

Úvodní slovo - křížovkové úlohy ke stažení (v pdf)

(Poslední zápis 1. 1. 2024)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„Ke stažení“ (podle křížovkového prvku):

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

Vpisovaný znak:

Písmeno - pdf 06; 75 aj.

Slabika - pdf 26; 75 aj.

Sluk - pdf 40; 75 aj.

Slovo - pdf 41

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

Obrázkový znak - pdf 43 aj.

Střídání znaků - pdf 20/1; 27 aj.

POLÍČKO (stavební kámen pro sestavení obrazce)

Základní - pdf 46/1 až 4; 63; 80 aj.

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:

Obrys (polodokreslovka) - pdf 48; 50; 93

Sítka - pdf 46 aj.

Rozdělovací značka - pdf 01; 47

Bez rozdělovacích značek - pdf 21

Figurálnost - pdf 18; 32

Střídání políček - pdf 28

Typ křížování:

Řetězové - pdf 13; 35; 44; 51 aj.

Skupinové - pdf 08

Křížovkové úlohy (úplné a neúplné křížování) - pdf 36

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

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

Cylindrická úloha - pdf 14/2 aj.

Směr vpisování:

Jeden směr - pdf 07; 10 aj.

Dva směry - pdf 14; 16 aj.

Tři směry - pdf 15; 17 aj.

Buňkovitý - pdf 22; 49; 71; 83 aj.

Kruhovitý - pdf 14/2; 15/4; 86 aj.

Lomený - pdf 11; 12/5; 24; 88 aj.

Obloukovitý - pdf 19 aj.

Odrázový - pdf 44/4; 80; 89

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

Různé směry - pdf 29

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

Sestupný - pdf 45/4; 56/3; 92 aj.

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

Šikmý - pdf 15/1,2,3; 18; 54 aj.

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

Vlnkovitý - pdf 16/2; 56/6 aj.

Legenda:

Čizojazyčná - pdf 60

Číselná - pdf 05; 61

Číslovaná (polodokreslovka) - pdf 55

Hádková - pdf 04; 78

Jednoslovná - pdf 57

Obrázková - pdf 52; 79 aj.

Sdružená - pdf 52; 58 aj.

Vepsaná - pdf 62 aj.

Výplňková - pdf 14/1; 37; 39; 53 aj.

Zpřeházená - pdf 59

Pomůcka (vybírka) - pdf 02

Různé typy - pdf 30 aj.

Tajenka:

Neskrytá (v nelegendovaném směru) - pdf 38

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

Zadání (nadpis + obrazec + legenda):

Křížování řetězové - pdf 44

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

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

Obrazec (sítka, políčko) - pdf 46

Obrazec (rozdělovací značky) - pdf 47

Obrazec (obrys) - pdf 48

Obtížnost - pdf 33

Směr vpisování (buňkovitý) - pdf 49