Velmi častá je kombinace češtiny s jedním cizím jazykem - úlohy 1 a 4; pdf 57/4. V úlohách 2 a 5 kombinuje autor češtinu s více cizími jazyky. Legendové výrazy jsou zde uvedeny pouhým překladem (vpisované výrazy mohou být i obeptány - těžší varianta). Tyto úlohy mívají velmi často připojenou pomůcku, aby mohla být správně vyplněna všechna políčka, a to i luštitel bez znalosti cizího jazyka - výčet shluků s neúplným křížováním, výrazy pro výplňku apod.

# 61 Legenda číselná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).  
Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přitom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselnou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.  
Že se jedná o křížovku s číselnou legendou, prozrazuje připojená tabulka, ve které jsou již k několika číslům přiřazena písmena. Čím je „prozrazeno“ více písmen (tzv. „výchozí slovo“), tím je i křížovka snadnější na luštění. Uspořádání písmen, která má luštitel odhalit a doplnit do tabulky, může být různé: Autor může tato písmena uvést náhodně (tedy zpřeházeně) či je uvést systematicky (jakési nadlehčení), například z „neodhalených“ písmen vytvořit další slova (v pdf 5 jsou to: průvoz, Dřímál, jistě, kuše, bán). Jako jiné nadlehčení bývá často připojena legenda k některým méně známým výrazům, a to textová či obrázková, což uplatňují jen některé tituly. Zajímavé je, že u výplňkových úloh se legenda k méně známým výrazům nepřipojuje, i když jde o stejný problém - autor se tím „chrání“, že si výraz nevymyslel; pro luštitele je to pomůcka pro „obtížnější“ výrazy. V podnadpisu uvádíme vždy použité směry vpisování. U ostatních křížkovkových úloh je směr vpisování zřejmý z pojmenování odstavce legendy. Výchozí slovo by nemělo obsahovat písmena z tajenky - ta by měl řešitel vyloučit.

- 1 - Zařízení, jehož prostřednictvím se cyklicky pohybující předměty mohou jevit zpomalené, či nepohyblivé. Prvenství tohoto vynálezu je obecně připisováno Belgičanovi Josephu Plateau (1832).
- 2 - Přístroj, který měří a pořizuje zápis velikosti, síly a průběhu vln, vzniklých jak při zemětřesení, tak i lidskou činností. První jednoduchý přístroj sestrojil vynálezce a dvorní astronom dynastie Chan Čang Cheng v roce 132 našeho letopočtu.
- 3 - Zařízení sloužící k určování přítomnosti (kvality) a koncentrace (kvantity) redukovatelných nebo oxidovatelných neznámých látek v roztoku. Jaroslav Heyrovský byl český fyzikální chemik, objevitel a zakladatel vědního oboru a nositel Nobelovy ceny z roku 1959, který využívá tento přístroj.
- 4 - Přístroj pro animaci obrázků pohybových fází. J. E. Purkyně v roce 1863 dále posunul (viz první tajenku).

**Pomůcka: VPISOVANÉ VÝRAZY (abecedně)**


Mortalita neboli úmrtnost udává (viz tajenku) během určitého období. Laicky řečeno, na začátku zvolené časové období máme určitou skupinu ryb a úmrtnost udává, jaké procento oné skupiny v průběhu sledovaného období uhynie. Druhým sledovaným parametrem a zároveň opakem úmrtnosti je přežívání - udává procento ryb, které zvolený časový úsek přežily. Součet obou hodnot musí dát 100%, protože každá sledovaná ryba buď přežila nebo uhynula. Mortalita se liší u jednotlivých věkových skupin. U nejstarší věkové skupiny, zahrnující rybu v posledním roce života, je mortalita stoprocentní.

**Pomůcka (legenda k svislému směru vpisování):**

(abecedně):


Nejvyšší horou Ameriky s výškou 6 959 m je Aconcagua. Je součástí nejdelšího pohoří světa - And. Najdeme ji ve státě (viz tajenku).

Zároveň je také nejvyšší horou západní a jižní polokoule a nejvyšší horou mimo Asii. Aconcagua převyšuje okolní štíty až o 1000 m. Hora a její okolí je součástí Přírodního parku Aconcagua.

**SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA** 3  
Směry vpisování: úhlopříčně zleva vpravo a zprava vlevo dolů

**Pomůcka** (legenda k některým výrazům, abecedně): Středoasijská divoká ovce; milenka nejvyššího boha Dia; žena stojící v čele podniku; přítok Dunaje v Německu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
M	O	D	U	L								
		10,4	7,4	13,9	9,7	3,2						
1,13	9,2	1,11	8,7,6	8,13	5,4	1,13						
10,13	3,13	3,11	12,11	3,11	5,11	12,13						
		12,13	1,7	6,13	6,13	6,13						

**Řešení:** Zleva vpravo - Peta; Eugén, Tina; Dina; argal; reluta; doma - Argentina.  
Úhlopříčně zprava vlevo dolů - Peta; Eugén, Tina; Dina; argal; reluta; doma - Argentina.

## ŠESTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

**Směr vpisování: meandrovitě**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
C	É	V	Y																				
22	13	20	17	13	15	4	11	12	9	20	7												
6	10	4	16	22	23	23	12	3	1	9	16												
20	6	12	16	9	1	7	14	19	2	16	20												
16	12	10	7	23	22	3	7	10	10	22	6												
9	21	7	7	18	7	2	6	12	22	13	12												
14	12	20	21	12	20	13	12	10	1	9	3												
12	13	20	16	5	14	22	5	14	16	13	20												
11	20	12	4	6	22	9	6	12	7	20	12												
20	12	16	20	7	6	14	7	16	16	12	3												
17	11	12	4	8	7	19	8	9	15	11	2												

**Řešení:** Meandrovitě (vodorovně) - Tresky, sázen, povozy, kančí, krotón, samice, konopí, karafy, fuiani, pánové - stroboskop, polarograf, kineskop.

centní. Z pohledu populace je ale daleko významnější fakt, že kromě zmíněných stařešinů vykazuje nejvyšší mortalitu první (nejmladší) věková skupina. Její mortalita obvykle převyšuje 99 %. Znamená to tedy, že dobu od vylíhnutí z jikry po dosažení prvního roku života přežije méně než 1 % jedinců.

## PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

**Směry vpisování: svisle a buňkovitě do středu**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Z	Á	V	I	N																
15	17	20	6	19	11	6	15	13	14	11	6	6	18							
16	18	5	16	2	8	20	16	16	8	6	17	7	6							
8	3	5	2	10	9	9	13	14	4	1	16	18	14							
17	6	11	8	9	19	17	6	10	20	14	18	12	7							
12	11	12	12	11	20	4	20	9	16	7	12	19	12							

**Řešení:** Svisle - Malpa, provok, tanky, ovály, sáček, klest, otepí, magot, gauce, ulita, kozub, pary, obrys, rouby - pokles počtu ryb.

Obecně lze říci, že u jakékoliv křížkovkové úlohy (s úplným či neúplným křížováním) lze uplatnit číselnou legendu. Takováto úloha je pak vždycky křížovkou (k vyplnění každého políčka jsou totiž vždycky minimálně dvě možnosti).

Na tomto místě je jistě vhodné zdůraznit, že každá křížkovková úloha je skládačkou z různých křížkovkových prvků. Typ úlohy si autor může vyloučit podobně jako například při stanovení skupin pro fotbalové MS. V jednotlivých koších jsou pak: druh vpisovaného znaku, typ políčka, typ křížování, typ legendy atd.

Takto sestavená úloha nevyžaduje žádné dříve zavedené odrůdy ani spoustu odborných termínů - stačí se řídit zadáním (článek 40): **nadpis** (článek 20), **legenda** (pojmenování odstavců legendy je odvozeno od použitých směrů vpisování, článek 10) a **obrazec** (článek 13).



# 62 Legenda vepsaná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).

Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přítom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselovanou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.

Legenda vepsaná bývá převážně textová (časté přílohy komerčních tiskovin) popřípadě obrázková. V čtyřúhelníkové síťce se umísťuje zleva či shora před vpisovaný výraz. Jelikož nemají tyto úlohy odstavce legendy, uvádějí se (při použití různých políček a sítěk) v podnapsu zpravidla použité směry vpisování. U úlohy 4 je to nezbytné, protože se výrazy vpisují paprskovitě ze středu (ne tedy do středu - od obrázkové legendy na vnějším mezikruží).

Tento typ legendy je velmi oblíbený - luštitel má legendu vždy tzv. po ruce (nemusí ji vyhledávat).

## Román Hermy Svozilové

**PÍSMENNÁ KRÍŽOVKA** (směr vpisování: vodorovně a svisle)

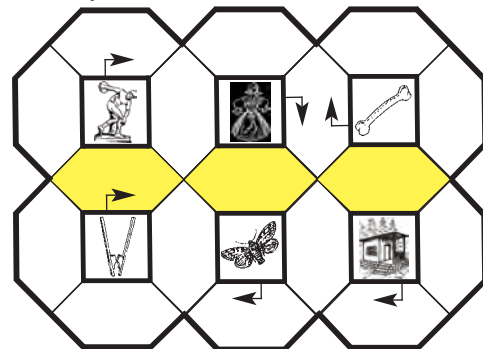
<b>Pomůcka:</b> akov, pohonč	SKLADOVÁ ZTRÁTA KAPALIN		POHŮNEK (NÁREČNĚ)		TÍM ZPŮSOBEM	POBÍDKA			PTAČÍ CI- TOSLOVCE		
							ZHOTOVE- NÁ LITÍM				
				EVROPAN							
Buštěhrad						ZÁLUSKY TEN I ONEN					
		NEKOVOVÝ PRVEK							ZNAČKA ASTÁTU		
		JÍZLIVEC									
<b>TAJENKA</b>											
SETINA HEKTARU			UKAZOVACÍ ZÁJMENO	METROPO- LE FRANCIE					PŘÍBUZNÁ		
							FOUKAT DÍVČÍ JMÉNO				
MIZETI							VŠECHNO				
BALKÁNSKÁ JEDNOTKA OBJEMU											

**Řešení:** Svisle - Kalio, šalupa; Ailik, ironik; pohonč, titio; Ob, Rěk, okoy; tak, kapsa; alo, oba, tuk; lavor, ina; slon, žid, Ir; titi, esovka; otoman, ušák; káčata, teta - **Šička Božena**.

## Psí plemeno

**ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA**

Směr vpisování: buňkovitě



**Řešení:** Socha, kroj, kost, chůdly, můra, chata - **chrt**.

## Psí plemeno

**STRÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA**

(šachovnicovitě střídání)

	K			
	KO			
	K			
	KO			
	K			

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁDY, ÍČEK, KASK, KORO, KOZL, KRIS, KRUM, PÁČ, PTEV, TUS.

**Řešení:** Krumpáč, koroptev, kristus, kozlíček, kaskády - **mopsík**.

Drop kori je zřejmě největší (**viz tajenku**). Obvykle váží kolem 13,5 kilogramů a výjimečně jeho hmotnost přesáhne i 18 kilogramů. Po překročení určitých hranic hmotnosti však ptáci již pravděpodobně nejsou schopni létat.



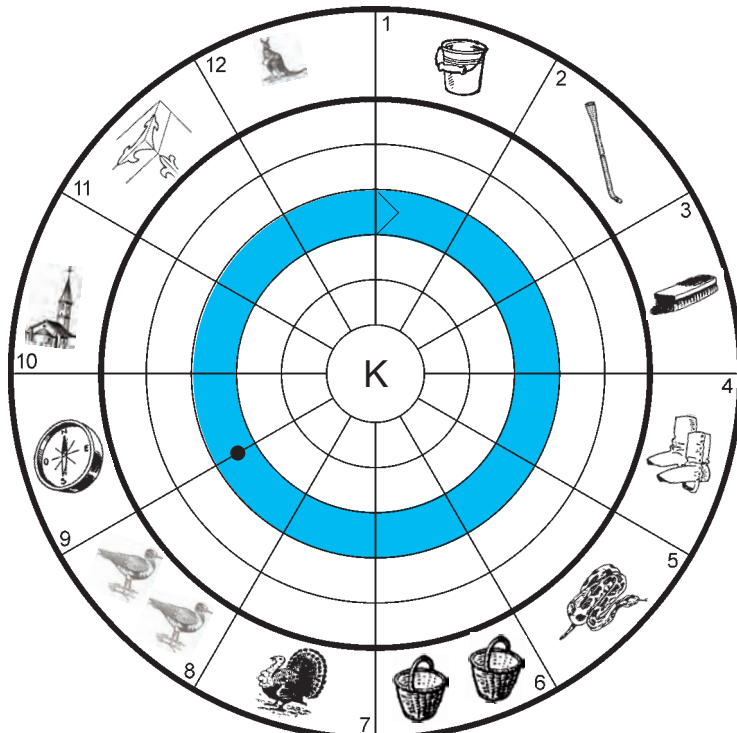
## ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: paprskovitě ze středu

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁNÍ, AŠE, CAN, ÉTR, ÍCI, ÍKY, JTA, KAM, KAN, KAR, KAT, KBE, KLO, KOM, KOS, KOŠ, KOV, KRA, KRO, KUL, LÍK, PAS, TÁČ, TEL.

Typy vepsané legendy lze samozřejmě různě kombinovat. V úlohách 2 až 4 a v pdf 22/4 je to legenda obrázková, úloha 1 má oba typy legend - textovou i obrázkovou.

V zadání každé křížkovkové úlohy se zásadně neuvádějí skutečnosti, které jsou zřejmé z podoby otiskované úlohy. Některé odborné tituly uvádějí například: PÍSMENNÁ ŘETÍŽKOVÁ DOPLŇOVAČKA S KRESLENOU LEGENDOU. Doufám, že se nebudou uvádět v nadpisu úlohy další typy legend - číselná (pdf 5), číselovaná (pdf 55) či dokonce „písmenná křížovka s textovou legendou“. Rozlišujeme totiž nejen typy legend, ale i ostatní typy úloh (podle použitého křížkovkového prvku). Většinou to slouží pro třídění a popis křížkovkářské problematiky. Do nadpisu (článek 20) patří především druh vpisované znaku a typ křížkování (úplně - křížovka, neúplně - doplňovačka a kombinace obou typů křížkování - křížkovkářská úloha). Do nadpisu tedy nepatří použitý směr vpisování, to se objeví v pojmenování odstavce legendy.



**Řešení:** Kbelik, katétr, kartáč, kamaše, kraja, košíky, krocán, kulci, kompas, kostel, kován, klokan - **létající pták**.

# 63 Políčko základní

Políčko úzce souvisí se zvolenou sítkou (články 13 a 51) - čtyřúhelníková (nejběžnější typ sítka, pdf 5; 23/1 aj.), trojúhelníková (pdf 1/4; 56/5), šestiúhelníková (pdf 26/3; 49/2) a kosodélníková (tzv. schodišťová, pdf 26/2; 49/3) a se směry vpisování (kombinace minimálně dvou různých směrů vpisování) - dva obloukovitě (pdf 19), buňkovitě + paprskovitě (pdf 12/1) aj.

Pro vytvoření základního políčka často slouží i čtyřúhelníková sítka - meandrovitě (pdf 61/1), spirálovitě (pdf 7/4), buňkovitě (úloha 3), vlnkovitě (pdf 10/1), lomeně (pdf 11/1 a 2), úlohy ve skupinovém křížováním (pdf 8/1 a 2), svísele + buňkovitě (pdf 12/4), sví-

le + úhlopříčně (pdf 1/7), svísele + lomeně (pdf 12/5), buňkovitě + paprskovitě (pdf 12/1), dvakrát úhlopříčně (pdf 56/2) aj.

Čtyřúhelníkovou sítku můžeme i pootočit o 45° (pdf 54) - pak přechází směr vodorovný a svislý na dva šikmé směry.

Každý směr vpisování, který se podílí na vytvoření sítka, nemusí být využitý ke vpisování - pdf 15/2 a 3 (u těchto sítěk doplňuje dva šikmé směry buď směr vodorovný či svislý); pdf 62/4 (kruhovitý směr slouží jen k vytvoření sítka, vpisování je jen ve směru paprskovitěm).

Smetanova skladatelské dílo lze stylově zařadit do novoromantismu. Prvořadý význam v rámci Smetanova díla má však jeho tvorba operní. Souborem svých osmi dokončených oper (a jednoho zlomku), vzniklým v letech 1862 až 84, vědomě usiloval o položení základu českého operního repertoáru, a proto se snažil nabídnout co nejvíce různých dobově aktuálních forem. **Tajenky** skrývají jeho opery. **1**

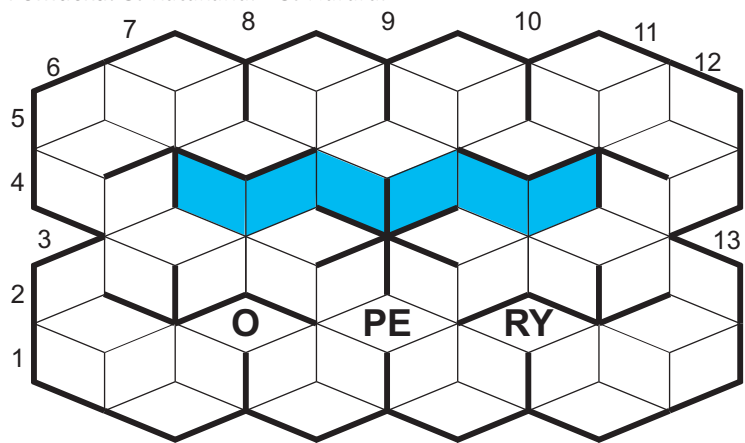
## VLBKOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:** 1. Noční papoušek; podsvinče; domácky Roberta; urážlivý výrok. - 2. Okrasná parková rostlina; zdviže; klec na drůbež; věžeňská komůrka. - 4. V tuto dobu; první tajenka; druhá tajenka; římský krutovládce. - 5. Druh ještěrky; roční období; ženské jméno; polské ženské jméno (Karla).

**SESTUPNĚ VPRAVO:** 3. Japonské slabičné písmo. - 6. Záhrobí (zastarale); rozněcující; porost obilnin v nejmladším stadiu vývinu. - 7. Středověké plachtěnice; papežský list týkající se velmi důležité události; nestabilní částice těžší než nukleony. - 8. Krční tepna; hmota; kočkovitě šelmy. - 9. Náhorní planina (nářečně); zatočená lovecká trubka; samice od kozla. - 10. Neobyčejně rozlehle.

**SESTUPNĚ VLEVO:** 8. Výpravy cestující pouští. - 9. Eskymácká plavidla; slitina železa s obsahem uhlíku; indická rostlina s cukernatými hlízami. - 10. Tlučeně; druh květenství; jevištní závěs. - 11. Sekýrování; metropole Peru; prachová lázeň ptáků. - 12. Moravané; ukrutník; lichoběžníkové drážky sloužící k rozebíratelnému spojování strojních součástí. - 13. Lakomé.

**Pomůcka:** 3. Katakana. - 5. Narara.

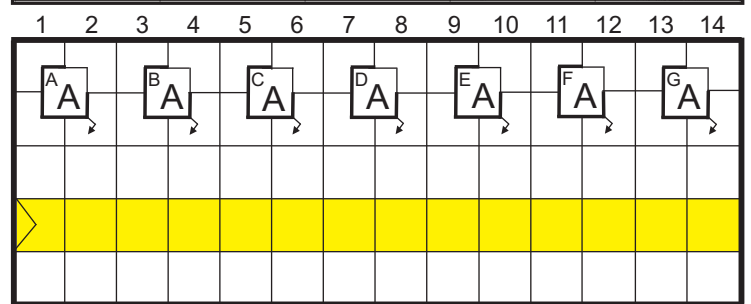
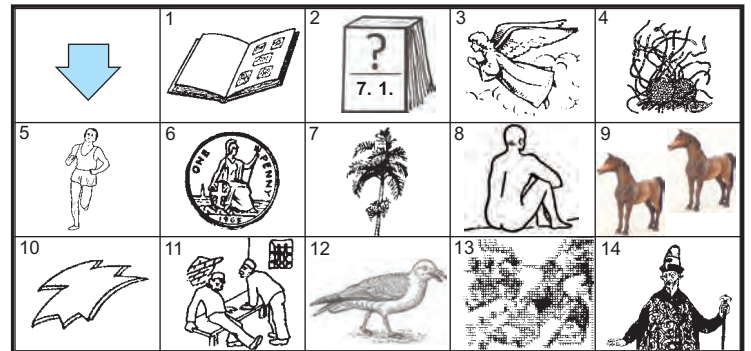


**Rěšení:** Sestupně vpravo - katakana; nava, nřtřív, osenř; karaky, bula, kana, Lima, popelenř; lař, nelřda, rybřny; lakotřve - libřse, Dalřbor. Sestupně vlevo - Karavanř; kafařky, řtřřna, taka, polotřře, řata, opona, řřř. - hřperony; karotřřda, masa, rysově; polana, borřice, koza; řřřotřro. - Rěšení: Sestupně vpravo - katakana; nava, nřtřív, osenř; karaky, bula, kana, Lima, popelenř; lař, nelřda, rybřny; lakotřve - libřse, Dalřbor.

Přirozeným hudebním centrem české hudby byla tehdy Praha. Tam byla roku 1863 založena (**viz tajenku**), jejíž členové, dnes klasičtřř umělci jako Vřtězslav Háleř, Josef Máneř, Jan Evangelista Purkyně nebo Bedřich Smetana, zásadním způsobem přřpsřli k utvřření identity českého národního umění. V této době existovalo kolem dvou set pěveckých spolků, které roku 1862 uspořřadaly v Praze pěvecký festival s ryze řřřskou hudbou. V atmosfěře opětovněho nabřvřní národnostního uvědomění vznikla i myřlenka na stavbu národního divadla pro potřřeby českého obyvatelřstva. Za tímto účelem vznikl Sbor pro zbudovřní Národního divadla. **2**

## PĚTIPřSMENNĚ DOPLŇOVAČKA

**BUŇKOVITĚ DO STŘEDU:** A. Město na Váhu. - B. Lázeňské město na pobřřěží Černého moře. - C. Úsek cesty. - D. Domácky Aranka. - E. Dráha. - F. Druh papouřka. - G. Persona. **2**



**Pomůcka** (shluky s neúplným křřžovřním): ABI, ADA, BUM, CEK, DĚL, DLř, EKA, EST, HÁČ, JAR, LET, LMA, NCE, ŘEP.

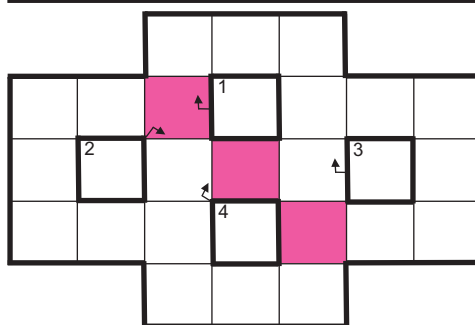
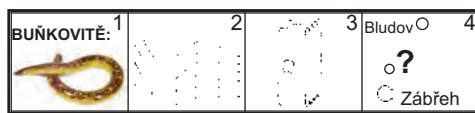
**Rěšení:** Svisle - Album, Vilma, anděl, padřř, atlet, pence, areka, na-háč, arabř, střep, areřř, raceř, osada, bojář - Umělčák beseřa.

**Rěšení:** Svisle - Album, Vilma, anděl, padřř, atlet, pence, areka, na-háč, arabř, střep, areřř, raceř, osada, bojář - Umělčák beseřa.

**Kosodélnřková sřtřka (úloha 1) má sice třř směry vpisovřní, ale k vyplněnř polřček jsou jen dvě mořnosti (legendy).**

**U úloh 3 až 5 není ke vpisovřní uplatněn ani jeden směr vpisovřní, který umořňuje daná sřtřka - vřrazy se vpřřřř buňkovitě a meandrovitě.**

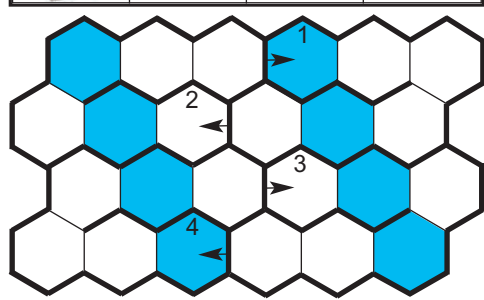
## Americký romantický básník (Edgar Allan) OSMIPřSMENNĚ DOPLŇOVAČKA **3**



**Pomůcka** (vřčet shluků, z kterých jsou slořeny vpřřřované vřrazy): AZCE, NICE, NSKO, PAČE, PROV, ROVE, RVOR, VRUB.

**Rěšení:** Pěčevor, provazě, vrubřice, Rovenřsko - Poe.

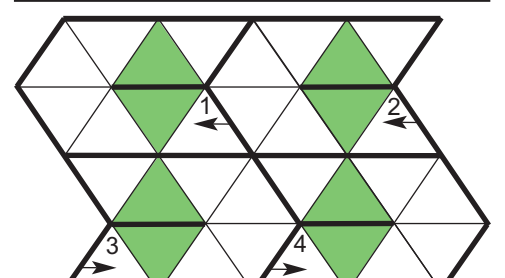
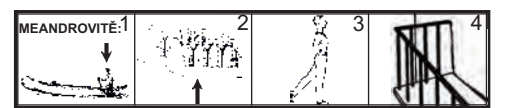
## Český herec, zpěvřk, kytarista, moderřtor, bavič, tanečřník a komik. ŠESTIPřSMENNĚ DOPLŇOVAČKA **4**



**Pomůcka** (vřčet shluků, z kterých jsou slořeny vpřřřované vřrazy): ALA, BÁŘ, ELI, HER, IMP, PEK, PSA, řKO.

**Rěšení:** Herbář, ellřpa, řmpala, řkopěk - Aleřř Hama.

## řtřhlé řervenohnědé zvřřřtko se řpřřatým řenřchem, velřřmřma očřma a lysřřma uřřřma připomřřnř vřhledem malou veřverku. OSMIPřSMENNĚ DOPLŇOVAČKA **5**



**Pomůcka** (vřčet shluků, z kterých jsou slořeny vpřřřované vřrazy): ADLř, BASA, ISTA, KANO, RUMU, ZÁBR, ZANO, řENř.

**Rěšení:** Kanořřřa, basa rumu, zanořenř, zřbradřř - tana malř.



# 64 Políčko mozaikové

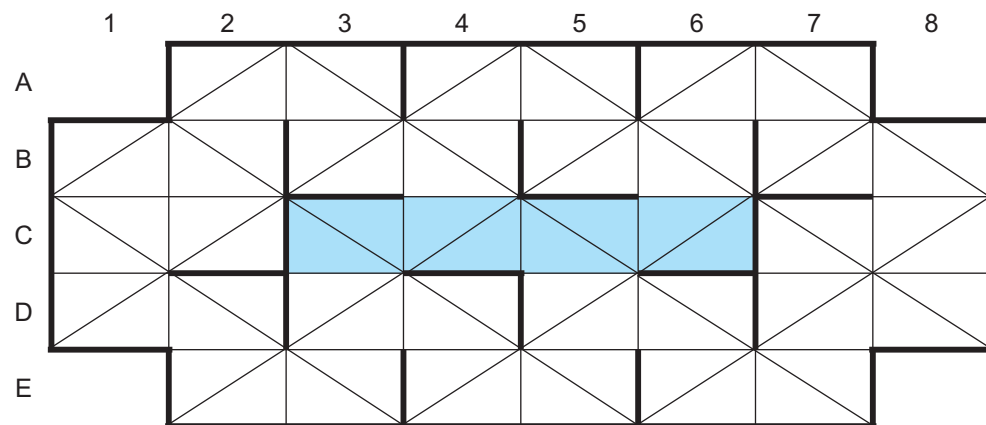
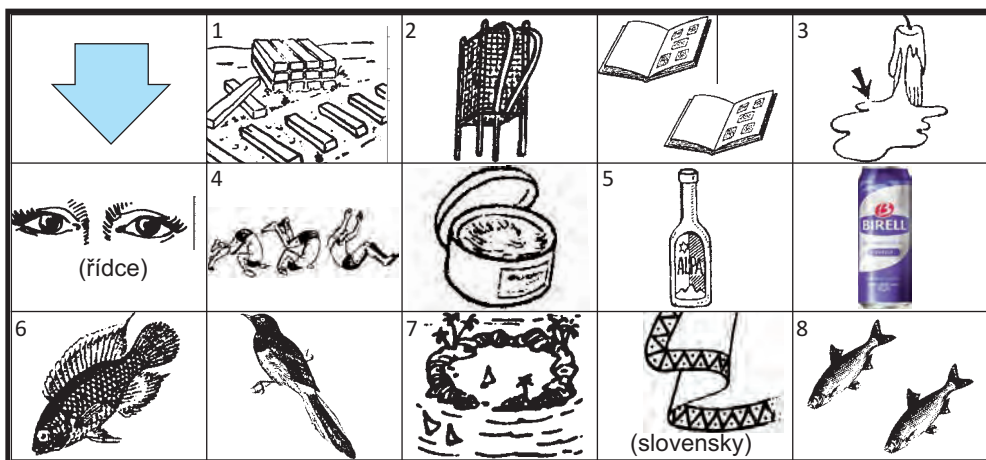
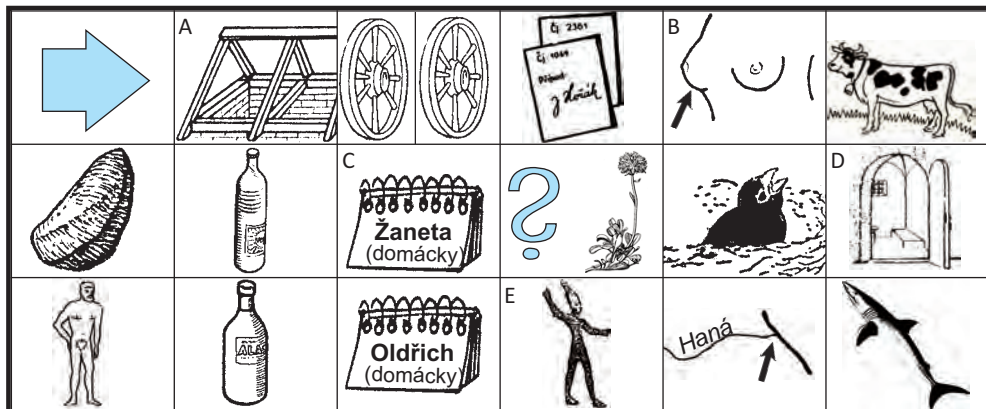
**Mozaikové políčko** vznikne půlením základního políčka jednou z úhlopříček „obecného čtyřúhelníku“. Tento čtyřúhelník „získáme“ zpravidla využitím dvou různých směrů vpisování, například: vodorovný + svislý, kruhovitý + paprskovitý, 2x obloukovitý aj., nebo využitím konkrétní sítky, například: „klasická“ čtyřúhelníková (pro spirálovitý směr vpisování, pdf 10/3), šestiúhelníková (pro kruhovitý směr vpisování, pdf 10/4), kosodělníková

(úloha 2 - mozaikování je jen ve vodorovném vlnkovitém směru).

Důležitý je správný zápis písmen do těchto políček. Při „mozaikování“ zprava vlevo dolů lze každou písmennou křížovku převést na křížovku shlukovou (v základním čtyřúhelníkovém políčku je pak dvoupísmenný shluk, úloha 4). Tzv. „otočená“ mozaika vznikne při mozaikování zleva vpravo dolů. Pořadí čtení obou písmen se pak mění (článek 11).

## Ohrožený druh květeny České republiky

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA



**Pomůcka:** 6. Akarka, šama.

## Velká stromová jihoamerická užovka

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

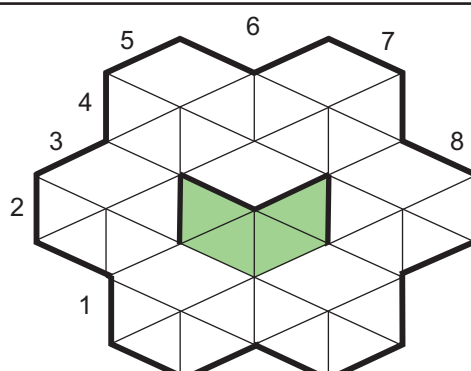
**VODOROVNĚ I SVISLE:** 1. Nepotírat tukem. - 2. Ovčí tvaroh; **tajenka**; blízký člověk (nářečně). - 4. Sousední stát.

**SESTUPNĚ VPRAVO:** 3. Volání na perličky. - 5. Tesařská koza (slangově); duchovní hodnostáři. - 6. Záletnice (hanlivě).

**SESTUPNĚ VLEVO:** 6. Předchůdce тура domácího. - 7. Díly; slovensky „silně“. - 8. Slovensky „obrost“.

**Pomůcka:** 3. Tydlam.

**Řešení:** Sestupně vpravo - Pratur; kupa; opatí; kokota. - Sestupně vlevo - Tydlam; poky; silně; obrast - sipo.



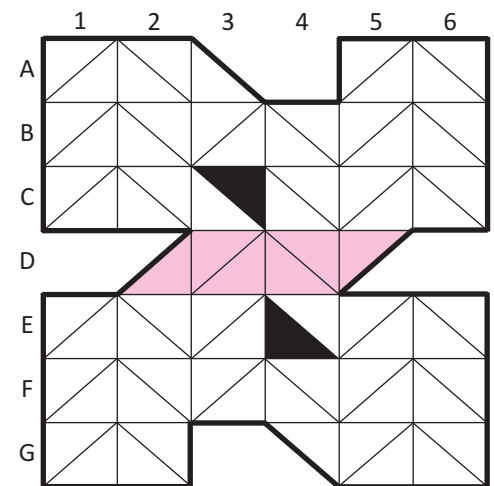
„Klasické“ mozaikování je v úloze 1, ve které se podoba mozaikové linky pravidelně střídá

## Slavná postava československé kopané

### PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ:** A. Temno; švýcarská délková jednotka (1,2 m). - B. Stav dráždivosti nervu, prochází-li jím elektrický proud. - C. Planetka číslo 17851; obyvatel Opavy. - D. **Tajenka**. - E. Ochutit soli; mezinárodní název souhvězdí Velryba. - F. Derivat pyridinu (antihistaminikum). - G. Bývalý československý biatlonista (Mojmír); ztrácet srst.

**SVISLE:** 3. NEL, OTR. - 6. BASUNA, OSTRVA, SUNITA, TMEJKA, VAKEEL. - 7: ETAMÍN, KLOPITI, RUČITEL, STONAVA, TOPOREC.

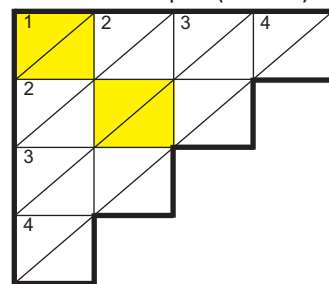


**Řešení:** Viz pdf 48/1.

## Fibichova opera

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

**VODOROVNĚ I SVISLE:** 1. Bednářské náčiní. - 2. Lékařská fakulta (slangově). - 3. Slovensky „rána“. - 4. Jihozápad (zkratka).



**Pomůcka** (výčet použitých shluků): DY, HE, JZ, JZ, ME, ME, NA, NA, RA, RA.

**Řešení:** Hedy. - Hedy; Hedy; Hedy; Hedy.

ve vodorovném i svislém směru. Toto mozaikování je i ve vlnkovitém směru v úloze 2. Jedná se tedy o polomozaikovou úlohu, ale pokud je kompletní síťka uvedena, tak se tato skutečnost nedostane do nadpisu. Podobně jako při střídání vpisovaných znaků musí autor předem zvolit určitý systém i pro mozaikování - pouhá symetrie nestačí. V úloze 3 je shodné mozaikování v sloupcích 1-2, 3-4 a 5-6. Tento systém může narušit další prvek obrazce, a to v tomto případě vnější obrys a rozdělovací políčko. Podobu mozaikové linky („normální“ a „otočená“) odhaluje luštitel v polodokreslových křížovkách (pdf 48/1 - určeno pokročilejším luštitelům).







# 67 Políčko středové

Středové políčko může být například u úloh se skupinovým křížováním (článek 16, pdf 8). Výrazy se v tomto případě zapisují paprskovitě ze středu, do středu a přes střed. Využívají se převážně sítky čtyřúhelníkové, šestiúhelníkové, trojúhelníkové a kosodélníkové (schodišťová síťka). Do takto zvolené sítky lze umístit i tzv. políčko volná (pdf 66/1 a 2).

Středové políčko se může vyskytovat rovněž u různých typů křížkových úloh (různé kombinace) - například v klasické křížovce v čtyřúhelníkové sítky může obsah středových políček tvořit heslo

(směry vpisování: vodorovně, svisle a buňkovitě).

Nejčastěji se setkáme se středovým políčkem u křížkových úloh se směrem vpisování „buňkovitě“ (pdf 22). Toto políčko se využívá především pro očíslování obrazce, aby mohly být legendové výrazy systematicky seřazeny nebo je místem pro legendový výraz. Ve středovém políčku mohou vpisované výrazy i začínat, respektive i končit ap.

Převážně jsou středová políčka v doplňovačkách (úlohy s neúplným křížováním).

## Česká spisovatelka, dramatička a scenáristka (1919 až 2006)

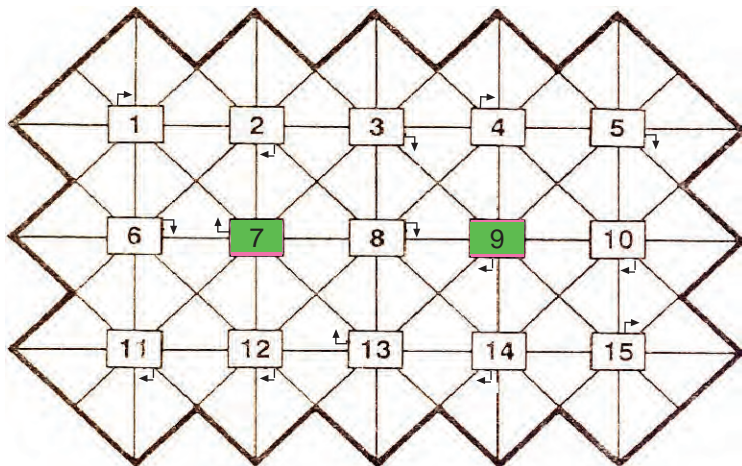
### OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1

**BUŇKOVITĚ:** 1. Střeživat. - 2. Doporučovatí. - 3. Glycerofosfolipy. - 4. Pobřežní oblasti. - 5. Hráč košíkové. - 6. Klenová. - 7. První díl tajenky. - 8. Pohyb organismu. - 9. Druhý díl tajenky. - 10. Melta. - 11. Bloud. - 12. Paže chlapce. - 13. Ochromiti. - 14. Hnízdívat. - 15. Váhavá.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁVAT, ÁVAT, BLÁH, HLÍD, JARO, JAVO, KÁVO, KOLÁ, KOLÍ, KVOK, LE-CI, LITO, LOKO, MÍRA, MOCE, OVEC, PIVO, RADÍ, RÁLY, RÍŠI, ROVÁ, ROVÁ, RUCE, SAVÁ, ŠOKO, TINY, TMAN, VATI, VATI, VINA.

**Rěšení:** Hlídávat, radivati, lecitiny, litoraly, pivoman, jávorová, ? , lo-komoce, ? , kávovina, báhovec, ruce Ríši, šokovatí, kvokavati, kolísa-vá - Jaromíra Kolářová.



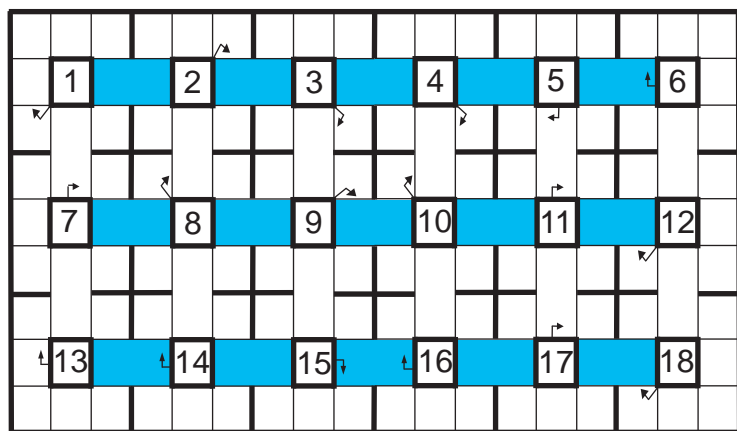
„Jak vám pan doktor vyléčil ten kašel?“ - „Předepsal mi projímadlo.“  
- „A kašlete ještě?“ - „**Dokončení v tajence** (čteno po řádcích).“

### OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

**BUŇKOVITĚ:** 1. Plodové lůžko. - 2. Chlív pro mláďata skotu. - 3. Žák opakující třídu. - 4. Bytový zdroj světla. - 5. List rozdělený zářezy na tři díly. - 6. Mořská ryбка. - 7. Ještěř příbuzný krokodýlu. - 8. Věci velké ceny. - 9. Stručný výrok, obsahující nějakou životní pravdu. - 10. Doklad o přijetí peněz. - 11. Pórovitá keramická hmota. - 12. Největší ještěř. - 13. Panovnice. - 14. Vynést rozsudek. - 15. Pracovní volna. - 16. Peněžní. - 17. Spolková místnost. - 18. Dravý hmyz dobře využívající maskování.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ALIG, ANCE, ANKA, ÁTOR, CENN, ENCE, ENTA, FAJR, FINA, IDLO, INKA, KLUB, KOTA, KRÁL, KROK, KUDL, KVIT, LIST, NČNÍ, ODSO, ODÝL, OSTI, OVNA, OVNA, PLAC, REPE, SARD, SENT, SVÍT, TELE, TENT, TE-RA, TNÍK, TROJ, UDIT, UNTY.



**Rěšení:** Placenta, teletník, repent, svítidlo, trojišť, sardinka, aliğ-tor, cennošti, sentence, kvitance, terakota, krokodýl, královna, od-soudit, fajrntý, finanční, klubovna, kudlanka - ne, to si netroufnu.

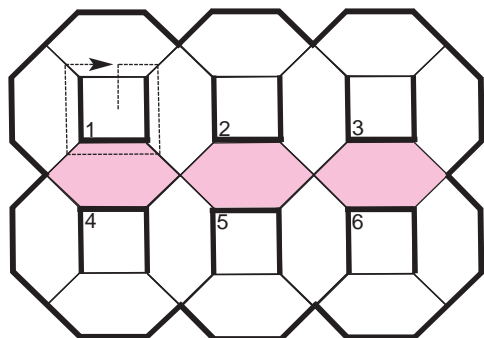
## Zakladatel moderního českého divadla (1808 až 1856)

### ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3

**BUŇKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1. Italské mužské jméno (Matěj). - 2. Podnik v Púchově. - 3. Postava z muzikálu Šumař na střeše. - 4. Magická formule (v hinduismu). - 5. Žralok. - 6. Jádrové ovoce.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): BAJ, JAB, LKA, LKA, MAK, MAN, MAT, PAR, TIA, TRA, YBA, YTA.



**Rěšení:** Mattia, Makyta, Bajlka, mantra, pa-ryba, jablka - Tyt.

## Prozaik katolické orientace (1902 až 1974)

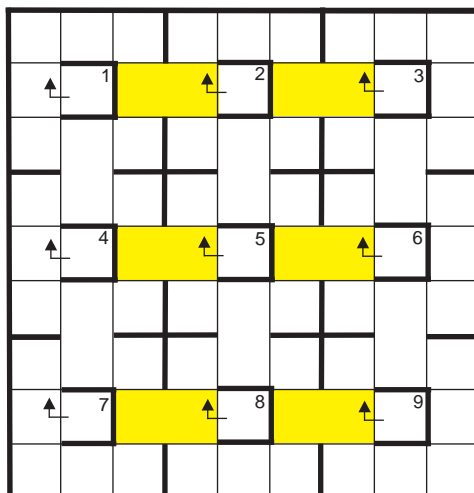
### DEVÍTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

4

Tajenka čtená po sloupcích  
**BUŇKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1. Příslušník velitelského sboru ozbrojených sil. - 2. Ruská trojskokanka (4. místo na MS 2007). - 3. Fascinace. - 4. Obyvatelka francouzské metropo-

le. - 5. Vyvýšené místo v kostele. - 6. Lesní hospodářství. - 7. Bájně strašidlo chytající děti toulající se ještě večer po klekání. - 8. Umělec zprostředkovávající svým provedením dramatické nebo hudební dílo. - 9. Pohrdání.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANKA, CTVÍ, ČOVÁ, DŮSTO, ELNA, INTER, JNÍK, KAZAT, KLEKÁ, LESNI, NICE, OPOVR, PAŘÍŽ, PJATY, PRET, UČARO, VÁNÍ, ŽENÍ.



**Rěšení:** Důstojník, Pjatýcova, učarování, Parížanka, kazatelna, lesnictví, klekání, in-terpret, opovření - Jan Čep.

Obrazec úlohy 1 autor vytvořil v čtyřúhelníkové sítky pootočené o 45°, včetně mozaikování. Čím více buněk je zapojeno do úplného křížování, tím je pak taková úloha autor-sky náročnější. Jinou variantou by byla úloha, ve které by se zapisovaly výrazy devítipísmenné (ve středovém políčku pak výrazy začínají, respektive končí). Podbarvení středových políček demonstruje jinou možnost zvýraznění tajenky.

Úlohy 2 a 4 znázorňují propojení jednotlivých buněk prostřednictvím dvojnásobných políček.

Úloha 4 využívá středové políčko k vpisování. Umístěním tajenky do středových políček získáme další variantu této úlohy.

Úloha 3 využívá rovněž středové políčko k vpisování. Navíc jsou druhá písmena vpisovaných výrazů shodná s šestým písmenem každého výrazu. Jednoznačný zápis zajišťuje lomená čárkovaná čára v první buňce.

Všechny úlohy na této straně umožňují luštiteli kompletní doluštění. Uvedeny jsou vždy všechny shluky obsažené v obrazci.

Doplnění praporku šipečkou u buňkovitého směru vpisování řeší i smysl zápisu - ve směru chodu hodinových ručiček.

Buňkovitý směr vpisování lze kombinovat s dalším směrem (pdf 22/3), respektive kombinace s dalšími křížkovými prvky.









# 70 Jak luštit křížkové úlohy

Nový pohled na křížkové úlohy (článek 65) - skládačka z různých křížkových prvků. Každá dosud zveřejněná křížková úloha se dá zařadit do nového pojetí - odpadnou pak všechny dosud zavedené odrůdy a „nesrovnalosti“ ve svazové normě. Zapomenout lze také všechny dosud uveřejněné „návody“, „kurzy“ či „školy“, které nejsou při správném zadání úlohy vůbec potřeba (jak ukazují příklady k luštění v pdf). Jak luštit křížkové úlohy (článek 52) se týká speciálních typů úloh (postup profesionálního předluštětele), například:

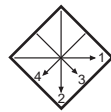
(Polo)výplňkové křížkové úlohy (článek 29, pdf 45/2)

Číselné křížkovky (článek 17, pdf 5 a 61)

Luštění (polo)dokreslových křížovek (článek 24, pdf 45)

Luštění „speciálních“ (polo)dokreslových křížovek (pro náročného luštětele, článek 24) - šikmé křížkovky (pdf 54), číslovací legenda (pdf 55), výplňkové křížkovky (pdf 53), sdružená obrázková legenda (pdf 52).

Zásadou křížovkáře je vyplňovat políčka tužkou (chybný zápis vždy vygumovat)!



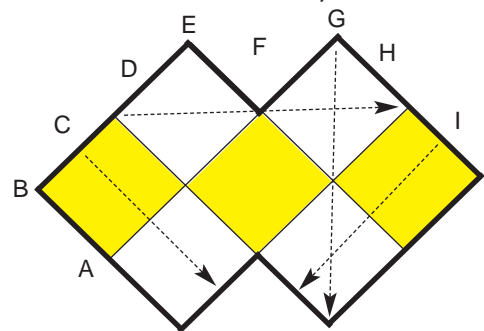
## Zajímavá okrasná rostlina

(též libora)

### SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

1

1. A. Indické platidlo. - B. Tajenka. - C. Domácky Kamila.
2. E. Druh papouška. - G. Velmi krátká sukně.
3. C. Slabší lana. - D. Trýznitelé. - F. Podkopenka.
4. F. Mořská vydra. - H. Největší japonská hvězdárna u Tokia. - I. Obyvatelé Ruska.



Řešení: 3 - Lanca, kataní, mina - Iantana.

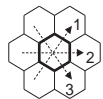
## Český spisovatel a gymnaziální učitel

(jeho žákem byl Jaroslav Vrchlický)

Za jednotlivá písmena dosad'te číslice 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, a 9, aby platily všechny naznačené matematické úkony. Pokud se vám nepodaří všechna písmena dešifrovat, můžete zjistit tajemku vyluštěním přesmyčky. V tajence doplňovačky si můžete vyluštít nápovědu - číslice, která je ukrytá pod písmenem „I“.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

$$\begin{array}{r} \text{SIL} \quad - \quad \text{VVŠ} \quad = \quad \text{SI} \\ + \quad \quad \quad - \quad \quad \quad + \\ \text{MŠI} \quad + \quad \text{ŠKV} \quad = \quad \text{IÝÝ} \\ \text{ÝLS} \quad - \quad \text{LSO} \quad = \quad \text{LSM} \end{array}$$

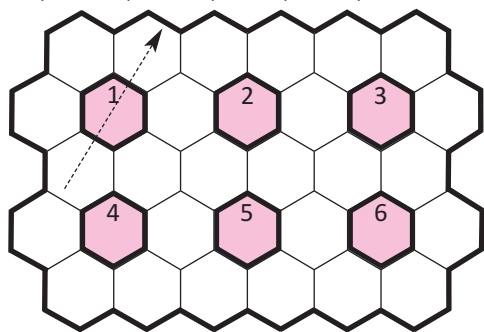


## STŘÍDAVÁ PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED:** 1. Kovová nádoba; rodič; pokárání. - 2. Spojovník; jméno zpěváka Gotta; kasino. - 3. Ohrady; vychvalování; kanál. - 4. Vodní pták; voznice; prériní vlk. - 5. Fošny; africký hrabáč; sázenka. - 6. Psí plemeno; plemeno koní; jalový.

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku): ARABI, BRAKA, ČEJKA, ELOŽE, HERNA, KAREL, KOJOT, KOTEL, LEJTA, MATKA, PLANÝ, PLOTY, PRKNA, STOKA, TAKAR, TIKET, TIRET, VÝTKA.



Řešení: Šmilovský (trojka).

**Promyka** je jedním z mála zvířat, která se odváží napadnout kobru. Je to



drobná, velmi (viz tajenku), která žije v tropických oblastech Afriky, jižní Asie a ve středo-mořské oblasti Evropy. Je příbuzná cibetkovitým a kočkovitým šelmám, ale i hyenám. Je známá tím, že loví hady, a to i jedovaté druhy. Před útokem kobry hbitě uskočí a popadne hada za hlavu. Díky obratným zubům zpravidla vyhrává souboje s malými kobrai, které vůbec nedostanou příležitost použít jed.

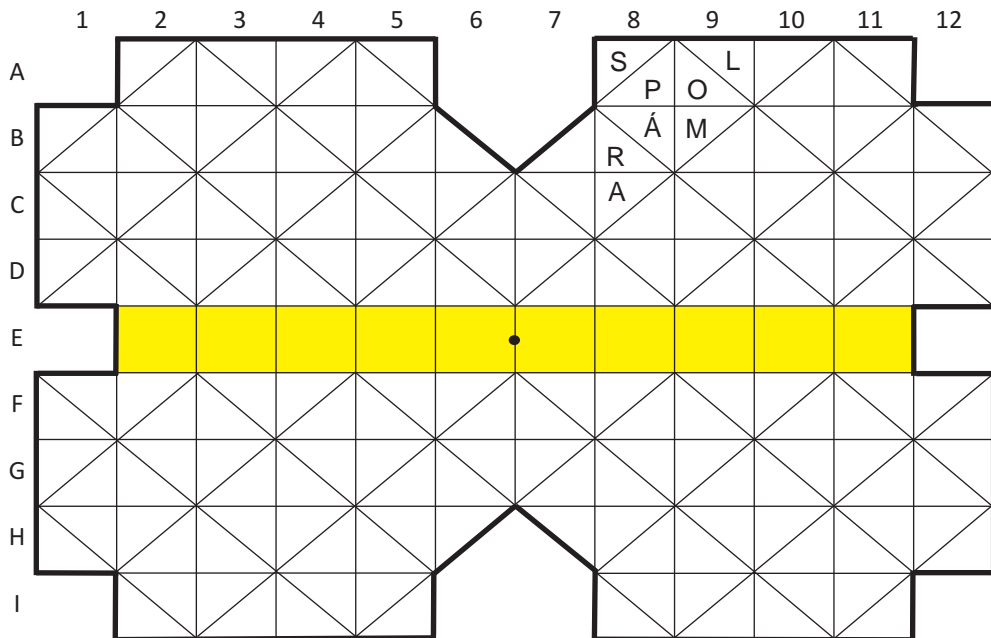
Mezi promykovitě šelmy patří také surikata a mangusta. Mangusta je začleněna do více rodů (Ichneumia, Mungos aj.). Charakteristické pro tohoto savce jsou: velká hlava, malé uši, krátké končetiny a dlouhý ocas, který mnohdy dosahuje délky zbytku těla. Zvířata z oblastí s vlhčím podnebím jsou větší a tmavější než zvířata z oblastí s podnebím sušším.

## PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

3

Nutno doplnit rozdělovací značky

**VODOROVNĚ:** A. Vyvýšený počátek hřbetu v zátylí u savců; ten, kdo s někým chodí ve škole do jedné třídy. - B. Rovně; kuchyňská nádoba; prosté plavidlo; metropole Albánie.



Řešení: Svisle: Svíslé: Přílepe, čoudit; komín, Lorca, onkat; oho, apetýt, Miliana; utrhlé, Achilles; tab; kenej, oblač, parta; ctová, klas; před, šíletí; spára, niema, Amína; lom, ampule, asesor; užít- ní, smísat; sot; kárat, Alani; kolit; anorak, oravka - a - rychlá šelma.

Úlohy 1 a 2 mají takovou podobu zadání (tak tomu je i u všech úloh na webu ke stažení v pdf), že nepotřebují žádný další komentář.

V úloze 1 použil autor čtyři směry vpisování (dva šikmé a dva úhlopříčné - vodorovně a svisle). Schematická značka nahrazuje dlouhá slovní pojmenování jednotlivých odstavců legendy. Směry vpisování jsou navíc vyznačeny v obrázci. To se týká především úloh, které mají vlastně premiéru - podoby úloh jsou nevyčerpatelné. Úloha 2 je propojena s matematickou hříčkou. Uvedená pomůcka (výrazy pro výplňku) umožňuje doložit celou úlohu i méně zdatným luštitelům.

- C. Sladkovodní ryba; starořecký zápas; písmeno; bezděky; domácí Torkvát. - D. Výložka; periferie; tuberkulóza kůže; severský mořský pták. - E. Tajenka. - F. Rybí pochoutka; slovenské dívčí jméno; český spisovatel (Ivan); Hamletův hrad. - G. Jméno zpěváka Jürgense; poslání; malířská potřeba; jméno psi feny; volání žab. - H. Borax (nerost); přísada vápna nebo cementu; znečišťující příměsi ve vzduchu; strofa. - I. Japonská bohyně předení a tkání; nerost.

**SVISLE:** 1. Náplast (řídce); dýmit. - 2. Úzký kolmý otvor vedoucí z jeskyně na povrch země; domácí Lora; říkat někomu „on“. - 3. Slůvko ohrazení; chuť k jídlu; ženské jméno. - 4. Utržené; mužské jméno předřeckého původu; vystouplá část kartotéčního lístku. - 5. Svíčkové uhlí; mračno; pracovní skupina. - 6. Senzitivní; druh květenství. - 7. Slovenská předložka; třestiti. - 8. Úzká trhlina ve skále; islámský teolog a právní poradce; Pučálkovic žirafa. - 9. Povrchový důl; nádoba na léčiva; přisedící u soudu. - 10. Užitek; s požitkem postupně sníst; přímý rohovnický úder. - 11. Napomínat; Sarmati; zabíjet. - 12. Lyžařská větrovka; plemeno slepic vyšlechtěné pro produkci vajec i masa.

**Pomůcka:** F. Elsinor. - I. Tanabata, anoritoit.

Postup předluštětele (úloha 3, stěžejním úkolem luštětele je nalézt první křížování, ze kterého se dá pokračovat):

Nalezl první křížování - A. SPOLUŽÁK x 8. SPÁRA a 9. LOM - viz obrazec.

Odhalil typ rozdělovací značky (slepé políčko) - B. PRÁM, TIRANA x 10. UŽITNÍ a 11. KÁRAT.

V dalších krocích vyplňoval uhodnutá políčka a odhalil i typ symetrie rozdělovacích značek atd.

Obtížnost lze zvolit. Ztížením může být vypuštění obrysu, dalším nadlehčením pak je například uvedení podnápisy (nutno doplnit rozdělovací slepá políčka aj.

# 71 Novinky - směr vpisování buňkovitý

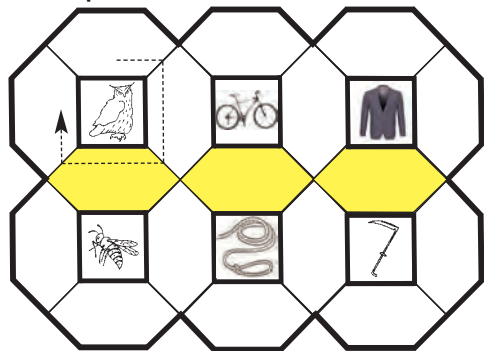
Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak síťku a následně celý obrazec. Buňkovku znali křížovkáři již před více jak sedmdesáti lety. Již v této době byly sestavovány tyto úlohy nejen do sítě čtyřúhelníkové, ale i do trojúhelníkové, šestiúhelníkové a kosodélníkové („schodišťová“ políčka). Pro sestavení buňkovky nejsou vyloučena ani tzv. políčka „volná“. Každý použitý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu. U buňkovky je to ve směru (ustálený smysl zápisu - vlastně „kruhovitý“) a proti směru chodu hodinových ručiček. Doplnění buňky „praporkem“ s šipkou jednoznačně řeší zapisování vpisovaných výrazů do

obrazce (ve směru chodu hodinových ručiček, opačný smysl zápisu není vyloučen). V úloze 4 jsou pro vpisování využita dvě středová políčka, v úloze 3 jde o „speciální“ způsob buňkovitého vpisování - obrazec je pak vždy doplněn čárkovanou čarou (pro jednoznačnost zápisu, podobně u lomeného směru vpisování - pdf 21/5; 24).

Některé úlohy na této straně mají premiéru. Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy. V případě, že v zadání nejsou tzv. „odstavce legendy“, uvádí se použitý směr vpisování v podnadpisu (úlohy 1 a 2). Podobně je tomu i u úloh s číselnou legendou (pdf 61). Další úlohy jsou v pdf 67.

## Psovité šelma ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

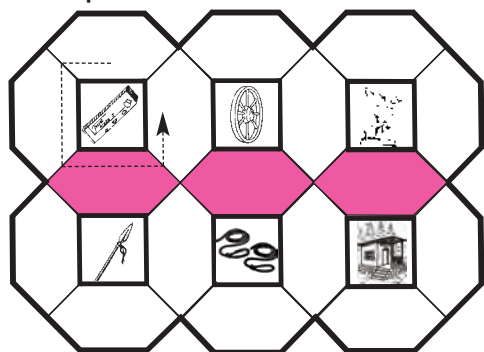
Směr vpisování: buňkovitě



**Řešení:** Vodorovně - Sova, kolo, sako, vlaso, kosa - vlk.

## Hlodavec podobný veverce ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě

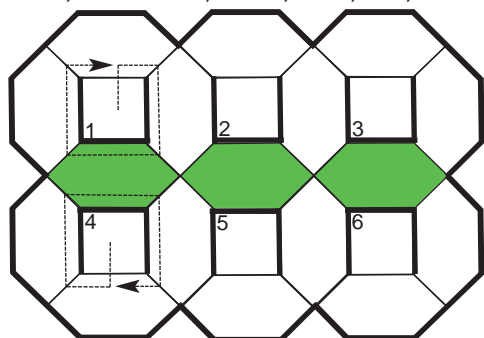


**Řešení:** Vodorovně - Lípo, kolo, socha, píka, lasa, chata - plch.

## Papoušek s typickou chocholkou na hlavě STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

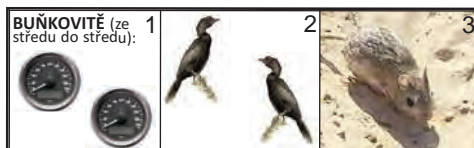
V podbarvených políčkách jsou dvě písmena **BUŇKOVITĚ ZE STŘEDU** (sedmipísmenné výrazy): **1.** Ženské jméno. - **2.** Člun užívaný k přepravě lidí i zboží od zakotvené lodi. - **3.** Ukrajinský strunný hudební nástroj. - **4.** Kostra pláště pneumatiky z kordu. - **5.** Kosmetický prostředek k barvení řas a obočí. - **6.** Podložka pro paličkování (ztužený polštářek).

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ALA, ARA, ASA, ASA, BAND, BARK, HERD KARK, MASK, PASK, ULE, URA.

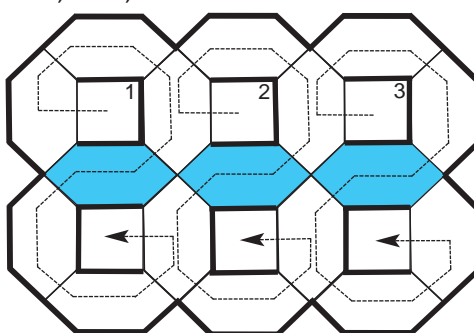


**Řešení:** Paskala, barkasa, bandura, karkasa, maskara, herdle - kakadu.

## Vyhynulý obří nelétavý pták DEVÍTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



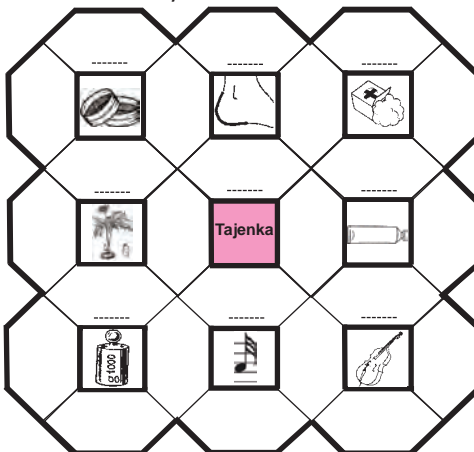
**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): EMURA, ETRY, KORMO, NČÍK, RÁNI, TACHOM.



**Řešení:** Tachometry, kormoráni, emurančík - moa.

## Asijský stromový savec ČTYŘPÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

Nutno doplnit u buňkovitého směru vpisování smysl zápisu - ve směru či proti směru chodu hodinových ručiček

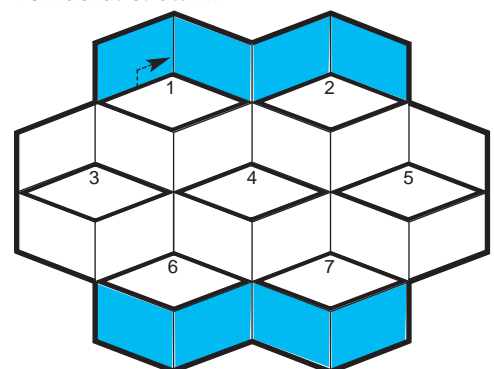


**Řešení:** Vodorovně - Síta, pata, vata; taká, tana, kila, nota, basa (střídaný smysl vpisování po řádcích).

Jak již bylo mnohokrát na mém webu zdůrazněno, má každý směr vpisování vždy dva smysly zápisu. U „klasických“ křížovek (pdf1/1) se výrazy vpisují od očíslovaného obrazce -odorovně zleva vpravo a svisle shora dolů. V případě kruhovitěho (pdf 14/2) a buňkovitého (pdf 22) směru vpisování se ustálil zápis ve smyslu chodu hodinových ručiček. Opačný smysl zápisu u vodorovněho směru vpisování křížovkáři využívají také (pdf 7/3; 36/1 a 2; 48/4). V případě kruhovitěho a buňkovitého směru vpisování není samozřejmě vyloučeno využít i opačný smysl zápisu. Podobně je tomu i u jiných směru vpisování - spirálovitě (pdf 40/5), více-směrky využívají vždy oba smysly zápisu (pdf 7/4) stejně jako některé křížovky (pdf 34/1), a dalších. Stejně jsou pro křížovkáře dva pojmy, a to **směr vpisování a smysl (zápisu)**, což samozřejmě na mém webu důsledně rozlišuji. Svaz lpí na prastarých základech nejen u buňkovek (nemíni akceptovat „šipečku“, která jednoznačně určuje smysl zápisu), ale i u vícesměrek. Hádankářská novinka z roku 1984 - „osmisměrka“ je jednoznačně čtyřsměrkou (pdf 3 - osm možných zápisů). Ostatně mezi křížovkové úlohy ji zařadily králové-hradecké tituly Luštěnka a Křen a i HaK kolem sameto-

## Jihosijský savec podobný veverkám ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

**BUŇKOVITĚ:** **1.** Francouzský herec a komik, režisér a scenárista (Jacques, 1907 až 1982). - **2.** Slovensky „naše“. - **3.** Poslání. - **4.** Ohleduplnost. - **5.** Škorpion. - **6.** Nizozemský fotbalista (Jaap). - **7.** Panovník. **Pomůcka:** **6.** Stam.

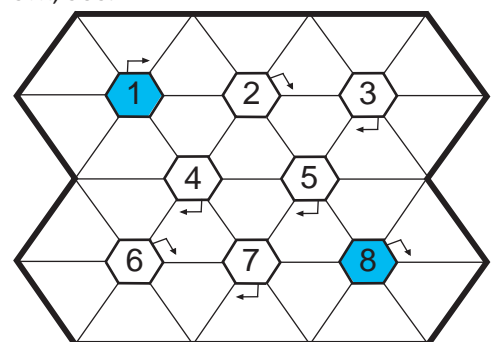


**Řešení:** Tatí, naša, mise, takt, stír, Stam, král - tana mala.

## Zpěvní ptáci ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

**BUŇKOVITĚ:** **1.** ??? - **2.** Australský papoušek. - **3.** Denní draví ptáci. - **4.** Nástroj dřevrubce. - **5.** Luxusní čtyřkolový zavřený kočár. - **6.** Město na Klatovsku na řece Otavě. - **7.** Hlavní město Zambie. - **8.** ???.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AKA, AKA, ALE, ELA, ERA, ICE, KAR, KOR, KTO, LUS, OLI, OSA, SEK, SOK, STR, SUŠ.



**Řešení:** Alekto, korela, sokoli, sekera, karkosa, sušice, Lusaka, straka.

vé revoluce otiskoval opakovaně křížkovkou podobu vícesměrky.

Křížovkaření je volnočasová aktivita (hraní si se slovy, které zprostředkovávají písmena, políčka a legenda), která nepodléhá žádným zákonům (jako například výběr daní aj.). Každá lidská činnost si vždy vytváří závazná pravidla (například při vzniku nového druhu sportu, který se třeba dostane později i na OH). Tedy i luštičkáři (zprvu hádankáři a později i křížovkáři) sestavovali vždy pro nové typy úloh jistá pravidla, která průběžně „vylepšují“. Podoba těchto pravidel je však závislá na tom, kdo je sestavuje a komu mají především sloužit. Na mém webu hledám optimální podobu křížkovkových zásad srozumitelných široké veřejnosti, a to jak autorům, tak i luštitelům.

Podobně vyznívá beznadějný boj ÚJČ, který je v podstatě v rovině zákona (viz příslušné články), ale je silně ovlivňován „okolím“. Smíšené pocity musí mít televizní divák, když pak konkrétní slova vidí na obrazovce v různé podobě (nejen v dubletní ještě možné podobě, ale občas i chybně). Křížovkáři se však s touto problematikou vyrovnali, protože mateřština je jakýmsi „střelivem“ pro tuto ušlechtilou duševní zábavu.



# 72 Směr vpisování - spirálovitý

Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak síťku a následně celý obrazec. Spirálovitý směr vpisování znali křížovkáři již v roce 1957. Tehdy byla tato úloha pojmenována jako ornamentovka (pdf 34/2). Později byl spirálovitý směr využíván i v síťce trojúhelníkové či šestiúhelníkové, vyloučena nejsou ani tzv. políčka „volná“. Další komentář je v záhlaví pdf 71. Některé úlohy na této straně mají premiéru. Obrazec může být navíc doplněn čárkovanou čarou, která demonstruje zápis vpisovaných výrazů (pro jednoznačnost zápisu).

Upřesnění pro luštitelce může být v podnadpisu (úlohy 1, 2 a 4), v pojmenování odstavce legendy (úlohy 2 a 4) a pod. Za povšimnutí stojí různé kombinace křížkových prvků střídání vpisovaných znaků apod.

Další úlohy: pdf 7/4; 10/2 a 3 (vícesměrka), pdf 38/2 (tajenka čtená spirálovitě), pdf 40/5 (shluková řetězová křížovka), pdf 56/5 (křížovka - spirálovitě a svisele), pdf 57/1 (řetězová křížovka s jednoslovnou legendou).

Podoba úloh s uplatněním spirálovitého směru vpisování závisí na nápaditosti autora - kombinace různých křížkových prvků.

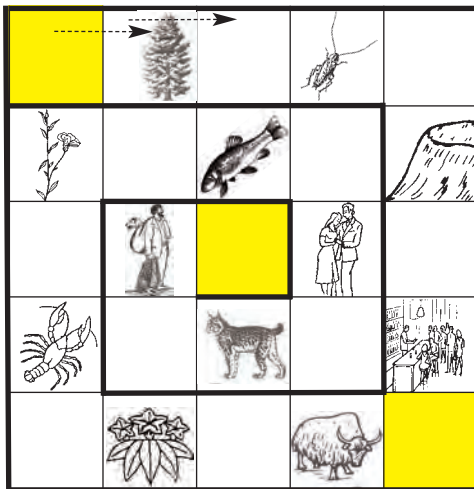
## Domestikovaná forma lamy STŘÍDAVÁ



### ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

1

Střídání shluků s obrázkovým znakem **SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU** (pětipísmenné výrazy): Posvátný okrsek kolem chrámu v Olympii ohraničený zdí; strakatí koně; bílý pérkovitý oblak; obyvatelka Ruska; taroková karta (svršek); domácí Valérie; jeden z nejstarobylších žijících druhů přežvýkavců (poskytuje pižmo); domácí Barbara; esky-mácký člun vyrobený z kůží; nějak; mužské jméno; jednočlen; přechodné zbvzení vědomí úderem (zastarale); schránky pro zeměle; český herec (Oldřich, 1921 až 2013); lidový název mandelinky topolové; cípalovitá mořská ryba; malí líni; slovenský grafik, malíř a ilustrátor (Miroslav); uzenářské výrobky v podobě válečku; oděni na ochranu trupu; vyrytá čára; zavalitá sladkovodní ryba příbuzná kapru; společenský tanec amerického původu z roku 1950.



**Pomůcka:** altis, Cipár, raspa.

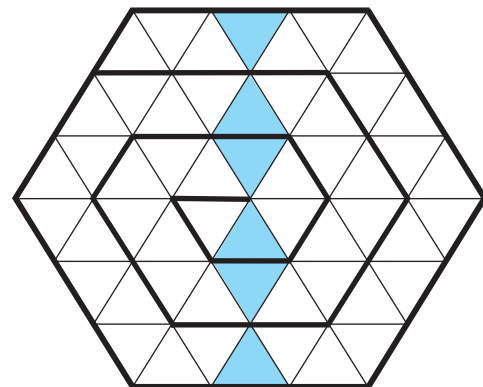
**Řešení:** Altis, Velen, lenka, kalín, lincí, Cipár, omrak, rakve, ryska, karas, raspa, párky, kyras, ryska, karas, raspa, -alpa.

## Nejpočetnější pták planety (cirka 10 miliard) PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

4

V řetězci jsou tři společná písmena **SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU** (délka vpisovaných výrazů je v závorce): Opak stoupavosti (9); obyvatel Irsku (8); francouzská herečka (7); ruský hokejista (7); Edisonův přístroj, který byl spojením kinetoskopu a fonografu (9); zastaralý typ elektronky (8); domácí Ronald (8); deset gramů (8); rostlina rodu Ramonda (8); následníci Alexandra Velikého - vojevůdci vládoucí po jeho smrti (9).

**Pomůcka** (vpisované výrazy rozložené na dva shluky): DEKA, DIADO, FONO, GRAM, CHOVÉ, KIN, KINET, KLESA, LDEK, NDIA, OFON, OSTR, OVAN, OVE, OVEČ, RAMO, RONNA, TRON, VANH, VOST.



**Řešení:** Klesavost, ostrovan, Vanhove, Oveč-kin, kinetofon, fonotron, Ronalděk, deka-gram, ramondia, diadochové - snovač.

## Nejzácnější papoušek světa STŘÍDAVÁ



### ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

2

Střídání shluků s obrázkovým znakem **SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU** (pětipísmenné výrazy): Asijský bezparohý jelen; tibetský budhistický text předčítaný umírajícím; dotažek (část produkce při destilaci tekutin); součást saka; jeřáb Antigonin; zlatý dukát florentského vévody Cosima III. ražený začátkem 19. století; převod hnací síly na kola; značka motocyklu; jméno bývalého ředitele divadla Rokoko Vostřela; závislost větného členu na druhém vazbou řízenou jedním členem; hodnotit; starý název radonu; sídlo v USA; stát USA; sídlo v okrese Jičín; ekonomicky významné kaprovité ryby (zdrobněle); vydávat vysoký cvrčivý zvuk; domácí Kateřina.

**Pomůcka:** bardo, Onida, ruspo, sarus.

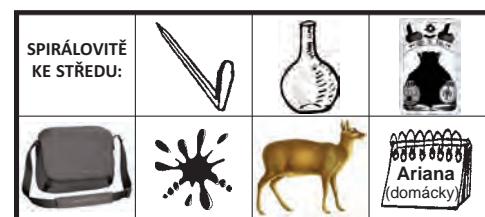


**Řešení:** Kabar, bardo, dokap, kapsa, sarus, nton, Onida, Idaho, Holin, lincí, cikak, katka, -kakapo.

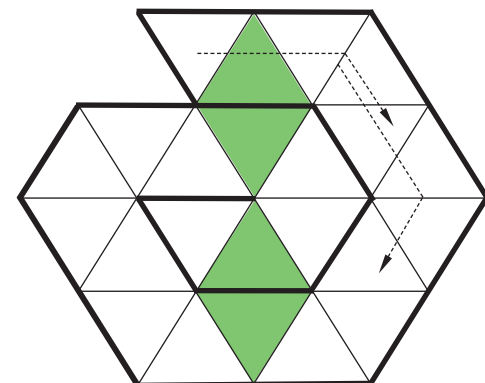
## Novozélandský papoušek PĚTIPÍSMENNÁ

### ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

5



**Pomůcka:** kabar.



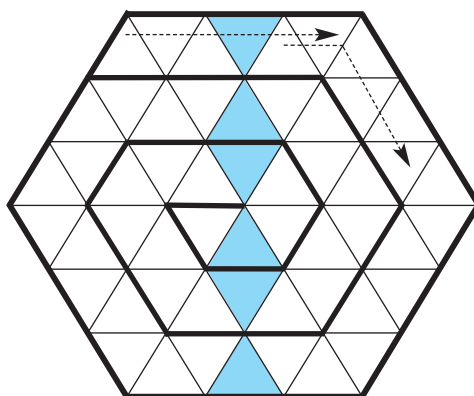
**Řešení:** Skoba, banka, karta, taška, kaňka, kabar, Arika - kaka.



## Krkavcovitý pták

### ŠESTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

3



**Řešení:** Klokán, anténa, narval, alobal, tanrek, ekoška, karaka, karasi - kraska.

### SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU:



**Pomůcka:**  
karak  
maděra  
tanrek

# 73 Směr vpisování - řetízkový a meandrovitý

Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak sítku a následně celý obrazec.

Řetízkový a meandrovitý směr vpisování začali autoři využívat brzy po vydání první svazové normy (výroční tisk 1980), a to pro doplňovačky (úlohy s neúplným křížováním).

Pro sestavení těchto doplňovaček jsou charakteristická tzv. políčka „volná“, i když je pro tyto úlohy využita vlastně čtyřúhelníková síťka. Řetízkový

směr vpisování demonstrují úlohy v pdf 44/1 a 2, ve kterých je uplatněn další křížkový prvek - řetězové křížování. V úloze 1 je pak navíc vepsaná obrázková legenda. Meandrovitý směr vpisování je zřejmý v pdf 38/2; 61/1; 63/4 a 5; 66/1 a 2, kde autor využívá sítku troj- a šestiúhelníkovou. V úloze 2 je využita dokonce kosodélníková síťka a střídání shluků s obrázkovým znakem.

Některé úlohy na této straně mají premiéru. Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy.



## Ryby

### PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: řetízkovitě

**Pomůcka** (každý vpisovaný výraz rozložený na dva shluky): AMP, ATON, BAL, DONA, ILIÁN, KAP, LKA, LOU, MARA, MAXM, MEL, OUN, RADÍ, ŠKR, TNA, TRU.

1

Řešení: Svisle - Kapradl, loutna, meloun, trulka, Balaton, škramp, Maxmillian, Maradona - drakoun, tlamoun, kambala, limanda.

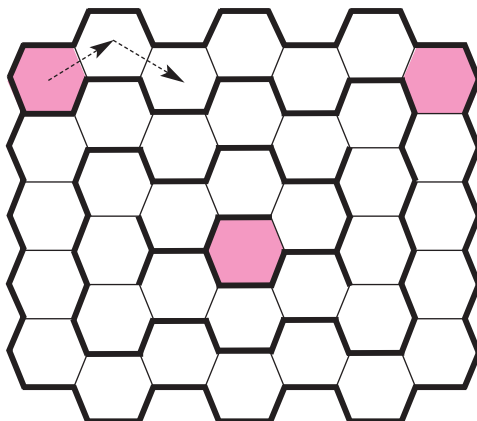
## Ryba - pravěké monstrum

### DVOJSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA 3

**SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU:** Významná lovná zvěř; stuha námořnické čapky; karetní trumf v tarokách označený římskou číslicí; strž; krásná (básnický); římskokatolický řádový kněz; všekaz; liturgická pokrývka hlavy papeže, kardinálů, biskupů a opatů; radiolokátor; zbytečně; věc nebo osoba jako předloha pro umělecké zpracování; písmeno řecké abecedy; velký býložravý savec, tvarem podobný praseti; peříčko; náradí na vyhrabávání hnoje ze stáje; malá páka; kachní samec; drobní bezobratlí živočichové protáhlého měkkého těla; infekční činitel; obyvatelka Ruska; trýznitel; obrněná bojová vozidla; kyčelní kloub; frontální (v anatomii); doleji; dospělý člověk samičího pohlaví; španělský profesionální tenista, nejlepší antukář historie tenisu a jediný hráč s třinácti tituly z dvouhry jednoho grandslamu (Rafael); domácky Dalibora; sladkovodní všežravá ryba podobná kaprovi; vyčárkovaná mřížka; čerpadlo využívající rázu kapaliny v potrubí, který vzniká náhlým uzavřením ventilu ve výtokovém otvoru po-

trubí; kachnovitý pták; mořská vydra; slabší lana; pokladna; mládě černého zpěvného ptáka.

**Pomůcka:** lenta, trkač.



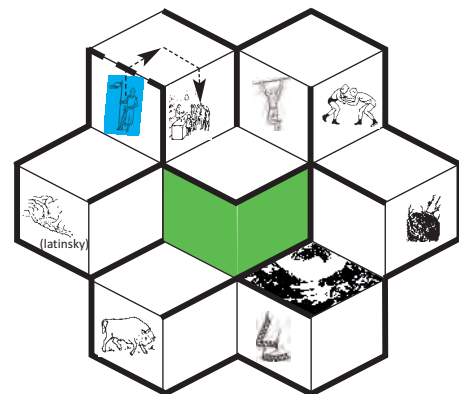
Řešení: Jelen, lenta, tarok, rokle, lepá, páter, termít, mitera, radar, darmo, model, delta, ta-pír, pírko, kopčč, páčka, kačer, červi, virus, Ruska, katan, tanky, kyčel, čelní, níže, žena, Nadal, Dalka, karas, rastr, trkač, kačka, kалан, lanka, kasa, sako, kose - jeseter.

## Zástupce pravých turů DVOJSLABIČNÁ CYLINDRICKÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA 2



Střídání shluků s obrázkovým znakem **MEANDROVITĚ** (pětipísmenné výrazy): Jestřábovitý pták; keltští lidoví básníci; spojovací čárka; evropský veletok; dělník ve skalním lomu; stoupačí železa připevňovaná na horelezecké boty; český malíř a textilní výtvarník (Antonín, 1901 až 1971); domácky Vilibald; hlavní město Senegalu; úhrnný náklad lodi; umělý člověk z hlíny; rostlina okřehek (odborně); vyrobený z čistě přírodních látek a materiálů; sídlo a řeka v Brazílii; opak civilizisty (slovensky); nějak; část odpadní roury, zamezující pronikání pachu; americký herec (Henry, 1905 až 1982); malý savec obývající Afriku a Blízký východ; plody mangovníku.

**Pomůcka:** gabar, Kybal, Lemna, Turvo.



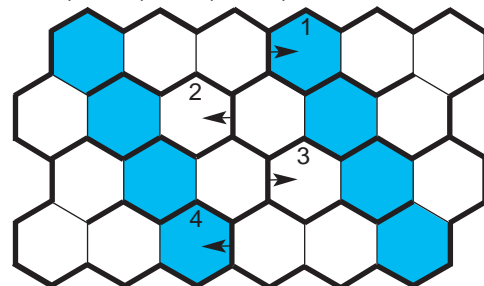
Řešení: Kotárna, dvojdisk, zatykany, koloto-če - divočko, kornatka.

## Členovci

### STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA 4

V podbarvených políčkách jsou dvě písmena **MEANDROVITĚ** (osmipísmenné výrazy): 1. Výrobna kotlů . - 2. Dvojkompakt. - 3. Zbavovaný osobní svobody. - 4. Otáčivé pouťové atrakce.

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁRNA, DISK, DVOJ, KANY, KOLO, KOTL, TOČE, ZATÝ.



Řešení: Jelen, lenta, tarok, rokle, lepá, páter, termít, mitera, radar, darmo, model, delta, ta-pír, pírko, kopčč, páčka, kačer, červi, virus, Ruska, katan, tanky, kyčel, čelní, níže, žena, Nadal, Dalka, karas, rastr, trkač, kačka, kалан, lanka, kasa, sako, kose - jeseter.

Uvedené příklady na této straně a úlohy uvedené v záhlaví demonstrují jaké možnosti má autor při sestavování křížkové úlohy. To se netýká jen směru vpisování, ale všech křížkových prvků.

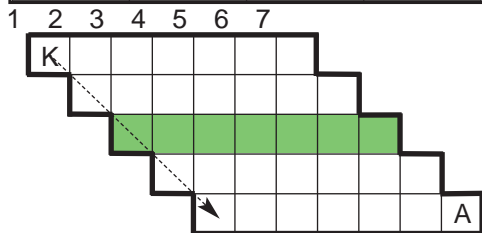
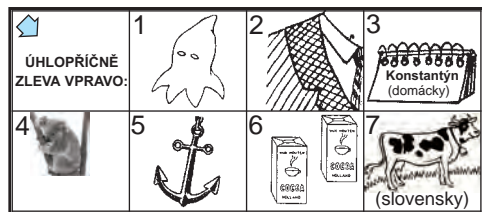


# 74 Směr vpisování - úhlopříčný

Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak sítku a následně celý obrazec. Pojem „úhlopříčný směr vpisování“ svazová norma vlastně nezná, i když byla taková úloha již otištěna (HaK 1957 - viz pdf 56/1), podobně nevyužívá směr vpisování „lomené“ aj. Tehdy byl použitý úhlopříčný směr označen jako směr „šikmý“, i když Lojza Nolč od roku 1953 sestavoval křížovky do čtyřúhelníkové sítky pootočené o 45° - pojmenovány byly tyto úlohy jako „šikminky“, později šikmé křížovky. Charakteristické pro úlohy využívající úhlopříčný směr vpisování je, že jako rozdělovací značka se používá rozdělovací bod (tečka), a to v případě více výrazů v témže sloupci - pdf 1/7; 29/2; 61/3. Úhlopříčný směr se uplatňuje především v klasické

čtyřúhelníkové sítky (čtverečkový papír, pdf 74/1 až 3; 70/1 - sítká pootočená o 45°). V každém obrazci (obsahující obecný čtyřúhelník) lze využít úhlopříčný směr; v úloze 4 jsou to políčka kosodélníková. V pdf 19/1 lze jeden obloukovitý směr nahradit (úhlopříčně ke středu - celkem 72 třípísmenných výrazů, obrazec by pak měl jiné očíslování). Jak ukazují příklady úloh na mém webu, lze kombinovat jak v rámci směrů vpisování, tak i s ostatními křížovkovými prvky. Úloha 1 znázorňuje jen jinou grafickou podobu „klasické“ doplňovačky - jedná se například o úlohu v pdf 7/1 aj. Některé úlohy na této straně mají premiéru. Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy.

## Největší zabiják oceánů PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (1)



**Rěšení:** Kuka, křopa, kosta, koala, kotva, ka-kaa, krava - kosatka.

## Akvarijní ryba PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (4)

**VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:** 1. Heslo křížovky. - 3. Elán. - 6. Sídlo v Portugalsku.

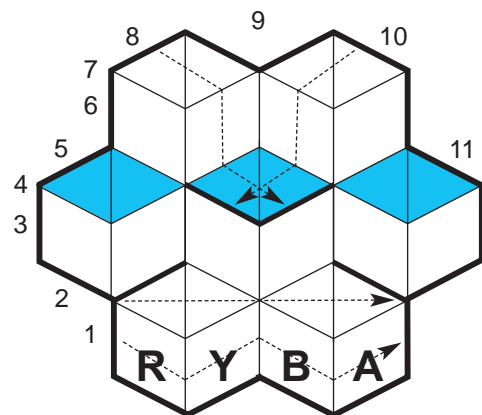


**VODOROVNĚ ÚHLOPŘÍČNĚ:** 2. Pochoutka ze zabijačky. - 4. Tajenka. - 7. Pouzdro na šípky.

**SESTUPNĚ VPRAVO:** 5. Slovenské přirovnání; SPZ Ostravy. - 8. Stříbrná evropská mince; domácí Klára. - 9. Postrašit.

**SESTUPNĚ VLEVO:** 9. Mužské jméno. - 10. Vydra (odborně); oranžistě (řídce). - 11. Severské mužské jméno; otrok.

**Pomůcka:** 6. Alte. - 11. Ake.



**Rěšení:** Sestupně vpravo - Ako, OVI, tolar, Lara; ulékat - Otkar; Lutra, Ake, rab - akarka. (Srovnaj s pdf 46/4.)

Využitím dvojnásobných políček přejde doplňovačka (úloha 2) na křížovku (úloha 3). V obou úlohách je využitý pouze úhlopříčný směr vpisování.

V křížovce 4 jsou čtyři směry vpisování - dva vodorovné a dva sestupné. Jedná se o polomozaikovou úlohu, protože ve směru vodorovně úhlopříčně jsou kosodélníková políčka rozdělena mozaikovou linkou. Čtení písmen v těchto půlených políčkách se v jednotlivých „sestupných“ směrech liší.

V trojúhelníkové sítky (úlohy 5 a 6) je vhodnější pojmenování svisle místo svisle úhlopříčně, i když dva trojúhelníky tvoří kosodélník a jejich společnou stranu lze považovat za mozaikovou linku (podobně úloha 4).

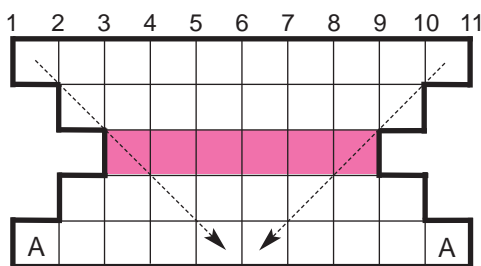
V úloze 7 je v úhlopříčném směru jen tajenka.

## Stromový hlodavec schopný letu PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (2)

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Zjednaný potlesk. - 2. Škraboška. - 3. Slovensky „liána“. - 4. Potulný loupežník. - 5. Naše metro-pole. - 6. Dětská hračka.

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZPRAVA VLEVO:** 6. Klavíry. - 7. Polotuhá hmota. - 8. Psí plemeno. - 9. Krupěj. - 10. Vyzvánění za zemřelého. - 11. Cipískova maminka.

**Pomůcka:** 1. Klaka.



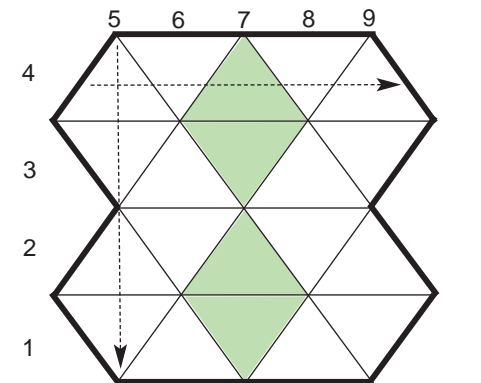
**Rěšení:** Zleva - Klaka, maska, liána, lapka, kapka, hrana, Manka, - asapan.

## Noční hlodavec o velikosti morčete PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (5)

**VODOROVNĚ:** 1. Láhevnikovitá rostlina rodu Annona. - 2. Vykládací karty (78 karet s 22 obrazovými symboly). - 3. Jméno spisovatele Jiráskova. - 4. Místa věčných trestů (v posmrtném životě).

**SVISLE ÚHLOPŘÍČNĚ:** 5. Spodní část zubu ozubeného kola. - 6. Značka lyží vyráběná ve Slovinsku. - 7. Tajenka. - 8. Lev společnosti (zastarale). - 9. Jméno psí feny.

**Pomůcka:** 2. Tarot.



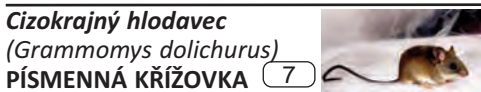
**Rěšení:** Vodorovně - Anona, tarot, Alois, pekla - koro.

## Cizokrajný hlodavec (Grammomys dolichurus) PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (7)

**ŠIKMO ZLEVA VPRAVO:** 1. Mezinárodní kód letiště Nassau (Bahamy). - 2. Prezidentská republika v rovníkové Africe. - 3. Přístroj ke zkoušce, měření sluchu. - 4. Nářečně „nu“.

**ŠIKMO ZPRAVA VLEVO:** 3. Myrtovitá rostlina rodu Acca. - 4. Trvale obydlená a člověkem využívaná část Země. - 5. Číslo, jehož logaritmus se hledá. - 6. Tvrdý špičatý výrůstek na některých rostlinách.

**Pomůcka:** 5. Numerus.

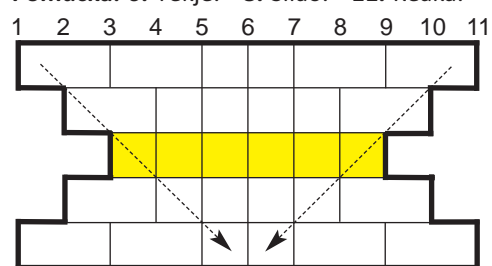


## Šedohnědý bahňák s dlouhým zobákem PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (3)

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Jméno skladatele Nedbala. - 2. Persona. - 3. Kořenová zelenina. - 4. Skřípec. - 5. Cihla (nářečně). - 6. Slovensky „skála“.

**ÚHLOPŘÍČNĚ ZPRAVA VLEVO:** 6. Muslimský klášter. - 7. Přivlastňovací zájmeno. - 8. Sídlo v Mexiku. - 9. Skotský zámek. - 10. Náš triatlonista (Karol). - 11. Kamerunský kmen.

**Pomůcka:** 6. Tekje. - 8. Silao. - 11. Keaka.



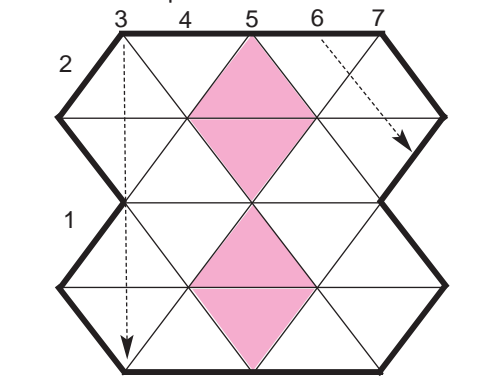
**Rěšení:** Zleva - Oskar, osoba, celer, cvikr, tři, skála. - Zprava - Tekje, svoje, Silao, Ski-ka, keker, Keaka - koliba.

## Hlodavec, kterého popsal Carl Linné v roce 1766 PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (6)

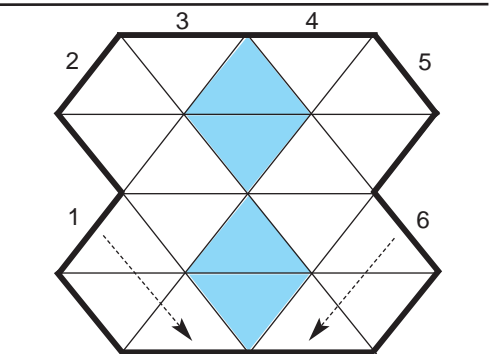
**ŠIKMO ZLEVA VPRAVO:** 1. Domáček Silvestr. - 2. Kozinův odpurce. - 4. Ptáci z čeledi turakovitých. - 6. Nářečně „inu“.

**SVISLE ÚHLOPŘÍČNĚ:** 3. Největší zástupci čeledi jelenovitých. - 4. Trstnatá tráva se štětinovitými listy. - 5. Tajenka. - 6. Stát jako subjekt majetkových práv. - 7. Části dnů.

**Pomůcka:** 4. Sparáci.



**Rěšení:** Svisle - Losi, smil, paka, erár, noci.



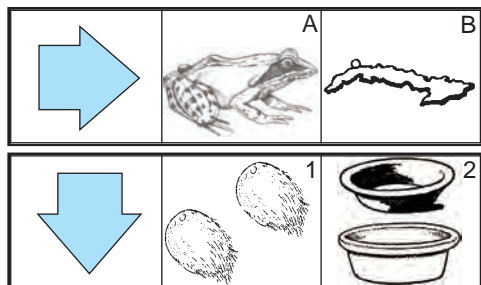
**Rěšení:** Zleva - NAS, Kamerun, akumetr, enu - kuru.

# 75 Doplnovačka - vpisovaný znak

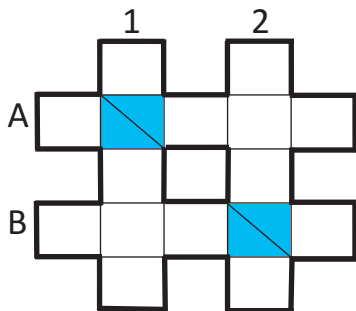
Rozhodujícím krokem pro nový pohled na křížovkaření je zařazení všech křížkových úloh do dvou skupin podle použitého typu křížování (článek 14) - **křížovky** (úplné), **doplnovačky** (neúplné) a **úplně použitelné směry vpisování** v **pojmenování příslušného odstavce legendy**. **Typ křížování a druh vpisovaného znaku** je vždy obsažen v nadpisu každé křížkové úlohy - tím odpadnou všechny dříve zavedené názvy křížkových úloh odvozené od jednotlivých prvků (**typ políčka** - v roce 1954 mosaika, sloupcovka; **obrazec** - rámcovka, buňkovka, ornamentovka aj.; **směr vpisování** - v roce 1953 šikmova, klasická čtyřúhelníková síťka pootočená o 45°, obloukovka, kruhovka aj.; **typ křížování** - darvinovka, řetězovka, obrýsovka). Do nadpisu se dostanou jen informace, které se týkají celé úlohy (např. adjektiva výplňková, řetězová, hádanková, pětipísmenná, čtyřslabičná aj.). Doplnovačka je věnována článku 22 a pdf 9. V každé doplnovačce lze uplatnit libovolný křížkový prvek, a to včetně jejich střídání (včetně různých kombinací). Každému konkrétnímu křížkovému prvku, například řetězové křížování, je věnována příslušná strana (pdf 13). Další příklady tvorby jsou pak v kombinaci se zbyvajících prvky - druh vpisovaného znaku, typ políčka, směr vpisování, typ legendy, typ tajenky (pdf 1/6; 49; 56; 62; 63; 65 až 67; 75 aj.).

V případě kombinování obou typů křížování (úplné a neúplné) se jedná o křížkové úlohy - například obrýsovky či ornamentovky, pdf 36. Doplnovačka lze někdy převést na křížovku - když jsou k vyplnění každého políčka minimálně dvě možnosti (legendy), například „cylindrické síťovky“ - pdf 24/1 aj. V pdf 77/1 a 2 je pak z doplnovačky křížovka - stačí autorovi přidat svislý směr vpisování. Použitý **vpisovaný znak** (článek 9): **Písmeno** - pdf 1/3; 4; 6/1; 7/1,2,4; 23; 24/1,2,4; 49; 62/2,4; 67 aj. **Shluk** - pdf 2/1,3; 8/2; 40/4 aj. **Slabika** - pdf 75/6,7 aj. **Obrázkový znak** - pdf 43/2,3,4 aj. **Střídání znaků** - pdf 1/6; 27/2; 66/3,4; 72/1,2 aj. **Slovo a výraz** (slovo rozšířené o značky a zkratky) v doplnovačce neuplatníme, protože takováto úloha má vždy křížování úplné. Legendován je totiž nejen celý výraz, ale i každý vpisovaný znak (slovo či výraz).

## Jihoamerický hlodavec (čteno po řádcích) ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 1



**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KAN, KOK, LAV, ORY, OST, OSY, ROV, SKO.

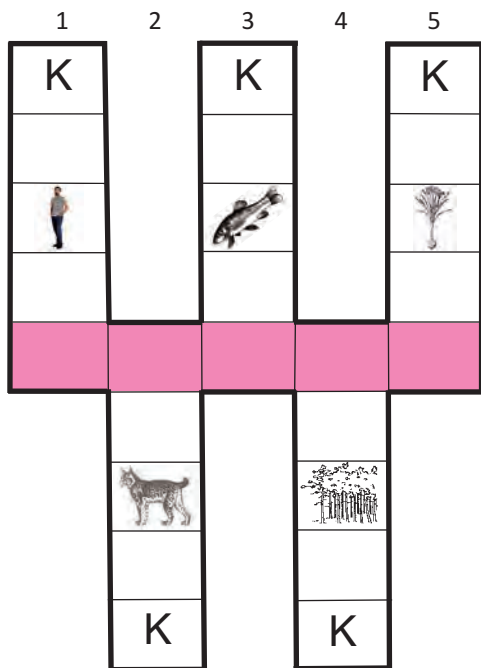


**Řešení:** Skokan, oštrov, kokosy, lavory, koro.

## Australský stromový vačnatec PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 2

Za písmeno se považuje i obrázkový znak **SVISLE: 1.** Trošinku. - **2.** Tenká kontura. - **3.** Tvar těstovin. - **4.** Domácky Libor. - **5.** Dílna, kde se provádí tepelné zpracování kovů.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KALÍ, KAPÁ, KOLÍ, LIBO, NEK, NKA, OBRY, REK, RNA, SEK.

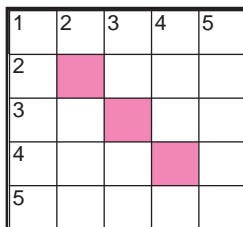


**Řešení:** Kapánek, obrýsek, kolínka, liborek, kalrna - koala.

## Velká psovitá šelma PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 3

**VODOROVNĚ I SVISLE:**

1. Mužské jméno
2. Řidčeji „svor“
3. Pobíjet
4. Domácky Ariana
5. Orač (nářečně)



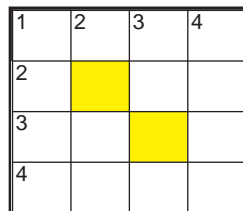
**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AJ, AR, ARI, IT, KA, KOL, OSK, RA, RAT, SVO.

**Řešení:** Oskar, svora, kolit, Arika, rataj - vlk.

## Americký hlodavec (tlamák bahní) SHLUKOVÁ DOPLŇOVAČKA 4

**VODOROVNĚ I SVISLE:**

1. Oděvní doplněk
2. Tekutina
3. Panovnické statky
4. Hodnota kovu



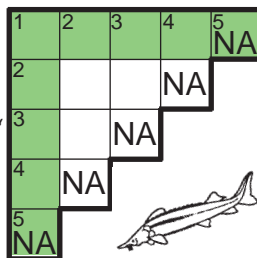
**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): CENA, CERU, KACE, KAPA, LI-NA, RUKA, VICE, VILI.

**Řešení:** Rukavice, kapalina, viličace, cena ceru - paka.

## Nejlepší rybí maso SHLUKOVÁ DOPLŇOVAČKA 5

**VODOROVNĚ I SVISLE:**

1. Tajenka
2. Ruina (řídce)
3. Expresivně „teta“
4. Domácky Kateřina
5. Předložka



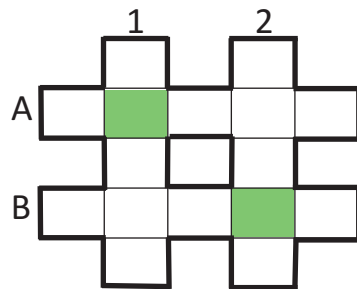
**Řešení:** Jeseteřina, sesutina, tetina, řina, na.

## Český malíř, grafik a designér období secese SLABIKOVÁ DOPLŇOVAČKA 6

**VODOROVNĚ: A.** Tvořený hořkou látkou obsaženou v chmelu. - **B.** Zasněžené víkendové obydlí.

**SVISLE: 1.** Uplatnění nějakého stimulu. - **2.** Opak polysacharidu.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ACHARID, ÁCHATA, HUMUL, LOVÁNÍ, MONOS, ONOVÝ, STIMU, ZAVÁT.



**Řešení:** Humulonový, zavátá chata; stimulo-vání, monosacharid - Mucha.

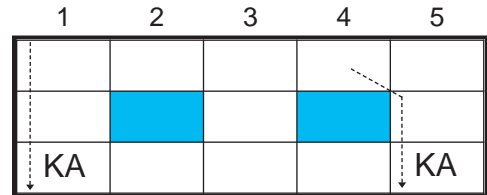
**Medojed kapský, též (viz tajenku), je šelma z čeledi kunovitých. Rozšířen je na většině území Afriky a rovněž v části Asie.**

## TŘÍSLABIČNÁ DOPLŇOVAČKA 7

**SVISLE: 1.** Raná odrůda mrkve s tupým kořenem a jemnou dužninou. - **2.** Bobovitá rostlina rodu Saraca. - **3.** Včela sbírající med (zřídka). - **4.** Baňatá lahvička. - **5.** Malý sýkorovitý pěvec.

**LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1.** Obchodní nebo válečná loď, která se začala používat ve 14. století ve Středomoří. - **2.** Pěstitelka ovocných stromů. - **3.** Člen klubu Rychlých Šípů. - **4.** Klobouk zdobený saténovou stuhou a koženým lemováním.

**Pomůcka: 2.** Saraka.



**Řešení:** Svisle - karotka, saraka, medarčka, butelka, modřinka - ratel.

První doplnovačka otiskovaná před více jak sto lety znala jako vpisovaný znak jen hlásku (přesně dnes písmeno). To se týká i ostatních skládacích hádanek - vedle klasické doplnovačky (pdf 7/1 aj.) je to dále čtvercovka, roháček, rámcovka a hřebenovka. Celý vývojový proces křížkových úloh byl vždy silně ovlivňován slovní hádankou (článek 47). Křížovkáři postupně (od roku 1949, kdy začal vycházet měsíčník HaK) precizovali svou tvorbu - začali v úlohách dodržovat délku samohlásek, bylo registrováno křížování úplné a neúplné aj., a toto snažení bylo završeno v roce 1980 první podrobnou normou pro tvorbu křížovek. Bohužel kostra křížovkářské normy kopíruje podobu hádankářské normy. V hádankách jsou vedle všeobecných pravidel (námět, zpracování hádanky, změna slovního základu, třídění hádanek aj.) také pravidla pro každou jednotlivou hádanku. Podobně je to u křížkových úloh - vedle všeobecných pravidel má každý jednotlivý typ křížkové úlohy svá pravidla. A to je hlavní zádrhel - zavedeno je spousta nadbytečných termínů. Názvy jsou odvozeny různě, např. i od podoby obrazce - „hřebenovka“, později čelistovka, rozeta aj. Slabika se objevila na scéně po roce 1950. Vedle křížovek také u čtvercovky a roháčku (u rámcovky a hřebenovky to není ani v současnosti časté) a v úlohách se skupinovým křížováním (odstředovka, do- středovka a osovka) a v buňkovkách. Shluk se začal využívat od roku 1969 a obrázkový znak po same- tové revoluci. Mezi křížkovými úlohami se dostaly skládací hádanky díky zapojení tajenky. V případě hřebenovky jsou možné jako doplnovačky jen „spojené hřebenovky“ (úloha 2). Jak ukazují úlohy na této straně, mají au- toři doplnovaček nepřehlednou množství. Např. cylindrická podoba úlohy 7 by byla už křížkovkou (kříž- kovká úloha s úplným křížováním).



# 76 Doplnovačka - křížování skupinové

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

Pro skupinové křížování (článek 16, pdf 8; 70/2) je charakteristické středové políčko - v těchto úlohách se výrazy zapisují ze středu, do středu a přes střed (odstředovka, dostředovka a osovka včetně úhlopříčných variant - v čtyřúhelníkové sítky). Toto políčko se využívá i pro buňkovky (pdf 49; 67). Jak ukazují příklady v pdf, využívá autor všechny známé sítky (troj-, čtyř- a šestiúhelníkovou), i když lze vždy uplatnit tzv. volné políčko - políčka navazující na středové políčko mohou mít totiž libovolný tvar, i když byla pro sestavení obrazce použita konkrétní síťka.

Autor samozřejmě může při sestavování jakékoliv křížovkové úlohy využít různou podobu konkrétního křížovkového prvku včetně různých kombinací, ale například písmennou úlohu se skupinovým křížováním by určitě nesestavoval (vpisované výrazy by byly totiž jen dvou- popřípadě třípísmenné). Schematická značka jednoznačně udává pořadí zápisu vpisovaných výrazů.

U každé křížovkové úlohy lze vysledovat její rozšíření. Denně se může luštitel setkávat v různých tiskovinách se „švédkou“ (písmenná křížovka s vepsanou legendou), podobně jako s logickou úlohou „sudoku“. Úlohy s neúplným křížováním (doplňovačky - čtvercovky, klasické doplňovačky - pdf 9 aj.) jsou zveřejňovány méně často. Další doplňovačky, kam lze zařadit i úlohy se skupinovým křížováním, jsou otiskovány především v několika odborných tiskovinách.

## V minulosti jeden z mála možných způsobů dopravy zboží mezi vzdálenými místy

**STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA** 1

Střídání dvou- až šestipísmenných shluků

3	4	5
2	1	6
1	8	7

**PAPRSKOVITĚ DO STŘEDU: A.** Krkavcovitý pták; tažný vlaštovkovitý pták; planá rostlina (nebeské očko); sedmikráska; krychlička; klemtutá místnost; druh papouška; nemírné pití lihových nápojů (ve společnosti). - **B.** Domácky Karmela; jedovatý had; skelet; krysa pižmová; zemák; velká sýkora; rozloha; trouba. - **C.** Plynotěsně uzavřený kovový obal potravin; chroustí larva; jídlo; otevření mrtvoly; polynéský opojný nápoj; žluovitý tažný pták; glazura; lasice. - **D.** Kusy palivového dříví; šplhavý pták; dosna; ovčí vlny s kůží; vystřídání; statná bylina (rod *Verbascum*); malvice jeřábu; jalová hornina.

**Pomůcka: A.** Pomněnka. - **B.** Koňadra.

	A		B		
	C		D		

**Řešení:** Straka, jiříčka, pomněnka, chudobka, kostka, kobka, kaka, pitka; Kara, kobra, kostra, ondatra, brambora, koňadra, výměra, roura; konzerva, ponrava, strava, pitva, žluva, poleva, kolčava; polena, žluna, kana, rouna, výměna, divizna, jeřábina, hlušina - **karavana**.

**Obyvatel jihovýchodní Asii** (čteno po sloupcích)

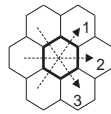
**DOUSLABIČNÁ KŘÍŽOVKA** 2

2	3
1	4

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU: A.** Bývalá německá měna; český herec (Jaroslav). - **B.** Vedra; pracovní skupina; nedravá sladkovodní ryba; pavidlo. - **C.** Velký kámen; údolí s mírnými svahy a širším dnem; západoindické korkové dřevo; domácky Vilibalď. - **D.** Rozněcovač; arka; silné prsty; domácky Palmiro. - **E.** Jeskyně Českého krasu; domácí zvíře; vada optických čoček; slovensky „kola“. - **F.** Domácky Přemysl; vždytř.

A	B	C	D	E	F

**Řešení:** Marka, Marvan; parna, parta, parma, parník; balvan, balka, balza, Balda; palník, palma, palce, Palmek; Koda, koza, koma, kolá; Přemek, přece - **tana malá**.



## Nejslavnější portrét všech dob

**SLABIKOVÁ DOPLŇOVAČKA** 3

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED: A.** Jméno herečky Stašové; menší vedlejší místnost ve stavení; slavnostní udělení akademické nebo vědecké hodnosti. - **B.** Odborník znalý účelného řízení podniků; fyzikální analyzátor kourňových plynů; ozdravení. - **C.** Stará bodná zbraň s listovým hrotem; režné bavlněné plátno; organická sloučenina křemíku. - **D.** Zbavení úřadu nebo hodnosti; kosatcovitá rostlina (*Iris*); krveprolití.

**Pomůcka: B.** Ranarex.

**Řešení:** Simona, komora, promoce; manažer, ranarex, sanace; sudlice, kaliko, silikon; kasace, kosatec, masakr - **Mona Lisa**.

## Český básník a novinář, představitel tzv. generace anarchistických buřičů

**STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA** 4

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky

2	3
1	4

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED: A.** Slovensky „někdo“; ženské jméno (23. 8.). - **B.** Mořští korýši; blaho. - **C.** Motýlí housenka; slovenský boxer (Július, OH 1948). - **D.** Rostlinná formace; slovensky „bíla“. - **E.** Mikoláš Aleš; domácky Valdemar. - **F.** Pometlo; jižní plody. - **G.** Hněv; německy „koruna“. - **H.** Pomocná věta v logice; svítidlo. - **I.** Úsek křídla u hmyzu; letitý. - **J.** Himálajská šelma; Cipískova maminka.

**Pomůcka: G.** Krone. - **I.** Neala.

	A	B	C	D	E
	F	G	H	I	J

**Řešení:** Dakto, Tekla; krabi, slast; larva, Torma; stepi, biela; malif, Valda; metla, datle; zlost, Krone; lemma, lampa; neala, starý; panda, Manka - **Karel Toman**.

## Vznamný český hudební skladatel

**STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA** 5

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky

3	4
2	1

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED: A.** Bufety podávající rychlé občerstvení; rýha v kůži, vzniklá jejím scvrknutím; sousední stát; umísťovat tak, aby to leželo. - **B.** Výbor; tázací zájmené příslovce; táborníci; vesmír. - **C.** Důstojní čekatelé; zednická pomocná pracovní konstrukce; opera Petra Iljiče Čajkovského; slovensky „bída“. - **D.** Přehnané dojetí; rozněcovat; kovový prvek; velká kovová nádoba. - **E.** Tělovědec; Jihoevropanka; osázet; slovensky „pátí“. - **F.** Bavlněná tkanina na teplé prádlo; předchůdce klavíru; skutečnost; krynýř. - **G.** Zůstatí; průsvitná tkanina; podoba přídavného jména k vyjádření elace; jižní ovoce.

**Pomůcka: C.** Mazepa. - **F.** Spinet.

	A		B		
	C		D		E
	F		G		

**Řešení:** Bistra, vraska, Polsko, klásti; komité, kam-pak, trampí, kosmos; kadeti, lešení, Mazepa, bi-da; patos, nitit, titan, kotel; anatom, Italka, osadit, piati; flanel, spinet, danost, pancíř; ostatí, etamín, elativ, ananas - **Smetana**.

**Jihoamerická opice**

**SLOVNÍ KŘÍŽOVKA** 6

2	3
1	4

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU: A.** Vřeckatá houba; kůstka; dravý kytovec; skelet. - **B.** Bez-cenná věc; člověk trpící koktavostí; velké kameny; silná hůl (nářečně). - **C.** Česneková hlávka; etáže; hra jihoamerických gaučů; balení. - **D.** Pláště (zastarale); bezcestí (nářečně); promykavá šelma; choř.

**Pomůcka (použitá slova):** ATKA, BAL, BUTIK, GUSTA, INA, KOS, KOVÁNÍ, LIČKA, MAN, MATKA, PA, TEČKA, TO, TRA, VANY, ŽELKA.

**Řešení:** Kosmatka, kostečka, kosatka, kostra; balatka, balbutik, balvany, balina; palička, patra, pato, paková-ní; manto, manina, mangusta, manželka - **kosman**.

# 77 Doplnovačka - křížování řetězové

Komentář k doplnovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

**Řetězové křížování** (článek 15, pdf - pdf 2; 13/1; 51/1 a 3) - alespoň jeden znak předcházejícího výrazu se shoduje ve společném políčku s nejméně jedním znakem výrazu následujícího. Tento společný znak či znaky ohraničují silné (čárkované) linky (pdf 13/1, 2 a 3). Ohraničení společného znaku čárkovanou čarou lze považovat za smysluplnější. Absence silné linky se uplatní v případech, když by mohlo dojít k určité nejednoznačnosti, špatné srozumitelnosti ap. (úlohy 3 a 4; pdf 36/3; 51/5 a 6).

O uplatnění řetězového křížování v doplnovačce se luštitel dozví vždy z nadpisu. V obrazech se společné políčko (políčka) v řetězci zpravidla vyznačuje silnou čárkovanou čarou (úloha

2) popřípadě silnou čarou (úloha 1). V případě směru vpisování spirálovitého (pdf 72/1, 3 a 5) či meandrovitého (pdf 73/3) lze čárkovanou slabou čarou se šipkou vyznačit umístění vpisovaných výrazů. Úloha 5 uvádí u legendového výrazu v závorce počet znaků, z kterých je složen vpisovaný výraz.

Úlohy 3 a 4 vypouštějí ohraničení společných znaků (oddělovací linky by působily zmatečně), potřebnou informaci nalezne luštitel v podnadpisu úlohy. Vypuštění podnadpisu však ztěžuje luštění a předkládaná úloha pak může být nesrozumitelná. Vše závisí na tom komu je takováto křížovková úloha určena.

Mj. úloha 3 měla v Panorámě křížovek v roce 2022 nadpis PŘEKŘÝVACÍ DOPLŇOVAČKA a obrazec doplněný schematickými značkami, které uvádějí podobu křížování. Nahrazení v nadpisu adjektiva „řetězová“, které je v normě od roku 1980, samozřejmě nedává smysl.

## Český herec

### PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

1

**VODOROVNĚ** : **A.** Kňour + stavební materiál + původce (díla). - **B.** Indián + obřad přijetí do křesťanské církve spojený s udělením jména + obraz sestavený z podobizen. - **C.** Rorýsovitý tažný pták + horní plocha místnosti + myslivecká rozhledna k pozorování a lovu zvěře. - **D.** Výkvět společnosti + písemné osvědčení + líce. - **E.** Sluha + nálevkovité vyústění sopečného kráteru + americký prezident v letech 1969 až 1974 (Richard, 1913 až 1994).

**Pomůcka:** E. Nixon.

A					H								
B					E								
C					R								
D					E								
E					C								

**Rěšení:** Kanec + cihla + autor; Azték + křest + tablo; rorýs + strop + posed; elita + atest + tvář; lokaj + jícen + Nixon + Karel Roden.

## Český spisovatel

### PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

2

**VODOROVNĚ** (řetězově): **A.** Zahnutý kovový hřeb + vojenský šňůra-

## Český herec

### PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

3

V řetězci jsou dvě společná písmena, vpisované výrazy jsou pěti- respektive šestipísmenné

**VODOROVNĚ** : **A.** Chlévy + základní číslovka + správce provincií v Indii + žito a pšenice. - **B.** Záliv + čapí nůsek + úzká cesta pro pěší. - **C.** Vepř + odrůda cibule pěstovaná pro nať + hrací listy + největší kočkovité šelmy. - **D.** Malířská deska na míchání a roztírání barev + papír k pokrývání stěn + pracovní hutí. - **E.** Zásah + slovensky „barva“ + kovový sud + výkvět společnosti.

**Pomůcka:** A. Nabob.



mi zdobený kabát + Indiáni. - **B.** Trýznitel + mužské jméno (29. 12.) + alkan s 9 atomy uhlíku. - **C.** Ženské jméno řeckého původu + sokolící bělokrci + řeka na Madagaskaru. - **D.** Spojovat lepením + zpevněný til + kovový skřípec na uchycení krátké skleněné tyče při mačkání korálů (nářečně). - **E.** Okraj listiny (umožňující zavěšení pečeti) + poloha těla v józe + domácky Ariana.

**SVISLE**: **1.** Kůže s vlasy stažená z hlavy. - **2. První díl tajenky.** - **3.** Svazky (slámy). - **4.** Barvení látek pomocí vosku. - **5.** Bolivijská flétna. - **6.** Rouška, již se zahalují Židé. - **7.** První latinský překlad bible. - **8.** Králík (z francouzštiny). - **9.** Ženské jméno (26. 7.). - **10.** Karetní hra. - **11.** Americký ještěr mající schopnost měnit barvu těla. - **12. Druhý díl tajenky.** - **13.** Chetitská bohyně.

**Pomůcka:** C. Ikopa. - D. Teler. - 8. Lapin. - 13. Inara.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E													

**Rěšení:** Svise - Skalp, karel, otepí, batik, anata, talis, itala, lapin, Anita, poker, anoli, Čapek, Inara.

## Český herec

### PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

3

V řetězci jsou dvě společná písmena, vpisované výrazy jsou pěti- respektive šestipísmenné

**VODOROVNĚ** : **A.** Chlévy + základní číslovka + správce provincií v Indii + žito a pšenice. - **B.** Záliv + čapí nůsek + úzká cesta pro pěší. - **C.** Vepř + odrůda cibule pěstovaná pro nať + hrací listy + největší kočkovité šelmy. - **D.** Malířská deska na míchání a roztírání barev + papír k pokrývání stěn + pracovní hutí. - **E.** Zásah + slovensky „barva“ + kovový sud + výkvět společnosti.

**Pomůcka:** A. Nabob.



A													
B													
C													
D													
E													

**Rěšení:** Stáje, jedna, nabob, obilí; zátoka, kakost, stezka, prase, sečka, kartý, tygří; paleta, tapeta, tavičí; třeťa, farba, barel, elita - Josef Běvil.

## Šelmy

### PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

4

Poslední dvě písmena jsou současně prvními písmeny následujícího vpisovaného výrazu

**VODOROVNĚ** : **A.** Samice od krocana + kabelka + domácky Kateřina. - **B.** Stopa + padouch jednající zákeřně + pás jehličnatých lesů na Sibiři. - **C.** Nadezdívka nad hlavní římsou + mořská vydra + domácky Antal. - **D.** Zvířecí noha + argentinská step + polotuhá hmota. - **E.** Jméno zpěvačky Bartošové + brazilská kuna + rozumbrada.

A					Š								
B					E								
C					L								
D					M								
E					Y								

**Pomůcka:** E. Tayra.

**Rěšení:** Krůta + taška + sketa + katus; otisk + sketa + pasta; lveťa + tayra + radil - koati, sakali.

## Jihoamerická kachna

### TŘÍSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

6

**VODOROVNĚ** : **A.** Taneční nebo pochodový nástrojový sbor + naše nejmenší šelma příbuzná tchoři. - **B.** Papoušek soví + tažný vodní pták. - **C.** Značka autobusu + sanitní vůz. - **D.** Košťálová a listová zelenina + ostnatík (Hendea takaka).

**Pomůcka:** D. Takaka.










A		KA				KA						KA
B		KA				KA						KA
C		KA				KA						KA
D		KA				KA						KA

**Rěšení:** Kapela + lasička; kakapo + potápka; karosa + sanitka; kapusta + takaka - padosaka.

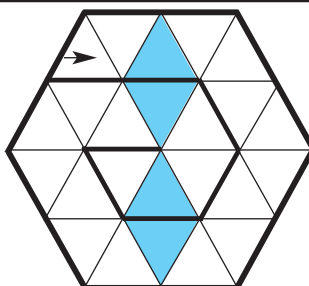
## Asijský stromový savc

### SLABIČOVÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

5

SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (v závorce je počet slabik vpisovaných výrazů):	 (4)	 (4)	 (3)	 (3)
 (4)	 (4)	 (3)	 (4)	 (3)

**Rěšení:** Hranostajl + jinochodci + citera + razitko + Kolárovo + vodopády + dynamo + Mona Lisa + Samara - tana mala.





# 78 Doplnovačka - legenda hádanková

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

**Hádkanková doplňovačka** (pdf 4/4 a 6) je křížková úloha, která využívá slovní hádanku. V případě, že k vyplnění každého políčka jsou dvě možnosti (legendy), jedná se pak o křížovku - úlohy 4 a 5.

V hádankách (článek 18, pdf 4) je základním stavebním kamenem **náznak**, **jádro** a **pomocný výraz** „P“. Vztah mezi náznakem a jádrem určuje **druhová operace** a **pomocný výraz**. Schematicky to lze znázornit takto:

NÁZNAK + DRUHOVÁ OPERACE = JÁDRO - zkráceně: N + DO = J

Hádkanky, které používají pomocné výrazy, vedou zpravidla k úlohám s úplným křížováním (tedy ke křížovkám, pdf 4/1 až 3).

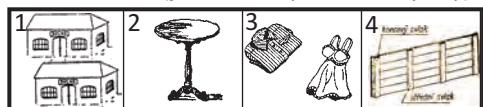
NÁZNAK + POMOCNÝ VÝRAZ „P“ = JÁDRO - zkráceně: N + P = J

Skládací hádkanky (čtvercovka, rámcovka aj.) se mohly zařadit mezi křížkovkové úlohy díky zapojení tajenky. Hádkanky proměnové (mutační - záměnka, permutační - vsuvka, tvaroslovné - pádovka, kompoziční - citoslovka) se objevují především v typu legendy - tato skutečnost se objeví i v nadpisu a luštitel se s nimi setkává zřídka. Pro využití hádkanky v křížkovkové úloze však platí dodržování délky samohlásek (v námětu hádkanky tomu tak není).

## Americký herec, režisér a scenárista (Alan) PÍSMENNÁ PŘÍSUVKOVÁ DOPLŇOVAČKA (1)

**VODOROVNĚ** (náznaky - pětispisemenné výrazy): 1. Přednosti. - 2. Domácky Anatol. - 3. Náční k oraní. - 4. Soupravy železničních vagonů tažených po kolejích.

**VODOROVNĚ** (jádra - šestispisemenné výrazy):

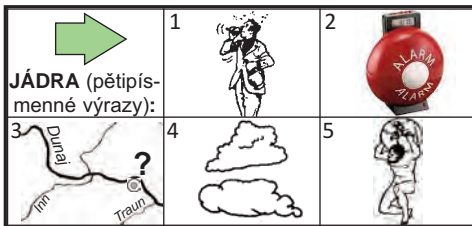


1					
2					
3					
4	S	V	L	A	K

**Řešení:** Sklady, svatky - Alda.

## Zlatoplodá palma PÍSMENNÁ OBLOŽKOVÁ DOPLŇOVAČKA (2)

**VODOROVNĚ** (náznaky - třípisemenné výrazy): 1. Hlas osla. - 2. Úzkonosá opice. - 3. Důrazný zápor. - 4. Korýš. - 5. Prkenné stropy (nářečně).

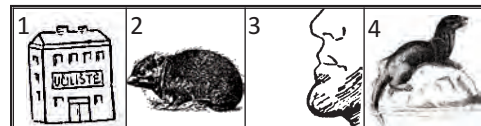


1	P	I	J	A	N
2	A				
3	L				
4	M				
5	A				

**Řešení:** Píjan, alarm, Linec, mraky, atlas - areka.

## Český malíř (Josef) PĚTIPÍSMENNÁ POSUNKOVÁ DOPLŇOVAČKA (3)

**VODOROVNĚ** (náznaky):



**VODOROVNĚ** (jádra): 1. Cyklista (slangově). - 2. Milenec (zastarale). - 3. Mužské jméno. - 4. Sarmaté.

1					
2					
3					
4	K	A	L	A	N

**Řešení:** Škola-kolař, daman-aman, brada - Radan, kalan-Alani - Lada.

Vepsané výrazy v obrázcích lze chápat jako pomůcku, respektive jako návod na luštění. Příklad k luštění lze umístit i do podnadpisu úlohy, podobně jako u křížovky s protivkovou legendou (pdf 30/3).

Autor by měl také pamatovat na to, aby celou úlohu měl možnost doložit i méně zkušený luštitel - výčet shluků, z kterých jsou složena jádra - vpisované výrazy (podobně pdf 1/6 aj.).

U každého typu křížkovkové úlohy lze vysledovat její rozšíření. V případě použití hádkankové legendy jsou asi dobře luštitelné úlohy, ve kterých autor využívá jen jeden druh hádkanky, například přesmyčku (často se objevuje i v televizních soutěžích), pdf 4/2. Naopak úloha 5 je určena především pro hádankáře, protože každá hádanka má svá pravidla pro tvorbu, a to především novější druhy (prvkovka aj.).



**VODOROVNĚ** (náznaky, čtyř- a třípisemenné výrazy): 1. Výplň oken + pečící zařízení. - 2. Dlouhý plášť bez rukávů + spojka. - 3. Ohrada + anglicky „led“. - 4. Mravouk + značka vysavačů. - 5. Borovice limba + typ hudby.

## Český herec (Vojta) PÍSMENNÁ SLOUČENKOVÁ KŘÍŽOVKA (4)

1					
2					
3					
4					
5	P	I	N	A	S

**Řešení:** Sklopec, klokani, plotice, etiketa, pi-naska - Kotek.

Podřád všežraví zahrnuje deset nadčeledí, která mají jen odborná (latinská) pojmenování. Do nadčeledi Cleroidea patří pestrokrovečnickovití, bradavičnickovití aj. V nadčeledi Cucujoidea jsou sluněčka, lesákovití, (viz tajenku), lesklecovití aj. Všežraví jsou největší a nejrozšířenější podřád brouků (na 325 000 druhů řazených do více než 150 čeledí) obsahující suchozemské i sladkovodní, masožravé, býložravé, saprofágní i parazitické brouky.

**SVISLE** (jádra - šestispisemenné výrazy, v závorce je druh hádkanky):



## PÍSMENNÁ HÁDKANKOVÁ KŘÍŽOVKA (5)

Vzorec pro tvorbu hádanek: **Pomocný výraz + náznak = jádro**  
**SVISLE** (náznaky - čtyřpisemenné výrazy): 1. Nízká karta. - 2. Podoba. - 3. Kusy uhlí. - 4. Korálový ostrov. - 5. Subtropické ovoce. - 6. Kanony. - 7. Český slavista (Bohuslav). - 8. Ženské jméno. - 9. Letovisko na Azurovém pobřeží. - 10. Šance. - 11. Moderní. - 12. Říční delfin. - 13. Obský losos. - 14. Sen (řídce).

1																			B
																			R
																			S
																			N
																			Í
																			K

**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složena jádra - vpisované výrazy): ACHI, AMA, ASK, BAL, BRS, BYL, BRO, CIT, ÉLA, ETA, HLY, ICE, IČI, INA, KOP, LAN, LEK, NED, NIE, NÍK, OČN, OVÍ, PRO, SMA, TOL, TRU, TUI, VAR.

**Řešení:** Brosma, cítvar, truhly, amatol, baillí, Neděla, Achilek, bylina, očnice, Prokop, lanoví, tuiňe, asketa, brsník, asketa, asketa, bylina, cítvar, truhly, amatol, baillí, Neděla, Achilek, bylina.

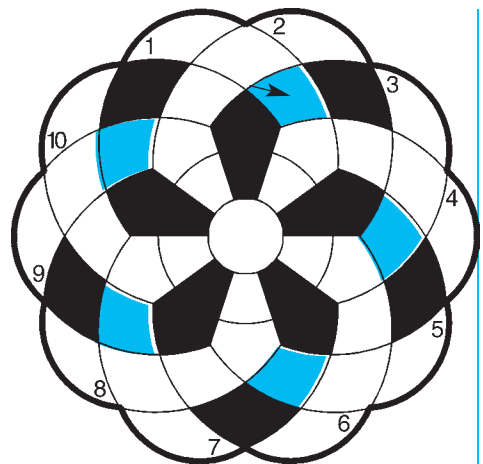
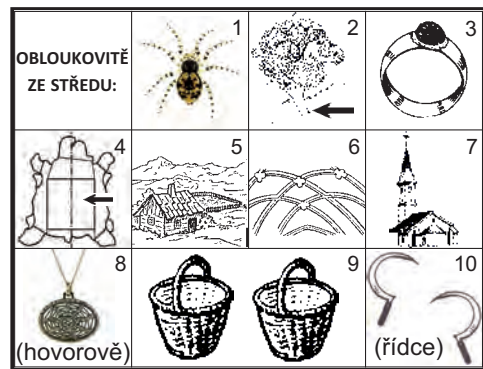
# 79 Doplnovačka - legenda obrázková

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76; 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92). Podle způsobu obepisu (definice) se rozlišuje legenda textová, **obrázková** a výplňková (článek 17). Obrazková legenda převažuje v víceměry - křížkové úlohy s neúplným křížováním, která spatřila světlo světa

před sametovou revolucí a stala se velmi oblíbenou luštitelskou úlohou (pdf 3; 6/2; 7/4; 10; 11; 16; 17/3; 27/4 aj.). Další příklady v pdf ukazují, jak pestrou tvorbu (různé kombinace křížkových prvků) nabízí doplňovačka s uplatněním obrázkové legendy) - pdf 2; 7/1, 2; 9/4, 5; 13/1; 14/4; 19/3; 21/4; 22/4; 23; 35/1; 36/2; 43/2 až 4; 49/1, 4; 51/1, 2; 56/3; 62/2 až 4; 63/2 až 5; 66; 69/3, 4; 71; 73/1; 75/1, 2; 77/5; 78/1 až 3 aj.

**Jirchář** (též bělokožešník) je dřívější řemeslný obor zabývající se zpracováním kůže. Jircháři se pracovním postupem lišili od koželuhů (černokožešníků). Jircháři vydělávali kůži pomocí roztoku kamence. Nejprve zbavil kůži na líci vlasu a pokožky a na rubu tukové vrstvy a blan. Jirchy se máčely v roztoku vody, kamence, žloutků a mouky, případně v různých dalších roztocích. Protože zpracovávané kůže hodně páchly a potřebovaly tak hodně vody, usazovali se jircháři nebo koželuhové na okraji měst a blízko řeky. Surová stažená kůže se nejprve máčela, aby změkla, zbavila se zbytků masa a blan většinou na dřevěném špalku. Aby se zbavila srsti, máčela se až dva týdny ve vápenné vodě nebo se natírala hašeným vápnem a kůže se položili na sebe, až srst změkla a dala se odstranit přetahováním na postruhu. Takto vzniklá holina se loužila, aby změkla a dále se vyčiřila buď kamenem (jirchář), tukem (semašník) nebo tříslovinou z dubové či bukové kůry (koželuh). Tím se struktura kůže podstatně změní, zabrání se jejímu (viz tajenku), sníží se její bobtnatost a také se zbarví. Kůže se nakládá na několik týdnů v kádích nebo jámách, což se u silných kůží i několikrát opakuje. Vydělané usně se pak suší, lisují, případně natírají, barví a leští.

## ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁKY, HÁČ, IBA, IER, ÍKY, KLE, KLE, KOL, KOL, KOS, KOS, KOŠ, KOŠ, KRU, KRU, NBA, NOT, PŮL, TEL.

**Řešení:** Kruháč, kostál, klenot, krpoun, kobilha, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

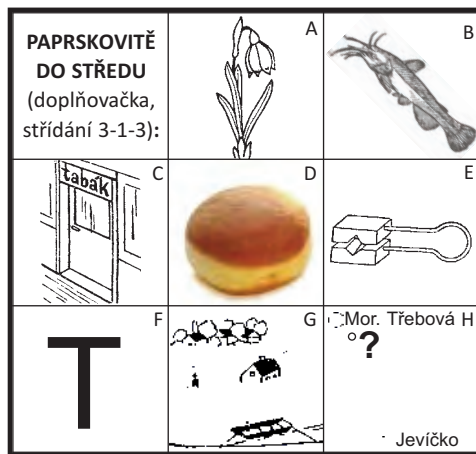
**Inflace** je většinou ekonomů definována jako nárůst všeobecné cenové hladiny zboží a služeb v ekonomice v určitém časovém období. Je tím snížena kupní síla peněz. Změnu cenové hladiny za určité období udává míra inflace, která se vypočítává jako poměr vybraného cenového indexu na konci a na začátku období. Nejpoužívanějšími cenovými indexy jsou index spotřebitelských cen, index cen výrobců a (viz tajenku) HDP. Ekonomové se obecně shodují v názoru, že vysoká míra inflace je způsobena nadměrným růstem peněžní zásoby. Názory na to, které faktory způsobují nízkou až střední míru inflace, jsou rozmanitější. Nízká až mírná inflace může být vedle růstu peněžní zásoby vysvětlována i kolísáním reálné poptávky po zboží nebo výkyvy v nabídce a dodávkách zboží. Účinky inflace na ekonomiku jsou různé. Mezi negativní dopady inflace patří snížení reálné hodnoty peněz a dalších peněžních aktiv, nejistota ohledně budoucího vývoje cen, jež odrazuje investice a úspory.

## STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

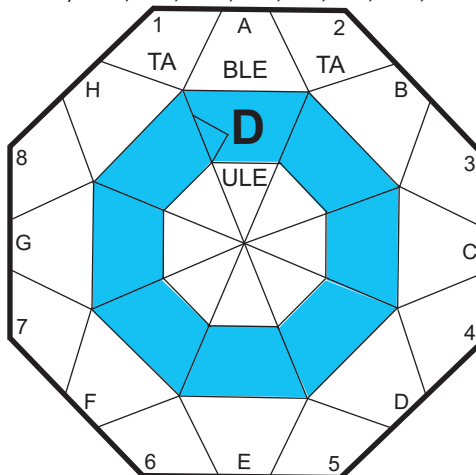
Všechny vpisované výrazy jsou sedmipísmenné

**KRUHOVITĚ** (řetězová křížovka, střídání 2-3-2): 1-2. Lék slisovaný do tvaru malého kotoučku. - 2-3. Kmen v Mauritánii. - 3-4. Vládce satrapie v někdejší perské říši. - 4-5. Australský jedovatý had. - 5-6. Síťka na chytání raků. - 6-7. Rychlost střelby. - 7-8. Držadlo cepu. - 8-1. Karetní hra jihoamerického původu.

**Pomůcka:** Tasumsa.



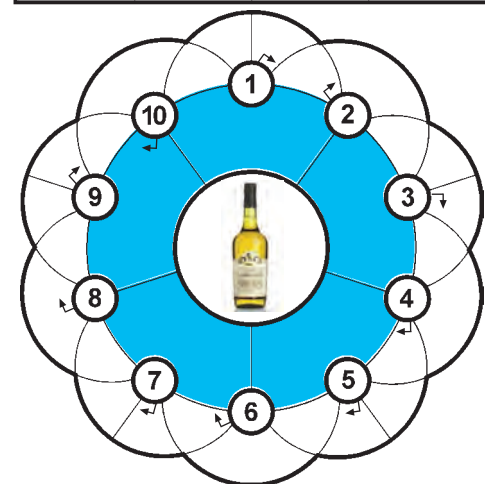
**Pomůcka** (shluky doplňovačky s neúplným křížováním): ÁLA, ČEK, DEŇ, IHA, IKA, NČÍ, TKO, ULE.



**Řešení:** Kruháč, kostál, klenot, krpoun, kobilha, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

Mezi typické digestivy patří (viz tajenku)

## PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

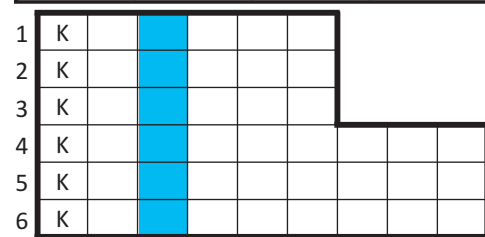
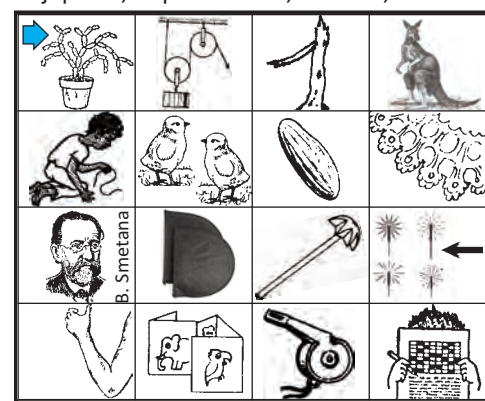


**Pomůcka:** 3. Duola.

**Řešení:** Loket, blok, duola, knour, koňka, ka-  
hon, kajak, lokaj, sokol, korek - koňak.

## PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Šest zobrazení pro doplňovačku Vám zůstanou po vyškrtání všech obrázků, které obsahují ptáka, např. třezalka, rákoska, Kavkaz.



**Pomůcka** (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ATA, ČET, ČKA, DLA, INA, KAK, KAN, KÁŘ, KLO, KON, KŘÍ, KUŘ, KVE, TUS, ŽOV.

**Řešení:** Kaktus, kiohan, kvřata, kvědička, konciti-  
porelo, pišťalka).  
okurka, krájká, skladařel, vycpávky, prskavka, le-  
na, křížovkář - koreň (kládkostroj), pahýl, cikáně,  
na, křížovkář - koreň (kládkostroj), pahýl, cikáně,



# 80 Doplnovačka - políčko základní

Komentář k doplnovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovavému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

O políčku pojednávají články 10, 11 a 51 (políčko úzce souvisí se směrem vpisování a se sítkou). Příklady v pdf ke stažení podle typu sítky, kdy vznikne **základní políčko** (nejdou-li autorem využity všechny směry vpisování, přechází křížovka na doplnovačku):

**Čtyřúhelníková** - nejrozšířenější sítka, tato doplnovačka se objevila již kolem roku 1900 - políčka zastupovaly tečky (pdf 9, další příklady pdf 2; 7/1; 21/4 - pootočená sítka o 45°; 23; 38/2 a 3; 43/2 až 4; 51/1; 75 aj.). V pdf 74/1 a 2 je v sítkě využit směr úhlopříčný - jiná grafická podoba obrazce.

**Trojúhelníková** - využití u skupinového křížování (pdf 8/3), nově (pdf 51/3; 63/5; 72/3 až 5 aj.).

**Šestiúhelníková** - pro doplnovačku je zaznamenána až v nedávné době (pdf 63/4; 73/4).

**Kosodélníková** - světlo světa spatřily tyto úlohy v nedávné době (pdf 49/3; 56/3; 65/4 aj.).

Příklady kombinace různých směrů vpisování (článek 51):

**Kruhovitý + paprskovitý** - pdf 62/4.

Dva obloukovité směry - pdf 19/2 a 3.

**Paprskovitý + buňkovitý** - kombinace tří směrů (kruhovitě a paprskovitě + buňkovitě, tedy kruhovitě či obloukovitě, takováto políčka nepovažujeme za volná - pdf 12/1.

**Svisle + buňkovitě** - pdf 12/3; 63/2.

**Svisle + lomené** (tzv. síťovka) - pdf 24/1 a 2; 29/1.

Samozřejmě, že zde existuje nepřeberný počet možností - například svisle + vlnkovitě aj.

**Základní mozaikové políčko** má smysl u doplnovačky jen u tzv. otočené mozaiky (úlohy 3 a 4), kde je rozdílné čtení písmen (znaků) v políčku, které má minimálně čtyři vrcholy.

Závěrem nutno uvést, že různá políčka slouží především pro třídění křížovkových úloh (potřebu svazu); v zadání se objeví jen někdy (například heslo je v uzlových políčkách, v mozaikových políčkách jsou třípísmenné shluky ap.). Obecně lze říci, že v zadání uvádíme jen ty informace, které nejsou zřejmé z podoby zadání (například nadpis může být doplněn podnadpisem „doplněním rozdělovacích linek získáte heslo křížovky“ - pdf 38/1). To se týká všech křížovkových prvků: v nadpisu neuvádíme směr vpisování - ten tvoří vždy pojmenování příslušného odstavce legendy (pdf 15/2 a 3), obrazec je popisován jen v případě, že je předložen neúplný (pdf 31/1; 50; 54 aj.).

**S. J. Lec (1909 až 1966) byl polský básník, aforista a satirik. V tajence je jeho aforismus.**

## ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1

se skrytou tajenkou (5, 1, 6, 6, 2, 6, 4, 6)

**OBLOUKOVITĚ ZLEVA VPRAVO KE STŘEDU:** 1. Křivá čára. - 2. Kamejka rolní (lidově). - 3. Jedna z podob Višňových. - 4. Poléhavý keřík s růžovými kvítky a červenými ledými bobulemi. - 5. Severoamerický stát. - 6. Široká láhev s úzkým hrdlem. - 7. Příkoří. - 8. Žlaby. - 9. Kobyla. - 10. Menší vedlejší místnost ve stavení. - 11. Slovensky „krovec“. - 12. Levostanný přítok Vltavy. - 13. Mládě kukačky (slovensky). - 14. Pramen vlasů. - 15. Prádelník. - 16. Domácí zvíře (zdrobněle). - 17. Brašna. - 18. Medonosná včela. - 19. Nejedovatý hroznýšovitý had z jižní Asie. - 20. Kachní samice. - 21. Nosné plochy letadla. - 22. Seskupení vozidel jedoucích za stejným cílem. - 23. Malá klec. - 24. Filmovací přístroj. - 25. Postava z lidového letnicového obřadu. - 26. Řídká tkanina. - 27. Nosná stavební konstrukce. - 28. Český architekt, urbanista a teoretik architektury (Jan). - 29. Chomáč koudele (nářečně). - 30. Záporná elektroda. - 31. Paličkový výrobek. - 32. Tatranský pastýřský příbytek. - 33. Kmínová kořalka. - 34. Slovensky „kometa“. - 35. Džbán (moravsky). - 36. Kryt automobilového motoru.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁBA, ADA, AFA, AVA, CKA, DLA, ELA, ENA, ERA, ÉRA, ÉTA, HLA, IBA, JKA, JTA, KAB, KAČ, KAM, KAN, KAN, KAN, KAP, KAR, KAT, KLE, KLI, KLI, KLÍ, KMÍ, KOC, KOL, KOL, KOM, KOM, KOR, KOT, KRA, KRA, KRA, KRA, KRA, KRÁ, KRE, KRI, KRO, KRÍ, KRÍ, KRÍ, KUD, KUK, KVA, KVA, LKA, NBA, NKA, ŃKA, ODA, ODA, ONA, ORA, OTA, RNA, SNA, ŠNA, ÚČA, VDA, VKA, VKA, ÝKA, YTA.



úroveň je docela něco jiného (čtvrtá písmena vpisovaných výrazů).

**Řešení:** Křivka, kamýka, kamyka, křišna, křivka, kanada, karafa, křivka, korvta, klisna, komora, krovka, kocoba, kukučka, kudrna, komoda, kravka, kabela, kraja, kačena, křídla, kolona, klíčka, kamera, kralík, kanava, klenba, kotěra, kracka, katoda, krajka, koliba, kmínka, kometa, krehla, kapota - **Výška a výsoka** - krajka, kabela, kravka, komoda, kravka, kabela, kraja.

## Aforismus S. J. Lece

Kdyby byl papír trpělivý, čekal by na (viz tajenku).

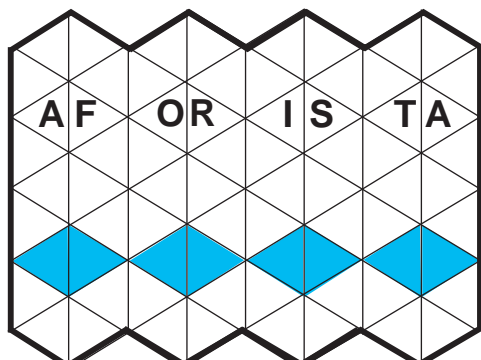
## DEVĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

**SVISLE:** 1. Tažný vlaštovkovitý pták. - 2. Nejtěžší podíly rop. - 3. Kontrast. - 4. Loutka závěsná na drátě nebo na niti. - 5. Domácky Aristid. - 6. Ženské jméno. - 7. Motor o pěti válcích. - 8. Skrblictví.

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ARIS, ASFA, HOST, HRAB, IKLAD, IMÍRA, IVOST, LTENY, MARI, ONETA, PĚTI, PROT, TIDEK, TOVKA, VÁLEC, VLAŠ.

1 2 3 4 5 6 7 8



**Řešení:** Vlaštovka, asfateny, protklad, marioneta, Aristidek, Hostimíra, pětiválec, hrabost - ... **Velidlo**.

## Aforismus S. J. Lece

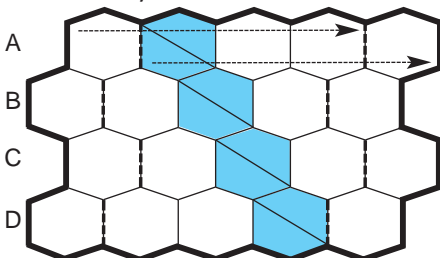
Jsou druhy, u nichž známe pouze samice. Jak se rozmnožují? Ale prosím vás, snad ještě existuje alespoň kousek (viz tajenku).

## PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

3

**VODOROVNĚ:** A. V hudbě souhlasně + starý název radonu. - B. Třpytivý plíseň k ozdobe dámských šatů + jednotky objemu. - C. Podnebí + ústí řeky. - D. Brukvovitá rostlina + zrytí nejbližšího okolí kolem něčeho.

**Pomůcka:** boryt.



**Řešení:** Unto + nřton, filter + řitry, klima + řiman, boryt + ořyt - ... **Intimřty**.

Uvedené příklady k luřřění demonřtrují, jak nepřeborně možnosti má autor pro tvorbu, a to umožňují různé kombinace křížovkových prvků. Například do úlohy 2 a 4 lze zapojit řetězové křížování, které je uplatněno již v úloze 3 atd.

V doplnovačkách, v úlohách s neúplným křížováním, je důležitě umožnit luřřiteli, aby mohl celou úlohu vždy doložit - na této straně je to vřčet shluků, z kterých jsou sestaveny vpisované výrazy.

## Aforismus S. J. Lece

TENKÉ STĚNY: Zná souseda i bez ptání. Slyší, co (viz tajenku).

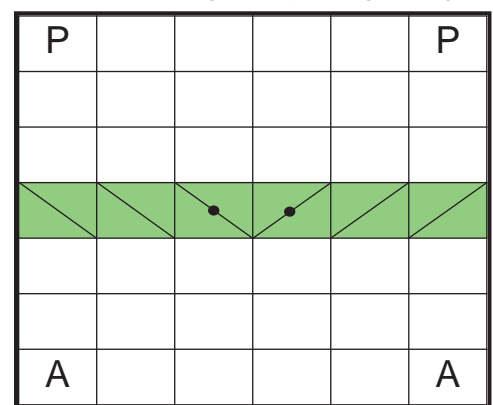
## OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

4

**SVISLE:** 1. Hinduistická bohyně uctívaná v Bengálsku. - 2. Plavuňovitá rostlina rodu Lycopodiella. - 3. Řídce „podezdívka“. - 4. Starořecká stavba určená pro řelovýchovu. - 5. Lepenková obruba obrazu. - 6. řlapadlo u stavu (nářečně).

**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ARTA, řDKA, řŽKA, MĀTA, PALE, PASP, PHUL, PLAV, PODN, PODZ, STRA, UŃKA.

1 2 3 4 5 6



**Řešení:** Phumřta, řlavuňka, podřřka, řalestra, řasparta, podřřka - ... **mluvř ze spanř**.



# 81 Doplnovačka - políčko středové

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

**Středové políčko** je charakteristické pro skupinové křížování - výrazy se vpisují od středu, do středu a přes střed (pdf 8; 76) a buňkovitý směr vpisování (pdf 22; 71; 85). Úlohy se skupinovým křížováním jsou doplněny schematickou značkou, která nahrazuje často dlouhá pojmenování jednotlivých odstavců legendy. Pro směr buňkovitý (kruhovitý zápis kolem středového políčka - tzv. buňky) je důležité a především smysluplné doplnění praporek šipečkou, která udává jednoznačně i smysl zápisu (zpravidla ve směru chodu hodinových ručiček, opačný smysl zápisu tím vyloučen není). Jak ukazují příklady k luštění, má autor nepřeberné možnosti tvorby. Když změní jakýkoliv křížkový prvek již dříve zveřejněné úlohy, je luštiteli předložena nová podoba, v některých případech je jen změněna grafická podoba obrazce. Pokud mají všechna políčka minimálně dvě legendy, přechází takováto doplňovačka na křížovku (například pdf 22/1 - do políček s neúplným křížováním umístil autor tajenku). Podobně se jedná o křížovku v případě „cylindrické“ úlohy - záhlaví pdf 8.

## Mantovitá paryba ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

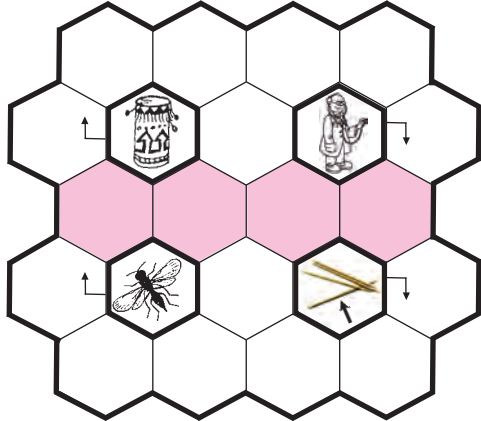
Směr vpisování: buňkovitě

**Pomůcka** (textová legenda, abecedně): Bývalý prezident USA; mořský rak; kohoutek ke stáčení tekutin; malý asijský jelen; okrasná dřevina.

**Rěšení:** Sika, vrba, Bush, krab, BUSH, pípa

## Žralok makrelový ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě

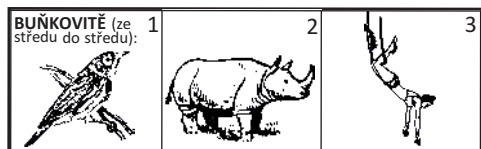


**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): DOK, DŘÍ, TAM, TAM, TMA, TOR, VKA, VKO.

**Rěšení:** Tarmak, doktor, tmavka, dřívko

## Žralok veliký nebo též žralok (viz tajenku) - čteno po sloupcích

### DEVĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AKROB, ATKA, KRUHO, NOSOR, OČKO, OŽEC.

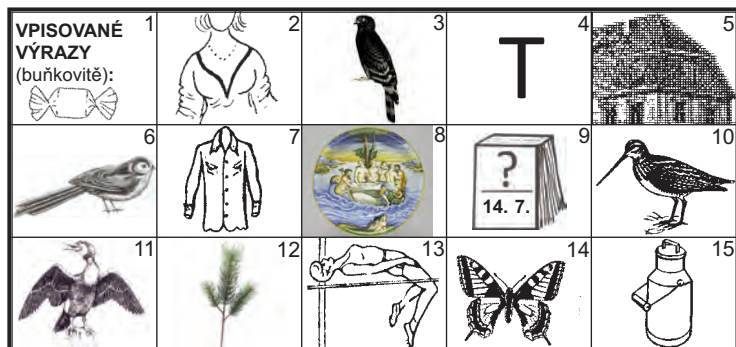
**Rěšení:** Kruhoočko, nosorožec, akrobátka - obr.

## Paryba

### OSMIPÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

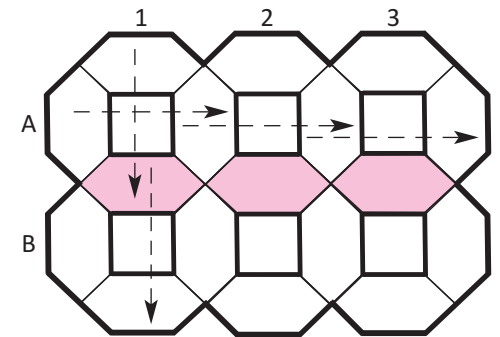
Nutno doplnit začátky vpisování (praporek se šipkou, které udávají i smysl zápisu - ve směru chodu hodinových ručiček) ↻

**BUŇKOVITĚ** (výrazy pro výplňku): BANDASKA, BEKASINA, DEKOLTÁŽ, HALOUZKA, KAMIZOLA, KAMELA, KAROLÍNA, KORMORÁN, KORONÁLA, MAJOLIKA, MANSARDA, MLYNAŘÍK, OTAKÁREK, SKOKANKA, VČELOJED.

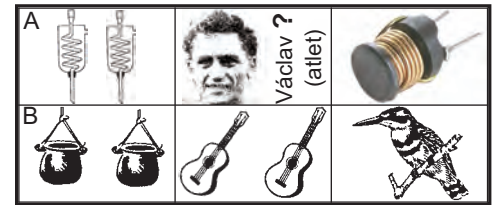


**Rěšení:** Svisle - Karamela, mlynařík, kormorán, dekoltaž, kamizola, halouzka, včelojed, majolika, skokanka, koronála, karolína, otakárek, mansarda, bekasina, bandaska - macka, manta.

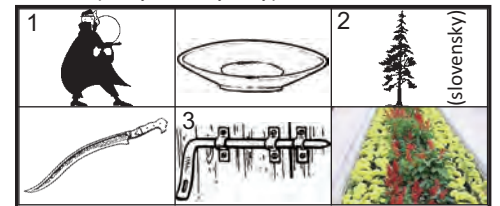
## Paryba (druh rejnoka) TRÍSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



**VODOROVNĚ** (vždy tři výrazy):



**SVISLE** (vždy dva výrazy):

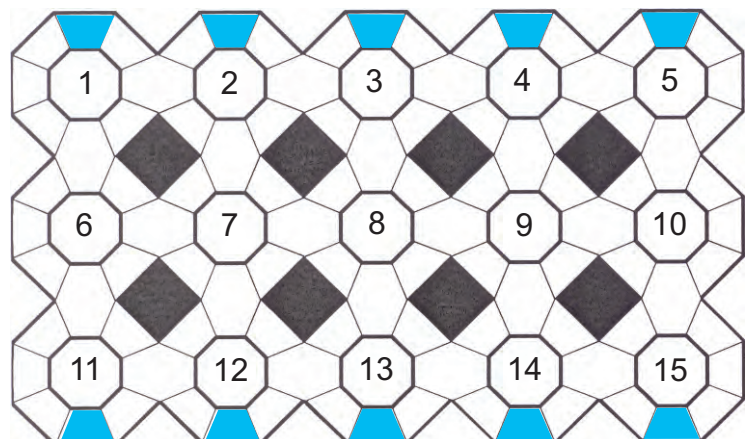


**Pomůcka** (slabiky s neúplným křížováním): BAN, DIČ, GAN, CHLA, KOT, ŘEK, ŘÍK, SEK, TO, ZÁ.

**Rěšení:** Vodorovně - Chladič + Čevona + navodič, řek, sekvoja + jateřgan, závara + rabato - řezáča

V jednotlivých předložených úlohách lze vysledovat různé kombinace křížkových prvků a různá nadlehčení, která umožňují doložit celou úlohu i méně zdatným či začínajícím luštitelům. Odborný termín „buňkovitě“ se objevuje vždy v pojmenování odstavce legendy (nejsou-li v úloze odstavce legendy, je to uvedeno v podnadpisu). Odborný termín „skupinové křížování“ slouží především pro třídění (potřeby svazu, například při vypisování autorské soutěže) a v zadání úlohy se vlastně ani nevyskytuje. V úloze 4 použil autor šestiúhelníkovou sítku a středové políčko by vlastně nemuselo být zvýrazněno (silně ohraničeno), protože zde není uplatněno skupino-

vé křížování. Porovnejme s pdf 8/4, kde schematická značka prozrazuje, že se výrazy zapisují paprskovitě přes střed - tedy se jedná o skupinové křížování (u tohoto typu křížování je samozřejmě vždy uplatněno řetězové křížování, v nadpisu však tuto skutečnost neuvádíme). Vše závisí na autorovi, jakou podobu vlastně stejné úlohy zvolí - důležité je, aby byla jednoznačná a srozumitelná široké luštitelské veřejnosti. Úlohu 5 lze předkládat v různé podobě. Například obrázkovou legendu lze umístit do středového políčka či různě měnit obtížnost předkládané úlohy - podstatným ztížením by bylo například vypuštění výrazů pro výplňku.





# 82 Doplnovačka - políčko volné

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92). **Volné políčko** (článek 11) nevzniká protnutím čar, které vyplývají z různých směrů vpisování. Obecně lze říci, že se tato políčka vyskytují často u křížov-

kových úloh s neúplným křížováním. Jejich tvar je prakticky neomezený - kruhovitý, oválný, trojúhelníkový, šestiúhelníkový, osmiúhelníkový, figurální aj. Pdf 1/6 uvádí jako volné políčko kruhovou výseč. Samozřejmě, že se jedná pouze o jisté grafické znázornění; čtyřúhelníková políčka mohou být nahrazena například pětiúhelníky ap.

## Český prozaik a jeho dílo

### SHLUKOVÁ DOPLŇOVAČKA

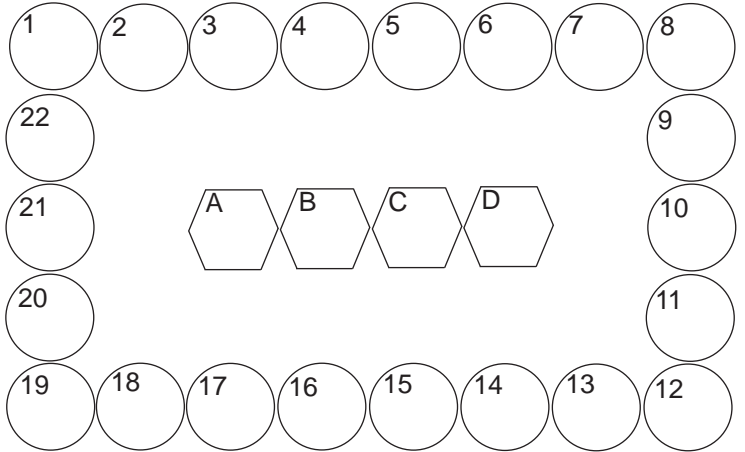
se skyrťou tajenkou (4: 8, 6, 8)

**PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU** (šestipísmenné výrazy): **D1.** Střecha klobouku. - **C2.** Výstřední kousky. - **C3.** Soubor dluhů. - **A4.** Nepatrná částka peněz. - **B5.** Ploutvonohý plaz. - **D6.** Úvěr. - **C7.** Přechodný návštěvník (hovorově). - **A8.** Tak i onak. - **D9.** Výsledek umělecké činnosti. - **A10.** Pásek kolem krku zvířete. - **B11.** Sladkovodní zavalitá ryba příbuzná kapru. - **B12.** Japonský způsob kontaktního boje. - **A13.** Jednoduchý seník. - **B14.** Ozdobné orámování obrazu. - **A15.** Levostranný přítok Úslavy. - **C16.** Dělníci vyrábějící pásy. - **B17.** Červenofialové barvivo. - **D18.** Rakouské město známé hořčicí s křenovou příchutí. - **D19.** Bavlněná látka na pracovní košile. - **C20.** Příjemný smyslový zážitek. - **B21.** Tvrdý papír. - **C22.** Italské ženské jméno (Paskala).

**Pomůcka** (shluky obsažené v obrazci): ACE, ANT, ÁRY, ASI, ATE, DIT, ETA, ÍŘI, IVA, JAK, JEK, KAR, KRE, LOS, MÍN, MPA, MŽE, OBO, PAS, QUA, RKA, ROH, TON, TON, TUŠ, TVA.



1



**Řešení:** prostřední písmena shluků).

**Řešení:** Krempa, pasárny, pasiva, obolos, kareta, kredit, pasant, obo- jak, kreae, obojek, karesi, karate, oboroh, kartuz, Oborka, pasří, karmín, kremeže, kretou, pastva, kartou, Pasqua - **Baar: prvotina**

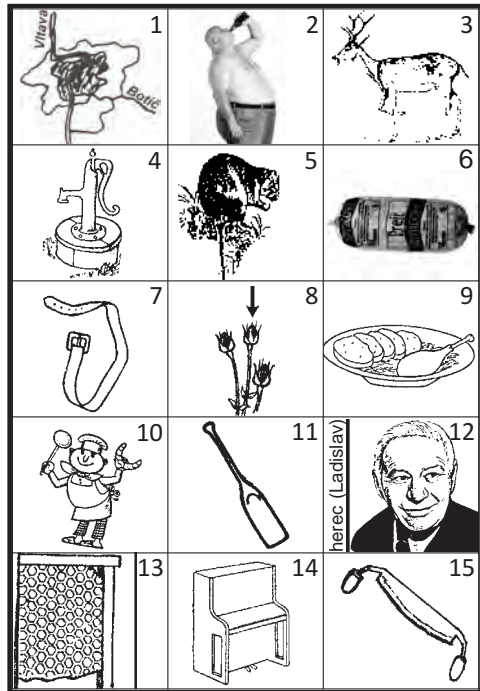
## Z přírody

(Viz tajenku) se odváží lovit téměř všechny větší druhy obratlovců, zejména primáty - vřeštany, malpy aj.

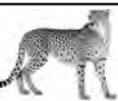


### PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

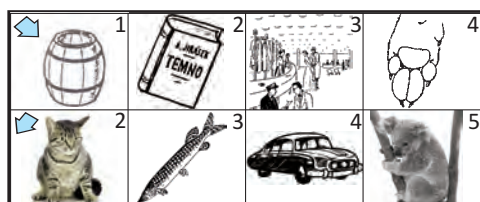
PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:



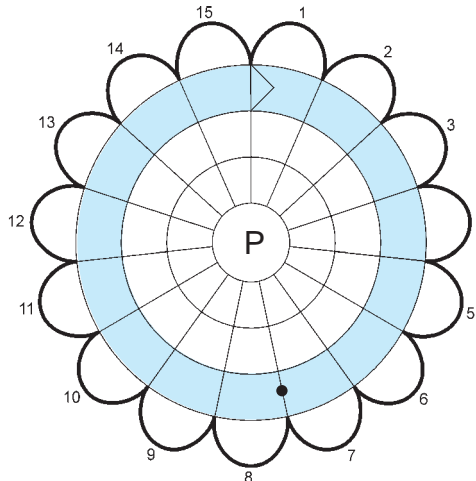
Jiný název pro geparda štíhlého. Je to nejrychlejší suchozemské zvíře s dlouhými nohama.



### PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



**Řešení:** Zleva - Bečka, kniha, šatna, tlapa. Zprava - kočka, štíka, tatra, koala - číta.



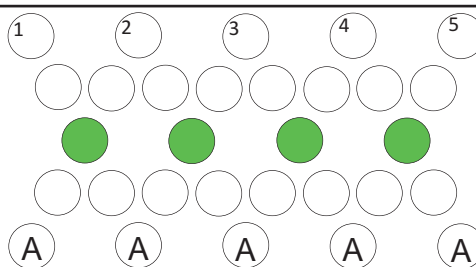
**Výrazy pro výplňku:** PÁDLO, PAMYŠ, PÁSEK, PASRN, PEKAŘ, PEŠEK, PIANO, PIVAŘ, PLÁST, POKRM, POŘÍZ, POUPE, PRAHA, PREJT, PUMPA.

**Řešení:** Praha, pivař, pasrn, pupa, pamyš, pešek, plást, piano, poríz - **harpyje pralesni!**

### Český herec a kaskadér

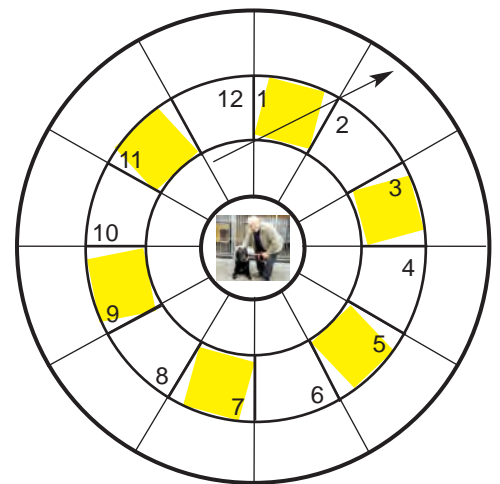
STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

**PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED** (pětipísmenné výrazy): **1.** Polotuhá hmota; myslivecky „lasice“. - **2.** Záruka; finská potní lázeň. - **3.** Průtokový ohřívač vody; domácí Tamara.



Pro volné políčko (které může mít libovolný tvar) může být využita i známá síťka - čtyřúhelníková (pdf 27/2; 56/4 a 6 - tady i pro křížovku; 44/1 a 2), trojúhelníková (pdf 66/1 a 2) aj. Pro vytvoření obrazce v úloze 1 posloužila síťka čtyřú-

**4.** Mužské jméno; tretka. - **5.** Uzavřená skupina lidí; škraboška. - **6.** Trýznitel; jméno literáta Staška. - **7.** Dívčí jméno; značka automobilu. - **8.** Důkaz nevin; zálusky. - **9.** Renesanční hudební nástroj; kálet (v dětské mluvě). - **10.** Jeden z rodičů; řež. - **11.** Chateaubriandova novela; stupeň vývoje. - **12.** Součást saka; krůpěj. **Pomůcka:** 2. Laska.



**Řešení:** Pasta, laska, kauce, sauna, karma, Tarka, Natan, cetka, kasta, maska, katan, Antal; Katka, Tatra, anima, raket, ka-

kat, matka, bitka; Atala, etapa; kapsa, kapka

helníková. Podobná úloha je v pdf 27/2. Za povšimnutí jistě stojí, že obrazec v úloze 3 posloužila síťka čtyřúhelníková (políčka mohou mít ale opět libovolný tvar). Svinutím této sítiky do kruhu je dosaženo úplné křížování (jedná se tedy o křížovku). V případě úlohy 2 jsou volná políčka jen u obvodu (jiná grafická podoba obrazce). V úloze 4 lze doplnit slabé propojovací linky (jako v pdf 44/1 a 2), každá úloha by měla být vždy luštiteli srozumitelná.

# 83 Doplnovačka - políčko vícenásobné

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

Příklady v různých sítkách: Čtyřúhelníková (pdf 1/3; 28/2; 65/1, 2, 3, 6; 67/2, 4), trojúhelníková (pdf 83), šestiúhelníková (pdf 65/2), kosodélníková (pdf 65/2). Vícenásobná políčka slouží především pro zvýraznění tajenky či hesla křížovkové úlohy.



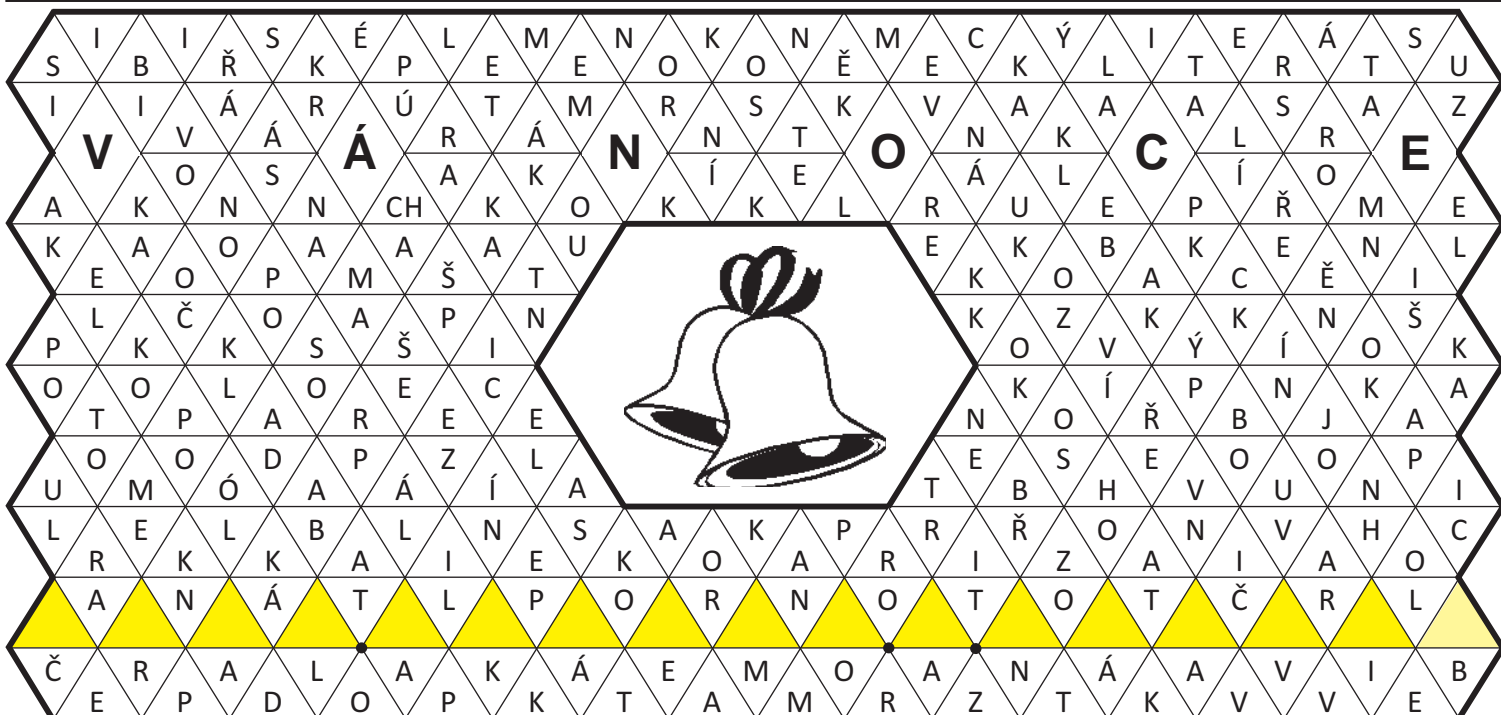
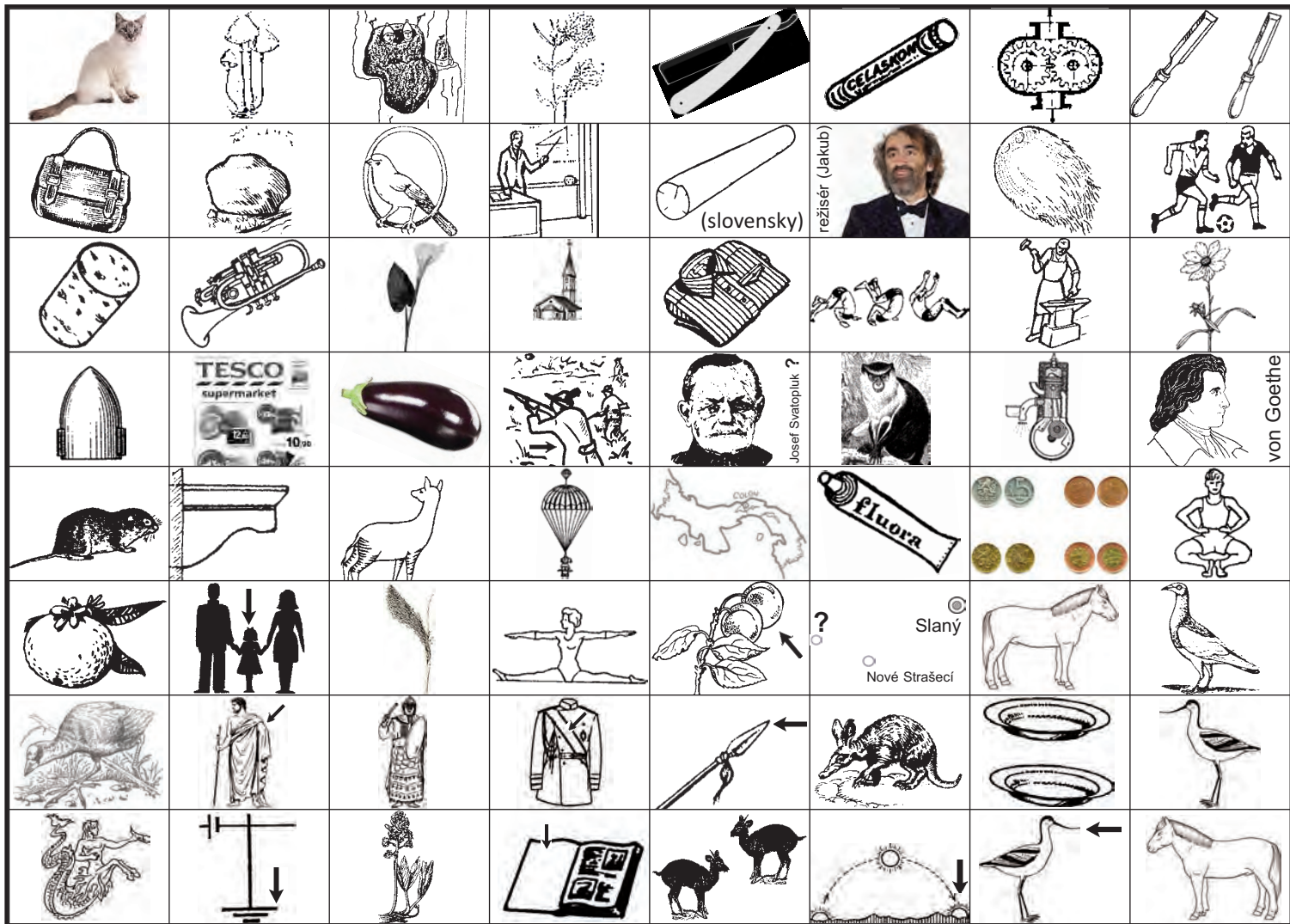
**Vánoční úvaha: Jak zjistíš, že jsi dospělý? Když se většina tvých vánočních přání (dokončení v tajence).**

## PÍSMENNÁ TROJSMĚRKA

Každý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu (například vodorovný - zleva vpravo a zprava vlevo)

1

**VÝSKRTÁVANÉ VÝRAZY** (minimálně pětipísmenné, abecedně):



TV, KOŠÍLE, KOTOUL, KOVÁŘ, KRÁŠNOOČKO, KULIČKA, LETÁK, LITĚK, LOVEC, MACHAR, MIŠKA, MOTOR, NĚMECKÝ LITERÁT, NORNÍK, NOSNÍK, OKAPÍ, PADÁK, PANAMA, PASTA, PENÍZE, POKLEK, POMERANČ, POTOMEK, PRO-SO, PROVAZ, RENKLODA, RŮVNICOVÝ, SIBIRSKÉ PLEMNÉ KONĚ, SIVKA, SLIPKA, STÁROŘECKÝ PŘEHOZ, ŠAMIAN, ŠERPA, ŠPICE, TAKARU, TALÍŘE, TENKZOBEČ, TRITON, UZENNĚJ, VACHTA, VAKÁT, VIDLOČI, ZAPAD, ZOBÁK, ZVÍŘE.

Řešení: ... neda sehnat v obchodě.





# 85 Doplnovačka - směr vpisování buňkovitý

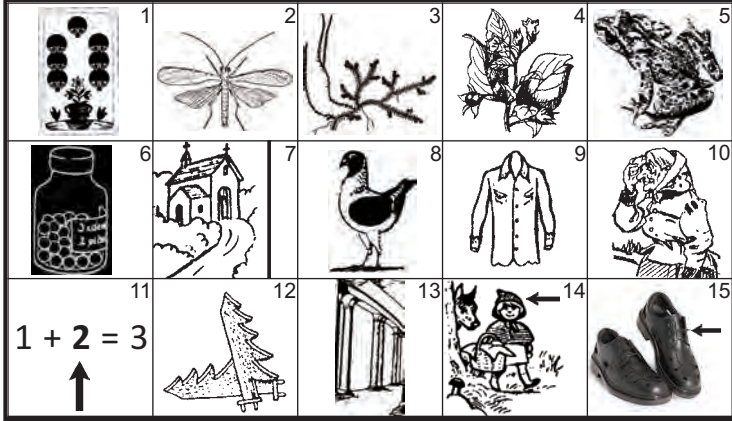
Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

**Směr buňkovitý** (článek 74) registrujeme již v HaK v roce 1950, a to s uvedením směru a smyslu zápisu v různých sítkách. Jen směr vpisování

**buňkovitý** (pdf 8; 22/1, 2, 4; 49; 67; 71; 81 aj.) využívají autoři pro tzv. „buňkovky“ - názvy pro různé typy křížkových úloh (odručdy) vznikaly postupně a odvozovány byly od jednotlivých křížkových prvků. Kombinace různých směrů vpisování: buňkovitě + paprskovitě (pdf 12/1), buňkovitě + svisle (pdf 12/3), buňkovitě + paprskovitě + kruhovitě (pdf 15/4) aj.

**(Viz tajenku)** - nedávno objevený savec

Areál jejího výskytu se nachází v jihovýchodní Asii v Annamitském pohoří na rozhraní států Vietnam a Laos. Žije skrytě v hustém deštěném pralese a byla pro svět objevena až v roce 1992 podle kosterních pozůstatků a kůží. Chytit a zkoumat tohoto turovitého savce zblízka se žádnému vědci nepodařilo, žijou ji v přírodě nikdo neviděl, fotografií existuje jen pár a v zoologické zahradě nežije.

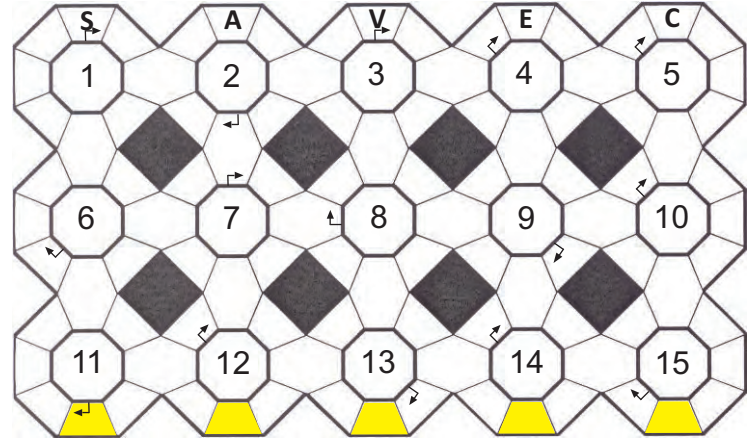


**Řešení:** Sedmíčka, kudlanka, vranečka, dekorace, kolonáda, beladona, mediceína, kostelík, slepičák, kamizola, stárečka, sčítanec, karkulka, tkaníka, saola.

## OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1

**BUŇKOVITĚ:**



**Pomůcka** (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANEC, ANKA, ATKA, BELA, CÍNA, DEKO, DONA, EČKA, ELÍK, ENKA, IČÁK, IČKA, IČKA, KAMI, KARK, KOLO, KOST, KUDL, MEDI, NÁDA, OCAS, RACE, SČÍT, SEDM, SLEP, STAŘ, TKAN, ULKA, VRAN, ZOLA.

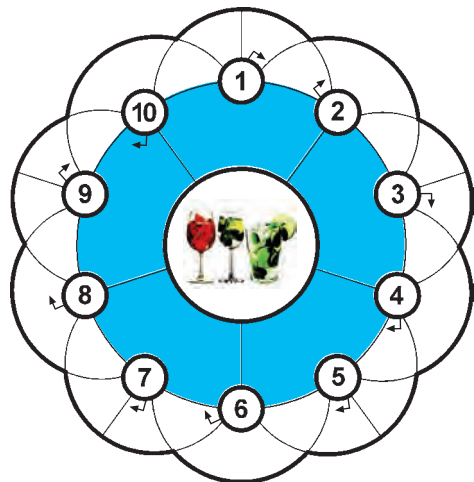
**Typický digestif**

## PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2



**Pomůcka** (výrazy pro výplňku): DUOLA, KAJAK, KAŇON, KŇOUR, KOŇKA, KOREK, LOKAJ, LOKET, OBLOK, SOKOL.



**Řešení:** Loket, oblok, duola, kňour, koňka, kaňon, kajak, lokaj, sokol, korek, - koňak.

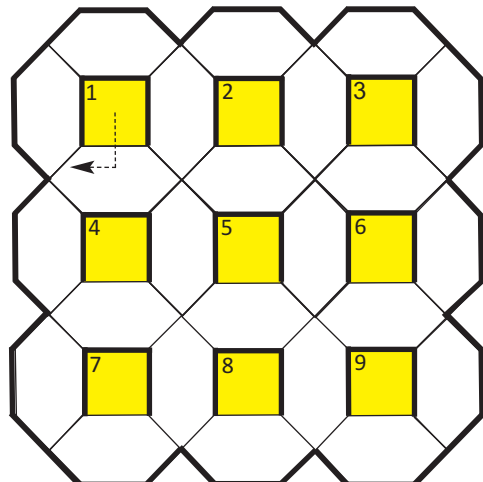
**Gotický hrad z poloviny 13. století**

## PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3

**BUŇKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1. Stupeň velikosti písma. - 2. Americký lékař - neurolog známý výzkumem neuromuskulárních poruch (1905 až 1928). - 3. Kopec v Ralské pahorkatině. - 4. Vynálezce dynamitu. - 5. Průhledný nátěr na dřevo. - 6. Pravidelný jemný klepavý zvuk hodinek. - 7. Etnická skupina. - 8. Štíhlá kaprovitá ryba. - 9. Nevolo (zvláště o žaludku).

**Pomůcka** (výrazy pro výplňku): EATON, ETNOS, JESEN, NANIC, NOBEL, PETIT, RONOVOV, ŠELAK, TIKOT.



**Řešení:** Petit, Eaton, Ronov, Nobel, šelak, tikot, etnos, jesen, nanic - Pernštejn.

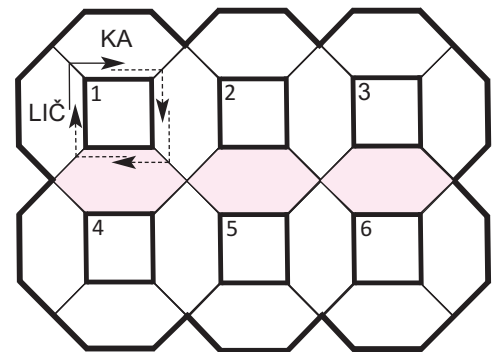
**Tropický strom rodu Calophyllum**

## DVOUSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

4

**BUŇKOVITĚ:** 1. Český fotbalový útočník (Werner) + schránka na písma pro ruční sazbu + krátké kabáty + pracovní kalírný. - 2. Hladká vlasová tkanina + kuchyňský nástroj na šlehání + popěvek + kovbojské potřeba. - 3. Výlečná hornina + cenné papíry + lín + starší název pro geologické stupně karadok a ashgil. - 4. Boty bez šněrování, udržované na noze pružnou vložkou přes kotníky + mužské spodní kalhoty + hmota na pečivo + obránce v kopané. - 5. Organismy ve své vnější podobě a projevech + slovensky „tla-pa“ + bývalý slovenský fotbalový útočník a reprezentant (Marek) + metla. - 6. Nižší věž zříceniny Trosky + hudební nástroj + pijavé + tkanina k výrobě ložního prádla.

**Pomůcka:** 3. Bala.



**Řešení:** Lička, lička, kasa, saka, kalic, samet, metla, pijava, trosky, hudební nástroj, nižší věž zříceniny Trosky, tkanina k výrobě ložního prádla, obránce v kopané, hmota na pečivo, mužské spodní kalhoty, udržované na noze pružnou vložkou přes kotníky, boty bez šněrování, kovbojské potřeba, popěvek, hladká vlasová tkanina, kuchyňský nástroj na šlehání, schránka na písma pro ruční sazbu, český fotbalový útočník (Werner).

**Buňkovitý směr vpisování patří k nejstarším, a to po vodorovném směru** (první doplňovačka kolem roku 1900, záhlaví pdf 9) a směru vodorovném spolu se svislým (první křížovky kolem roku 1925).

Směr vpisování úzce souvisí s typem políčka (sítky) a typem křížování. Asi jako neúčelnější se jeví rozdělení křížkových úloh podle typu křížování na **doplňovačky** (neúplné) a **křížovky** (úplné). V případě, že je v úloze nějakým způsobem dosaženo křížování úplné (v úloze 4 je uplatněno řetězové křížování, první zápis výrazu je vyznačen lomenou čarou plnou, dal-

ší výrazy pak čárkovanou), přechází doplňovačka na křížovku. Při procházení zveřejněných úloh je nutné připomenout, že již v roce 1950 křížovkáři označovali začátek vpisování a smysl zápisu (ve směru chodu hodinových ručiček) praporečkou doplněnou šipečkou. Oba smysly zápisu jsou možné, i když úlohy s uplatněním opačného smyslu vpisování (proti směru chodu hodinových ručiček) se objevují jen občas (pdf 71/2 a 5). První „buňkovky“ měly vždy stejný začátek vpisování a v jednotlivých buňkách byl začátek vyznačen, respektive byly buňky bez označení.



# 86 Doplnovačka - směr vpisování kruhovitý a obloukovitý

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92). **Kruhovitý** (článek 77; pdf 27/1; 79/2) a **obloukovitý** (článek 77; pdf 19; 79/1; 80/1) směr vpisování je luštitelům znám již od roku 1950. Kruhovitý směr se často používá s dalšími směry vpisování (pdf 5/4). V síťce trojúhelníkové či šestiúhelníkové (úlohy 2 a 4) může mít lomená čárkovaná

čára samozřejmě i podobu kruhovitou. Vpisují-li se výrazy sedmipísmenné první písmeno se shoduje s písmenem posledním. Pro obloukovitý směr je charakteristický obrazec úlohy 3, který byl již předložen ve spoustě podobách. Autoři použily v tvorbě různé druhy vpisovaných znaků včetně střídání, různá políčka včetně políček volných a mozaikování, různé typy legend a tajenek (skrytá tajenka bývá vyčíslena - její skrytí vyžaduje jistý klíč, úloha 1).

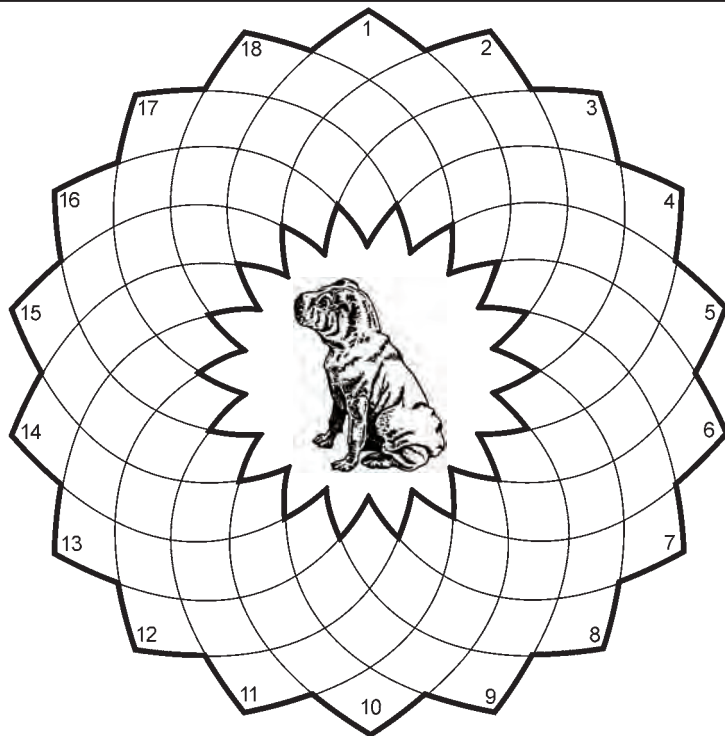
Typickým znakem šarpeje, je množství volné kůže, která se skládá v (viz tajenku). Toto psí plemeno bylo vyšlechtěno pro organizované psí zápasy. Jméno „šar-pej“ prý znamená „kůže jako hrubý smrkový papír“. Toto bizarní plemeno pochází z jižní Číny. Málem toto plemeno vymizelo. Vydání Guinnessovy knihy rekordů z roku 1978 uvádí šarpeje jako nejvzácnější plemeno na světě a tvrdí, že již existuje jen 60 jedinců.

## PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

se skrytou tajenkou (5, 6, 1, 6)

**OBLOUKOVITĚ ZLEVA KE STŘEDU:** 1. Zaklínění soupeřů v boxu. - 2. Mládě kozy. - 3. Ořezané větve stromů při oklestu stojících stromů. - 4. Svaté písmo islámu. - 5. Bezobsažný ustálený obrat. - 6. Kamský automobilový závod (ruská zkratka). - 7. Najatá žena ke kojení. - 8. Řídce „kokrhání“. - 9. Čertovy obrázky. - 10. Stará loď. - 11. Tekutý lék. - 12. Inkoustová skvrna. - 13. Psí plemeno. - 14. Posel. - 15. Nemilosrdná. - 16. Asijský alkoholický nápoj z kvašeného kobyliho mléka. - 17. Herec hrající veseloherní role. - 18. Vousy pod nosem. **Pomůcka** (vpisované výrazy pro výplňku): KAMAZ, KAŇKA, KAPKY, KARTY, KLEST, KLINČ, KLIŠÉ, KNÍRY, KOJNÁ, KOKRH, KOMIK, KOPOV, KORÁB, KORÁN, KRUTÁ, KUMYS, KURÝR, KŮZLE.

**Rěšení:** klinč, kůzle, klest, korán, kliše, KAMAZ, kojna, kokrh, karty, koráb, kopov, komik, kopy, kopta, kumys, kníry, křta, křta, křta - čet- ne záhyby a vrasky (poslední písmena vpisovaných výrazů)

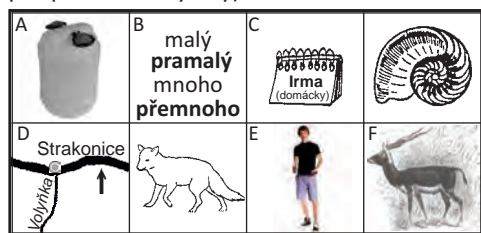


Ruský chrt neboli (viz tajenku) patří mezi aristokraty mezi psy. Jako nejstarší ruské psí plemeno je považován ve své původní vlasti za národní poklad. Jeho ruské pojmenování znamená v překladu „ruský osrstěný chrt“.

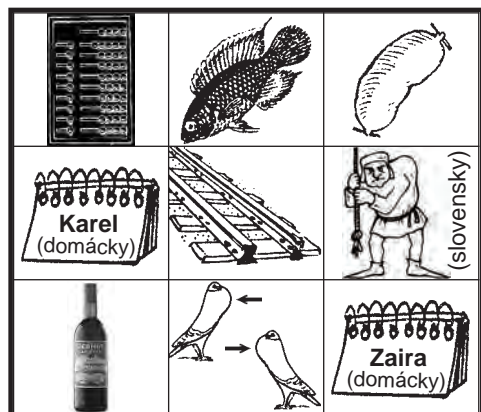
## PÍSMENNÁ VÍCESMĚRKA

se symetrickým vpisováním

Každý směr má vždy dva smysly zápisu **VODOROVNĚ** (zleva vpravo a zprava vlevo, pětispísmenné výrazy):



**KRUHOVITĚ** (šestispísmenné výrazy, abecedně):

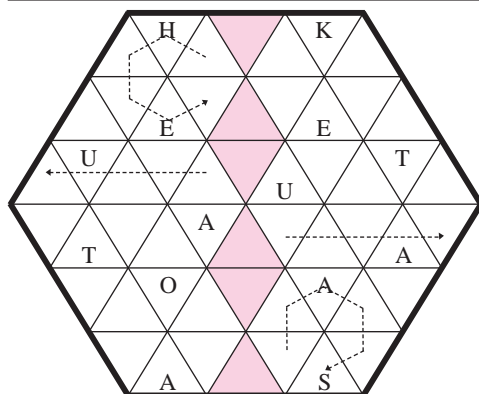
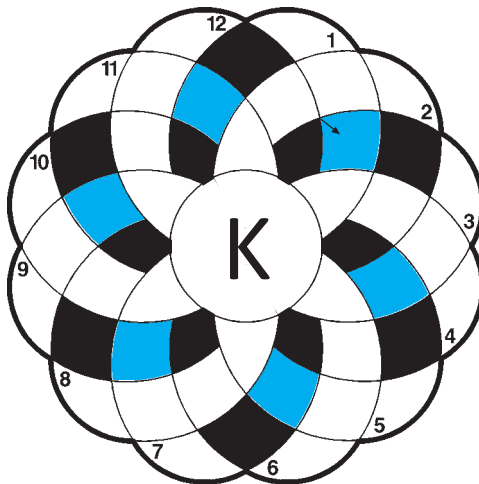


**Rěšení:** ZAIRUŠ, SAJKA, ŠAKAL, ULITA, VERMUT, VOLATA, KARKOS, KOLEJE, OHAVEC, OSOBA, OTAVA, AKARKA, ELACE, HOBOK, IRMUŠ, JELITO, ABAKUS (výrazy pro výplňku); ABAKUS, ZAIRUŠ.

Balijský špic je statný špicovitý pes s bohatou srstí, má vzpřímené ušní boltce a vzhůru nesený, nad zád' (viz tajenku).

## STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

Střídání 1-1-2-1-1



**Rěšení:** Vodorovně - A. Hobok. - B. Elace. - C. Irmuš, ulita. - D. Otava, šakal. - E. Osoba. - F. Sajka - **barzaj** (symetrie vpisování podle svislé osy).

**OBLOUKOVITĚ ZE STŘEDU** (šestispísmenné výrazy): 1. Obyvatelé Kazachstánu. - 2. Domáčky Kliment. - 3. Kotrmelec. - 4. Noční pták. - 5. Kachní samice. - 6. Nejrozšířenější míčová hra - 7. Sbírané obruby (ženských šatů). - 8. Filmovací přístroj. - 9. Samec krůty. - 10. Hnědý plod kaštanovníku jedlého. - 11. Stoupenec klasicismu v umění. - 12. Odborný posuzovatel.

**Pomůcka:** Klimša, kanýry.

**Rěšení:** Kazaši, Klimša, kotouč, kalous, kače-kopana, kanýry, kamera, krocan, kaštan, klasík, kritik - zatocený ocas.

## Psí plemeno

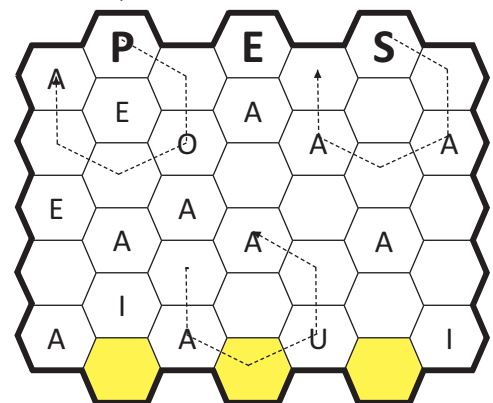
### ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA

Začátky vpisovaných výrazů musíte najít

Každý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu, v kruhovitě ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček

**VPISOVANÉ VÝRAZY** (kruhovitě, výrazy pro výplňku):

- ANANAS, PAPACHA, PIPETA, PLOTNA, POLENA, SAKURA, STAKAN, TUKANI.
- PALETA, PARUKA.



**Rěšení:** Chrt (viz pdf 10/4).