

62 Legenda vepsaná

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 - číselovaná, 59 - zpřeházená, 60 - cizojazyčná, 62 - vepsaná. Přítom mezi obtížnější typy úloh patří úlohy s legendou hádankovou (spíše pro svou neobvyklost), sdruženou, číselovanou, zpřeházenou, cizojazyčnou. Obtížnost (ztížení či nadlehčení) těchto úloh může autor snadno regulovat. Dále viz záhlaví pdf 57.

Legenda vepsaná bývá převážně textová (časté přílohy komerčních tiskovin) popřípadě obrázková. V čtyřúhelníkové síťce se umísťuje zleva či shora před vpisovaný výraz. Jelikož nemají tyto úlohy odstavce legendy, uvádějí se (při použití různých políček a sítěk) v podnapsu zpravidla použité směry vpisování. U úlohy 4 je to nezbytné, protože se výrazy vpisují paprskovitě ze středu (ne tedy do středu - od obrázkové legendy na vnějším mezikruží).

Tento typ legendy je velmi oblíbený - luštitel má legendu vždy tzv. po ruce (nemusí ji vyhledávat).

Román Hermy Svozilové

PÍSMENNÁ KRÍŽOVKA (směr vpisování: vodorovně a svisle)

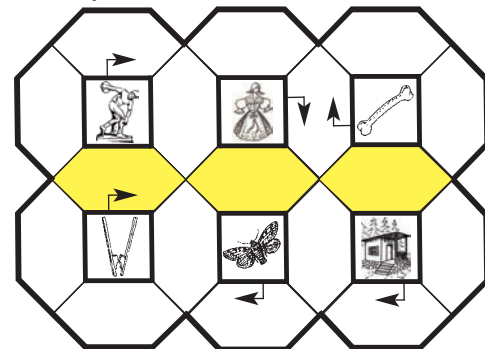
Pomůcka: akov, pohonč	SKLADOVÁ ZTRÁTA KAPALIN		POHŮNEK (NÁREČNĚ)		TÍM ZPŮSOBEM	POBÍDKA			PTAČÍ CI- TOSLOVCE		
							ZHOTOVE- NÁ LITÍM				
				EVROPAN							
Buštěhrad						ZÁLUSKY					
		NEKOVOVÝ PRVEK				TEN I ONEN			ZNAČKA ASTÁTU		
		JÍZLIVEC									
TAJENKA											
SETINA HEKTARU			UKAZOVACÍ ZÁJIMENO	METROPO- LE FRANCIE						PŘÍBUZNÁ	
							FOUKAT				
MIZETI							DÍVČÍ JMÉNO	VŠECHNO			
BALKÁNSKÁ JEDNOTKA OBJEMU											

Řešení: Svisle - Kalio, šalupa; Alik, ironik; pohonnč, tito; Ob, Řek, okoy; tak, kapsa; alo, oba, tuk; lavor, ina; slon, žid, Ir; títi, esovka; otoman, ušák; kačata, teta - **Šicka Božena**.

Psí plemeno

ČTYŘPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: buňkovitě



Řešení: Socha, kroj, kost, chůdly, můra, chata - **chrt**.

Psí plemeno

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA

(šestipísmenné výrazy, šachovnicovité střídání)

	K			
	KO			
	K			
	KO			
	K			

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁDY, ÍČEK, KASK, KORO, KOZL, KRIS, KRUM, PÁČ, PTEV, TUS.

Řešení: Krumpáč, koroptev, kristus, kozlíček, kaskády - **mopsík**.

Drop kori je zřejmě největší (**viz tajenku**). Obvykle váží kolem 13,5 kilogramů a výjimečně jeho hmotnost přesáhne i 18 kilogramů. Po překročení určitých hranic hmotnosti však ptáci již pravděpodobně nejsou schopni létat.



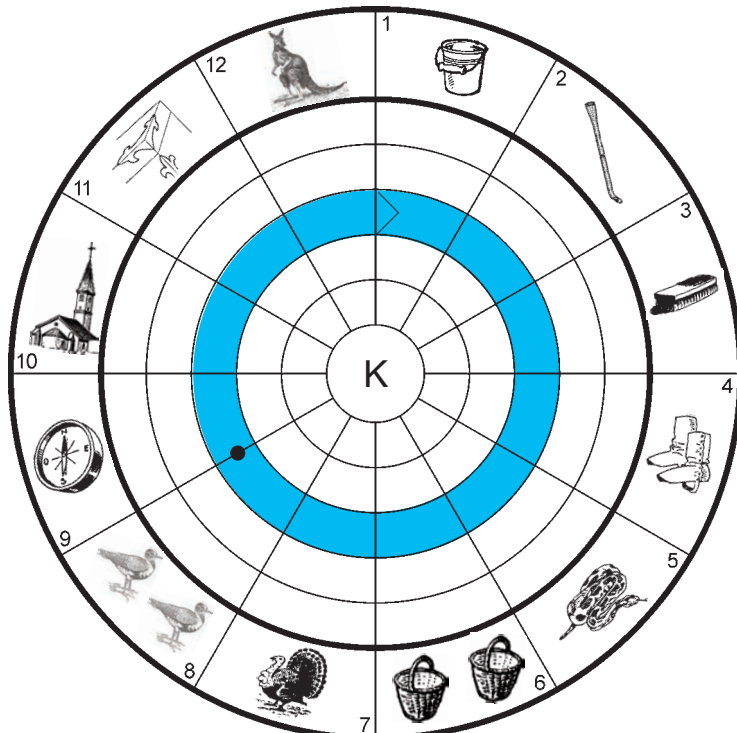
ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: paprskovitě ze středu

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁNÍ, AŠE, CAN, ÉTR, ÍCI, ÍKY, JTA, KAM, KAN, KAR, KAT, KBE, KLO, KOM, KOS, KOŠ, KOV, KRA, KRO, KUL, LÍK, PAS, TÁČ, TEL.

Typy vepsané legendy lze samozřejmě různě kombinovat. V úlohách 2 až 4 a v pdf 22/4 je to legenda obrázková, úloha 1 má oba typy legend - textovou i obrázkovou.

V zadání každé křížkovkové úlohy se zásadně neuvádějí skutečnosti, které jsou zřejmé z podoby otiskované úlohy. Některé odborné tituly uvádějí například: PÍSMENNÁ ŘETÍŽKOVÁ DOPLŇOVAČKA S KRESLENOU LEGENDOU. Doufám, že se nebudou uvádět v nadpisu úlohy další typy legend - číselná (pdf 5), číselovaná (pdf 55) či dokonce „písmenná křížovka s textovou legendou“. Rozlišujeme totiž nejen typy legend, ale i ostatní typy úloh (podle použitého křížkovkového prvku). Většinou to slouží pro třídění a popis křížkovkářské problematiky. Do nadpisu (článek 20) patří především druh vpisované znaku a typ křížkovování (úplně - křížovka, neúplně - doplňovačka a kombinace obou typů křížkování - křížkovkářská úloha). Do nadpisu tedy nepatří použitý směr vpisování, to se objeví v pojmenování odstavce legendy.



Řešení: Kbelík, katétr, kartáč, kamaše, kraja, košíky, krocán, kulčí, kompas, kostel, kován, klokan - **létající pták**.