

# 61 Legenda číselná

Legendě je věnován článek 17 (18 - hádanková, 29 a 44 - výplňková).  
Různé typy legend v pdf: 04 - hádanková, 05 a 61 - číselná, 37 a 53 - výplňková, 47 - obrázková, 52 a 58 - sdružená, 55 - číselná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přitom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselnou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.  
Že se jedná o křížovku s číselnou legendou, prozrazuje připojená tabulka, ve které jsou již k několika číslům přiřazena písmena. Čím je „prozrazeno“ více písmen (tzv. „výchozí slovo“), tím je i křížovka snadnější na luštění. Uspořádání písmen, která má luštitel odhalit a doplnit do tabulky, může být různé: Autor může tato písmena uvést náhodně (tedy zpřeházeně) či je uvést systematicky (jakési nadlehčení), například z „neodhalených“ písmen vytvořit další slova (v pdf 5 jsou to: průvoz, Dřímál, jistě, kuše, bán). Jako jiné nadlehčení bývá často připojena legenda k některým méně známým výrazům, a to textová či obrázková, což uplatňují jen některé tituly. Zajímavé je, že u výplňkových úloh se legenda k méně známým výrazům nepřipojuje, i když jde o stejný problém - autor se tím „chrání“, že si výraz nevymyslel; pro luštitel je to pomůcka pro „obtížnější“ výrazy. V podnadpisu uvádíme vždy použité směry vpisování. U ostatních křížkových úloh je směr vpisování zřejmý z pojmenování odstavce legendy. Výchozí slovo by nemělo obsahovat písmena z tajenky - ta by měl řešitel vyloučit.

- 1 - Zařízení, jehož prostřednictvím se cyklicky pohybující předměty mohou jevit zpomalené, či nepohyblivé. Prvenství tohoto vynálezu je obecně připisováno Belgičanovi Josephu Plateau (1832).
- 2 - Přístroj, který měří a pořizuje zápis velikosti, síly a průběhu vln, vzniklých jak při zemětřesení, tak i lidskou činností. První jednoduchý přístroj sestrojil vynálezce a dvorní astronom dynastie Chan Čang Cheng v roce 132 našeho letopočtu.
- 3 - Zařízení sloužící k určování přítomnosti (kvality) a koncentrace (kvantity) redukovatelných nebo oxidovatelných neznámých látek v roztoku. Jaroslav Heyrovský byl český fyzikální chemik, objevitel a zakladatel vědního oboru a nositel Nobelovy ceny z roku 1959, který využívá tento přístroj.
- 4 - Přístroj pro animaci obrázků pohybových fází. J. E. Purkyně v roce 1863 dále posunul (viz první tajenku).

**Pomůcka:**  
VPISOVANÉ VÝRAZY  
(abecedně)

Mortalita neboli úmrtnost udává (viz tajenku) během určitého období. Laicky řečeno, na začátku zvolené časové období máme určitou skupinu ryb a úmrtnost udává, jaké procento oné skupiny v průběhu sledovaného období uhynie. Druhým sledovaným parametrem a zároveň opakem úmrtnosti je přežívání - udává procento ryb, které zvolený časový úsek přežily. Součet obou hodnot musí dát 100%, protože každá sledovaná ryba buď přežila nebo uhynula. Mortalita se liší u jednotlivých věkových skupin. U nejstarší věkové skupiny, zahrnující rybu v poslední době života, je mortalita stoprocentní.

**Pomůcka** (legenda k svislému směru vpisování):

(abecedně):

Nejvyšší horou Ameriky s výškou 6 959 m je Aconcagua. Je součástí nejdelšího pohoří světa - And. Najdeme ji ve státě (viz tajenku).  
Zároveň je také nejvyšší horou západní a jižní polokoule a nejvyšší horou mimo Asii. Aconcagua převyšuje okolní štíty až o 1000 m. Hora a její okolí je součástí Přírodního parku Aconcagua.

**SLABIKOVÁ KŘÍŽOVKA** (3)  
Směry vpisování: úhlopříčně zleva vpravo a zprava vlevo dolů

**Pomůcka** (legenda k některým výrazům, abecedně): Středoasijská divoká ovce; milenka nejvyššího boha Dia; žena stojící v čele podniku; přítok Dunaje v Německu.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

M O D U L

	10,4	7,4	13,9	9,7	3,2							
1,13	9,2	1,11	8,7,6	8,13	5,4	1,13						
10,13	3,13	3,11	12,11	3,11	5,11	12,13						
	12,13	1,7	6,13	6,13	6,13							

Řešení: Zleva vpravo - Peta; madama; rodina; Argentina.

Že být různé: Autor může tato písmena uvést náhodně (tedy zpřeházeně) či je uvést systematicky (jakési nadlehčení), například z „neodhalených“ písmen vytvořit další slova (v pdf 5 jsou to: průvoz, Dřímál, jistě, kuše, bán). Jako jiné nadlehčení bývá často připojena legenda k některým méně známým výrazům, a to textová či obrázková, což uplatňují jen některé tituly. Zajímavé je, že u výplňkových úloh se legenda k méně známým výrazům nepřipojuje, i když jde o stejný problém - autor se tím „chrání“, že si výraz nevymyslel; pro luštitel je to pomůcka pro „obtížnější“ výrazy. V podnadpisu uvádíme vždy použité směry vpisování. U ostatních křížkových úloh je směr vpisování zřejmý z pojmenování odstavce legendy. Výchozí slovo by nemělo obsahovat písmena z tajenky - ta by měl řešitel vyloučit.

**ŠESTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (1)  
Směry vpisování: meandrovitě

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
C	É	V	Y																				

Řešení: Meandrovitě (vodorovně) - Tresky, sázen, povozy, kančí, kroton, samice, saluka, kreten, koliba, Barnako, Romové, sovice, poskok, rnygje, glorie, skokan, konopj, karafy, fuiani, pánové - stroboskop, polarograf, kineskop.

Z pohledu populace je ale daleko významnější fakt, že kromě zmíněných stařešinů vykazuje nejvyšší mortalitu první (nejmladší) věková skupina. Její mortalita obvykle převyšuje 99 %. Znamená to tedy, že dobu od vylíhnutí z jikry po dosažení prvního roku života přežije méně než 1 % jedinců.

**PĚTIPÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA** (2)  
Směry vpisování: svisle a buňkovitě do středu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Z	Á	V	I	N																

Řešení: Svisle - Malpa, provok, tanky, ovály, sáček, klest, otepí, magot, gauce, ulita, kozub, pary, obrys, rouby - pokles počtu ryb.

Obecně lze říci, že u jakékoliv křížkové úlohy (s úplným či neúplným křížováním) lze uplatnit číselnou legendu. Takováto úloha je pak vždycky křížovkou (k vyplnění každého políčka jsou totiž vždycky minimálně dvě možnosti).  
Na tomto místě je jistě vhodné zdůraznit, že každá křížková úloha je skládačkou z různých křížkových prvků. Typ úlohy si autor může vyloučit podobně jako například při stanovení skupin pro fotbalové MS. V jednotlivých koších jsou pak: druh vpisovaného znaku, typ políčka, typ křížování, typ legendy atd.  
Takto sestavená úloha nevyžaduje žádné dříve zavedené odrůdy ani spoustu odborných termínů - stačí se řídit zadáním (článek 40): nadpis (článek 20), legenda (pojmenování odstavců legendy je odvozeno od použitých směrů vpisování, článek 10) a obrázek (článek 13).