

12 Tvorba křížovkových úloh - skládačka z jednotlivých prvků

Každá úloha obsahuje dva základní stavební kameny:

- **písmeno**, základní stavební kámen pro sestavení vpisovaného znaku (slabika, shluk, obrázkový znak aj., článek 9),
- **políčko** (článek 11), vznikne zpravidla protnutím čar různých směrů vpisování, s tím úzce souvisí i **křížování** (úplné - **křížovky**, neúplné - **doplňovačky**, uplatnění obou typů - **křížková úloha**) výrazů. Každý **směr vpisování** (určuje pojmenování příslušného odstavce **legandy**) má vždy dvě možnosti zápisu, například pro vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo ap.

Optimální **nadpis** určuje zpravidla **vpisovaný znak** a „typ“ **křížování**, někdy i **podnadpis** obsahující různé doplňující údaje o skryté tajence, typu střídání vpisovaných znaků ap. Nikdy by však neměl obsahovat údaje, které vyplývají z podoby otištěné úlohy (typy políček, popis směrů vpisování ap.), protože by to byla pro

luštitel duplicítní informace pro zdolání předložené úlohy.

Odpadnou pak všechny průběžně zaváděné odborné termíny, které jsou z dnešního pohledu na „křížovkaření“ nadbytečné. Slouží především k třídění, potřebám svazu ap. Luštitel pak nepotřebuje znát „pravidla“ pro každou jednotlivou křížovkovou úlohu. Zavádějící je termín „kombinovaná“ úloha při použití různých možností křížovkového prvku. Kombinovat lze totiž všechny prvky, a to i vzájemně.

Optimální podoba křížovkové úlohy je taková, která nepotřebuje žádný návod na luštění a přitom je jednoznačná a srozumitelná každému luštiteli.

Samozřejmě, že se luštitel bude stále setkávat s různými podobami úloh (i historickými nadpisy), ale to není předmětem mého zájmu. Mapuji vývoj naší duševní zábavy a hledám optimální stav, který samozřejmě není konečný - stále bude co vylepšovat.

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

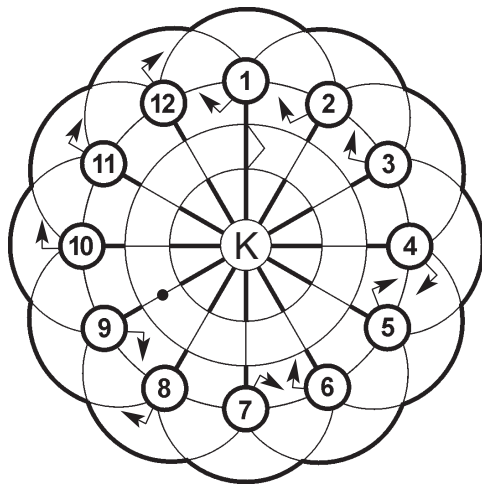


PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

1

- BUŇKOVITĚ:** 1. Obyvatel Indonésie. - 2. Mořská ryba. - 3. Číslice. - 4. Akvarijní ryba. - 5. Nádrž upravená s přítokem a odtokem vody. - 6. Himálajská medvědovitá šelma. - 7. Couly. - 8. Český skokan na lýžích (OH 1988). - 9. Řídce „ladně“. - 10. Šermířská hůl. - 11. Skutečnosti. - 12. Ženské jméno.
- PAPRSKOVITĚ ZE STŘEDU:** 1-2. Objednaný potlesk. - 2-3. Kňouři. - 3-4. Zánět sliznice. - 4-5. Část dveří. - 5-6. Divoký osel. - 6-7. Část látky zakrývající otvor kapsy. - 7-8. Vrch. - 8-9. Pojídač blahovičnickových listů. - 9-10. Úsek tlustého střeva (tračník). - 10-11. Domácky Klotylda. - 11-12. Okrasná dřevina (fotergila). - 12-1. Školní potřeba.

Pomůcka: 8. Malec.



Rěšení: Buňkovitě - Dařák, kanic, akara, kařna, panda, palec, Malec, ladno, batona, řák-kařna, Radka. - Paprskovitě ze středu - Klaka, kan-kař, katar, klilka, kulian, klopa, kopeck, kovala, ko-
lon, klota, kuska, křída - antilopa losí.

V úloze jsou použity dva směry vpisování - „buňkovitě“ a „paprskovitě ze středu“. Smysl zápisu (ve směru chodu hodinových ručiček) jednoznačně řeší praporek opatřený šipkou.

Dříve, když nebylo využíváno ještě podbarvení tajenky, se označovala políčka s tajenkou například tečkou, v tomto případě je označeno mezikruží šipkou.

Tečku v obrazci chápeme jako pomůcku - dělení tajenky podle jednotlivých slov.

Velká psovitá šelma STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

2

Střídání písmen (tajenka) se slabikami.

VODOROVNĚ: A. Brutův sluha (postava antického dramatu); v polovině (řídce). - B. Ti, co řídí kapely. - C. Domácky Antonín; nabízet nevěstu.

SVISLE: 1. Slovensky „strakatě“. - 2. Technické zařízení k vytápění. - 3. Tajenka. - 4.

Největší žijící druh hlodavce.

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

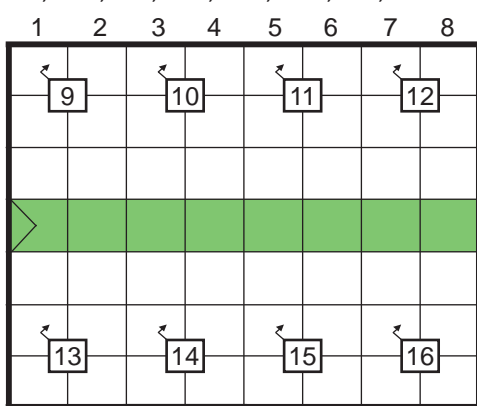


PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

3

- SVISLE** (sedmipísmenné výrazy): 1. Druh sveřepu (řídce). - 2. Jednoduché lůžko z prken. - 3. Ledek sodný (řídce). - 4. Společenský tanec kolem roku 1958. - 5. Jeden z možných vpisovaných znaků. - 6. Alkohol odvozený od oktanu. - 7. Třísnit skvrnami. - 8. Dravý kytovec.
- BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): 9. Jednotka prostorového úhlu. - 10. Starořecká sloupová hala. - 11. Podstavec. - 12. Náhlá změna. - 13. Statná saharská antilopa. - 14. Podoba. - 15. Tropický listnatý strom s květy vyrůstajícími přímo z kmene. - 16. Způsob barvení textilu.

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

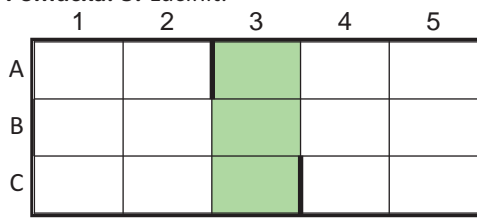


Rěšení: Svisle - stoklas, palanda, saspetr, to-vo-va, slabika, oktanol, skvrnit, kosatka - kapýbára.

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

Trochu niž (nářečně). - 5. Variscit (nerost).

Pomůcka: 5. Lucinit.



Rěšení: Vodorovně - Strato, vpolu; kapehlníc; Toník, ženit - vlk.

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

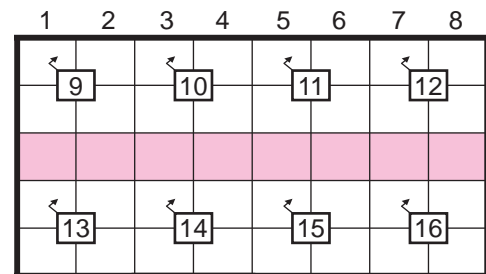
Hrabavý bažantovitý pták PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

4



- SVISLE** (pětispísmenné výrazy): 1. Nasolená půlka prasete. - 2. Obraz světce. - 3. Izotop radonu. - 4. Patřící Otovi. - 5. Půlměsíce. - 6. Bahenní plyn. - 7. Rabaty. - 8. Strach.
- BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): 9. Trsnatá bylina. - 10. Tohle. - 11. Slovensky „směr“. - 12. Český herec. - 13. Judův syn. - 14. Ofouknutí. - 15. Dosny. - 16. Plavidla.

Pomůcka: 8. Pavor.



Rěšení: Svisle - bakov, ikona, toron, Otova, srpký, metan, slév, pavor - koropte.

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

Jiný název pro medvěda černého PĚTIPÍSMENNÁ

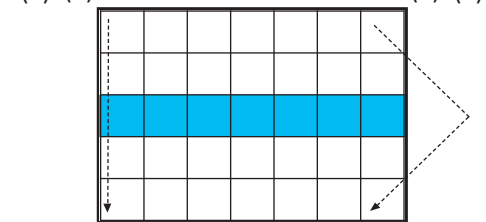
5



- CYLINDRICKÁ KŘÍŽOVKA**
- SVISLE:** 1. Jihoevropanky. - 2. Nápor choroby. - 3. Nářečně „strniska“. - 4. Sídlo na Ukrajině. - 5. Sídlo ve Španělsku. - 6. Vysoká bylina s vonnými květy. - 7. Mastky.
- LOMENĚ ZLEVA VPRAVO:** 1. Údery na kulečnicku. - 2. Domácky Martina. - 3. Dívčí jméno (Sebastiána). - 4. Ženské jméno. - 5. Händlova opera. - 6. Cylindrický zámek vyráběný firmou FAB. - 7. Popruhy (nářečně).

Pomůcka: Beika, Sebta.

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



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

Rěšení: Svisle - Srpký, ataka, strma, Beika, Sebta, řála, talky - baribal.