

31 Střídání křížovkových prvků - vzájemná kombinace

Střídání křížovkových prvků je zřejmé z podoby otiskové 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 Holinová 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 ztroskotal 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 rozzeřený 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

1

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-

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)

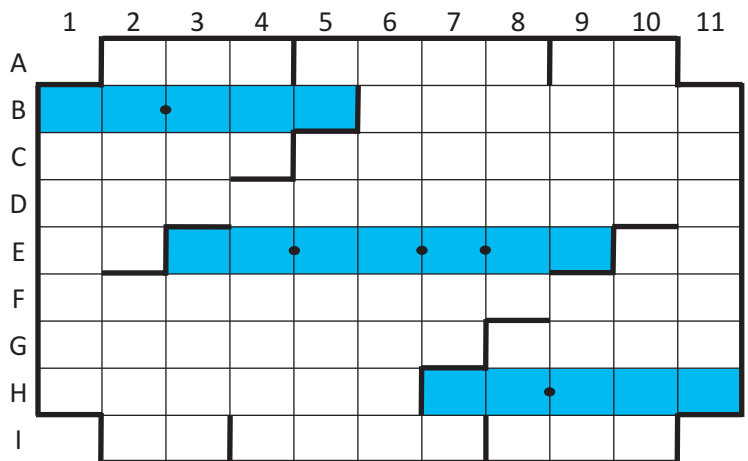
pdf 25/1 - políčko (základní - tajenka, mozaikové a uzlové); typ legendy (textová - vodorovně a výplňková - svisle); typ křížování (úplné a řetězové)

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 „bratří“; 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.



Řešení (slovníkové, svisle): Písniček, makovina; daněla, Menšík, řeka, táta; Lekos, tento, žemov, hlucet; komický, vaty, slabotina; jaké, brati, hranice, koma; motorka, nověna, obrátmo, vina, Kasai, vyřít, zpěnit; Táborští, dravo, zavřít; sutana, paze; Nani, kosa, slova, neteční; kapacita, čiper- ni - Písniček kosické; Žerty hravé i dravé; Zpěvy pátěčni.

Ptáci z řádu krátkokřídlých patřící k největším létajícím ptákům

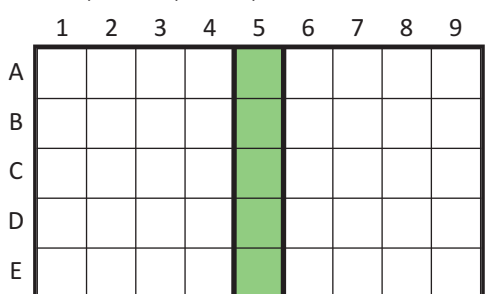


PĚTIPÍSMENNÁ POLOŘETĚZOVÁ

POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

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



Řešení (svisle): Slast, zoban, drala, tropl, rosol, Otovo, zoban, drala.

Zimní odrůda jablek, kterou lze pěstovat bez chemické ochrany

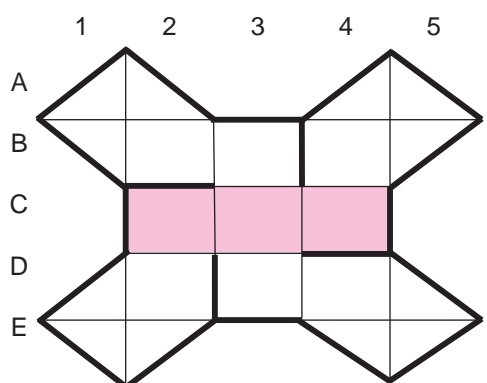
STŘÍDAVÁ POLOVÝPLŇKOVÁ KŘÍŽOVKA

V trojúhelníkových políčkách jsou 3 písmena.

T T	?	

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-

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



Řešení (vodorovně): Turban, prora; panda- ka, técka; Tereza; Dorla, takatra; permon, dorper.

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 (+)).