

30 Střídání křížkových prvků - typ legendy

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

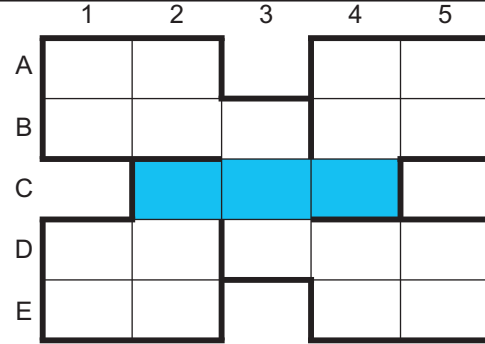
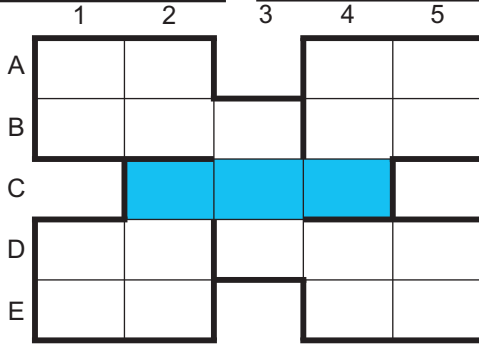
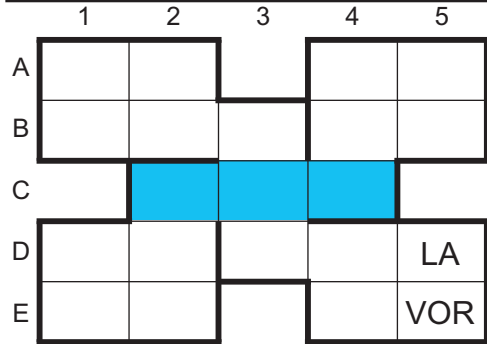
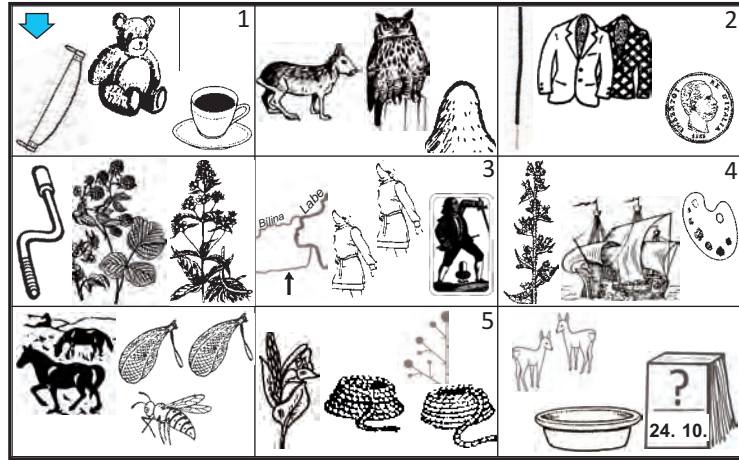
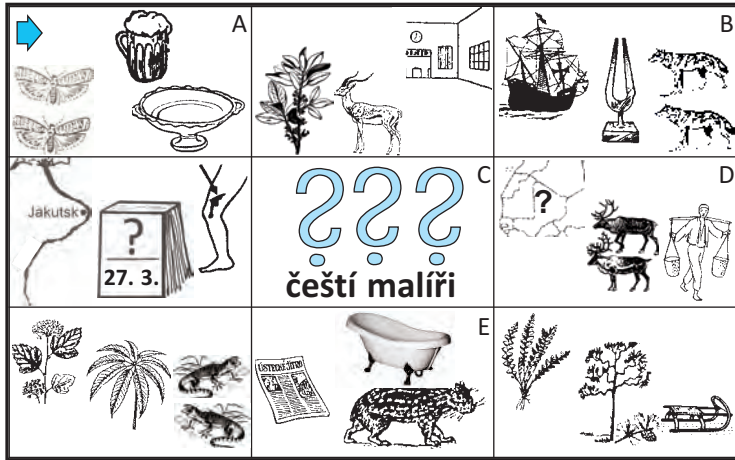
Podle způsobu obepisu - **textová** (pdf 1; 12), **obrázková** (pdf 2; 3; 7/1, 2 a 4; 9/4 a 5), **výplňková** (vpsívané výrazy jsou přímo dány - nejsou obešpány, odlišeny velkou abecedou, pdf 6/1; 19/2; 21/6).

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

SLABIKOVÁ, SHLUKOVÁ A STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKA

1

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



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

Řešení: Mazanec (pivo, hlať, ladicka, Dita; ?; Mail, Kysala; raník, kyvor); Vrbata (mřsa, pala; šakalí, Lena; ?; sobí, varaní; vana, pína); Krb (mo-
!!; koka; karaka, rana; ?; kuli, tavola; paka, saně).

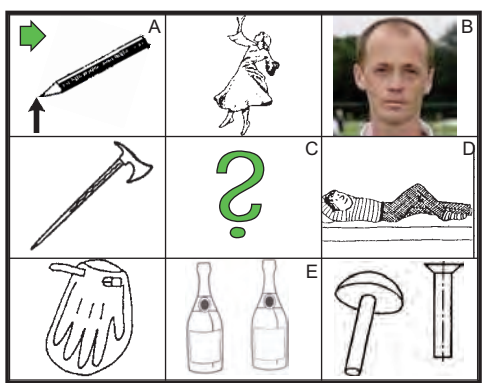
Řešení: Mazanec (pivo, hlať, ladicka, Dita; ?; Mail, Kysala; raník, kyvor); Vrbata (mřsa, pala; šakalí, Lena; ?; sobí, varaní; vana, pína); Krb (mo-
!!; koka; karaka, rana; ?; kuli, tavola; paka, saně).

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

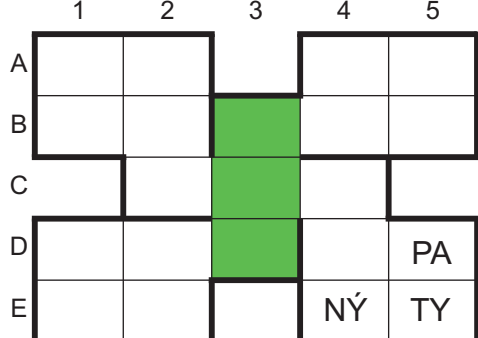
- VPISOVÁNÉ VÝRAZY:**
 1: A. Hezoun. - B. Dámský klobouček. - G. Výprava pouští; živorodý jihoamerický had.
 2: A. KAMNA. - E. STĚNA. - F. KORIDOR.
 3: H. Vázanka. - O. Spojka (ani ne). - P. Slaměný klobouk. - S. Malý dort.
 4: I. NORKA. - N. ŽUMPA. - Q. SLEVA. - R. VARAN. - T. ALABAMA.
 5: L. Nejsilnější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

Řešení: 1. Krasavec; toka; karavana, anakonda. - 3. Kravata; aníž; sla-mák; dortík. - 5. Palec; nálevka. - 7. Kotva; madam - kopaná; Jirí Křížák.

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



Příklad: legendový výraz - klad, vpisovaný výraz - zápor.
SVISLE (protivková legenda): 1. Ostrá; praví. - 2. Ticho; muž. - 3. Bílý. - 4. Dna; plodný. - 5. Nitě; hlavy.



Střídání různých typů legend:
 Úloha 1 - kreslená + zpřeházená (v rámci každého legendového výrazu). Obtížnost každé křížkové úlohy lze samozřejmě regulovat - ztížit či naopak nadlehčit.
 Úloha 2 - textová + výplňková, v každém ze čtyř směrů vpisování využil autor různé typy legend: „kladný“ smysl - textová a „záporný“ smysl - výplňková.
 V případě vpisovací úlohy je možno uvádět v obrázci nápovědu - zde jsou vepsaná všechna písmena „A“ a umístěné dva vpisované výrazy ve vodorovném směru vpisování.
 Úloha 3 - kreslená + protivková (textová) - optimální je řešitelé vždy uvést příklad, který vlastně i nahrazuje návod na luštění.

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