

Úvodní slovo - křížovkové úlohy ke stažení (v pdf)

(Poslední zápis 1. 1. 2025)

Jednotlivé webové stránky (od roku 2017) popsaly celou historii křížovkářských úloh od otíštění první doplňovačky kolem roku 1900 do současnosti (články 1 až 88). Frekvence zveřejňování nových stránek na webu se průběžně zmenšuje - od roku 2025 to bude několikrát ročně. Nové stránky webu zjistíte při jeho otevření. V oddílu „Ke stažení“ je možno i li-stovat ve všech zveřejněných stránkách (není nutno otevírat každý soubor zvlášť). V blogu jsou přírustky řazené podle data zveřejnění. Stránky jsou podle potřeby doplňovány - poslední zápis je pak uveden pod nadpisem článku.

Mým hlavním předmětem zájmu je popsat dosavadní stoletou historii „křížovkaření“ a hle-dat optimální podobu křížovkových úloh, které jsou předkládány široké luštitelské veřej-nosti, článek 2 a příklady k luštění („Ke stažení“). Nejsou určeny pro velmi úzký okruh nároč-ných křížovkářů, kterých je něco přes dvacet a luští předkládané křížovky na internetu bez ob-razce - Nolčova křížovkářská maturita (NKM), Mezikroužková luštitelská soutěž křížovkářů (ML-SK), Jemelíkova luštitelská akademie (JLA), Česká křížovkářská liga (ČKL).

Podobu předkládaných křížovkových úloh (od první doplňovačky kolem roku 1900 do současosti) určuje vždy pouze vydavatel. Bez něho by se žádná křížovková úloha k luštiteli ani nedostala. Jedná se vlastně o jednotlivce - různé zdatného křížovkáře (někdy je obklopen velmi úzkým tý-mem spolupracovníků), podle kterého vypadají jednotlivé úlohy k luštění. Reč je jen o odborných křížovkářských titulech (dříve vedle HaK ještě kroužkové časopisy – Kahánek, Křen, Liberecké taje aj.) - po sametové revoluci pak Luští celá rodina, Kros, Křen, Křížovka, Luštěnka). Nejde mi o komerčně úspěšné tituly – knihy a další tiskoviny plné švédských křížovek, osmismerek, sudoku, kris-krosů... Navíc zopakují, že sledují jen historii křížovkových úloh (křížovky a doplňovačky – každý vpisování výraz se křížuje minimálně ve dvou znacích).

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 zřejmé z podoby předkládané úlohy (na-příklad bližší popis obrazce - polomozaikovka ap. - to má smysl jen u neúplného obrazce). 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. křížov-kové odrůdy, které postupně vznikaly - názvy byly odvozovány od jednotlivých křížovkových prv-ků. Například **buňkovka** - kruhovitý směr vpisování kolem středového políčka, **osovka** - skupi-nové křížování (paprskovitě vpisování přes střed buňky), **sloupcovka** - pro úplné křížování je vy-užito vícenásobné políčko, **ornamentovka** - kombinace typů křížování (úplné a neúplné) aj. V dalších stránkách „Ke stažení“ budou postupně předkládány především nové typy úloh, hlavně 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 vpi-sovaných znaků (co svazová norma neumožňuje) bylo zveřejněno již dříve (pdf 27).

Není mým záměrem posuzovat celou křížovkářskou problematiku ani byznys, který je s tím spojen či přístup jednotlivci, kteří mohou celý proces ovlivňovat. Rovněž ani podobu spisovné češtiny - nepostradatelnou součást této duševní zábavy (článek 92). Mapují pou-ze vývoj tohoto smysluplného využívání volného času. 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 zdo-

„Ke stažení“ (podle křížovkového prvku):

PÍSMENO (základní stavební kámen pro sestavení vpisovaného znaku a následně vpisovaného výrazu)
Vpisovaný znak: (pdf 6; 75)
Písmeno - pdf 6; 75 aj.
Slabika - pdf 26; 75 aj.
Shluk - pdf 40; 75 aj.
Slovo - pdf 41
Výraz (slovo vč. značek a zkratek) - pdf 42
Obrázkový znak - pdf 6/2; 43 aj.
Střídání znaků - pdf 20/1; 27 aj.

POLÍČKO (základní stavební kámen pro sestavení obrazce), pdf 28
Základní - pdf 46/1 až 4; 63; 80 aj.
Mozaikové - 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: (pdf 45; 46)
Obrys (polodokreslovka) - pdf 48; 50; 54; 93
Síťka - pdf 46 aj.
Rozdělovací značka - pdf 1; 21; 47
Obrazec bez rozdělovacích značek - pdf 21
Figurálnost - pdf 18; 20/1; 25/3; 32; 50
Střídání políček - pdf 28

Typ křížování:
Řetězové - pdf 2; 13; 35; 44; 51; 77 aj.
Skupinové - pdf 8; 76
Křížovkové úlohy (úplné a neúplné křížování) - pdf 36
Doplňovačka (neúplné křížování) - pdf 9; 23; 33; 34; 75 až 92
Víceměrka (neúplné křížování) - pdf 3; 10; 11; 16; 17; 93 aj.
Cylindrická úloha (úplné křížování) - pdf 14/3 aj.

Směr vpisování: (pdf 29; 56; 84)
Jeden směr - pdf 1/3,5; 7; 10 aj.
Dva směry - pdf 14; 16 aj.
Tři směry - pdf 1/4; 15; 17 aj.
Čtyři směry - pdf 70/1
Buňkovitý - pdf 22; 49; 71; 85 aj.

lávání jakékoliv křížovkové úlohy; že směr vpisování má vždy dva smysly zápisu - že pojmy „směr“ a „smysl“ nelze zaměňovat aj.). Ani nepovažují novou navrhovanou podobu za jediné tu správnou - vše se dá vždy vyplešovat, je to nikdy nekončící proces. Necht' křížovkářské úlohy přinášeni luštitelům stále jistě potěšení!!!
V každé lidské činnosti lze vystopovat průkopníky, stoupence, propagátory ap. Pro milovníky otazníku je tato úspěštilá 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 (kterých je něco přes dvacet - NKM, MLSK, ČKL, JLA) a luštitelé ode-bírající odborné tituly, v kterých vyhledávají náročnější úlohy (je jejich pár stovek). Ostatním lušti-telům křížovkářských úloh zcela stačí podoba na mém webu.

Milovníci otazníku (především slovní hádanky a křížovky) vyhledávají tuto duševní zábavu (hrát-ky se slovy naší mateřštiny) již kolem 125 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 „hádkankovou“ podobu víceměrky (pdf 3, nejde zde o slovní hádanku, natož pak o křížovkovou úlohu). Mezi ty-to „hříčky“ lze zařadit dále 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. Navíc se doplňovačky díky ne úplnému křížování obtížněji luští - totiž při křížování vpisovaného výrazu jen v jednom znaku se obtížnost úlohy ještě zvyšuje.
Předmětem mého zájmu jsou pouze **křížovkové úlohy - křížovky** (úplné křížování) a **doplňo-vačky** (neúplné křížování - každý vpisovaný výraz se křížuje minimálně ve dvou znacích). 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 **nad-pis** křížovkové úlohy a **pojmenování odstavců legendy**. Jistě při pročítání stránek toho webu každý zájemce registruje rozdílný přístup. Svazový přístup je popsán v jednotlivých člancích, pro nové pojetí (přístupné široké luštitelské veřejnosti) je ne-použitelný. Svazová norma pro tvorbu obsahuje taxativní vyjmenovávání **jedině správné tvorby** a spoustu nadbytečných odborných termínů - řadovému luštiteli nesrozumitelná.

Pro nové pojetí jsou charakterické dva základní stavební kameny (**PÍSMENO** a **POLÍČKO**) a dů-ležitě křížovkové prvky či odborné pojmy (neomezené možnosti nové tvorby, svazová norma ta-xativně vymezuje jediné správnou či možnou tvorbu):
Křížování (článek 14) - typ křížování, který se dostává vždy i do nadpisu: úplné – křížovka, neú-plné – 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, na-příklad buňkovitý (kruhovitý kolem středového políčka) – ve směru a proti směru chodu hodin-o-vých ručiček.
Legenda (článek 17) - souhm legendových (popřípadě tajenkových či vyškrtávaných - u více-směrek 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, shluk aj.) a **typ křížování** (křížovka, doplňovačka či křížovková úloha).
Zadání (článek 40) - obsahuje **nadpis, legendu** a **obrazec**, a to jen údaje, které nevyplývají z podoby otíštěné úlohy (například popis políček otíštěného obrazce je nadbytečný).

Je nepochybné, že nové generace preferují jiné možnosti, jak využít svůj volný čas. Éra největší-ho rozmachu v oblasti křížovek (ale i slovních hádanek) proběhla v 70. letech minulého století (ovlivnila to i tzv. normalizace). I přes stále se snižující počet příznivců o tuto úspěštilou duševní zábavu se jedná o smysluplnou volnočasovou aktivitu.

Kruhovitý - pdf 14/2; 15/4; 86 aj.
Lomený - pdf 11; 12/5; 24; 88 aj.
Meandrovitý - pdf 73/2 až 4; 87 aj.
Obloukovitý - pdf 19; 86 aj.
Odrázový - pdf 44/4; 80; 89
Paprskovitý - pdf 1/6; 12/1; 15/4; 51/5; 62/4, 89 aj.
Různé směry - pdf 29
Řetězovitý a meandrovitý - pdf 7/2; 44/1,2; 73; 87 aj.
Stepuný - pdf 45/4; 56/3; 92 aj.
Spirálovitý - pdf 7/4; 34; 56/4,5; 72; 90 aj.
Šikmý - pdf 15/1,2,3; 18; 54 aj.
Úhlopříčný - pdf 1/6; 56/1 a 2; 74; 91 aj.
Vlnkovitý - pdf 16/2; 56/6 aj.

Legenda: (pdf 30)
Cizojazyčná - pdf 60
Číselná - pdf 5; 61
Číslovaná (polodokreslovka) - pdf 55
Hádanková - pdf 4; 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 - pdf 2 (vybíračka); 69 aj.
Různé typy - pdf 30 aj.

Tajenka:
Neskrytá (v nelegendovaném směru vpisování) - pdf 38
Skrýtá (k přečtení vyžaduje jistý „klíč“) - pdf 68

Zadání (nadpis + legenda + obrazec):
Křížování řetězové - pdf 44
Křížovkové prvky - pdf 12; 20; 27 až 31; 69 aj.
Nadpis (předpona POLO-) - pdf 25; 45 aj.
Obrazec (síťka, políčko) - pdf 46
Obrazec (rozdělovací značky) - pdf 47
Obrazec (obrysy) - 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).

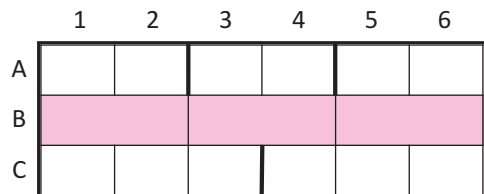
Český spisovatel, kreslíř a entomolog

SHLUKOVKA KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ: A. Primitivní tichomořská papírovina; část těla; správní jednotky. - B. **Tajenka**. - C. Zkypřené moučníky; 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): CERA-TA, DAKOTA, OBRACE, PASEKY, TASENÁ, ZÁKOPY.



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

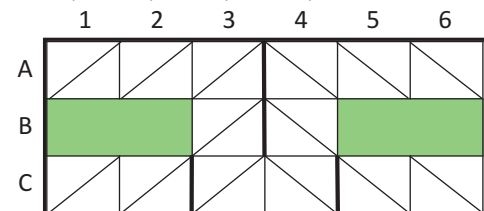
Jihoamerický hlodavec (dva druhy - ... nížinná a horská)

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 znecitlivění.

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



Řešení: Svisle - Lipany, lipaný, 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** - úloha 1 (dvojnásobné); 2 (čtyřnásobné v mozaikové sítky); 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 Mathiolioho 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 citové působící nevšednost. - 12. Generátor, který vytváří vysokofrekvenční kmity; záliba. - 13. Vyzývavost. - 14. Sloučeniny vznikající reakcí kyseliny a zásad.

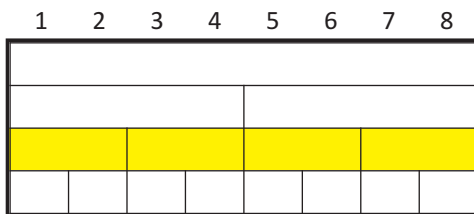
Pomůcka (výrazy pro výplňku): **Dvouslabičné:** BAKON, BORA, BUDIČ, DUDÁK, KONTA, META, NITA, PACE, PASE, PROSO, ROČEK, ŘÍHA, ŘÍMAN, SO-

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, patr, pavě, Pavo, port, Poro, poza, Pozo - tvrz.

Malý noční stromový hlodavec

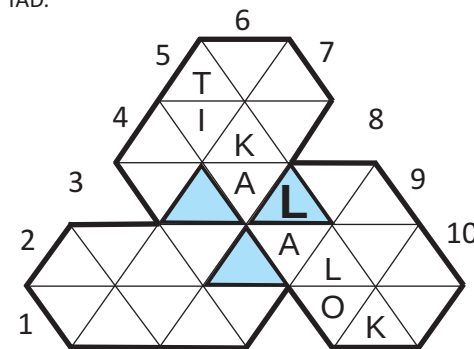
PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

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

ZLEVA VPRAVO: 2. Pohřební hostina. - 3. Sarmat. - 4. Zradidlo (v myslivectví); cito-slovce 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.

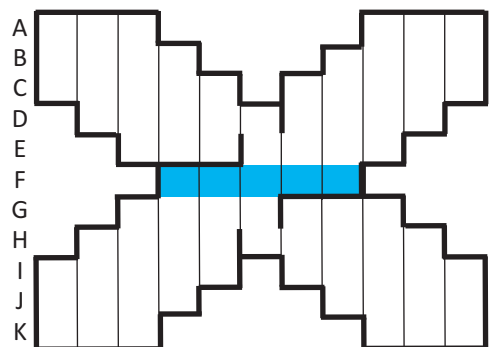


Řešení: Zleva vpravo - Kar; Alan; lap, pích, cha; Tikal, lalok, ADO, Amata - pích.

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 „Irák“; značka zahraničních lyží. - K. Domácky Irena; v Mongolsku 37,3 g.



Řešení: C. Valen, lapal, - F. Koala, - I. Irako, Kelan.

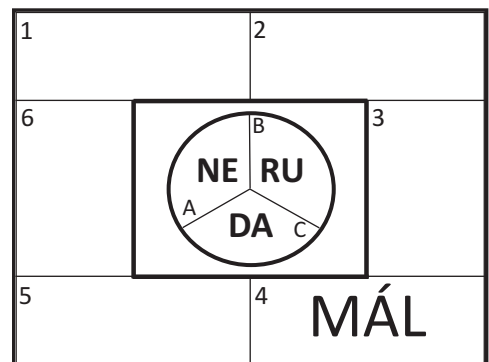
Nerudova divadelní hra (1859)

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

se skrytou tajenkou - 7, 5

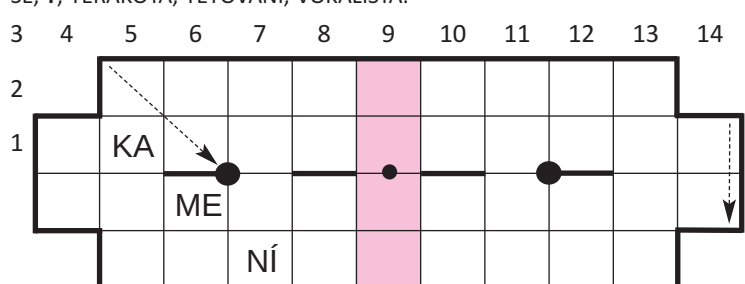
PAPRSKOVITÉ ZE STŘEDU (pětispisemenné výrazy): **C1.** Terénní motorový vůz pro přemísťování zemin se sklápěcí korbou. - **A2.** Rybářská tažná síť. - **A3.** Slovenský malíř a grafik (Eugen, 1914 až 1967). - **B4.** Obal sikhské posvátné knihy. - **C5.** Sídlo v Egyptě. - **B6.** Slovanka.

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



Řešení: Damp, nevod, Nevan, rumal, Damás, Ruska (poslední dvě písmena vpisovaných výrazů).

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



Řešení: Svisle - Bakon, vokalista; dudák, meta; tetování; Bora, roček; routa kozí; Riha, 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 obrazci jeden řetězec vytištěn tučně.

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

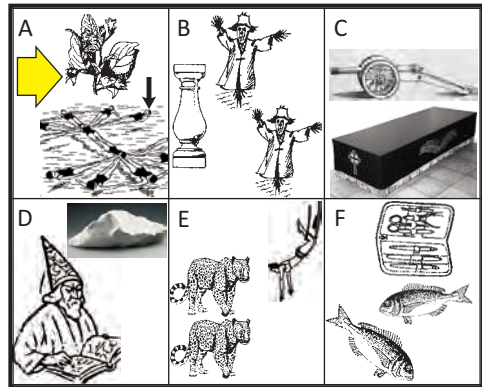
Výběr slov z vyplněného obrazce (druh pomůcky): Vybrané znaky jednoho směru vpisování (vodorovně) se považují za spotřebované a nelze je již použít pro další směr vpisování (svisle).

Přítoky Labe

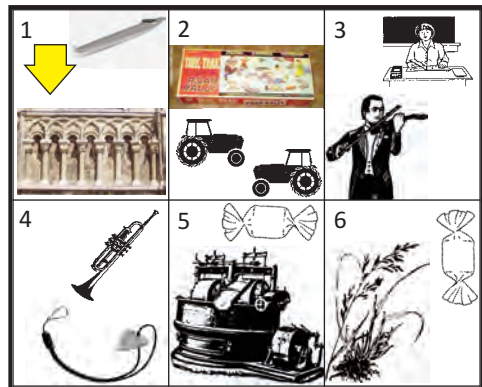
SHLUKOVÉ (OSMIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

Pomůcka (shluky obsažené v doplňovačkách):

	1	2	3	4	5	6
A	BAJD	AKVA	MUZI	BELA	KARA	DONA
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			



1	2	3	4	5	6
					SLAD
					KOST
					ŘAVA

Řešení: Vltava, Jizera.

Řetězové křížování

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

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

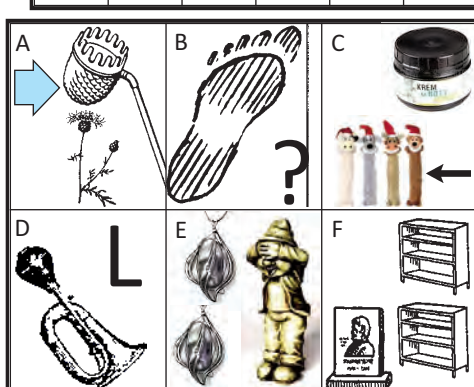
Jedná se o úlohy řetězové - do křížování jsou zapojeny **všechny** vpisované výrazy.

Přítoky Vltavy

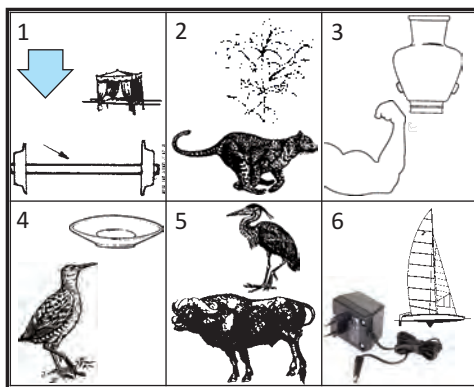
STRÍDAVÉ (SEDMIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

Pomůcka (shluky obsažené v doplňovačkách):

	1	2	3	4	5	6
A	NÁKO	ČESÁ	BICE	ČEK	PABU	ÁNEK
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			



1	2	3	4	5	6

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.

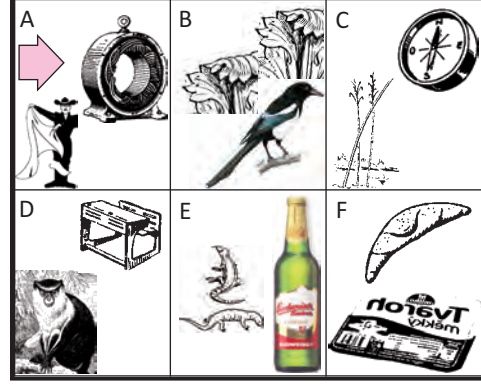
Určité začínajícímu luštiteli napomůže i vpsání některých výrazů přímo do obrazce.

Opery Antonína Dvořáka

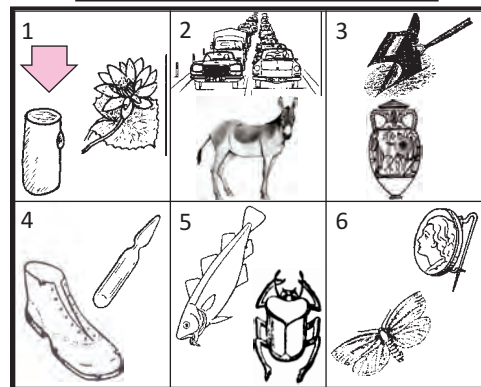
SHLUKOVÉ (ŠESTIPÍSMENNÉ) ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY

Pomůcka (shluky obsažené v doplňovačkách):

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



A			
B			
C			
D			
E			
F			



1	2	3	4	5	6
					OZD
					OBA
					LEČ

Řešení: Vodovodně - Stator + toreto; straka
+ akant; bambus + busola; mniška + škam-
na; budvar + varani; tvaroh + rohlik. - Svisle
- Špalek + lekni; kolona + onager; amfora +
oradio; škrap + ampule; treska + skarab;
ozdoba + obalec - Armida, Alfred.

3 Historie vícesměrky

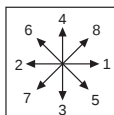
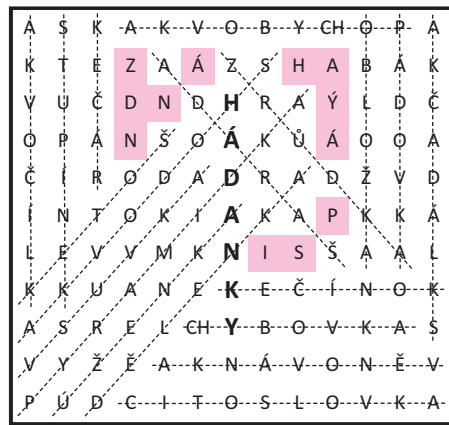
Vícesměrka (křížovková podoba, úloha 1)
Shrnující název „vícesměrka“ slouží pro pojmenování křížovkových úloh, ve kterých se do jednotlivých políček vpisují výrazy v různých směrech. Použije-li autor ke vpisování jen směr vodorovný a svislý, je to **dvousměrka**. Trojúhelníková a šestiúhelníková síťka 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 **více- směrka** 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 hádanky, 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.

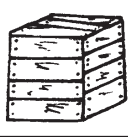
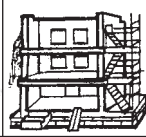
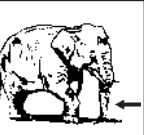
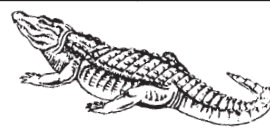
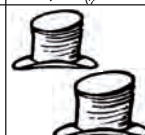
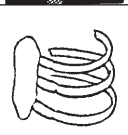
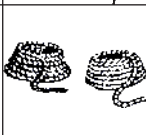
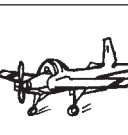
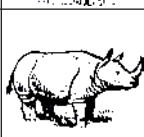
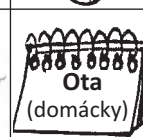
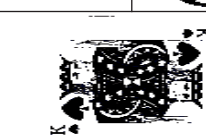
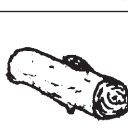
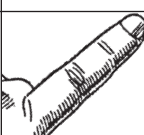
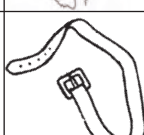
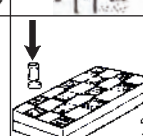
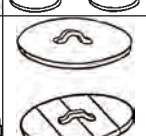
Jedná se o čtyřsměrku (čtyři směry vpisování: vodorovný, svislý a dva šikmé). Vlastní název této luštitelské úlohy není podstatný. Jako příklad uvedu třeba název „ČESKO“, kolem kterého se rozběhla zbytečná hysterie. „Optimální“ název vyřeší většinou „zdravý rozum“. Odborné názvosloví křížovky vždy ovlivňovala slovní hádanka a opakovaná argumentace „**my jsme tak zvyklí**“. Při popisu vývoje křížovkových 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).

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):																		
																		
																		
																		
																		
																		

K	A	S	O	T	A	V	A	P	I	K	O	V	Ý	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 RESSEL, 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 - (vpsívaný) 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 ($N + P = J$):

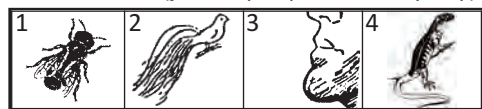
NÁZNAK + POMOCNÝ VÝRAZ = JÁDRO

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

Řešení: Včela, rajka, brada, agama, Vrba.

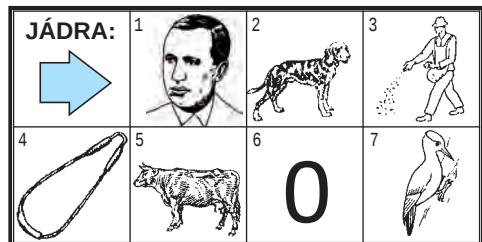
Početní oříšek

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 cirká od 95 procent dotázaných (podklady jsou z dlouhodobého „průzkumu“). Máte možnost zúčastnit se tohoto minitestu.



PĚTIPÍSMENNÁ PŘESMYČKOVÁ DOPLŇOVAČKA

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	T	E	L		

Řešení: delta-datel - patnáct.

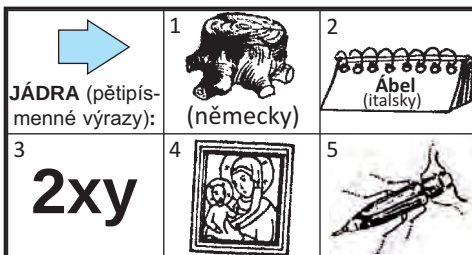
setba, kolna-lanko, várka-kráva, kanic-nicka, baset.

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					

Řešení: Knorz, Abele, monom, ikona, lesan - Kamil Zeman.

Početní oříšek

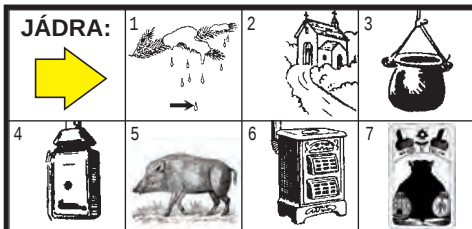
Jistý lovec zabloudil v horách. Po dlouhém hledání přišel konečně na louku, kde dřevorubci osekávali stromy a požádal je o jídlo. Jeden z nich měl 3 chleby a druhý 5 chlebů. Všichni tři snědli chleby rovným dílem. Při odchodu zanechal lovec dřevorubcům 8 mincí stejné hodnoty. Jak se dřevorubci spravedlivě 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

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



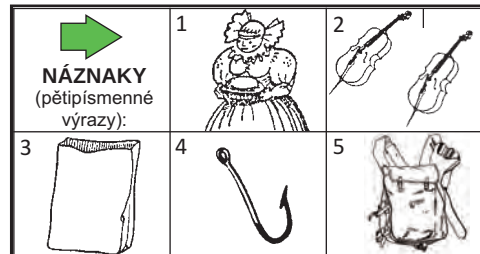
1	K	A	P	N	A	K	A	P	K	A
2										
3										
4										
5										
6										
7										

Řešení: Náznaky: Kapna, Karča - Klement. kanic, 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 obrazech lze chápat jako pomůcku, 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 Štřelce (tónovka). - 3. Malý pastýř (zrůdka). - 4. Znalost (prvkovka). - 5. Káraná osoba (citoslovka).

1					
2					
3					
4					
5	K	A	R	A	N

Řešení: Čísleka, Ascella, pasáček, erudice, káranec - Čapek.

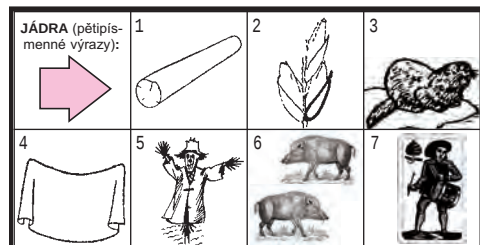
Oříšek

Pythagorejský trojúhelník je pravo-úhlý 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

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.



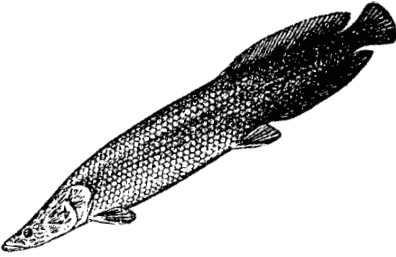
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7	K	A	R	E	T	A	K	A	R	T	A	

Řešení: Kálada-kláda, poleva-pleva, kaplan-kanc, kareta-karta - dvanač (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	Arapaima obrovská 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. (Viz tajenku) v celé Amazonii. Indiáni lovili 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	Pomůcka (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 „úľy“; jméno psí fený; základní umělecká škola (zkratka).															
11	9	3	9	8	4		15	20	21	28	4																

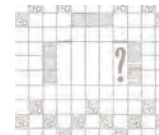
Postup předluštitele: Do obrazce doplnil za čísla 1 až 4 písmena Č, CH, Ú a Y. Pak zkoušel v 5. sloupci čedič a čuvač. Každé nové odhalené písmeno si nejprve potvrdil na více místech v obrazci před zápisem do horní tabulky. Využil i „tutovku“ z pomůcky (ZUŠ) atd. Každý luštitel má samozřejmě svůj systém.

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

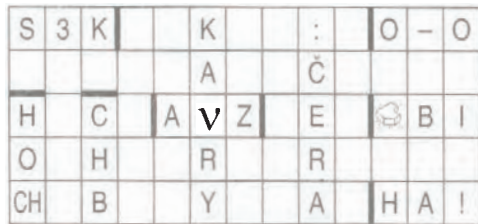
6 Vpisovaný znak - písmeno

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.

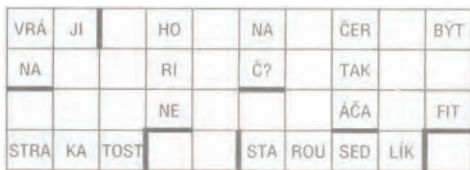
Již v prvních ročnících Hádanky a křížovky (HaK - 1. ročník v roce 1949) se objevuje jako písmeno vykřičník a otazník. Křížování však nebylo tehdy ještě uplatněno, dokonce byl vykřičník umístěn na linku sítě křížovky. Všimněte si rozdělovací linky a rozdělovacího políčka v jedné křížovce (1952) zcela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



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



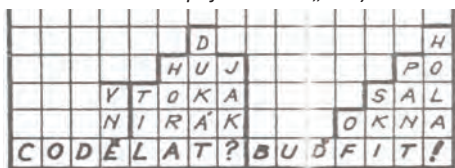
Vpisované výrazy: střík; 0-0 (malá rošáda); anýz x kanýry (řecké písmeno); krabi (obrázkový znak); ha!, kučera (interpunkční znaménko); hoch, CHB (SPZ Chebu - nelze spojit C a H v „CH“).



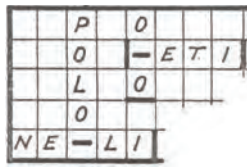
Vpisované výrazy: V Ráji (pražská ulice - spojení neslabičné předložky v jednu slabiku); stra-ka-tost (shluky 4-2-4 pro střídání); sta-rou-sed-lík, Čer-t a k-áča (třípísmenné shluky); horine (dvě vyslované slabiky); nač? (otazník je za písmeno v dvou-písmenném shluku); být fit (mezislovní mezera).



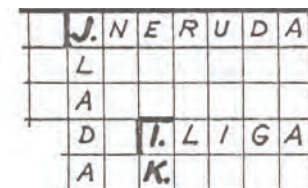
Vpisované výrazy: Kos-tečka x kos-mop-o-lité (obrázkový znak pro slovní křížovku); ZNA-LOS-TI, KR-O-NIKA (obrázkový znak pro výrazovou křížovku, ZNA - SPZ Znojma, KR - značka kryptonu).



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).



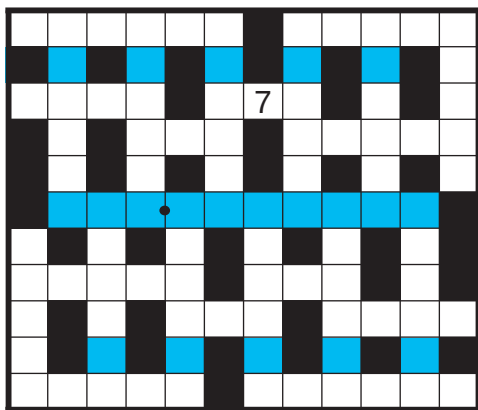
Vpisované výrazy: I. liga x I. K. (tečka zkratková respektive za řadovou číslovkou se nepíše do samostatného políčka) - I. K. (iniciály Iši Krejčího).

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, I, L, N, O, P, R.

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	



Řešení: Josef Čapek: Pro delфина.

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** (úplné - křížovka, neúplné - doplňovačka, při uplatnění obou typů - křížovková 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 sdružené legendy (zde vodorovně a svisle) tvoří pojmenování odstavce legendy tyto použité směry.

Trojnásobný MS v boxu (těžká váha) PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA 2

Směry vpisování: vodorovný, svislý a dva šikmé, vždy se dvěma smysly zápisu

Obrázkový znak se považuje za písmeno

VÝSKRTÁVANÉ 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 štípaří kámen. - P. Kontakty.

	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
E	P	A	L	Š	G		M	Y		P
D	O							Y		
C	M		S	O	N			N		
B	Í							I		
A	Ř	I	N	Á	P		N	Č		

Řešení: 1: Pinč; mason. - 2: Pání; slap. - 3: Mastek. - 4: Rím; mop, Operas; lasa; činy. - 5: Sokol; lamač; Gastek. - 6: Polaskat; osoba. - 7: Stanář, okapí. - 8: Lasy; doteky - AII.

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).

7 Směr vpisování - jeden směr

Základní prvky zadání (článek 40) křížovkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

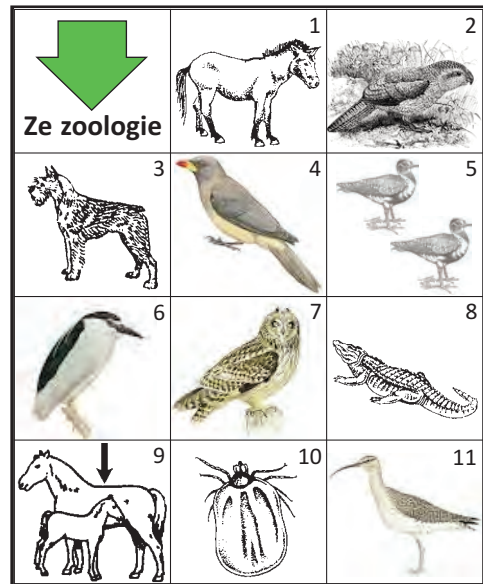
Směr vpisování (článek 10) je základem pro pojmenování příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu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

Použité směry vpisování:

Svislý (úloha 1), řetízkovitý (úloha 2), vodorovný (úloha 3, využity jsou oba směry zápisu - zleva vpravo i zprava vlevo). U víceměry se využívají vždy oba směry zápisu (princip této úlohy - vyhledávání výrazů v různých směrech vpisování a smyslech zápisu). V jednosměrce (úloha 4 je smysl zápisu: do středu a od středu) je to směr spirálovitý.

Z PŘÍRODY

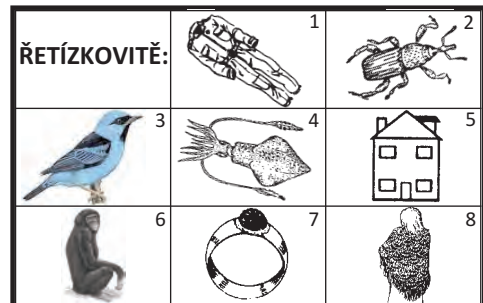
(Viz tajenku) obývají nehostinné pouště. Nepotřebují pít vodu a te-



Psí plemena

PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): BON, BUD, KAL, MAN, MAR, OBO, OUS, OVA, OVE, PIL, PIT, PRS, RAL, TEN, TILA.



Řešení: Overal, pilous, pít, kálmán, budova, bono, prsten, mantla - bobtail, dobrman.

Korálová ryba

Proměnlivá a fascinující hra barev a tvarů v sluncem prozářených vodách tropických moří - to je svět korálových útesů a ostrovů. Tamní rostlinná a především živočišná společenstva vynikají neobyčejnou pestrostí a rozmanitostí. Mezi korálové ryby patří například pomec, (viz tajenku) aj.

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ ZLEVA VPRAVO (tří- a šestipísmenné výrazy): 1. Pohyb tělesa nějakou silou vrženého do vzduchu; oschnout na povrchu. - 2. Lihovina vyráběná původně destilací z kvašené melasy z třtinového cukru; starořecká symbolická oběť při jarních slavnostech bohyně Artemidy. - 3. Slůvko přitakání; veřejné zařízení pro předvádění filmů většímu počtu diváků (zastarale). - 4. Škůdce šatů; obyvatel slezského města. - 5. Stará husitská zbraň; řídce „oko“. - 6. Odporovací spojka; novozélandský nelétavý noční zeleňavě zbarvený papoušek s vějířkem per kolem očí hnízdící pod kořeny stromů.

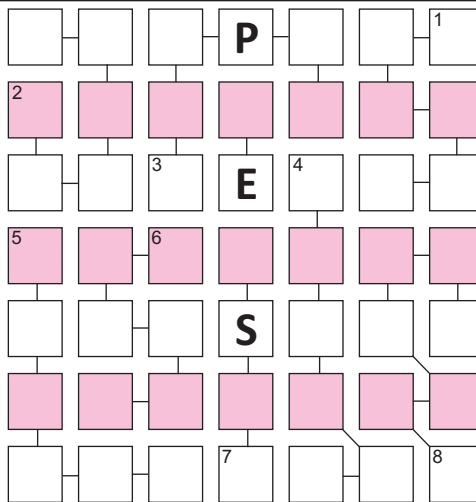
kutinu získávají ze suchých semínek. Před ve-drem se za dne chrání v podzemních norách. Nepromarní ani vlhkost, kterou vdechují. Vodu i vitamíny získávají dokonce požitáním vlastního trusu.

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): APO, BAK, ÍCI, IHA, KAJ, KAK, KAL, KER, KLÍ, KLU, KNÍ, KOB, KOL, KOŠ, KUL, KVA, MAN, OUS, RAČ, ŠTĚ, TAK, YLA.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
										O
										L
										I
										H
										A

Řešení: Kertak, kakapo, knírač, klubák, kulí-liha - tarbikomyši.



VODOROVNĚ ZPRAVA VLEVO (čtyř- a pětipísmenné výrazy):

1. Kolokázie jedlá (potrava v jihovýchodní Asii); velká kovová nádoba. - 2. Pohovka s opěradly po stranách i vzadu; madagaskarská poloopice. - 3. Závěrečné slovo modlitby nebo kázání; obraz s náboženským motivem. - 4. Onen svět (v starých náboženských představách); lesní kalamita. - 5. Domácky Oldřich; vyvýšenina. - 6. Protiklad; vlk z Knih džunglí.

Pomůcka: 2. Elafos.

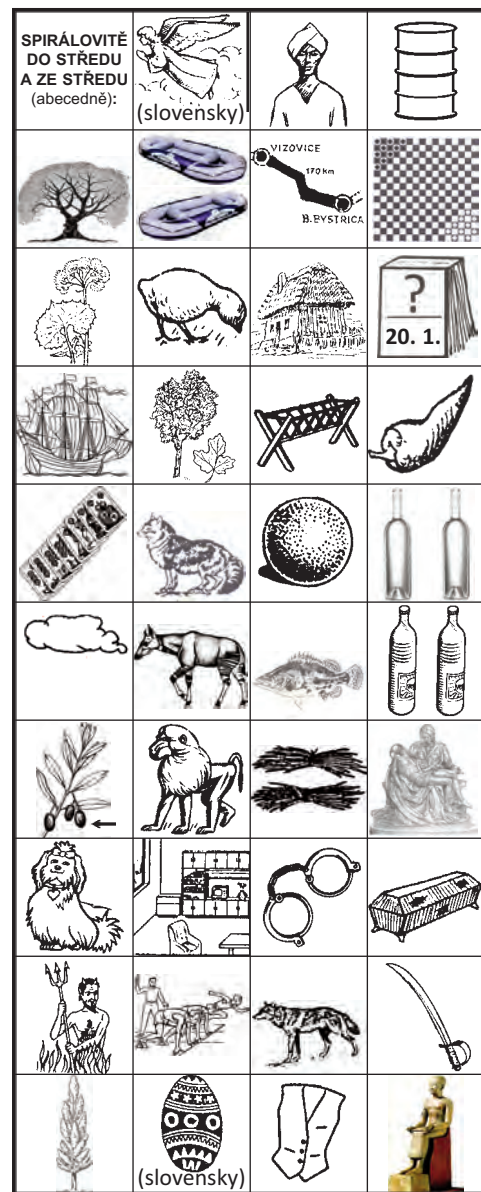
1										
2										
3										
4										
5										
6	A	L	E	K	A	K	A	P	O	

Řešení: Let, okorát, rum, Elafos, ano, kine-ma, mol, Opavan, cep, okadlo, ale, kakapo - klipka.

Ruský dlouhosrstý chrt

PĚTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA

4



Pomůcka: anjel, ceiba, havez, pieta, vajce, vezír.

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

Řešení: Vyškrábané výrazy: Anjel, Asiat, barel-ceiba, čluny, etapa, halma, havez, house, čaj-lona, jachta, javor, jesle, kapie, karty, kojot, koule, lahve, oblak, okapi, okoun, oleje, oliva, opice, otepí, Pietra, pincl, pokoj, pouť, rakev, satan, start, šakal, šavle, topol, vajce, vesta, ve-zír - barzoj.

A 3x3 grid with numbers 1-8 and arrows pointing to a central square. The numbers are arranged as follows: 3 (top-left), 4 (top-middle), 5 (top-right), 2 (middle-left), 6 (middle-right), 1 (bottom-left), 8 (bottom-middle), and 7 (bottom-right). Arrows point from each number to a central square.

1

2

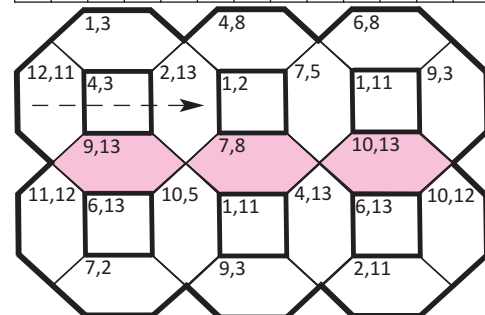
	A	B	C	D

3

The diagram shows a triangular lattice of 10 triangles arranged in three rows. The top row has 3 triangles (labeled A, B, C), the middle row has 4 triangles (labeled D, E, F, G), and the bottom row has 3 triangles (labeled H, I, J). The triangles in the middle row (D, E, F, G) are shaded blue. A dashed arrow points from triangle A to triangle B. In the top left corner, a small inset shows a coordinate system with three axes labeled 1, 2, and 3, originating from a central point.

4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
S	T	E	N	Y								



 **STŘÍDAVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ)**
DOPLŇOVAČKA 5

Rešeni: A. Utrata, anketa, charita, sobota. - B. Socola, Dailla, gazela, Střela. - C. Evropa, atrapa, utrapa, kara. - D. Halali, soboli, sokoli, lapili. - E. kalivo, střevo, krmivo, kuřivo. - F. lotosy, kara-sy, halasy, pačesy. - G. Bylina, lapina, kalina, braš-na - 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 „vytečkový“ obrazec (čtyřúhelníková políčka byla zpočátku nahrazována 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

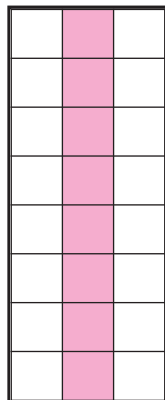
la tajenka označovaná zpravidla „křížky“. Pro křížování s tajenkou stačilo jen jedno písmeno každého vpisovaného výrazu. Nadpis „doplňovačka s tajenkou“ byl používán od samého vzniku této křížkovkové úlohy (tehdy to byla samozřejmě hádanka).

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



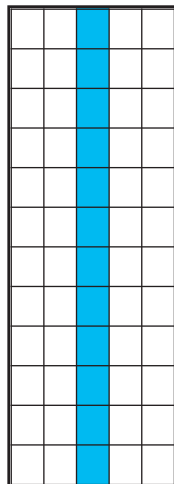
Začátek je abecedy,
nápoj tento škodí mnohdy,
dívka tímto jménem sluje,
v stromě zbytek po větvi je,
jsou to části u vozičku,
zmije nosí při jazýčku,
opak světla nebo i dne,
hrdina je i na vojně.

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 „rýmováčku“. Skládací hádanky i první křížkovkové odrůdy byly bez tajenky. Pouze tato doplňovačka obsahovala od samého vzniku tajenku, která se dostala i do nadpisu úlohy.

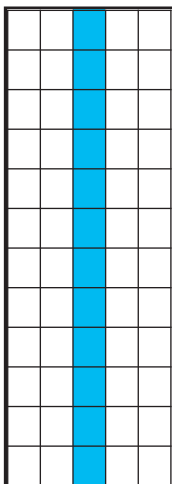
Řešení: Abc, rum, Ada, suk, oje, jed, tma, rek, rek - budujeme.

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.

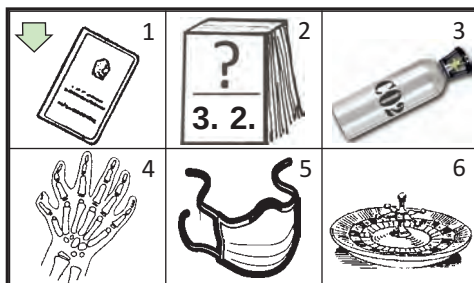
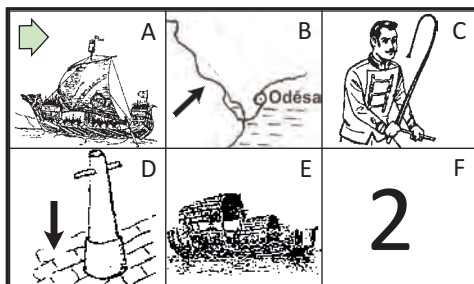
Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KLI, KOL, KŘÍ, KŘO, KUK, KUK, KUŘ, KYB, LÁK, LÍK, LÍK, MÁK, NIK, PÍK, VÁK, ŽEK.

Řešení: Kuliř, Křovák, kolpík, kliník, kybík, kuřák, křížek, kukmák - kolibřík.

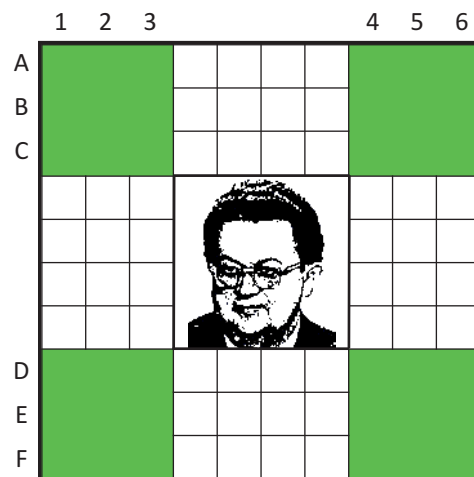
Český spisovatel

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.



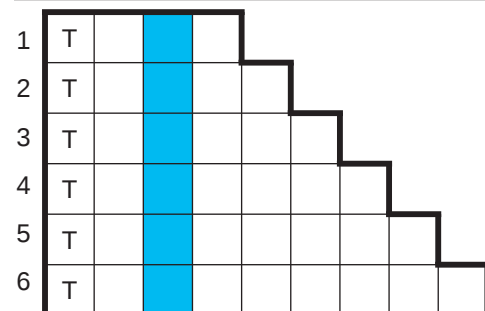
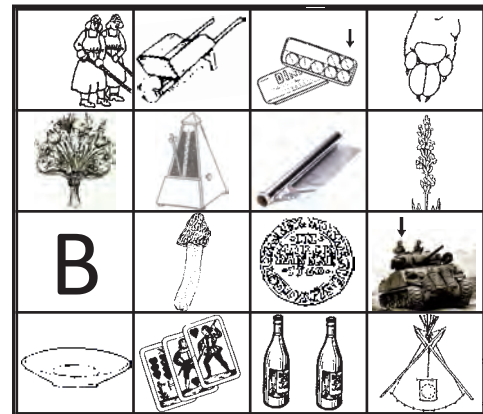
Řešení: Vodorovně - drakar, Dněstr, doměr, Donald, dioxid, rarita, rouška, ruleta - Drda.

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, TY.

Řešení: Pavlík, selky, týpí - Pavlík.
činka, třimar, tankista, talířek, darda, ky-
ky, taktometr, alobal, levandule, labiála, ka-
kýtí-
Řešení: Tavíci, kolečko, tableta, tlapa, kytí-

Vítěz OH 1972 v plavání

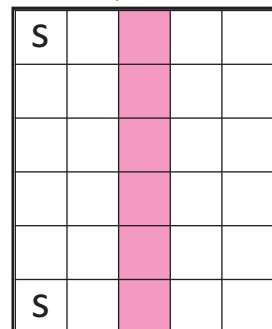
(400 m volný způsob)

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, soneť, setba - Demont.

10 Vícesměrka - jeden směr vpisování

Základní prvky zadání 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 kruhovitě směr: ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princip“ vícesměrky.

Vícesměrka je křížovková úloha s neúplným křížováním, ve které jsou výrazy vepsány v různých směrech. Minimálně dva znaky každého vpisovaného výrazu (hlavní princip doplňovačky) se musejí křížovat s dalšími výrazy, respektive s tajeňkou či heslem. Přitom aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu musí být vyškrtnut pouze jed-

nou - hlavní princip vícesměrky (každou nově vedenou čarou musí být totiž vyškrtnut další vpisovaný výraz - tedy aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu se nekřížuje s dalším vpisovaným výrazem, čili má jen jednu legendu).

Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Pramatka vícesměrky se poprvé objevila v 80. letech minulého století jako hádanka „vyškrtávací“. Svaz ji ponechal vlastně dodnes mezi hádankami - touto variantou se nebudu zabývat (nejde o křížovkovou úlohu).

Především měsíčníky Křen a Luštěnka zařadily v 90. letech minulého století tuto luštitelskou úlohu mezi křížovkové úlohy. Postupně se z ní stala velmi oblíbená luštitelská úloha.

VLNKOVITĚ
(zleva vpravo a zprava vlevo, abecedně):

	1/8		

Pomůcka: bodlín, divník, sutana, vidlan.

Rybovitý obratlovec (losos)
STŘÍDAVÁ (OSMIPÍSMENNÁ)
VÝPLŇKOVÁ JEDNOSMĚRKA (2)

SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU: AMARYLKA, HRABĚNKA, KRABÍČKA, PÍSMENKA, PŘÍJEMKA, VELEBNÍK.

SPIRÁLOVITĚ ZE STŘEDU: KORMANÍK, VELSUMKA, PŘÍMENKA, PÍSNIČKA, KRAJANKA, HRABALKA.

	RY	KA	BA	HRA

Řešení (vododopravní): AMA, RY, LKA, BA, HRA; ME, NIK, EB, VEL, JA; PIS, NI, ČKA, BI, KRA, BI, KRA, MASU.

Vepsané heslo RYBA umožňuje luštiteli najít první křížování. Vepsaný (i vyškrtnutý) výraz HRABALKA lze chápat jako pomůcku k luštění.

Úlohu je možno ztížit spojením obou odstavců legendy - spirálovitě do středu a ze středu, abecedně. Abecední řazení vpisovaných výrazů je pak dalším ztížením (v předložené jednosměrce jsou výrazy uvedeny nezpřeházeně).

Divoký tur objevený v roce 1992 ve Vietnamu
ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA

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

Řešení: AKARKA, ANANAS, ANORAK, BODLÍN, CEJNEK, DIVNÍK, KASLEPEC, SUTANA, ŠTĚTCE, VIDLAN - saola.

Pekinský pes
PĚTIPÍSMENNÁ
JEDNOSMĚRKA

SPIRÁLOVITĚ
(do středu a ze středu, abecedně):

Pomůcka: akara, kavče.

V	Ě	D	R	O	P	I	R
P	A	K	E	R	A	S	
L	E	P	A	O	K		
E	S	O	K	A			
V	A	K	O	L	I	E	V

Řešení: AKARA, AREKA, DROPI, IRSKO, KAP-LE, KAVČE, KOLIE, KONEV, OSIKA, PLESO, VĚDRO - čín.

Psí plemeno

ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA (4)

Začátky vyškrtávaných výrazů musíte najít.

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY
(kruhovitě, abecedně):

P	E	N	S
A	L	A	N
E	O	A	A
N	T	P	K
E	A	A	S
P	A	P	K
A	I	R	K
A	A	U	I

Řešení: ANANAS, PALETA, PAPACHA, PARUKA, PIPETA, PLOTNA, PLENA, SAKURA, STAKAN, TUVANI - čhr.

Jednosměrky 1, 3 a 4 jsou úlohy **vyškrtávací**. Všechny tyto úlohy jsou ztíženy tím, že jsou vyškrtávané výrazy obeprány; uvedeme-li je zpřeházeně, jde o další ztížení. Jiným ztížením může být vypuštění některých písmen v obrazci, například všechna písmena „A“ ap.

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 - „princip“ 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 vpisovanými 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):

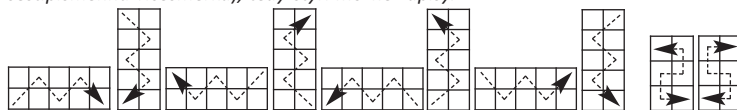
Také lomený směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček, obecně od začátku lomené čáry ke konci a zpět). Tato úloha se začala objevovat až po „sametové“ revoluci. Tvar lomené čáry byl zpočátku popisován slovně a doplňován vyškrtnutím jednoho výrazu v obrazi. 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 obrazi 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 možné polohy značky (postupné 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.

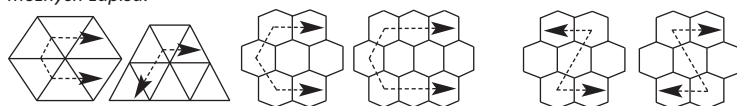


Každý tvar lomené čáry má ve zvolené síťce určitý počet možných poloh. V případě „pětipísmenné vlnky“ v čtyřúhelníkové síťce jsou to polohy čtyři (postupné otáčení „vlnky“ o 90°). Autor tedy uplatní osm možností vpisování (každá ze čtyř poloh má dva smysly zápisu - ve směru a proti směru chodu hodinových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

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



V trojúhelníkové či šestiúhelníkové síťce je možných poloh šest (postupné 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 (úplné křížování) uplatňuje lomený směr vpisování a jak potvrdí další články mého webu, nejsou k tomu zapotřebí ani speciální názvy. Každá křížkovková „odrůda“ 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)

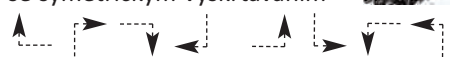
VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):

Rybí sova

SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) LOMENÁ VÍCESMĚRKA

2

se symetrickým vyškrtáváním



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

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

Řešení: Ketupa.

Psí plemeno

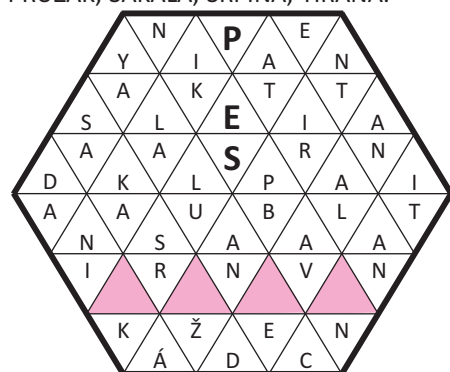
ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

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.



Řešení: Pulí.

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

Psí plemeno

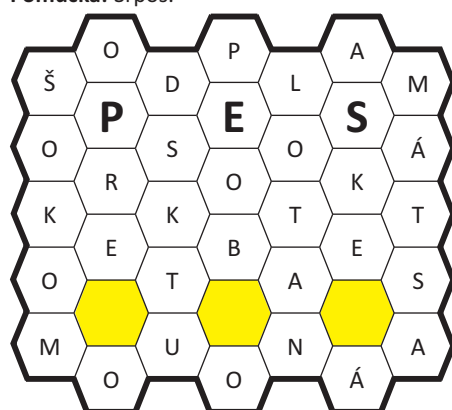
PĚTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

4

Tři polohy lomené čáry, šest možností zápisu

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):

Pomůcka: Srpoš.



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

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, SALT, START, SUMCI, ŠAKAL, TERČE, TETRA - Lída Baarová.

„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 síťce (trojúhelníkové, šestiúhelníkové ap.). Jako optimální se ukázalo tento směr vpisování vyznačovat v obrázcích. V této úloze je použitý směr „lomený“ a „svislý“. Tedy žádná „síťovka“ - to by totiž neodpovídalo svazové normě, tam je totiž vyčteno jediné správné tvorb.

13 Křižování řetězové

mitelnosti ap. (pdf 21/7; 26/1; 44/3). V případě úplného křížování (křížování v minimálně dvou různých směrech) vznikne **uzlové políčko**. V úloze 5 tvoří uzlové políčko tři silné linky (vpsívaní ve třech různých směrech).

Vicenásobné uzlové políčko může mít různou podobu. Běžně se však v křížovkových úlohách nevyskytuje.



1

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			

gibon huiok.

2

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



4

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

SVISLE: 1. Český spisovatel (Jan); zaseky 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. Karettní svršek; minerální voda z pramene sv. Josefa v Kersku (místní název). - 9. Umělecký tanec; chod koně.

Pomůcka: 4. Purus.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 (1)

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

A 10x10 grid with columns numbered 1 to 10 and rows labeled A to I. The grid contains several black and blue shaded cells. The black cells are at (A,5), (A,6), (B,6), (C,5), (C,6), (D,5), (E,5), (F,5), (F,6), (G,5), (G,6), (H,5), (H,6), (I,5), and (I,6). The blue cells are at (G,5), (G,6), (G,7), and (G,8).

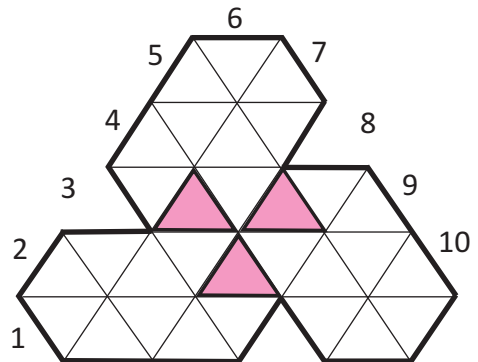
Reseni: svisle - sto, vritti; nebozizek; Ulovi, masa;
biret, svar, bo, osinak, KH, halucha; slapy, Bass;
naraz, onam; odecitan; sak, novar - **Vacha.**

5

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.



Rešeni: Vodrovňe - Arana, oka; kalich, chalati; AP, pal, lam; Liko; Tad - plich.

Všimněte si, že v každé řetězové úloze se tato skutečnost objeví v nadpisu. V případě, že do řetězového křížování nejsou započteny 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 „**cyлиндrická**“, protože je to z podoby obrázce a legendy zřejmé.

kari, Ariane - kapucinek.

Reseni: Svisle - Poklad, Ladung; platan, Tannen; kaplan, Lanzen; soubor, Borste; laceta, Etappe; hlísti, Stiere; kondor, Dornen; hřeбен, Bengel; pe-

3

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

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“

(**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

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.

(**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 - rezavě až hnědorezavě a šedivě. Má velké uši, „prasečí“ hlavu a relativně široká, dlouhá křídla.

Tento savec patří k nejmohutnějším tvorům naší planety.

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

KRUHOVITĚ: A. Domácky Klára; roztok krezolového mýdla (dezinfekce); zásobníky na sypké 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. Vlčet. - 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, dopřít, tlas, si-ena, alken, krtci, tahat, onace, bajan, laska, tukar, skýva, -netopýř.
rek thajský

Archeologické nálezy

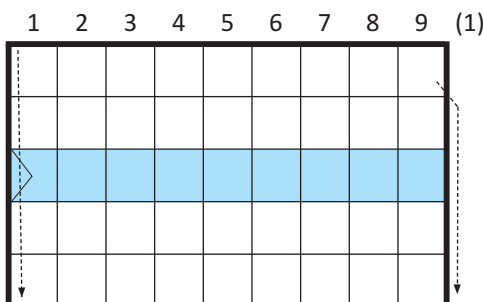
dokazují, že vinná réva je starší než člověk. Pravděpodobně rostla už v třetihorách, kdy byla mnohem větší a silnější než dnes. Historie potvrzuje, že k velkému rozmachu vinařství dochází ve třetím století za vlády římského císaře Marka Aurelia Proba. Ten je pokládán za otce a zakladatele evropského, 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 pravděpodobné, že již předtím pěstovali révu na českém území (**viz tajenku**).



PĚTIPÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA

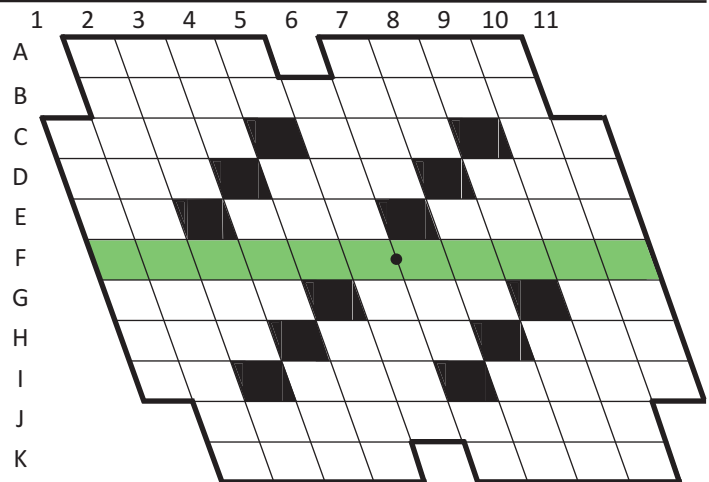
SVISLE: 1. Brazilský národní tanec. - 2. Zvířecí ústa. - 3. Svršek povozu. - 4. Kovová ozdoba. - 5. Jílovitý pískovec. - 6. Lamačka

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 „lána“. - 7. Dívčí jméno. - 8. Ženské jméno. - 9. Viola.
Pomůcka (výrazy pro výplňku - svisle): BANKA, DIANA, DROBA, GRITA, KORBA, LAMKA, PUKLA, SAMBA, TLAMA.

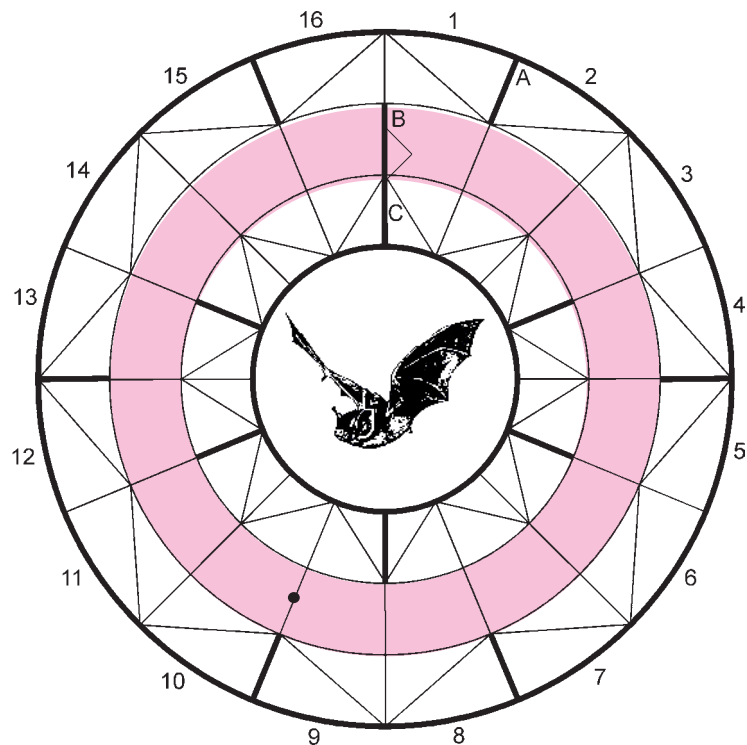


Řešení: Svisle - Samba, tlama, Diana, banka, grita, pukla, droba, lamka, korba.
 Lomeně zleva vpravo - Marko-maní.

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 („švédsky“). Obecně lze však říci, že je možno kombinovat libovolné různé směry vpisování.



Řešení: Turpan hnědý.



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 sítky 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 sítky 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 (přísluvce 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 vícesměry).

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

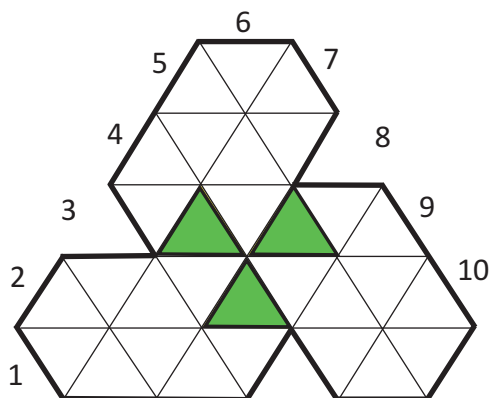
Zástupce psovitých šelem

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.

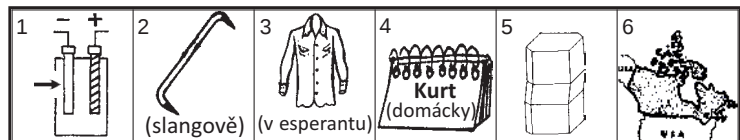
Řešení: Vodorovně - Amiin, Ena; kolek, Kodak; IV, val, lat; taro; maz - vik.

Značky slovenských piv

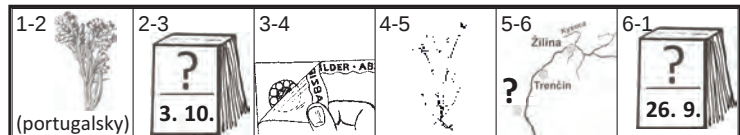
ŠESTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA (4)

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, dvoran. Paprskovitě: katoda, klamra, kitejo, kurtek, kyanit, Kanada. - Kruhovitě - Ancosa, Amadeo, obtisk, kakost, Trnava, Andrea, Trnava, Trnava, Trnava, Trnava, Trnava.

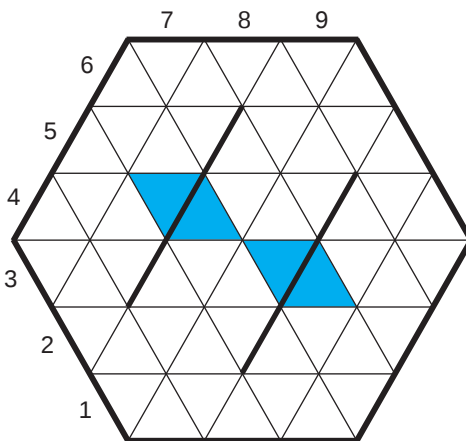
Psí plemeno

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. Částečka 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 sítě - vodorovně a svisle). Podobně je tomu tak i u sítěk šestiúhelníkové - úloha 3.

Řešení: Vodorovně: Tabarin, Likov, opol; vez, skop, star, kram, Otis, ido, stok, vrata; Atakama - mops.

Psovití (Canidae)

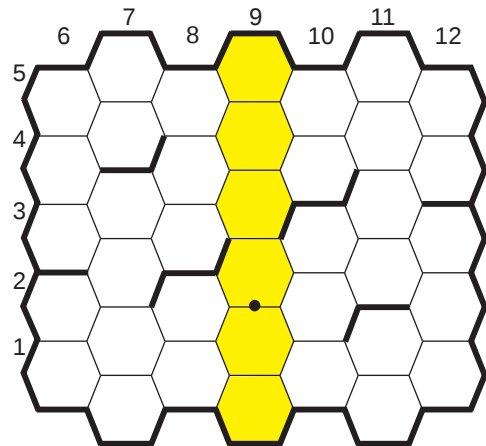
jsou většinou masožravci, případně všežravci z řádu šelem. Mají štíhlé (viz **tajenku**) s mohutným hrudníkem.

SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA (3)

ZLEVA VPRAVO: 1. Žena. - 2. Navždy. - 3. Slovensky „lípa“; lakýrnici. - 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).

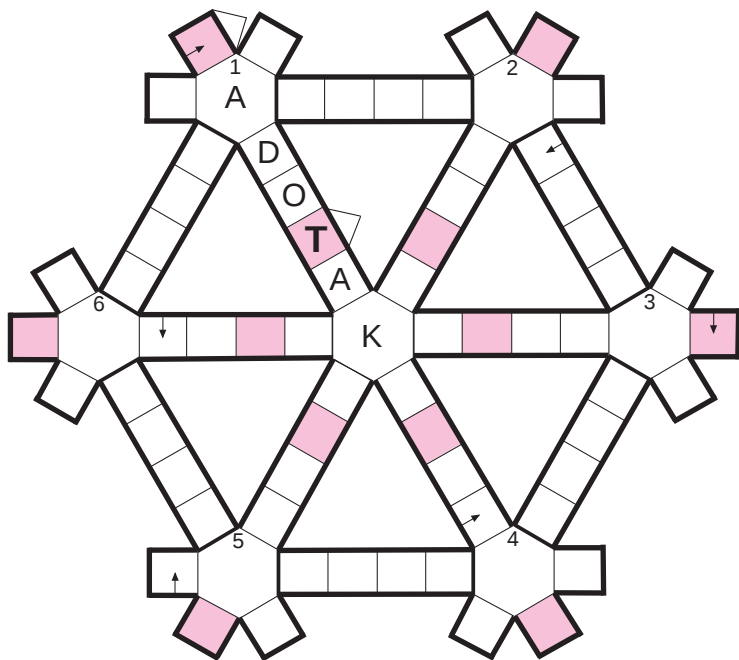
SVISLE: 6. Odborné pojmenování byliny sesel; rukavičkářská useň. - 7. Přitom (řídce); titěrní. - 8. Černobílý lesní pták; onen svět. - 9. Tajenka. - 10. Medikamenty; ženské jméno hebrejského původu. - 11. Vetovati; tropické ovoce. - 12. Saním vlastní; generatory na stejnosměrný proud.

Pomůcka: 6. Zastalky. - 7. Zatě.



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

Řešení: Svisle - Sesel, napa; zatě, nepatrní, straka, nava; svalnaté tělo; léky, Tamara; zakázati, ilci; sa-ní, dynamo.



16 Vícesměrka - dva směry vpisování

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. 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 výtčtem přímo uvedených vyškrtávacích výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovanými výrazy - **výplňková vícesměrka**, nebo s výrazy obešpanými). Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Legendě je věnován článek 17, který se týká všech křížovkových úloh tedy i vícesměrky.

Největší australský dravý pták hnízdící obvykle na stromech

SHLUKOVÁ DVOUSMĚRKA

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

1

Pomůcka: gombík, hrbohlav, izooktan, jicama, klomínek, košenila, monstera, saprofag.

ŠI	LI	KU	LA	ST	SA	LI	NA	MO
PO	KA	DR	NI	AV	PR	EC	LÍ	KY
ČÍ	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		SÍ		GO	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
	OM		EK		JI		MA	
AD	ĚN	PL	AN	KT	ON	PA	TI	SY
NA	KA	ČA	ŽD	AN	ÁČ	RT	KA	KU

Řešení: BALERÍN, BAMBÍTKA, CAPART, ČAKANA, GOMBÍK, HAVANO, HRAČKA, HRBOHLAV, IZOOKTAN, JICAMA, KAČENA, KAKAPO, KANOPA, KARAMELA, KARTÁČ, KLOMÍNEK, KOŠENILA, KUDRNA, KULIŠ, KUSY SRYA, LITERA, MAČETA, MALINA, MANIKÚRA, MANOMETER, MATEMATIKA, MOCNITEL, MOKAŠIN, MONA LISA, MONSTERA, PARABOLOID, PLANKTON, POČÍTAČE, PODPOR, POKLADNA, POLŠTINA, POMOCNÍK, POPRAVČÍ, PRAŽIDLO, PREČILKY, PROŠKAL, ŠALUPA, ŠAKALI, ŠALUPA, TATRAMANI, TINAMA, VAZELINA, ZDANĚK - orel klínocasy.

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

2

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 luštitel je to vlastně „vyhledávačka“ (hledané výrazy jsou zde umístěny v čtyřúhelníkové 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.

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 hřívnatá 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 špičkami a řezáky.

ŠESTIPÍSMENNÁ DVOUSMĚRKA

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

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	S	I	N
H	A	L	K	A	N	O	K	S
K	U	A	L	T	O	P	M	A
O	R	K	A	C	P	M	A	A
M	E	L	B	I	I	U	R	N
A	S	E	T	A	K	V	Í	N
S	K	I	A	R	A	L	N	A

Řešení: ALBÍNI, ALBOKA, ANANAS, ANANAS, APSIDA, AUREUS, BALCON, BRNÍK, DU, MÍNINA, NAPOLI, OKURKA, OPIČKA, PANCÍR, PRAŽCE, SASKIE, SLUNCE, SMRTKA, UŠATCI, UŠNICE, ŽANINA - pande.

17 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 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 vyškrtávacích výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovanými výrazy - **výplňková vícesměrka**, nebo s výrazy obeznanými). Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Legendě je věnován článek 17, který se týká všech křížovkových 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)!**“



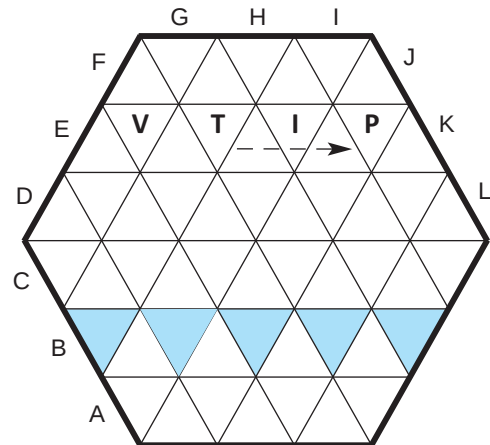
STŘÍDAVÁ VÝPLŇKOVÁ TROJSMĚRKA

Střídání písmen (tajenka a heslo) s dvoupísmennými shluky.

1

VPISOVANÉ VÝRAZY:

- 1: A. SOUMĚSTÍ. - B. POMSTA. - E. IDIOT. - F. PEČENÍ, PENÁLE.
- 2: A. POJETÍ - C. VELŠTINA. - E. SCHVÁL.
- 3: D. KANASTA. - E. DEPOSITUM. - F. BOTANIK. - G. PEČETIDLO. - I. NÁLEPKA.
- 4: F. POTKANI. - I. OKLIKA.
- 5: A. POSTELE. - B. PODESTA. - C. PECIVÁL, VÁLENKA. - J. OTROČINA. - K. KALIKO.
- 6: L. POSTAVENÍ.



Postup předluštělitele:

1. Využil předtištěné heslo a umístění jednoho výrazu v obrazci (čárkovaná čára) - vepsal 1: E. IDIOT.
2. Pro tři písmena v obrazci (-TID-) našel křížováni 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.

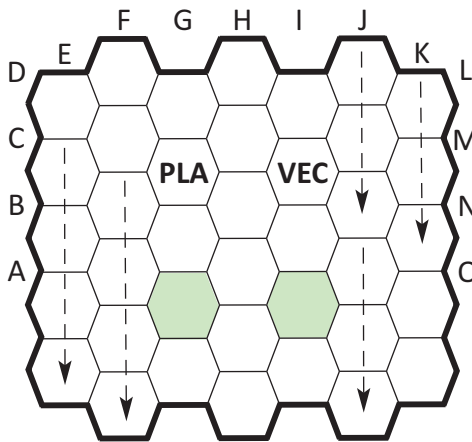


Vítěz OH 1980 (100 m znak) SLABIKOVÁ TROJSMĚRKA s jednoslovnou legendou

2

VPISOVANÉ VÝRAZY:

- 1: E. Vymáhat. - F. Sloupořadí. - J. Vetchost; předlohy. - K. Rozvalina.
- 2: H. Dril. - K. Holina.
- 3: B. Obvinění. - C. Rondy.
- 4: A. Posuzovaná. - D. Týráni; oběžnice. - E. Smlouva.
- 5: L. Rvác. - O. Jitřenka.
- 6: A. Ovšem. - B. Havárie. - L. Hornina.

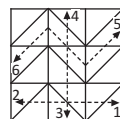


Pomůcka (vpisované výrazy pro výplňku): 1: POŽADO-VAT, KOLONÁDA, STAROBA, MODELY, SUTINA. - 2: CEPOVÁNÍ, LYSINA. - 3: ŽALOBA, RONDELY. - 4: CENĚNÁ, MOŘENÍ, PLANETA, DOHODA. - 5: SUROVEC, DENICE. - 6: DOJISTA, NEHODA, DOLOMIT.

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

Samozřejmě, 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.

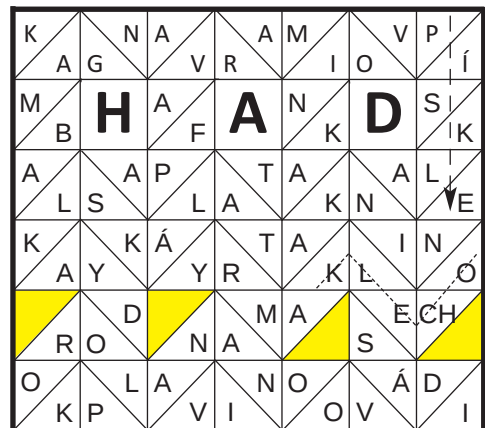
Řešení: Baron.



Americký stromový had (Herpetodryas carinata) PÍSMENNÁ TROJSMĚRKA

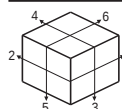
3

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (minimálně pět písmenné, abecedně):



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

Řešení: Sipo.



Řecká štedrovečerní píseň

SLABIKOVÁ VÝPLŇKOVÁ TROJSMĚRKA

4

VPISOVANÉ VÝRAZY (vodorovně a dvakrát stupňovitě):

- 1: A. PASEKA, SEKANÁ. - D. NEVOLE, LEŽENÍ.
- 2: B. KOLIBA, BALETKA, PALIČÁK.

Komentář k předloženým vícesměrkám:

Pro vícesměrku (úloha s neúplným křížováním - zařazovaná tudíž mezi doplňovačky) jsou charakteristické:

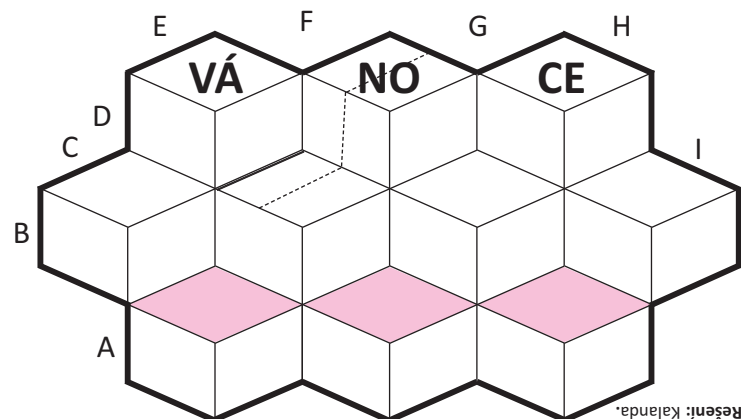
- **schematická značka** pro směry vpisování (vyloučení dlouhých pojmenování pro jednotlivé směry vpisování)

- **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 křížovkové 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.

- 3: C. KOLIKA, LIKAVA.
- 4: E. SELANKA, KOVOVÁ. - G. LAVICE.
- 5: G. PAKATEL. - H. CENÍKY.
- 6: 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

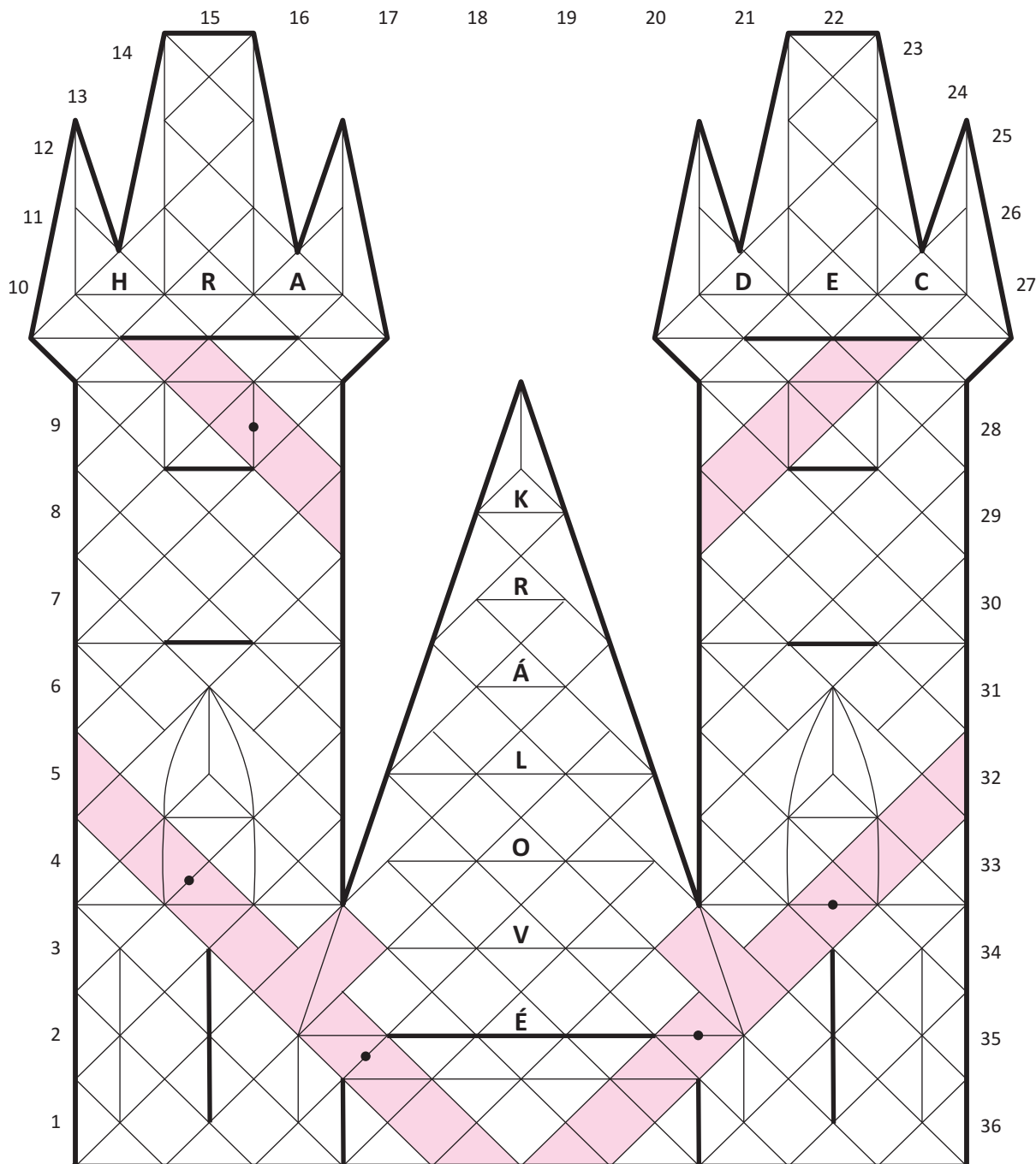
triků; pokařovat si. – 10. Malý úl; značka výtahů; kovová směs stříbra, mědi, olova a síry; citoslovce prudkého švihů; ghanský politik (Kofi); obruba obrazu. – 11. Otálet; ???; psod; jemná vlnářská tkanina; rychle pečený řízek masa; stará stříbrná mince. – 12. Večerník Praha (zkratka); mistr popravčí; španělský filmový herec; velký škopek; naše televizní stanice; veliký savec s lopatovými parohy příbuzný jelenů; 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 odrážení 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 Mňačka.

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

vozdila. – 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; domácky 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 „ponurý“; 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 vyzdívku; 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 „já-my“; 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.



Řešení: Zleva vpravo - 1. Aj. - 2. Oklet. - 3. Adler, Tal. - 4. Inkar, kaput, ta. - 5. ? - 6. AAA, taro, montě, OO, aleje. - 7. Nunva, Tb, lat, NL, pr-psář, drap, steak, tolar. - 12. VP, kat, Rey, škop, Prima, los, oppidum. - 13. Kim, Alarod, skat, AAC, vakuvovat. - 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. Nepil, lim. - 22. Til, 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) různých směry vpisování. Taxativní výčet 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.

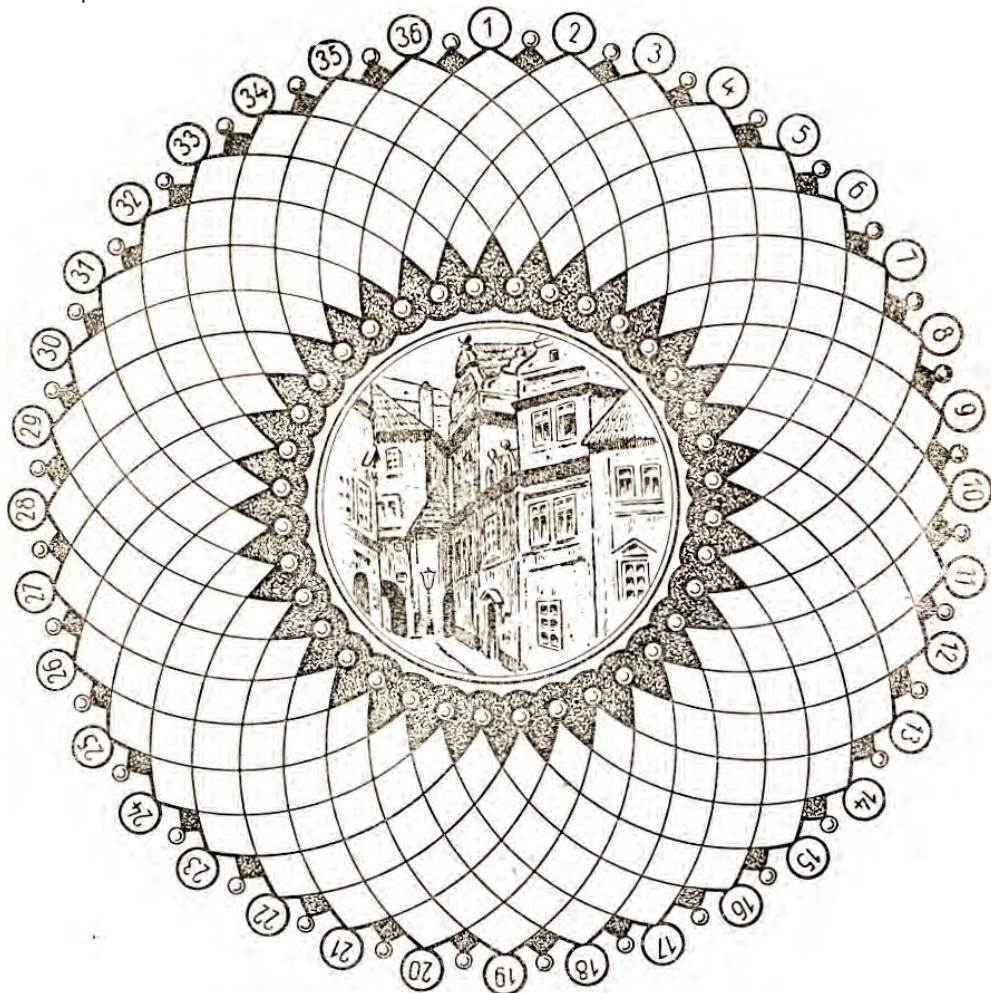
OBLOUKOVITĚ ZPRAVA KE STŘEDU: 1. Vy-

bírat. - **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.** Gruziňská 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-

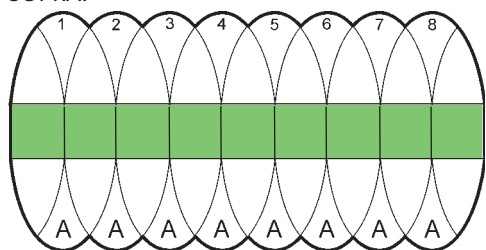
Vrch Krušných hor (827 m)

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.

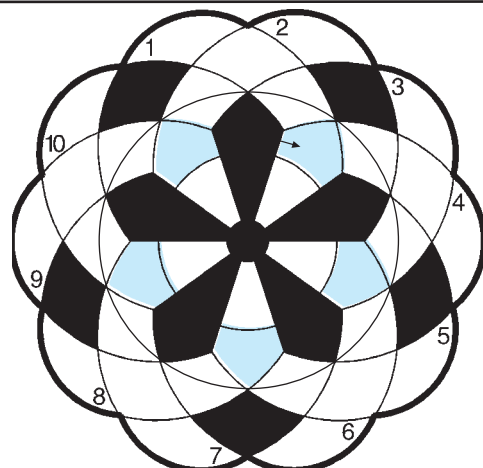
Nejvyšší vrch Jizerské tabule (410 m)

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

OBLOUKOVITĚ KE STŘEDU:	1	2	3
(Z živočišné říše)			
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, muflon, korika, čokora, kajman, naídka,



„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 křížovkových prvků

Každou křížovkovou úlohu lze chápat jako skládačku z různých křížovkových 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** (sítku křížovky 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.

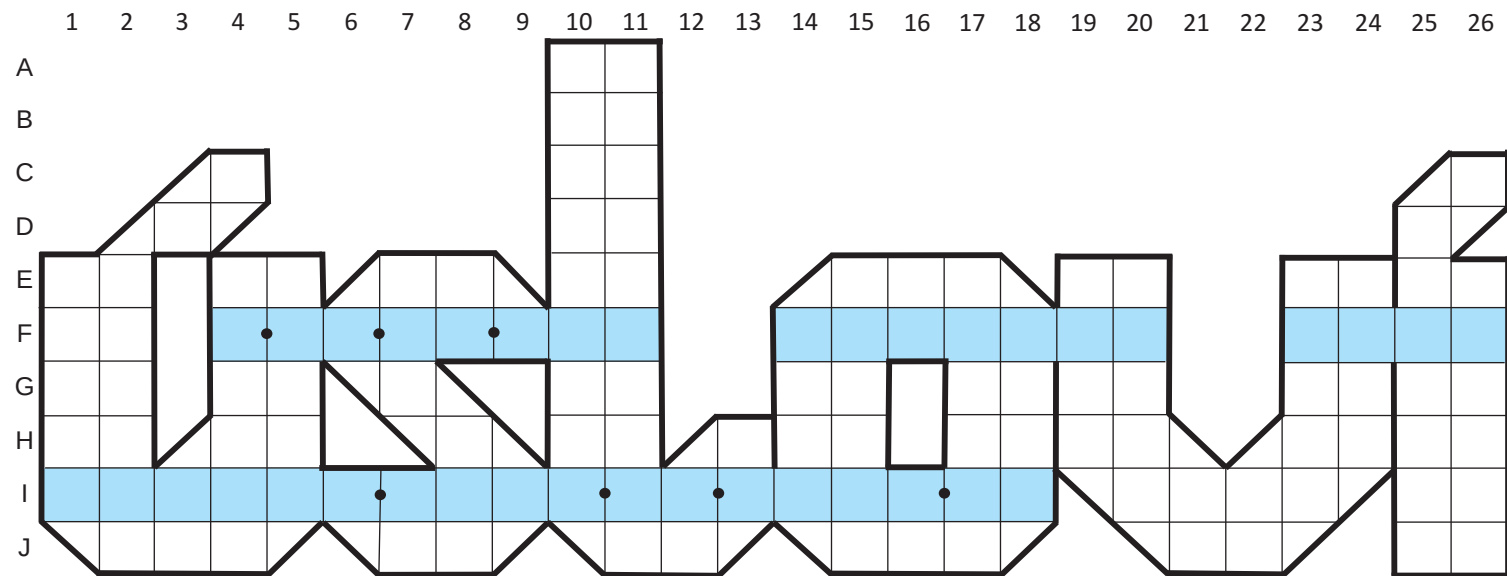
Z myšlenek našeho aforisty

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

STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVKA

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 křížovky; druhý díl hesla křížovky.** - **G.** Válením obalit; rodný kraj (zastarale); svítlna; člověk sekající druhé (hovorově); nenasycený uhlovodík; slovensky „směnka“; čidlo; opak leváka; oděv univerzitních mistrů. - **H.** Část Prahy 4; tvarovka k rozdělení potrubi; 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 pišťala; plocha na parkovišti určená pro jedno vozidlo; signatář Charty 77; písemné osvědčení; výlevná hornina; trny; ofukovat.



Řešení: Svisle - Balkonová, branzel; balotina, letník, Elen; maron, robský; látka, zalapat, zbouřat; klec, Riečka, Del; osoba, Eta; trám, terma, brok; mena; kalici; uťer; tab, Kode; Triana, parkos, Matýsek, terka; poslaň, selenat, antény, cval; prostá; osobn; bageť, potucha; lesa, lenivý, drti; Trab, Esta; co má být.

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

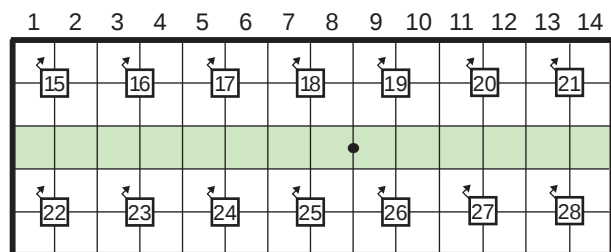


Pomůcka: - výrazy pro výplňku (svisle): ELIÁS, STĚNA, TAŠKA, TŘETA, VAKÁT. MASKA, ODVAL, OTVOR, SAIGA, SLÁMA, STĚNA, TAŠKA, TŘETA, VAKÁT.

Den díkůvzdání - pro Američany (viz tajenku).

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

BUŇKOVITĚ (čtyřpísmenné výrazy): **15.** Ženské jméno. - **16.** Uhlíčan sodný. - **17.** Lakomec. - **18.** Řídké tkanivo z bavlněné příze. - **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 Křížovkové úlohy bez rozdělovacích značek

Základní prvky předkládané křížovkové 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).

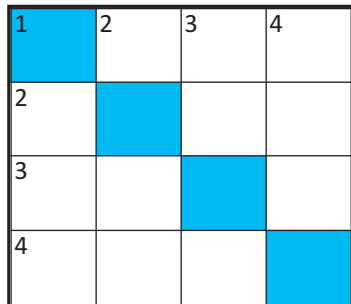
Úlohy odvozené od hádanek (čtvercovka - úloha 1, roháček - úloha 2, do-

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.

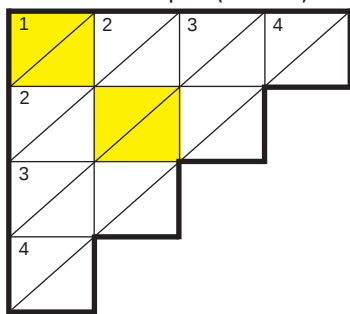


Řešení: Atrapa, Tribun, obudit, parita - Aida.

Fibichova opera

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

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



Řešení: Hemeraiz, medlyna, rana, JZ - Hedý.

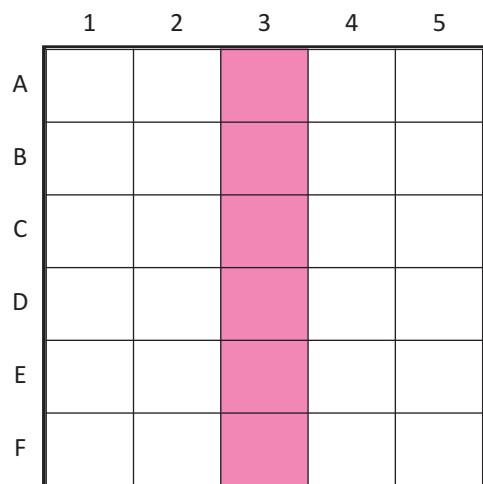
Želva teplých moří (Chelonia mydas)

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (3)

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

SVISLE: 1. Peněžitý trest. - 2. Zkalení vody po přívalu (zdrobněle). - 3. Tajenka. - 4. Jméno herce Korbelaře (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 tvrže 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 ovinutí 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).

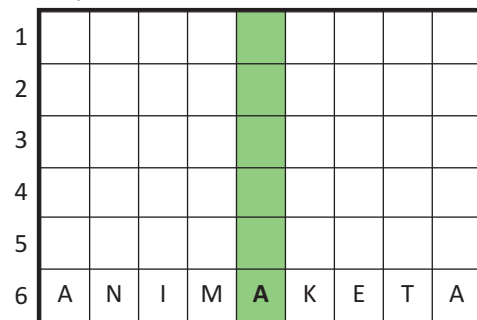
LOMENĚ (čárkovaná čára): 1. Nápadník (7); asijská lihovina (5); americký zpěvák a kytarista (5); druh krokodýla (5); ryby s červeným masem (6); francouzský herec španělského původu (4). - 2. Důrazně vybízená (6); obyvatel Belgie (5); španělská exkrálovna

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

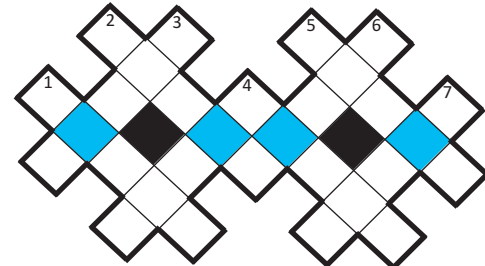
PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (6)

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; akí, tepala; set, onosit; ani, maketa - semena.



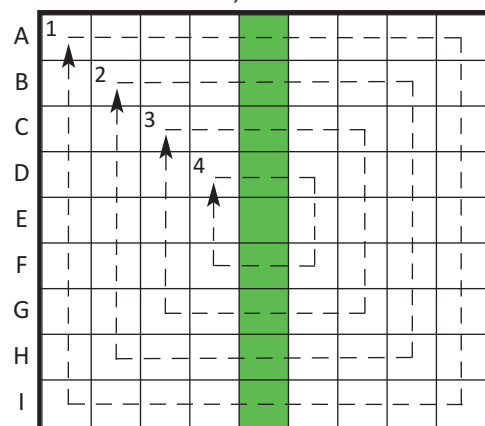
Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANÁ, ETA, INA, ÍNI, JKA, KAL, KAR, MET, MÍN, MUŽ, PAS, SKÝ, STO, TOR, UŽA.

Toužetín.

Řešení: Zleva - Stojka, kaluža, metan, kalif; zpřava - pastorek, muškový, kareta, Mlínina -

(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, emany; Savo, Ravel; Otero, mana; Solana, va; násek, atak; erika, ruja; Rita, marod; Ital, man - Dekameron.

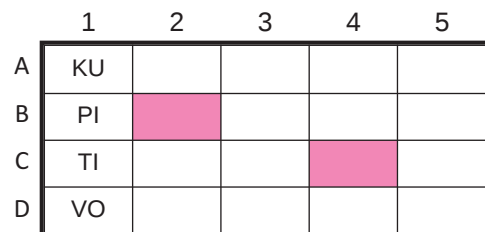
Český malíř

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 šestipísmenné 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, pitivo; Kara, Rask, skus; kaba-la, balata; prsa, sada, Dala; Hakata, katana - Rada.

22 Směr vpisování - buňkovitý

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. Buňkovku znali křížovkáři již před více jak sedmdesáti lety. Již v této době byly sestavovány tyto úlohy nejen do sítky čtyřúhelníkové, ale i do trojúhelníkové, šestiúhelníkové a kosodélníkové („schodišťová“ políčka). Pro sestavení buňkovky nejsou vyloučena ani tzv. políčka „volná“.

Cirka před pětadvaceti lety byla použita síťka oblouková (úloha 1, známá spíše jako „ornamentovka“). Dříve nebylo rozšířeno podbarvení políček s tajenkou - tato políč-

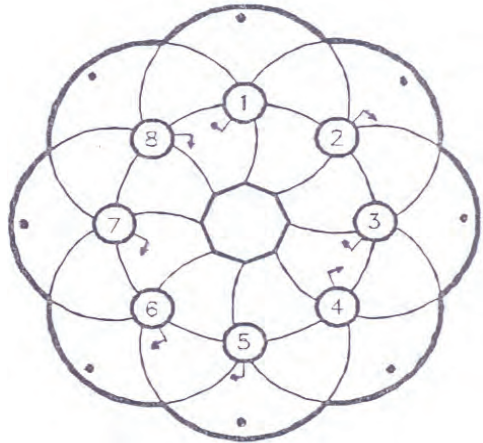
ka byla například označena tečkou.

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 „praporku“ šipkou jednoznačně řeší zapisování vpisovaných výrazů do obrazce (ve směru chodu hodinových ručiček).

Úloha 1 je křížovka (k vyplnění každého políčka jsou dvě legendy - v obvodových políčkách s neúplným křížováním je totiž umístěna tajenka, podobně jako v úloze 3). (Polo)výplňkové úlohy (č. 1 až 3) umožňují dořešit správně celou úlohu.

Český herec, dramatik a režisér (J. Wachsmann)
PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA 1

BUŇKOVITĚ: **1.** Pevná půda. - **2.** Souhvězdí naší zimní oblohy. - **3.** Drahocenné tropické dřevo. - **4.** Slůvko zaklení. - **5.** Jméno skladatele Nedbala. - **6.** Výztužné prkno. - **7.** Dědičný základ znaku. - **8.** Nejsilnější z prstů.

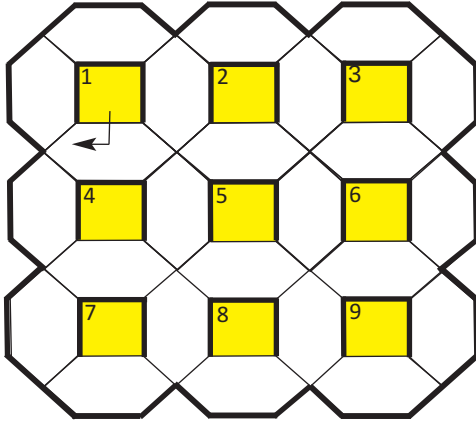


Pomůcka (výrazy pro výplňku): ALELA, ORION, OSKAR, PALCE, PEVNO, SAKRA, SIRSA, SVLAK.

Řešení: Voskovec.

Český spisovatel (1834 až 1891)
PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

BUŇKOVITĚ ZE STŘEDU: 1. Ječení. - 2. Původce díla. - 3. S nechutí. - 4. Navenek. - 5. Kleštěnec. - 6. Ženské jméno. - 7. Příslušník řeckokatolické církve. - 8. Časový údaj. - 9. Hlavní město Jordánska.



Pomůcka (výrazy pro výplňku): AMMÁN, AUTOR, DATUM, EUNUCH, JEKOT, NAVEN, NERAD, RÁCHEL, UNIAT.

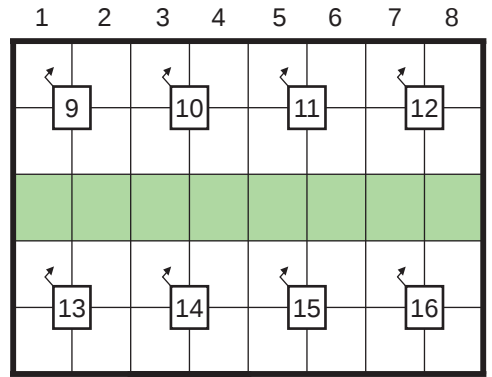
Reženi: Jan Neruda.

Růžový nebo bezbarvý drahokam

PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA 3

SVISLE: BATON, OBRVY, OLINA, ORAVA,
OTOKY, PONOS, REGÁL, TOMAN.

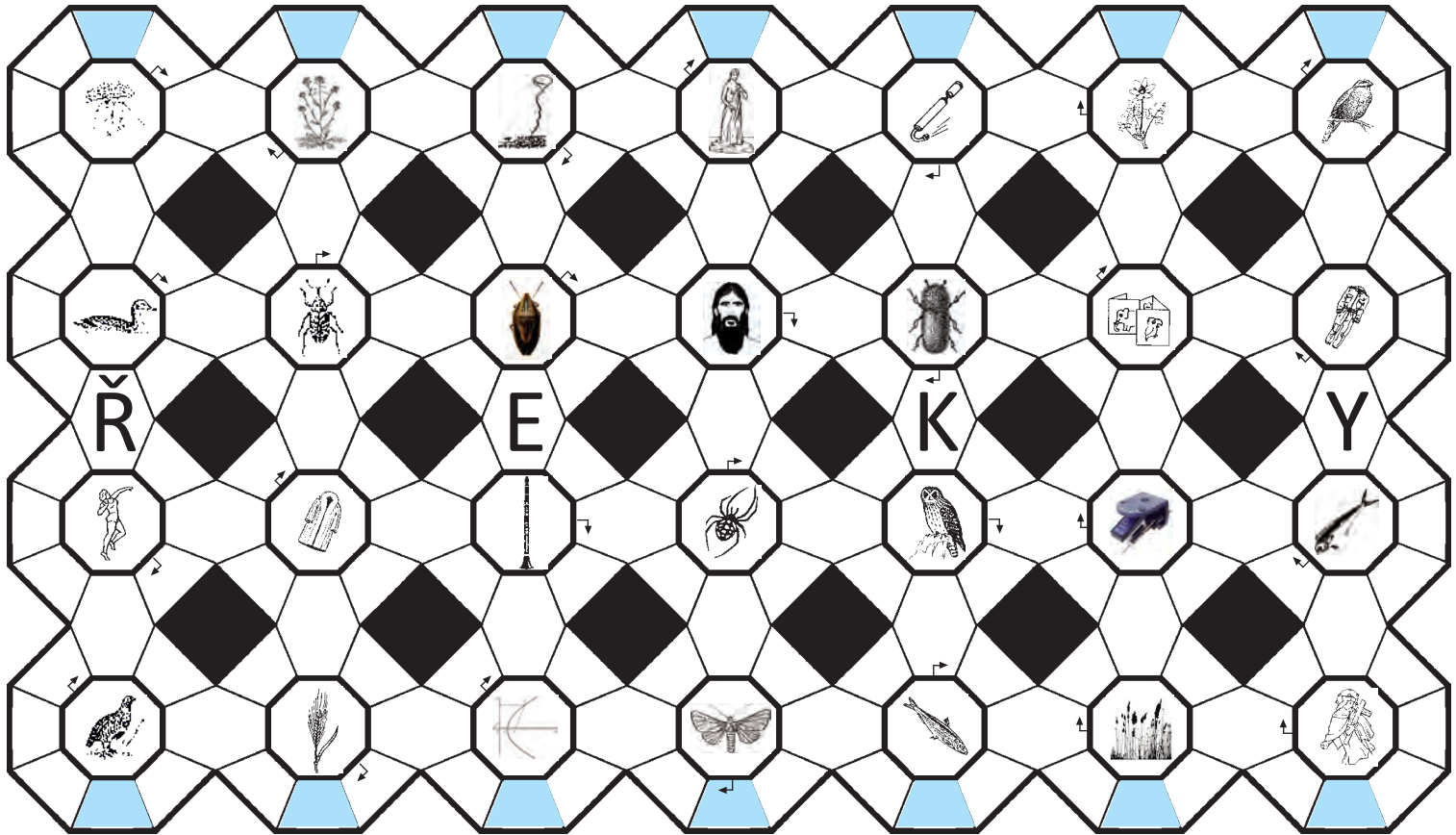
BUŇKOVITĚ (čtyřpísmenné výrazy): **9.** Ukazovací zájmeno středního rodu. - **10.** Východočeský vrch. - **11.** Opření. - **12.** Ochrana zboží. - **13.** Pěvec a básník národů střední Asie. - **14.** Kuchyňské potřeby k válčení těsta. - **15.** Žhavý hmyz. - **16.** Stance s devátým veršem.



Reženi: Morganit.

**OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA - pravostranné přítoky Labe
BUŇKOVITĚ:**

4



Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AČKA, AŘKA, AŘKA, BAŽA, BOLA, DLEC, ĚDKA, ÉRKY, FÉNA, HLOD, HUST, ILKA, IN-ET, INKA, IVKA, JEHN, KLAR, KLEC, KLIK, KONI, KOPŘ, KORO, KORO, KORY, KOUL, KOŽI, KUŽE, LEPO, LICE, MONT, NEVA, NTÍK, OROH, OSKA, OVKA, PARA, PLAS, PŘEN, PTEV, PUST, RÁKO, RASP, RELO, ŘEŘI, SARD, SINA, SNOV, SVAT, ŠINA, ŠNÍK, TIKa, TRAV, UTIN, VINA, ÝJAN, ZRNO.

Rešeni: Buňkovité (svíse) - Nevadaec, kopřivka, koulárka, koroptev, řetíšník, klíkoroh, kozišina, zrnovina; jehnědká, kuželice, klarinet, parabola; plastika, Rasputin, snovačka, travářka, hustilka, korhloď, pustovka, sardinka; konílec, leporelo, přenoska, rákosina; bažantík, montérky, korýfěna, Svatý Jan - **Cidlina, Trotina.**

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). Nejjednodušší je doplňovačka doplněná pomůckou - výrazy pro výplňku (úloha 3). Vepsané písmeno (úloha 1) navíc usnadňuje tzv. „chycení“ - začátek luštění.

Rešeni: Vodorovně - kopisty, eklipsa; tuňák, parabola; tofu; Sokolovo; kvocient; oheb-
nost; Martinov; kraj; kalafuna, osika; zatýkač, kravata. - Švile - Kotlík; arara; poleno;
cetka; sekt; oje, nauka, **pnušovka**; korek, eso, jola; bolen; osmin; splav; telata.

Pomůcka: 3. Tořna.

Reşeni: Larva.

RESENÍ: vodotěrné - sika, prazce, seima, choroš, taniá, zavit, rrbis, borci, kelim, culik, akant, valcha, pavouk, sma - švise - plochozobec, Amor, fakir, Vorel; chrapa; **štika**, sele; hrboľ, aulos; krēm; aksamitnik.

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

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 otištěné úlohy vše zřejmé, pak není nutné předponu POLO- použít. V úloze 2 není tedy nutné uvádět, že se jedná o polomozaikku. Podobně neuvádíme u úlohy 3 v nadpisu „FIGURÁLNÍ“.

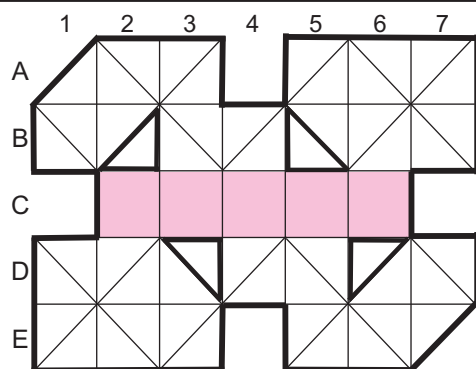
Japonský kamzík

PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ

POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

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.



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

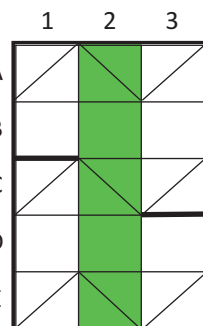
Největší žijící hlodavec

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

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

SVISLE: **1.** Značka pračích prostředků; slitina železa, niklu a kobaltu pro výrobu elektronek. - **2. Tajenka.** - **3.** Vojenský šňůrami zdobený kabát; mistr po-pravčí.

Řešení (vodorovně): vak, Ararat - kapybara. Omakat, opi, kobyla.



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

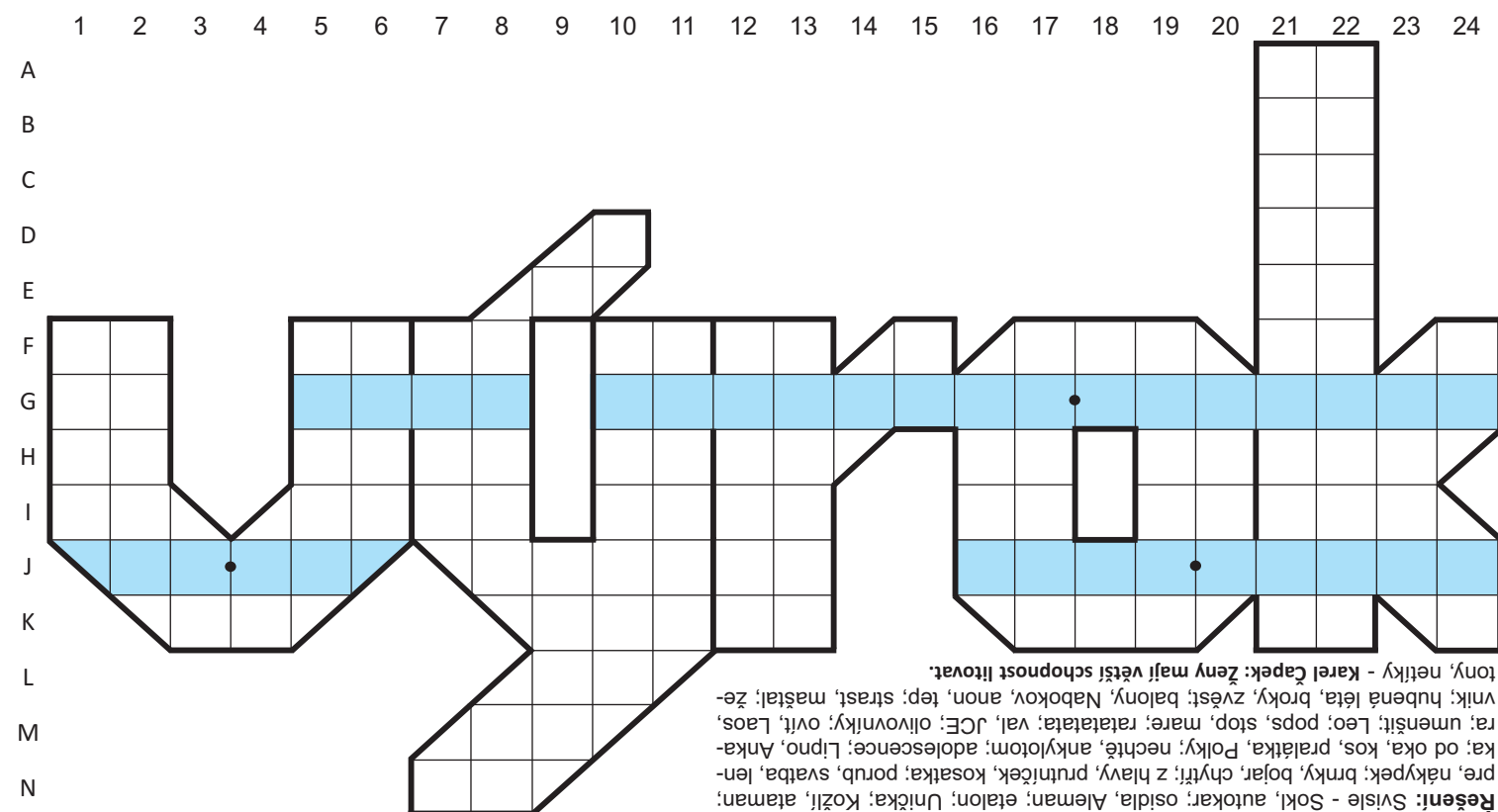
Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky. V mozaikových políčkách jsou třípísmenné shluky. Nutno doplnit rozdělovací linky.

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; rok-le. - **G.** Ticho; **první díl tajenky; třetí díl tajenky.** - **H.** Posluchárna; le-nošivá; ostrov ve Středozemním moři; malé dítě; oddávat se nečinosti; 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 signální zařízení; francouzský malíř a grafik (Edouard). - **J.** Heslo křížovky; Velikonoce;

otevřený nízkostěnný železniční vůz řady N (slangově); **druhý díl tajenky.** - **K.** Ženské jméno; sídlo v Turecku; doufat; přirozený úbytek hmotnosti kapalin; součást masť; 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 „šlágr“; 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.



Řešení: Svisle: Sokl, autokar, osidla, Aleman, etalon, Unička, Kožil, ataman; pre, nákypek; brnky, bojar, chytří; z hlavy, prutník, kosatka; porub, svaťa, len-ka; od oka, kos, pralátka, Polky; nechť, ankylotom; adolence, Lipno, Anka-ra; umenšit; Leo; pops, mare; ratařata; val, JCE; olivovníky; ovit, Laos, ra; hubená léta, broky, zvěst; balony, Nabokov, anon, tep, strast, mařtal; ze-tony, netlky. - 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 cí-
zí 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

KŘÍŽOVKOVÁ 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 svazové normy se jedná o chybné úlohy, protože odporují ustanovení Směrnice (zde střídání písmen se slabikami či se slovy - pdf 27/1). Podobně svazová norma neuvádí „obrázkový znak“ (pdf 6/2; 27/4; 43). Taxativní výety jediné správné tvorby (slouží pro svazové 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

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

Každý směr má dva smysly zápisu

VPISOVANÉ VÝRAZY:

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

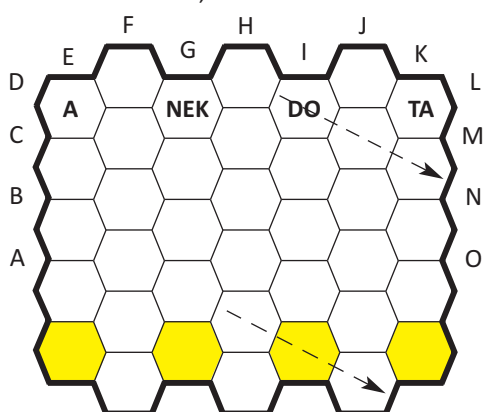
2: G. HOSPITACE. - J. KAPITÁN.

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

4: C. DYNAMA, TAVOLA.

5: L. TAPIOKA, TAŽENÍ.

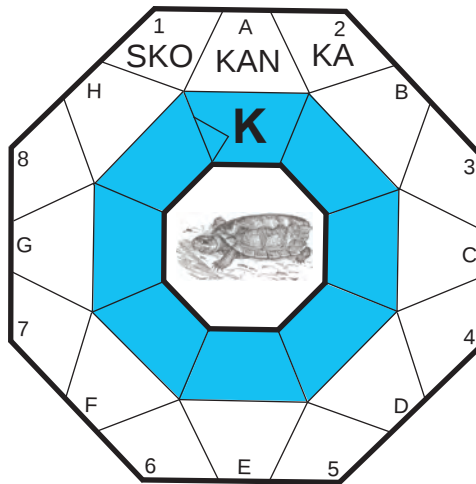
6: M. DOBROPISY, SYPANKA. - N. MATIČKA.



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.

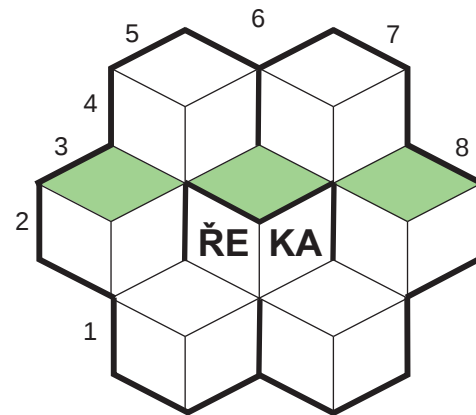
Pomůcka: 7-8. Nafíja.



Řešení: kruhovitě - Skokanka, kabelka, kateř, strmá, nabídka, kaberna, Nafíja, japonsko - kaj-manka.

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

Pomůcka: 6. Sepiola.



Řešení: Sestupně vpravo - Opakař; selata, Kaviná; inovace; sestupně vlevo - Sepiola; lveťa, Rekoví; vanovitý - Otava.

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



SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

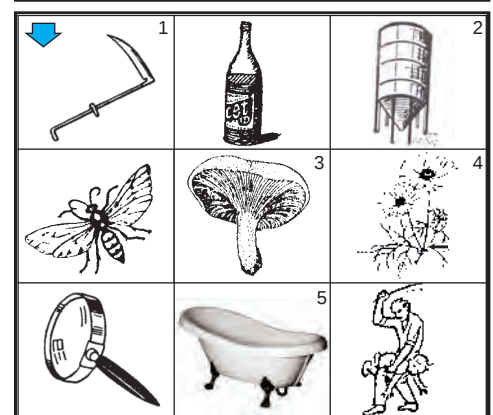
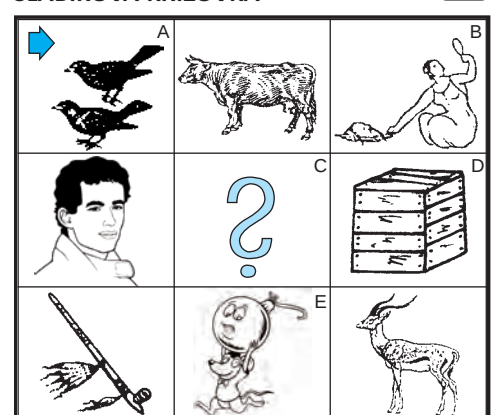
VODOROVNĚ: A. Zmenšený rovinný obraz zemského povrchu; stará evropská stříbrná mince. - B. Význačná čára v rovině křivky vzhledem k pólu; průtokový ohříváč vody; obrovitá ryba příbuzná jeseteru. - C. Součást některých stolních her; čizmy; divoké cizopasně včely. - D. Kulovitý útvar vyloučený tělem mlžů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

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

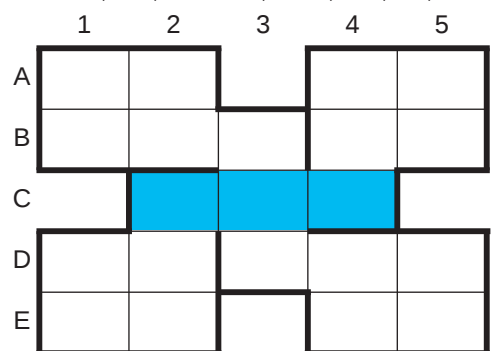
Výčet použitých slabik (abecedně): Sloven-

Pravostranný přítok Vltavy

SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

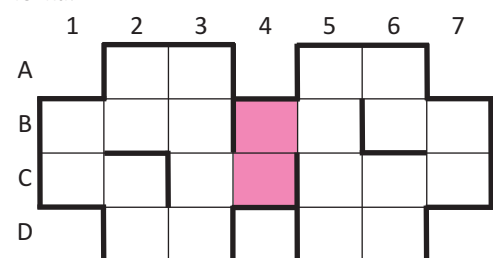


Pomůcka (výrazy pro výplňku - v svisle): HRABALKA, KOSA, KRÁSENKA, LUPA, MECHOVKA, METLA, OCET, SILO, VANA.



Řešení: Svisle - Kosa, ocet; silo, hrabalka; me-
chovka; krásenka, lup, vana, metla - Hrachovka.

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



Řešení: Vodovorně - Mapa, tolar, polára, karma, vyza; kostka, boty, nomády; perla, volék - kartý.

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 svazové 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 fejtonista (Jan, 1838 až 1886); nářečně „hle“; pranice; umělecká drobnost; dětský pozdrav; anglicky „pero“; vraník; hrdina;

Nitkožábří 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 popínávací 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.**

Pilařova 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

VÝŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:

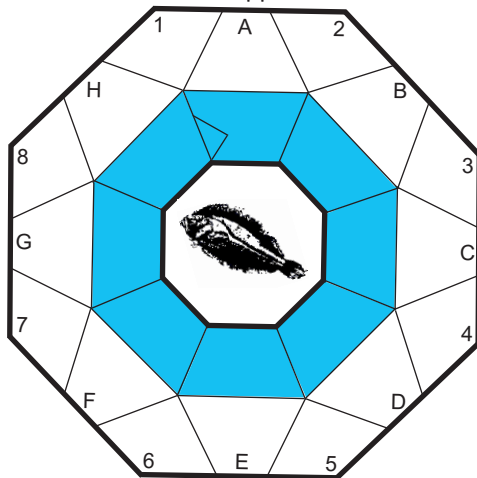
- C.** Keř pěstovaný pro kapary. - **E.** Kovová ozdoba (zastarale).
- A.** Jelení mládě; hora Nízkých Tater; ryba. - **D.** Sladkovodní del-fín. - **E.** Seznam.
- H.** Část kabátu.
- G.** Krůpěj; zábavní podnik. - **N.** Pokojová rostlina.
- F.** České sídlo proslavené křenem.
- G.** Český architekt (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: Malin. - 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.

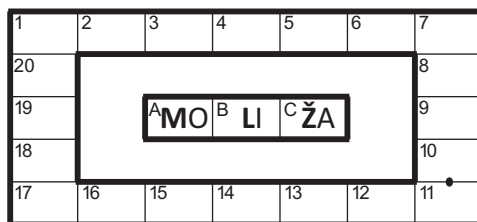
Pomůcka: 5-6. Melanippa.



Řešení: Kruhovitě - Pastorek, reklamka, Kazek, kamele, Melanippa, parape, lepenka, katalpa -

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

Pomůcka: B1. Linha.



Řešení: Linha, modří, žatec, limba, žakeť, liána, mofito, libra, Mohan, modla, mops, žacka, žalář - **hřebenatka australská.**

tokový ohřívač vody. - **3.** Tajenka. - **4.** Zastarale „mahagon“; zastarale „útrata“. - **5.** Souvisící 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

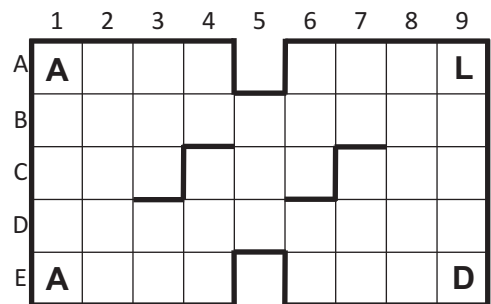
se skrytou tajenkou (4)

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky.

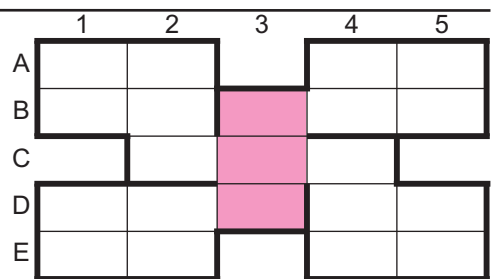
VODOROVNĚ: A. Rumunský národní park; římský pahorek. - **B.** Plavecký styl; elementární fibrila celulózy v buňce; jasně fialový; malý ret. - **C.** Slovensky „jílovité“; plodiště; bořená. - **D.** Mužské jméno; Afričan; klidně; černá klisna. - **E.** Samopal; tabletky k sterilování pitné vody.

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

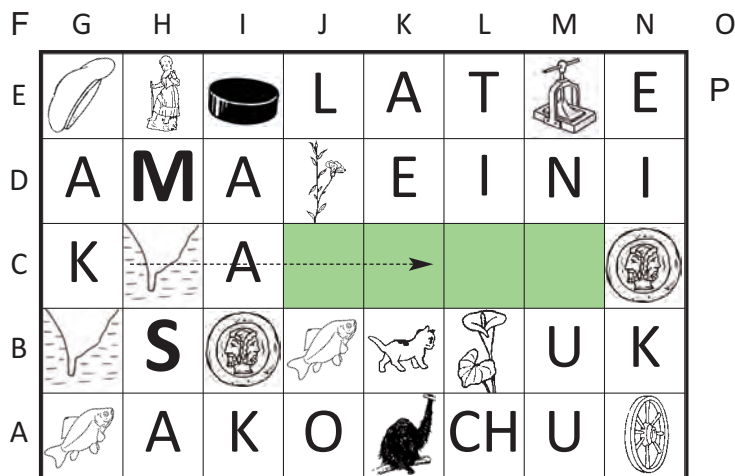
Pomůcka: A. Apusení. - **E.** Katakid. - **3.** ZU-OM. - **5.** Lanius.



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



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



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

Reseni: karel, karen, kares, kapok, kapoen, knies, kniha, knihy, knutru, knuti, knuth, konev, konec, kontr, konto, kotec, kotej, koton, kotor, kadet, kadaň, kadal, kabes, kabel, kaban, kabar - **anoa.**

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. Církou 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 otištěné úlohy.

Příklady různých směrů vpisování (v jediné úloze):

Mořská makrelovitá ryba

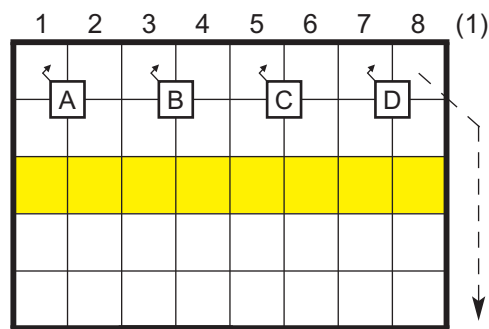


PÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ DOPLŇOVAČKA (1)

LOMENĚ (pětispisemenné výrazy): 1. Láteření. 2. Mrak. 3. Mořští desetinožci. 4. Obyvatele Jeravanu. 5. Sevření. 6. Tvrdý a tučný sýr. 7. Sídlo na Královéhradecku. 8. Potulný loupežník.

BUŇKOVITĚ (čtyřpísmenné výrazy): A. Kruhy. 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, MĚN, PKA.



Rěšení: lomeně: lomeně, lapka, stisk, eidam, Mžany, lapka, Armén, Klení, oblak, krabí, Armén.

Kombinovat lze samozřejmě libovolně různé směry, což prozrazuje i pojmenování odstavců legendy. Úloha 1 - lomeně + buňkovitě; úloha 2 - šikmá + 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).

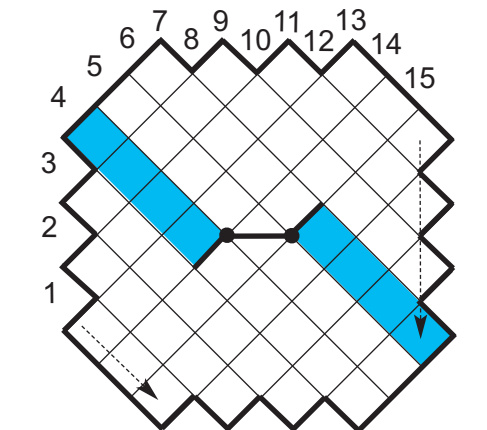
Zástupce řádu Scandetia, který obsahuje jednu čeleď s 19 druhů.

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 zvířete; vyrobená skanin. 6. Slovensky „tvorové“; druhý díl tajemky. 8. Pohřešit. 10. Tuky užívané k výrobě masla. 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: šikmá: ná, bříloh, skaná; tvor, ?; ztratit; adeps; moi. Úhlopříčně: šikmá - Akt; touts; orosená; ?, čer-

Neobvyklé (méně často používané) směry vpisování lze také zdůraznit čárkovanou čarou se šipečkou v otištěném obrazci. Pootočením obrazce 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.

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 + šikmá; 15/3 - svisle + šikmá; 16/2 - svisle + vlnkovitě; 19 - 2x obvodově; 21/4 - 2x šikmá; 21/5 - obvodově (či lomeně); 24/1, 2 a 4 - 2x lomeně.

3 směry: pdf 1/4 - vodorovně + 2x šikmá; 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 šikmá). 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.

Mytická asyrská královna

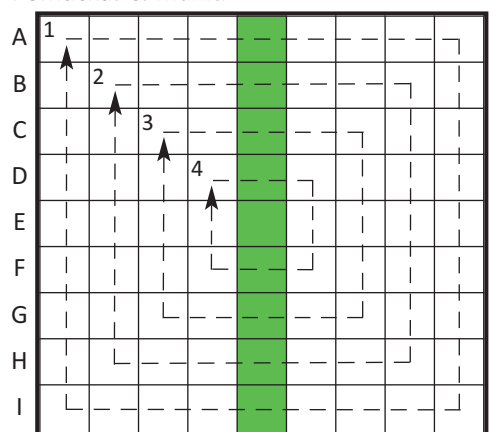
PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

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 zvířem (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 přimorožce (5); zastaralé „opasky“ (5); pověřený orgán (6); namáčecí přípravek (4). 2. Leknouti se (10); přemýšlet (6); hroznité květenství (4); vybavení koupelny (4). 3. Prozaická skladba kombinující prvky románu a novely (8); vada optických čoček (4); pobožní hráz (4). 4. Želeti (8).

Pomůcka: C. Manit.

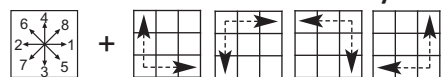


Rěšení: Vodorovně - Ku, Lisabon; Opolé, kat; Maro, manit; anol; tesy; nadel; otep; Evita; voda; salam, okus; Itáli; Sapon; moky; Sapon.

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

Slavná postava československé cyklistiky

PĚTISPISMENNÁ VÍCESMĚRKA se symetrickým vyškrtáváním



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	

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

Rěšení: Molnar.

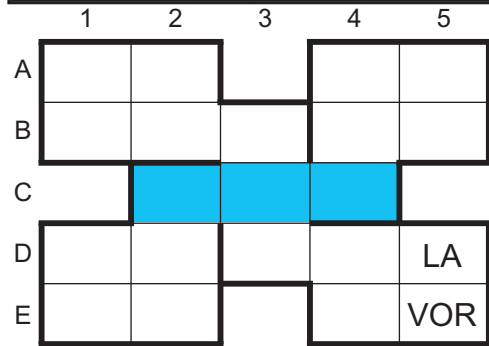
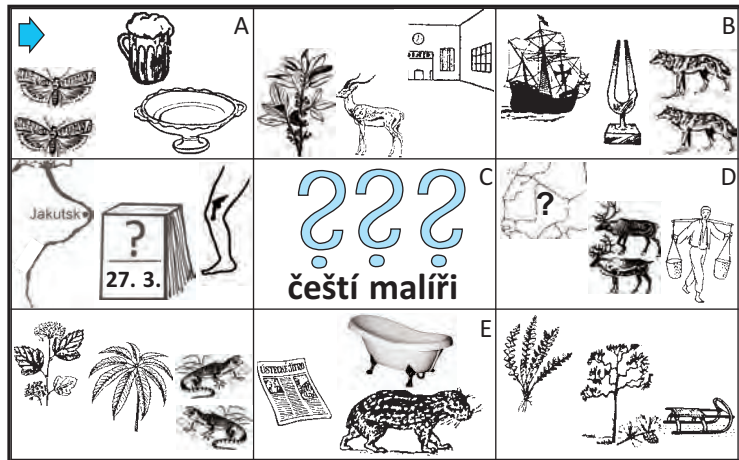
30 Střídání křížovkových prvků - typ legendy

Legenda je nedílnou součástí každé křížovkové úlohy (články 17 a 18). Spolu s nadpisem a obrazcem 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.

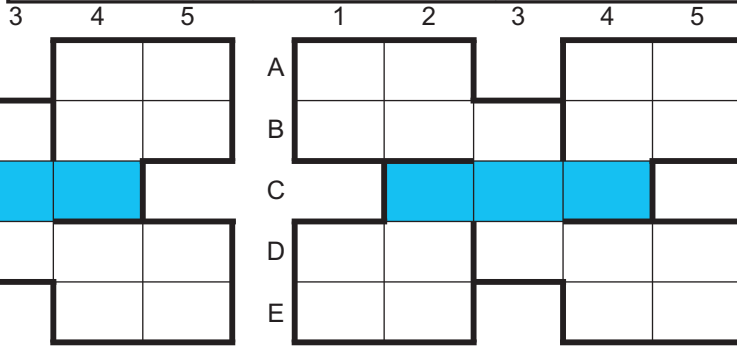
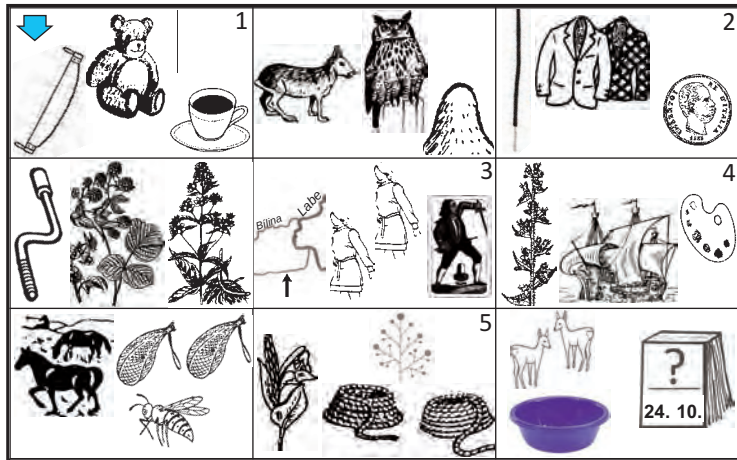
Podle způsobu obepisu - **textová** (pdf 1; 12), **obrázková** (pdf 2; 3; 7/1, 2 a 4; 9/4 a 5), **výplňková** (vypisované výrazy jsou přímo dány - nejsou obeptány, jsou odlišeny velkou abecedou, pdf 6/1; 19/2; 21/6). Příklady kombinace různých typů legendy: Textová + obrázková (pdf 4; 15/4; 20/2).

SLABIKOVÁ, SHLUKOVÁ A STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

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



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



Řešení: Mazanec (pivo, hula; ladicka, Dita; ?; Mali, kysala; ranik, kyvor); Vrbata (mísa, pala; šakali, Lena; ?; sobi, varan; vana, plina); Krb (mo- li, koka; karaka, rana; ?; kuli, tavola; paka, saně).

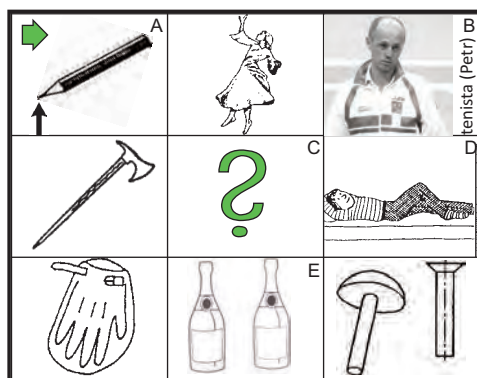
Slavná postava naší kopané (1924 až 1981)
STŘÍDAVÁ POLOVÝPLŇKOVÁ ČTYŘSMĚRKA
Střídání písmen s dvoupísmennými shluky (heslo + tajenka). V každém ze čtyř směrů vpisování (vodorovně, svisle a 2x šikmě) jsou vždy 2 možnosti zápisu.

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; dortík. - 5. Palec; nálevka. - 7. Kotva; madam. - 8. Křížal.

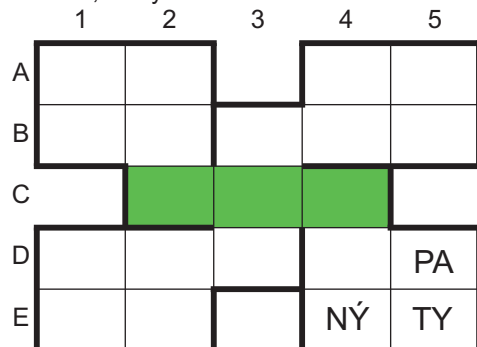
Český akademický malíř (František, 1895-1943)
STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA



Řešení: Svisle - Tupá, leví; hals; žena; černí; vika, planý; lana, paty - Srp.

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

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



Střídání různých typů legend:

Úloha 1 - kreslená + zpřeházená (v rámci každého legendové výrazu). Obtížnost každé křížovkové 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 obrazci nápovědu - zde jsou vepsaná všechna písmena „A“ a umístěná 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 otištěné 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 Holínová 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 ztroskotl 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 rozezlený 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

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); **druhá 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-

Ptáci z řádu krátkokřídlých pat-

řící k největším létajícím ptákům

PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ

POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ: **A.** Skandinávský lidový pěvec v 9. až 13. století + zpěvný pták (Turdus). - **B.** Slovensky „lotr“ + 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.

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

Řešení (svisle): Slast, OTOVO, drala, dropi, rosol, loket, atila, komar, zoban, loket.

Řešení (vodorovně): Turban, Dorla, takatra, permon, ka, técka, Tereza, Turpan, prorva, panda-

Zimní odrůda jablek, kterou lze pěstovat bez chemické ochrany

STŘÍDAVÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

V trojúhelníkových políčkách jsou 3 písmena.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

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-

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 „bratři“; 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.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											

Řešení (svisle): Písne kosmické; Zerty hravé i dravé; Zpěvy pátéční. **Řešení (vodorovně):** Turban, Dorla, takatra, permon, ka, técka, Tereza, Turpan, prorva, panda-

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

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Řešení (vodorovně): Turban, Dorla, takatra, permon, ka, técka, Tereza, Turpan, prorva, panda-

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.

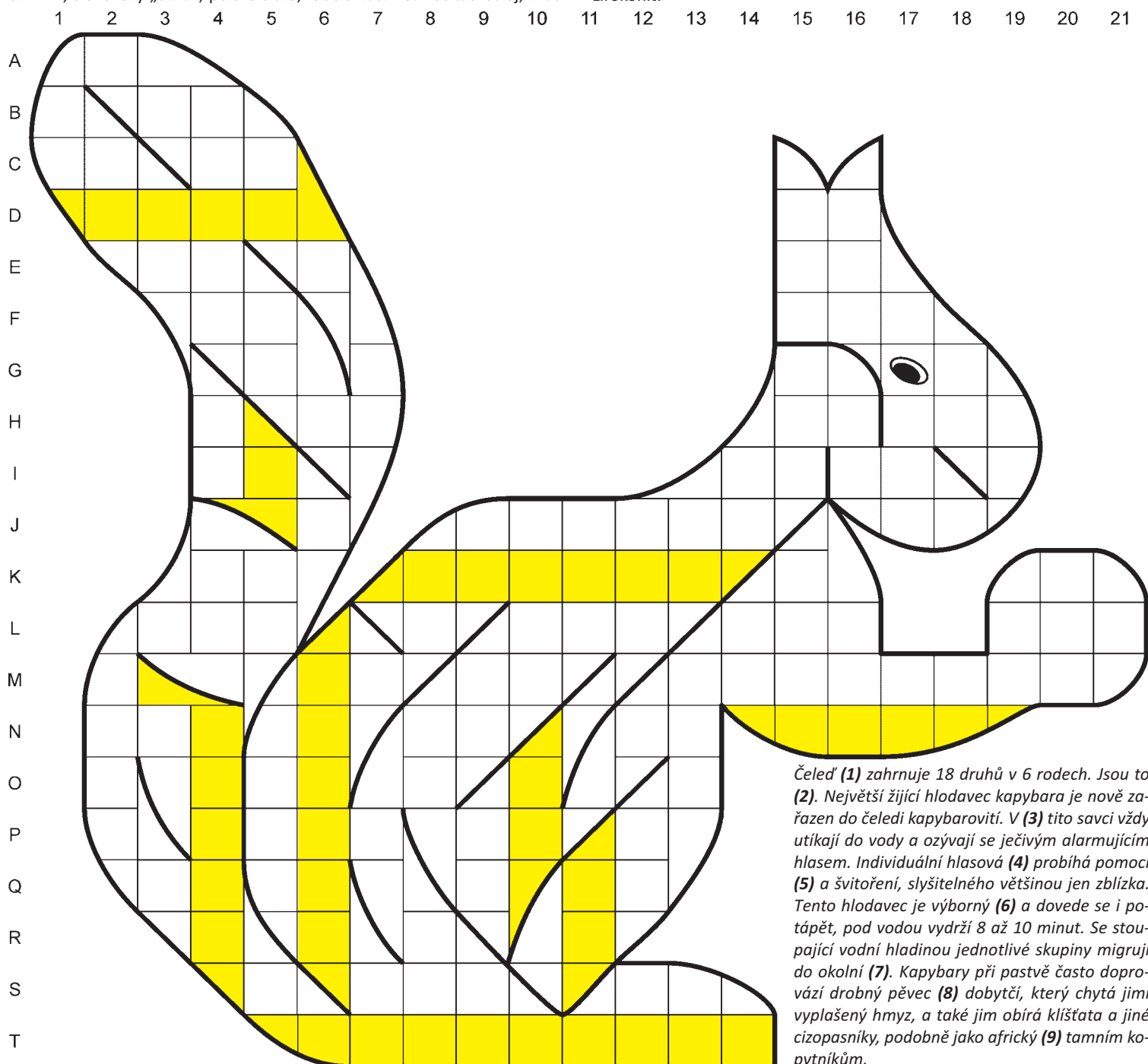
STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

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

VODOROVNĚ: **A.** Náš malíř (Václav). - **B.** Škúdcí 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 čet; 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); šíje; 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-

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; oddělení; 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); ničemá; číslovka. - **11.** Lesní zvíře; dosna; lůno; (9); šelma. - **12.** Oddělený; slovensky „řeky“; prokletí; ptačí pípnutí. - **13.** Šatit; kousíky gázy v ráně; řídce „otec“. - **14.** Kmeti; rezidence asyrských vládců; 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; tamta. - **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.



Čeleď (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 ozývají se ječivým alarmujícím hlasem. Individuální hlasová (4) probíhá pomocí (5) a švitoření, slyšitelného většinou jen zblízka. Tento hlodavec je výborný (6) a doveče se i potápět, 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 kopytníkům.

Řešení: Svisle: Šprechr; áro, Zimola, Martínka, lasta, rachtat, sotka, Neiva, taran; laik, Tirza, tartan, Maurka, ?; titán; naopak, ?; Marika, odlepit; astmo; nízko, patro, opice, ?; ACR; Zapata, býci, braka, litka, ranč; Vilela, klapka, varna, pole, třenky, balnot, skot; ozanka, ?; lotr, sto; srnka, kana, klín, ?; lev; odpadlý, rěky, klatby, pí; odívat, tampony, ot; starci, Nini, st; viol, Raika, biki; Adriane, okrový, danie, Iirokonit, st; nerost, nao, ta; atrapa, police; lan; kajka - morčatovití; bylozravci; nebezpečí; komunikace; chrochtání; plavec; vegetace; tyran; klubák.

33 Obtížnost křížovkových úloh

Obtížnosti křížovkových úloh se věnuje článek 41 a náročným luštitelům pak i článek 43 Křížovkářská maturita. Obecně platí, že autorem zvolená obtížnost závisí vždy na tom, komu bude takováto luštitelská úloha předkládána. Úlohy s neúplným křížováním (doplňovačky) bývají často obtížnější luštitelné, protože k vyplnění některých políček je jen jedna legenda. Obtížnost se reguluje především podobou legendy (například

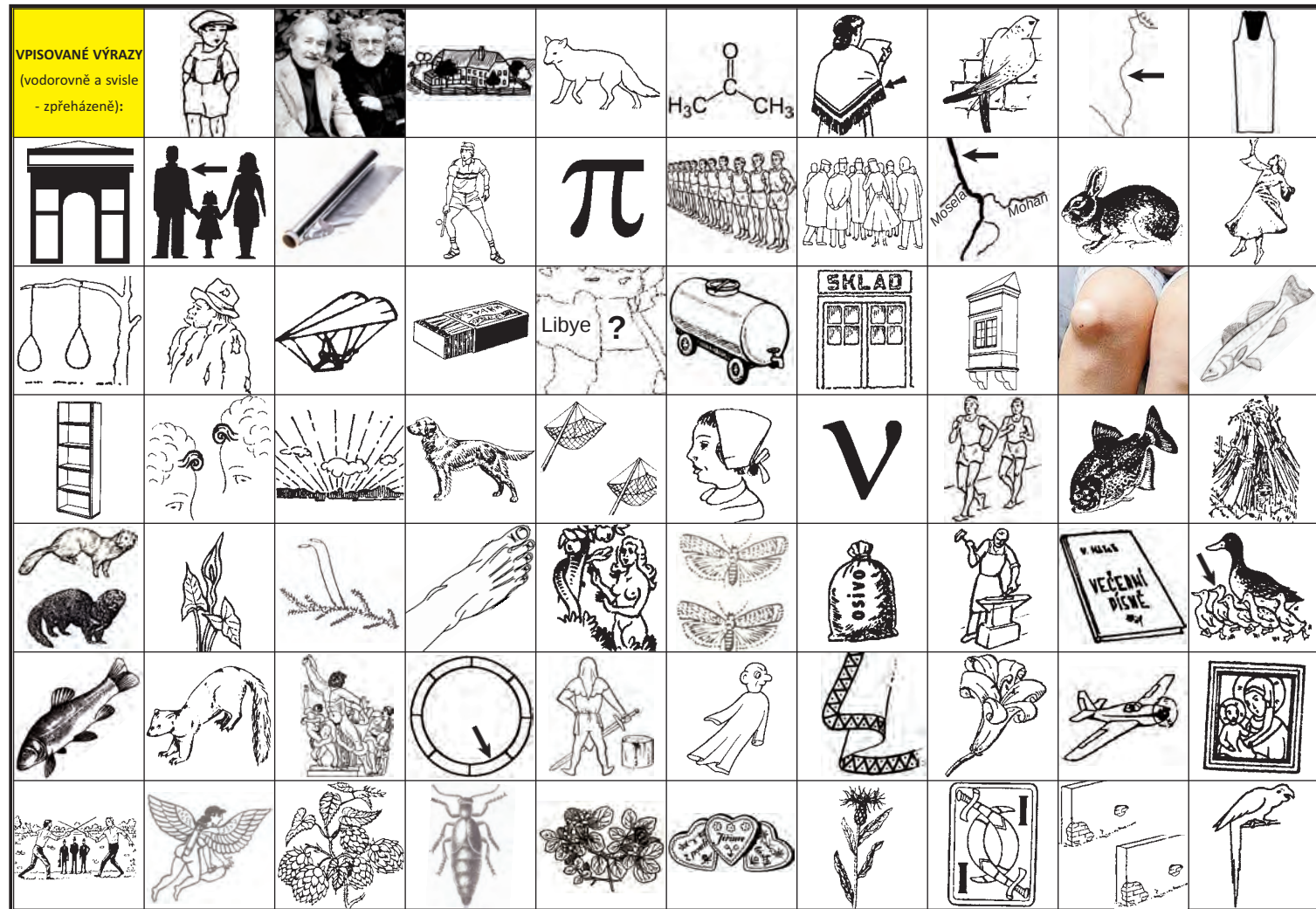
sdužováním) a podobou obrazce (neúplný obrazec - například vypuštění rozdělovacích značek).

Vysokou obtížnost nasadil již Lojza Nolč v křížovkářské maturitě (1953) a ta se přenesla i do dalších svazových korespondenčních soutěží po roce 1960 (MLSK, ČKL). Těchto soutěží se zúčastňuje jen několik desítek luštitelů.

Příslaví (tajenka je v podbarvených políčkách - čteno po řádcích).

PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1



Činnosti, které ke konci 19. století obohatily svět

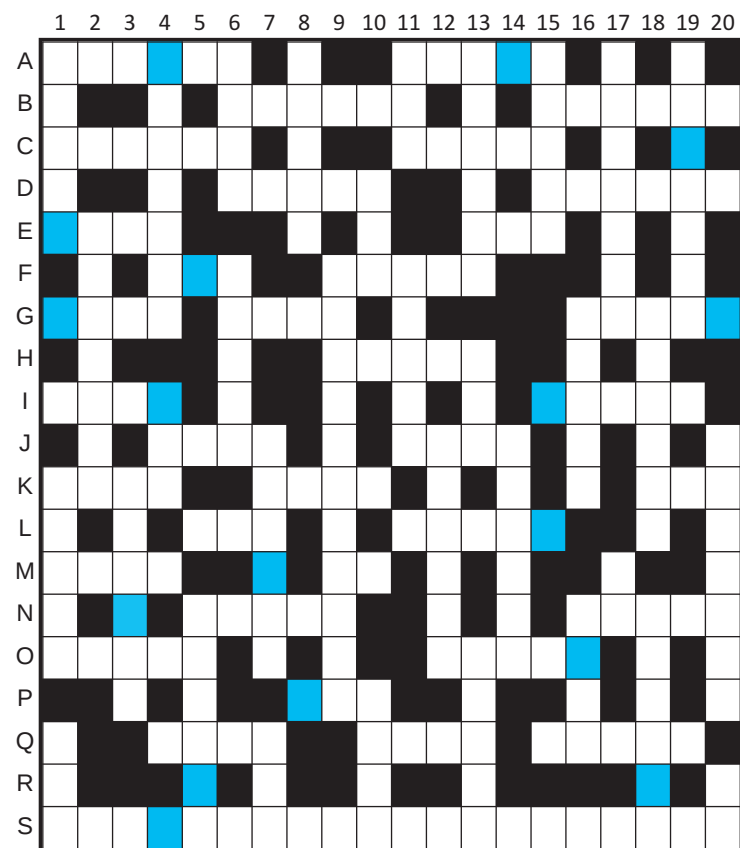
PÍSMENNÁ DOKRESLOVKA

2

(V legendě je vypuštěno označení řádek a sloupců i hranice mezi vodorovným a svislým směrem vpisování)

LEGENDA: Předložka; utkání; hvízdání; poroba (řídce); zakrslý strom; přitakání; dravec; sídlo v Nigérii; látka; zastaralé zájmeno; sídlo v Kazachstánu; SPZ Prahy; nástraha; **tajenka**; stočit; figura synchronizovaného plavání; druh brýlí; osobní zájmeno; svíravý lék; cyklický keton; rozněcovati; nátěrová hmota; ženské jméno; primát; dodělané (šaty); papoušek; ženské jméno; součást automobilu; soupeř; úsilím nabytí; tuhý glycerid; slůvko tišení; hvězdicovitá rostlina; druh nápoje; nástrahy; obratnost; napadení; šlechtična; magnetický rovník; galský bůh; mužské jméno; šelma; asijský stát; značka sýra; MPZ Tchajwanu; citoslovce naznačující odhánění ptactva; ptačí citoslovce; slovenské dívčí jméno; Evropan; trumf; barvitelnost; uznávání umělci; oddělení nemocnice.

Obě předložené úlohy na této straně lze považovat za velmi obtížné či spíše za neřešitelné. Podobné dokreslovky (úloha 2) se sduženou legendou začal L. Nolč předkládat od prvních ročníků „Křížovkářské maturity“ (článek 43). Obdobná doplňovačka (tzv. kris-kros do téhož obrazce, úloha 1) byla otištěna v roce 1978. Obrazce těchto prvních úloh nebyly ještě symetrické, ale na vlastní luštění to nemá vliv. Ani nebyl ještě uplatněn hlavní princip doplňovačky - každý vpisovaný výraz se musí křížovat ve dvou znacích s dalšími výrazy (dvoupísmenný vpisovaný výraz není nyní možný). Obtížnost takovéto úlohy spočívá především v tom, že vpisované výrazy nejsou přímo dány (jako v případě výplňkové úlohy), ale obepsány a navíc uvedeny zpřeházeně. Luštitelům, kteří by předložené úlohy zdolali, patří velká gratulace.

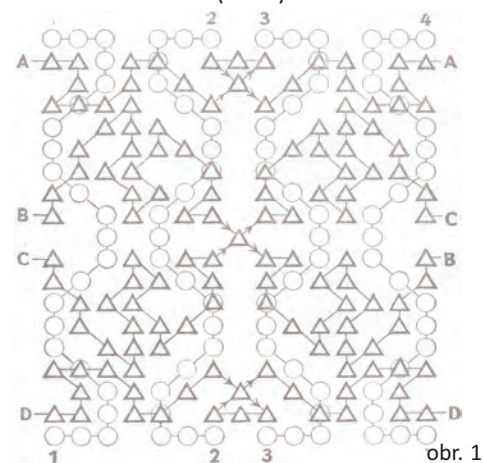


34 Historie ornamentovky

Ornamentovce je věnován článek 33, třídění křížkových úloh pak článek 42. Tato úloha má nejbohatší 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 zvedna **figurnost**.

Každá křížková úloha je buď křížkovkou nebo doplňovačkou. Směry vpisování tvoří pojmenování odstavců legendy. Použitá políčka jsou zřejmá z podoby otisků 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 zařazováno do starého systému. Řadový luštitel totiž žádnou křížkovkárskou 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, oboje 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.
Obdobu úloh 1 a 2 z této strany.

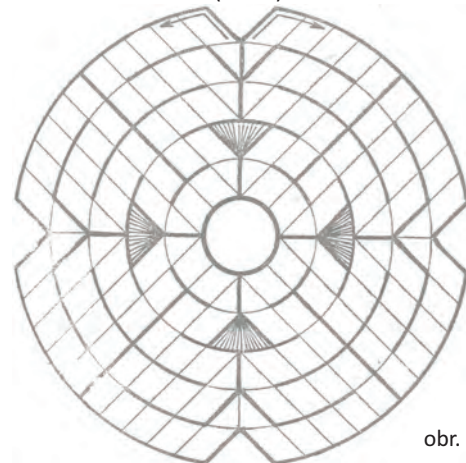
Komentář k ornamentovce:

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).

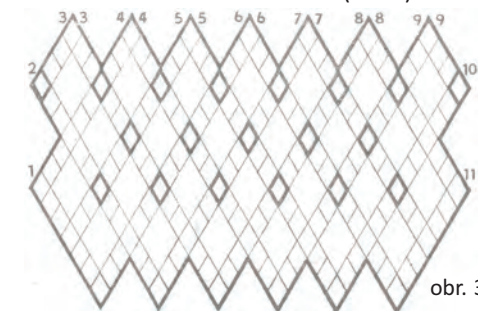
V pdf 26 a 27/1 jsou tyto klasické obrazce ornamentovky využity pro křížovky se střídáním písmen se slabikami, respektive se slovy.

ORNAMENTOVKA (1964)

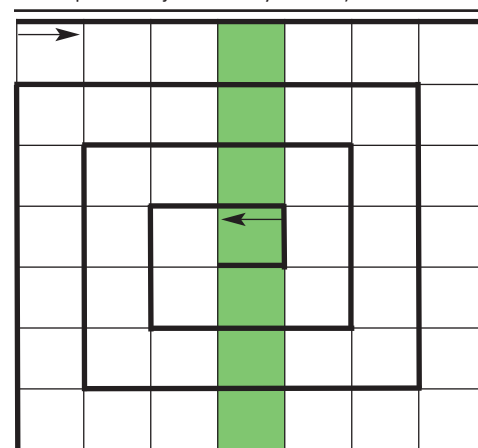


Dnes - PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA
Směr vpisování - MEANDROVITĚ ZLEVA VPRAVO I ZPRAVA VLEVO.
Úloha byla bez tajenky.

ORNAMENTOVKA ŘETĚZOVÁ (1964)



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



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

Nejsušší poušť na Zemi

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

Číslo za legendovými výrazy značí délku vpisovaných výrazů

SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU I ZE STŘEDU:

Cukrovinka (8); okrasná japonská třešeň (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).

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).

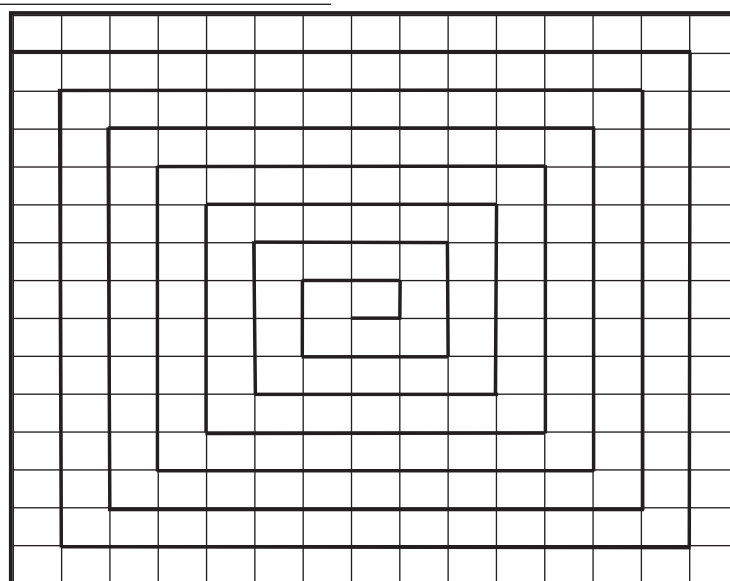
Obrazec - je doplněn šipkami (směry vpisování) a „skrytá“ tajenka je podbarvena - není umístěna v tzv. legendovaném směru).

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); vyhybný kočovník (4); konference (6); dávat radu (5); lepost (5); jinovatka (4); chatrné stavení (5); silný provaz (4); váha obalu (4); ocasatý 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, Apolena, práce, sa, banán, alpaka, sokol, maraton, alka, rabín, jas, arktida, radar, opravář, analyza, corona, part, akát, el-dorádo, takt, srst, katoda, rod, leták, atrapa, Nor, ocas, lanat, Avar, porad, radit, krásas, jín, barák, lano, tára, mlék, Osaka, plán, anabasa, cár, panel, opak, sál, Davos.

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

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

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 - KŘÍŽOVKA

Neúplné křížování - DOPĽŇOVAČKA

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 KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

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 Ježišovo). - 11. ??? (1936 až 2017, Audience u papeže, Lásky 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 savec.

Mořské ryby

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

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

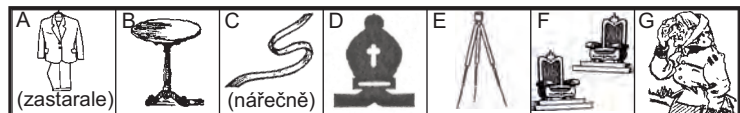
PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

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, 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: kruhovitě a paprskovitě) 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 nevejdeme. 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 KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

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.

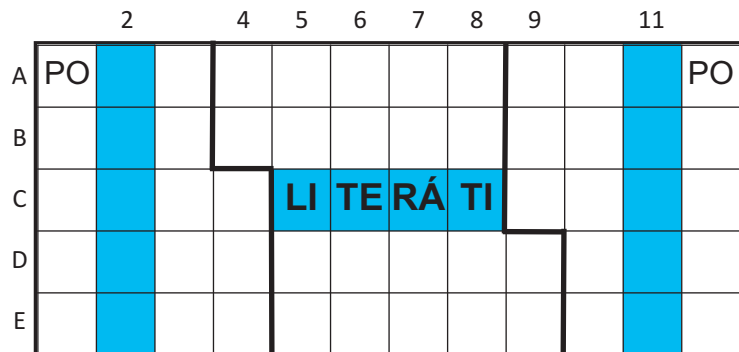
PAPRSKOVITĚ DO STŘEDU (doplňovačka, střídání 3-1-3): A. Slámou vyplněná vložka do postele. - B. Umělecká činnost. - C. Příbuzná. - D. Veskrze (zastarale). - E. Úkazy hořících plynů při spalování látek. - F. Bílkovina plovivých tkání živočichů. - G. Levharti. - H. Látka nezbytná pro život.

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

legandy. Termíny „Křížovka“ či „doplňovačka“ v nadpisu pak nahrazuje „KŘÍŽOVKOVÁ 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) KŘÍŽOVKOVÁ 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.



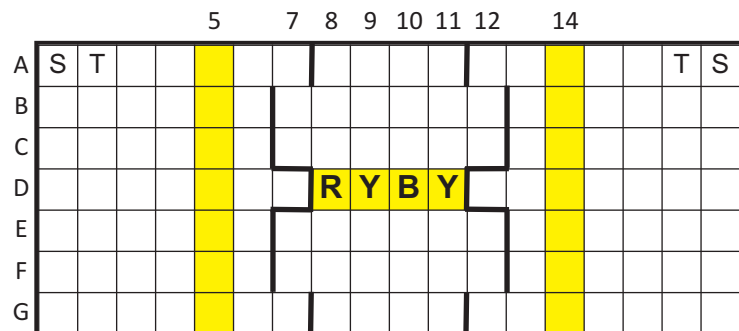
Řešení: Doplnovačky - Pojivo, porčí, pošoupat, potopení, polarita; Polizeří, porízení, pokušení, Poběda, Ponava, - **Křížovka** (svíslé) - Ošan; lokalizace; karate, kosí, kata, rá- dím; pozitivita; Nana.

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.

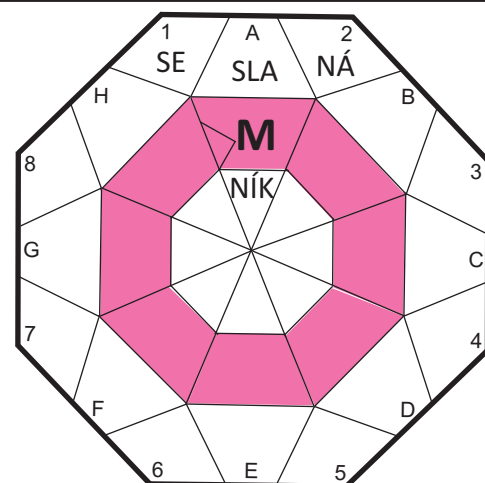
Pomůcka: 12. Aka.



Řešení: Doplnovačky - Stromek, stojan, stopky, stokroč, státek, stře- la, strnadí, strojba, stůlek, stouha, střelec, státev, stávena - **Křížovka** (svíslé) - Kor, psi, oho, rapí; babylon; Arabela; lety, tek; aka, oka.



3



Řešení: Řetězová křížovka - Sesiřan, nádiv- ka, kapradí, divenka, kaplaní, Nikoľko, ko- panba, baví se. - **Doplňovačka** - Slamník, di- vadlo, prateřa, ven a ven, plameny, kolagen, panterí, vitamín - **Matamata**.

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 velkou abecedou). 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 doložit i méně zkušeným luštitelům, 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

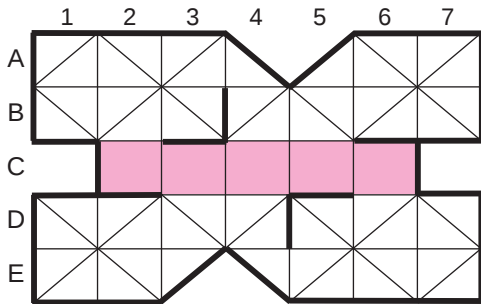
Málo známý sudokopytník z čeledi turovitých, ve které byl zařazen pro svou příbuznost do podčeledi turů.



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, Utah, ruse; Elec - saola. Alit; hubokaz; styl; ovar; okov; aduty; rota;

Přístroj k měření rozměrů lebky

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



PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

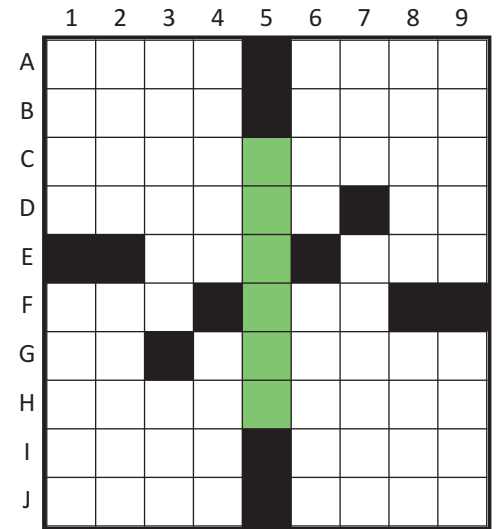
2

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 síť 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.** Domácky Ulrich; brouk z čeledi drabčíků. - **8.** Věnovávat; koláče posázené drobným ovocem (oblastně). - **9.** Bolívijská flétna; domácky 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:** DI-REKTIVA, SAMARITÁN.



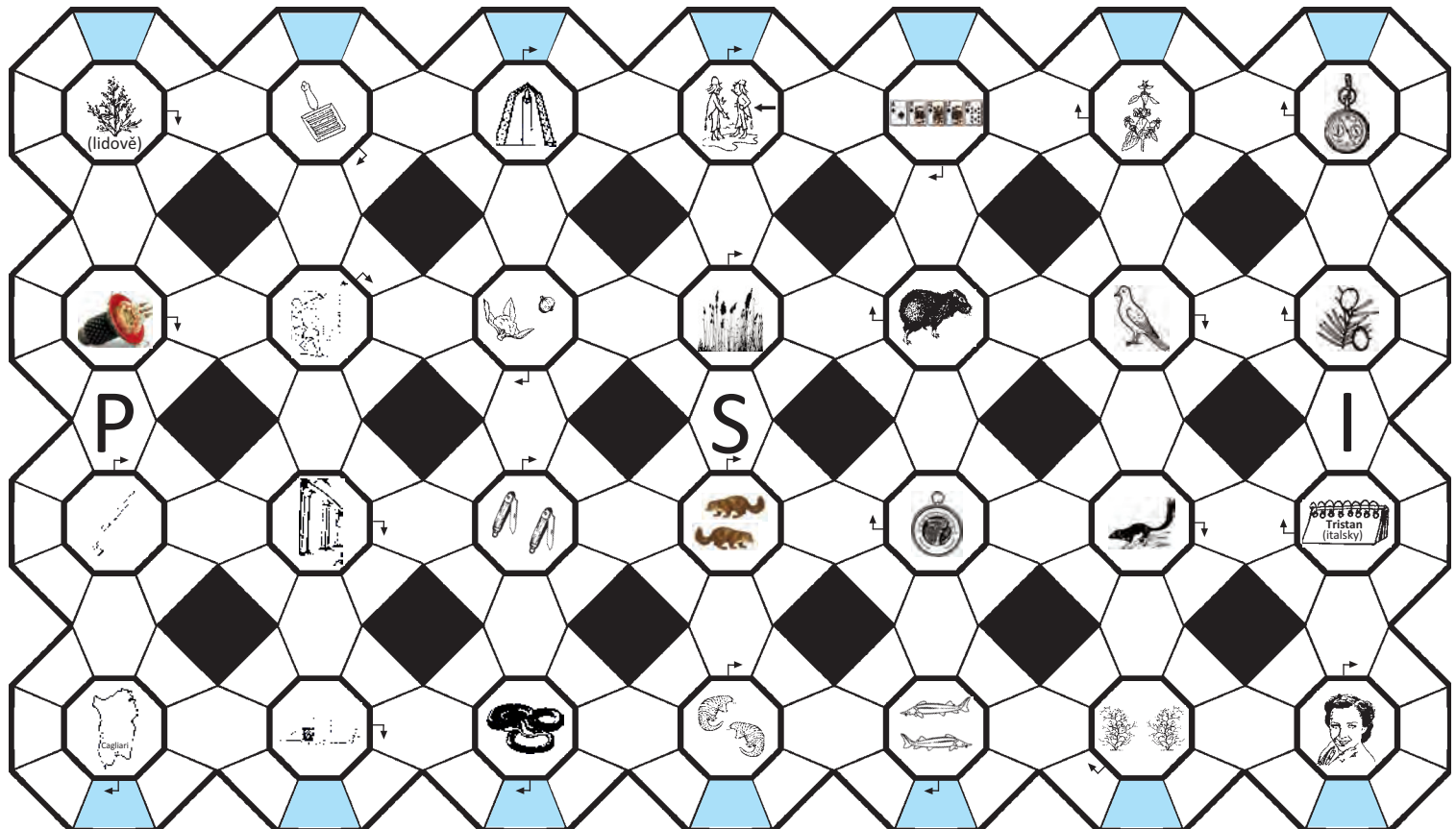
Řešení: Svisle - Lada, Kasek; Emil; Praha; polota; mola; treba; tank; kauter; betl, unito; Uli; okatec; dávat, táče; anata, Anet.

Psí plemena

OSMIPÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA

3

BUŇKOVITĚ: BAROMETR, BROTÁNEK, DŘÍNOVCE, HASTRMAN, HLAVOTIS, HOLUBICE, HŘEBELEK, 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, hřebelce, kladivář, kolonáda, stavidlo, zelenina, zavírky, musurana, hastroman, rákosina, sobolové, luskouni, postupka, kapybara, barometr, jeseteři, holubice, tana malá, dřínovce, pedograf, hlavotis, Tristano, naše diva - elkund, samojed.

38 Tajenka („neskrytá“)

Tajenka je věnován článku 19.

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

- tajenka umístěná v „legendovaném směru“. Nejběžnější způsob zapojení tajenky do křížovkové úlohy. Převážně se s ní setkáváme u křížovkových úloh s úplným křížováním, tedy u křížovky (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;

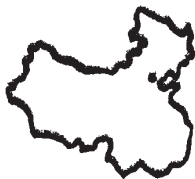
7; 8; 9; 10; 11 aj.).

- tajenka, která „vyplyne“ po vylustění 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 vylustění 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 papýrus 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 vláknata ven, kaši nalil do bambusových forem a ty položil na ploché kameny, aby uschly. Tak vznikly první stránky „papíru“.



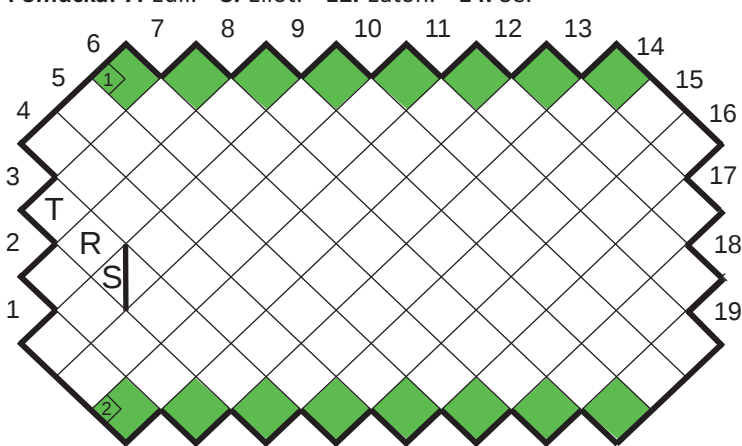
V Číně byla výroba papíru považována za státní tajemství, což je také důvod, proč trvalo přes (2), než si z Asie našel cestu do Evropy. První evropskou zemí, kde byl papír vyroben, se stalo v roce 1144 n. l. Španělsko. Po něm následovala v roce 1268 Itálie, kde byly postaveny i první papírny. Francie začala s výrobou drahého lněného a kopového 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 „jáci“. - 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. Nevinnost; napsaná kopie; důlní pracoviště (slangově). - 13. Náš protektorátní premiér; značka tuny; krutý člověk; černě zbarvení koně. - 14. Po délce; sumerská drobná míra; iniciály pěvkyně Destinnové; zámek nedaleko Jaroměře. - 15. Kód Etiopie; biblická praměti; 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.

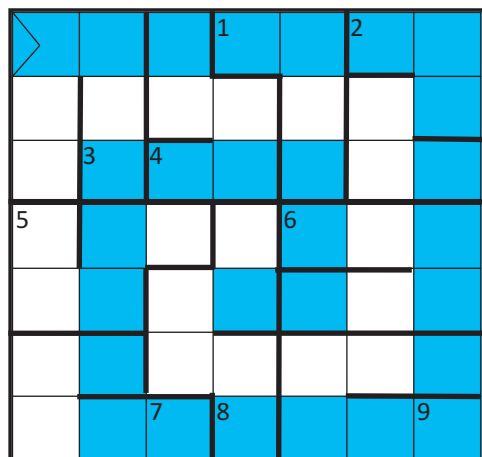


Řešení: Zleva vpravo - Aut; Atar; trs, lis Ops; tok, ori, akt; Sion, kopr, sulec; pích, kus; MLD, em, roj; Eaton; neb - v; pergamen, tisíc let, čina. Oto, aak, droj; Euli, 'ra, teorie; Radošek, op, svit; guľaš LD, ach, pivo; adie, věc.

Monografie Vítězslava Rzounka

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

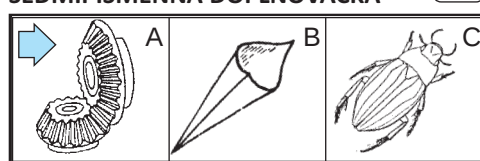
MEANDROVITĚ: 1. Francouzské mužské jméno. - 2. Zajišťovací strojní součástka. - 3. Úcty. - 4. Ten, kdo podává nabídku. - 5. V konečném případě z mnoha případů tvořících časovou řadu. - 6. Zvědaví lidé. - 7. Náčin k zametání. - 8. Individuální vývoj organismu od zárodku do zániku. - 9. Členský stát USA.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



Řešení: Vilém Závada aneb o smyslu poezie. sled, zvědavci, smetáky, ontogeneze, Nebraska

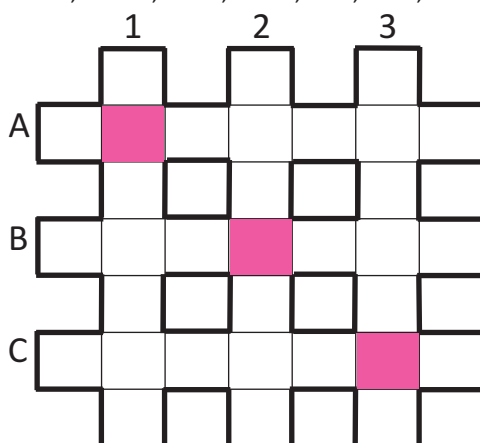
Sbírka J. S. Machara

SEDMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



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, UDIT, VOD.



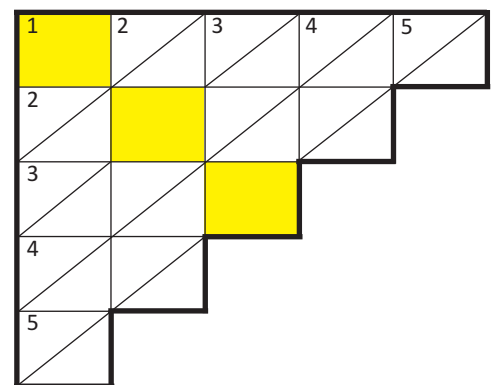
Řešení: Vodovod - Soukolí, kornout, vodomil. Svisle - Kolotoč, akantom, bloudit - Oni.

Divadelní soubor, který Miloslav Šimek spoluzaložil

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

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

Pomůcka: 4. Vině.



Řešení: 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.

Rešení: Vodovrovne - Abak, Vitavan; Dora, ?; eh piece, paš; pak, Ate, teš, stoini, senat; sled, kaneta, AMPL; Ktiš, chodec, vorari; ave, lepek, milerad; pj, Zeman, mates, tu; ozlatit, polej, men; uječe, podil, koia; netik, pecen, kose; dot, mant, papacha; PMS, trucy, nezozum; la, zrale, motiv; do; Svatava, sarin, Var, Tāiny, žele, kokt; Ochš, cenik, halv; soda, Denek, Kazaš; kdy, remis, molitan; Os, deset, tematika; ?; Aden, start - Bohatsvi zjednava počty, ziskava přatele; chudak však bude jen bit.

40 Vpisovaný znak - shluk

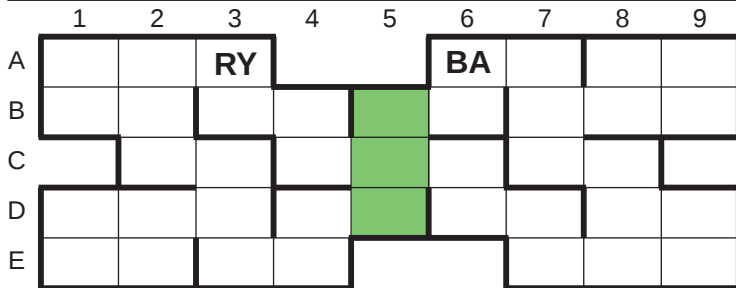
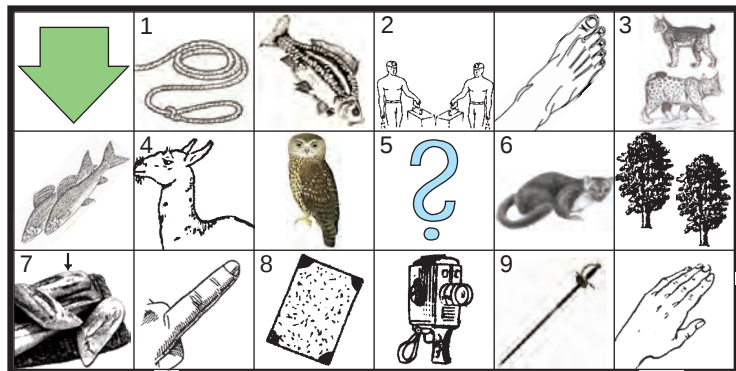
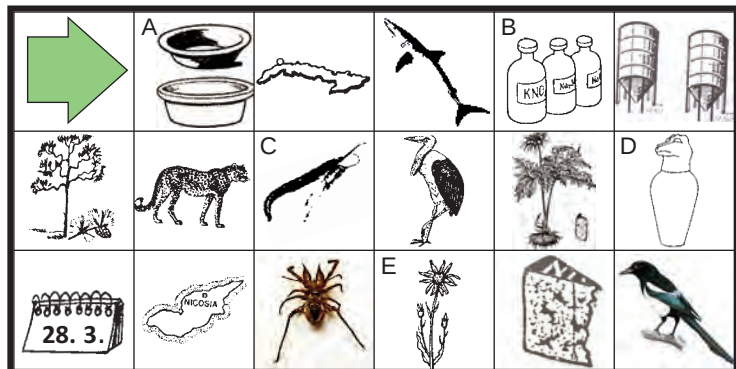
Písmeno (článek 9, pdf 6) je základním stavebním kamenem pro sestavení jakéhokoli vpisovaného znaku, tedy i shluku, který se začal užívat pro sestavení křížkových úloh kolem roku 1969.

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 křížkové 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

1



Řešení: Vodorovně - Lavory, Kuba, mako; soli, síla, pína, gepard, čili, mara-bu, tak; kanopa, Soha, Kyp, meru, prha, niva, straka - **piraha**.

Promykavá šelma SHLUKOVÁ TROJSMĚRKA

3

VÝSKRTÁVANÉ VÝRAZY:

Více výrazů v témže sloupci prozrazuje „+“.

- 1: A. Garance. - B. Gibsonka. - F. Zákruta.
- 2: A. Klání. - D. Vládouti + drždla. - F. Had.
- 3: D. Ušpinění. - E. Prapor. - F. Kácení. - G. Primát. - I. Hlodavec.
- 4: D. Vychytralost. - E. Rebelie. - F. Vyrovnání + Evropané. - I. Autorita.
- 5: A. Ráže. - C. Prha. - J. Nástin. - K. Tekutina.
- 6: J. Cílení. - L. Vodopád.

Řešení: Vykřídávané výrazy - 1. Zaručka, kyra, oklika; 2. Zápolení, panování + rukojeti, bungear; 3. Zamazání; 4. fangle, ruban, budeng, pakarana; 5. Kalibr, amika, kaje, usmíření + Rumun, kapacita; 6. Mříření, katarakt - mangusta.

Český básník (Jiří, 1924 až 1989)

SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

4

VODOROVNĚ: A. Metropole Albánie; na straně srdce; vodní roztoč. - 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; nářez, Zambie. - Svisle - Charašo, šortky; paleta, to-

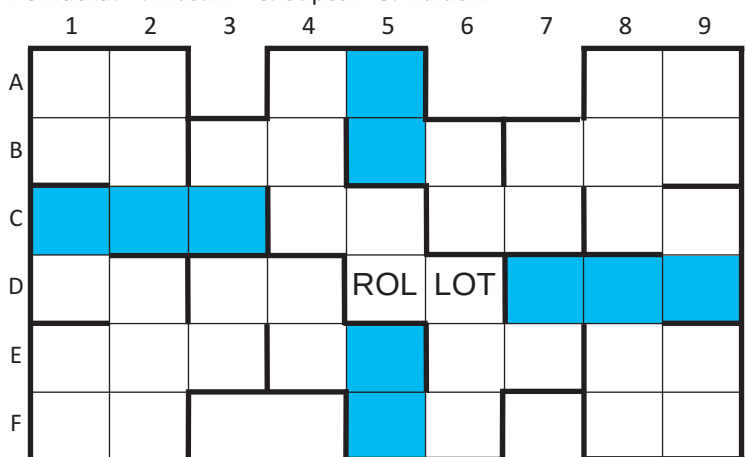
Z díla Aloise Jiráska SHLUKOVÁ KŘÍŽOVKA

2

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 „tři 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.



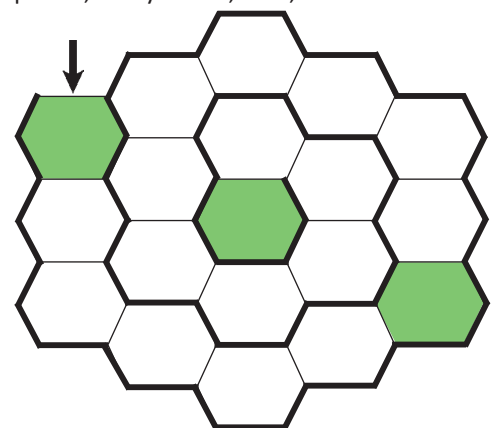
Řešení: Svisle - Lauček, Slavo, Slezan; relativní, skopovce; Halden, podání; žertěžit, kupole; ?, patrol, ?, sandál, lotrovina; kalina, Brank; hlouposti, trsnatost; ubývat, pestvo, ronění - **Slavný den**, Bratrstvo, Novina, Jan Hus.

Dílo Jarmily Loukotkové z roku 1975

SHLUKOVÁ (ČTYŘPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

5

SPÍRÁLOVITĚ DO STŘEDU: Evropský veletok; koryš; zahraniční; český zpěvák; baby; feuda; Holečkova kronika; nejvíce uctíváný 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, Si-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 jakékoliv 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

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 značky a zkratky. Výrazové křížovky jsou tedy „méně hodnotné“ než křížovky slovní.

Dílo Aloise Jiráska z braniborské vlády

SLOVNÍ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ: A. Velký odkrojený kus sýra (slovensky); značka našeho automobilu. - B. Sportovní soutěž o prvenství; křik; ruční nástroj k řezání a krájení; český spisovatel (Jindřich Šimon). - C. Pleskávací 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; domácky 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; popravčí; popěvek. - 7. Zvuk trubky; ovšem; tvrz (řídce); žhář; kovové

Dramatické dílo Františka Křeliny

SLOVNÍ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ: A. Prkna v dřívějších pekárnách, na které se dávalo kynout pečivo; keř s hnědočervenými větvemi. - B. Květní orgán; vytýkání; 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. Pryskyřice 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 nářadí. - 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

VODOROVNĚ: A. Krychlička (řidčeji) + 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:

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

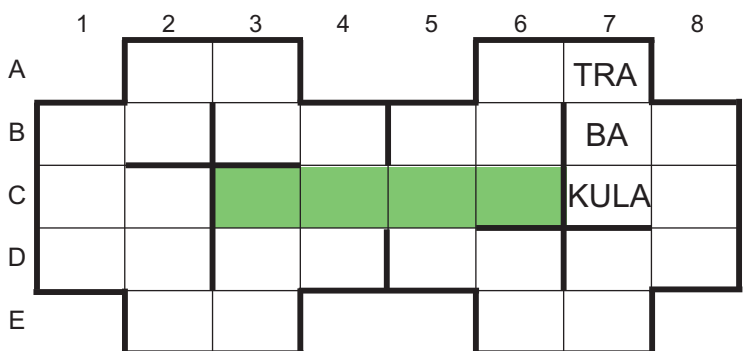
Legenda - nápaditý autor může uplatnit kterýkoliv typ legendy (podle způsobu obepisu: textová, obrázková, výplňková či podle seskupování a řazení legendových výrazů: „běžná“, vepsaná, sdružená aj. - článek 17) či různé kombinace. Úlohy 1 až 3 mají legendu textovou, legenda pro jednot-

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 taženky - se místo „vpisované“ výrazy užívá „vyškrtávané“ výrazy).

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

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

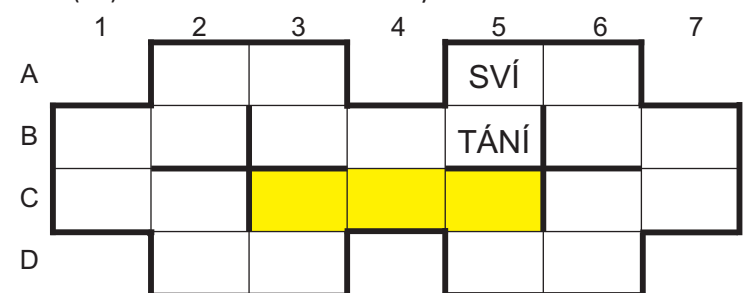
Pomůcka: 5. Novalis.



Obtížnost:

Řešení: Svisle (obsah jednotlivých políček) - PŘE, TLA, K, O, BOR, ZE, NÝ, KAT, LA; TRA, BA, KULA, PALIC, KOVÁNÍ, AR, NI, KA, POT, AJ, MĀ, VAL, HALA, OBĚ, HĀ, VĀNÍ, Š, TO, LEK, NO, VA, LIS, TĀ, KA; BU, LIK, KAVA; TA, VY, PO, LIR, ČI, ST, SVÍ, TĀNÍ, ILA, VAN, DA, MARA, OB, IL-

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. Větrník. - D6. Domácky Ildika.



Řešení: Svisle (obsah jednotlivých políček) - TY, LA; PALA, ČINKA, OS, KAVA; TA, VY, PO, LIR, ČI, ST, SVÍ, TĀNÍ, ILA, VAN, DA, MARA, OB, IL-

KA; BU, LIK, KAVA; TA, VY, PO, LIR, ČI, ST, SVÍ, TĀNÍ, ILA, VAN, DA, MARA, OB, IL-

Kovový prvek a jeho objevitel (1807) SLOVNÍ ČTYŘSMĚRKA

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			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 závorky legendu. Podobně mají některé číselné úlohy legendu k několika výrazům.

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

žovky uvádějí někdy legendu k několika vpisovaným výrazům. 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 - shluhu, slabiky a tedy i obrázkového znaku, který se začal užívat v kři-
žovkových 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 vpisovaného 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			„Edisone, pospěš si s tím vynálezem žárovky - ... (dokončení v tajence).“				
										
NEVÁZANÉ SI POČÍNAT										
OPOTŘEBIT JÍZDOU			ODRŮDA PAPRIKY			MUŽSKÉ JMÉNO		MPZ EGYPTA	DRUHÝ DÍL TAJENKY	BIBLIČKÁ HORA
			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 TIPÁNÍ				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			
							UZLIČEK V TKANINĚ			
UVEDENÝ DO SPÁNKU				SLOVEN- SKÝ „SARANČE“						
				PÁCHAT						

Rešení: Vodorovně - VP, OV; ořezhy; divočí; ojet; Tesa; město; temena; chrť, rasteř; psychop-
at, Dara; IV, ořez, vát; típ, listopad; včelín, mnoho; aktik, diab; ar, Lamač; Eda; krach,
Kurtík, Alov; uspaný, saranča; setr, tropit - ... při těch svíčkách se nedá číst.

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. Číňanka. - 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

Rešení: 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, MAK, MA-
RI, POTO, RSKA, ULKA, TIK.

A				KA
B	Adige ↑			KA
C				KA
D				KA

Rešení: 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 slovních 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 domácí jméno (Edmund);
pojem duše u starých Egyptanů; 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

Rešení: Tabulovka, darabuka, riedlovka, Daliborka - tadardda.

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 vpisovaný znak** (respektive střídání znaků) a **typ křížování (křížovka** – úplné, **doplňovačka** – 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 luštitelce 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.

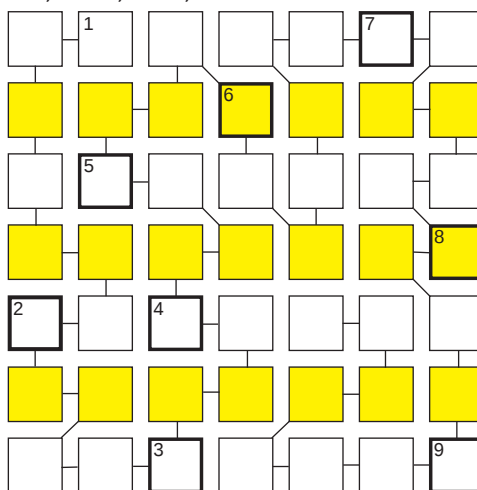
Tana horská je drobný savcovec z čeledi tanovití. Tito savci se vyskytují na ostrovech Borneo. V jejich přirozeném prostředí byly pozorovány především ve dne. Mezi padlými kládami a větvemi vybírají svou potravu - členovce. (Viz **tajenku** v podbarvených políčkách - čteno po řádcích), potravou s obsahem 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.



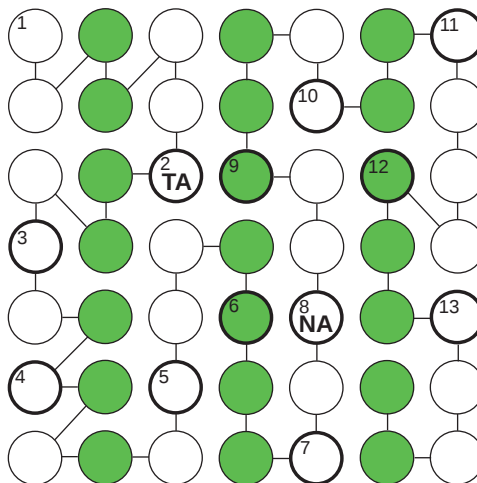
Řešení: Rýžovník, knižka, aerko, oblouček, karotis, sesyp, průvodčí, žerona, rovněž lesní plody.

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.



Řešení: Adaptabilita, tanystra, ratejna, nástroj, návrhář, lster, Ervina, Nabucco, okupa-ce, cepiny, nyktoometr, Romka, kalhotky - taný jsou kofistí promyk.

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 cokoliv, 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 luštitelce 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 otiskového obrazce. Úloha může být tří-, čtyřpatrová atd.

V pdf 35/2 a 3; 40/4 vlastně splyvá uzlové políčko s políčkem středovým, které je charakteristické pro úlohy se skupinovým křížováním.

Americký jedovatý ještěr
PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (4)

ODRAZOVĚ: Tajenka; značka vápníku; důkaz nevin; Evropan; slovensky „rána“; domácí Alexandr; vokalizovaná předložka; patřící Evě; značka hliníku; východoslovenská řeka; táza-cí zájmeno; posila; setina hektaru; ran-ní vláha; výzva; popěvek; švýcarské leto-visko; slovenská spojka.

Pomůcka: Arosa.

Al, laborec, co, opora, ar, rosa, apel, la, Arosa, ak, Řešení: Kovec, Ca, alli, Ir, rana, Alek, ke, Evina,



Papoušci

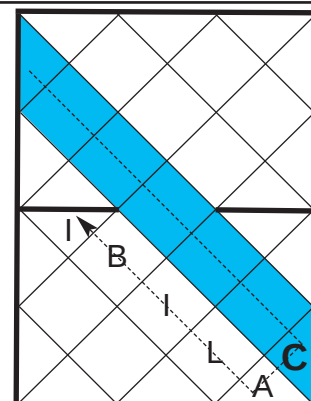
STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA
se skrytou tajenkou - 3, 3

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 (plurál); 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.** Samostřil. - **4.** Podstatná vlastnost toho, kdo se snadno lekne. - **5.** Smolinec (nerost). - **6.** Krasobruslařská pirueta v tangovém držení (slangově). **Pomůcka** (výrazy pro výpěch - svisle): BA-LESTRA, 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, Balek, lekna, lestra, lekavost, nasturan, tangovka - lea, katar. - Doplňovačka - Dialytar, skotopas, ba-Natan, Tandl, taras, astras, trast, stran, ranka, katar. - Doplňovačka - Disko, skoba, Balek, lekna, lestra, lekavost, nasturan, tangovka - lea, katar. - Doplňovačka - Dialytar, skotopas, ba-Natan, Tandl, taras, astras, trast, stran, ranka, katar.



45 Zadání - předpona POLO-

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 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 obeptány – výplňkové výrazy, uváděné velkou abecedou):

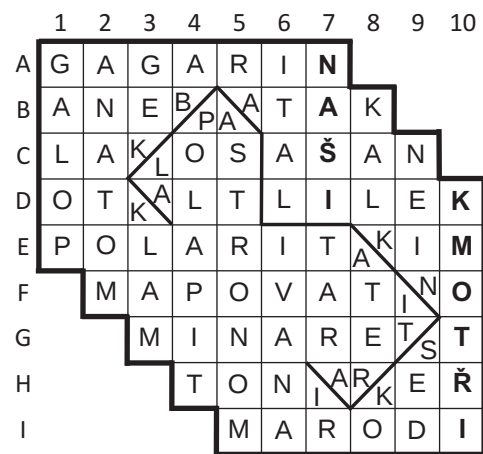
Předpona POLO- se pojí jen s adjektivy „řetězová“, „výplňková“ a „dokreslová“ („mozaiková“, a to v případě, že je nutné v síťce doplnit mozaikové linky).

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 vyplňný 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 (vyplňný 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 obeptané jádro (tučná) legenda

Levostranný přítok Vltavy

SLABIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ

KŘÍŽOVKA

Nutno doplnit rozdělovací linky

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: 1. Ať žije; domáčky 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 hlavoonožci). - 7. Jméno zpěvačky Bartošové (1966 až 2014); Jihoevropanovi. - 8. Připomínající tvarem vanu.

Pomůcka: 6. Sepiola.

Řešení: Sestupně vpravo - Opařovat; seřadit, lveř, Rekovit; vanovitý - Otava. Viz též pdf 26/2.

Nejvyšší hora Českého středohoří (837 m)

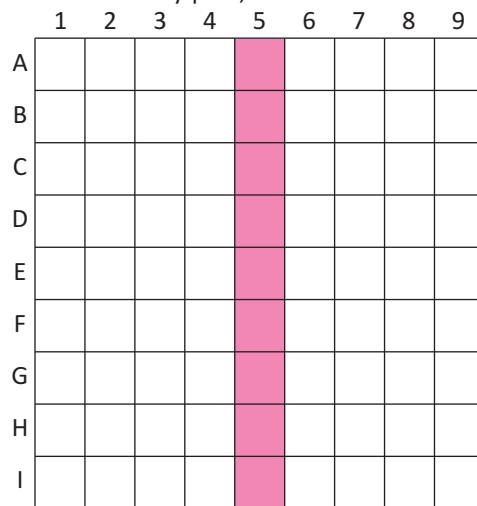
PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ

POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

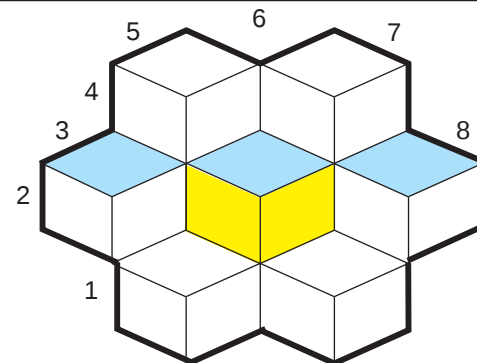
Nutno doplnit rozdělovací značky a obrys

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 zesměšňuje 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, Atos; Irene, list; pak, ista, sto; kams, Oskar, atom, vtoky; osekané; traty - Mléškovka.



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

Jednoklonný nerost

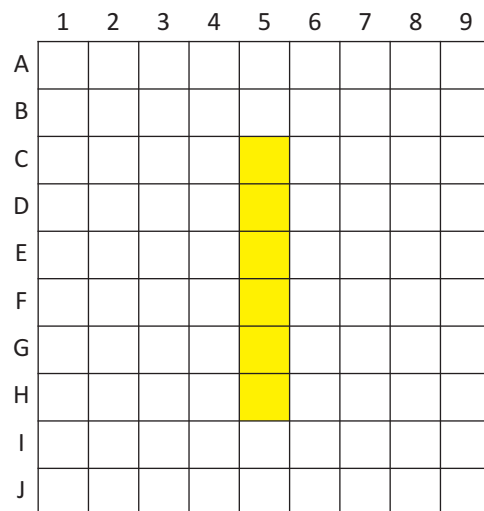
PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ

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. Skácet; předložka. - H. Vrháč raket. - I. Hláška v bridži; léčivá rostlina. - J. Domáčky 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; domáčky 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.

Řešení: Vodorovně - Hvar, šejd, rana, mata, alan; lit, na; rakeťomet; slam, itar, lkar - 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“ (kosodélníková 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 křížovkových 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 čtverečkový 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 závodech; 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.



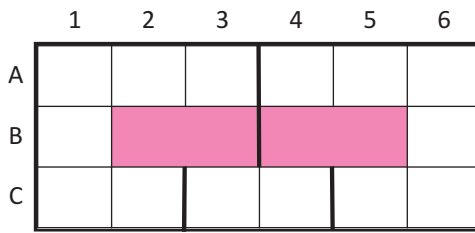
PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

(3)

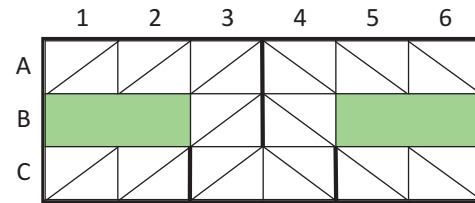
ZLEVA VPRAVO: 1. SPZ letadel Rumunska. - 2. Dáma z vyšší anglické společnosti. - 3. Snížený tón; obyčej. - 4. Obydlí; rovně střižená dámská halena sahající k bokům. - 5. Středně velký hlodavec z čeledi myšovitých; tvoje. - 6. Turecká jehněčí pečeně; předložka. - 8. Rubopis. - 10. Ouha.

SVISLE: 6. Část Prahy. - 7. Kyrýsnyk. - 8. Obyvatel Estonska (řídce); zemědělské družstvo (zkratka). - 9. Slovensky „žába“; kývavé pohyby. - 10. Investiční banka (zkratka); tím

Borovicová. - 6. Zeleně zbarvení.



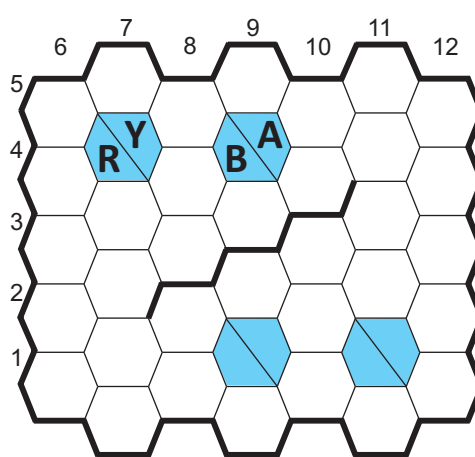
Řešení: Svisle - Povít, kokosy, rakové, nekan na lyžích. - 6. Omamný prostředek užívaný v lékařství k povrchnímu znecitlivění.



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

způsobem. - 11. Motouzy. - 12. Krajan.

Pomůcka: 1. YR.



Řešení: Svisle - Kbelý; kyrysar; Est, ZD, žaba, kvy; IB, tak; provazy; rodák - vyza.

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 čtverečkový 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 obloukovité směry (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

základních políček jednou z 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.

Mozaiková políčka vzniká spojnicí (například v trojúhelníkové síťce aj.) nejsou předmětem mého zájmu - slouží pro náročné soutěže svazu (luštiteli se v případě dokreslovky předkládá výčet všech použitých atypických políček).

Vícenásobné políčko je násobkem políček základních a mozaikových - příklady:

Dvounásobné - úloha 1, pdf 14/2; 23/4.

Čtyřnásobné - úloha 2 (v mozaikové síťce).

Vícenásobné - úloha 5, tady „řádkovka“ (v pdf 1/5 „sloupcovka“ - vícenásobná políčka zde docílí úplné křížování).

Kombinace vícenásobných 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:

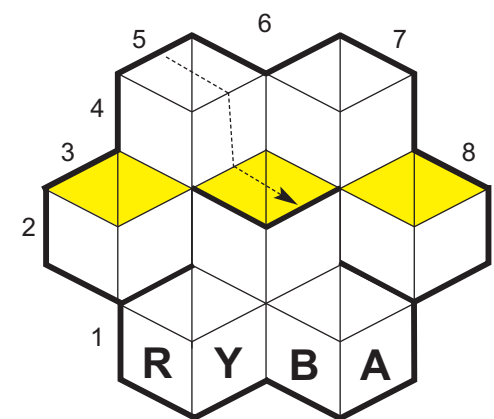
1. Heslo křížovky. - 2. Elán. -

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.

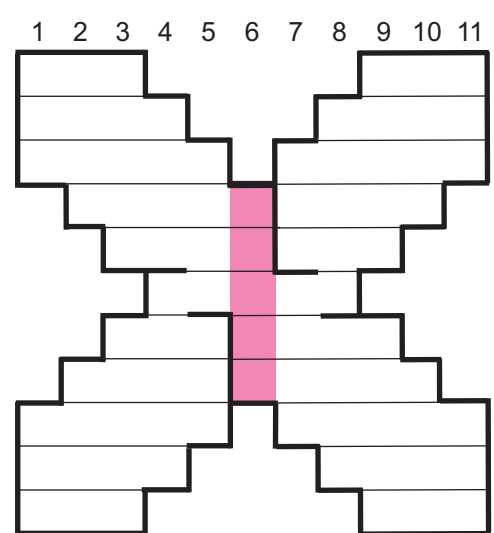
Ženské jméno; klobouk (podle Němcové). - 4. Silné provazy;

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.



Řešení: 3. Alana, kalap. - 6. Nashi. - 9. Stopa, Híran.

Rešeni: Vodrovne - Pomoci, rinkit; elan, tak, cihla; nos, FAMU, smoky; **Pluto;** nelad, alod, los; Irovo, cek, brak; Inanna, Radova.

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 obrysům 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

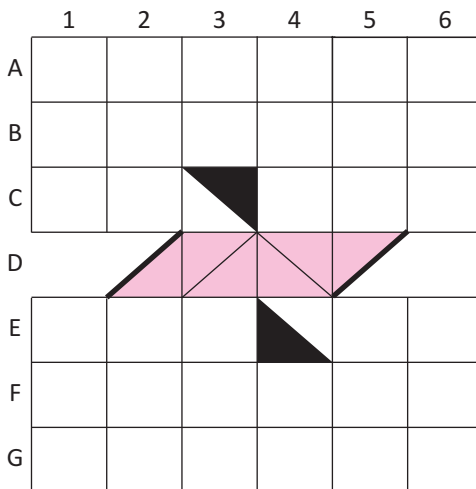
Nutno doplnit jen zbývající obrys a mozaikové linky v síťce

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 upevňování 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; vyznač. suny.

Pomůcka (výrazy pro výplňku - svisle): **3:** NEL, OTR. - **6:** BASUNA, ETAMÍN, OSTRVA,

SUNITA, TMELKA, VAKEEL. - **7:** KLOPITI, RUČITEL, STONAVA, TOPOREC.



Řešení: Vodorovně - **1.** Tmavo, Stab; elektrotónus; Basuna, sunita - **2.** Kučera. OTR, ručitel; toporec, Nel; Stonava, etamín; Kaler, Opavan; ?; osolít, Cetus; trípelenamín; Valt; Ilat. - **3.** Svisle - **1.** Tmelka, ostra; vakeel, klopiti; Kaler, Opavan; ?; osolít, Cetus; trípelenamín; Valt; Ilat.

Kaprovitá ryba PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

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 Ivar. - **10.** Odborný název omanu; značka počítačů. - **11.** Hmota; pravostranný přítok Dunaje.

Řešení: Svisle - **1.** Jamb, tlup; opora, Apači; jínám, laver; skvost, iná; Uri; ocet; ?; vrba, aba; Eta, kladka; Likov, Varek; Inula, Atarí; masa, Isar - **2.** 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 sítě a dvě linky obrysu) a ponechat v celém řádku D čtyřúhelníkovou síťku. Nové znění podnadpisu: Nutno doplnit jen obrys a mozaikové linky v síťce.

Smožřejmě, 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 nepřekonatelnou možnost 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 ta-jenku křížovky), grafik, ilustrátor a literát.

PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

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 zásilků přepravě. - **D.** Úřad emíra. - **E.** Provozovatel kiosku.

Řešení: Doplňovačky - **Jupiter, čerepaška; ostrov, Arktida; spolu, podej; Epitel; emír; fos-fátace, kioskař - Touha, Píjka. - Křížovka (vodorovně) - Mam, kudany, Tyrolanka, omítat, řas**

Zástupce psovitých šelem PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

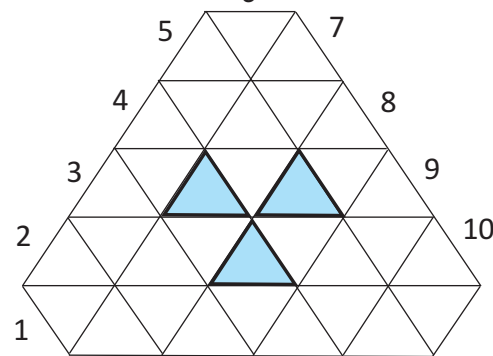
Nutno doplnit jen obrys

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.



Řešení: Zleva vpravo - **Kam; Olín; vek, KY; maral; loden; Azo, ataka. - Zprava vlevo - Amati; oka; zoray, Velim; Al; lok, kyn; tade; kan - vik.**

SVISLE: **3.** Čapkův obraz (1939). - **9.** Čapkův obraz (1913).

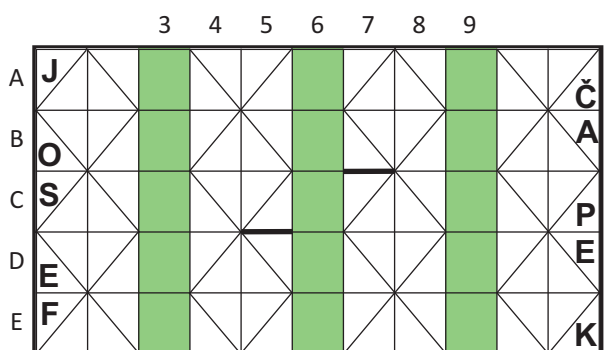
Pomůcka: **A.** Čerepaška.

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.



Řešení: Doplňovačky - **Jupiter, čerepaška; ostrov, Arktida; spolu, podej; Epitel; emír; fos-fátace, kioskař - Touha, Píjka. - Křížovka (vodorovně) - Mam, kudany, Tyrolanka, omítat, řas**

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

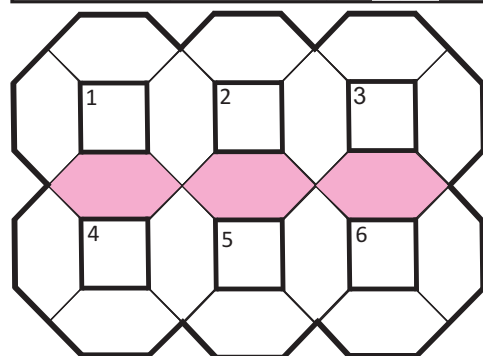
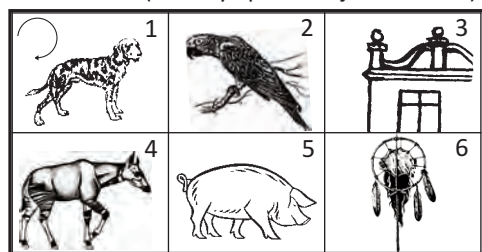
STŘÍDAVÁ (PĚTIPÍSMENNÁ)

POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

1

V podbarvených políčkách jsou 2 písmena

BUŇKOVITĚ (začátky vpisování jsou shodné):



Řešení: Brka, arara, atika, prase,

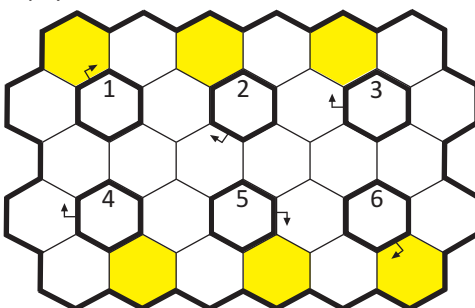
Řešení: Brka, arara, atika, prase,

Český lékař a spisovatel

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

BUŇKOVITĚ: 1. Na povrchu oschnout. - 2. Doteky. - 3. Japonský bojový sport. - 4. Nádherná. - 5. Svinuté moučníky. - 6. Soudcovské čapky bez štítku.



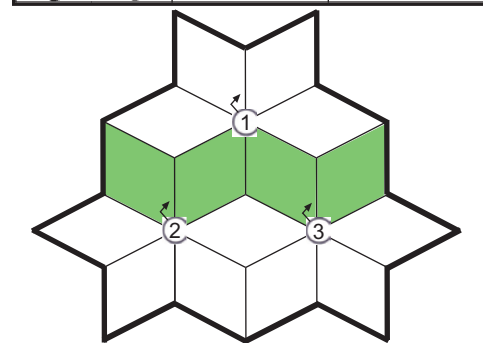
Řešení: Okorát, dotyky, karate, paráda, ručičky, barety - Ota Dub.

Buňkovitý směr vpisování lze zaznamenat již v roce 1950. Autor pro tvorbu využívá různé typy sítí - čtyřúhelníkovou (pdf 22/3), šestiúhelníkovou (úloha 2), kosodélníkovou (či „schodišťovou“, úloha 3), trojúhelníkovou aj. Úloha 1 je se sítí, 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.

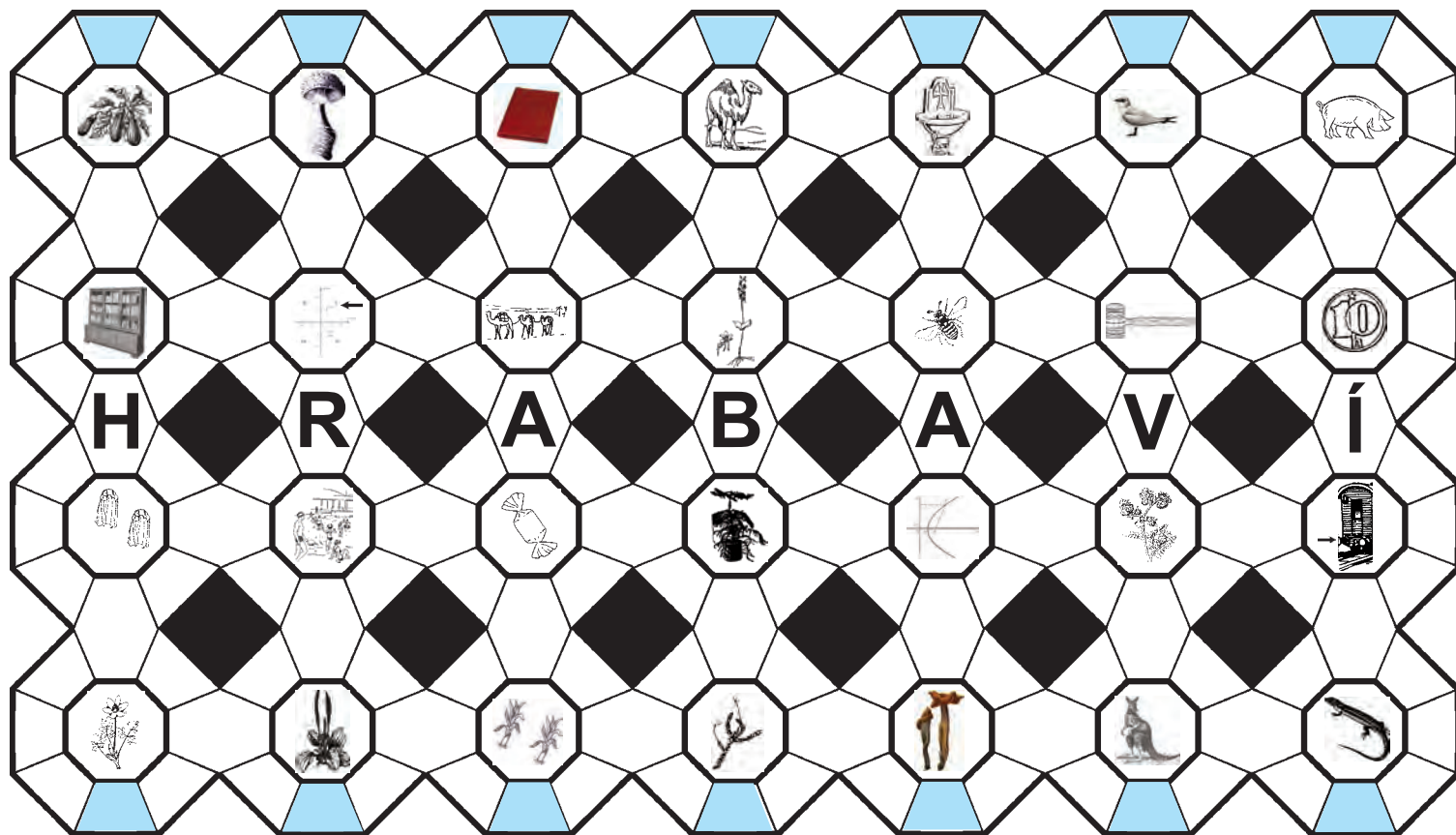
nadpisu objeví adjektivum polodokreslová. V pdf 12/1 použil autor dva směry vpisování (svislý a buňkovitý) - úloha stará desítky let. Nepochopitelně je ještě v současnosti tato úloha označovaná jako KOMBINOVANÁ KŘÍŽOVKA. Podobně jsou v pdf 12 úlohy, ve kterých jsou použity směry vpisování: buňkovitě + paprskovitě či svisele + 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 „hříčka“ (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, KARAMELA, KARAVANA, Kladívko, KNIHOVNA, KONIKLEC, KROPENKA, KVADRANT, KVĚTOVKA, LOPATICE, MEDOVOSA, NÁRAZNÍK, OUHORLÍK, PARABOLA, PLOVÁRNA, PRASISKO, SVAZENKA, VAČNATEC, ZELENINA.



Řešení (svislé): Baklažán, haveloky, knihovna, konílec, květovka, kvadrant, plovárna, jitrocel, dokladka, karavana, karamele, zelenina; dro- 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).

Z ptačí říše

Ptáci jsou pro lidi ekonomicky důležití; mnoho z nich je pro ně zdrojem potravy, získávané buď lovem (čižba, 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 ptačích 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 tajemka; druhá tajemka. - 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 tajemka. - 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 kapaliny. - M. Dětská hra. - N. Slovensky „děva“. - O. Kuchyňské nástroje. - P. Žíla.

SVISLE: 1. Výtoniště; potřeba pradelny; ženské jméno; vyrobené z lodeňu. - 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 Lendl. - 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; obvažová potřeba; český herec (Oldřich). - 13. Zbaviti 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: Vodorovně - 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, kotí. - 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, reze, Ostrava. - 8. Stačka, svižná. - 9. Stilet. - 10. Krapku, hejkal. - 11. Lancelot, Lena, ein. - 12. Kolík, vata, Nový. - 13. Odčarovati. - 14. Ušiti, číman. - 15. Harf, okop, okal. - 16. Aminoalkan. - 17. Dog, řap. - 18. Kudu, alit. - 19. Baltasar, kovadlo. - 20. Konfet, krytina, eso. - 21. Chvat - kanárek; ptačí figury; třetina žije na mokřinách.

51 Novinky - křížování řetězové

Každá křížovková úloha je jakási skládáčka 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).

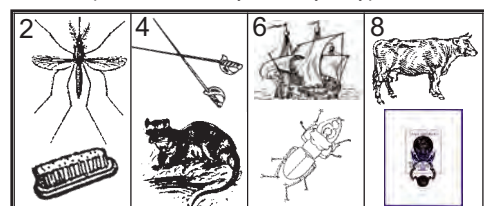
Vzájemná kombinace (pdf 31) nabízí nepřehledné možnosti tvorby. Tato strana je věnovaná řetězovému křížování. Některé úlohy mají premiéru. Obrázek úlohy 5 vznikne stočením obrazce 4 do kruhu. Pro autora jsou to vlastně shodné obrazce - úlohu sestavuje vždy do obrazce 4. Tajenka je v obou úlohách v tzv. nelegendovaném směru, ale je to tajenka neskrytá.

Jediný zástupce dravých kaprovitých ryb v Česku PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

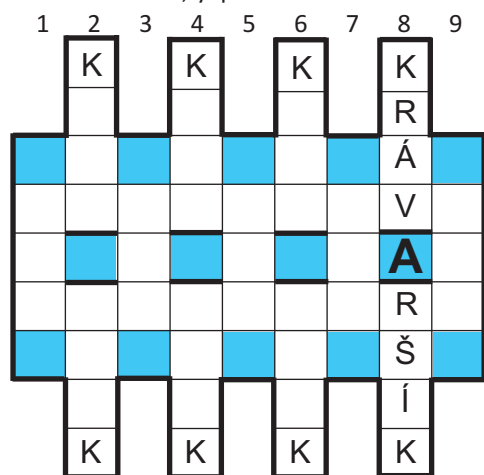


V řetězových políčkách je heslo doplňovačky **SVISLE**: 1. Plavý. - 3. Jméno skladatele Nedbala. - 5. Kostra hlavy. - 7. Ruský operní pěvec (Ivan, 1867 až 1943). - 9. Nulový.

SVISLE (řetězově vždy dva výrazy):



Pomůcka: Eršov, yapok.



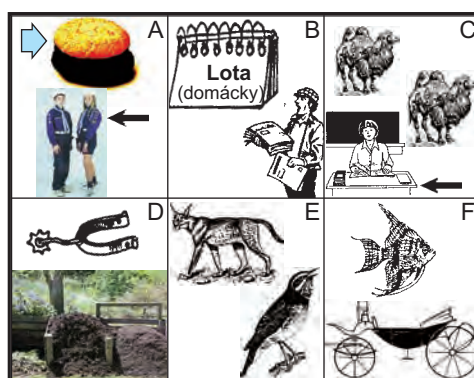
Řešení: Blond; komár + ryžák; Oskar; kordy + yapok; lebká; koráb + brouk; Eršov; kráva + aršík; nultý - ryba: bolen dravý.

Spoluzakladatel českého animovaného filmu (Jiří, prostřední písmena řetězce) SLOVNÍ (DEVÍTIPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

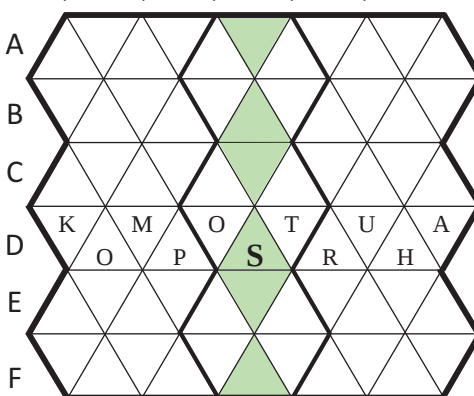
VODOROVNĚ (v závorce je legenda pro jednotlivá políčka): **A**. Osoba stojící v čele okresního úřadu + krápník rostoucí od stropu dolů - (roztržka; spodek nádoby; desetiny tisíce; lesklý nátěr; domácí Titus). - **B**. Vojenský tlumok + humoristický žánr, který zpracovává vážné téma zlehčujícím způsobem - (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; německá spojka „a“). - **E**. Filmový pracovník + mandonína s laděním a notací kontrabas - (tázací zájmené příslovce; domácky Ervína; vazal; básnický „dolina“; osobní zájmeno).

Pomůcka (obsah některých políček): ANT, IPA, SKA, UND.

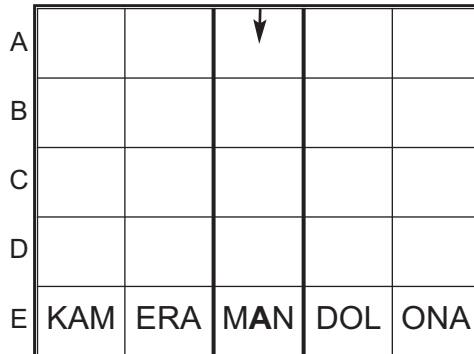
Drobná asijská liška SEDMIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (výčet shluků s neúplným křížováním): BAŘI, IOPA, KAME, KARA, KATE, KOKO, KOLE, KOMP, LÁRA, RUHA, UŠKA, UTKA.



Řešení: Kokoska + skautka, kamelot + Lotuška, katedra + drabař, kormpoš + ostruha, karakal + kalíopa, koleska + skalára - **korsak**.



Řešení: Přednost + stálakřít, tornistra + tra-kskalpund, kameraman + mandolona - **Trka**.

Česká spisovatelka a scenáristka (1919 až 2006) DVOJSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

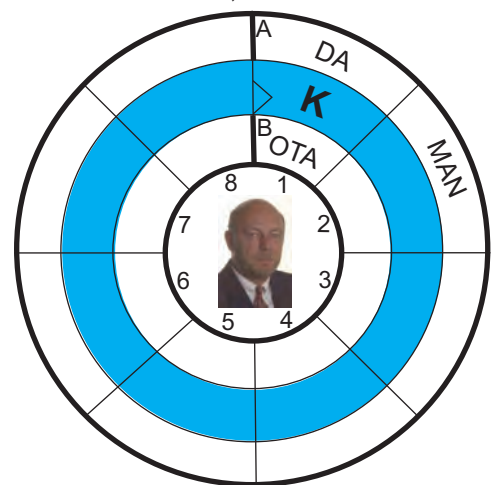
VODOROVNĚ (cylindricky - poslední výraz se řetěží s výrazem prvním): **A**. Slovensky „doly“ + ženské jméno + chytat + ochránce + domácky Veronika + mistři popravčí + přítok Dunaje + italské mužské jméno (Sáva). - **B**. Slovensky „kýta“ + indomalajská bylina s jedlými škrobnatými hlízkami + divočák + nádoba pradelny + obušky + vrškoty + mořští

Český spisovatel a scenárista (Jan) STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA KRUHOVITĚ

(řetězová křížovka, pětispisovatelné výrazy): **A**. Tlustoš; schodek; stádo koní (nářečně); skvrny v souvislém povrchu bakterií na agaru; německy „kasta“; druhová číslanka; 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 - šestispisovatelné výrazy): 1. Jednoplošné 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.

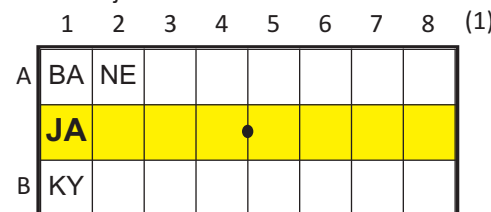
Pomůcka: B. Traba, Tonno.



Řešení: Ke středu - Dakota, manova, kostra, plátba, karton, stěho, rousek, klence - **Kostrhun**.

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.



Řešení: Svisle - Bája + jáky, Nero + rota, lámí + tiro + roky, savá + vátí - **Jaromíra Kolářova**.

Rezení: Vodovrtné - **A.** Želva, - **B.** Lebeda, - **C.** Pagaža, zubý, - **D.** Peníz, biletý, - **E.** Paka, **lasič**, - **F.** Zorila, - **G.** Samour, ce-
nina, - **H.** Katy, Litava, - **I.** Kaštan, - **J.** Irka,
Svišle - **1.** Saka, - **2.** Motýka, - **3.** Pazour, štr., - **4.** Pekarí, Lianka,
- **5.** Paní, lacetá, - **6.** Gazela, níva, - **7.** Železa, Simona, - **8.** Labe,
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.

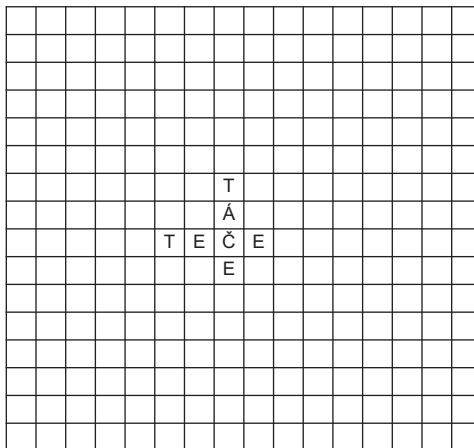
3: KPA, MOL, OTA, TAU, TUK, ULI.

4: AMOR, ANET, BETL, BUDA, EGON, ELÁN, EMIL, KALK, LADA, LEPT, OCET, TÁČE, TANK, TEČE.

5: ANATA, KASEK, DÁVAT, PRAGA, TREBA, UNITO.

6: ALOBA, ?, 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 výřtu vyskytují nejmeně. 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 výřtu jen jednou, tak musí být zákonitě součástí tajenky; podobně je v tajence U, protože je ve výřtu pětkrát.

Předluštitel zvolil pro začátek křížování TEČE x TÁČE, protože Á je ve výřtu jen čtyřikrát (viz obrazec). Dále hledal výrazy, které se křížují s výrazem TÁČE (ELÁN, DÁVAT, SAMARITÁN).

I v tomto případě je nutné pro přehlednost při luštění označovat spotřebované vpisované výrazy (například podržením).

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

VODOROVNĚ a SVISLE:

4: ALAN, ARAD, ELEN, EPOS, LONI, LUNA, MÍTI, NINA, OMOC, ORAT, SHON, URÁT, VASA, VODA.

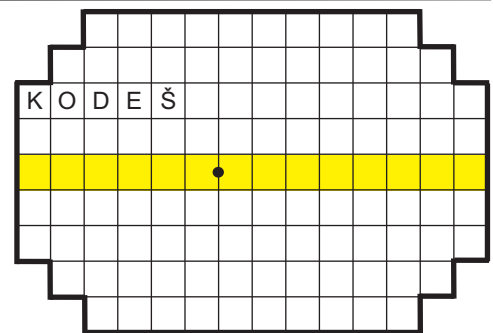
5: ADEPS, AKARA, ALANI, ALANT, ALÍCI, AMARA, CAPOT, ČEŠTÍ, DRANÁ, EVENK, KABAR, KAJAK, KODEŠ, MAMUT, NATAL, OTELO, OTÝTI, RAPID, RATAJ, ŘADIT, SVORA, UNAKA, VEČER, ŽABAŘ.

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 - 'ježdík dunajský', adeps, mti, alokuce, otýti - 'ježdík dunajský', unaka; Vasa, Natal, Omoc, Amara; Rataj, Alan; drana; čeští, Arad; Evenk, Loni; Rapid, Urat; shon, Elan; voda, žabař; polekat; kajak; svisle - 'ježdík 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.

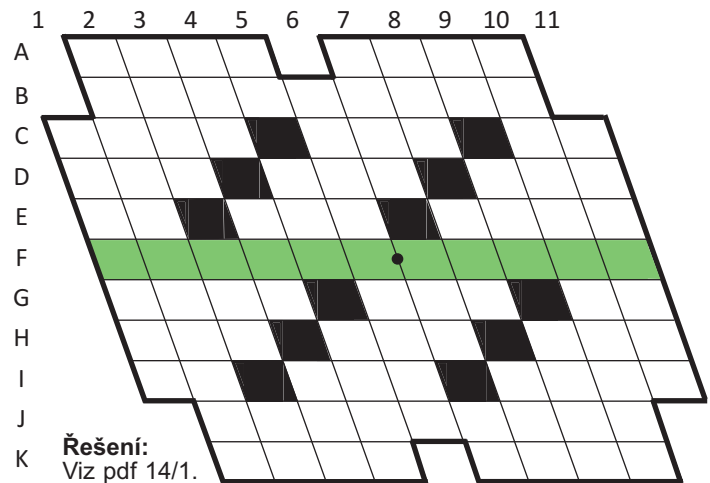


PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

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.

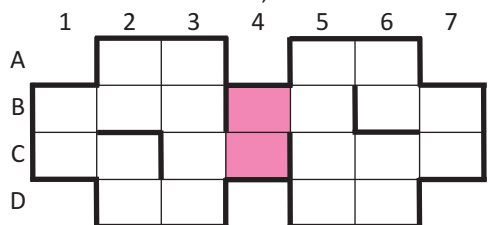


Řešení: Viz pdf 14/1.

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

SLABIKOVÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

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
ATÉNY
ČTIVÉ
KLAKA
MOUCHA
PLESA
PLOCHA
STATI

KLIVKA
MARÉNA
OPASEK
OSTUDA
ROZPOR
STOPKA
ŠKOLÁK
VÝTISK

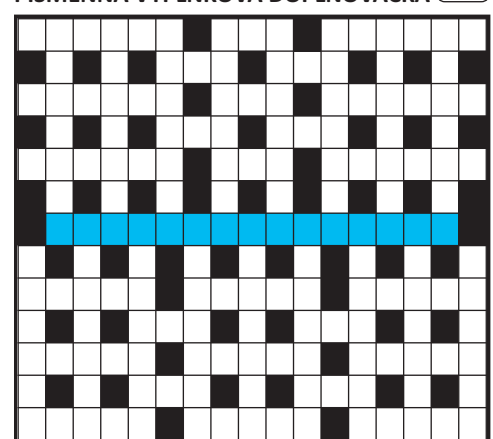
DIOPSID
DROBENÉ
CHRAPOTY
IKEBANA
IMUNITA
KLAMANÝ
KOLOTOČ
KRMIČKA
LÉKOPIS
OPRAVNA
PROKLIZ
STRANOU
TAZATEL
TRAVINA
VÝPLATA

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 lušitele vlastně neřešitelná. Nalezení prvního křížování, z kterého se dá pokračovat, je nesnadný úkol. Můžete si to ověřit - neuvádím zatím řešení. Přitom se luštitelé s podobnými úlohami mohou pravidelně setkávat.

Kladem při pobytu v lázních může být kromě vlastních procedur i (dokončení v tajence).

PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ DOPLŇOVAČKA

5



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 ob-
rázkovou 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 zvlád-
nout navíc správné očíslování sítě. Je-li v zadání uvedeno jediné křížování, linka ob-
rysu, slabá mozaiková linka sítě apod., jedná se už vždy o křížovku polodokreslo-
vou - 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

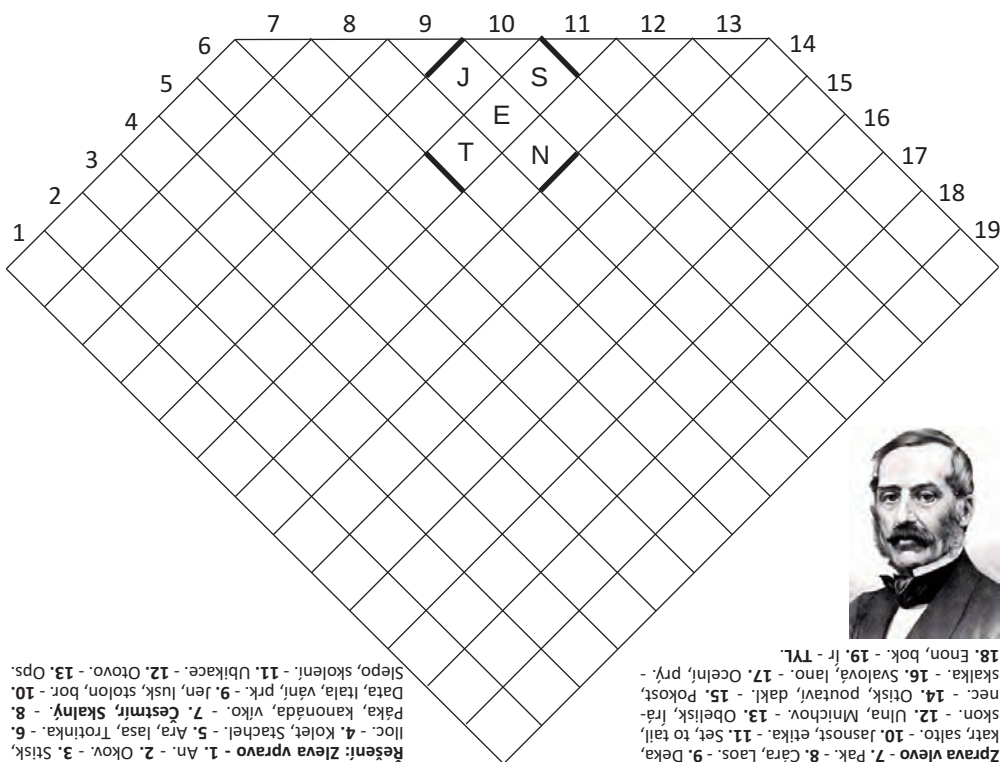
STŘÍDAVÁ POLOMOZAIKOVÁ

POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

1

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 stroj-
ního 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 uby-
tovna. - 12. Patřící Otovi. - 13. Římská bohy-
ně úrody.

ZPRAVA VLEVO DOLŮ: 7. Potom. - 8.
Souvislá řada bodů; jihoasijský stát. - 9.
Přikrývka; mřížové dveře; přemet ve vzdu-
chu. - 10. Žářivost; nauka o mravnosti. - 11.
Tenisová sada; anglicky „useknout (ocas)“;
úmrtí. - 12. Loketní kost; dějiště LOH 1972. -
13. Vysoký čtyřboký kamenný sloup; obyva-
tel Íránu. - 14. Přenesení barvy tlakem na
papír; přitažlivý; jezevčík. - 15. Fermež (zasta-
rale); upravené místo z kamenů v zahradě
pro pěstování alpinů. - 16. Pocházející od
svalu; silný provaz. - 17. Zastaralé „oceloví“;



Řešení: Zleva vpravo - 1. An. - 2. Okov. - 3. Stisk,
lloc. - 4. Kolet, Stachel. - 5. Ara, jaso, Trojinka. - 6.
Paka, kanonáda, viko. - 7. Čestmír, Skalný. - 8.
nec. - 9. Jen, lusk, stolon, bor. - 10.
Data, Itala, vání, prk. - 11. Ubikace. - 12. Otovo. - 13. Ops.
Slep, skoleni. - 14. Ir. - 15. Tyl.

Zprava vlevo - 7. Pak. - 8. Čára, Laos. - 9. Deká,
katr, saito. - 10. Jasnost, etika. - 11. Set, to tail,
skon. - 12. Ulna, Minichov. - 13. Obelisk, lra-
nec. - 14. Otisk, poutaví, dakl. - 15. Pokost,
skaika. - 16. Svalová, lano. - 17. Ocelní, prv. -
18. Enon, bok. - 19. Ir. - 20. Tyl.

příslovce uvádějící cizí přímou řeč. - 18.
Alternativní rocková hudební skupina založe-
ná v roce 1999 v New Yorku; postranní část
těla mezi žebry a kyčlí. - 19. Slovensky „lr“.
Pomůcka: 3. lloc. - 4. Stachel. - 11. To tail.

Vymezení prostoru, který ohraničuje hledaný ob-
rys 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...

Ať se Vám to podaří...

SLABIKOVÁ POLOMOZAIKOVÁ

POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

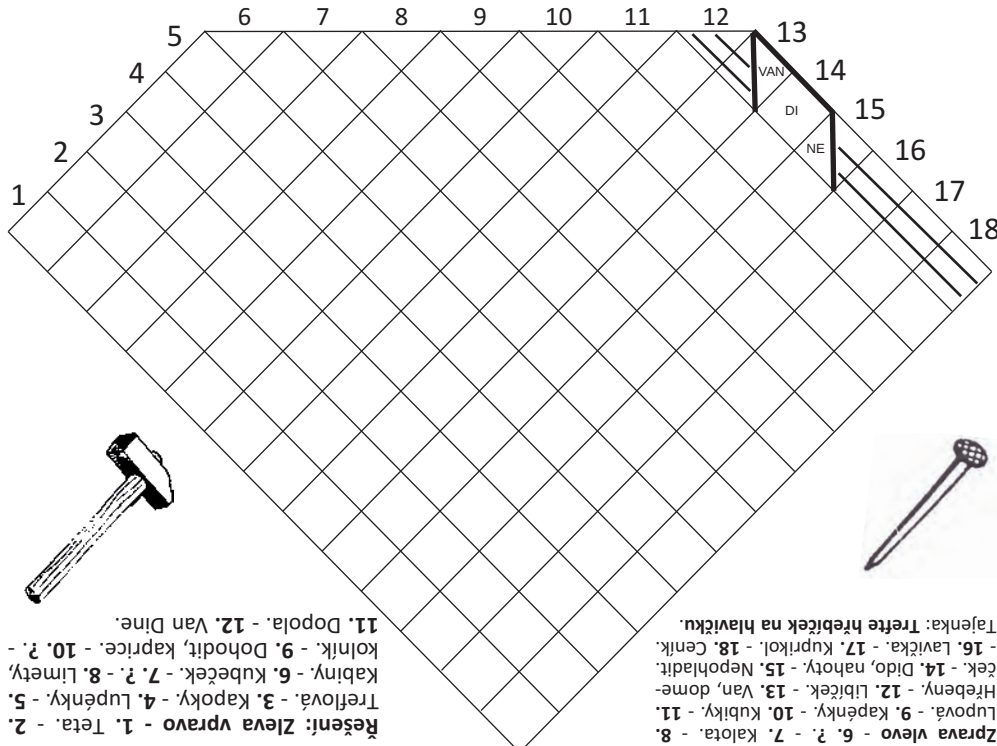
2

Při obrysu 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; tu-
řín. - 9. Opatřit; vrtoch. - 10. Třetí díl tajen-
ky. - 11. Trochu. - 12. Umělecký pseudonym
pro Willarda Huntingtona Wrighta, učence a
literárního kritika.

ZPRAVA VLEVO: 6. První díl tajenky. - 7.
Výchozí přístřih materiálu používaný zejmé-
na při protlačování hliníku. - 8. Týkající se lu-
py. - 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 zboží.

Pomůcka: 12. Van Dine. - 14. Dido. - 17.
Kuprikol.



Řešení: Zleva vpravo - 1. Teta. - 2.
Treflová. - 3. Kapoky. - 4. Lupénky. - 5.
Kabiny. - 6. Kubeček. - 7. ? - 8. Limety,
kolník. - 9. Dohodit, kaprice. - 10. ? -
11. Dopola. - 12. Van Dine.

Zprava vlevo - 6. ? - 7. Kalota. - 8.
Lupová. - 9. Kapenky. - 10. Kubiky. - 11.
Hřebeny. - 12. Libíček. - 13. Van, dome-
ček. - 14. Dido, nahoty. - 15. Nepohladi-
te. - 16. Lavíčka. - 17. Kuprikol. - 18. Cenik.

U této úlohy využil předluštětel pomůcku. Při luštění se doporučuje proškrtávat zbý-
vajících políčka jednotlivých sloupců, ve kterých již nemohou být žádné vpisované zna-
ky (když není uvedena další legenda).

Předkládání tzv. „šikmých“ křížovek má hlavně smysl, když se jedná o (polo)dokreslo-
vé 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 zdolávání těchto křížovek luštitelům jistě potíže. Pro očíslování ob-
razce slouží pouze číslice. Obě uvedené křížovky mají sedm čísel, které jsou společné
pro oba směry vpisování. Vpisování začíná zpravidla vždy od očíslované řádky či sloup-

ce (nejen tedy u „šikmých“ křížovek), popřípadě je vyjádřeno v pojmenování odstav-
ce legendy (paprskovitě ze středu, pdf 28/2) či schematickou značkou (u úloh se sku-
pinovým 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 zdolat. Méně zkušení luštitelé mohou využít připo-
jené řešení. Uvádím vždy oba směry vpisování, aby bylo usnadněno i správné umís-
tění každého vpisovaného znaku.

Úloha 2 má figurální obrazec (bez rozdělovacích značek). Nadpisu je věnován článek
20, který popisuje celou problematiku.

ního křížování, a to je klíčové. (Polo)dokreslová křížovka s číslovanou legendou je zpravidla tím obtížnější, čím méně má společných čísel (začátků vpisování jednotlivých výrazů). V těchto případech jsou směry vpisování vodorovně a svisle. Úlohu lze samozřejmě sestavit i do sítě trojúhelníkové, šestiúhelníkové aj. U všech tří úloh jsou uplatněny tři základní typy číslování (viz článek 24).

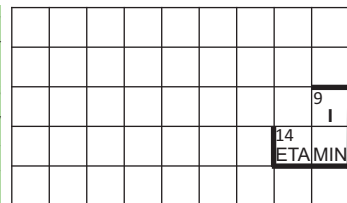
[illegible]

Svisle - 1. Kapalín. - 2. Perlík. - 3. Panoš. - 4. Mapa. - 6. **Kovařík**. - 11. Gerda. - 12. Stavák. - 18. Beta. - 19. Prso. - 20. Karasi. - 21. Liči. - 22. Valach. - 23. Koleso. - 24. Tanky. - 25. Bokorys. - 26. Pírka. - 27. Lilek.



3

Svisle - 1. Skok. - 2. Litovel. - 3. Tančeni. - 4. Talovín. - 5. Kalvová. - 6. Marnivá. - 7. Kapínek. - 8. Lanceta. - 9. Imin.



56 Novinky - směr vpisování

Použitý směr vepisování 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 vepisování je u klasic-

ŠIKMÁ KŘÍŽOVKA PRO MLÁDEŽ.

Šikmo zleva vpravo nahoru: 10. až 16. tytéž výrazy jako 1. až 7. směrem dolů.

A 10x18 grid with columns numbered 1 to 18. The grid is divided into four horizontal sections of 5 rows each. The middle two sections (rows 5-6 and 7-8) contain a pink shaded region from column 12 to 16.

Řešení:

A	N	O	B	S	K	P	K	L
	H		A	N	A	O	I	A
			A	H	A	P	R	
	H		A	N	A	O	I	A
A	N	O	B	S	K	P	K	L

(862 m, nejvyšší je Tok - 865 m)

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.** Spodní nádob. - **9.** Značka pro kiloampér.

ÚHLOPŘÍČNĚ ZPRAVA VLEVO: 8. Syčení hada. - **9.** Části týdne. - **10.** Spojení vodorovných trámů provedené mělkými ozuby. - **11.** Úkryt zvěře. - **12.** Akvariijní ryba. - **13.** Námořnický pozdrav. - **14.** Jemný likér obsahující hlavně fenykl a anýz. - **15.** Zastaralé zájmeno. - **16.** Slůvko zasmání.

Pomůcka: 14. Alaš.

[illegible]

Rešeni: Zlepa vpravo - A₅, A₄, A₃, A₂, A₁, prach, Iron, smalt, noha, saka, dna, kA - **Praha**.

SESTUPNĚ VPRAVO:	1	2 (nářečně)	3
------------------------------------	--	---	--

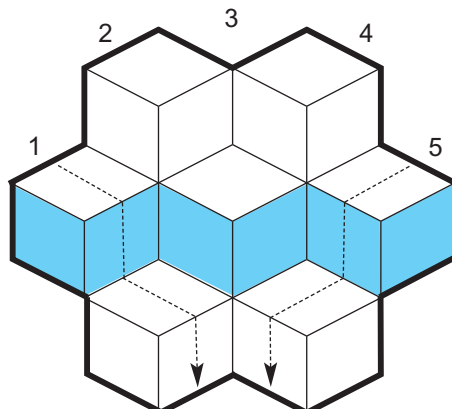
SESTUPNĚ VLEVO:

3 

4 

5 

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpi-
sované výrazy): AMO, AN, CI, KŇO, KO, OA,
OD, RA, RCI, RE, RN, URY.



Řešení: Vpravo - Řečí, kňoury, anoa. - Vlevo - Korn, amorci, Odra - **Neruda.**

Za potravu čeledi strnadovití slouží především (viz tajenku), ale také hmyz.

SPIRÁLOVITĚ OD STŘEDU :		(8)	$\frac{1}{100}$ (6)	(6)	(6)
(5)	(4)	(6)	(5)	(4)	(4) (německy)

SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (v závorce je délka vpisovaných výrazů): Psaním zaznamenat (6); skupina jezdců s koňmi (5); přírodní hráz oddělující liman (4); Zolův román (4); sladkovodní zavalitá ryba příbuzná kapru (5); častým kopáním poškoďit (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.

SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: **A.** Turecká dvoukolka (řídce) + papoušek. - **B.** Posměšné vyjádření + dávat rady. - **C.** Slovensky „kanape“ + jemná vrstva působící dojmem starobylosti.

SVISLE: 1. Planетка číslo 6873. - **2.** Slévatelná slitina železa s uhlíkem. - **3. Tajenka.** - **4.** Vykuřovati kadidlem. - **5.** Prázdný prostor.

Pomůcka: 1. Tasaka.

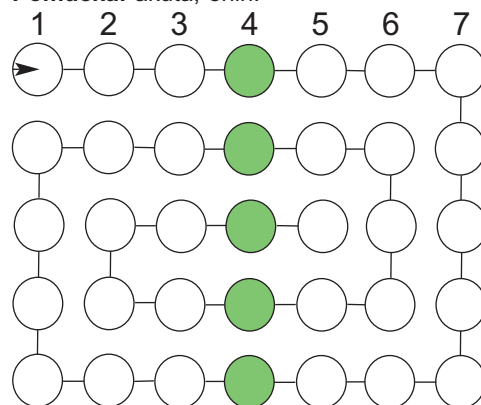
ké křížovky (vodorovně a svisle, dnes velmi oblíbená „švédka“ - s vepsanou legendou v rozdělovacích políčkách). V úlohách 4 a 6 kombinuje autor svislý směr se směrem spirálovitým (úloha 4) či se směrem vlnkovitým (úloha 6, nejen tato úloha může mít jinou grafickou podobu obrazce, navíc je v jednom směru uplatněno řetězové křížování).



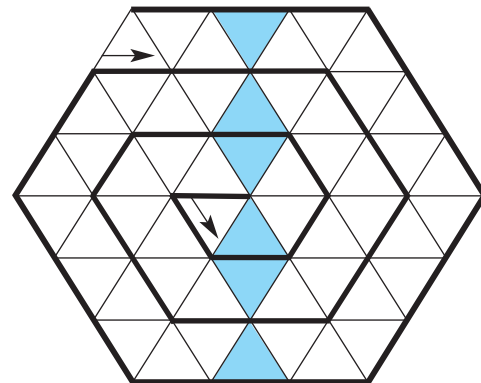
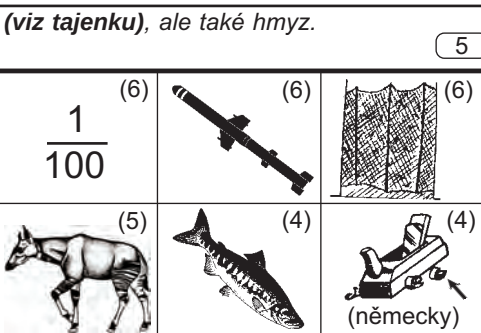
SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (délka vpisovaných výrazů je v závorce): Indický náboženský text z 5. až 16. století obsahující učení tantrismu (6); posrážet (7); jižní plod (6); lyžařská větrovka (6); stávat se tichým (6); barvivo v hroznech (4)

SVISLE (pětípísmenné výrazy): **1.** Ďábel (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.

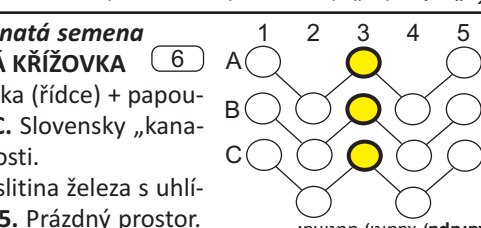
Pomůcka: akuta, enin.



Rešeni: Svisle - Tasan, Aneta, nonan, **tricha**, ranit, akuta, sklep.



Rešeni: Od sredu - Keramika, setina, raketa, tena-
ta, pokos, arak, ananas, okapi, keta, Span - **semena.**



Reseni: SVSIE - Lasaka, Iltina,
Karapa kaditi-ditina.

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 výplňku jako „křížovky bez legendy“, i když každá podoba křížkové úlohy obsahuje vždy **nadpis**, **obrazec** 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 luštitel 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 (překladač) 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.

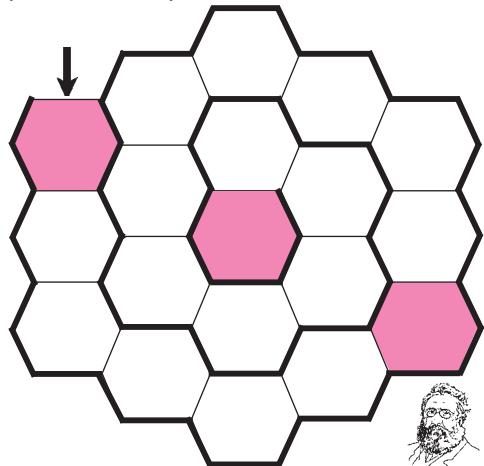
V tvorbě samozřejmě nejsou vyloučeny různé kombinace, a to v rámci jednoho typu legendy či mezi různými typy.

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.

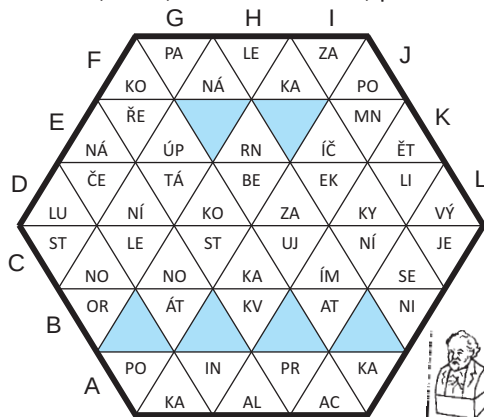


Řešení: Trap, apel, Elka, kale, lepá, pání, níka, kapr, prsa, saví, vila, lama, malí, ilha, ha-di, diví, víno, noha - **Trhani**.

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.

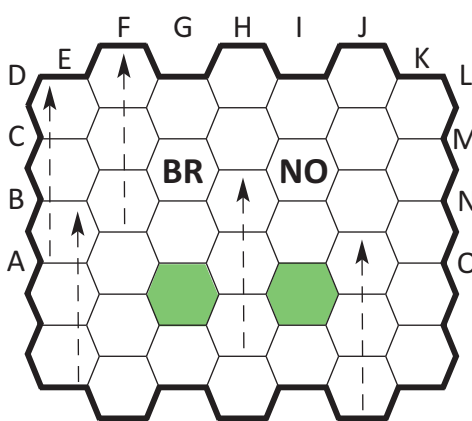


Řešení: 1. Kopaná; pracka. - 2. Zakalená; berneška; prozatím. - **Aleš: Světzor**. - 3. Kostka; zaujíkotání; lenost; prálníka. - 4. Svornost; seníky. - 5. Mat; zapomnětlivý. - 6. Stlučená; upalná; posvatnost + niorka. - 7. Kofač; pomůcka; jesení + se-

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. Kručas.
- 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; čeládka; nelida. - 3. Noticka; zelenč. - 4. Nadany; brlení; nom-nace. - 5. Koleno; tornádo; močení. - 6. Mizerá; panika; kapalina - **Tormo**.

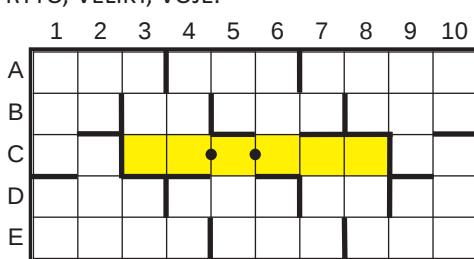
Román Heinricha Manna

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. Pferdegesschier; 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.



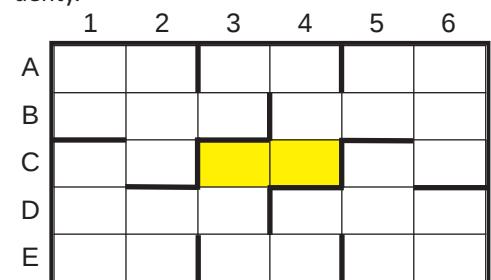
Řešení: Svisle - Kolač; kápo; moka, strast; napolo, tiro; paleta, voje; ruka, veliký; kapavý, čiva; nora, makati; toky, rušení; varyto, suti; tisy, topiti - **Lota ve Výmaru**.

Dílo z Mahenovy lyrické tvorby

SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA s jednoslovnou legendou

VODOROVNĚ: A. Čárka; svislá; hbitý. - B. Větry; jenom. - C. Léta; **tajenka**; 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, cily; pa-saty, toliko; roky, Duha, pravý; potopa, komi-té; tycit, výkon, cerv.

Drama Karla Čapka

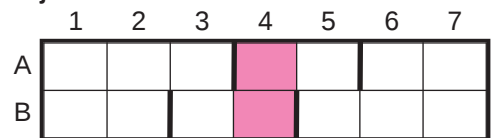
SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

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. Praví. - 4. **Tajenka**. - 5. Hrubost. - 6. Pilně. - 7. Mrznutí.



Řešení: Vodorovně - Promile, matně, lita; stálý, víka, hanění - **Matka**.

Jakýmsi předchůdcem jednoslovné legendy byla úloha s legendou synonymovou. „Stoprocentních“ 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 síťku, 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 - číselná, 59 - zpěhádá, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přitom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselnou, zpěhádá, 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 obtížné 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.



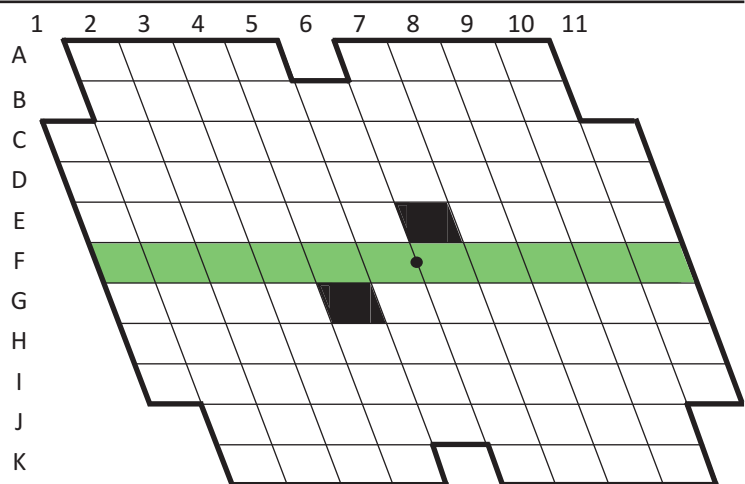
PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA (1)

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.

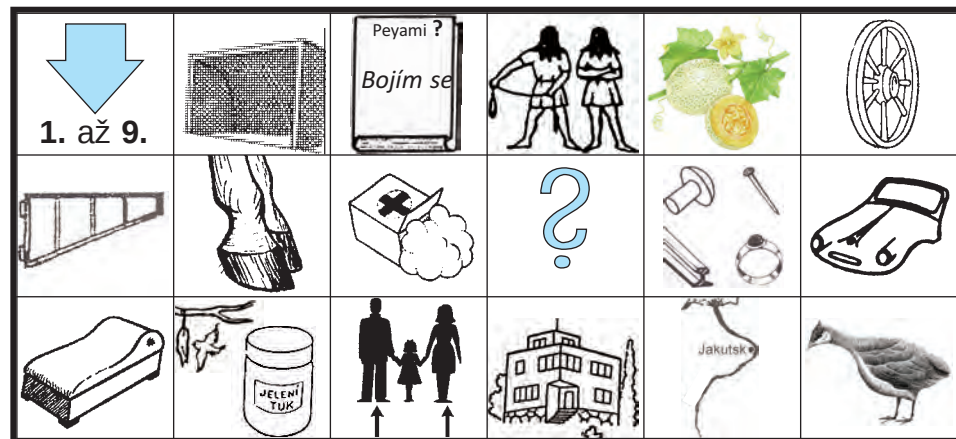
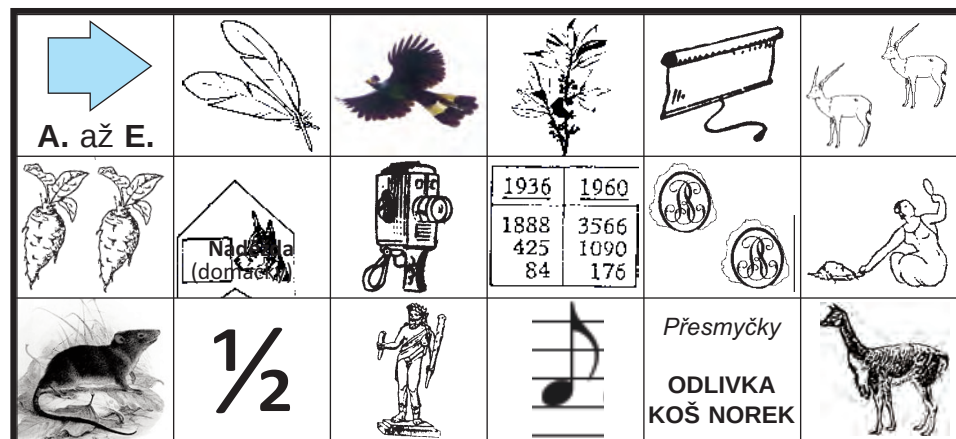


Řešení: Turpan hnědý (viz pdf 14/1).

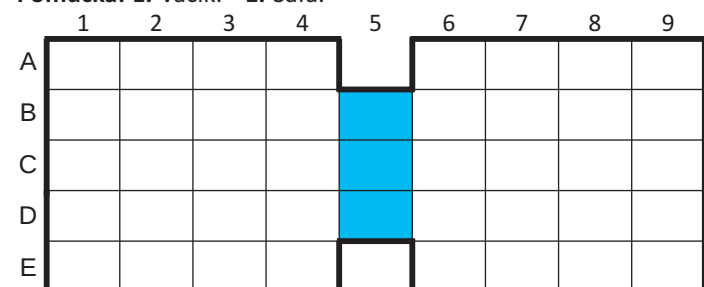
Madagaskarský pták

STŘÍDAVÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA se sdruženou legendou

Nutno doplnit rozdělovací linky, v podbarvených políčkách jsou tři písmena



Pomůcka: E. Vačik. - 1. Safa.



Řešení: Vodorovně - A. Brka, koko, koka, role; B. Antilopy, bulvy, Nadina. - C. Kamera, ta-bulka, pečeti. - D. Salome, vačik, polovina. - E. Faun, nota, táje, lama.

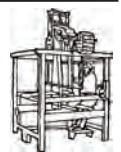
Řešení: Vodorovně - 1. Branka, Safa. - 2. Kat, meloun. - 3. Kolo, rameno. - 4. Kopyta, vata. - 5. Bulbulčík. - 6. Kana, kapota. - 7. Kanape, loje. - 8. Rodiče. - 9. Lena, tina.



Podobně jako u slovní (či výrazové) křížovky je i u slabikovky připojena legenda pro jednotlivá políčka. V pdf 26/4 není u této úlohy legenda ve vodorovném směru sdružená.

Skládání křížkovkových úloh z různých křížkovkových 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 (3)

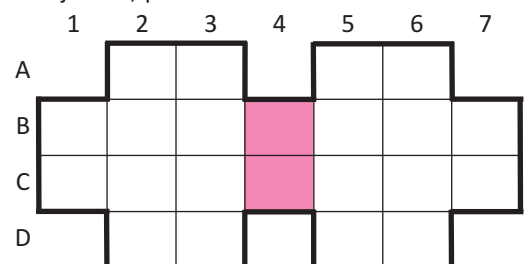
s částečně sdruženou legendou

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 rašeliníšť; pojem duše u starých Egyptanů; pohřební hostina; český hrad; solmizační slabika; citoslovce radosti; přimát; 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, karmá, vyzá; kostka, boty, nomád; perla, volek -

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 - sdružená, 55 - číselovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přitom 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.

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

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. Chůzi dostihnout; 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 doupat; dolní části střechy; dymník. - J. Kraulá; 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 „lir“. - 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 koryšci; 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 svisle).

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															
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. Uvítí, krabi. - 5. Tino, klas, kor. - 6. Ney, klas, kor. - 7. Ir, kraka, kor. - 8. Vklady, po-malí. - 9. Alena, penz, Tl. - 10. Čest, Bican, pre. - 11. Nit, Darek, hlad. - 12. An, Toman, vrpy, kl. - 13. Trojan, Oravan. - 14. Cenik, kredenc. - 15. Ikat, ostrny, cit. - 16. Mouchutni vač-natci; 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

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

Dřevokazný brouk 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; potěšení. - **6. Hluboká polévková mísa; symbol lásky. - 7. Český ho-**

keřový útočník; umělecká drobnostka.

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: Vodorovně - Nákop, světeř; tiro + Otakar + rarita; lesan; osínek + katoda + amlin; makeřa, strop.

BUŇKOVITĚ (zpřeházeně): Latinskoamerický společenský tanec lidového původu; stanoviště stráže; kresba červenohnědou hlinkou; zpěvný pták žijící v pralesích Nové Guineje; svítidlo; vyřtá čára; Chateaubriandova povídka.

Pomůcka (výčet shluků s neúplným křížováním): ADA, ÁMY, ÁŘE, 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, syse, krámy, Atény, lanýž; malva, plazi, durha, krhla, mulec, brada, jazyk, příjemný vzhled.

Český lékař a spisovatel

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (4)
se zpřeházenou legendou

BUŇKOVITĚ: Soudcovské čapky bez štítku; doteky; na povrchu oschnout; nádhra; japonský bojový sport; svinuté moučníky.

1	2	3	4	5	6	7

Řešení: Ota Dub (viz pdf 49/2).

Tyto úlohy mívají velmi často připojenou pomůcku, aby mohla být správně vyplněna všechna políčka, a to i luštitelem 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 (tzn. „výchozí slova“), 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, báb). 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 luštitel 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.

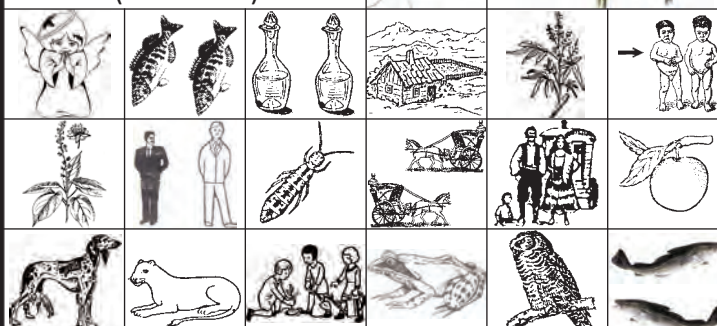
1 - Zařízení, jehož prostřednictvím se cyklicky pohybující předměty mohou jevit zpomalené, či nepohyblivé. Prvenství tohoto vynálezu je obecně připisováno Belgičanovi Josephu Plateau (1832).

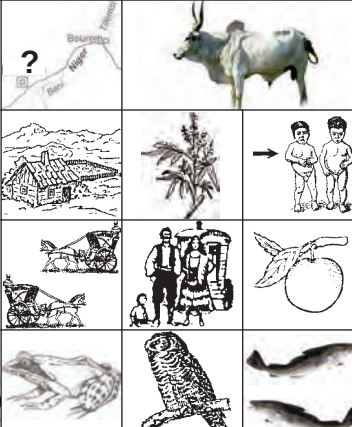
2 - Přístroj, který měří a pořizuje zápis velikosti, síly a průběhu vln, vzniklých jak při zemětřesení, tak i lidskou činností. První jednoduchý přístroj sestavil vynálezce a dvorní astronom dynastie Chan Čang Cheng v roce 132 našeho letopočtu.

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)

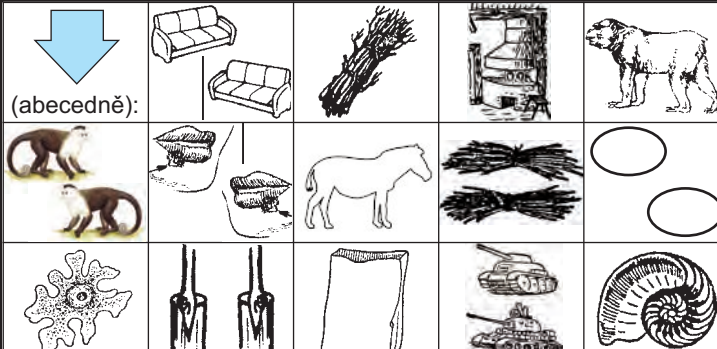


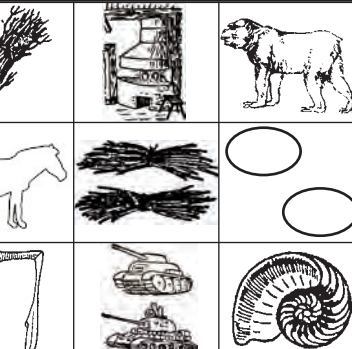


Mortalita neboli úmrtnost udává (viz tajenku) během určitého období. Laicky řečeno, na začátku zvoleného časového období máme určitou skupinu ryb a úmrtnost udává, jaké procento oné skupiny v průběhu sledovaného období uhynie. Druhým sledovaným parametrem a zároveň opakem úmrtnosti je přežívání - udává 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 ryby 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.

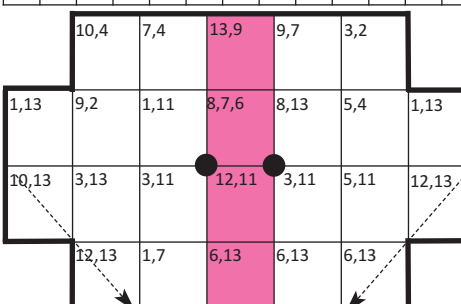
SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

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



Řešení: Zleva vpravo - Pata; madame; rodina; pum; Tina; Eugen, Dina; argal; reluta; doma; Argentina.

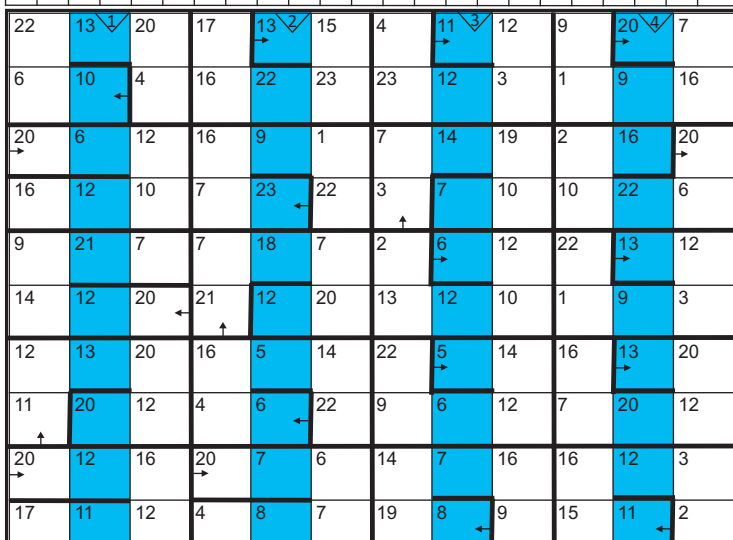
Že být různé: Autor může tato písmena uvést náhodně (tedy zpřeházeně) či je uvést systematicky (jakési nadlehčení), například z „neodhalených“ písmen vytvořit další slova (v pdf 5 jsou to: průvoz, Dřímál, jistě, kuše, báb). Jako jiné nadlehčení bývá často připojena legenda k některým méně známým výrazům, 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 luštitel 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.

ŠESTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

Směry 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

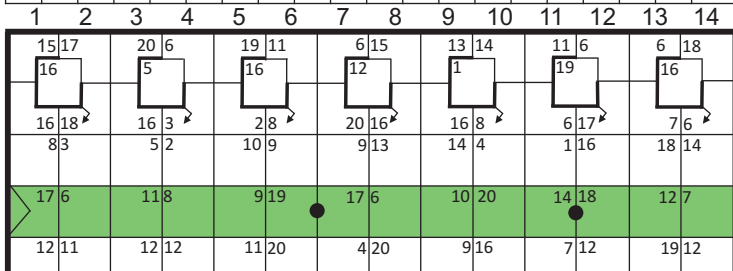


Řešení: Meandrovitě (vodorovně) - Tresky, sázení, povozy, kanice, kroton, samice, saluka, kretén, koliba, Barnako, Romové, sovice, poskok, rnygje, glorie, skokan, konopí, karafy, fuľani, pánové - stroboskop, polarograf, kineskop.

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



Řešení: Svisle - Malpa, prvok, tanky, ovály, sáček, klest, otepí, magot, gauce, ulita, kozub, opary, obrys, rouby - pokles počtu ryb.

Obecně lze říci, že u jakékoliv křížkovkové úlohy (s úplným či neúplným křížkováním) 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 skládáčkou z různých křížkovkových prvků. Typ úlohy si autor může vylusovat 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** (podjmenování 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 - číslovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přitom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číslovanou, 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 úloh 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 KŘÍŽOVKA (směr vpisování: vodorovně a svisle)

Pomůcka: akov, pohonč	SKLADOVÁ ZTRÁTA KAPALIN		POHŮNEK (NÁŘEČNĚ)		TÍM ZPŮSOBEM	POBÍDKA			PTAČÍ CI- TOSLOVCE		
											
							ZHOTOVE- NÁ LITÍM 				
			 EVROPAN								
 Buštěhrad						ZÁLUSKY TEN I ONEN					
		NEKOVVÝ PRVEK JÍŽLIVEC							ZNAČKA ASTATU 		
TAJENKA											
SETINA HEKTARU			UKAZOVACÍ ZÁJMENO	METROPO- LE FRANCIE 							PŘÍBUZNÁ
							FOUKAT DÍVČÍ JMÉNO				
MIZETI								VŠECHNO 			
											
BALKÁNSKÁ JEDNOTKA OBJEMU											

Rešeni: Swisle - Kalo, šaipupa; Alifik, ironik; pohonč, tito; Ob, Rek, okov; tak, kapsa; alo, oba, tuk; lavor, ina; slon, žid, Ir, titi, esovka; otoman, ušak; kačata, teta - **Šicka Božena.**

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.

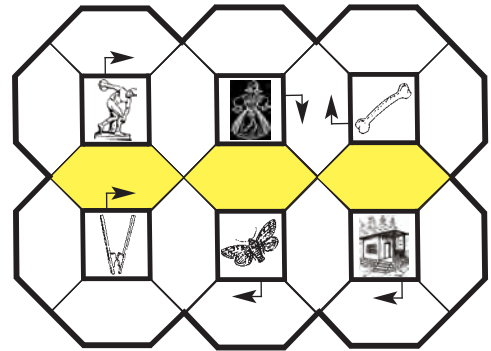
Typy vepsané legendy lze samozřejmě různě kombinovat. V úlohách 2 až 4 a v pdf 22/4 je to legenda obrázková, úloha 1 má oba typy legend - textovou i obrázkovou.

V zadání každé křížovkové úlohy se zásadně neuvádějí skutečnosti, které jsou zřejmé z podoby otištěné úlohy. Některé odborné tituly uvádějí například: PÍSMENNÁ ŘETÍZKOVÁ DOPLŇOVAČKA S KRESLENOU LEGENDOU. Doufám, že se nebudou uvádět v nadpisu úlohy další typy legend - číselná (pdf 5), číslovaná (pdf 55) či dokonce „písmenná křížovka s textovou legendou“. Rozlišujeme totiž nejen typy legend, ale i ostatní typy úloh (podle použitého křížovkového prvku). Většinou to slouží pro třídění a popis křížovkářské problematiky. Do nadpisu (článek 20) patří především druh vpisované znaku a typ křížování (úplné - křížovka, neúplné - doplňovačka a kombinace obou typů křížování - křížovková úloha). Do nadpisu tedy nepatří použitý směr vpisování, to se objeví v pojmenování odstavce legendy.

Psí plemeno

ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě



Rešeni: Socha, kroj, kost, chůď, můra, chata - chrt.

Psí plemeno

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

(šachovnicovité 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.



Řešení: kbelík, katětr, kartáč, kamaše, krajta, košilky, krocan, kulíci, kompas, kostel, kování, klokan - **létající pták**.

63 Políčko základní

Políčko úzce souvisí se zvolenou sítí (články 13 a 51) - čtyřúhelníková (nejběžnější typ sítě, 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 se skupinovým křížováním (pdf 8/1 a 2), svisle + buňkovitě (pdf 12/4), svis-

le + úhlopříčně (pdf 1/7), svisle + 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 sítě, 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 sítě, vpisování je jen ve směru paprskovitě).

Smetanova skladatelská díla lze stylově zařadit do novoromantismu. Prvořadý význam v rámci Smetanova díla má však jeho tvorba operní. Souborem svých osmi dokončených oper (a jednoho zlomku), vzniklých 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.

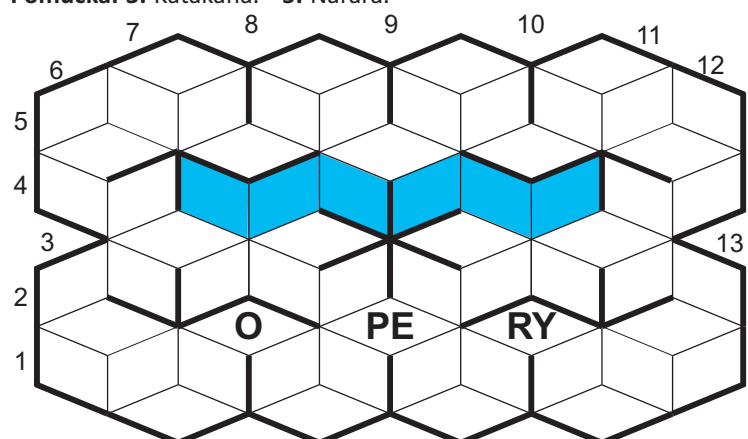
SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: 1. Noční papoušek; podsvinče; domáčky Roberta; urážlivý výrok. - 2. Okrasná parková rostlina; zdviže; klec na drůbež; vězeňská 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); roznecující; 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.

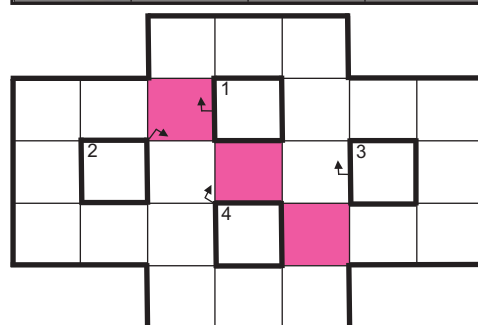
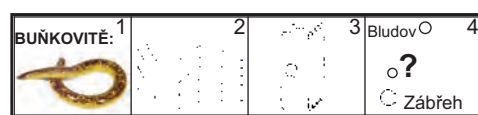
SESTUPNĚ VLEVO: 8. Výpravy cestující pouští. - 9. Eskymácká plavidla; slitina železa s obsahem uhlíku; indická rostlina s cukernatými hlízami. - 10. Tlučeně; druh květenství; jevištní závěs. - 11. Sekýrování; metropole Peru; prachová lázeň ptáků. - 12. Moravané; ukrutník; lichoběžníkové drážky sloužící k rozebíratelnému spojování strojních součástí. - 13. Lakomé.

Pomůcka: 3. Katakana. - 5. Narara.



Řešení: Sestupně vpravo - katakana; nava, nřivý, osenř; karaky, bula, hyperony; karotida, masa, rysove; polana, borlice, koza; širořiro. - Sestupně vlevo - karavanř; kajaky, řitřina, takay, opona; řila, nelida, rybyřny; řakotivě - řilbuřře, řalbor. kana, řima, řopelenř; řařř, řopelenř; řařř, řopelenř; řařř, řopelenř.

Americký romantický básník (Edgar Allan) OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

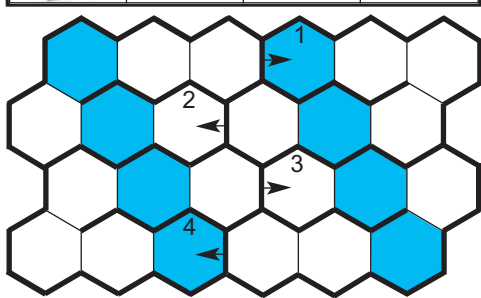
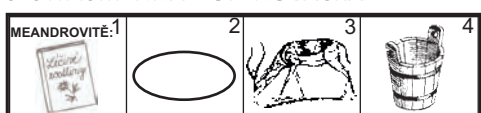


Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AZCE, NICE, NSKO, PAČE, PROV, ROVE, RVOR, VRUB.

Řešení: Pačevor, provaze, vrubnice, Roven- sko - Poe.

Český herec, zpěvák, kytarista, moderátor, bavič, tanečník a komik.

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



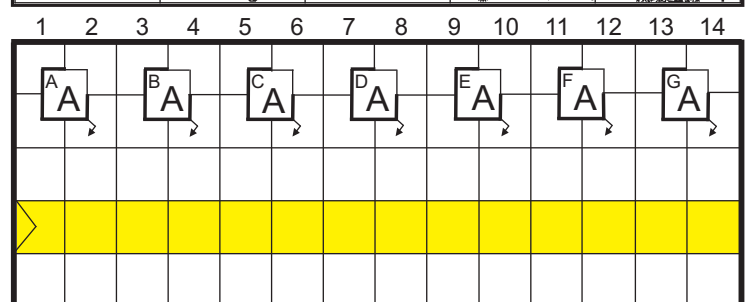
Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ALA, BĀŘ, ELI, HER, IMP, PEK, PSA, ŠKO.

Řešení: Herbář, elipsa, impala, škoppek - Aleš Háma.

Přirozeným hudebním centrem české hudby byla tehdy Praha. Tam byla roku 1863 založena (**viz tajenku**), jejíž členové, dnes klasičtí umělci jako Vítězslav Hálek, Josef Mánes, Jan Evangelista Purkyně nebo Bedřich Smetana, zásadním způsobem přispěli k utváření identity českého národního umění. V této době existovalo kolem dvou set pěveckých spolků, které roku 1862 uspořádaly v Praze pěvecký festival s ryze českou hudbou. V atmosféře opětovného nabývání národnostního uvědomění vznikla i myšlenka na stavbu národního divadla pro potřeby českého obyvatelstva. Za tímto účelem vznikl Sbor pro zbudování Národního divadla.

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

BUŇKOVITĚ DO STŘEDU: A. Město na Váhu. - B. Lázeňské město na pobřeží Černého moře. - C. Úsek cesty. - D. Domáčky Aranka. - E. Dráha. - F. Druh papouška. - G. Persona.



Pomůcka (shluky s neúplným křížováním): ABI, ADA, BUM, CEK, DĚL, DLÍ, EKA, EST, HÁČ, JAR, LET, LMA, NCE, ŘEP.

Řešení: Svisle - Album, Vilma, anděl, padlí, atlet, pence, areka, na-

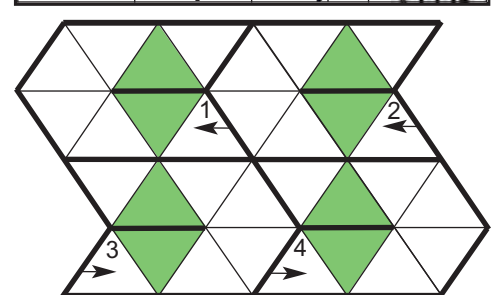
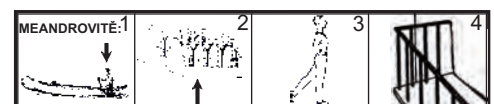
Řešení: Svisle - Album, Vilma, anděl, padlí, atlet, pence, areka, na-

Kosodélníková sítka (úloha 1) má sice tři směry vpisování, ale k vyplnění políček jsou jen dvě možnosti (legendy).

U úloh 3 až 5 není ke vpisování uplatněn ani jeden směr vpisování, který umožňuje daná sítka - výrazy se vpisují buňkovitě a meandrovitě.

Štíhlé červenohnědé zvířátko se špičatým čenichem, velkýma očima a lysýma ušima připomíná vzhledem malou veverku.

OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ADLÍ, BASA, ISTA, KANO, RUMU, ZÁBR, ZANO, ŽENÍ.

Řešení: Kanoista, basa rumu, zanožení, zá-

64 Políčko mozaikové

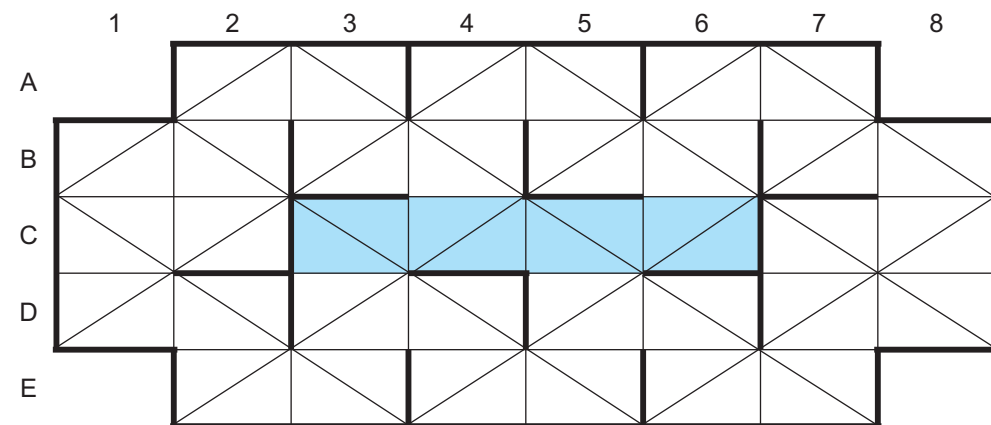
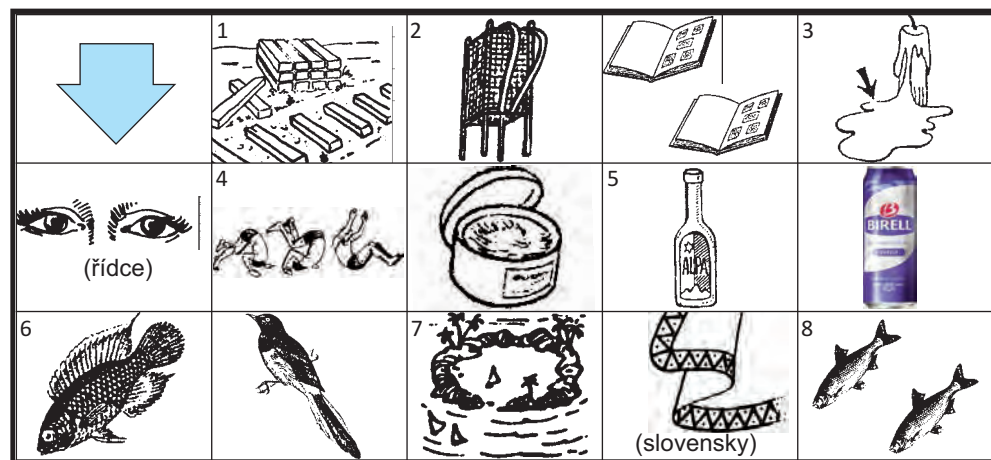
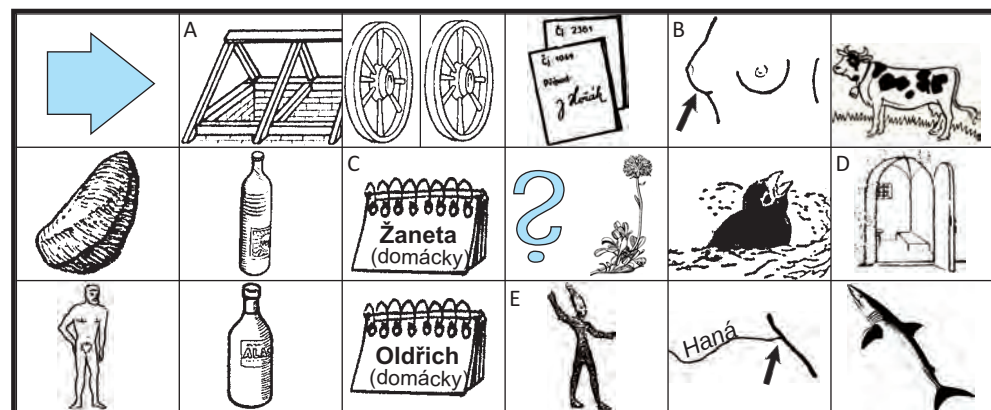
Mozaikové políčko vznikne půlením základního políčka jednou z úhlopříček „obecného čtyřúhelníku“. Tento čtyřúhelník „získáme“ zpravidla využitím dvou různých směrů vpisování, například: vodorovný + svislý, kruhovitý + paprskovitý, 2x obloukovitý aj., nebo využitím konkrétní sítky, například: „klasická“ 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.

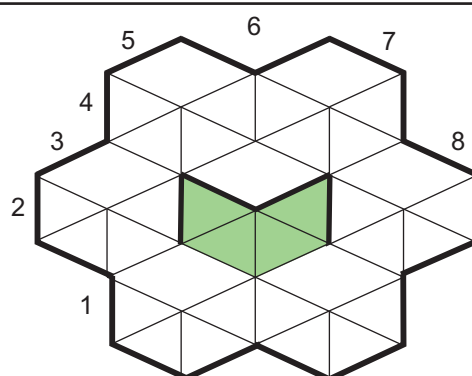
Velká stromová jihoamerická užovka

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: 1. Nepotírat tukem. - 2. Ovčí tvarohy; **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 tura domácího. - 7. Díly; slovensky „silně“. - 8. Slovensky „obrost“.

Pomůcka: 3. Tydlam.

Řešení: Sestupně vpravo - Tydlam; poky, opatí; kokota. - Sestupně vlevo - Pratur, ku-sy, silně; obrast - síp.



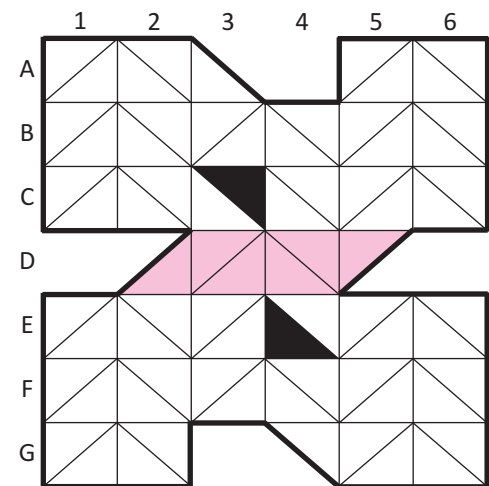
„Klasické“ mozaikování je v úloze 1, ve které se podoba mozaikové linky pravidelně střídá

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 solí; mezinárodní název souhvězdí Velryba. - F. Derivát pyridinu (antihistaminikum). - G. Bývalý československý biatlonista (Mojmír); ztrácet srst.

SVISLE: 3. NEL, OTR. - 6. BASUNA, OSTRVA, SUNITA, TMELKA, VAKEEL. - 7: ETAMÍN, KLOPITI, RUČITEL, STONAVA, TOPOREC.

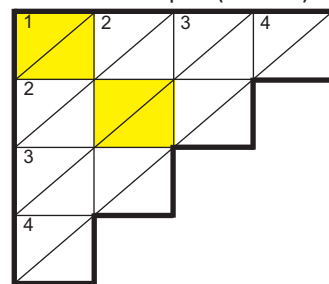


Řešení: Viz pdf 48/1.

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: Svisle - Pražce; krosna, alba; vosk, okadla; kotoul, mast; Alp, nealko; akarka, šama; Vodorovně - 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).

65 Políčko vícenásobné

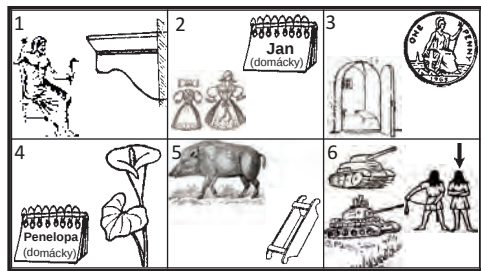
Vícenásobné políčko (článek 11) je násobkem políček základních (pdf 01 - 1, dvojnásobné), a možakových (pdf 01 - úloha 2, čtyřnásobné). Uplatňuje se především k umístění tajenky (hesla), k dovození figury obrazce ap.

Vícenásobné políčko (pdf 01 - úloha 3; dvoj-, čtyř- a osminásobné) se využívalo cca před šedesátiletý pro křížkovkou úlohu označenou jako „hříčka“ (střídání základních políček s políčky dvou- a

čtyřnásobnými, 1957). V roce 1958 byly tyto úlohy, ve kterých se střídají políčka základní s vícenásobnými, pojmenovány jako křížovky „kombinované“. V doplňovačce (pdf 1/3) jsou použita políčka dvou-, čtyř- a osminásobná. Jiné využití vícenásobných políček nabízí pdf 1/5. V tomto případě se křížuje každé písmeno vodorovného směru vpisování s minimálně dvojnásobným políčkem - před necelými sedmdesátiletý „získala“ tato křížkovková úloha pojmenování „sloupcovka“.

Plemeno holuba

DOUSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (1)
SVISLE (řetězově vždy dva výrazy):

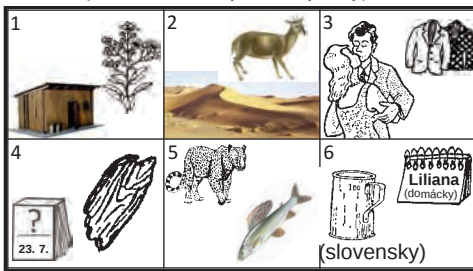


1	2	3	4	5	6

Řešení: Kronos + nosník, kroje + Jeník, pen-
ce + cela, Penka + kala, kanec + necky, katan
+ tanky - kropenka.

Psí plemeno

DOUSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (2)
SVISLE (řetězově vždy dva výrazy):



1	2	3	4	5	6

Řešení: Pukol + kolna, pudu + duna, pusa +
saka, libor + borka, lipan + panter, Lili + liter
- puli.

Ryby

SHLUKOVÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (3)
SVISLE (čtyřpísmenné výrazy):

1. Páni; žijící; tkanina k výrobě ložního prádla; metropole Ázerbájdžánu; asijský nádeník; metropole Peru. - 2. Soumar; silný provaz; doupata; práce na zahradě; seknoti; domácky Fatima. - 3. Popínávací rostlina; kaz; jméno atletky Zátokové; poté; dámský klobouček; pečinka. - 4. Československý šachista maďarského původu (Richard, 1889 až 1929); přítok Dunaje; krátké kabáty; popravčí; klid; nemocné. - 5. Neoděná; náš zpěvák (Karel); slovensky „tlapy“; osm bitů (jednotka množství informace); příbuzná; asijský stromový savec. - 6. Nadzemní části rostlin; trup s hlavou a končetinami; minulého roku; exedra; okrasná parková rostlina; Zolův román.

Pomůcka: 5. Byte.

1	2	3	4	5	6

Řešení: Muži + živě + věba + Baku + kuli +
Lima; mulia + iano + nory + rytí + tít + Tima;
řeva + vada + Dana + nato + toka + kare; Rěti
+ Tisa + saka + kati + ticho + chore; nahá +
Hála + laby + byte + teta + tana; natě + tělo +
loni + nika + kana + Nana - murena, marena.

Český biolog (Vladimír, 1931 až 2005)

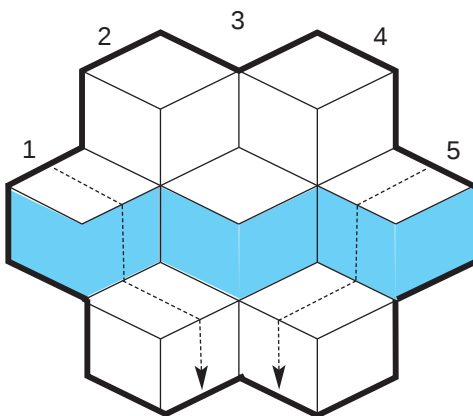
PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (4)

SESTUPNĚ VPRAVO: 1. Obilní pichlavý neřád. 2. Vruboun posvátný. - 3. Vrch nedaleko Hradce Králové.

SESTUPNĚ VLEVO: 3. Návrat do atmosféry. - 4. Nedopalek cigarety. - 5. Syn Sobalův (Bible kralická).

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AL, EB, EB, ET, OHA, OR, OS, OS, RAB, REK, SKA, SN.

Řešení: Vpravo - Oset, skarab, Oreb. - Vlevo - Snos, oharek, Ebal - Srb.



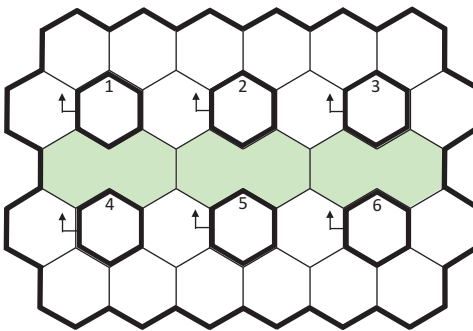
Největší zástupce čeledi jelenovitých

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (5)

BUŇKOVITĚ: 1. Vysoký štíhlý strom. - 2. Těžký kov. - 3. Výtěžek. - 4. Nasycený uhlovodík. - 5. Pojídač blahovičnickových listů. - 6. Podzimní květina.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AL, ALA, AS, KAN, KO, NOS, OL, OVO, POL, TO, TRA, VÝ.

Řešení: Topol, olovo, výnos, alkan, koala, astra - los.



V úlohách 1 až 3 se pomocí vícenásobného políčka dosáhne úplné křížování (k vpisování je využitý jen jeden směr - svislý). Úloha 6 má rovněž úplné křížování (cyklindrická úloha).

V každé síťce lze vytvořit vícenásobné políčko, i když se s takovými úlohami sestkáváme zřídka. V úloze 4 využil autor síťku kosodélníkovou a v úloze 5 pak šestiúhelníkovou.

Jistě si nelze nepovšimnout, že různé kombinace křížkovkových prvků poskytují autorům nepřeberně množství tvorby a přitom každý nový typ úlohy nevyžaduje další nový název (to se týká jen slovní hádanky).

Ploutvonohá šelma

DOUSLABIČNÁ CYLINDRICKÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (6)

VODOROVNĚ: A. Etáž + elektrický vodič zavěšený nad tratí + úřední listina + zařízení k přenášení mechanické síly + žebřinový krmelec + malý americký had + levhart + zvýšené obydlí na ochranu proti záplavám na pobřeží Severního moře. - B. Jezdecké udidlo pro dva páry otěží + Shakespearův princ + část Prahy + novotvar + africká gazela + starověká tvrz + ženské jméno + sportovní utkání dvou jednotlivců nebo družstev. - C. Orobinec úzkolistý + německá řeka + tekový strom + katův pomocník + japonské pětiverší + slovensky „kappa“. - D. Kolona (vozů) + armáda + lakomci + kůň podle zbarvení + úsek celku + brašna + jedna z věží hradu Trosky + nasolená půlka prasete. - E. Bezparohý asijský jelen + hláška v mariáši + obyvatel Belgie + lano při výcviku artistů + párové kosti vyztužující stěny hrudníku +

psí plemeno + pracovník nástrojárny + mládě divoké kachny.

Pomůcka: B. Pelham, dorkas. - C. Lachte.

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

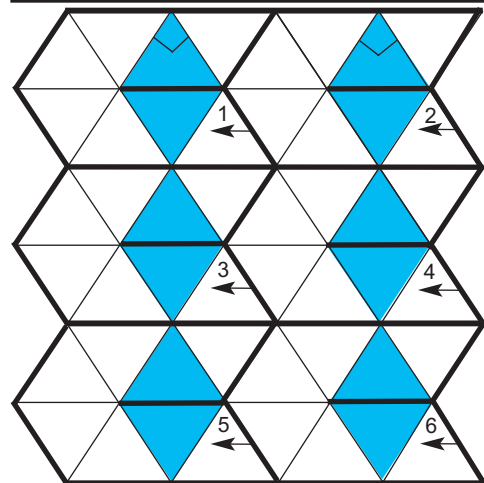
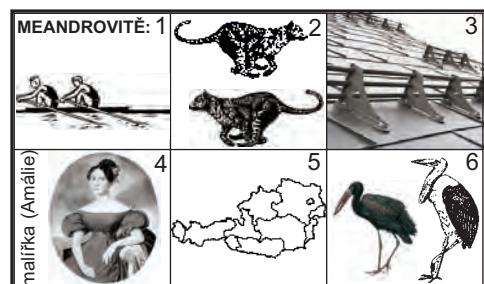
Řešení: A. Patro, trolej, ležstvo, stroje, jesie, slepan, panter, terpa. - B. Pelham, Hamlet, letná, nádor, dorkas, kastej, Telma, mače. - C. Palach, Lachte, teka, katan, tanka, ka-
pa. - D. Konvoj, vojsko, skotí, tisek, sektor, torba, Baba, bakon. - E. Kabar, barva, Valon, lonže, žebra, braka, kalit, lička - lachtan.

66 Políčko volné

Volné políčko nevzniká protnutím čar, které vyplývají z různých směrů vpisování. Obecně lze říci, že se tato políčka vyskytují často u křížkových úloh s neúplným křížováním. Jejich tvar je prakticky neomezený - kruhovitý, oválný, trojúhelníkový, šestiúhelníkový, osmiúhelníkový, ve tvaru kruhové výseče, figurální aj. Pdf 01/6 a úloha 4 uvádí jako volné políčko kruhovou výseč. Samozřejmě, že se jedná pouze o jisté grafické znázornění; čtyřúhelníková políčka mohou být nahrazena například pětiúhelníky ap.

Za volná políčka lze rovněž považovat i některá políčka při obrysu u figurálních křížovkách (pro dokreslení „figury“ - přímka u přepony trojúhelníka může být nahrazena obloukem, lomenou čarou ap., pdf 18 a 32. Obecně platí, že pokud je luštiteli předkládána podoba těchto volných políček, je bezpředmětné je v zadání nějak popisovat. V případě (polo)dokreslovek, aby luštitel dospěl k autorské podobě obrazce, je vhodné uvádět výčet těchto políček (včetně políček atypických).

Česká herečka a spisovatelka OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



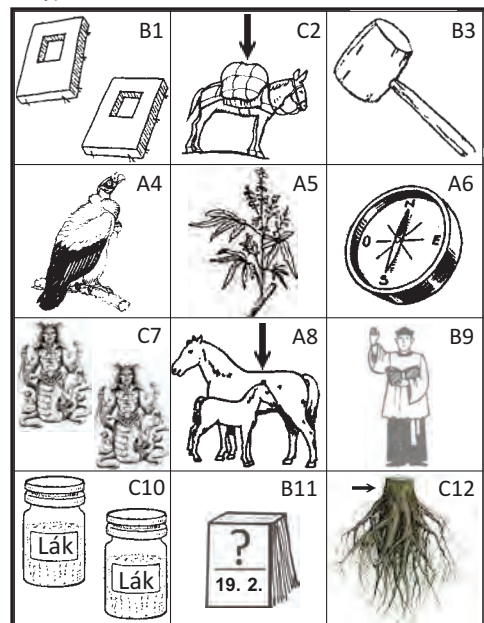
Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ARDI, ČÁPO, DVOJ, LEOP, MÁNE, OLAM, RAKO, SKIF, SNĚH, SOVÁ, USKO, VITÍ.

Řešení: Dvojskif, leopard, Máne-
sová, Rakousko, Čápo, Vití.

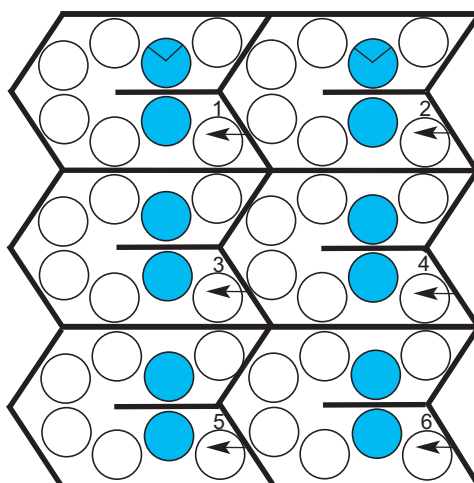
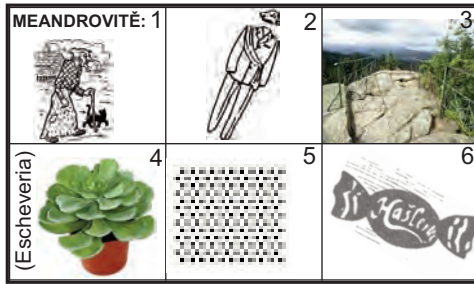
Jednotlivé sítky (čtyřúhelníkové, trojúhelníkové, šestiúhelníkové, kosodélníkové aj.) se dají využít k vytvoření obrazce s volnými políčky. V úlohách 1 a 2 je to síťka trojúhelníková a směr vpisování meandrovitý. Trojúhelníková políčka mohou být nahrazena jinou tvarovou podobou - jedná se vždy jen o jinou grafickou podobu. Rovněž směr vpisování lze zvolit: řetízkovitý - pdf 7/2; 44/2, paprskovitý - pdf 28/2 (čtyřúhelníky lze nahradit např. kroužky, spirálovitý - pdf 34/1 (čtyřúhelníky lze opět nahradit jiným obrazcem).

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

Tajenku tvoří pátá písmena vpisovaných výrazů.
PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU (šestipísmenné výrazy):



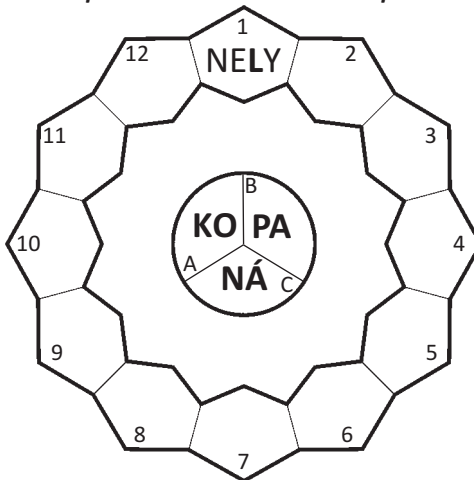
Náš noční motýl OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): BABA, DĚRO, ÉRIE, ERKA, EŠEV, HAŠL, IDKA, JEŽI, ORMA, UNIF, VÁNÍ, VYHL.

Řešení: Ježibaba, hašlerka, ešev-
idka, unif, vyhl.

Slavná postava československé kopané



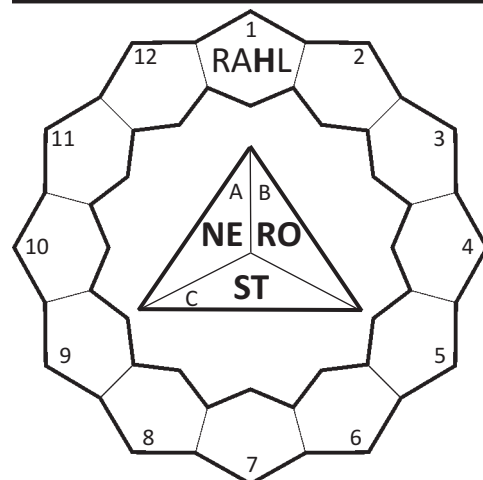
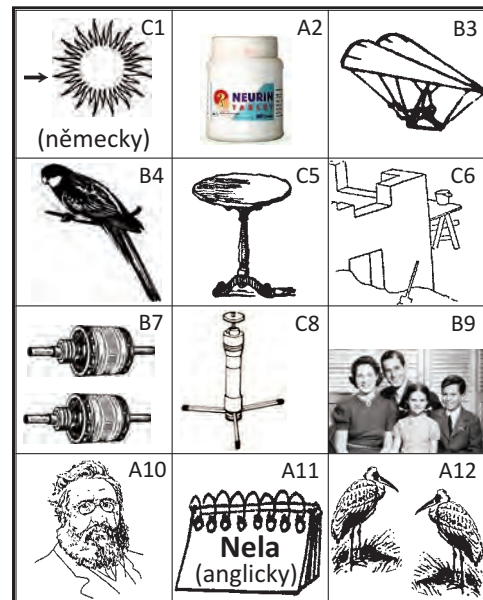
Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): DOR, ELY, EVY, ICE, KOB, KOM, KON, KON, LAD, NÁG, NÁK, NÁK, NÁL, OPÍ, OVÉ, PAL, PAN, PAS, PAS, PAT, RČÍ, RIK, TOR, YLA.

Řešení: Panely, náklad, palice, kondor, ko-
nopa, kompas, nágové, kobyla, pastor, nále-
vy, Patrk, nákrčí - Laco Pavlovic.

Velmi vzácný jednoklonný nerost

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

Tajenku tvoří pátá písmena vpisovaných výrazů.
PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU (šestipísmenné výrazy):



Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AHL, ALO, ELA, INA, JAN, LEK, LIE, NEL, NER, NES, NEU, ORY, RIN, ROD, ROG, ROS, ROT, STA, STO, STO, STR, UDA, VBA, YTI.

Řešení: Strahl, neurin, rogalo, roselia, stolek, stavba, rotory, stojan, Neruda, Nellie, nesytí - hillebrandit.

Velké pole působnosti ve volbě podoby obrazce má autor u úloh 3 a 4. Vpisované výrazy jsou složeny ze dvou vpisovaných znaků, v tomto případě se střídají shluky o nestejně délce. Vpisovanými znaky mohou být i další znaky - slabika, slovo (i výraz) a třeba i ob-
rázkový znak.

U úloh s neúplným křížováním se autorovi doporučuje uvádět takovou podobu zadání (především různou pomůckou), aby mohla být celá úloha vyluštna. Např. shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy.

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. políčka 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 křížkovkových 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)

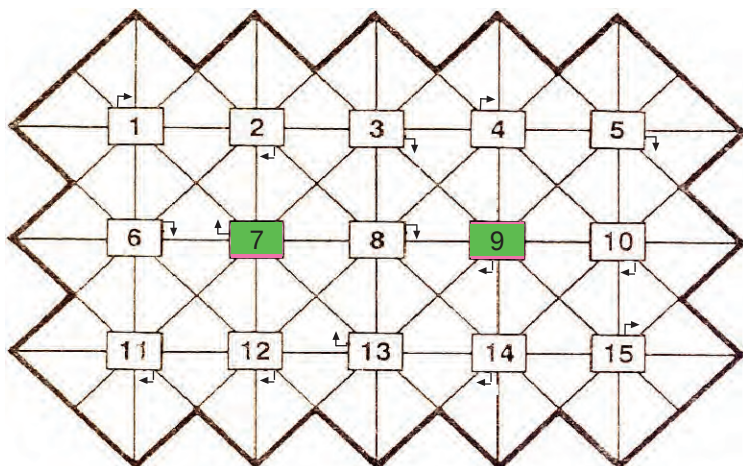
OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1

BUŇKOVITĚ: 1. Střeživat. - 2. Doporučovat. - 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, RÍŠÍ, ROVÁ, ROVÁ, RUCE, SAVÁ, ŠOKO, TINY, TMAN, VATI, VATI, VINA.

Řešení: Hlíďávat, radivati, lecitiny, litoraly, pivoťman, jávorová, ? , lo-komoc, ? , kávovina, báhovec, ruce Ríši, šokovat, kvokavati, kolísa-vá - Jaromíra Kolářová.



„Jak vám pan doktor vyléčil ten kašel?“ - „Předepsal mi projímadlo.“

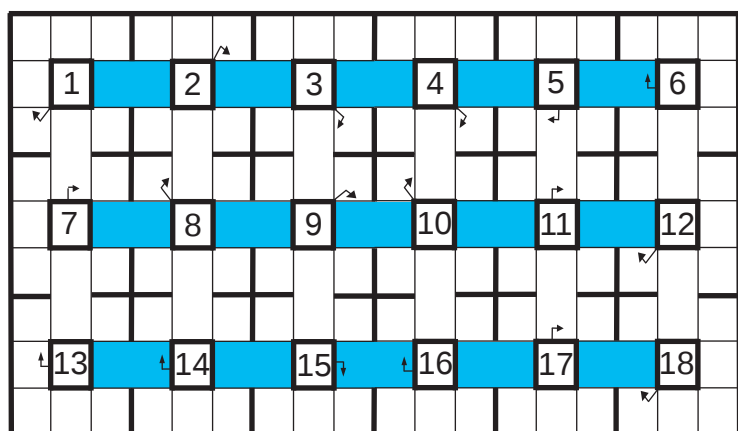
„A kašlete ještě?“ - „Dokončení v tajence (čteno po řádcích).“

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. Ještěr příbuzný krokodýlu. - 8. Věci velké ceny. - 9. Stručný výrok, obsahující nějakou životní pravdu. - 10. Doklad o přijetí peněz. - 11. Pórovitá keramická hmota. - 12. Největší ještěr. - 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.



Řešení: Placenta, teleťník, repent, svtídlo, trojišt, sardinka, alig-tor, cennošt, sentence, kvítance, terakota, krokodýl, královna, od-soudit, fajrntý, finanční, klubovna, kudlanka - ne, to si netroufnu.

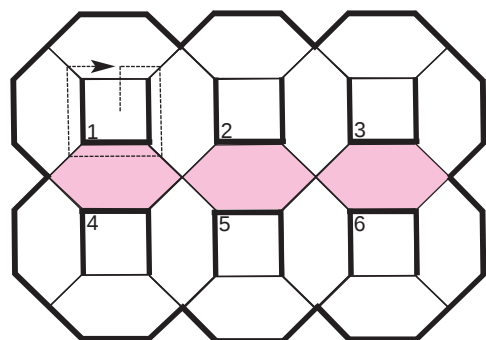
Zakladatel moderního českého divadla (1808 až 1856)

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.



Řešení: Mattia, Makyta, Bajlka, mantra, pa-ryba, jablka - Ty!

Prozaik katolické orientace (1902 až 1974)

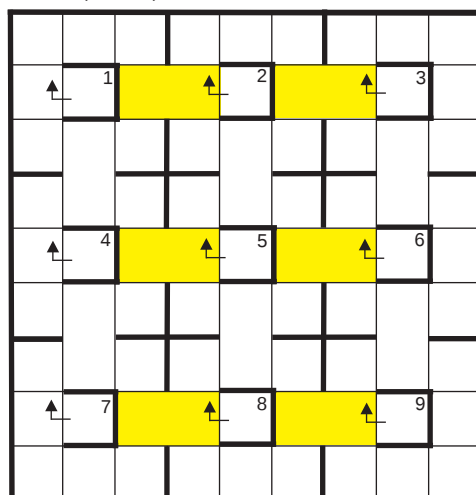
DEVÍTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

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.



Řešení: Důstojník, Pjatyčová, učarování, Parťzanka, 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 takováto 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 dološtění. 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 křížkovkými prvky.

68 Tajenka skrytá

Tajenka - nepostradatelný prvek každé křížovkové úlohy (úloha bez tajenky je jako studánka bez vody, článek 19). Nejběžnější je tzv. **neskrytá tajenka**, což je zřejmé z podoby předkládané úlohy (všechny úlohy pdf 1 až 62). Tajenka je uvedena buď v některém ze směrů vpisování (pdf 1/1) nebo je její umístění zřejmé z podoby zadání - podbarvená políčka (pdf 66/1 a 2), uvedené její umístění (pdf 66/3).

Už Archimedes (zabitý římským vojákem v roce 212 před Kristem), později další učenci, například Leonardo da Vinci aj., se zabýval technickými otázkami. Praktické využití těchto „objevů“ demonstruje i následující příklad. Podepřeme-li topůrko kladívka přesně pod jeho těžištěm, jsou levá i pravá část kladívka v rovnováze. Jestliže nyní topůrko v těžišti oddělíme a obě takto vytvořené části položíme na misky rovnoramenných vah, zjistíme, že:

- obě misky budou v rovnováze
- klesne miska s kratší částí kladívka
- klesne miska s delší částí kladívka

SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

se skrytou tajenkou - 9, 4 (začíná v políčku Dx1)

VODOROVNĚ: **A.** Rozmělňovač masa. - **B.** Rod ptáků z čeledi kachen. - **C.** Příkrm (nářečně); minorita; město ČR; část roty. - **D.** Váleček k tisku; zvětřalé pivo; mučivě; pronásledovatel. - **E.** Urozená paní. - **F.** Dřívější poplatek za přechod mostu.

SVISLE: **1.** Rovně. - **2.** Samčí pohlavní žláza. - **3.** Uherský husarský kabátec. - **4.** Dva současně plující prameny (slangově). - **5.** Potom. - **6.** Knedlíčky

Český spisovatel a jeho dílo PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

se skrytou tajenkou 5: 5

VODOROVNĚ:

- Homolovitá čapka z beránčí kůže (řídce)
- Hlavní město České republiky
- Potulný loupežník
- Vykladač náboženství u mohamedánů
- Pramen vlasů na konci stočený

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): HA, KA, KUC, LAP, LOK, MA, MA, NA, PRA, ULE.

Řešení: Kučma, Praha, lapka, uléma, lokna -

Z díla Josefa Tomana

POLODOKRESLOVÁ TROJKŘÍŽOVKA

(písmenovka a dvě slabikovky)

se skrytou druhou (5) a třetí tajenkou (4, 6)

Nutno doplnit rozdělovací linky

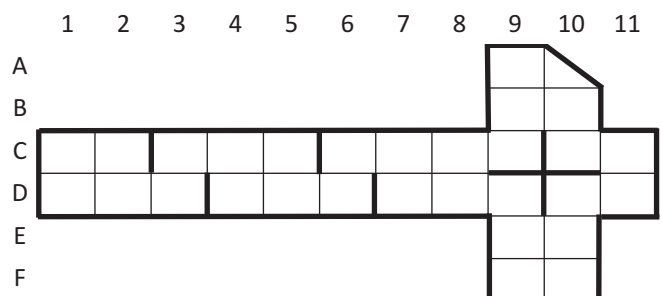
VODOROVNĚ: **A.** Vlákot; aerobiont; odtékání; žahavý hmyz. - **B.** Heslo křížovky. - **C.** Ruské ukazovací zájmeno; jihoafrický kmen; cizokrajná rostlina; na tuto stranu; uskrnutí; přirozený úbytek hmotnosti kapaliny. - **D.** Kolem; uchopení; analýza; zkratka naší politické strany; slovensky „šťihlá“; anglicky „plahočední“; německý architekt. - **E.** Klekání; v esperantu „šátek“; pocházející z Ruska; americký povídkář; řeholnický stav; domnělý chemický prvek. - **F.** Hora v japonských zeměpisných názvech; mytologický převozník; svázané obilí; čapí nůsek; pobídka; mořský savec. - **G.** Řadová číslovka; hyje; školní potřeba; ejhle; staroindická zbraň; strana účetní knihy; SPZ Tábora. - **H.** Úder ve stepu; nasycený uhlovodík; čistě jako sníh; pán (asijské oslovení); keře; domácky Etela; druh palmy. - **I.** Výzvy; polské vojvodství; široká plátěná páska s krajkou; ptačí; oblečení; šachové zakončení; nato. - **J.** Syntetické vlákno; natočení; jinak; umřít; slovensky „soud“; nástrahy. - **K.** Palivo; Inženýrské a průmyslové stavby (zkratka); druh skladby; pouzdro na šípky; set; násep. - **L.** Žítí osamoceně. - **M.** Prudké napadení nepřítele vojskem; přírodní tropická pryskyřice; jinak zvaný; uvádět ve zmatek.

SVISLE: **1.** Termit; vetchost. - **2.** Spojovat letováním; chuť (k jídlu). - **3.** Ochucená solí; basická národní hra. - **4.** Stát USA; přehledný seznam; vysokohorský štít. - **5.** Francouzský

Skrytá tajenka je určena náročným luštitelům (svazové soutěže). Takto skrytá tajenka vyžaduje k přečtení jistý „klíč“. Skrytí takovéto tajenky vyžaduje vždy „jednoznačný“ systém, jakým jsou jednotlivé znaky tajenky v zadání křížovkové úlohy (obrazec, legenda ap.) skryty a její „vyčíslení“ (počet písmen jednotlivých slov, například 3, 6 - Jan Neruda). V pdf 1/6 lze převést skrytou tajenku na neskrytou - stačí uvést předem klíč v zadání.

do polévky. - **7.** Váním nanesený. - **8.** Druh ořechů. - **9.** Lesní pták, jehož samička snáší vajíčka do hnízd drobných zpěvných ptáků; znalost. - **10.** Druh čerpadel; popravované. - **11.** Traktor.

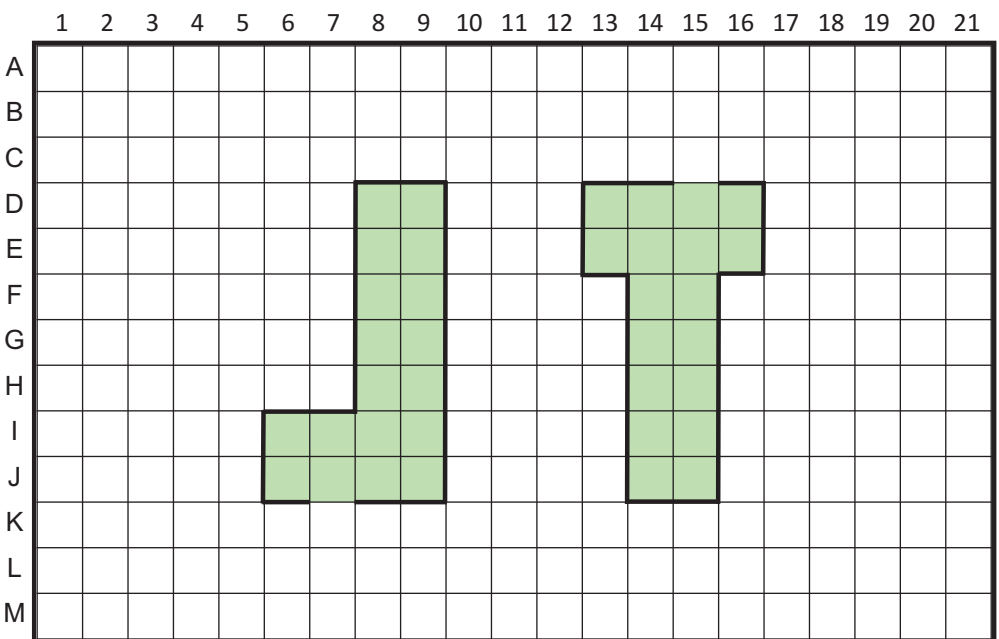
Pomůcka: D. Moleta.



Řešení: Vodrovně: Vodorovně - Kutř, kačka, přivar, menšina, Nová Paka, četa, moleta, patoky, výtravě, stiháč; donaj, mostně - tajenka bude zveřejněna později.

Se skrytou tajenkou jsme se mohli setkat již v prvních ročnících křížovkářské maturity v HaK (později přibýly MLSK a ČKL). Charakteristická je pro tyto korespondenční soutěže často vysoká obtížnost (autor však může využít i nápovědu - začátek v úloze 1). V případě skryté tajenky nemá při důvtipně zvoleném klíči pro vyhledání takovéto tajenky luštitel šanci ji snadno odhalit. Pokud však skrytou tajenku neodhalí nikdo, úloha nesplnila svůj účel a autor vlastně prohrává, i kdyby zvolil pro skrytí sebeoriginálnější systém skrytí. Úloha 3 byla předložena v Hradecké křížovkářské maturitě (řešení bude zveřejněno později). Jak ukazují příklady k luštění, mají autoři nepřebernou možnost, jak tajenku skryt. Nutno však ještě zdůraznit, že pouhé symetrické umístění znaků v obrazech se za systém skrytí nepovažuje.

sklář; hlemýžďí skořápky; západoafrické sídlo. - **6.** Druh atomu; eskymácké saně; nůše; nádech. - **7.** Malajské platidlo; luční bylina; zákon; předložka. - **8.** Úřad; porušení; křoví; zástěna; herec. - **9.** Edouš; česká spisovatelka; lyrické básně; strašení; druh polévky. - **10.** Hrdina; znovu napsat; básník. - **11.** Symetrála; první tajenka; jemná tkanina. - **12.** Mít strach; druhé seno; komoni. - **13.** Jméno literáta Pavla; mládě štíra; žena; křestní kmotra. - **14.** Čoud; hluk; slovenské dívčí jméno; evropský



Řešení: Bude zveřejněno později.

69 Pomůcka (nadlehčení křížovkového prvku)

Pomůcka je věnován článek 30 - je to jakási regulace obtížnosti předkládané úlohy luštiteli. S první pomůckou jsme se mohli setkat v prvních číslech HAK od roku 1949 - uvádění některých obtížnějších vpisovaných výrazů - pdf 18 aj. Nadlehčení se však týká všech křížovkových prvků:

Nadpis - PĚTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA (pdf 7/4) všechny vyškrtávané výrazy mají pět písmen.

Obrazek - vepsané heslo v obrazci (pdf 7/2; 18 aj.), vepsaný (pdf 6/1; 66/3, 4) či vyškrtaný (pdf 10/1, 2) výraz, doplnění rozdělovacích značek (pdf 32) ap.

Legenda - uvedení délky vpisovaných výrazů (pdf 21/6), výčet shluků s neúplným křížováním (pdf 1/6) či výčet shluků, z kterých jsou sestaveny vpisované výrazy (pdf 7/1).

Tajenka - tečky v tajenkových výrazech dělicí výraz na jednotlivá slova (pdf 3; 14/1, 2), doporučuje se u cizojazyčných tajenek (latinský citát) ap.

Křížování - úlohu 1 lze ztížit (vypuštění podnadpisu) či nadlehčit (uvést v závorce za legendovým výrazem délku vpisovaných výrazů).

Vpisovaný znak - v pdf 2 jsou všechny vpisované znaky sestaveny systematicky do tabulky („vybírkačka“), v pdf 31/1 musí luštitel druh vpisovaného znaku naopak odhalit.

Savci

PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA (1)

Nutno doplnit silné linky - výrazy mají vždy dvě společná písmena

VODOROVNĚ: 1. Jméno tenisty Beckera + severský ostrovní stát. - 2. Jméno herce Brouska + vzácný plyn, který tvoří asi 1 % zemské atmosféry. - 3. Patřící Vítovi + chlupy na tváři mužů. - 4. Roztok aromatických látek + tretka. - 5. Žabí larvy + zahraničí.

Pomůcka: esence.

1					S						
2					A						
3					V						
4					C						
5					I						

Řešení: Boris + Island, Otakar + argon, Vítovi + vousy, esence + cetka, pulci + cizina

Loupežnická hra Václava Klimenta Klicpery PÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA (2)

VPISOVANÉ VÝRAZY (vodorovně a svisle):

3: ALE, ÉRO, LOK, OTO.

4: ALOV, AMIN, ARAM, ÉTER, KOLO, KVAP, LEMY, LOLA, ODOL, OLEJ, OSLO, OUVÉ, PULI, SODA, ŠOPA, TATO, TRRR, VRBA.

5: BACON, ČOLEK, IVANA, KÁBUL, KOLOS, KOTVA, OTLAK, PONOR, SLANÝ, STRKY, ŠÁLEK, TLOUK, TOTEM, VATON.

6: AZTÉCI, OBOJEK.

7: KAROTEN, KOLOTOČ.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A				O				O			O
B									O		
C		O		O		O					
D	O										O
E	O										O
F	O		O		O						O
G		O									
H			O								O
I											

Řešení: Vodorovně - Šopa, Oslo, Kábul, Lokešský zvon; Oto, kotva, tato, soda, trrr, tlouk; kolo, lola, kvap; olej, ivana, éro; éter, čolek, Bacon, lemy, amin.

Jak ukazují příklady v záhlaví či 4 úlohy na této straně, lze snadno obtížnost předkládaných křížovkových úloh regulovat.

Pro začínající či méně zdatné luštitelé jsou vhodné výplňkové úlohy, ve kterých jsou všechny vpisované výrazy uvedeny v zadání úlohy - pak je možno celou úlohu doložit. Podobně je tomu v úloze 3, ve které je v tabulce uveden obsah všech políček. Navíc vepsané řetězce demonstrují, jak se takováto úloha luští.

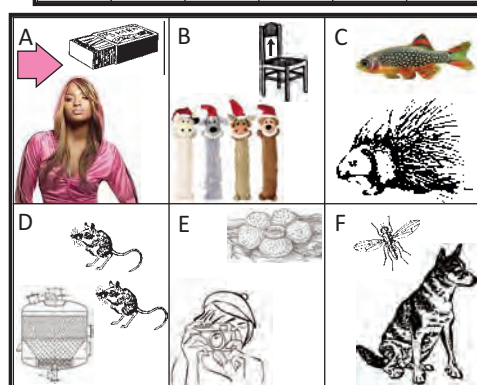
Jednoklonné nerosty

(druhá písmena každého řetězce)

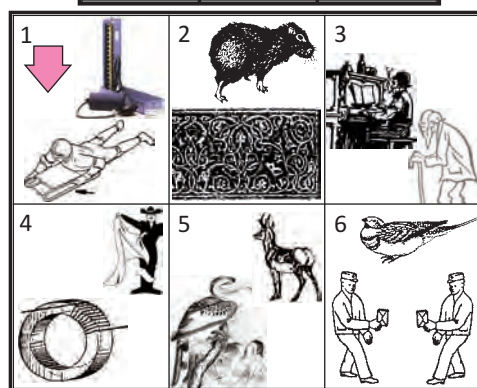
STŘÍDAVÉ OSMIPÍSMENNÉ ŘETĚZOVÉ DOPLŇOVAČKY (3)

Pomůcka (shluky obsažené v doplňovačkách; vybrané znaky jednoho směru vpisování (vodorovně) se považují za spotřebované a nelze je již použít pro další směr vpisování (svisle):

	1	2	3	4	5	6
A	SKELE	ČERNO	PIANI	ŠKA	VIDLO	TULKA
B	OPĚRA	KAPYB	DLO	INDUK	UHÁNI	STEPO
C	TON	DIKOB	STA	RAZ	ROH	BORKA
D	ADSOR	ARA	BÉR	TOR	COUNI	KUR
E	FOTOG	BESKA	ŘEČEK	RAF	ASOVÉ	LEZIE
F	OMETR	PTAČÍ	PES	EADOR	TŘICE	ÝROVÉ



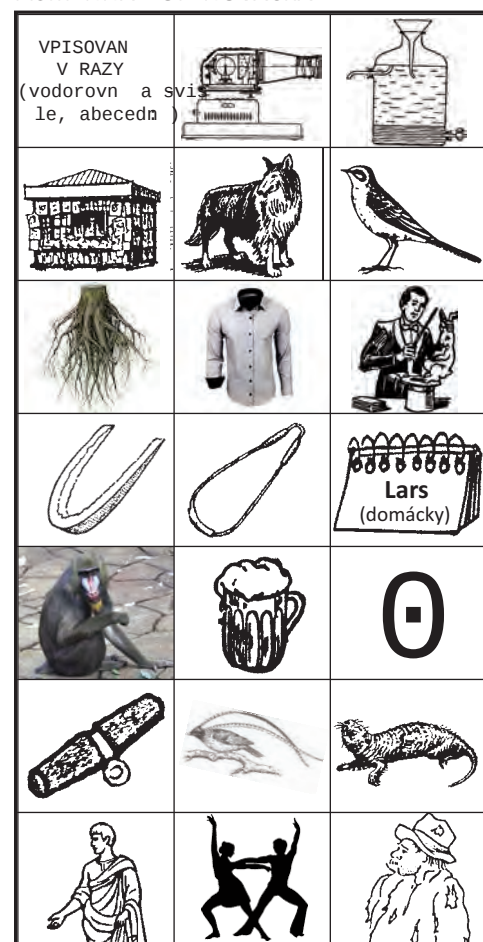
A					
B					
C					
D					
E					
F	PTAČÍ		PES		TŘICE



1	2	3	4	5	6
SKELE					
TON					
OMETR					

Řešení: Vodorovně - Černoška + škatulka, operadlo + dlouhá reader, vidloroh + rohsově, stepokur + kurýrové - kainit. metr, kapybara + arabska, pianista + starček, induktor + to-

Zřícenina skalního hradu nedaleko Turnova na okraji přírodní rezervace Klokočské skály PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA (4)



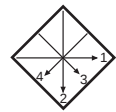
Pomůcka: diaskop, mandril, rypoš.

	O		E		
	I	A		O	
				O	
			A		A
	A				
					A
		O			I
E			A		E
	O	I			
					A
	O	E			O
I					
O			A		I
		A			
	O	I			E

Řešení: Vodorovně - Kouzelník, diaskop, rajka, lan- rí, konipasek. - Svisle - Larek, kiosky, olivka, Ríman, ko, trhan, rypoš, tanec, jímka, kofen, mand-

70 Jak luštit křížovkové úlohy

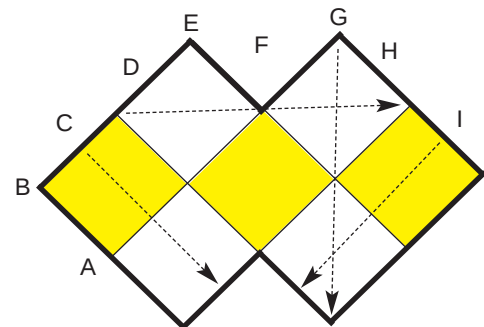
Nový pohled na křížovkové úlohy (článek 65) - skládáčka z různých křížovkových prvků. Každá dosud zveřejněná křížovková úloha se dá zařadit do nového pojetí - odpadnou pak všechny dosud zavedené odrůdy a „nesrovnalosti“ ve svazové normě. Zapomenout lze také všechny dosud uveřejněné „návod“, „kurzy“ či „školy“, které nejsou při správném zadání úlohy vůbec potřeba (jak ukazují příklady k luštění v pdf). Jak luštit křížovkové úlohy (článek 52) se týká speciálních typů úloh (postup profesionálního předluštětele), například:



Zajímavá okrasná rostlina
(též libora)
SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

1

- A.** Indické platidlo. - **B.** Tajenka. - **C.** Domácky Kamila.
- E.** Druh papouška. - **G.** Velmi krátká sukně.
- C.** Slabší lana. - **D.** Trýznitelé. - **F.** Podko-pěnka.
- F.** Mořská vydra. - **H.** Největší japonská hvězdárna u Tokia. - **I.** Obyvatelé Ruska.



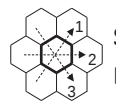
Řešení: 3 - Lanka, kataní, mina - lantana.

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 tajemce doplňovačky si můžete vyluštit nápovědu - číslice, která je ukrytá pod písmenem „I“.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

$$\begin{array}{rcll} \text{SIL} & - & \text{VVŠ} & = \text{SI} \\ + & & - & + \\ \text{MŠI} & + & \text{ŠKV} & = \text{IÝÝ} \\ \text{ÝLS} & - & \text{LSO} & = \text{LSM} \end{array}$$

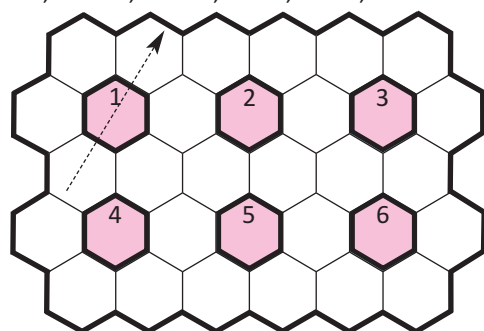


STŘÍDAVÁ PĚTIPÍSMENNÁ
DOPLŇOVAČKA

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).

(Polo)výplňkové křížovkové úlohy (článek 29, pdf 45/2)

Číselné křížovky (článek 17, pdf 5 a 61)

Luštění (polo)dokreslových křížovek (článek 24, pdf 45)

Luštění „speciálních“ (polo)dokreslových křížovek (pro náročné luštitelé, článek 24) - šikmé křížovky (pdf 54), číslovací legenda (pdf 55), výplňkové křížovky (pdf 53), sdružená obrázková legenda (pdf 52).

Zásadou křížovkáře je vyplňovat políčka tužkou (chybný zápis vždy vygumovat)!

Promyka je jedním z mála zvířat, která se odváží napadnout kobru. Je to



drobná, velmi (**viz tajemku**), která žije v tropických oblastech Afriky, jižní Asie a ve středo-mořské oblasti Evropy. Je přibuzná 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.

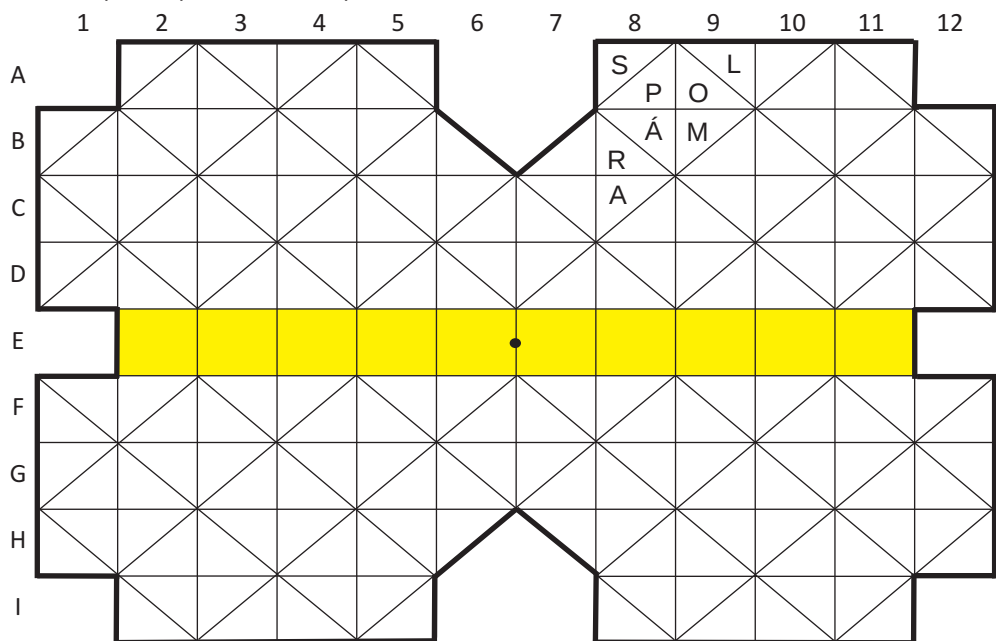
Mezi promykovitě šelmy patří také surikata a mangusta. Mangusta je začleněna do více rodů (Ichneumia, Mungos aj.). Charakteristické pro tohoto savce jsou: velká hlava, malé uši, krátké končetiny a dlouhý ocas, který mnohdy dosahuje délky zbytku těla. Zvířata z oblastí s vlhčím podnebím jsou větší a tmavější než zvířata z oblastí s podnebím sušším.

PÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ KŘÍŽOVKA

3

Nutno doplnit rozdělovací značky

VODOROVNĚ: **A.** Vyvýšený počátek hřbetu v zátylu u savců; ten, kdo s někým chodí ve škole do jedné třídy. - **B.** Rovně; kuchyňská nádoba; prosté plavidlo; metropole Albánie.



Řešení: Svisle: Přilep, čoudit; komín, Lorka, onkat; oho, apetýt, Miliana; utrhlé, Achilles, tab; keneň, oblať, partě; cívová, klas; před, šileť; spára, uléma, Amína; lom, ampule, asesor; užt-

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; domácky 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 psí feny; volání žab. - **H.** Borax (nerost); přísada vápna nebo cementu; znečišťující příměs 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; domácky 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, anortoit.

Postup předluštětele (úloha 3, stěžejním úkolem luštitel 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 podnadpisu (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 sítku a následně celý obrazec. Buňkovku znali křížovkáři již před více jak sedmdesáti lety. Již v této době byly sestavovány tyto úlohy nejen do sítky 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

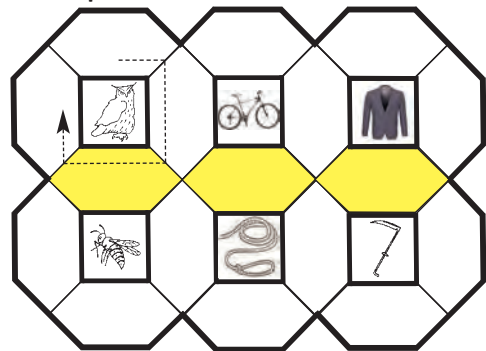
obrazce (ve směru chodu hodinových ručiček, opačný smysl zápisu není vyloučen). V úloze 4 jsou pro vpisování využita dvě středová políčka, v úloze 3 jde o „speciální“ způsob buňkovitého vpisování - obrazec je pak vždy doplněn čárkovanou čarou (pro jednoznačnost zápisu, podobně u lomeného směru vpisování - 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

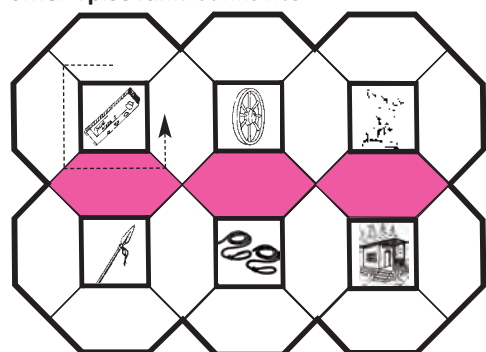


Řešení: Vodorovně - Sova, kolo, sako, vosa, laso, kosa - vlk.

Hlodavec podobný veverce

ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě



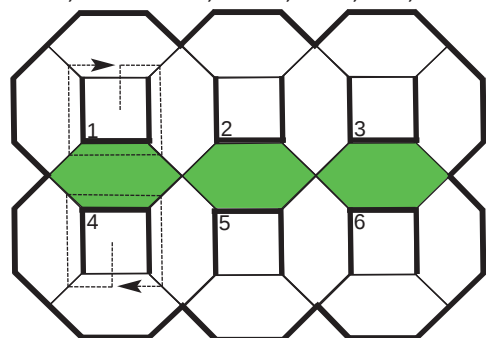
Řešení: Vodorovně - Lípo, kolo, socha, píka, laso, chata - plch.

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).

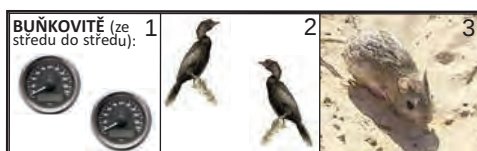
Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ALA, ARA, ASA, ASA, BAND, BARK, HERD KARK, MASK, PASK, ULE, URA.



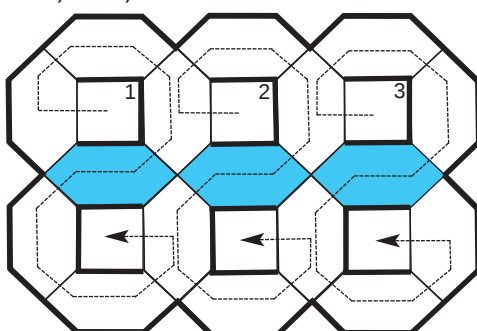
Řešení: Paskala, barkasa, bandura, karkasa, maskara, herdula - kakadu.

Vyhynulý obří nelétavý pták

DEVÍTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): EMURA, ETRY, KORMO, NČÍK, RÁNI, TACHOM.

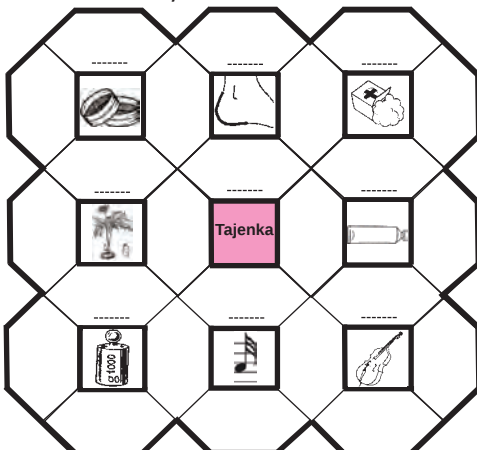


Řešení: Tachometry, kormoran, emurančík - moa.

Asijský stromový savec

ČTYŘPÍSMENNÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

Nutno doplnit u buňkovitého směru vpisování smysl zápisu - ve směru či proti směru chodu hodinových ručiček



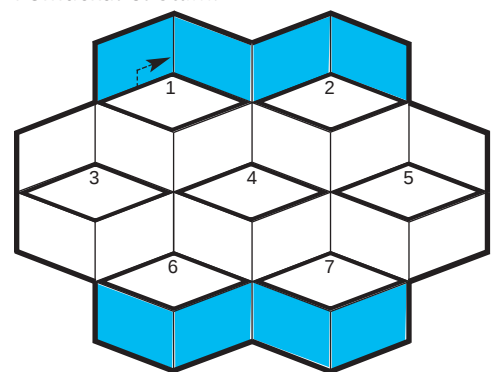
Řešení: Vodorovně - Síta, pata, vata, taka, tana, tuba; klíto, nota, basa (střídaný smysl vpisování po řádcích).

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 - vodorovně zleva vpravo a visle 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 vodorovného 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 směrů 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 (nemíní akceptovat „šipečku“, která jednoznačně určuje smysl zápisu), ale i u vícesměrek. Hádkářská 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.



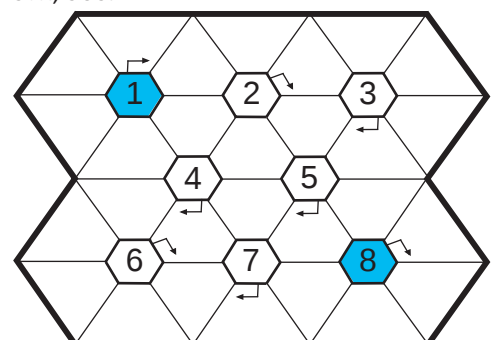
Řešení: Tatí, naša, mise, takt, štir, Stam, král - tana malá.

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, karoska, šušice, Lusaka, straka.

vé revoluce otiskoval opakovaně křížkovkou podobu vícesměrek.

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 hádkáři 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

Upřesnění pro luštitelů 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 (tajanenka čtená spirálovitě), pdf 40/5 (shluková řetězová křížovka), pdf 56/5 (křížovka - spirálovitě a svisle), pdf 57/1 (řetězová křížovka s jednoslovnou legendou). Podoba úloh s uplatněním spirálovitého směru vpisování závisí na nápaditosti autora - kombinace různých křížkových prvků.

ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA



Rešeni: Altis, tisci, cirus, Ruska, kaval, Valika, kababar, Baraka, kajak, jaksj, Simon, monom, pomrak, rakve, Velen, lenka, kalin, linci, Cipar, pârky, kÿrys, ryska, karas, raspa - **alpaka**.

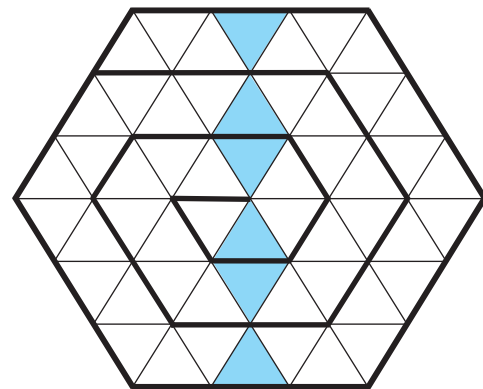
Rešeni: Kabar, bardo, dokap, kapsa, sarsu, ruspo, pohon, Honda, Darek, rekce, centi, niton, Onida, Idaho, Holin, linci, cikat, Katka - kakapo.

	Pomůcka: karaka maděra tanrek

Pomůcka:
karak
maděra
tanrek

Reseni: klókan, antena, narval, alobal, Alasaka, kanady, dynama, madëra, raketa, tanrek, ekoška, karaka, karasi - **kraska**.

Pomůcka (vpisované výrazy rozložené na dva shluky): DEKA, DIADO, FONO, GRAM, CHOVÉ, KIN, KINET, KLESA, LDEK, NDIA, OFON, OSTR, OVAN, OVE, OVEČ, RAMO, RONA, TRON, VANH, VOST.



Reseni: klesavost, ostrovan, Vanhove, Uvec-kin, kinetofon, fonotron, Ronaldek, deka-gram, ramondia, diadochové - **snovač.**

SPÍRÁLOVITĚ KE STŘEDU:			

A diagram of a hexagonal lattice. The lattice is composed of several hexagons. Two hexagons are shaded green, forming a vertical diamond shape in the center. Dashed lines and arrows indicate a path or movement within the lattice, starting from a central point and moving towards the right edge.

Rešeni: Skoba, baňka, karta, taška, kaňka, kabar, Arika - **kaka**.

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.

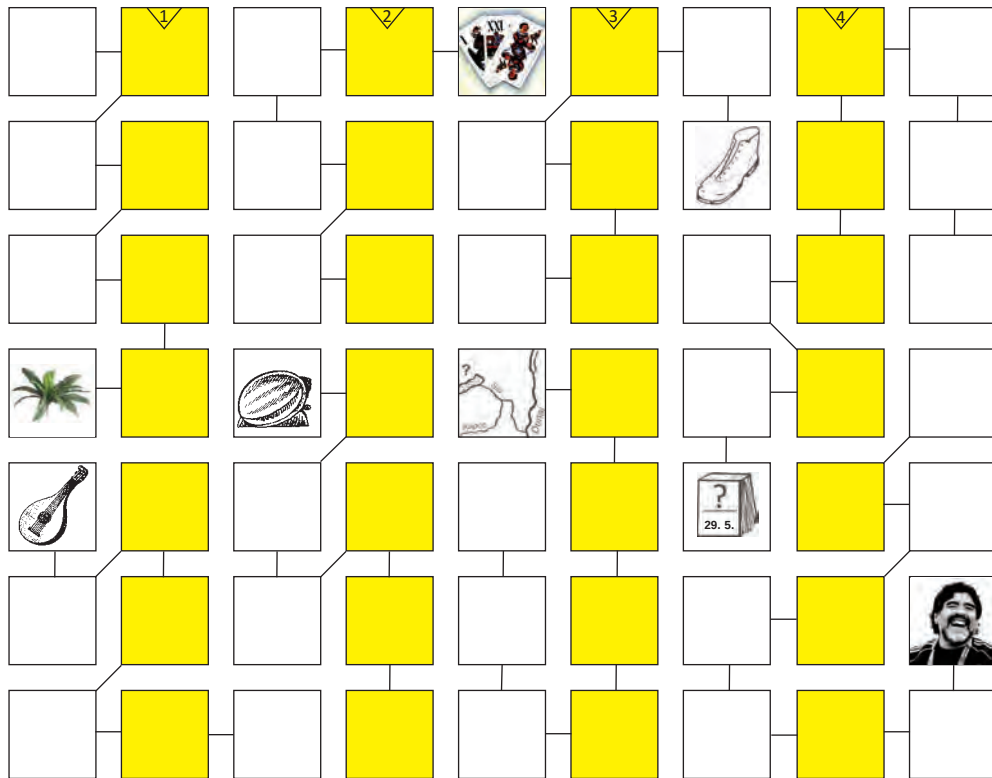


Ryby

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.



Řešení: Svisle - Kapradl, loutna, meloun, trulka, Balaton, škrap, Maxmilián, Maradona - drakoun, tlamoun, kambala, limanda.

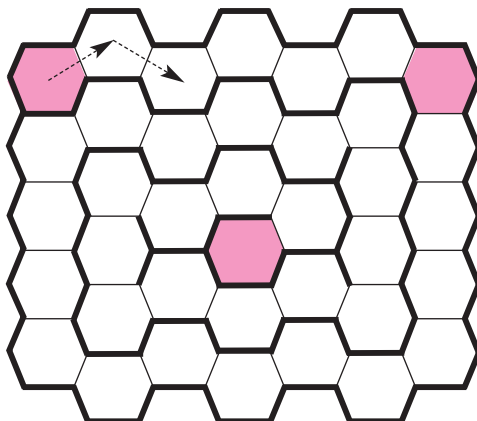
Ryba - pravěké monstrum

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); domácí 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, mítra, radar, darmo, model, delta, ta-pír, pírko, kopáč, páčka, kačer, červí, virus, Ruska, katan, tanky, kyčel, čelní, níže, žena, Nadal, Dalka, karas, rastr, trkač, kačka, kalan, lanka, kasa, sako, kose - jeseter.

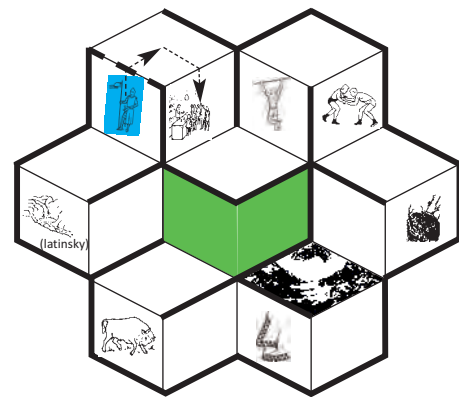
Zástupce pravých turů

DVOJSLABIČNÁ CYLINDRICKÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (2)

Střídání shluků s obrázkovým znakem

MEANDROVITĚ (pětispisemenné výrazy): Jestřábovitý pták; keltští lidoví básníci; spojovací čárka; evropský veletok; dělník ve skalním lomu; stoupací železa připevňovaná na ho- rolezecké boty; český malíř a textilní výtvar- ník (Antonín, 1901 až 1971); domácí Vili- bald; 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 civi- listy (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.



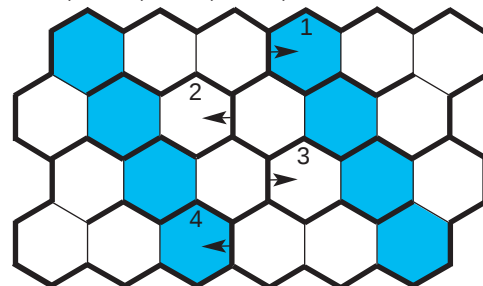
Řešení: Gabar, bardl, divís, Visla, lamač, Lemna, natur, Turvo, vojak, jáksi, sifon, Fonda, daman, manga - jak.

Členovci

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA (4)

V podbarvených políčkách jsou dvě písmena **MEANDROVITĚ** (osmispisemenné výrazy): 1. Výrobna kotlů. - 2. Dvojkompakt. - 3. Zbavovaný osobní svobody. - 4. Otáčivé pou- ťové atrakce.

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou slože- ny vpisované výrazy): ÁRNA, DISK, DVOJ, KANÝ, KOLO, KOTL, TOČE, ZATÝ.



Řešení: Kotlářna, dvojdisk, zatýkaný, koloto- če - divoočko, kornatka.

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

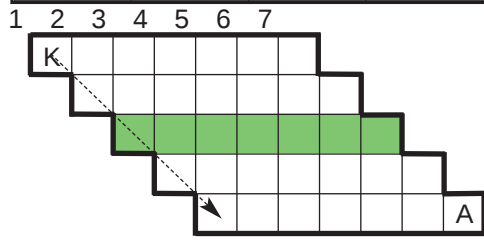
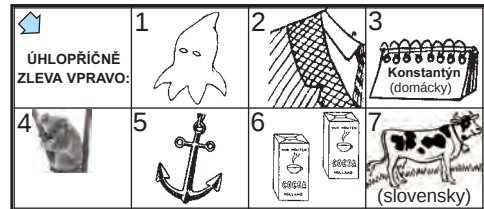
Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak sítku a následně celý obrazec. Pojem „úhlopříčný směr vpisování“ svazová norma vlastně nezná, i když byla taková úloha již otištěna (HaK 1957 - viz pdf 56/1), podobně nevyužívá 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 téže 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 - síťka 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 třípisemných 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 křížkovými prvky. Úloha 1 znázorňuje jen jinou grafickou podobu „klasické“ doplňovačky - jedná se například o úlohu v pdf 7/1 aj. Některé úlohy na této stránce mají premiéru. Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy.

Největší zabiják oceánů

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1



Řešení: Kuka, klopka, kosta, koala, kotva, ka-ka, krava - kosatka.

Akvarijní ryba

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

4

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ: 1.

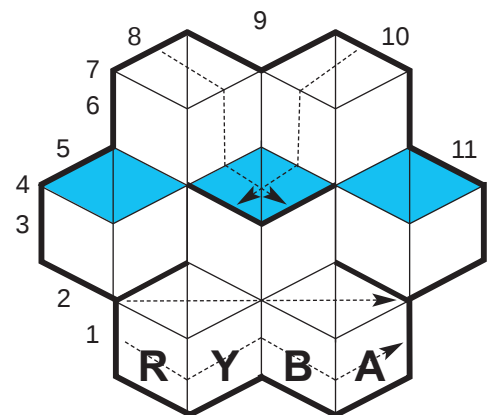
Heslo křížovky. - 3. Elán. - 6.

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); oraniště (řídce). - 11. Severské mužské jméno; otrok.

Pomůcka: 6. Alte. - 11. Ake.



Řešení: Sestupně vpravo - Ako, OVI, tolar, Lára, ulekat. - Sestupně vlevo - Otkar, Lutra, Zvor, 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

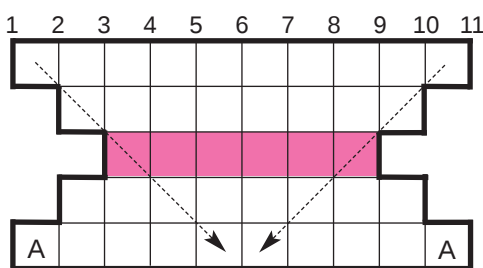
PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

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.



Řešení: Zleva - Klaka, maska, liána, lapka, kapka, hrana, Manka, - asapan. Zprava - Piana, pasta, braka, Praha, panna. - Zprava - Piana, pasta, braka, Praha, panna. - Zprava - Piana, pasta, braka, Praha, panna.

Noční hlodavec o velikosti morčete

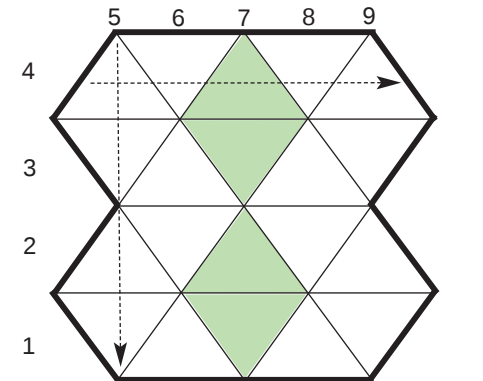
PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

5

VODOROVNĚ: 1. Láhevnikovitá rostlina rodu Annona. - 2. Vykládací karty (78 karet s 22 obrazovými symboly). - 3. Jméno spisovatele Jiráka. - 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 fený.

Pomůcka: 2. Tarot.



Řešení: Vodorovně - Annona, 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

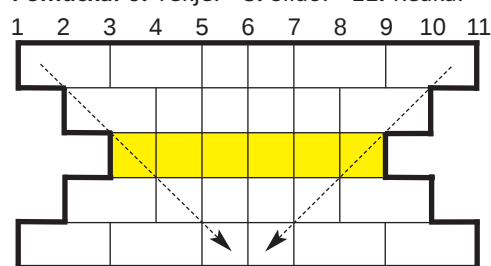
PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

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.



Řešení: Zleva - Oskar, osoba, celý, cvikr, ti-hla, skála. - Zprava - Tekje, svoje, Silao, Ski-bo, keher, Keaka - kolihla.

Hlodavec, kterého popsal Carl Linné v roce 1766

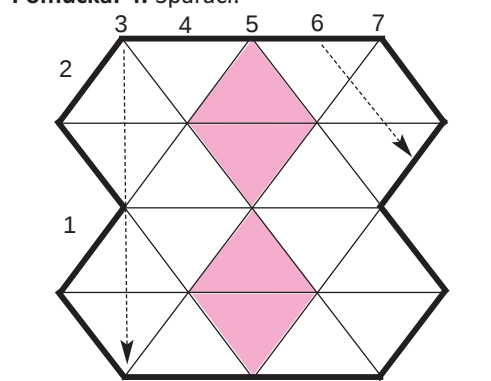
PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

6

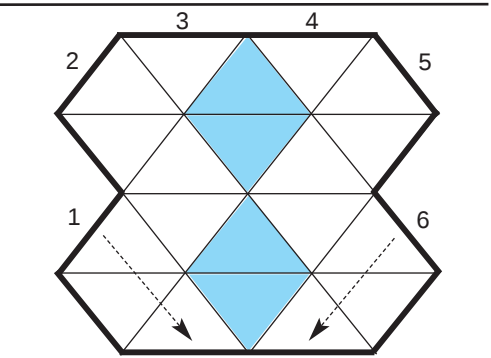
ŠIKMO ZLEVA VPRAVO: 1. Domácky Silvestr. - 2. Kozinův odpůrce. - 4. Ptáci z čeledi turakovitých. - 6. Nářečně „inu“.

SVISLE ÚHLOPŘÍČNĚ: 3. Největší zástupci čeledi jelenovitých. - 4. Trstnatá tráva se štetinovitými listy. - 5. Tajenka. - 6. Stát jako subjekt majetkových práv. - 7. Části dnů.

Pomůcka: 4. Sparáci.



Řešení: Svisle - Losí, smil, paka, erar, noci.



Řešení: Zleva - NAS, Kamerun, akumetr, enu - kuru.

75 Doplnovačka - vpisovaný znak

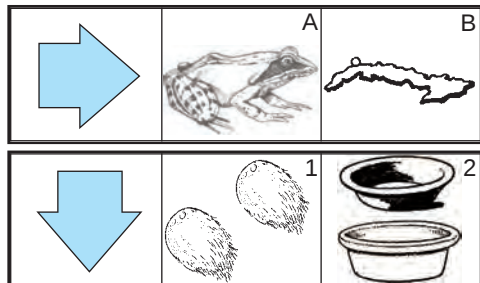
Rozhodujícím krokem pro nový pohled na křížovkaření je zařazení všech křížkových úloh do dvou skupin podle použitého typu křížování (článek 14) - **křížovky** (úplné), **doplnovačky** (neúplné) a uvádění použitého směru vpisování v **pojmenování příslušného odstavce legendy**. Typ křížování a druh vpisovaného 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, sloupovka; **obrazec** - rámcovka, buňkovka, ornamentovka aj.; **směr vpisování** - v roce 1953 šikmá, klasická čtyřúhelníková síťka pootočená o 45°, obloukovka, kruhovka aj.; **typ křížování** - darvinovka, řetězovka, obrysovka). 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 zbývajícími 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 křížkovou úlohu - například obrysovky 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. **Obrazkový 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 taková úloha má vždy křížování úplné. Legendován je totiž nejen celý výraz, ale i každý vpisovaný znak (slovo či výraz).

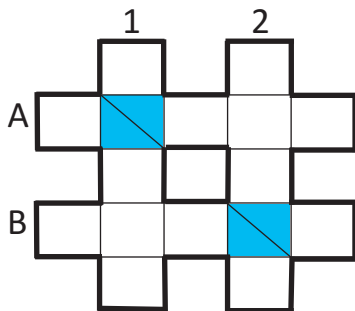
Jihoamerický hlodavec (čteno po řádcích)

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.

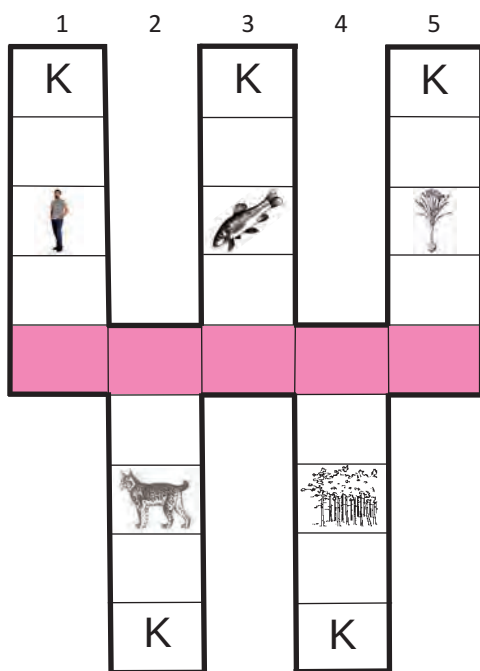
Australský stromový vačnatel

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

2

Za písmeno se považuje i obrázkový znak **SVISLE**: 1. Trošinka. - 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, obrys, kolínka, liborek, kalrna - koala.

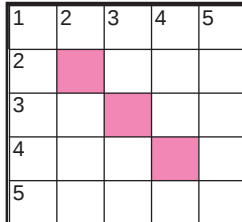
Velká psovitá šelma

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3

VODOROVNĚ I SVISLE:

1. Mužské jméno
2. Řidčeji „svor“
3. Pobíjet
4. Domácky Ariana
5. Oráč (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.

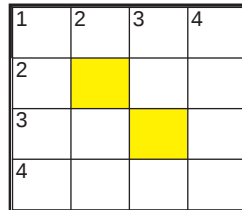
Americký hlodavec (tlamák bahní)

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, kapalice, cena ceru - paka.

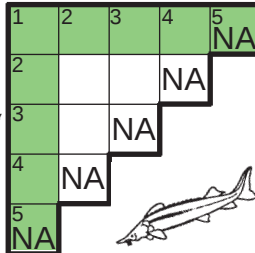
Nejlepší rybí maso

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

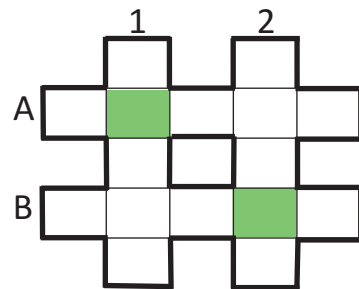
SLABIKOVÁ DOPLŇOVAČKA

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.

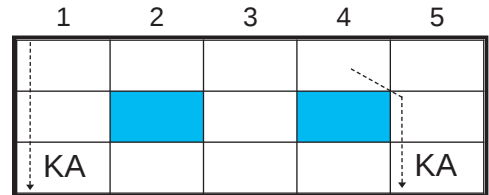
TRÍSLABIČNÁ DOPLŇOVAČKA

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 sykrovitý 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 koženkovým lemováním.

Pomůcka: 2. Saraka.



Řešení: Svisle - Karotka, sarka, medarčka, butelka, modřinka - rateř.

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 (námet, zpracování hádanek, 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 obrazkový 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 nepřetržitou chuť. Např. cylindrická podoba úlohy 7 by byla už křížkovou (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 sítiky (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 „švédskou“ (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.

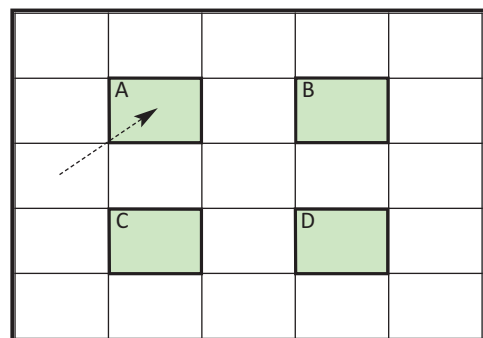
V minulosti jeden z mála možných způsobů dopravy zboží mezi vzdálenými místy

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA 1

Střídání dvou- až šestipísmenných shluků

PAPRSKOVITĚ DO STŘEDU: A. Krkavcovitý pták; tažný vlaštovkovitý pták; planá rostlina (nebeské očko); sedmikráska; krychlička; klenutá 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.

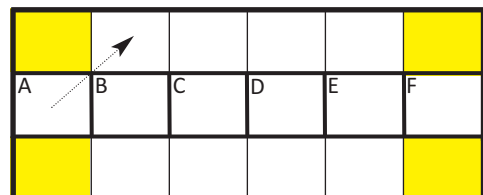
Pomůcka: A. Pomněnka. - **B.** Koňadra.



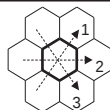
Řešení: Straka, jiřička, pomněnka, chudobka, kostka, kobka, kaka, pitka; Kara, kobra, kostra, ondatra, brambora, koňadra, výměra, roura; konzerva, ponrava, strava, pitva, žluva, poleva, kolčava; polena, žluna, kana, rouna, výměna, divizna, jeřabina, hlušina - **karavana**.

Obyvatel jihovýchodní Asii (čteno po sloupcích)
DOUSLABIČNÁ KŘÍŽOVKA 2

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 Vilibald. - **D.** Rozněcovač; areka; silné prsty; domácky Palmiro. - **E.** Jeskyně Českého krasu; domácí zvíře; vada optických čoček; slovensky „kola“. - **F.** Domácky Přemysl; vždytř.



Řešení: Marka, Marvan; parna, parta, parma, parník; balvan, balka, balza, Balda; palník, palma, palce, Palmek; Koda, koza, koma, kolá; Přemek, přece - **tana malá**.

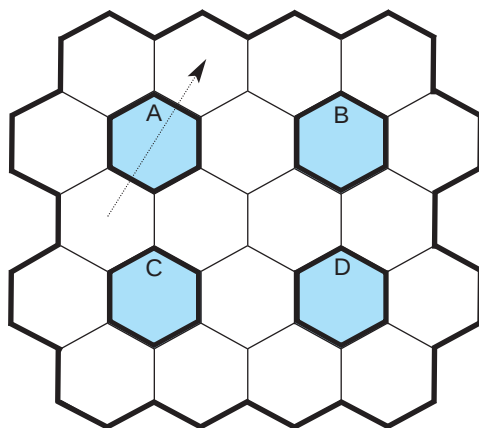


Nejslavnější portrét všech dob

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 kourových 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**.

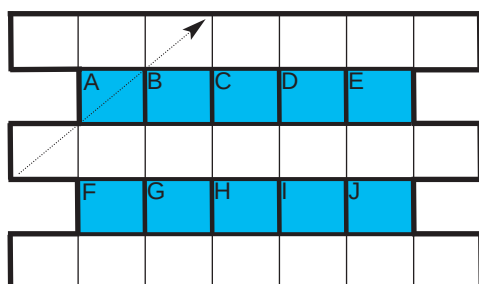
Český básník a novinář, představitel tzv. generace anarchistických buřičů

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA 4

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky

PAPRSKOVITĚ PŘES STŘED: A. Slovensky „někdo“; ženské jméno (23. 8.). - **B.** Mořští korýši; blaho. - **C.** Motýlí housenka; slovenský boxer (Július, OH 1948). - **D.** Rostlinné 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.



Řešení: Dakto, Tekla; krabi, slast; larva, Torma; stepi, biela; malíř, Valda; metla, datle; zlost, Krone; lemma, lampa; neala, starý; panda, Manka - **Karel Toman**.

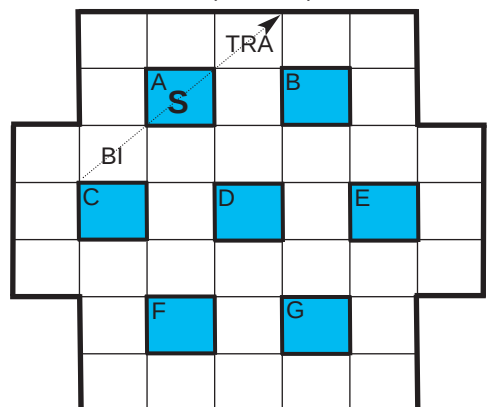
Vznamný český hudební skladatel

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA 5

Střídání písmen s dvou- a třípísmennými shluky

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 předávného jména k vyjádření elace; jižní ovoce.

Pomůcka: C. Mazepa. - **F.** Spinet.

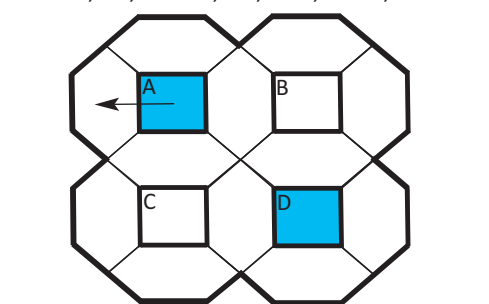


Řešení: Bistra, vráska, Polsko, klásti; komité, kam-pak, trampí, kosmos; kadeti, lešení, Mazepa, bi-da; patos, nitit, titan, kotel; anatom, Italka, osadit, piati; flanel, spinet, danost, pancíř; ostatí, etamín, elativ, ananas - **Smetana**.

Jihoamerická opice
SLOVNÍ KŘÍŽOVKA 6

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; choť.

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

VODOROVNĚ : **A.** Kňour + stavební materiál + původce (díla). - **B.** Indián + obřad přijetí do křesťanské církve spojený s udělením jména + obraz sestavený z podobizen. - **C.** Rorýsovité 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								

Řešení: Kanec + cihla + autor, Azték + křest + tablo, rorýs + strop + posed, elita + atest + tvář; lokaj + jícen + Nixon + Karel Roden.

Český spisovatel

PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

VODOROVNĚ (řetězové): **A.** Zahnutý kovový hřeb + vojenský šňůra-

Český herec

PÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

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 + pracovníci hutí. - **E.** Zásah + slovensky „barva“ + kovový sud + výkvět společnosti.

Pomůcka: A. Nabob.

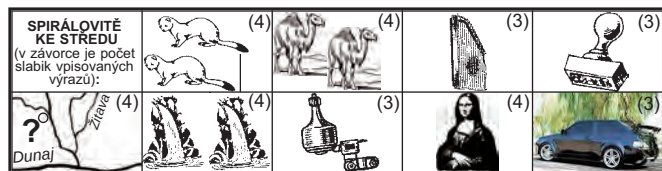
Šelmy

PĚTIPÍSMENNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA

Poslední dvě písmena jsou současně prvními písmeny následujícího vpisovaného výrazu
VODOROVNĚ : **A.** Samice od krocana + kabel + 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.

Asijský stromový savc

SLABIKOVÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



Řešení: Hranostajl + jinochodci + citera + razitko + Kolárovo + vodopád + dynamo + Mona Lisa + Samara - tana mala.

1

mi zdobení kabát + Indiáni. - **B.** Trýznitel + mužské jméno (29. 12.) + alkan s 9 atomy uhlíku. - **C.** Ženské jméno řeckého původu + sokolici 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													

Řešení: Svise - Skalp, Karel, otepí, batik, anata, talis, itala, lapin, Anita, poker, anoli, Čapek, Inara.

A													
B													
C													
D													
E													

Řešení: Stáje, jedna, nabob, obilí; zátoka, kakost, stezka, prase, sečka, kartý, tygří, paleta, tapeta, tavičí, trefa, farba, barel, elita - Josef Bevl.

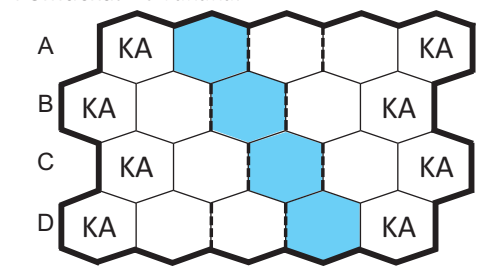
Jihoamerická kachna

TŘÍSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ

DOPLŇOVAČKA

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 + ostatník (Hendea takaka).

Pomůcka: D. Takaka.



Řešení: Kapela + lasička; kakapo + potápka; karosa + sanitka; kapusta + takaka - peposaka.

78 Doplnovačka - legenda hádanková

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány psívanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru psíování (pdf 84 až 92).

Hádanková 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

Hádanky, 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

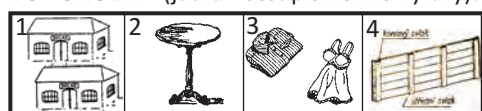
Skládací hádanky (čtvercovka, rámcovka aj.) se mohly zařadit mezi křížkovkové úlohy díky zapojení tajenky. Hádanky proměnové (mutační - záměna, permutační - vsuvka, tvaroslovné - pádovka, kompoziční - citoslovka) se objevují především v typu legendy - tato skutečnost se objeví i v nadpisu a luštitel se s nimi setkává zřídka. Pro využití hádanky v křížkovkové úloze však platí dodržování délky samohlásek (v námětu hádanky tomu tak není).

Americký herec, režisér a scenárista (Alan)

PÍSMENNÁ PŘÍSUVKOVÁ DOPLŇOVAČKA

VODOROVNĚ (náznaky - pětispisenné výrazy): 1. Přednosti. - 2. Domácky Anatol. - 3. Náčiní k orání. - 4. Soupravy železničních vagonů tažených po kolejích.

VODOROVNĚ (jádra - šestispisenné výrazy):



1					
2					
3					
4	S	V	L	A	K

Řešení: Sklady, stůl, prádlo, svazky - **Alda**.

Vepsané výrazy v obrazech lze chápat jako pomůcku, respektive jako návod na luštění. Příklad k luštění lze umístit i do podnadpisu úlohy, podobně jako u křížovky s protikovou 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 - vpsívané výrazy (podobně pdf 1/6 aj.).

U každého typu křížkovkové úlohy lze vysledovat její rozšíření. V případě použití hádankové legendy jsou asi dobře luštitelné úlohy, ve kterých autor využívá jen jeden druh hádanky, 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.).

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 - šestispisenné výrazy, v závorce je druh hádanky):

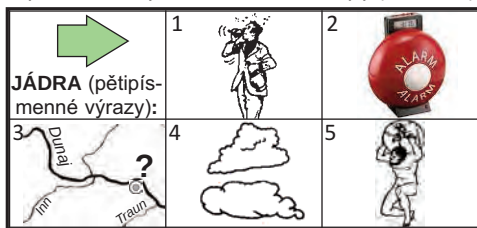


Zlatoplodá palma

PÍSMENNÁ OBLOŽKOVÁ DOPLŇOVAČKA

VODOROVNĚ (náznaky - třípisenné výrazy):

1. Hlas osla. - 2. Úzkonosá opice. - 3. Důrazný zápor. - 4. Korýš. - 5. Prkenné stropy (nářečně).



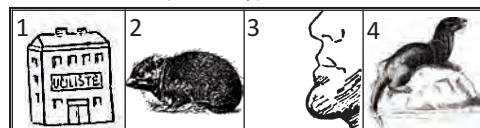
1	P	I	J	A	N
2	A				
3	L				
4	M				
5	A				

Řešení: Píjan, alarm, linec, mrak, atlas - **areka**.

Český malíř (Josef)

PĚTIPÍSMENNÁ POSUNKOVÁ DOPLŇOVAČKA

VODOROVNĚ (náznaky):



VODOROVNĚ (jádra): 1. Cyklista (slangově). - 2. Milenec (zastarale). - 3. Mužské jméno. - 4. Sarmat.

1					
2					
3					
4	K	A	L	A	N

Řešení: Škola-kolař, daman-aman, brada - **Lada**.

Český herec (Vojta)

PÍSMENNÁ SLOUČENKOVÁ KŘÍŽOVKA

1						
2						
3						
4						
5	P	I	N	A	S	K

Řešení: Sklopec, klokani, plotice, etiketa, pi - **Kotek**.

PÍSMENNÁ HÁDANKOVÁ KŘÍŽOVKA

Vzorec pro tvorbu hádanek: **Pomocný výraz + náznak = jádro**

SVISLE (náznaky - čtyřispisenné 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	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
														B
														R
														S
														N
														Í
														K

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složena jádra - vpsívané výrazy): ACHI, AMA, ASK, BAL, BRS, BYL, BRO, CIT, ĚLA, ETA, HLY, ICE, IČI, INA, KOP, LAN, LEK, NED, NIE, NÍK, OČN, OVÍ, PRO, SMA, TOL, TRU, TUI, VAR.

Řešení: Brosma, citvar, truhlí, tuňine, asketa, brsník, Prokop, lanoví, amatol, baillí, Neděla, Achilek, bylina, očníce, Prokop, lanoví, tuňine, asketa, brsník, Prokop, lanoví, amatol, baillí, Neděla, Achilek, bylina.

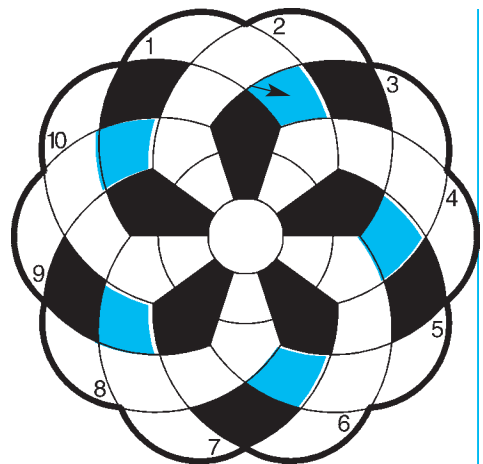
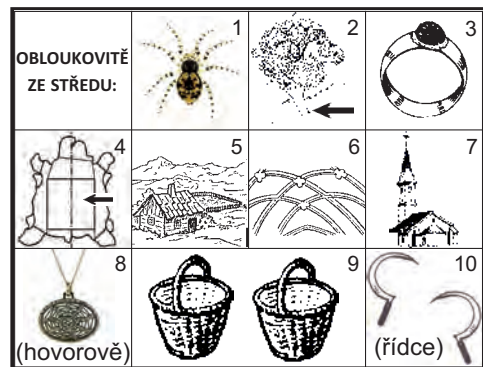
79 Doplnovačka - legenda obrázková

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 u víceměrky - křížovkové 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 křížovkových 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 vyčiňila buď kamencem (jircháři), tukem (semašník) nebo tříslovinou z dubové či bukové kůry (koželuh). Tím se struktura kůže podstatně změnila, zabránil se jejímu (viz tajemku), snížila 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, PON, TÁL, TEL.

Řešení: Kruháč, košťál, klenot, krpoun, kolba, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

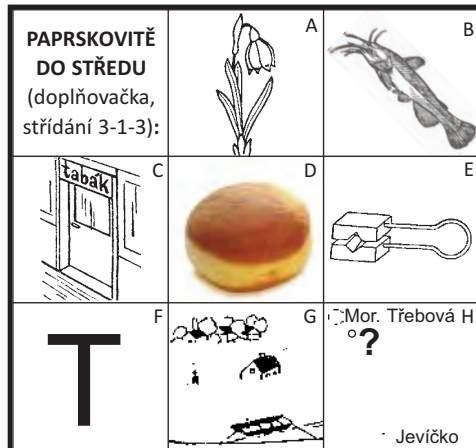
Inflace je většinou ekonomů definována jako růst všeobecné cenové hladiny zboží a služeb v ekonomice v určitém časovém období. Je tím snížena kupní síla peněz. Změnu cenové hladiny za určité období udává míra inflace, která se vypočítává jako poměr vybraného cenového indexu na konci a na začátku období. Nejpožívanějšími cenovými indexy jsou index spotřebitelských cen, index cen výrobců a (viz tajemku) 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

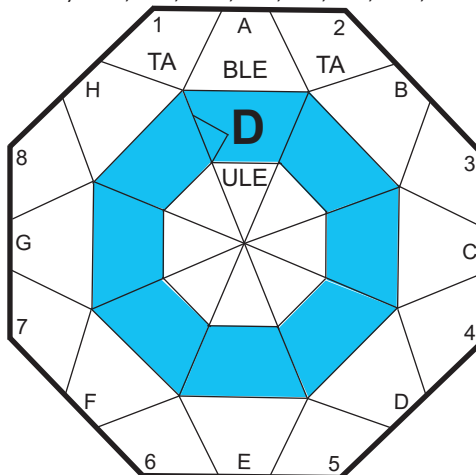
Všechny vpisované výrazy jsou sedmipísmenné

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.



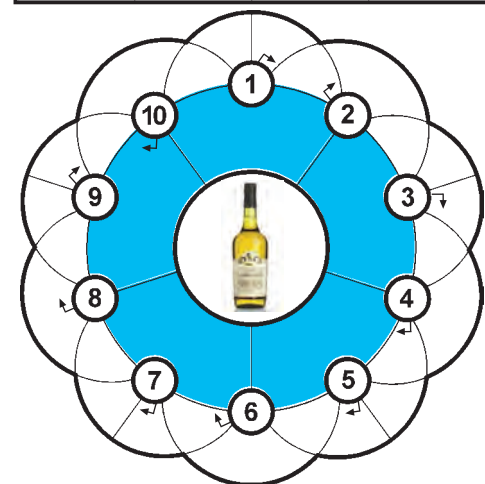
Pomůcka (shluky doplňovačky s neúplným křížováním): ÁLA, ČEK, DEŇ, IHA, IKA, NČÍ, TKO, ULE.



Řešení: Kruháč, košťál, klenot, krpoun, kolba, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

Mezi typické digestivy patří (viz tajemku)

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

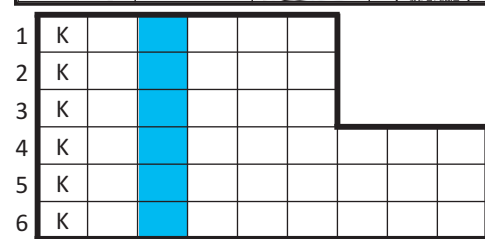
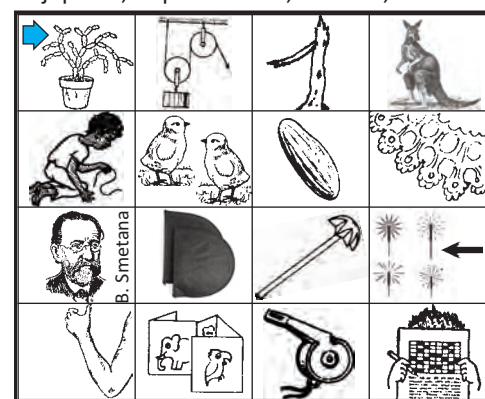


Pomůcka: 3. Duola.

Řešení: Loket, blok, duola, knour, koňka, ka-

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, KAŘ, KLO, KON, KŘÍ, KUŘ, KVE, TUS, ŽOV.

Řešení: Kruháč, košťál, klenot, krpoun, kolba, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

Rešeni: Phulmāta, plavunĳka, podzidĳka, palestra, pasparta, podnĳzĳka - ... mluvĳ ze spanĳ.

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 buňkovitě směr vpisování (pdf 22; 71; 85). Úlohy se skupinovým křížováním jsou doplněny schematickou značkou, která nahrazuje často dlouhá pojmenování jednotlivých odstavců legendy. Pro směr buňkovitě (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

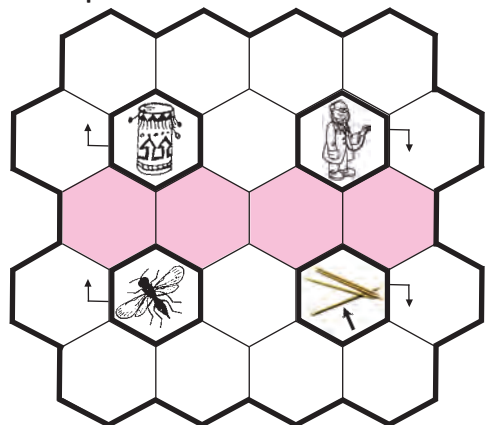
Směr vpisování: buňkovitě

Pomůcka (textová legenda, abecedně): Byvalý prezident USA; mořský rak; kohoutek ke stáčení tekutin; malý asijský jelen; okrasná dřevina.

Řešení: Sika, vrba, Bush, krab, pípa - sika sypí

Žralok makrelový ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě

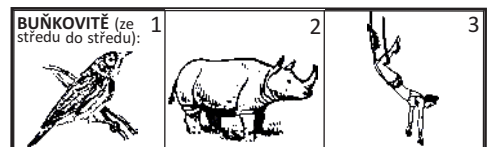


Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): DOK, DŘÍ, TAM, TAM, TMA, TOR, VKA, VKO.

Řešení: Tamtam, doktor, tmavka, dřívko - mako.

Žralok veliký nebo též žralok (viz tajenku) - čteno po sloupcích

DEVÍTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AKROB, ATKA, KRUHO, NOSOR, OČKO, OŽEC.

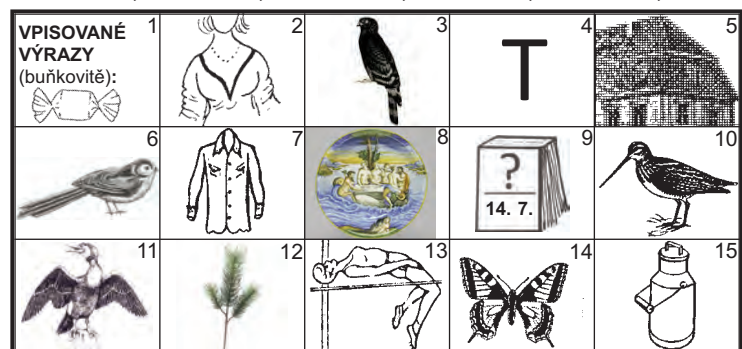
Řešení: Kruhoočko, nosorožec, akrobátka - obr.

Paryba

OSMIPÍSMENNÁ VÝPLŇKOVÁ POLODOKRESLOVÁ DOPLŇOVAČKA

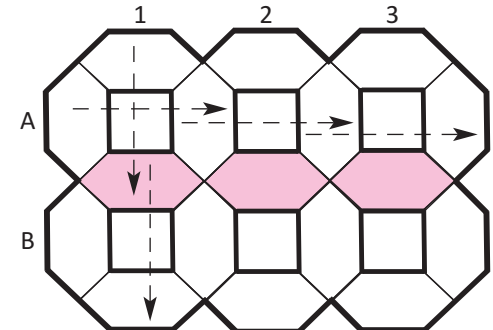
Nutno doplnit začátky vpisování (praporek se šipkou, které udávají i smysl zápisu - ve směru chodu hodinových ručiček) ➔

BUŇKOVITĚ (výrazy pro výplňku): BANDASKA, BEKASINA, DEKOLTÁŽ, HALOUZKA, KAMIZOLA, KAMELA, KAROLÍNA, KORMORÁN, KORONÁLA, MAJOLIKA, MANSARDA, MLYNAŘÍK, OTAKÁREK, SKOKANKA, VČELOJED.

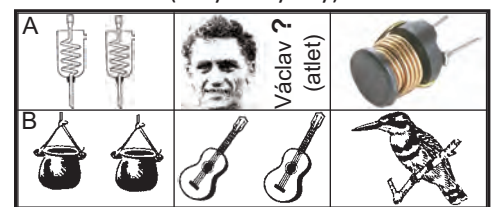


Řešení: Svisle - Karamela, mlynařík, kormorán, dekoltaž, kamizola, halouzka, včelojed, majolika, skokanka, koronála, karolína, otakárek, mansarda, bekasina, bandaska, macka, manta.

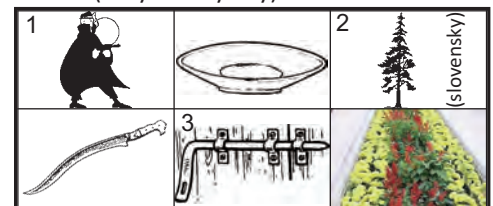
Paryba (druh rejnoka) TŘÍSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ DOPLŇOVAČKA



VODOROVNĚ (vždy tři výrazy):



SVISLE (vždy dva výrazy):

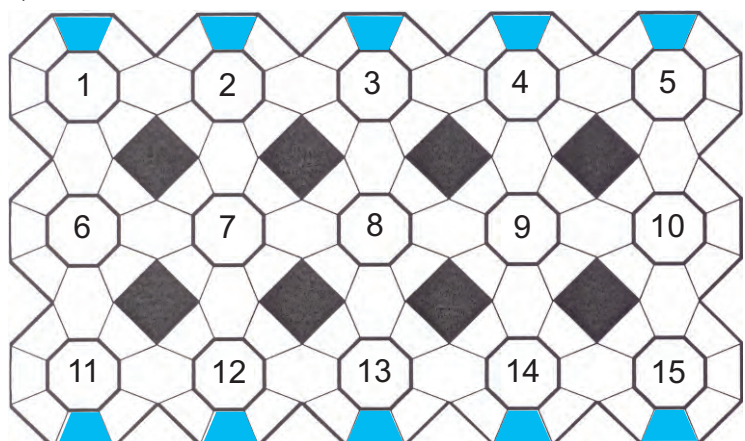


Pomůcka (slabiky s neúplným křížováním): BAN, DIČ, GAN, CHLA, KOT, ŘEK, ŘÍK, SEK, TO, ZÁ.

Řešení: Vodorovně - Chladíče + Čevona + navodíček, sekvoja + jateřgan, závoř + raboto - řek, svisle - Kotlíky + kyřatř, Svisle - Bandita + talíř, řek, sekvoja + jateřgan, závoř + raboto - řek, svisle - Kotlíky + kyřatř, Svisle - Bandita + talíř.

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 vypsání 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.

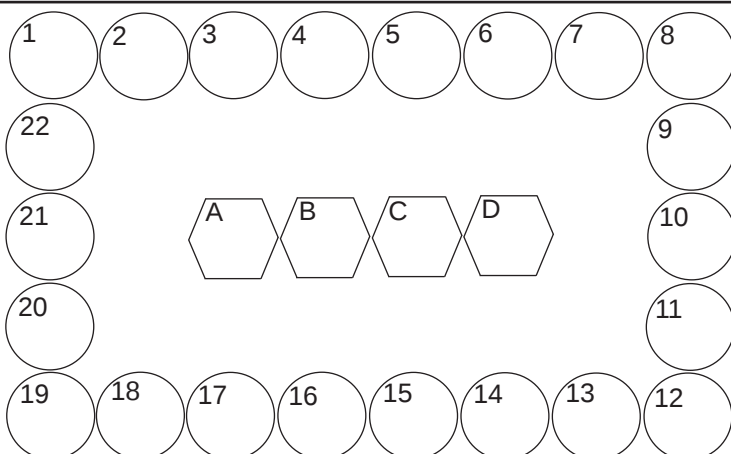
Český prozaik a jeho dílo

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 návtěvník (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.** Červeno-fialové 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.



Čestou křížovnou (pro střední písmena shluků).

Řešení: Krempa, pasárý, pasiva, obolos, kareta, kredit, pasant, obo-
Baar: prvotina
karmín, kremež, kreton, pasťva, karton, Pasqua
jak, kreaae, obojek, karesi, karate, oboroh, kartuž, Oborka, pasíři,

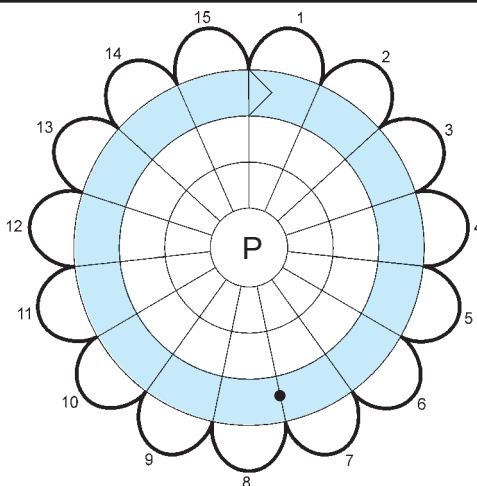
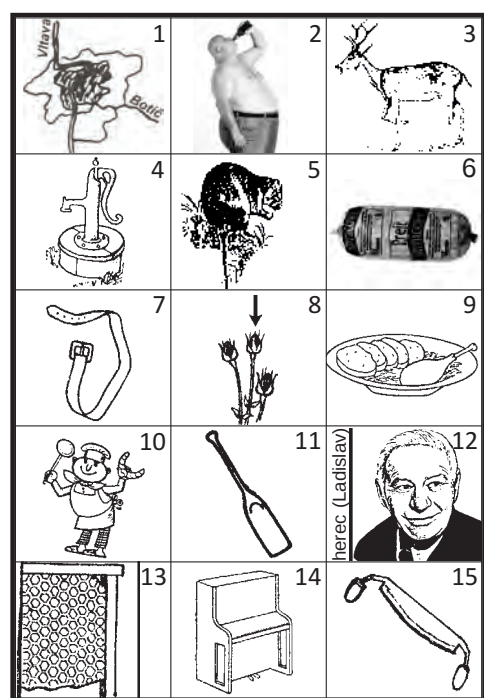
Z přírody

(Viz tajenku) se odváží lovit téměř všechny větší druhy obratlovců, zejména primáty - vřeštany, malpy aj.



PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:



Výrazy pro výplňku: PÁDLO, PAMYŠ, PÁSEK, PASRN, PEKAŘ, PEŠEK, PIANO, PIVAŘ, PLÁST, POKRM, POŘÍŽ, POUPĚ, PRAHA, PREJT, PUMPA.

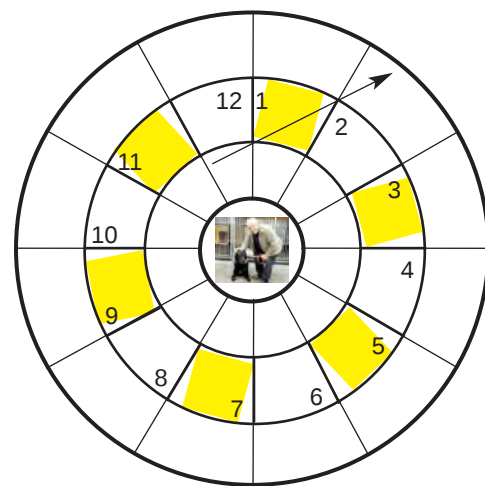
Řešení: Praha, pivař, pasrn, pumpa, pamyš, Pešek, plášť, piano, poríž - harpyje pralesní.

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; domácky Tamara. -

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: Srstka.

Řešení: Pasta, laska, kauce, sauna, karma, Tarka, Natan, cetka, kasta, maska, katan, Antal; Katka, Tatra; alibi, анима; raket, ka-
kat; matka, bitka; Atala, etapa; kapsa, kapka

Jiný název pro geparda štíhlého.

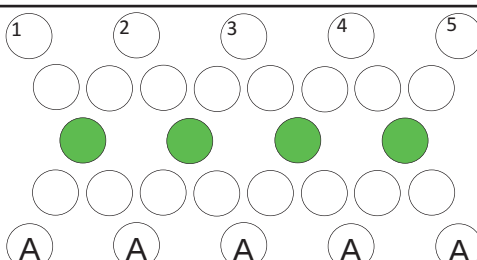
Je to nejrychlejší suchozemské zvíře s dlouhými nohama.



PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Řešení: Zleva - Bečka, kniha, šatna, tlapa. Zprava - kočka, štíka, tatra, koala - číta.



Pro volné políčko (které může mít libovolný tvar) může být využita i známá síťka - čtyřúhelníková (pdf 27/2; 56/4 a 6 - tedy i pro křížovku; 44/1 a 2), trojúhelníková (pdf 66/1 a 2) aj.

Pro vytvoření obrazce v úloze 1 posloužila síťka čtyřú-

helníková. Podobná úloha je v pdf 27/2. Za povšimnutí jistě stojí, že obrazec v úloze nemá vlastně obrys (ohraničení silnou čarou). Silně ohraničené volné políčko bývá v případě uplatnění řetězového křížování (pdf 44/1 a 2) nebo pro zvýraznění políček s tajenkou (jelikož jsou v současnosti políčka s tajenkou podbarvována, je toto silné ohraničení nadbytečné).

Pro vytvoření obrazce v úloze 3 posloužila síťka čtyřúhelníková (políčka mohou mít ale opět libovolný tvar). Svinutím této sítě 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.

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.



Řešení: ... neda sehnat v obchodě
 VYKŘÍDÁVÁNÍ VRAŽY: BALNEACON, BELCHONNOJINIK, BIVAK, BOUVARDIE, BRITVA, CELASKON, ČERPADLO, DLAT, KABELEKA, KAMEN, KANAR, KANTOR, KLABDA, KOKAK, KOKOS, KOPANÁ, KOREK, KORNET, KORNOUŇNICE, KOSTEL, KOSILE, KOTLOU, KOVÁČ, KRSASNOOČKO, KULVA, LETÁK, LIEK, LOVEC, MACHNAT, MNISKA, MOŤTOR, NEMECKÝ LITERÁT, NOŇNIK, NOSNÍK, OKAPÍ, PADAC, PANAAMA, PASTA, PENÍZE, POKLEK, POMEHRANÍ, POTOMEK, PRO-SO, PROVAZ, RENKLODA, ŘEVNÍČOV, SIBIRSKÉ PLEMENO KONĚ, SIVKA, SLIPKA, STAROBŘECKÝ PŘEHŮZ, ŠAMAN, ŠERPA, ŠPICE, TAKARU, TALÍŘE, TENKOZOBEČ, TRITON, UZEMNĚNÍ, VACHTA, VAKÁT, VIDLOCI, ZAPAD, ZOBÁK, ZVÍŘE.

Rešení: .. neda' sehnat v obchodě.

MÍNKA x RAMÍNKA (ze středu) atd.

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) praporkem doplněný 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 tajemka bývá vyčištěna - 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 Guinessovy 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, KANKA, KAPKY, KARTY, KLEST, KLINČ, KLIŠÉ, KNÍRY, KOJNÁ, KOKRH, KOMIK, KOPOV, KORÁB, KORÁN, KRUTÁ, KUMYS, KURÝR, KŮZLE.

Řešení: klišé, kůzle, klest, korán, klišé, KAMAZ, kojna, kokrh, karty, koráb, kapka, kanka, komik, kopov, kurýr, krutá, kumys, kníry, - čet- ne záhyby a vrasky (poslední písmena vpisovaných výrazů).

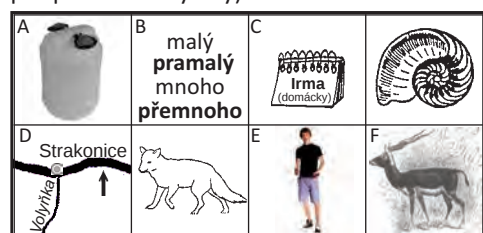
Ruský chrt neboli (viz **tajenku**) patří mezi aristokraty mezi psy. Jako nejstarší ruské psí plemeno je považován ve své původní vlasti za národní poklad. Jeho ruské pojmenování znamená v překladu „ruský osrstěný chrt“.

PÍSMENNÁ VÍCESMĚRKA

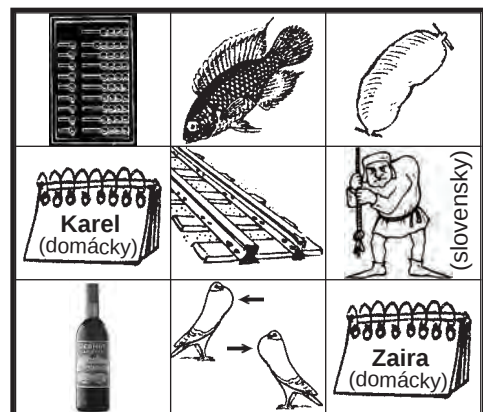
se symetrickým vpisováním

Každý směr má vždy dva smysly zápisu

VODOROVNĚ (zleva vpravo a zprava vlevo, pětispísmenné výrazy):



KRUHOVITĚ (šestispísmenné výrazy, abecedně):

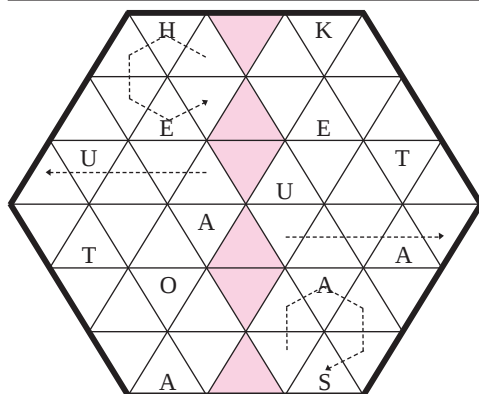
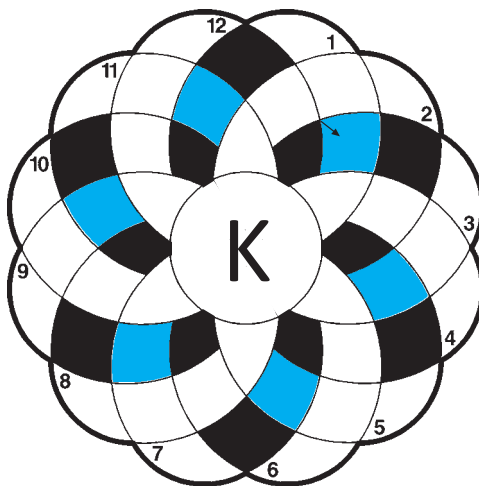


Pomůcka (výrazy pro výplňku): ABAKUS, AKARKA, ELACE, HOBOK, IRMUŠ, JELITO, KARLOS, KOLEJE, OHAVEC, OSOBA, OTAVA, SAIKA, ŠAKAL, ULITA, VERMUT, VOLATA, ZAIRUŠ.

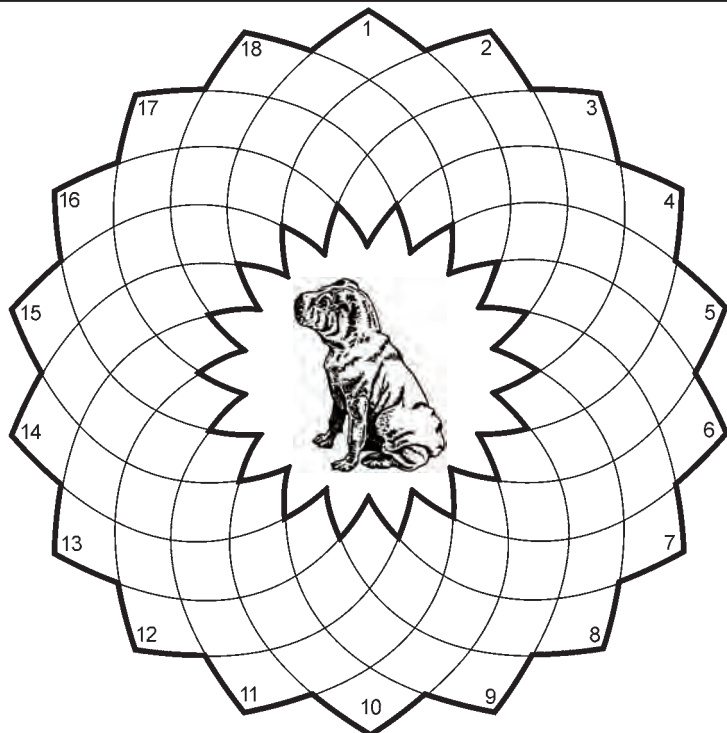
Balijský špic je statný špicovitý pes s bohatou srstí, má vzpřímené ušní boltce a vzhůru nesený, nad záď (viz **tajenku**).

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

Střídání 1-1-2-1-1



Řešení: Vodorovně - A. Hobok. - B. Elace. - C. Irmuš, ulita. - D. Otava, šakal. - E. Osoba. - F. Sajka - **barzoj** (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.

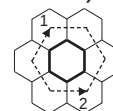
Pomůcka: Klimša, kanýry.

Řešení: Kazasí, klimša, kotouli, kalous, kače- klasík, kritík, ocas. na, kopaná, kanýry, kamera, krocan, kaštan, -

Psí plemeno

ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA

Začátky vpisovaných výrazů musíte najít

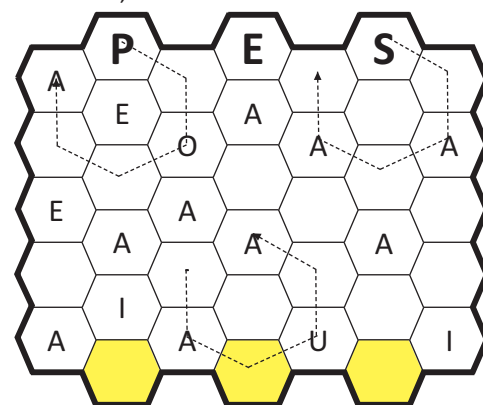


Každý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu, v kruhovitě ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček

VPISOVANÉ VÝRAZY (kruhovitě, výrazy pro výplňku):

1: ANANAS, PAPACHA, PIPETA, PLOTNA, POLENA, SAKURA, STAKAN, TUKANI.

2: PALETA, PARUKA.



Řešení: Chrt (viz pdf 10/4).

87 Doplnovačka - směr vpisování řetízkovitý a meandrovitý

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).

Řetízkovitý (pdf 7/2; 44/1 a 2; 73) či **meandrovitý** (pdf 38/2; 61/1; 63/4,5; 66/1 a 2) směr vpisování popisuje článek 76. Oba tyto odborné termíny (řetízková či meandrová doplnovačka) se poprvé objevily v první svazové normě (1980). Řetízkový zápis byl v podstatě použitý již v roce 1958 - tato „řetízková doplnovačka“ byla tehdy pojmenována jako „ornamentovka“. Pro řetízkový směr jsou charakteristické slabé propojovací linky (úloha 1 na této straně - pro luštitelce určují jednoznačný zápis výrazů, spirálovitě ke středu). Uvedené příklady těchto úloh potvrzují, jak pestrá tvorba může být. V doplnovačkách mohou být často tzv. volná políčka, a to i v jakékoliv síťce. V příkladech k luštění jsou uplatněny i kombinace s dalšími křížovkovými prvky: například řetězení (pdf 44/1 a 2), obrázková legenda (pdf 73/1), obrázkový znak (pdf 73/2), číselná legenda (pdf 61/1).

Úlohy na této straně mají křížování úplné - doplnovačka přejde na křížovku.

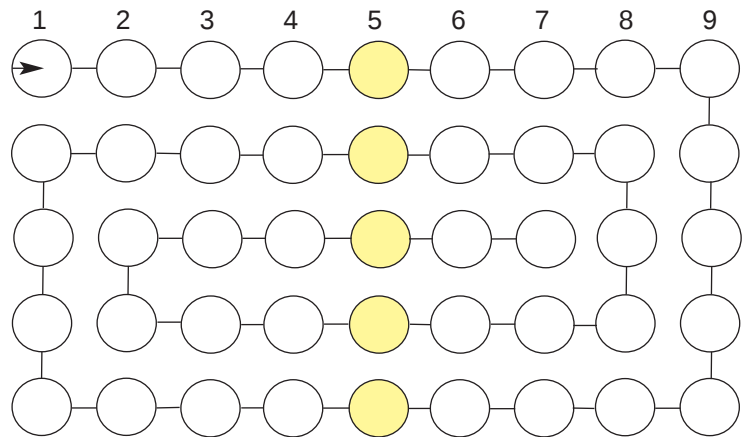
Z Bethovenovy tvorby mají největší význam skladby instrumentální - devět symfonií, pět klavírních koncertů, houslový koncert a trojkoncert; komorní tvorba - šestnáct smyčcových kvartetů, dále kvintety, smyčcová a klavírní tria aj., přes třicet klavírních sonát. Z hudební dramatické tvorby to je (viz **tajenku**) *Fidelio*, balet *Stvoření Prometeova* a další.

PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (délka vpisovaných výrazů je v závorce): Bankovka platící sto korun (9); výprava cestující pouští (8); jméno herečky Kotrbové (6); sypeký materiál (5); Rachmaninovova opera (5); citoslovce rachocení (4); údaje (4); jméno psa (4).

SVISLE (pětipísmenné výrazy): 1. Dusné teplo (slovensky). - 2. (Býti) pryč. - 3. Kolonie. - 4. Odklízet z chléva (hnůj). - 5. **Tajenka**. - 6. Zlý pes (expresivně). - 7. Přemrštěný (hovorově). - 8. Nekomový prvek. - 9. Akvariijní ryba patřící k cichlidám.

Pomůcka: Deft.



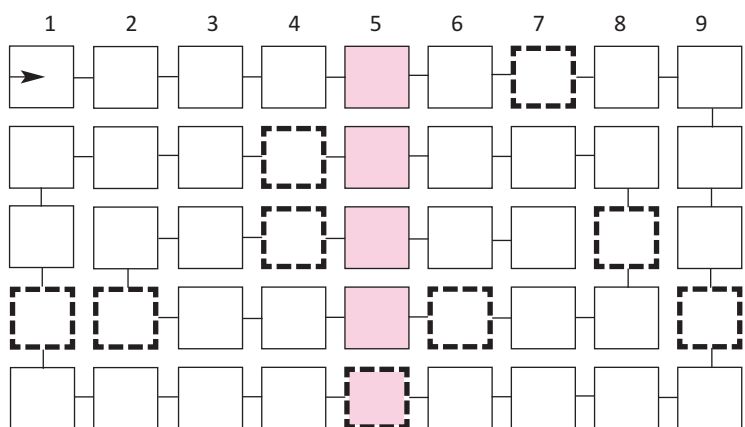
Řešení: Svisle - Spára, to tam, osada, kydát, opera, rafan, ultira, nekov, akara.

Svišť (viz tajenku), známý také jako svišť stepní, je druh sviště, který obývá stepi východní Evropy a střední Asie. Je to společenský živočich a obývá stepní trávníky včetně obdělávaných mezí polí. Více než půl roku hibernuje.

PÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

SVISLE (pětipísmenné výrazy): 1. Švýcarský tanečník a choreograf (Daniel, trojnásobný mistr světa ve stepu). - 2. Pučálkovic žirafa (postava prozaického díla Jindřicha Plachty). - 3. Albánské mužské jméno. - 4. Latinský překlad bible. - 5. **Tajenka**. - 6. Nevypálená cihla (na vzduchu sušená). - 7. Mazlavá hmota k výrobě masít. - 8. Druh papouška. - 9. Bývalý československý fotbalista a fotbalový trenér.

SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (řetězově): Medvěd černý; skrblictví; domácky Alan; obchodní nebo válečná loď, která se začala používat ve 14. století ve Středomoří; přípravek na parfémování místností; domácky Teodora; plemeno koní; míč; jméno herečky Popelíkové; historické území a bývalá župa v okolí Košic, které je dnes rozděleno mezi Slovensko a Maďarsko.



Pomůcka (výrazy pro výplňku - svisle): ADOBE, AMINA, ARARA, ?; BORAK, ITALIA, KOTAL, LOVAN, RINOR.

Řešení: Svisle - Borač, Amína, Rínor, Itálie, adobe, bobak, bobač, kotal, ara.

Velká psovitá šelma (čteno po sloupcích)

ŠESTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

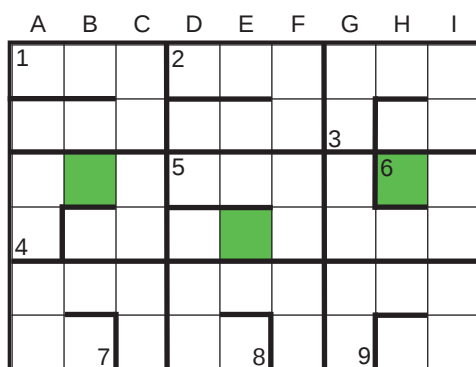
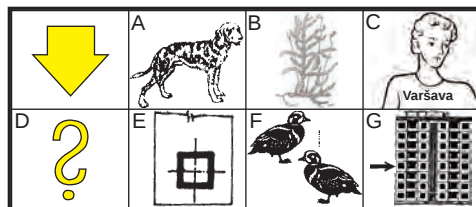
SVISLE: A. Jméno českého divadelního i televizního herce a dabéra Brouška. - B. Slavnostní tanec španělského původu. - C. Domácky Adina. - D. Kaparovitá rostlina rodu Capparis. - E. Odrazit nápor. - F. Menší křovinaté lesíky založené uměle v poli k úkrytu zvěře bažantí a zaječčí. - G. Zakalit. - H. Okrasná japonská třešeň. - I. Typ stanu.

MEANDROVITĚ: 1. Po částech spadat. - 2. Součást křesťanského svátku Ježíšova narození. - 3. Všeobecně oporný orgán těla. - 4. Český botanik, taxonom, morfolog, bryolog a mykolog (Karel, 1890 až 1948). - 5. Ten, kdo poskytuje pomoc nebo ochranu. - 6. Pojivo některých částí kostry. - 7. Ženské jméno (8. únor). - 8. Zničení najetím. - 9. Papoušek žijící ve Střední a Jižní Americe.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy - svisle): ADI, ANA, ARA, INY, KAP, KAR, LAT, LES, LIT, NKA, ODO, OKA, OTA, PAV, PIK, SAK, TRO, URA.

Savec objevený v roce 1992

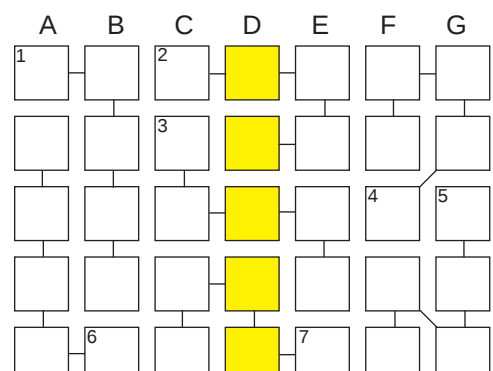
PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA



Řešení: Svisle - Otakar, pavana, Adínka, kapa- ra, odolát, lesiny, okalit, sakura, tropik - vlk.

ŘETÍZKOVITĚ: 1. Olověné kuličky používané jako střelivo. - 2. Velmi špatné počasí. - 3. Těžký toxický kov, který je znám lidstvu již od starověku. - 4. Obvykle měkká pokrývka hlavy. - 5. Nádobka vytesaná z velkého kme- ne stromu, užívaná na vesnicích k zpracová- ní prasat. - 6. Africký chudozubý savec (hra- báč). - 7. Domácky Geralda.

Pomůcka: 6. Takar.



Řešení: Svisle - Braka, rokyt, Polka, saola, otvor, kačky, patro.

88 Doplnovačka - směr vpisování lomený

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).

Lomený směr vpisování začali autoři využívat u tzv. „síťovek“ (článek 32, pdf 24). Zpočátku to byly dva lomené směry (zleva vpravo a zprava vlevo, pdf 24/1 a 2). Později autoři kombinovali různé směry - lomeně + svisle (pdf 24/5), 2x lomeně + svisle (pdf 24/3), lomeně + vodorovně (pdf 29/3) aj. Kombinace jsou samozřejmě ne-

omezené, a to i s dalšími křížkovými prvky (pdf 24/4 - řetězení, tzv. dvoustupňová úloha). Po sametové revoluci uplatňují lomený směr i vícesměrky (pdf 11). Lomená čára může mít libovolnou podobu a může být i uzavřená (pdf 29/3; 88/6). Pro jednoznačnost se v obrazech uvádí její podoba či se připojuje schematická značka (především u vícesměrek a skupinového křížování). Lomený směr lze uplatnit v různých sítích či u volných políček, v případě dosažení úplného křížování přechází do plňovačka na křížovku.

(Viz tajenku) nosatý, podle starších synonym mj. upír řasonos, vampýr nosatý a vrápenec upír. Je to největší novosvětský druh netopýra a jde také o největšího masožravého netopýra na světě: rozpětí jeho křídel činí 0,7 až 1 m. Má robustní lebku a zuby, kořist – hlavně ptáky, může však konzumovat i hlodavce, hmyz a jiné netopýry – usmrcuje mocným kousnutím.



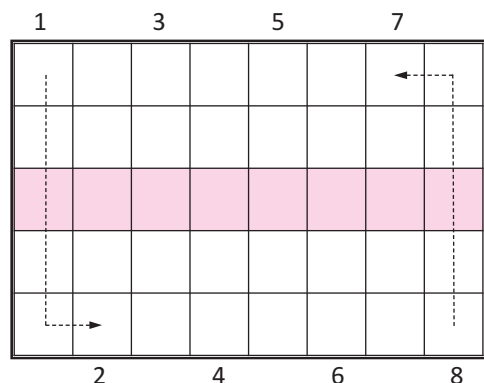
ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ

DOPLŇOVAČKA

SHORA DOLŮ: 1. Tkanina na prostěradla. - 3. Budova pro křesťanské bohoslužby. - 5. Nádoba pro tělesnou potřebu. - 7. Severoevropský stát.

ZDOLA NAHORU: 2. Květenství mrkve. - 4. Drobný hmyzožravý pták. - 6. Kohout vyklesávaný v mládí a chovaný na výkrm. - 8. Velký zavalitý žralok.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): IKO, KAL, KAP, KOS, LEJ, LÍK, NÍK, NOČ, NOR, OBR, OKO, OUN, OUN, SEK, SKO, TEL.



Řešení: Kaliko, kapoun, kobrou - listonos. lík, lejsk, kapoun, kobrou - listonos.

Liška (viz tajenku) či liška kapuská je malá psovité šelma. Dokáže přežít dlouho bez vody i v podmínkách, kde by jiní psovití nepřežili.



OSMIPÍSMENNÁ LOMENÁ DOPLŇOVAČKA

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANACH, FALK, ÍLEK, KATA, KŘEM, ORET, RIDA, TADA.



Největší žijící hnědý medvěd (čteno po řádcích)

PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

LOMENĚ (pětipísmenné výrazy): **A.** Mořský lachovec z příbuzenstva nezmara. - **B.** Tkanina z česané příze na pánské obleky. - **C.** Kolem.

SVISLE (šestipísmenné výrazy): 1. Člověk zavalitý postavou se sklonem k tloušťce. - 2. Olachanovitá rostlina



(Viz tajenku) krtčí je druh hlodavce. Je rozšířen na rozsáhlém území východní Evropy a Asie. Jde o koloniální druh, žijící ve skupinách kolem deseti jedinců, zpravidla v rodinných skupinách s rodičovským párem a mláďaty z jednoho či dvou vrhů. Nory jsou složité: vchody jsou obvykle uzavřeny zeminou a hnízdní i zásobní komory jsou obvykle zhruba 4 m pod povrchem.

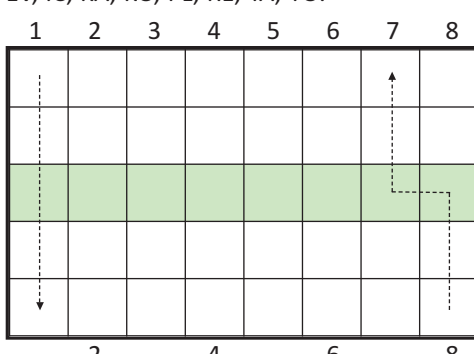


PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

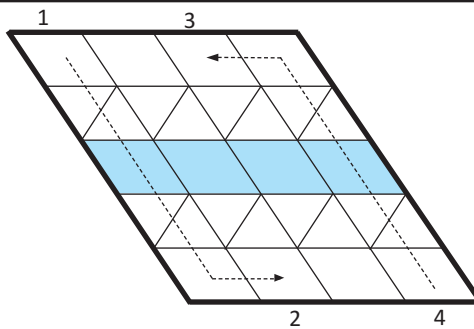
SHORA DOLŮ (pětipísmenné výrazy): 1. Předmět, který něco drží, nese nebo přenáší. - 2. Domácky Nikola. - 3. Arekovitá palma. - 4. Pracovník v kotelně. - 5. Kožený bič. - 6. Kananejská bohyně smrti. - 7. Schránka na tělo mrtvého. - 8. Velký podnos.

LOMENĚ ZDOLA NAHORU (šestipísmenné výrazy): 2. Objevitel skandia. - 4. Čiperný člověk (expresivně). - 6. Svah železniční trati nebo silnice (slangově). - 8. Jméno herce Brouska.

Pomůcka (shluky s neúplným křížováním): EV, IČ, KA, KO, PL, RE, TA, TO.



Řešení: Svisle - Nosič, Kolin, areka, topič, křeta, Rešep, rakev, plato - slepuška.



Řešení: Anachoret, tadarida, křemílek, kata-falk - chama.

Kunovec velký, známý také jako kunovec tygrovaný, kunovec tygří, kunovec tygrovitý nebo (viz tajenku) veliký, je vačnatec žijící v Austrálii v Novém Jižním Walesu, Victorii, Queenslandu a v Tasmánii.



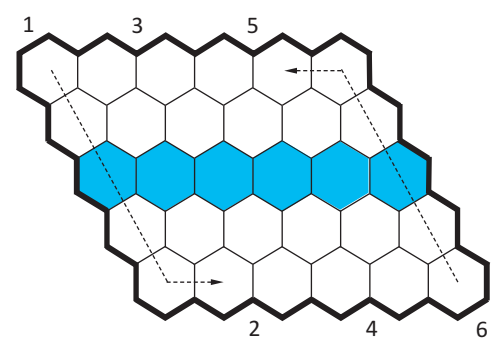
ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ

DOPLŇOVAČKA

ŠIKMO SHORA DOLŮ: 1. Dětský bylinný sirup usnadňující odkašlávání a zklidňující podrážděnou sliznici dýchacích cest. - 3. Trojplodné ovoce. - 5. Menší kus nábytku.

ŠIKMO ZDOLA NAHORU: 2. Vodní pták příbuzný ibisům. - 4. Nástroj dřevorubce. - 6. Druh ušaté sovy.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ANA, ERA, KAL, KAŠ, KOL, LEK, LÍK, NAS, OUS, PÍK, SEK, STO.



Řešení: Kašlik, ananas, stolek, kolpík, sekera, kalous - šikol.

(Viz tajenku) je jihoamerická bambusová krysa.

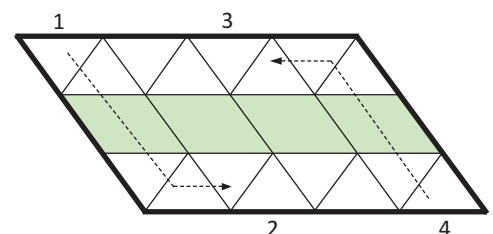


ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ DOPLŇOVAČKA

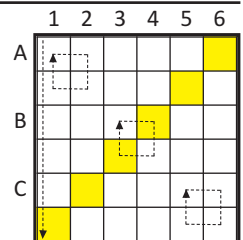
ŠIKMO SHORA DOLŮ: 1. Kvalita. - 3. Český herec (Josef).

ŠIKMO ZDOLA NAHORU: 2. Část listu. - 4. Evropanka.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): JAK, KAR, LÍK, OST, PKA, SKO, STO, TKA.



Řešení: Jakost, Karlik, stopka, Skotka - koro.



(burmanie). - 3. Český skladatel a dirigent (Ladislav). - 4. Metropole Španělska. - 5. Dříve obtížný plevel rostoucí především v ozimém obilí. - 6. Bavlněné rezné plátno.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy - svisle): CHAN, IDL, IKO, KAL, KOL, KOU, MAD, NIK, OLA, PYK, RID, ŠTA.

Řešení: Lomeně - Lomene - Polyp, adria, koukol, kodlak.

Rešeni: Kobliha, kádinka, korsiċa, krytina, kokoska, kronika, karotka, korseċa - **listonos.**

90 Doplnovačka - směr vpisování spirálovitý

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).

Spirálovitý směr vpisování (článek 79) je známý od roku 1957 (pdf 34, tato úloha byla tehdy pojmenována jako „ornamentovka“, později jako „ráčkovka“). Tento směr vpisování lze uplatnit v různé síťce (čtyřúhelníkové, trojúhelníkové, šestiúhelníkové) a jednotlivá políčka jsou vlastně volná – mohou mít libovolný tvar. Kombinovat lze všechny křížkové prvky (pdf 7/4; 10/2, 3; 40/5; 72/3 až 5 aj.), v úloze 1 použil autor ke vpisování **obrázkový znak**.

Jihoamerická opice

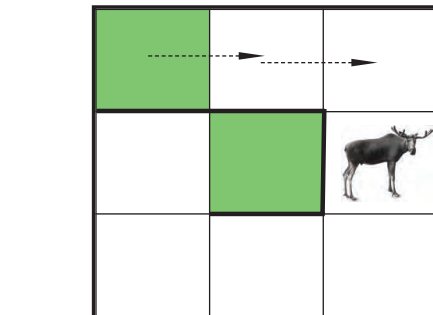
DVOUSLABIČNÁ

ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA (2)

Vpisovaným znakem je **obrázkový znak**

SAPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU : Chomáč nakačených vlasů; mužské jméno řeckého původu; domácí Karel; bývalý český reprezentant v orientačním běhu (Petr); španělsky „jídlo“; švédský lukostřelec (Gunnar, stříbrný na OH 1972); domácí Vilém; malé podsadité zvíře s krátkým ocasem obývajcí Afriku a Blízký východ.

Pomůcka: manjar.



Řešení: Kosma + Makar + Karlos + Losman + manjar + Jarvil + Vilida + daman + kosman.

Vlasta Burian zpočátku uplatňoval své bavičské nadání převážně v soukromí na večírcích svých přátel. Jeho nadání mu však postupně otevřelo cestu i k veřejnému vystupování, v němž mu otec nejdříve bránil, ale když viděl syna na jednom představení v hospodě, usoudil, že je (**viz tajenku**), a nadále jej od umělecké činnosti neodrazoval.



TŘÍSLABIČNÁ JEDNOSMĚRKA

Spirálovitý směr vpisování má dvě možnosti zápisu - ve smyslu a proti smyslu chodu hodinových ručiček

SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU (sdružená legenda, vpisování ze středu je v obrazci vyznačeno): Silný krátký doutník z havanského tabáku; držadlo biče (nářečně); domácí Bibiana; žena rybáře; ochranné zbarvení (v zoologii); oplatkový řez v čokoládě; děvčátko s červenou čepičkou (pohádková postava); hoblík s profilovacím železem; světnička (nářečně); pes belgického původu charakteristický svou milou povahou; mořské ryby hranatého těla; dámský samostatný oděv pokrývající horní část těla; domácí Rina; vlněné tílko a spodky vcelku; herna, v níž se hrají hazardní hry; nástroj na kapání; jednoduchý nástroj, kterým se po zahřátí zvlhují vlasy; slovanské mužské jméno; mohutný býložravec z afrických savan; náboje do střelných zbraní; smrště v jihovýchodních částech Severní Ameriky; nahrazovaná; ital-

ské ženské jméno (Matylda); Bedřich Smetana.

Pomůcka (v obrazci jsou vepsány slabiky s neúplným křížováním): havýši, karnýsek.

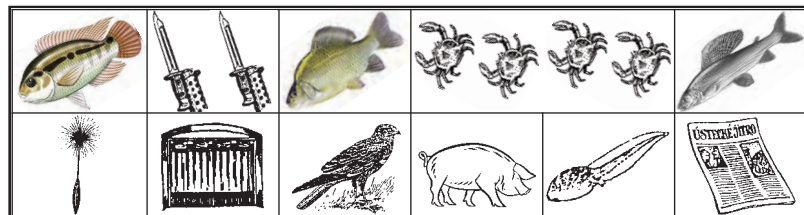
TRA	BU	ČIS	AN
LEN	NUŠ	RI	BA
	STŘE	TOR	SI
	BU	MA	STŘÍ
PER	LI	LIZ	PÁT
	NIČ		KUL

Řešení (vpisování do středu - ležaté písmo): *Trabuko, bičisko, Bianka, rybář-ka, mimlika, mihonka, Karlika, karnýsek, seknička, šipka, havýši, halen-ka, Rinuška, ribano, kasino, kapátko, želízko, želibor, buvol, stělivno, torná-
dao, střídání, Matelda, skladatel - Burian: výborný komik.*

Do čeledi krascovití patří i (**viz tajenku**) **dvoječný** - zelený, modrý nebo zlatově zelený brouk. V poslední čtvrtině délky krovek má bělavou skvrnu z jemného chmýří. Z více než třiceti druhů tohoto rodu je nejhojnější. Využívá se v dubových lesích a za slunečných dnů usedá na mladé dubové výhonky.



SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU (abecedně):



SPIRÁLOVITĚ ZE STŘEDU (abecedně):



Pomůcka: Inice, nažka.

PĚTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA

Spirálovitý směr má oba smysly zápisu - ke středu i od středu

K	A	B	Ř	P	L	C
Ž	K	R	S	Ě	D	N
N	A	K	O	S	CH	A
O	A	U	O	H	O	B
P	O	N	E	A	R	D
CH	A	P	I	I	C	E
	U	T	O	R	B	L

Řešení (vyškrtávané výrazy): Do středu - Krabí, pulce, akara, raník, pochop, opona, nažka, kares, bodce, lipan, prase. - Ze středu - House, prosa, soj-ka, kálan, inice, obchod, Oděsa, pouto, torba, balík, kanec, přiba - polník.

91 Doplnovačka - směr vpisování úhlopříčný

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).

Úhlopříčný směr vpisování (článek 78) byl použit již v roce 1957, i když byl tehdy označen nesprávně jako směr šikmý (pdf 56/1). Tento

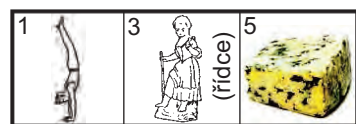
směr se využívá především u sítky čtyřúhelníkové (úloha 3), kosodélníkové (úloha 1 a 2) či šestiúhelníkové (úloha 4, ale to má smysl pouze při tzv. otočené mozaice - čtení tajenky v půleném políčku je odlišné). Další příklady včetně kombinace s dalšími směry vpisování: neúplné křížování - pdf 74/2; 74/1 (jen jiná grafická podoba obrazce); úplné křížování - pdf 1/7; 29/2; 56/2; 61/3; 70/1.

Karelo-finský národní epos (čteno po sloupcích) sestavený Eliasem Lönnrotem z ústní slovesnosti Finů a Karelů.

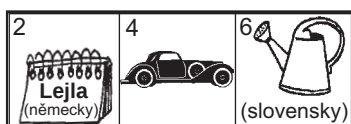
STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

V podbarvených políčkách jsou dvě písmena

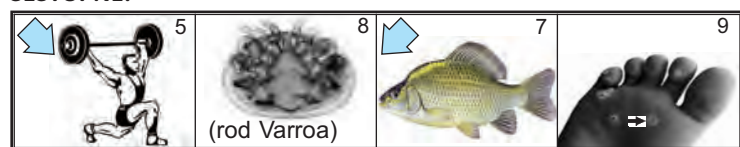
VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:



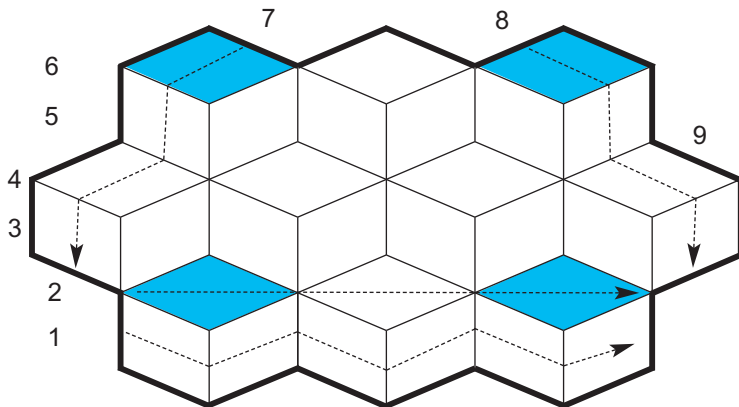
VODOROVNĚ ÚHLOPŘÍČNĚ:



SESTUPNĚ:



Pomůcka (vpisované výrazy rozložené na dva shluky): AK, AS, ATL, AU, ET, FÖR, JKA, KAN, KAR, LA, LEI, OA, OTL, ROK, STAT, STO, TO, UETA, VA, VAR.



Řešení: Vodorovně - Stojka, státueta, rokför. - Úhlopříčně - Leila, au-to, kanva. - Sestupně vpravo - Atlet, varoa. - Sestupně vlevo - Karas, otlak - kalevala.

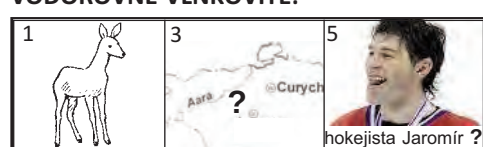
(Viz tajenku) indická

Lící strana křídel je pestrá, kresba na rubu je dokonalou kopií listu, na které motýl ponejvíce usedá.



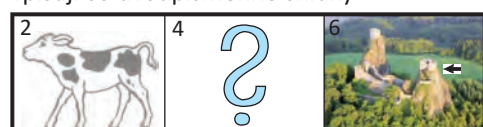
STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

VODOROVNĚ VLNKOVITĚ:

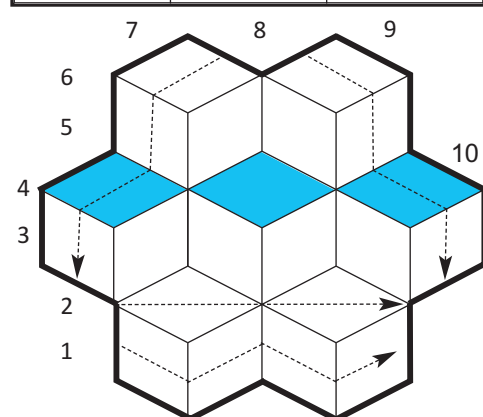
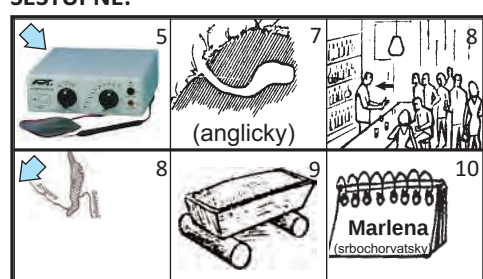


VODOROVNĚ ÚHLOPŘÍČNĚ:

vpisují se dvoupísmenné shluky



SESTUPNĚ:

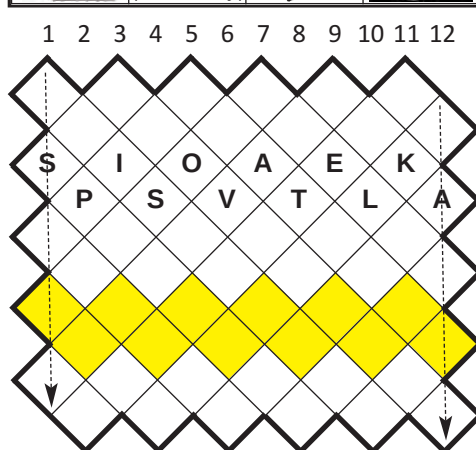


Řešení: Vlnkovitě - Srna, Luzern, Jágr. - Úhlopříčně - Tele, kalima, Baba. - Sestupně vpravo - Kauter, Iiz, barman. - Sestupně vlevo - Bajkal, Iiz, Marlen.

Eva (viz tajenku) (1931 až 2016) byla básnička, prozaička, autorka knih pro děti a mládež.

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

ÚHLOPŘÍČNĚ:



Pomůcka: 10. Člnok.

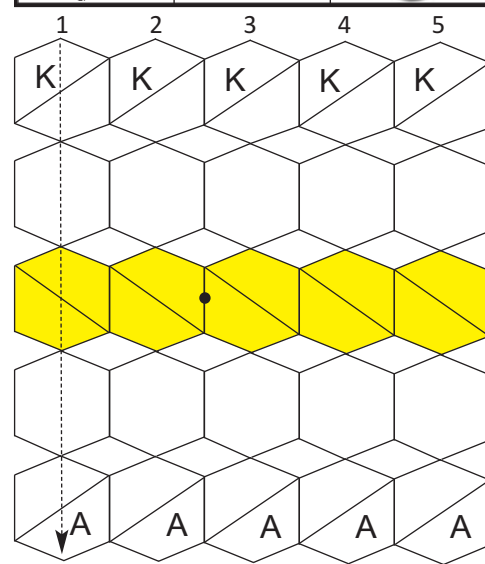
Řešení: Osoba, sprej, Nitra, psaní, lokaj, svary, panda, střík, bedna, člnok, okovy, salám - Bernardínová.

Uplatnit úhlopříčný směr vpisování lze v různé sítky, většinou s dalšími směry vpisování, kombinace jsou samozřejmě neomezené. Vše závisí na nápaditosti autora. Jako účelné se jeví vyznačování neovykklých směrů přímo v obrazci - luštitel pak není na pochybách jak se jednotlivé výrazy do obrazce vpisují.

(Viz tajenku) je domestikovaná forma druhu vikuňa z čeledi velbloudovitých. Chová se především kvůli produkci velmi kvalitní vlny.



OSMIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka: 4. Kalappia.

Řešení: Kapalina, kalamita, koulačka, kalap-pia, kokakola - lama alpaka.

V úloze 4 je sice použita síťka šestiúhelníková, ale jedná se vlastně o políčka volná - šestiúhelník lze samozřejmě nahradit třeba kruhem ap. Tento typ úloh sestavený z tzv. volných políček nemá obrys (nemá silné obrysové čáry - například pdf 87/2 (silné orámování zde značí řetězové křížování).