

KŘÍŽOVKY S HÁDANKOVOU LEGENDOU

Především je třeba od sebe odlišit *hádankové křížovky* (viz) od *křížovek s hádankovou legendou*. U hádankových křížovek se hádankového prvku používá při přechodu mezi skupinami vpisovaných výrazů. Jejich obrazec je tudíž patřičně graficky rozdělen. U křížovek s hádankovou legendou se hádankářského prvku používá při přechodu *od legendy k vpisovanému výrazu* v rámci běžného obrazce křížovky. Tento hádankářský prvek se týká určitých písmenných změn a vychází z principů známých druhů klasických slovních hádanek.

Hádky, jak víte, se skládají ze dvou základních částí: *náznaku* a *jádra*. V klasické slovní hádance jsou náznak i jádro obepsány textem (nejde-li o hádky kreslené). Vyluštěním první části textu se získá hledané slovo, slova či spojení slov. To je právě onen náznak. Na něm se pak provedou hádankářské operace podle druhu hádky. Podle těchto operací se získá nový výraz, kterému se říká *jádro*. I to je obepsáno textem hádky.

U křížovek s hádankovou legendou je to podobné. Legenda může mít formu hotových náznaků nebo textu, z něhož je třeba náznak nejprve vyluštít a následně podrobit hádankářské operaci. Při ní se v křížovkářské praxi (na rozdíl od praxe hádankářské) dodržují háčky a čárky a délka samohlásek, nejde-li samozřejmě o hádky, které jsou na takové záměně založeny (háčkovka, čárkovka).

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

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

Obnažka: na začátku náznaku i na jeho konci se ubere po jednom písmenu (opak obložky), např. SOKOL – OKO.

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

Přesmyčka: písmena náznaku se přeskupí do jiného pořadí, např. SPARTA – TRAPAS.

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).

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

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

Výměnka: dvě písmena si v náznaku vzájemně vymění své místo, ostatní písmena zůstávají na svých místech, např. PISTA – PASTI.

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

Záměnka: jedno libovolné písmeno v náznaku se zamění za jiné, např. LÁTKA – LÁSKA.

Tím samozřejmě výčet možností využití hádanek v křížovkách nekončí. 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 hádky, 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. To už je ale opravdu pro fajnšmekry.

Křížovky s hádankovou legendou můžeme rozdělit do tří základních typů.

1. *Legendu tvoří přímo jednotlivé náznaky* (viz křížovka 1 – první varianta). Náznaky jsou tedy přímo dány. Ty se pak podle specifikace hádanky v závorce převedou na jádra (vpisované výrazy) a vepíší do obrazce. Např. v legendě je uvedeno „*třesk (přesmyčka)*“ a možným řešením (vpisovaným výrazem) je SKŘET. Jiný příklad: „*vodník (přísuvka)*“ s řešením ÚVODNÍK.

2. *Legendu tvoří křížovkářské obepisy náznaků* (viz křížovka 1 – druhá varianta). Podle těchto obepisů se náznaky teprve vyluští a následně se s nimi provede příslušná hádankářská operace. Získané slovo (jádro) se jako vpisovaný výraz zapíše do obrazce křížovky. Například je uvedena legenda „*svatební květina (odsuvka)*“. Podle této legendy se vyluští náznak KALA, který se podrobí odsuvkové operaci, která nabízí jádra – vpisované výrazy ALA nebo KAL. Ten správný podléhá správnému křížování v křížujícím směru.

3. *Legendu tvoří výraz, který je nejprve třeba podrobit hádankové operaci* a následně luštěním vzniklého náznaku se získá správný vpisovaný výraz (viz křížovka 2). Např. v legendě je uvedeno „*milý pas (záměnka)*“. V každém slově legendy se provede záměnková operace, čímž obdržíme správnou legendu „*malý pes*“ a tu pak řešíme např. jako PINČ.

(1) Křížovka s hádankovou legendou

Jde o křížovku prvního nebo druhého typu. Legendu předkládáme z cvičných důvodů v obou variantách.

V prvním variantě uvádí legenda přímo náznaky. V řádku **A** je legendový výraz „*vata (záměnka)*“. Možností je celá řada: VĚTA, VANA, DATA, VADA, KATA LATA atd. Musíme se tedy podívat na křížující výrazy: ve sloupci **3** je výraz „*Korda (výměnka)*“ s nabízejícím se řešením DORKA. Pak ovšem do řádku **A** je třeba zapsat výraz DATA. Poměrně dobrou jistotu nabízí *obnažka*, protože známe všechna písmena. Je proto vhodné se na obnažky soustředit. Je např. v řádku **C**. „*opar (obnažka)* – řešíme PA, a v řádku **D**. „*zlost (obnažka)*“ – řešíme LOS. Jak se obrazec postupně zaplňuje písmeny, řešení se usnadňuje. Zkuste to sami. V tajenkách objevíte názvy kosmických lodí.

Druhá varianta přináší stejné náznaky a stejná jádra, ovšem ve vyšší obtížnosti, neboť k náznakům přijdeme až po jejich vyluštění podle legendy. Důležitou pomocí je znalost počtu písmen vpisovaného výrazu (jádra). Tak například vpisovaný výraz **A**. s legendou „*hygienická potřeba (záměnka)*“ má 4 písmena. U záměnky se počet písmen nemění, takže se nabízí hygienická potřeba jako VATA a s tou pak naložíme tak, jak bylo popsáno výše (u první varianty).

První varianta

VODOROVNĚ: **A.** Vata (záměnka). – **B.** Komuna (záměnka). – **C.** Kore (přísuvka); opar (obnažka). – **D.** Oskar (odsuvka); zlost (obnažka). – **E.** AMU (výměnka); kolet (výpustka). – **F.** Otop (obnažka); rula (přísuvka). – **G.** Temeno (záměnka). – **H.** Stavý (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).

Druhá varianta

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

Řešení (1)

	1	2	3	4	5	6	7	8
A			D	A	T	A		
B		K	O	R	U	N	A	
C	K	O	R	E	K		P	A
D	O	S	K	A		L	O	S
E	U	M	A		K	O	L	T
F	T	O		T	R	U	L	A
G		S	E	M	E	N	O	
H			T	A	V	Y		

Řešení (2)

	1	2	3	4	5	6	7	8
A			K	O	K	R		
B		S	A	V	A	N	A	
C	V	O	L	I	T		R	A
D	A	L	A	N		K	A	P
E	D	A	N		K	A	F	E
F	A	N		M	A	R	A	L
G		A	M	O	R	E	T	
H			O	K	A	L		

HÁDANKOVÁ LEGENDA UŽITÁ U KŘÍŽOVKY 53. KOLA JLA

U křížovky v 53. kole JLA je částečně použita hádanková legenda 2. typu. V legendě jsou uvedeny křížovkářské obepisy náznaků (dílů náznaků, prvních dílů jader), které je potřeba vyluštit a následně se s nimi provede hádankářská operace podle toho kterého druhu hádanky uvedeného v závorce. Získané jádro (druhý díl jádra) se vepíše do křížovky jako vpisovaný nebo tajenkový výraz. Níže jsou abecedně uvedeny použité typy hádanek a příklady řešení odpovídající tvorbě v dané křížovce:

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

Obložka: k náznaku se zepředu a zezadu přidá po jednom písmenu, např. legenda „dračky“ – řešení náznaku „louče“ – řešení jádra „klouček“.

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 „pelech vlka“ nebo „plachý volek“, podle toho, co by se do křížovky vzhledem k ostatním výrazům hodilo.

Obnažka: k náznaku se na jeho začátku a konci ubere písmeno nebo shluk, písmena mohou být různá, shluky musejí být stejné nebo zrcadlově symetrické, např. legenda „náklad“ – řešení náznaku „břemeno“ – řešení jádra „řemen“.

Odsuvka: ze začátku nebo konce náznaku se odsune písmeno, např. legenda „kovový prvek“ – řešení náznaku „vanad“ – řešení jádra „vana“.

Odsuvka slovní: ze začátku nebo konce prvního náznaku se odsune druhý náznak, např. legenda „vázanka, obvazová potřeba“ – řešení náznaků „kravata, vata“ – řešení jádra „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“ – řešení jádra „astronom“.

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

Přesmyčka: písmena náznaku se přeskupí do jiného pořadí, např. legenda „apozice“ – řešení náznaku „přístavek“ – řešení jádra „pekařství“. Háček a čárek lze použít jako písmen V a I či naopak, např. legenda „hádanka“ – řešení náznaku „odsuvka“ – řešení jádra „douška“.

Přesunka: v náznaku nebo víceru dílech náznaku se přesune jedno písmeno na libovolné jiné místo, např. legenda „15 kusů“ – řešení náznaku „mandel“ – řešení jádra „mandle“ nebo legenda „Baltské moře, orgán sluchu“ – řešení náznaků „Balt, ucho“ – řešení jádra „blatouch“.

Přisuvka: k náznaku se přisune jedno písmeno (na začátek nebo na konec), je-li dílů náznaku více, pak ke každému z nich nebo mezi ně, např. legenda „opar“ – řešení náznaku „pára“ – řešení jádra „spára“ nebo legenda „kus ledu, strýc z matčiny strany“ – řešení náznaků „kra, ujec“ – řešení jádra „krahujec“ nebo legenda „uleknutí, obratný kousek“ – řešení náznaků „lek, trik“ – řešení jádra „elektrika“.

Souhlaska: před nebo za náznak se přidá výraz souhlasu, např. legenda „šplhavý pták“ – řešení náznaku „datel“ – řešení jádra „badatel“.

Vsuvka slovní: dovnitř prvního dílu náznaku se vsune druhý díl náznaku, např. legenda „spodky nádob, namáhavě pracující lidé“ – řešení náznaků „dna, roboti“ – řešení jádra „drobotina“.

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“.

Výlučka: z náznaku se uberou alespoň dvě stejná písmena nebo dva stejné shluky, při více dílech náznaku 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“ – řešení jádra „dupot“.

Výměnka: v náznaku nebo víceru dílech náznaku se vzájemně vymění dvě různá písmena, např. legenda „sport“ – řešení náznaku „ragby“ – řešení jádra „bagry“ nebo legenda „opis, švestky“ – řešení náznaků „kopie, trnky“ – řešení jádra „kopretinky“ nebo legenda „vazba, uniforma“ – řešení náznaků „korba, mundur“ – řešení jádra „karborundum“.

Výpustka: zevnitř náznaku nebo vícera dílů náznaku se vypustí jedno písmeno, např. legenda „hudební nástroj“ – řešení náznaku „housle“ – řešení jádra „house“ nebo legenda „pražský ostrov, topol“ – řešení náznaků „Kampa, linda“ – řešení jádra „kapalina“.

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“.

Záměnka: v náznaku se zamění jedno písmeno za jiné, pokud se v náznaku vyskytuje totéž písmeno vícekrát, lze jej nahradit na všech místech jeho výskytu jiným, ale vždy stejným písmenem, např. legenda „glazura“ – řešení náznaku „poleva“ – řešení jádra „doleva“ nebo „polena“, jiný příklad: legenda „anty“ – řešení náznaku „parasty“ – řešení jádra „porosty“.