

57 Legenda jednoslovná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).

Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37, 53 a 61 - výplňková, 52 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná.

Konkrétní typ legendy je vždy zřejmý z podoby zadání. Do nadpisu (či podnadpisu) se dostane použitý typ legendy například u úloh s legendou hádankovou či výplňkovou (i když se vžil uvádět výrazy pro výplňku velkou abecedou). Svaz nyní označuje ve své normě výplňky jako „křížovky bez legendy“, i když každá podoba křížkové úlohy obsahuje vždy nadpis, obrázek i legendu.

V případě legendy číselné, obrázkové, sdružené, zpřeházené, číselované a v dalších typech legend (když je to z předložené podoby zadání zřejmé) se tato skutečnost v nadpisu dále zpravidla nezdůrazňuje.

Legenda číselná má vždy připojenou tabulku s přiřazením čísel k několika písmenům. V podnadpisu se uvádějí vždy použité směry vpisování - úlohu lze vytvořit do jakékoliv sítky či do tzv. vol-

ných políček.

Legenda obrázková - slovní obepis vpisovaného výrazu je nahrazen obrázkem.

Pro náročnější luštitel je určena legenda:

sdružená - tato skutečnost se objeví v nadpisu příslušného odstavce legendy, například SVISLE (1. až 12.):

zpřeházená - například SVISLE (zpřeházeně, 1. až 8):

číselovaná - tento typ legendy má smysl pouze pro (polo)dokreslové křížovky.

Legenda cizojazyčná - vpisovanými výrazy jsou cizí (překladová) slova, a to všechna či jen v jednom směru vpisování ap. Je to rubrika některých odborných časopisů - v nadpisu je zpravidla uvedeno použitý jazyk či jazyky.

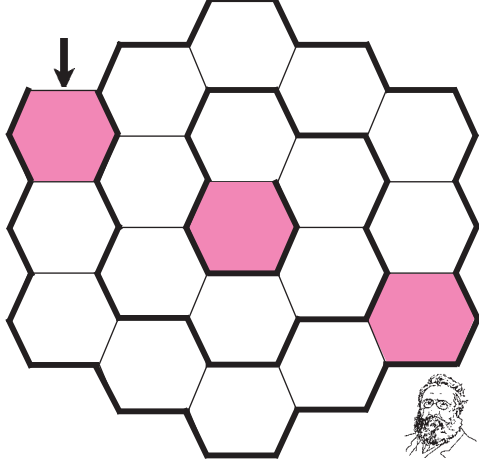
V tvorbě samozřejmě nejsou vyloučeny různé kombinace, a to v rámci jednoho typu legendy či mezi různými typy.

Povídka Jana Nerudy

SHLUKOVÁ (ČTYŘPÍSMENNÁ) ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou legendou

SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU: Klus; výzva; Eluška; kloudně; krásná; muži; exedra; ryba; řadra; pijaví; rusalka; alpaka; drobní; houba; plazi; vztekli; aperitiv; končetina.

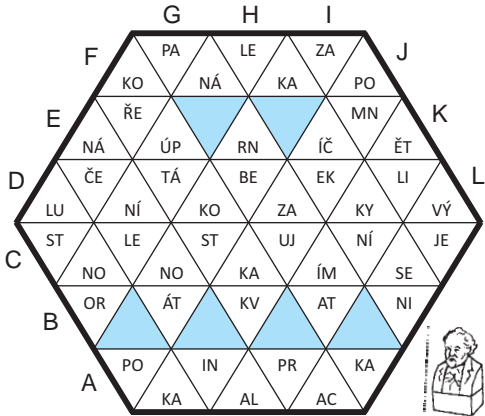


Řešení: Trap, apel, Elka, kale, lepá, pání, nika, kapr, prsa, saví, vila, lama, malí, ilha, hadi, diví, víno, noha.

SHLUKOVÁ TROJSMĚRKA se zpřeházenou jednoslovnou legendou

Legenda je zpřeházená pouze v rámci šesti možností zápisu (v každém ze tří směrů vpisování jsou vždy dvě možnosti zápisu). Více výrazů v témže sloupci prozrazuje „+“.

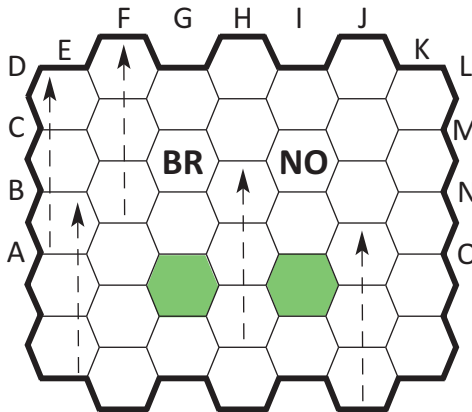
- 1: Fotbal; tlapka.
- 2: Bonbon; kalná; zahálčivost; bečení.
- 3: Roztržitý; krychle; upoutávat.
- 4: Oborohy; jednomyslnost.
- 5: Jelci + důchodkyně; květináče; památníček + kytička.
- 6: Zatím; sbitá; velebnost + husa; palčivá.



Řešení: 1. Kopaná; pracka. - 2. Zakalená; běberneška; prozátím - Aleš Světozor. - 3. Kostka; zaujíkotání; lenost; prálníka. - 4. Svornost; senlíky. - 5. mat; zapomnětlivý; - 6. Stlučená; úpalná; posvatnost + niorka. - 7. Kofenač; pomník; jesení + květinák + se-

Vítěz GP 1978 v Brně - 50 ccm SLABIKOVÁ TROJSMĚRKA s jednoslovnou legendou

- 1: F. Loutka. - H. Směšnost. - K. Pohovka.
- 2: E. Kolem; chytání. - F. Značně. - H. Chasa. - J. Kruťas.
- 3: E. Poznámka. - G. Nováček.
- 4: D. Talentovaný; zábradlí. - E. Jmenování.
- 5: L. Ohbí. - M. Smršť. - N. Vlhčení.
- 6: A. Darebák. - L. Zděšení. - O. Tekutina.



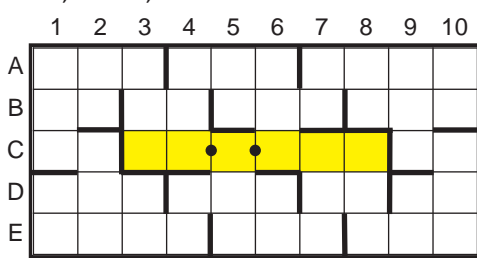
Řešení: 1. Panáček; komika; kanape. - 2. Dokola, lapání; dalece; čeládky; nelida. - 3. Notička; zelenč. - 4. Nadany, bření; nomí-nace. - 5. Koleno; tornádo; močení. - 6. Míza; panika; kapalina - Tormo.

Román Heinricha Manna SHLUKOVÁ NĚMECKO-ČESKÁ KŘÍŽOVKA

Vpisované výrazy získáte přeložením legendových výrazů do češtiny (jednoslovná legenda) **VODOROVNĚ:** A. Kommune; Perücke; singen. - B. Fass; Feld; Kaper; Kürasse. - C. Ehre; Lösungswort; dieses. - D. Tadeln; Wähler; Brei; Geier. - E. Pferdegesschierre; nicken; anbrennen.

SVISLE: 1. Kuchen; Leiter. - 2. Marter; Kummer. - 3. Halb; Anfänger. - 4. Palette; Deichseln. - 5. Hand; gross. - 6. Tropfend; Nerv. - 7. Erdloch; greifen. - 8. Flüsse; Stören. - 9. Leier; Gerrölle. - 10. Eiben; heizen.

Pomůcka (výrazy pro výplňku - svisle): ČIVA, KAPAVÝ, KÁPO, KOLÁČE, MAKATI, MOKA, NAPOLO, NORA, PALETA, RUKA, RUŠENÍ, STRAST, SUTI, TIRO, TISY, TOKY, TOPITI, VARYTO, VELIKÝ, VOJE.



Řešení: Svisle - Koláček; kápo; muka, strast; napolo, tiro; paleta, voje; ruka, veliký; kapa-avý; čiva; nora, makati; toky, rušení; varyto, suti; tisy, topiti - Lota ve Výmaru.

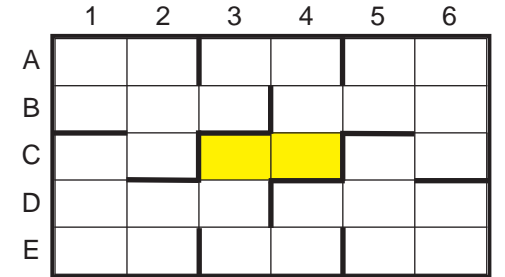
Dílo z Mahenovy lyrické tvorby

SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou legendou

VODOROVNĚ: A. Čárka; svislá; hbitý. - B. Větry; jenom. - C. Léta; tajanika; skutečný. - D. Povodeň; výbor. - E. Vypínat; provádění; duby.

SVISLE: 1. Hromada; hřmoty. - 2. Houby; kroutit. - 3. Revolvery; dusavý. - 4. Přízrak; zámotek. - 5. Nebo; loďka. - 6. Floémový; dehty.



Řešení: Vodorovně - koma, kolmá, komi-sátý, toliko; roky, Duha, pravý; potopa, komi-té; tvčit, výkon, cerv.

Drama Karla Čapka

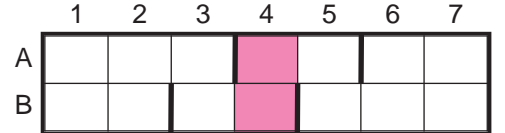
SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA

s jednoslovnou protivkovou legendou

Příklad: Legendový výraz - tlustý, vpisovaný výraz - hubený

VODOROVNĚ: A. Tisícínásobek; leskle; klidná. - B. Proměnlivý; dna; chválení.

SVISLE: 1. Složitá. - 2. Hrubý. - 3. Práví. - 4. Tajenka. - 5. Hrubost. - 6. Pilně. - 7. Mrznutí.



Řešení: Vodorovně - Promile, matně, lita; stálý, víka, hanění - Matka.

Jakýmsi předchůdcem jednoslovné legendy byla úloha s legendou synonymovou. „Sto procentních“ synonym je samozřejmě omezený počet, proto se setkáváme s těmito úlohami zřídka kdy.

Křížovkáři v historii vždycky hledali různé možnosti tvorby. Při vypisování autorských soutěží byly stanoveny různé podmínky. Úkolem autora bylo například sestavit křížovku, která obsahuje všechna písmena české abecedy nebo sestavit výplňku, která má monotematický výčet vpisovaných výrazů ap.

Klasickou úlohou s jednoslovnou legendou je slabikovka (úloha 5). Pro sestavení těchto úloh lze využít jakýkoliv vpisovaný znak, různou sítky, typ křížování ap. a kombinovat různé křížkové prvky: Úloha 1 - uplatněno je řetězové křížování. Úloha 2 a 3 - vyškrtávací a vpisovací trojasměrky. Ztížením je zpřeházená legenda, nadlehčením pak umístění pěti výrazů (svisle - zdola nahoru, možnost vpisování 2). Úloha 4 - cizojazyčná úloha s nadlehčením (pomůcka - výplňka pro svislý směr). Úloha 6 - hádanková legenda (luštitel hledá protiklady k legendovým výrazům).