

Návod na lúštenie maľovaných krížoviek

Vážení čitatelia.

Napriek tomu, že popularita maľovaných krížoviek je ohromná a neustále rastie, je ešte stále obrovské množstvo vás, ktorí by ste radi tento druh krížoviek lúštili, ale neviete, ako na to. Práve vám je určený tento stručný návod.

Ulohou riešiteľa maľovanej krížovky (*autorom je japonský špecialista na tvorbu hlavolamov Tetsuya Nisho*) je správne vymaľovať políčka štvorcovej mriežky, a tak zistiť, aký obrázok sa v krížovke skrýva.

Pre vodorovný a zvislý smer sú zadane rôzne kombinácie čísel, podľa ktorých sa vymaľovávajú niektoré políčka.

Základným pravidlom je, že plné políčka (súčasť obrázku) vymaľovávame (vyplňujeme) a prázdne políčka označujeme (napríklad bodkou alebo krížikom), pričom vyplňujeme alebo označujeme len tie políčka, o ktorých s určitosťou vieme, že sú plné alebo prázdne.

Je potrebné vymaľovať taký počet za sebou idúcich políčok, ako je zadane číslom v legende. Ak sa v legende v jednom riadku (stĺpci) nachádza viac čísel, treba medzi nimi vynechať vždy najmenej jedno prázdne políčko (medzeru).

Pri lúštení používame 3 rôzne postupy, ktoré si ukážeme na jednotlivých príkladoch.

1. POSTUP

Začneme vymaľovať políčka v tých riadkoch (stĺpcoch), kde je zadane len jedno číslo, ktorého hodnota je vyššia ako polovica celkového počtu políčok v jednom riadku (stĺpci).

PRÍKLAD:

Celkový počet políčok v zadanom riadku je 15, čiže polovica je 7,5. Zadane číslo v legende 11 je väčšie ako 7,5 [Ukážka A].

Najskôr si vyrátame najkrajnejšiu možnú ľavú polohu plných políčok [B] a potom najkrajnejšiu možnú pravú polohu [C]. Políčka, ktoré sa prelínajú v týchto krajných polohách môžeme určite vymaľovať [D].

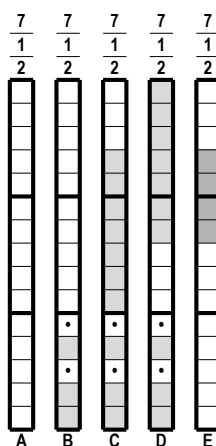


Ďalšie políčka v tomto riadku nemôžeme s určitosťou vymaľovať, ale dopracujeme sa k nim až po riešení ostatných riadkov a stĺpcov.

2. POSTUP

Vymaľovávame riadky (stĺpce), pre ktoré platí matematický vzťah:

SÚČET VŠETKÝCH ZADANÝCH ČÍSEL V LEGENDE V JEDNOM RIADKU (STĽPCI) + POČET MEDZIER MEDZI NIMI (1 medzera je 1 prázdne políčko) + **NAJVÄČŠIE ZO ZADANÝCH ČÍSEL** je väčší, ako je celkový počet políčok v danom riadku (stĺpci).



ných čísel) = 19. Tento súčet je väčší ako 15

PRÍKLAD:

Celkový počet políčok v zadanom stĺpci je 15. V tomto stĺpci máme vymaľovať 7 políčok, vynechať najmenej 1 medzeru, vymaľovať 1 políčko, vynechať najmenej 1 medzeru a vymaľovať 2 políčka [A].

Najskôr si spočítame súčet: (7+1+2 zadanie legendy) + (1+1 medzery) + (7 najväčšie zo zadane

(celkový počet políčok v zadanom stĺpci).

Zablokujeme si menšie čísla, okrem najväčšieho čísla, ktoré sme pripočítavali k zadaniu a medzerám - 7. V našom prípade sú všetky menšie čísla odspodu.

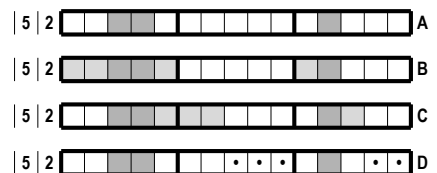
Odspodu si zablokujeme číslo 2, medzeru, číslo 1, a ďalšiu medzeru [B]. Pri čísle 7 postupujeme podobne, ako v 1. POSTUPE. Vyrátame najkrajnejšiu dolnú [C] a najkrajnejšiu hornú [D] polohu plných políčok. Políčka, ktoré sa prelínajú v týchto krajných polohách pri čísle 7 môžeme určite vymaľovať [E]. Ostatné políčka v tomto stĺpci zatiaľ nevieme riešiť.

3. POSTUP

Označujeme prázdne políčka tam, kde nám to logické súvislosti dovoľujú.

PRÍKLAD:

Máme v zadanom riadku vymaľované 3 políčka s legendou 5, 2 [A]. Vieme určiť ľavé maximálne možné okolie jednotlivých vymaľovaných políčok [B] a takisto pravé okolie [C]. Takto s určitosťou vieme, kde sa nachádzajú prázdne políčka, ktoré si následne označíme bodkou [D].



Pre úplnosť treba dodať, že v legende sa v jednotlivých riadkoch (stĺpcoch) preškrtavajú čísla kompletne vymaľovaných políčok, presne tak, ako je to kvôli zjednodušeniu krížovky predznačené vo VEJÁROMÁNII na strane XXX.

Možno sa vám zdá tento stručný návod príliš komplikovaný, ale každý návod na niečo nové je na prvý pohľad zložitý.

Nevzdávajte to, a po prvom úspechu ďalším maľovaným krížovkám určite neodoláte.

Beáta Mesárošová