

OSMICE

(osam osmoslovčanih pojmova u mreži 8x8)

U mrežu dimenzija 8x8 je uklopljeno osam osmoslovčanih pojmova i različiti broj kraćih pojmova (3 do 7 slova).

Mreža ima prečke, a ne crna polja, prekidima su označene sintagme (pojmovi od više riječi).

U mrežu su upisana sva slova koja ne pripadaju ni jednom od 8-slovčanih pojmova.

Polja sa suglasnicima su obojena žutom bojom, ona sa samoglasnicima su bijela.

Zadatak autora je da **sve osmice budu poznati pojmovi**, ostali pojmovi također, no ponekad se među njima nađe i neki manje poznati pojam koji ne utiče na mogućnost rješavanja (naravno, i ne pomaže).

Zadatak autora je i da kombinaciju kreira tako da rješavač ima od čega početi i, korak po korak, stići do rješenja (kombinirajući ono što mu je ponuđeno – upisana slova, prekide u sintagmama i kolor kodiranje svih polja).

Svaki rješavač će ići nekim svojim putem, možda intuitivno prepoznati neke pojmove i nastaviti uspješno... Logičan put bi bio prepoznati jednoznačne opcije (koja su to mjesta u mreži, ako ih ima, gdje postoji samo jedna opcija – samo jedan pojam se može kreirati na osnovu upisanih slova, obojenja ili prekida u sintagmama). Ako nema takvog mjesta onda treba kombinirati par poteza unaprijed što je, naravno, još zahtjevnije za rješavača i mana sastavka (osim ako je riječ o natjecanju vrhunskih rješavača). Upisivanjem novih slova rješenja otvaraju se nove mogućnosti, posebno ako je rješavač vičan prepoznavanju suglasničkih i samoglasničkih (*ne tako česte u našem jeziku što ih čini vrlo važnim ovdje*) skupina. Korak po korak, stići će do rješenja. Neki će protrčati te korake, neki sporije, no svi će ići korak ili dva naprijed, pa nazad - važno je znati kada treba odustati i tražiti novu ideju za nastavak. Proces je, u stvari, otkrivanje odnosno sastavljanje kombinacije za koju autor garantira da postoji i da se sastoji od poznatih pojmova.

Koncept je jednostavan, ali i zahtjevan - kao i u svim drugim križaljkaškim varijacijama bez opisa, popisa pojmova i sl ... nameće se vrlo strogo kriterij poznatosti uvrštenih pojmova. Zahtjevnost na rješavačkoj strani je još očitija –

sada je uistinu sastavljač, jedina utjeha je da je kombinacija sigurno moguća i da se od njega očekuje da se sjeti pojmova koje sigurno zna. Koncept je vrlo pogodan za online prezentaciju (samo mreža 8x8 i eventualno par riječi lako stanu i na zaslon telefona, mozgati o putu rješavanja se može i samo gledajući u zaslon). U enigmatskom izdanju, na papiru, zauzima super mali prostor, nadam se da donosi izazov i užitek mnogim kupcima. Napisah nekoliko puta – ako neuspješni rješavač vidjevši objavljeno rješenje kaže “kako se nisam tog sjetio” to je velika razlika od “otkud mu ideja da bih to mogao znati”. Koncept liči na sudoku (logika i eliminiranje opcija), razlika je u elementima koje slažemo – sudoku je igra sa brojevima, a ovdje su to riječi iz jezika koji govorimo i znanja koje imamo.

Koncept je promoviran kao novitet u zagrebačkoj “Kvizorami” 4.7.2020. i od tada ide u svakom broju. Strpljivo testiranje sa mnogo podrške su odradili Zdenko Bakotić, Ivan Hrgović, Vladimir Kutnjak i Boris Nazansky u Zagrebu, te Ejub Semić u Sarajevu. Poslije su osmice (preuzete iz Kvizorama plus originalni radovi) prezentirane na blogu DUE Nedjeljka Nedića, gdje su ga aktivno podržali Žarko Đokić, Pero Galogaža, Marko Mihaljević i Tonči Milat (posljednja dvojica i vrhunskim sastavcima). Svima dugujem zahvalnost.

Svima želim dobru zabavu.

Hajrudin Hodžić

hodzich@gmail.com