

KŘÍŽOVKY S LEGENDOU ZVLÁŠTNÍ POVAHY

Příloha Směrnic (2019)

1. Úvod

Směrnice věnují pozornost některým typům legend zvláštní povahy (§§ 54 – 58). Blíže rozvedena je **sdužená legenda, zpřeházená legenda, číselně lokalizovaná legenda a obrázková legenda**, neboť tyto formy legendy jsou používány nejčastěji. Vedle nich existují i další legendy zvláštní povahy, které se v křížovkářské praxi objevily. Jedná se zejména o **legendu hádankovou, kvizovou, legendu v souvislém textu, skrývačkovou legendu, cizojazyčnou** apod.

Komentář: Oproti ustanovením Směrnic přináší tato Příloha podrobnější popisy, komentáře a příklady.

2. Sdužená legenda

Jak uvádí § 55 Směrnic, u křížovek se sduženou legendou nejsou legendové výrazy v příslušném směru vpisování rozděleny, čímž se rozumí rozdělení podle koridorů. Platí to i v případě křížovkových celků, kdy lze sdružit legendu pro více křížovek celku pod jedním zadáním.

Sdužená legenda jinými slovy znamená, že pro **některé nebo všechny koridory** (řádky, sloupce) je legenda uvedena souvisle bez symbolů, které tyto koridory od sebe oddělují.

Křížovka se sduženou legendou má smysl **jen jako dokreslovka nebo polodokreslovka**, kdy není jasné, kolik vpisovaných výrazů se v příslušném koridoru vyskytuje. Řešitel tak musí přijít hledáním možností křížování na to, jak je legenda rozdělena po koridorech, tedy které výrazy v příslušných koridorech začínají a končí.

Pokud v jednom směru vpisování nejsou legendové výrazy uvedeny bez rozdělení pro všechny koridory, ale jen pro některé, jedná se o **křížovku s částečně sduženou legendou**.

Příklady:

Sduženou a částečně sduženou legendu si ukážeme na příkladu písmenné křížovky, jejíž řešení je na obr. 1. Křížovka je zadána **bez obrazce jako dokreslovka nebo jen s obrysem jako polodokreslovka**. Jinak by sdužená legenda neměla žádný smysl. Princip je zřejmý z připojených legend. V tajence křížovky najdete dokončení výroku Jana Wericha: „Lidem se má nechat volnost. Zákazy svobod stejně nic nezmění. (**Viz tajenku**).“

Legenda křížovky se sduženou legendou:

V této křížovce je legenda sdužena pro celý vodorovný směr, tj. v našem případě pro všechny řádky **A-L**, a pro celý svislý směr, tj. pro všechny sloupce **1-18**. Legendové výrazy v těchto blocích jsou psány volně za sebou, aniž by bylo rozlišeno, do kterého řádku či kterého sloupce se vyřešené výrazy zaznamenávají. Nejpřirozenějšími záchytnými body jsou tak výrazy prvního a posledního koridoru.

VODOROVNĚ: A-L. Bylina čapí nůsek; jméno herce Delona; český sochař (Vilém); **první díl tajenky**; Sarmati; jméno slovenského cyklisty Sagana; ovocný nápoj; cestovní průkaz; usušená tráva; jméno herce Polívky; zaúpění; patřící mně; značka vysavačů; jak mnoho; pracovní skupina; školník na vysoké škole; ukazovací zájmeno; brněnské zlatnické družstvo; Plavecké ostrovy; přestat téct; obyvatel llavy; druh černošedého jílovce (hornina); náš filmový režisér (Ota); citoslovce hrčení; učitel; mastek; dravý pták; řecký bůh lesů a stád; dvakrát snížený tón A; goniometrická funkce; doražení; borka (zastarale); žlutohnědé nerostné barvivo; praskat; spěch; zamluvit (stůl v restauraci); **druhý díl tajenky**; hřmot; obyvatel Arménie; troufalost.

SVISLE: 1-18. Hustě nahromaditi; mezon K (elementární částice); zneuctívati (knižně); bývalý mistr světa v šachu (Emanuel); pozice v józe; zánět sliznice; značka voltampéru; promítací sál; turecký četník; krádež cizího polního majetku; domácky Oliver; borovodík; opak mokra; španělsky „ano“; Polák (zastarale); tikání; kytovat; výšivková tkanina; domácky Antal; vojenský pozdrav; slovenská plošná míra; slovensky „lék“; planetka; kámen (básnicky); polní plošná míra; náš bývalý fotbalový obránce (reprezentant); předem určené; starší název genu; nevolník; francouzská řeka; nová věc; velmi tvrdý nerost; tropická ovocná dřevina; dotažek; název hlásky R; výbušná tělesa; vůz tažený koňmi; zvuk včely; pytlácké pasti; styl rockové hudby; na které místo (básnicky); SPZ Rokycan; po délce něčeho; poděšenec; obyvatel Thajska; dětský uličník; domácí zvíře; porostlí trny (zastarale).

Kontrolní řešení:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
A		K	A	K	O	S	T	A	L	A	I	N	A	M	O	R	T		
B	N	Á	S	I	L	Í	M	N	I	K	D	O	N	I	K	O	H	O	
C	A	L	A	N	I	P	E	T	E	R	O	V	O	N	A	P	A	S	
D	S	E	N	O	B	O	L	E	K	S	T	O	N	Y	M	O	J	E	
E	E	T	A	K	O	L	I	K	P	A	R	T	A	P	E	D	E	L	
F	T	I	K	A	R	A	T	S	A	M	O	A	D	O	T	É	C	T	
G	I	L	A	V	A	N	K	A	L	E	K	K	O	V	A	L	H	R	
H	K	A	T	A	N	T	A	L	E	K	S	O	K	O	L	P	A	N	
I	A	S	A	S	S	I	N	U	S	D	O	R	A	Z	K	O	R	A	
J	O	K	R	P	U	K	A	T	K	A	L	U	P	Z	A	D	A	T	
K	N	E	V	Y	C	H	O	V	Á	A	N	I	N	E	Z	M	Ě	N	Í
L		R	A	C	H	O	T	A	R	M	É	N	D	R	Z	O	S	T	

Obr. 1 – Písmenná křížovka

Legenda křížovky s částečně sdruženou legendou:

V této křížovce je legenda sdružena pro některé koridory (řádky) vodorovného směru, v našem případě pro řádky **A-D**, **E-H** a **I-L** a pro svislé sloupce **1-6**, **7-12** a **13-18**. Řešitel tak má k dispozici více záchytných bodů, tedy začátečních a koncových výrazů v příslušném bloku legendy. Pokud je vyřeší a zapíše do obrazce

VODOROVNĚ: A-D. Bylina čapí nůsek; jméno herce Delona; český sochař (Vilém); **první díl tajenky**; Sarmati; jméno slovenského cyklisty Sagana; ovocný nápoj; cestovní průkaz; usušená tráva; jméno herce Polívky; zaúpění; patřící mně. – **E-H.** Značka vysavačů; jak mnoho; pracovní skupina; školník na vysoké škole; ukazovací zájmeno; brněnské zlatnické družstvo; Plavecké ostrovy; přestat téct; obyvatel Ilavy; druh černošedého jílovce (hornina); náš filmový režisér (Ota); citoslovce hrčení; mučitel; mastek; dravý pták; řecký bůh lesů a stád. – **I-L.** Dvakrát snížený tón A; goniometrická funkce; doražení; borka (zastarale); žlutohnědé nerostné barvivo; praskat; spěch; zamluvit (stůl v restauraci); **druhý díl tajenky**; hřmot; obyvatel Arménie; troufalost.

SVISLE: 1-6. Hustě nahromaditi; mezon K; zneuctívati (knižně); bývalý mistr světa v šachu (Emanuel); pozice v józe; zánět sliznice; značka voltampéru; promítací sál; turecký četník; krádež cizího polního majetku; domácky Oliver; borovodík; opak mokra; španělsky „ano“; Polák (zastarale); tikání. – **7-12.** Kytovat; výšivková tkanina; domácky Antal; vojenský pozdrav; slovenská plošná míra; slovensky „lék“; planetka; kámen (básnický); polní plošná míra; náš bývalý fotbalový obránce (reprezentant); předem určené; starší název genu; nevolník; francouzská řeka; nová věc; velmi tvrdý nerost. – **13-18.** Tropická ovocná dřevina; dotažek; název hlásky R; výbušná tělesa; vůz tažený koňmi; zvuk včely; pytlácké pasti; styl rockové hudby; na které místo (básnický); SPZ Rokycan; po délce něčeho; poděšenec; obyvatel Thajska; dětský uličník; domácí zvíře; porostlí trny (zastarale).

3. Zpřeházená legenda

Podle § 56 jsou u křížovky se zpřeházenou legendou seřazeny legendové výrazy v jiném pořadí, než v jakém jsou rozmístěny výrazy vpisované. To však neznamená, že by některý legendový výraz nemohl být na svém správném místě.

Užití zpřeházené legendy vede k několika variantám různé obtížnosti:

- a) legendové výrazy jsou uspořádány náhodně zpřeházené pro celou křížovku nebo pro její směry zvlášť;
- b) legendové výrazy jsou uspořádány abecedně (podle abecedního pořadí vpisovaných výrazů) pro celou křížovku nebo pro její směry zvlášť;
- c) legendové výrazy jsou uspořádány zpřeházeně pro některé koridory, tj. v blocích zahrnujících více koridorů;
- d) legendové výrazy jsou uspořádány zpřeházeně pro každý koridor.

Komentář s příklady:

Varianty a) a b) jsou samy o sobě obtížně řešitelné, a proto se většinou nevyskytují v podobě dokreslovek či polodokreslovek. Pro částečné usnadnění může autor připojit počet písmen vpisovaných výrazů, např. „kancelářská zkratka (2)“, nebo může některá písmena či výrazy vepsat do obrazce křížovky. Naproti tomu varianta d) je vcelku běžná (zpřeházení legendových výrazů samozřejmě neplatí v případě, že koridor obsahuje jen jeden vpisovaný nebo tajenkový výraz).

U příkladu na obr. 1 by zpřeházená legenda ve variantě d) mohla vypadat takto:

VODOROVNĚ: A. Jméno herce Delona; český sochař (Vilém); bylina čapí nůsek. – B. První díl tajenky. – C. Ovocný nápoj; cestovní průkaz; Sarmati; jméno slovenského cyklisty Sagana. – D. Patřící mně; jméno herce Polívky; zaúpení; usušená tráva. – atd.

SVISLE: 1. Mezon K; hustě nahromaditi. – 2. Bývalý mistr světa v šachu; zneuctívati (knižně). – 3. Značka voltampéru; pozice v józe; zánět sliznice. – 4. Turecký četník; promítací sál; krádež cizího polního majetku. – 5. Domácky Oliver; opak mokra; borovodík. – atd.

4. Číselně lokalizovaná legenda

V křížovkách s číslovanou legendou, zvaných též **křížovky s německým číslováním**, se podle § 57 Směrnice v systematickém pořadí každému výrazu přidělí číslo (index) v políčku, kde začíná příslušný vpisovaný nebo tajenkový výraz. Tento způsob představuje **alternativu** k běžnému a nejrozšířenějšímu způsobu číslování koridorů po okrajích obrazce křížovky.

Číslování v políčkách křížovky musí být vždy systematické. Zde se nabízejí tři možnosti:

A) Číslování s prioritou základního (zpravidla vodorovného) směru: Nejprve se očíslovají počátky všech výrazů ve vodorovném směru (po řádcích) a po jejich vyčerpání se očíslovají zbývající výrazy druhého směru (po sloupcích), tak jak to ukazuje *obr. 2*. Z grafiky obrazce je zřejmé, že v políčkách 1, 2 a 7 začínají dva vpisované výrazy: jeden vodorovný a jeden svislý. V ostatních očíslovaných políčkách začíná vždy jen jeden výraz: vodorovný nebo svislý.

Příklad:

Tajenky (???) křížovky tvoří názvy dvou hornin. Je použita legenda v oddělených směrech vpisování (značení s prioritou vodorovných směrů) a pro srovnání i legenda pro sdružené směry vpisování.

1	11	12	14	2	16	18	19
S	E	N	A	N	E	M	O
3							
A	K	A	D	E	M	I	K
4				5			
L	E	D	Y	B	U	N	A
6		13	15	7	17		
O	R	A	T	K	L	E	P
8							
M	I	N	O	R	I	T	A
9				10			
E	T	I	K	A	D	A	T

Obr. 2 – Křížovka s německým číslováním – typ A

První varianta s legendou pro oddělené směry vpisování:

VODOROVNĚ: 1. Senoseč. – 2. Vernův kapitán. – 3. Člen akademie věd. – 4. Ledové kry. – 5. Druh syntetického kaučuku. – 6. Pracovat s pluhem. – 7. Pomluva. – 8. Menšina. – 9. Mravovědec. – 10. Tradice islámských národů.

SVISLE: 1. Opera Richarda Strausse. – 2. Spojka (knižně). – 7. Plovoucí kus ledu. – 11. ????. – 12. Předložka. – 13. Spojka. – 14. Maďarský básník. – 15. Doba tokání. – 16. Australský nelétavý pták. – 17. Obyvatelstvo. – 18. ????. – 19. Stéct po kapkách.

Druhá varianta s legendou pro sdružené směry vpisování:

VODOROVNĚ A SVISLE: 1. Senoseč; opera Richarda Strausse. – 2. Vernův kapitán; spojka (knižně). – 3. Člen akademie věd. – 4. Ledové kry. – 5. Druh syntetického kaučuku. – 6. Pracovat s pluhem. – 7. Pomluva; plovoucí kus ledu. – 8. Menšina. – 9. Mravovědec. – 10. Tradice islámských národů. – 11. ????. – 12. Předložka. – 13. Spojka. – 14. Maďarský básník. – 15. Doba tokání. – 16. Australský nelétavý pták. – 17. Obyvatelstvo. – 18. ????. – 19. Stéct po kapkách.

B) Číslování s prioritou křížujícího (zpravidla svislého) směru: Nejprve se očíslovují počátky všech výrazů ve svislém směru (po sloupcích) a po jejich vyčerpání se očíslovují zbývající výrazy vodorovného směru (po řádcích), tak jak to ukazuje obr. 3. Z grafiky obrazce je zřejmé, že v políčkách 1, 7 a 8 začínají dva vpisované výrazy: jeden vodorovný a jeden svislý. V ostatních očíslovaných políčkách začíná vždy jen jeden výraz: vodorovný nebo svislý.

Příklad:

Stejná křížovka s přednostním rozložením číselných indexů podle svislého směru. Legenda je rozdělena podle směrů vpisování.

1 S	2 E	3 N	5 A	7 N	9 E	11 M	12 O
13 A	4 K	6 A	8 D	10 E	12 M	14 I	15 K
16 L	17 E	18 D	19 Y	20 B	21 U	22 N	23 A
24 O	25 R	26 A	27 T	28 K	29 L	30 E	31 P
32 M	33 I	34 N	35 O	36 R	37 I	38 T	39 A
40 E	41 T	42 I	43 K	44 A	45 D	46 A	47 T

Obr. 3 – Křížovka s německým číslováním – typ B

VODOROVNĚ: 1. Senoseč. – 7. Vernův kapitán. – 8. Pomluva. – 13. Člen akademie věd. – 14. Ledové kry. – 15. Druh syntetického kaučuku. – 16. Pracovat s pluhem. – 17. Menšina. – 18. Mravovědec. – 19. Tradice islámských národů.

SVISLE: 1. Opera Richarda Strausse. – 2. ????. – 3. Předložka. – 4. Spojka. – 5. Maďarský básník. – 6. Doba tokání. – 7. Spojka (knižně). – 8. Plovoucí kus ledu. – 9. Australský nelétavý pták. – 10. Obyvatelstvo. – 11. ????. – 12. Stéct po kapkách.

C) Průběžné posloupné číslování: Všechna políčka, v nichž nějaký výraz začíná, se očíslovují **posloupně po řádcích bez ohledu na směr vpisování výrazů**. Tento způsob číslování je nejprůhlednější a v českých křížovkách také nejběžnější (obr. 4).

Příklad:

Stejná křížovka má číselné indexy uspořádané posloupně po řádcích. Je použita legenda se sdružením směrů vpisování.

1 S	2 E	3 N	4 A	5 N	6 E	7 M	8 O
9 A	K	A	D	E	M	I	K
10 L	E	D	Y	11 B	U	N	A
12 O	R	13 A	14 T	15 K	16 L	E	P
17 M	I	N	O	R	I	T	A
18 E	T	I	K	19 A	D	A	T

Obr. 4 – Křížovka s německým číslováním – typ C

VODOROVNĚ A SVISLE: 1. Senoseč; opera Richarda Strausse. – 2. ????. – 3. Předložka. – 4. Maďarský básník. – 5. Vernův kapitán; spojka (knižně). – 6. Australský nelétavý pták. – 7. ????. – 8. Stéct po kapkách. – 9. Člen akademie věd. – 10. Ledové kry. – 11. Druh syntetického kaučuku. – 12. Pracovat s pluhem. – 13. Spojka. – 14. Doba tokání. – 15. Pomluva; plovoucí kus ledu. – 16. Obyvatelstvo. – 17. Menšina. – 18. Mravovědec. – 19. Tradice islámských národů.

Legenda k těmto německým křížovkám může mít, jak ukazují příklady, dvě formy. Buď jsou nejdříve legendovány výrazy pro jeden směr (vodorovně) a pak pro druhý směr (svisle), nebo jsou legendové výrazy uvedeny podle vzestupného pořadí čísel (indexů) s tím, že v případě začátku dvou výrazů ve stejném políčku je nejdříve uveden legendový výraz vodorovného směru a pak (za středníkem) výraz svislého směru.

5. Hádanková legenda

Je třeba od sebe odlišit *hádkankové křížovky* (§ 104 Směrnic) od *křížovek s hádkankovou legendou*. U hádkankových křížovek se hádkankového prvku používá při přechodu mezi skupinami vpisovaných výrazů. U křížovek s hádkankovou legendou se hádkankářského prvku používá při přechodu *od legendy k vpisovanému výrazu*. Tento hádkankářský prvek se týká určitých písmenných změn a vychází z principů známých druhů klasických slovních hádanek.

Komentář: Hádanky, jak známo, se skládají ze dvou základních částí: **náznaku a jádra**. V klasické slovní hádance jsou náznak i jádro zpravidla obepsány textem. Vyluštěním první části textu se získá hledané slovo, slova či spojení slov. To je právě onen náznak. Na něm se pak provedou hádkankářské operace podle druhu hádanky. Podle těchto operací se získá nový výraz, kterému se říká jádro. I to je zpravidla obepsáno textem hádanky.

U křížovek s hádankovou legendou může mít legenda formu hotových náznaků nebo textu, z něhož je třeba náznak nejprve vyluštit a následně podrobit hádankářské operaci. Při ní se v křížovkářské praxi (na rozdíl od praxe hádankářské) **přísně dodržuje diakritika** (háčky, čárky, kroužky).

Klasických slovních hádanek je mnoho desítek druhů. V křížovkách s hádankovou legendou se nejčastěji vyskytují následující druhy (abecedně):

Citoslovka: k náznaku se zepředu, zezadu nebo z obou stran přidá citoslovce, např. legenda „*český skokan na lyžích*“ – řešení náznaku „*Ploc*“ – řešení jádra je „*plocha*“, jádro PLOCHA by se v takovém případě vepsalo do křížovky jako vpisovaný výraz.

Čárkovka: v náznaku se alespoň jednou přidá nebo ubere čárka nebo se na čárku změní kroužek nad „u“, např. legenda „*pole*“ – řešení náznaku „*líchy*“ – řešení jádra „*lichý*“, jádro LICHÝ by se vepsalo do křížovky jako vpisovaný výraz. Další příklady: PÁR NIK – PARNÍK, KÁRA; FIAT – KARAFIÁT apod.

Háčkovka: v náznaku se alespoň jednou přidá nebo ubere háček, např. DĚCKA – DECKA; MĚĎ – MED; KASIČKA – KAŠIČKA apod.

Kroužkovka: v náznaku se alespoň jednou přidá nebo ubere kroužek nebo se čárku nad „u“ změní na kroužek nebo naopak, např. LUNA – LŮNA; KÚRA – KŮRA apod.

Obložka: zepředu i zezadu náznaku se přidá po jednom libovolném písmenu, např. LATA – PLATAN, LOUČE – KLOUČEK apod.

Obměnka: v náznaku se obmění (zamění, vsunou, přisunou, vypustí nebo odsunou) samohlásky, souhlásky zůstávají nezměněny, např. legenda „*stromový hlodavec*“ – řešení náznaku „*plch velký*“ – řešení jádra je PELECH VLKA nebo PLACHÝ VOLEK, podle toho, co by se do křížovky vzhledem k ostatním výrazům hodilo.

Obnažka: na začátku náznaku i na jeho konci se ubere po jednom písmenu nebo stejný či zrcadlově symetrický shluk (opak obložky), např. SOKOL – OKO, BŘEMENO – ŘEMEN apod.

Odsuvka: vpředu nebo na konci náznaku se jedno písmeno ubere, např. KLASA – LASA, VANAD – VANA apod.

Odsuvka slovní: ze začátku nebo konce prvního náznaku se odsune druhý náznak, např. legenda „*vázanka, obvazová potřeba*“ – řešení náznaků „*kravata, vata*“ – řešením (vpisovaným výrazem) je KRA.

Polovsuvka: ve dvojslovném náznaku se vsune první část druhého slova do prvního slova náznaku a zbytek se přisune za první slovo, např. legenda „*souhlas, dřevina*“ – řešení náznaků „*ano, strom*“ – řešením (vpisovaným výrazem) je ASTRONOM.

Posunka: v náznaku se na jednom konci přisune písmeno a na druhém konci se odsune, např. legenda „*bědování*“ – řešení náznaku „*nářek*“ – řešení jádra je výraz SNÁŘE.

Prvkovka: k náznaku se zepředu, zezadu nebo z obou stran přidá **jméno chemického prvku nebo jeho značka**, např. „*kar*“ – KARCER; „*mara*“ – TAMARA;

Přesmyčka: písmena náznaku se přeskupí do jiného pořadí, např. SPARTA – TRAPAS, PŘÍSTAVEK – PEKAŘSTVÍ apod. Háčeků a čárek lze použít jako písmen V a I či

naopak, např. legenda „*hádanka*“ odpovídá náznaku „*odsuvka*“, řešením (vypisovaným výrazem) je DOUŠKA nebo LID ŘÍMA – VLADIMÍR; VLNA SEKERNICE – SEN KANCLÉŘE apod.

Přesunka: jedno libovolné písmeno náznaku se přesune z jednoho místa na jiné místo slova, ostatní písmena své pořadí nemění, např. KOSTKA, SKOTKA (písmeno S bylo přesunuto na začátek před K).

Přísuвка: zepředu nebo zezadu náznaku se přidá jedno písmeno (opak odsuvky), např. HRA – HRAD; PAT – OPAT apod.

Ráček: náznak se přečte zpětně (obráť se pořadí písmen), např. SKOK – KOKS; ATLAS – SALTA; KORÁN – NÁROK; ROK, NÁVOD – KORDOVÁN apod.

Souhlaska: před nebo za náznak se přidá výraz souhlasy, např. DATEL – BADATEL.

Tónovka: k náznaku se zepředu, zezadu nebo z obou stran přidá **znak nebo název tónu** (např. *terna* – CISTERNA; *Anat* – ANATAS), **název solmizačních slabik do, re, mi, fa, sol, la, si, ut** (např. *mač* – LAMAČ; *vina* – SOLVINA; *stat* – STATUT; *para* – PARASOL) nebo **označení tónů a akordů** (např. *man* – DURMAN).

Vokálovka: v náznaku se každá samohláska vymění za jinou samohlásku, souhlásky zůstávají beze změny, např. KALA – KŮLY, PLOCHA – PLECHY, KONEC – KANIC apod.

Vsuvka: na libovolné místo dovnitř slova se vsune jedno písmeno, např. PÁKA – PÁSKA; VĚRA – VĚDRA apod.

Vsuvka slovní: dovnitř prvního dílu náznaku se vsune druhý díl náznaku, např. DNA, ROBOTI – DROBOTINA apod.

Vybíračka: z náznaku, nikoliv však z jeho začátku, se vybere první díl jádra, zbylá část náznaku tvoří druhý díl jádra, v legendě je zapsán náznak a první díl jádra za sebou, po vyřešení se do křížovky vpisuje druhý díl jádra, např. legenda „*druhy básní, lopatky*“ – řešení náznaku a prvního dílu jádra „*akrosticha, kosti*“ – řešení druhého dílu jádra „*archa*“, do křížovky se vepisuje ARCHA.

Výlučka: z náznaku se uberou alespoň dvě stejná písmena nebo dva stejné shluky, při více dílčích náznacích lze ubrat z každého náznaku nejméně jedno stejné písmeno nebo nejméně jeden shluk stejný pro všechny náznaky, např. legenda „*papoušci, Káča*“ – řešení náznaků „*kakadu, kakapo, Katka*“ – řešením jádra (vypisovaného výrazu) je slovo DUPOT.

Výměnka: dvě různá písmena si v náznaku vzájemně vymění své místo, ostatní písmena zůstávají na svých místech, např. PISTA – PASTI; RAGBY – BAGRY; KOPIE TRNKY – KOPRETINKY; KORBA, MUNDUR – KARBORUNDUM apod.

Výpustka: jedno písmeno uvnitř náznaku se vypustí (opak vsuvky), např. KARLA – KALA; HOUSLE – HOUSE apod.

Výpustka slovní: z náznaku se vypustí první díl jádra, vznikne tak druhý díl jádra, v legendě je zapsán náznak a první díl jádra za sebou, po vyřešení se do křížovky vpisuje druhý díl jádra, např. legenda „*domácí zvířata, krátký kabát*“ – řešení náznaku a prvního dílu jádra „*pes a kočky, sako*“ – řešení druhého dílu jádra „*Pečky*“, do křížovky se vepisují PEČKY.

Záměnka: jedno libovolné písmeno v náznaku se zamění za jiné, např. LÁTKA – LÁSKA; POLEVA – DOLEVA nebo POLENA apod. Pokud se v náznaku vyskytuje totéž písmeno vícekrát, lze jej nahradit na všech místech jeho výskytu jiným, ale vždy stejným písmenem, např. PARASTY – POROSTY; PALACH – PELECH nebo PILICH apod.

Tím samozřejmě výčet možností využití hádanek v křížovkách nekončí, autor může použít i principy jiných druhů hádanek. Platí však, že musí podat zadání křížovky tak, aby bylo řešiteli srozumitelné a mohlo vést ke správnému řešení. Užití hádankové legendy je níže názorně ukázáno na příkladech.

Komentář: Autor by však měl řešiteli vždy poskytnout srozumitelný návod k luštění. Zvolí-li autor lehčí formu legendy, uvede v závorce u každého legendového výrazu název hádanky, aby řešitel dopředu věděl, jakou hádankovou operaci bude muset udělat, aby získal jádro, tedy vpisovaný výraz. Daleko obtížnější je legenda bez této specifikace, neboť řešitel musí nejprve přijít na to, jakou hádankářskou operaci bude muset mezi legendou (náznakem) a jádrem (vpisovaným výrazem) zvolit.

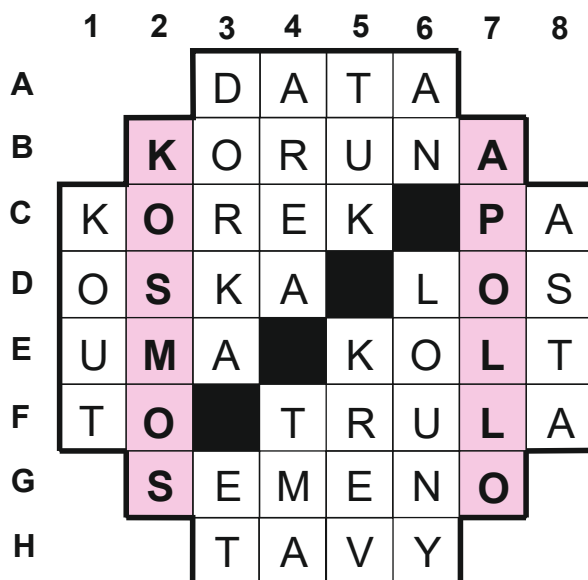
Křížovky s hádankovou legendou lze rozdělit do tří základních typů.

Typ 1

Legendu tvoří přímo jednotlivé náznaky. Ty se pak podle specifikace hádanky v závorce převedou na jádra (vpisované výrazy) a vepíší do obrazce.

Komentář: Např. v legendě je uvedeno „třesk (přesmyčka)“ a možným řešením (vpisovaným výrazem) je SKŘET nebo KŘEST, podle toho, co se hodí do křížování.

Příklad:



Obr. 5 – Křížovka s hádankovou legendou (typ 1, 2 a 3)

VODOROVNĚ: A. Vata (záměnka). – B. Komuna (záměnka). – C. Kore (přísluvka); opar (obnažka). – D. Osika (výpustka); zlost (obnažka). – E. Dumat (obnažka); kolet (výpustka). – F. Stop (obnažka); rula (přísluvka). – G. Temeno (záměnka). – H. Stavby (odsuvka).

SVISLE: 1. Kost (záměnka). – 2. První tajenka. – 3. Korda (výměnka); let (odsuvka). – 4. Ara (vsuvka); téma (výpustka). – 5. Štuk (odsuvka); krep (záměnka). – 6. Paní (obnažka); louky (záměnka). – 7. Druhá tajenka. – 8. Pasta (odsuvka).

Typ 2

Legendu tvoří křížovkářské obepisy náznaků. Podle těchto obepisů se náznaky teprve vyřeší a následně se s nimi provede příslušná hádankářská operace podle druhu hádanky, zpravidla uvedené v závorce. Vyřešený vpisovaný výraz (jádro) se zapíše do obrazce křížovky.

Komentář: Například je uvedena legenda „svatební květina (odsuvka)“. Podle této legendy se vyřeší náznak KALA, který se podrobí odsuvkové operaci. Ta nabízí jádra (tj. vpisované výrazy) ALA nebo KAL. Ten správný odpovídá křížování v křížujícím směru. Jiný příklad: legenda je „velká rána (přesmyčka)“, náznak je „třesk“, vpisovaný výraz je SKŘET nebo KŘEST podle možnosti křížování.

Příklad:

Pro stejnou křížovku jako na obr. 5 je použita legenda typu 2 s obepisy náznaků.

VODOROVNĚ: A. Hygienická potřeba (záměnka). – B. Nižší správní jednotka (záměnka). – C. Antická socha mladé ženy (přísluvka); jemná mlha (obnažka). – D. Jméno skladatele Nedbala (odsuvka); dopal (obnažka). – E. Zkratka Akademie múzických umění (výměnka); mužský kabát (zastarale) (výpustka). – F. Topivo (obnažka); hornina (přísluvka). – G. Vrcholová část hlavy (záměnka). – H. Tkalcovské stroje (odsuvka).

SVISLE: 1. Část skeletu (záměnka). – 2. První tajenka. – 3. Bývalý český tenista (Petr) (výměnka); cesta letadlem (odsuvka). – 4. Letadla (ráček); námět (výpustka). – 5. Sádrová hmota (odsuvka); tkanina zrnitého povrchu (záměnka). – 6. Dveřní závěs (obnažka); travnaté plochy (záměnka). – 7. Druhá tajenka. – 8. Polotuhá hmota (odsuvka).

Typ 3

Legendu tvoří výraz, který je nejprve třeba podrobit hádankové operaci, čímž teprve vznikne správný legendový výraz. Následně se řešením vzniklého náznaku získá správný vpisovaný výraz.

Komentář: Např. v legendě je uvedeno „milý pas (záměnka)“. V každém slově legendy se provede záměnková operace, čímž vznikne správná legenda „malý pes“ a ta se pak řeší např. jako PINČ, ČIVAVA apod.

Příklad:

KŘÍŽOVKA S ČÁSTEČNĚ HÁDANKOVOU LEGENDOU

U každého slova legendového obepisu ve vodorovném směru se provede drobná hádanková změna podle druhu hádanky (specifikace v závorce). Tím vznikne správná legenda k výrazu, který se má vyřešit a vepsat do obrazce. Ve svislém směru se výrazy řeší běžným způsobem. Proto je také výhodné svislým směrem začít. Je použita opět křížovka na obr. 5 (viz).

VODOROVNĚ: **A.** Akta (přísuvka). – **B.** Vaše mina (záměnka). – **C.** Bárka pluku (záměnka); Evenk (posuvka). – **D.** Opička (záměnka); úběl (záměnka). – **E.** Rumění (odsuvka); Braňo (posuvka). – **F.** Moto (záměnka); traky (přesmyčka). – **G.** Perm (obložka). – **H.** Taje niky (záměnka).

Vysvětlení: Ve vodorovném směru se z legendových výrazů po všech hádankářských operacích vytvoří správné legendy (jakési mezistupně) a z nich se teprve vyřeší odpovídající vpisované výrazy:

VODOROVNĚ: **A.** Akta (přísuvka) – fakta – DATA. – **B.** Vaše mina (záměnka) – naše měna – KORUNA. – **C.** Bárka pluku (záměnka) – borka plutu (tj. dubu korkového) – KOREK; Evenk (posuvka) – venku – PA. – **D.** Opička (záměnka) – osička (podle kartotéky NLA) – OSKA; úběl (záměnka) – úděl – LOS. – **E.** Rumění (odsuvka) – umění – UMA; Braňo (posuvka) – zbraň – KOLT. – **F.** Moto (záměnka) – toto – TO; traky (přesmyčka) – karty – TRULA. – **G.** Perm (obložka) – sperma – SEMENO. – **H.** Taje niky (záměnka) – taveniny – TAVY.

SVISLE: **1.** Kovat. – **2. První tajenka.** – **3.** Domácky Dorota; latinská spojka (a). – **4.** Plošná výměra pozemku; absence světla. – **5.** Omastek; tělní tekutina. – **6.** Zastaralé vztažné zájmeno; české město. – **7. Druhá tajenka.** – **8.** Jméno psice.

6. Kvizová legenda

Křížovka s kvizovou legendou (kvizová křížovka) je speciální odrůda křížovky, v níž musí řešitel doplnit určitý v legendě vynechaný výraz. Tento výraz je zpravidla označen otazníkem, otazníky či třemi tečkami.

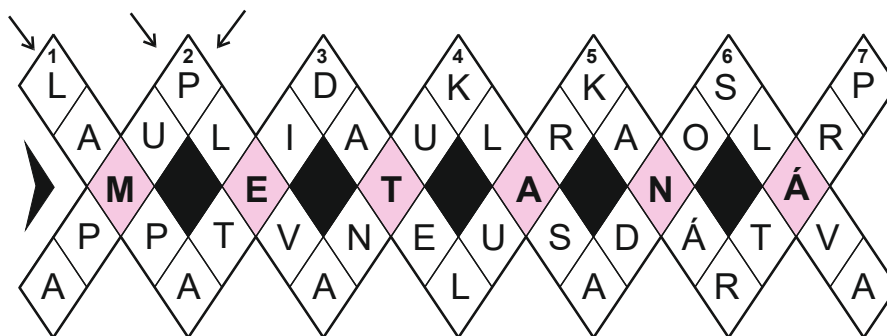
Komentář: Prakticky každá křížovka, která má legendu, je sama o sobě jakousi formou kvizu. V něm musí luštitel projevovat své znalosti a dovednosti, protože jinak by nedokázal legendu přeměnit na vpisované výrazy. Na typu křížovky přitom nezáleží: může to být běžná písmenná křížovka, mozaikovka, slabikovka, doplňovačka, buňkovka či jakákoliv odrůda.

Příklad šikmé rámcovky s kvizovou legendou:

Tajenka skrývá název sportu, který se hraje na ledě, ale je známější pod svým mezinárodním názvem – curling.

ŠIKMO DOLŮ ZLEVA DOPRAVA: **1.** Aladinova ??? – **2.** Spisovatel Josef Věromír ??? – **3.** Herec Jiří ??? Novotný – **4.** Bývalý cyklista Michal ??? – **5.** Zvonohlík ??? – **6.** Všechna ??? polní tráva.

ŠIKMO DOLŮ ZPRAVA DOLEVA: **2.** Benzinová ??? – **3.** Žlučníková ??? – **4.** Mnišská ??? – **5.** Prsa, znak, motýlek, ??? – **6.** Vesmírná ??? – **7.** Vídeňský park ???



Obr. 6 – Rámcovka s kvizovou legendou

7. Legenda v souvislém textu

V **křížovkách s legendou v souvislém textu**, též nazývaných **křížovky se souvislou legendou**, jsou vpisované nebo legendové výrazy vhodným způsobem propojeny souvislým textem. Naskýtá se celá řada možností, jak může být taková legenda podána. Uvádíme čtyři základní (nejužívanější) způsoby podání.

1. V souvislém textu jsou použity otazníky, které nahrazují vpisované výrazy a které je třeba z kontextu uhadnout.

2. Do souvislého textu jsou zabudovány běžné obepisy, které jsou zvýrazněny například tučně, kurzívou nebo podtržením. Tyto obepisy jsou legendovými výrazy, z nichž řešitel odvozuje výrazy vpisované. Pokud tyto obepisy použije ve zpřeházeném pořadí, což je možné, pomůže řešiteli zpravidla tím, že do závorky za příslušný legendový výraz připsá jeho lokalizaci (např. C/3 – tedy řádek C, třetí výraz).

3. V souvislém textu jsou přímo zakomponovány vpisované výrazy ve správném pořadí, ale nejsou zvýrazněny, takže řešitel je nucen je vyhledávat a vpisovat do obrazce křížovky.

4. V souvislém textu jsou přímo zakomponovány vpisované výrazy, ale v nesprávném pořadí, takže křížovka je vlastně výplňkou.

Příklady:

DOPLŇOVAČKA S LEGENDOU V SOUVISLÉM TEXTU

První varianta textu legendy:

V souvislém textu jsou vpisované výrazy nahrazeny třemi otazníky. Přitom je dodrženo pořadí vpisovaných výrazů podle sloupců doplňovačky.

LEGENDA: Čenda, Rost'a, Břeťa, Vilda a já jsme taková správná ??? (1). Spojuje nás silné kamarádké ??? (2). Jsme dobrá vodácká ??? (3), a tak podnikáme společně i nejrůznější výlety. Rádi se smějeme a tak je na nich vždy ohromná ??? (4). Rozhodli jsme se, že navštívíme jihočeské město ??? (5). Naložili jsme čluny a hurá na Otavu! Ale to víte, Otava není žádný malý ??? (6), a tak jsme se i párkrát obrátili s kánoemi dnem vzhůru. Vodácký výlet jsme zakončili pořádně promáchaní pod hradem Zvíkovem na soutoku s Vltavou. Konstatovali jsme, že to bylo moc ??? (7). Jak nás znám, tak si od vodáctví na dlouho ??? (8) nedáme, takže brzy vyrazíme na další jízdu. Večer nás už ale čeká naše matička ??? (9). Naše posedlost se jmenuje vodní ... **(dokončení v tajence).**

Druhá varianta textu legendy:

V souvislém textu jsou tučně zvýrazněny legendové výrazy, podle nichž se luští výrazy vpisované. Přitom je dodrženo pořadí vpisovaných výrazů podle sloupců doplňovačky.

LEGENDA: Čenda, Rost'a, Bře'ta, Vilda a já jsme taková správná **pětice** (1). Spojuje nás silné kamarádkské **pojítko** (2). Jsme dobrá vodácká **skupina** (3), a tak podnikáme společně i nejrůznější výlety. Rádi se smějeme, a tak je na nich vždy ohromná **sranda** (4). Rozhodli jsme se, že navštívíme jedno krásné **jihocheské město** (5). Naložili jsme čluny a hurá na Otavu! Ale to víte, Otava není žádná **malá říčka** (6), a tak jsme se i párkrát obrátili s kánoemi dnem vzhůru. Vodácký výlet jsme zakončili pořádně promáchaní pod hradem Zvíkovem na soutoku s Vltavou. Konstatovali jsme, že to bylo moc **fajn** (7). Jak nás znám, tak **klid** (8) nám na dlouho nehrozí, takže brzy vyrazíme na další jízdu. Večer nás už ale čeká **naše hlavní město** (9). Naše posedlost se jmenuje vodní ... (**dokončení v tajence**).

1	2	3	4	5	6	7	8	9
P	P	P	P	P	P	P	P	P
Ě	O	A	S	Í	O	R	O	R
T	U	R	I	S	T	I	K	A
K	T	T	N	E	O	M	O	H
A	O	A	A	K	K	A	J	A

Obr. 7 – Doplňovačka s legendou v souvislém textu

KRIS-KROS SE SOUVISLOU LEGENDOU

V souvislém textu jsou tučně zvýrazněny vpisované výrazy, které umístíte na správné místo do obrazce kris-krosu.

K	A	T	K	A		P	Ě	N	A
R		R		T		E		Á	
O	K	O		L	E	D		S	
K		Š	L	E		A	N	K	A
U		K		T		N		O	
S	T	A	T	I	S	T	I	K	A
	L		V		T		R		N
L	U	N	A		A	N	O		A
	K		R	O	K		N	I	T
	O		O		A		I		O
S	T	O	H		N	I	K	A	M

Obr. 8 – Kris-kros se souvislou legendou

Katka a **Anka** jsou sestry. Katčín manžel Petr je **anatom**, zatímco Anka má manžela Pavla – vědce, jehož oborem je ... (**viz tajemku**). Katka to někdy nemívá lehké, neboť Petr je pěkný **ironik**, který neodmítne nějaký ten **stakan** vodky. Pavel je zase neuvěřitelný **pedant**: oběť svého povolání. K smrti nenávidí **tvaroh**, avšak **pěna** piva je přesně to, čemu odolát nedokáže. Jednou si tahle čtyřka vyjela na chatu. Hned u branky šlápl Petr na **krokus**, za což

mu Katka hezky od plic vyhubovala. Bylo pěkně, a tak si rekreanti naplánovali sportovní odpoledne. Petr a Pavel šli jako správní **atleti** do trenýrek a pruhovaných tílek, ale **šle** si ponechali. Postavili se na čáru a manželky to celé odstartovaly. Borci měli se svázanýma nohama oběhnout nedaleký **stoh** a vrátil se zpět. Pavel si hned v začátku vytvořil malý **náskok**, v závěru mu však chyběla ona pověstná **troška** štěstí: upadl a než vstal, byl Petr dávno v cíli. Katka s Ankou se mohly umlátit smíchy. Když doskáká Pavel, měl pořádně nateklé **oko**, na které mu Petr jako správný lékař předepsal **led**. Jehla a **nit** naštěstí nebyly zapotřebí. Večer už zase bylo všechno v pořádku. Pavel se však zařekl, že již žádné takové klukoviny pro pobavení svých společníků provádět nebude a druhý den **nikam** nepoběží. Posezení u táboráčku bylo v pohodě. Na obloze svítila **luna**, z hájku se ozýval **tlukot** slavíka. Zkrátka romantika. **Ano**, za týden sem pojedou zas. Ale ty atletické závody si zopakují raději až za **rok**.

8. Skrývačková legenda

Zvláštnost této křížovky se skrývačkovou legendou spočívá v *podání legendy*. Legenda je tvořena větami, v nichž je ukryt vpisovaný výraz. Věty spolu nemusí vzájemně souviset (*rozdělená legenda*), nebo mohou tvořit souvislý text (*souvislá legenda*). Tímto skrytým výrazem však nemůže být žádné samostatné slovo legendové věty. Hledaný vpisovaný výraz je buď obsažen v *nějakém delším slově* (např. slovo KOST ve slově „*jakostní*“), nebo *na přesahu více slov* (např. slovo DOLAR ve slovech „*stodola rychtáře Vaňka*“, slovo CESTA ve slovech „*práce s takovým člověkem*“ apod.), nebo jako sloučení více slov (např. KATAPULT ve výrazu „*v obchodě měla Kata pult*“). Je možné použít i způsob skrytí, kdy se hledané slovo (vpisovaný výraz) ve větě čte obráceně, např. slovo TRAP ve slově „*Sparta*“.

Příklady:

DOPLŇOVAČKA SE SKRÝVAČKOVOU LEGENDOU

Přinášíme dvě varianty legendy: legendu rozdělenou po jednotlivých sloupcích a legendu souvislou. Všechny skryté pětipísmenné vpisované výrazy začínají písmenem S. Výsledek řešení je pokaždé stejný. Tajenka je umístěna v prostředním řádku.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
S	S	S	S	S	S	S	S	S
Y	O	I	K	I	K	E	E	L
S	K	R	Ý	V	A	Č	K	A
E	O	O	V	K	L	K	T	S
L	L	B	A	A	P	A	A	T

Obr. 9 – Doplnovačka se skrývačkovou legendou

Varianta 1: Rozdělená legenda

SVISLE: 1. Maminčiny vlasy se leskly na slunci. – 2. Vysoko létají orli a husy. – 3. Prezident Násir obyvatele Egypta zdravil. – 4. Velký mořský valoun ležel na pláži a zavazel. – 5. Dám si v každém případě polévku i předkrm. – 6. Malý Slávek vřískal pokaždé, když mu vzali hračky. – 7. Řidič tramvaje neposečkal ani minutu. – 8. Bude nám zase k tanci hrát kapela Kyjovanka. – 9. Matka přinesla studenou večeři.

Varianta 2: Souvislá legenda

SVISLE (1-9): Vlasy selky Růženky byly dlouhé až k zemi. V noci si dokonce Růža vázala svůj plavý vlas okolo pasu. Každé ráno si robila nový účes. Sedlák Jíra byl správný moravský Valach. Topil si v kamnech smrkovým dřívím a rád laskal plavé vlasy své ženy Růženy. Neposečkal nikdy ani minutu a co žena rozčesala, to Jíra opět rozcuchal. A pak spolu pili sekt a slivovici, kterou jim přinesla stará sousedka.

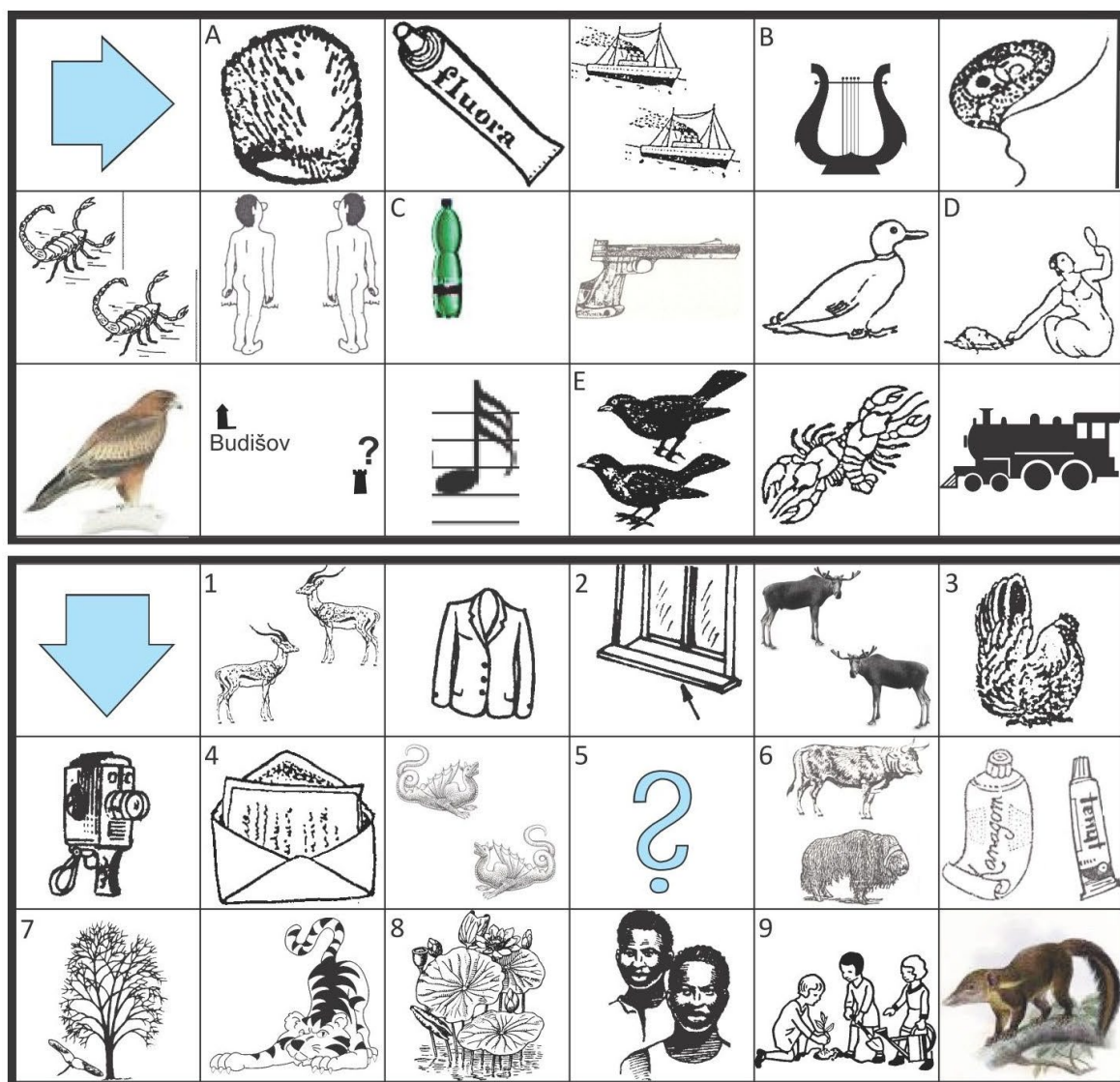
9. Cizojazyčná legenda

U křížovek s cizojazyčnou legendou jsou všechny legendové výrazy cizojazyčné a všechny vpisované výrazy tvoří jejich české překlady nebo výrazy ze stejného jazyka, v jakém je uvedena legenda. Křížovky s cizojazyčnou legendou vždy vyžadují specifikaci použitého jazyka (např. křížovka s anglickou legendou, s německou legendou, francouzskou legendou apod.).

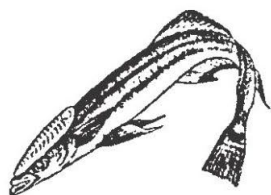
Komentář: Křížovky s cizojazyčnou legendou jsou velmi vzácné. Jejich úkolem je zejména procvičovat slovní zásobu příslušného jazyka. Křížovky používající cizojazyčné výrazy mohou mít i obrácené aranžmá. Tzn. že legendové výrazy jsou české a vpisované výrazy cizojazyčné.

10. Obrázková legenda

V křížovce s obrázkovou legendou jsou místo psaných legendových výrazů použity obrázkové ekvivalenty vpisovaných výrazů (§ 58 Směrnic). Způsob řešení musí být zřejmý z grafiky zadání, v níž jsou k vhodně uspořádaným obrázkům nebo ke koridorům přiřazena příslušná označení (písmena, čísla). Příklad je na *obr. 10*.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	PA	PA	CHA			TU	BA	LO	DĚ
B	LY	RA	BO	DO	ŠTÍ	ŘI	BY	TOS	TI
C		PET	KA	PIS	TO	LE	KA	ČER	
D	SA	LO	ME	DRA	VEC	PY	ŠEL	NO	TA
E	KO	SI	RA	CI			MA	ŠI	NA



Obr. 10 – Slabiková křížovka s obrázkovou legendou

Přílohu schválila OKK v říjnu 2019 a vstupuje v platnost 1. 1. 2020.