

93 Polodokreslové doplňovačky

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).

Dokreslovky jsou křížovky, kdy v zadání chybí obrazec (tedy luštitel má k dispozici jen nadpis a legendu). Pro tyto úlohy, které jsou určeny několika desítkám náročných luštitelů, využívá autor snadno dostupný čtverečkový papír (řešitelské přebory). Tento „čtýřúhelníkový rastr“ slouží luštiteli i pro zdolávání tzv. speciálních úloh - sdružená obrázková legenda (pdf 52), výplňková legenda (pdf 53), číslování legendy (pdf 55) či tzv. „šikmé křížovky“ (pootočený čtverečkový papír o 45°, pdf 54). Nebyl by problém na řešitelských přeborech předkládat i úlohy v síťce trojúhelníkové či šestiúhelníkové. Stačilo by zajistit příslušný rastr a hlavně v legendě řadit legendové výrazy podle správně očíslovaného obrazce (obdobně jako u „šikmých křížovek“). V korespondenčních soutěžích se předkládají navíc i tzv. „kruhovky“ (směry vpisování kruhovitě a paprskovitě). Takováto křížovka se luští také na čtverečkovém rastru a svinutím obdélníku dospějeme k autorskému obrazci - kruhovce.

Jak je z obsahu webu patrné, předmětem mého zájmu nejsou „dokreslovky“ - křížovkové úlohy, ve kterých chybí obrazec. Pro širokou luštitelskou veřejnost stačí tzv. **polodokreslovka**. Předpona **polo-** (článek 49) se používá i pro další křížovkové prvky (například pro typ křížování - **polořetězovka**, pdf 25/1 či typ legendy - **polovýplňka**, pdf 45/2), nejen tedy pro neúplný obrazec, a to v případě, když není příslušný prvek využitý v celé křížovkové úloze. Tuto předponu použijeme i v případě, když se neuvedou v obrazci třeba jen dvě rozdělo-

vací značky (například pdf 14/1 a 2). Polodokreslovkami musíme označit i úlohy v pdf 45/2 a 3, protože jsou luštiteli vlastně předem dány dvě silné obrysové linky. Uvedené rastry umožňují luštiteli ihned zahájit zdolávání takového úlohy (nemusí pít po čtverečkovém papíru). Kdyby nebylo v zadání těchto dvou úloh uvedeno podbarvení tajenky, šlo by o dokreslovku a v nadpisu by vypadla předpona polo-. Ale dokreslovky nejsou předmětem mého zájmu - jsou určeny velmi úzkému okruhu zájemců (v roce 2025 se již nedopčítáme ani jedné stovky).

Z úloh s neúplným křížováním lze jako polodokreslovku předložit pouze více-směrku vpisovací - jakýsi opak vícesměrky vyškrtávací (první úloha byla otištěna v měsíčníku Luštěnka v roce 1996, a to v čtýřúhelníkové síťce). Jak je zřejmé z uvedených příkladů k luštění nejen na této straně, lze obtížnost předkládaných úloh snadno regulovat. Na závěr tohoto komentáře nutno ještě konstatovat, že vícesměrky neobsahují žádné rozdělovací značky. Ostatní křížovkové úlohy s neúplným křížováním mají rozdělovací značky jen v některých případech, například při využití řetězového křížování (pdf 51/1).

Vyškrťovací vícesměrky převažují (pdf 3; 7/4; 10/1, 3, 4; 11; 16; 17/3; 27/4; 29/4; 40/3; 41/4; 57/2; 60/3; 83 - v obrazech jsou vyplněna všechna políčka kromě políček s tajenkou či heslem), a to s legendou obrázkovou, textovou či výplňkovou.

Vpisovací vícesměrky se předkládají méně často, a to opět s různým typem legendy (pdf 10/2; 17/1, 2, 4; 26/3; 57/3; 84).

Důraz je kladen i na nazaměnitelné termíny - **směr** a **smysl** vpisování.

Z myšlenek polského satirika Lece

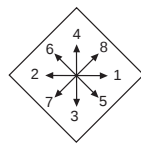
(Viz tajenku)! Vyrosteš-li z vlastních



snů, můžeš se octnout v cizích.

PÍSMENNÁ POLOVÝPLŇKOVÁ POLOMOZAIKOVÁ POLODOKRESLOVÁ ČTYŘSMĚRKA

Mozaikové linky tvoří heslo úlohy



V každém ze čtyř směrů vpisování - úhlopříčně vodorovně + svisle a dva šikmé směry - jsou vždy dvě možnosti zápisu (tedy celkem osm odstavců legendy).

- 1: **G.** Příslovce a spojka. - **H.** Leukokrati žula. - **K.** Dubové lesy. - **M.** Vyvýšenina vytlačená při tisku na rubu papíru; zástupce dítěte při křtu.

- 2: **I.** Velký vojenský zápas. - **O.** Opět. - **P.** Získávání věcí za peníze. - **Q.** Místo ve sloji, kde se rube.

- 3: **X.** Tenká vrstva pokrývající povrch něčeho. - **Z.** Schránka na popel osob pohřbených žehem.

- 4: **D.** Příslušník vysoké šlechty v Anglii. - **F.** Opak kladu. - **b.** Bicí nástroj.

- 5: **N.** První díl tajenky. - **O.** POUPÁTKA. - **R.** BRATISLAVA. - **T.** OCEÁN. - **V.** Druhý díl tajenky. - **W.** OKR.

- 6: **Q.** BAKARAT; KARATEL. - **R.** PITAVÁL.

- 7: **B.** RÁDIO. - **K.** BRK.

- 8: **C.** KRTINEC. - **D.** ACTOR. - **F.** LETORA.

Pomůcka: 1: **H.** Ekerit. - 4: **b.** Incus.

Na úvod tohoto komentáře je vhodné uvést něco z Křížovkářských zásad (článek 2, odst. B.2.): Dvě zásady pro tvorbu vícesměrky (jako varianty doplňovačky):

a) Minimálně dva znaky každého vpisovaného výrazu (hlavní princip doplňovačky, křížovkové úlohy s neúplným křížováním), se musejí křížovat s dalšími výrazy, respektive s tajenkou či heslem. Přitom aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu musí být vyškrtnut pouze jednou (každou nově vedenou čarou musí být totiž vyškrtnut další vpisovaný znak).

b) V každém směru vpisování jsou možné vždy dva způsoby (smysly) zápisu, například pro směr „kruhovitě“ či „buňkovitě“ - ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček; přitom autor nemusí pro vpisování využít všechny řádky, sloupce apod. ve zvolené síťce. Každý použitý směr vpisování musí uplatnit vždy oba smysly zápisu (hlavní princip vícesměrky). Mj. počet použitých směrů vpisování vede vždy d dvojnásobnému počtu odstavců legendy.

Odlíšnosti při luštění polodokreslových vícesměrek od (polo)dokreslových křížovek a poznámky k této úloze:

1. Ve vícesměrce je nejkratší vpisovaný výraz třípísmenný (vychází to ze zásad pro tvorbu této úlohy).

2. Luštitel volí jiný postup při zdolávání polodokreslové vícesměrky. Totiž „klasický způsob“ - nalezení prvního křížování v (polo)dokreslové křížovce a postupně pak nalézání dalších křížujících se výrazů - nelze přímo uplatnit, protože některé sloupce neobsahují vpisované výrazy.

3. Tajenka bývá převážně v tzv. nelegendovaném směru, ale nejedná se o „skrytou“ tajenku (pdf 68), její umístění prozrazují podbarvená políčka. V předložené čtyřsměrce je tajenka v legendovaném směru, jedná se však o výraz tajenkový a nelze ho považovat za výraz vpisovaný (vyškrťovaný) - tedy všechna políčka této tajenky by mohla být „vyškrtnuta“ vícekrát.

4. Obrazec polodokreslové vícesměrky nelze samozřejmě úplně vypustit. Pro luštitel náročných svazových řešitelských soutěží by stačil očíslovaný rastr úlohy a snad ještě jedno křížování výrazů (porub x brk), tím je dána i část obrysu obrazce - sloupce P, Q a R). Předložená podoba má navíc danou část obrysu a umístěnou tajenku.

5. Obtížnost lze snadno regulovat (týká se to všech křížovkových prvků), změna podoby zadání ovlivňuje nadpis.

Obrazec - lze uvést kompletní obrys nebo jen heslo vytvořené z mozaikových linek (z nadpisu pak vypadne „polomozaiková“), rozdělení políčka správnou úhlopříčkou je jednoznačně dáno úhlopříčnými směry vpisování. Legenda - ztížením by bylo uvést textovou legendu ve všech odstavcích legendy (z nadpisu by pak vypadla „polovýplňková“).

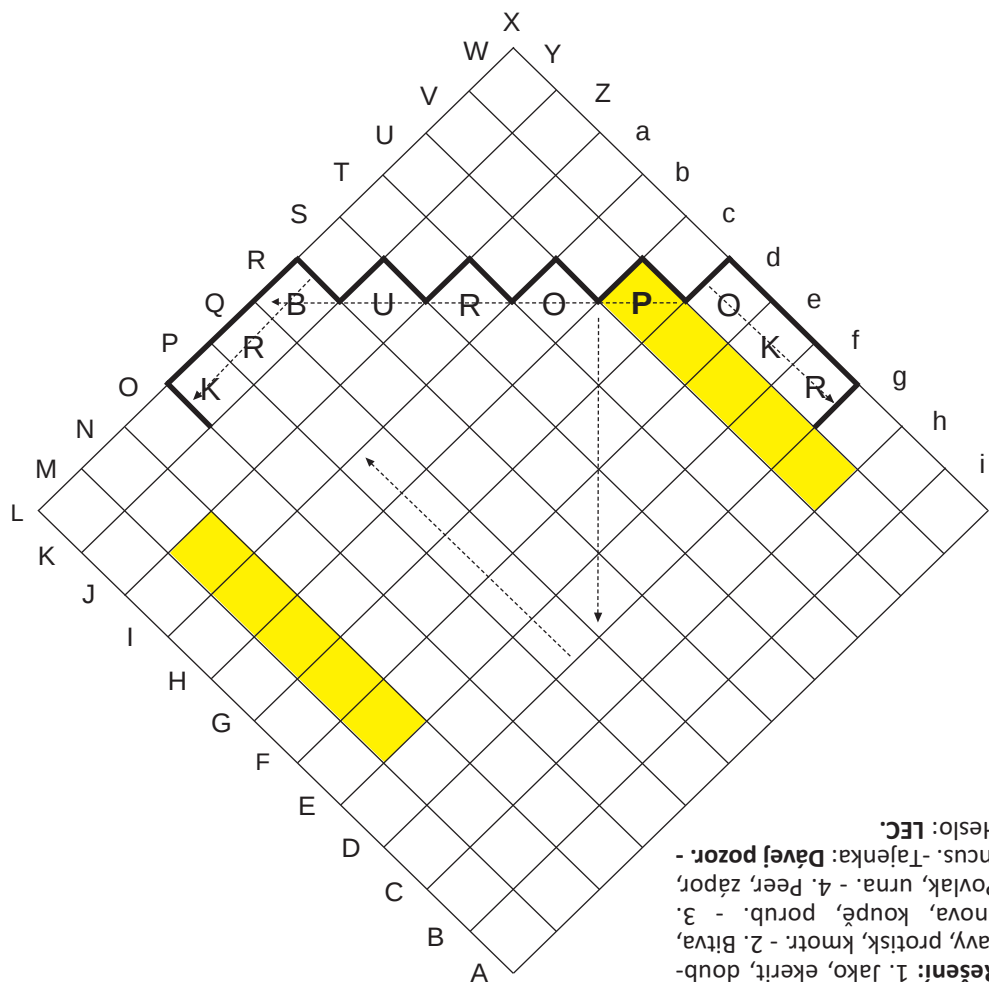
Postup předluštitel:

1. Po prostudování legendy zjistil, že v šikmém směru (smysl zápisu 5 a 6) jsou v sloupci R dva výrazy. Protože má tento sloupec 11 základních (čtýřúhelníkových) políček a uvedené výplňkové výrazy v tomto sloupci (BRATISLAVA, PITAVÁL) celkem 17 písmen, musí se tyto výrazy křížovat, respektive je v sloupci „mozaikování“.

2. I když začal vpisovat oba proti sobě jdoucí výrazy úplně od kraje (správný úsudek potvrzují možná křížování brk x Bratislava a pitaval x ekerit - využití pomůcky 1: H. EKERIT), usoudil, že v tomto sloupci musí být půlná (mozaiková) políčka.

3. Nabízí se křížování Bratislava x pitaval, aby se oba výrazy do sloupce vešly, řeší tento problém dvě mozaiková políčka.

4. Pak 1: M. PROTISK, KMOTR a BRATISLAVA se musí křížovat - atd.



Heslo: **LEC.**
Incus. - Tajenka: **Dávě pozor.**
Povlak, urna. - 4. Peer, zápor,
znova, koupě, porub. 3.
rav, protisk, kmotr. - 2. Bítva,
Rešení: 1. Jako, ekerit, doub-