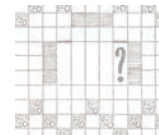


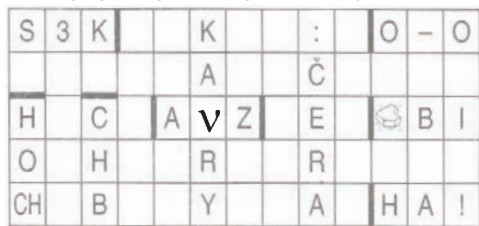
6 Vpisovaný znak - písmeno

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.

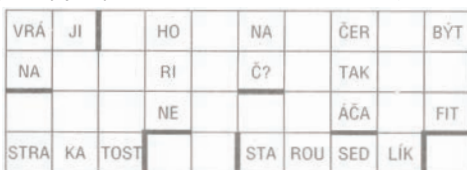
Již v prvních ročnících Hádanky a křížovky (HaK - 1. ročník v roce 1949) se objevuje jako písmeno vykřičník a otazník. Křížování však nebylo tehdy ještě uplatněno, dokonce byl vykřičník umístěn na linku sítě křížovky. Všimněte si rozdělovací linky a rozdělovacího políčka v jedné křížovce (1952) zcela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



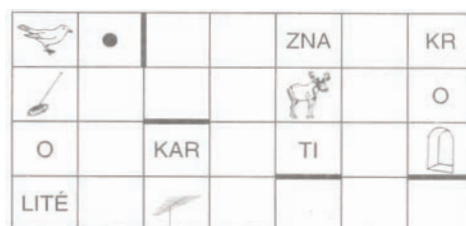
Příklady využití písmene pro různé vpisované znaky (někdy je uplatněno tzv. „rébusové čtení“):



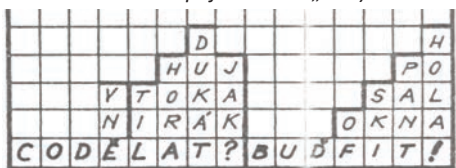
Vpisované výrazy: střík; 0-0 (malá rošáda); anýz x kanýry (řecké písmeno); krabi (obrázkový znak); ha!, kučera (interpunkční znaménko); hoch, CHB (SPZ Chebu - nelze spojit C a H v „CH“).



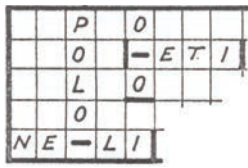
Vpisované výrazy: V Ráji (pražská ulice - spojení neslabičné předložky v jednu slabiku); stra-ka-tost (shluky 4-2-4 pro střídání); sta-rou-sed-lík, Čer-t a k-áča (třípísmenné shluky); horine (dvě vyslované slabiky); nač? (otazník je za písmeno v dvou-písmenném shluku); být fit (mezislovní mezera).



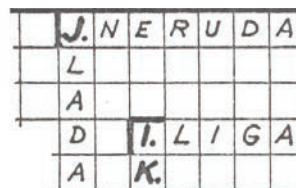
Vpisované výrazy: Kos-tečka x kos-mop-o-lité (obrázkový znak pro slovní křížovku); ZNA-LOS-TI, KR-O-NIKA (obrázkový znak pro výrazovou křížovku, ZNA - SPZ Znojma, KR - značka kryptonu).



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).



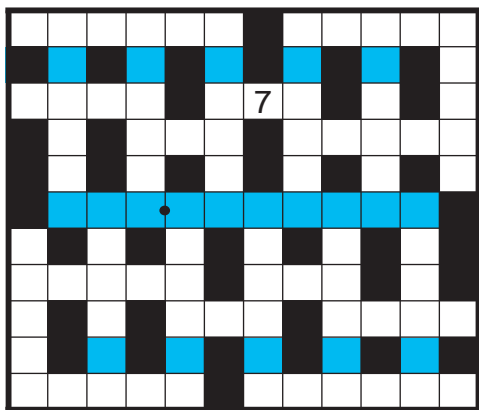
Vpisované výrazy: I. liga x I. K. (tečka zkratková respektive za řadovou číslovkou se nepíše do samostatného políčka) - I. K. (iniciály Iši Krejčího).

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 dělníka.

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

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

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

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

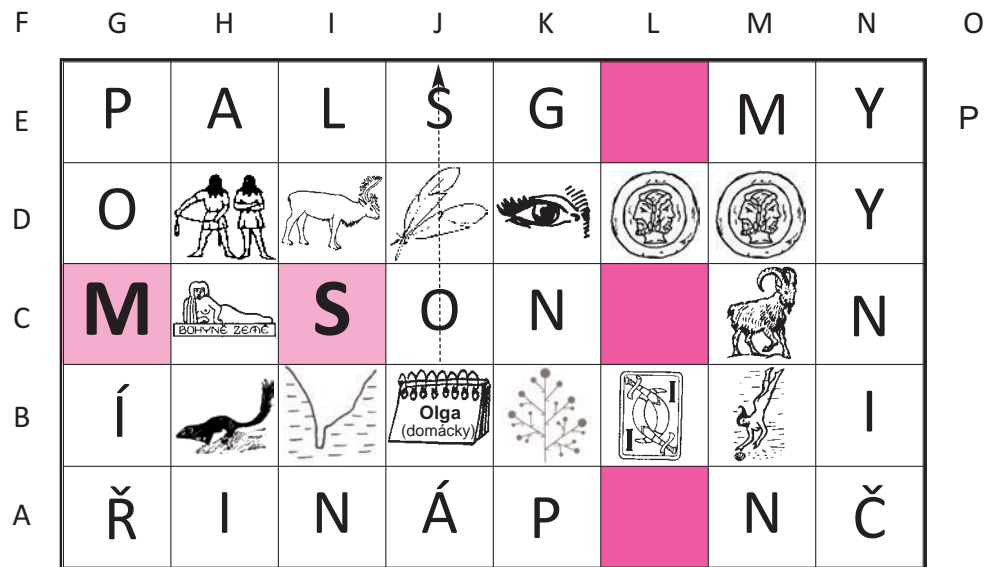
Trojnásobný MS v boxu PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA 2

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

Obrázkový znak se považuje za písmeno

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:

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



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

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).