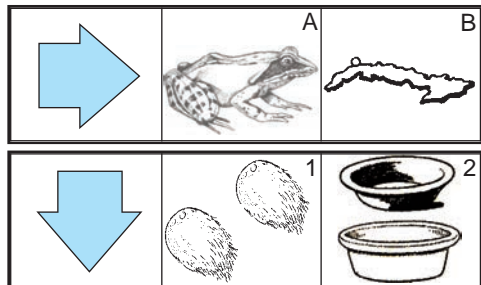


75 Doplnovačka - vpisovaný znak

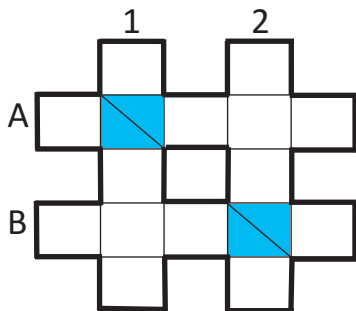
Rozhodujícím krokem pro nový pohled na křížovkaření je zařazení všech křížkových úloh do dvou skupin podle použitého typu křížování (článek 14) - **křížovky** (úplné), **doplnovačky** (neúplné) a **úvodní použitého směru vpisování v pojmenování příslušného odstavce legendy**. Typ křížování a druh vpisovaného znaku je vždy obsažen v nadpisu každé křížkové úlohy - tím odpadnou všechny dříve zavedené názvy křížkových úloh odvozené od jednotlivých prvků (**typ políčka** - v roce 1954 mosaika, sloupcovka; **obrazec** - rámcovka, buňkovka, ornamentovka aj.; **směr vpisování** - v roce 1953 šikmá, klasická čtyřúhelníková síťka pootočená o 45°, obloukovka, kruhovka aj.; **typ křížování** - darvinovka, řetězovka, obrysovka). Do nadpisu se dostanou jen informace, které se týkají celé úlohy (např. adjektiva výplňková, řetězová, hádanková, pětipísmenná, čtyřslabičná aj.). Doplnovačka je věnována článku 22 a pdf 9. V každé doplnovačce lze uplatnit libovolný křížkový prvek, a to včetně jejich střídání (včetně různých kombinací). Každému konkrétnímu křížkovému prvku, například řetězové křížování, je věnována příslušná strana (pdf 13). Další příklady tvorby jsou pak v kombinaci se zbyvajících prvky - druh vpisovaného znaku, typ políčka, směr vpisování, typ legendy, typ tajenky (pdf 1/6; 49; 56; 62; 63; 65 až 67; 75 aj.).

V případě kombinování obou typů křížování (úplné a neúplné) se jedná o křížkové úlohy - například obrysovky či ornamentovky, pdf 36. Doplnovačku lze někdy převést na křížovku - když jsou k vyplnění každého políčka minimálně dvě možnosti (legendy), například „cylindrické síťovky“ - pdf 24/1 aj. V pdf 77/1 a 2 je pak z doplnovačky křížovka - stačí autorovi přidat svislý směr vpisování. Použitý **vpisovaný znak** (článek 9): **Písmeno** - pdf 1/3; 4; 6/1; 7/1,2,4; 23; 24/1,2,4; 49; 62/2,4; 67 aj. **Shluk** - pdf 2/1,3; 8/2; 40/4 aj. **Slabika** - pdf 75/6,7 aj. **Obrázkový znak** - pdf 43/2,3,4 aj. **Střídání znaků** - pdf 1/6; 27/2; 66/3,4; 72/1,2 aj. **Slovo a výraz** (slovo rozšířené o značky a zkratky) v doplnovačce neuplatníme, protože takováto úloha má vždy křížování úplné. Legendován je totiž nejen celý výraz, ale i každý vpisovaný znak (slovo či výraz).

Jihoamerický hlodavec (čteno po řádcích) ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 1



Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KAN, KOK, LAV, ORY, OST, OSY, ROV, SKO.

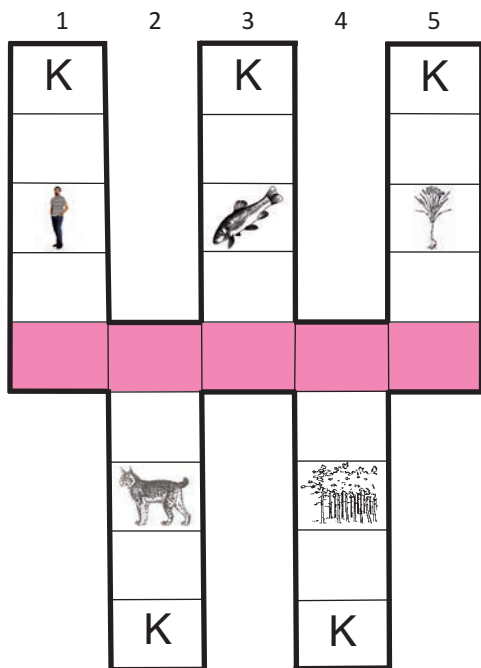


Řešení: Skokan, oštrov, kokosy, lavory, koro.

Australský stromový vačnatec PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 2

Za písmeno se považuje i obrázkový znak **SVISLE: 1.** Trošinku. - **2.** Tenká kontura. - **3.** Tvar těstovin. - **4.** Domácky Libor. - **5.** Dílna, kde se provádí tepelné zpracování kovů.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): KALÍ, KAPÁ, KOLÍ, LIBO, NEK, NKA, OBRY, REK, RNA, SEK.

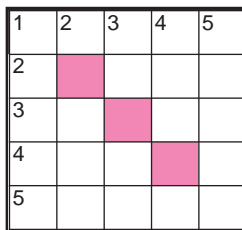


Řešení: Kapánek, obrysek, kolínka, liborek, kalrna - koala.

Velká psovitá šelma PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA 3

VODOROVNĚ I SVISLE:

- Mušské jméno
- Řidčeji „svor“
- Pobíjet
- Domácky Ariana
- Oráč (nářečně)



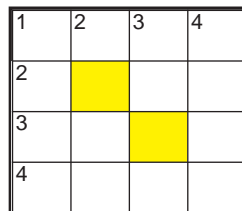
Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): AJ, AR, ARI, IT, KA, KOL, OSK, RA, RAT, SVO.

Řešení: Oskar, svora, kolit, Arika, rataj - vlk.

Americký hlodavec (tlamák bahní) SHLUKOVÁ DOPLŇOVAČKA 4

VODOROVNĚ I SVISLE:

- Oděvní doplněk
- Tekutina
- Panovnické statky
- Hodnota kovu



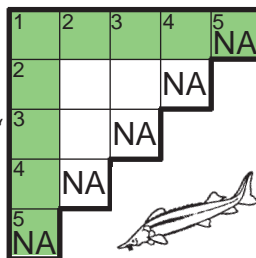
Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): CENA, CERU, KACE, KAPA, LI-NA, RUKA, VICE, VILI.

Řešení: Rukavice, kapalina, viličace, cena ceru - paka.

Nejlepší rybí maso SHLUKOVÁ DOPLŇOVAČKA 5

VODOROVNĚ I SVISLE:

- Tajenka
- Ruina (řídce)
- Expresivně „teta“
- Domácky Kateřina
- Předložka



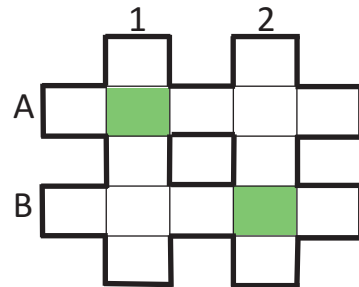
Řešení: Jeseteřina, sesutina, tetina, řina, na.

Český malíř, grafik a designér období secese SLABIKOVÁ DOPLŇOVAČKA 6

VODOROVNĚ: A. Tvořený hořkou látkou obsaženou v chmelu. - **B.** Zasněžené víkendové obydlí.

SVISLE: 1. Uplatnění nějakého stimulu. - **2.** Opak polysacharidu.

Pomůcka (shluky, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ACHARID, ÁCHATA, HUMUL, LOVÁNÍ, MONOS, ONOVÝ, STIMU, ZAVÁT.



Řešení: Humulonový, zavátá chata; stimulo-vání, monosacharid - Mucha.

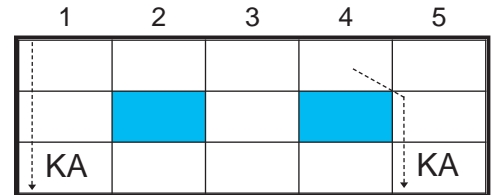
Medojed kapský, též (viz tajenku), je šelma z čeledi kunovitých. Rozšířen je na většině území Afriky a rovněž v části Asie.

TŘÍSLABIČNÁ DOPLŇOVAČKA 7

SVISLE: 1. Raná odrůda mrkve s tupým kořenem a jemnou dužninou. - **2.** Bobovitá rostlina rodu Saraca. - **3.** Včela sbírající med (zřídka). - **4.** Baňatá lahvička. - **5.** Malý sykrovitý pěvec.

LOMENÉ ZLEVA VPRAVO: 1. Obchodní nebo válečná loď, která se začala používat ve 14. století ve Středomoří. - **2.** Pěstitelka ovocných stromů. - **3.** Člen klubu Rychlých Šípů. - **4.** Klobouk zdobený saténovou stuhou a koženým lemováním.

Pomůcka: 2. Saraka.



Řešení: Svisle - karotka, saraka, medarčka, butelka, modřinka - ratel.

První doplnovačka otiskovaná před více jak sto lety znala jako vpisovaný znak jen hlásku (přesně dnes písmeno). To se týká i ostatních skládacích hádanek - vedle klasické doplnovačky (pdf 7/1 aj.) je to dále čtvercovka, roháček, rámcovka a hřebenovka. Celý vývojový proces křížkových úloh byl vždy silně ovlivňován slovní hádankou (článek 47). Křížovkáři postupně (od roku 1949, kdy začal vycházet měsíčník HaK) precizovali svou tvorbu - začali v úlohách dodržovat délku samohlásek, bylo registrováno křížování úplné a neúplné aj., a toto snažení bylo završeno v roce 1980 první podrobnou normou pro tvorbu křížovek. Bohužel kostra křížovkářské normy kopíruje podobu hádankářské normy. V hádankách jsou vedle všeobecných pravidel (námět, zpracování hádanky, změna slovního základu, třídění hádanek aj.) také pravidla pro každou jednotlivou hádanku. Podobně je to u křížkových úloh - vedle všeobecných pravidel má každý jednotlivý typ křížkové úlohy svá pravidla. A to je hlavní zádrhel - zavedeno je spousta nadbytečných termínů. Názvy jsou odvozeny různě, např. i od podoby obrazce - „hřebenovka“, později čelistovka, rozeta aj. Slabika se objevila na scéně po roce 1950. Vedle křížovek také u čtvercovky a roháčku (u rámcovky a hřebenovky to není ani v současnosti časté) a v úlohách se skupinovým křížováním (odstředovka, do- středovka a osovka) a v buňkovkách. Shluk se začal využívat od roku 1969 a obrázkový znak po same- tové revoluci. Mezi křížkovými úlohy se dostaly skládací hádanky díky zapojení tajenky. V případě hřebenovky jsou možné jako doplnovačky jen „spojené hřebenovky“ (úloha 2). Jak ukazují úlohy na této straně, mají au- toři doplnovaček nepřehlednou množství. Např. cylindrická podoba úlohy 7 by byla už křížkovkou (kříž- kovká úloha s úplným křížováním).