

**Bogusław NOWOWIEJSKI**

Uniwersytet w Białymstoku

bnowowiejski@uwb.edu.pl

## O NAZWACH ROZRYWEK UMYSŁOWYCH W POLSZCZYŹNIE

Johann Huizinga zauważa, że „Wielkie, pierwotne formy ludzkiego współzycia są wszystkie już przesiąknięte zabawą”<sup>1</sup> i do najstarszych form ludycznych zalicza rozrywki umysłowe. Roger Callois, który dzieli wszystkie formy gier i zabaw na cztery podstawowe klasy: *alea* – gry losowe, loterie, *mimicry* – naśladowanie, udawanie, oglądanie spektakli, *ilinx* – poszukiwanie ekstazy i oszołomienia, rozkosznej utraty samokontroli, w podstawowej grupie zabaw, czyli *agonie* obok rywalizacji sportowej (fizycznej), sytuuje rozrywki będące formą współzawodnictwa intelektualnego, zakładając milcząco, że nie tylko biorąc udział w konkursach, ale i rozwiązując krzyżówki, jesteśmy uczestnikami rywalizacji<sup>2</sup>.

I rzeczywiście z taką formą konkurowania mamy i współcześnie do czynienia, tyle tylko że najczęściej to współzawodnictwo ma dziś charakter pośredni. Zaledwie drobna część entuzjastów krzyżówek, głównie zrzeszonych w klubach szaradziarskich, startuje w turniejach organizowanych przez nie. Większość szaradzystów rozwiązuje krzyżówki i innego typu zadania umysłowe dla przyjemności w zaciszu domowym, tylko od czasu do czasu decydując się na wysłanie rozwiązań do redakcji, które publikują materiały szaradziarskie i nagradzają zwycięzców upominkami rzeczowymi lub nagrodami finansowymi.

---

<sup>1</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 16.

<sup>2</sup> Por. R. Callois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 24.

Rozwiązywanie zagadek i łamigłówek należy od dawna do repertuaru zabaw i sposobów spędzania wolnego czasu wielu Polaków<sup>3</sup>. Świadczą o tym wprost nie tylko opisy obyczajów wielu pokoleń naszych przodków, ale pośrednio także zawartość różnego typu słowników, zwłaszcza ogólnych słowników języka polskiego i słowników wyrazów obcych, w których zostały zarejestrowane nazwy tego typu rozrywek.

Do najdawniej poświadczonych nazw tego typu należy *zagadka* ‘zadanie, to co się zadaje komu do rozwiązania’, którą obok czasownika *zgadywać* ‘zgadnąć zagadkę, rozwiązać’ notuje słownik języka polskiego Lindego, dokumentując je źródłami z XVI i XVII wieku, m.in. passusem z Biblii Szymona Budnego (tzw. Biblii Nieświeskiej), cytatem z „luterskiej” Biblii Gdańskiej oraz fragmentami z kazań i homilii jednego z najwybitniejszych twórców unii brzeskiej, metropolity kijowskiego Hispajusza Pocięja<sup>4</sup>.

Nieco większy repertuar interesującego nas nazewnictwa znajdziemy w słowniku wileńskim. Poza przeniesioną z Lindego wraz z objaśnieniem *zagadką* mamy tu zapożyczony z francuskiego *kalambur*, definiowany jako ‘igraszka słów, dwuznaczny wyraz’<sup>5</sup>, któremu towarzyszy synonimiczny rodzimy odpowiednik, mianowicie *przecherka*, ciekawie objaśniany jako ‘mylnik przeciwwrotu równoważnego, z ilustracją przykładową: *Dobrze idzie kulasowi/ku lasowi*<sup>6</sup>. Słownik rejestruje jeszcze *anagram* (w postaci *anagramma*) rozumiany jako ‘przestawienie głosek w wyrazie, z czego nowy wyraz powstaje’, znów z odpowiednią dokumentacją: *tak-akt-kat*, *akra-arka-kara-arak* i wskazaniem na jego grecki rodowód, a także – również greckiego pochodzenia – *akrostych*, w wersji *akrostychon*, objaśniany jako ‘rodzaj wierszy, których początkowe głoski tworzą imię pewnej osoby lub myśl, jaką wyrażają’.

<sup>3</sup> Anna Piotrowicz włącza leksykę z tego zakresu do szeroko rozumianego życia towarzyskiego, zob. Tejże, *Słownictwo i frazeologia życia towarzyskiego w polskiej leksykografii XX wieku*, Poznań 2004.

<sup>4</sup> Por. S. Hrabec, F. Peplowski, *Wiadomości o autorach i dziełach cytowanych w słowniku Lindego*, Warszawa 1963.

<sup>5</sup> Dziś nieco inaczej, jako ‘żartobliwa, dowcipna gra słów oparta na dwuznaczności wyrazów i identyczności lub podobieństwie ich brzmienia, będąca formą dowcipu językowego, stanowiąca także jeden z bardziej charakterystycznych chwytów semantyki potocznej’ (*Uniwersalny słownik języka polskiego* pod redakcją Stanisława Dubisza, Warszawa 2003).

<sup>6</sup> Co ciekawe, hasło to notuje także Linde, ale tylko leksykalnie, nie opatrując go ani definicją znaczeniową, ani dokumentacją materiałową. Z kontekstu, jaki stanowi cały artykuł hasłowy, można jednak śmiało wnioskować, że ewentualne znaczenie *przecherki* nie ma z pewnością nic wspólnego z zabawą językową czy umysłową.

Tylko w jednym wypadku wyraz z kręgu rozrywek umysłowych, chociaż bez pełnej definicji znaczeniowej, za to z zaznaczeniem greckiego źródłosłowu, jest jednoznacznie kwalifikowany; idzie tu o wywodzące się znów z greki hasło *logogryf* 'rodzaj zagadki'.

Licniejszą reprezentację nazw interesującego nas rodzaju znajdziemy w słowniku warszawskim. Na uwagę zasługuje przede wszystkim odnotowanie nieznanego poprzednim słownikom hasła *łamigłówa* i jej formę oboczną *łomigłówa*, zdefiniowane jako 'zadanie trudne do rozwiązania a zasadzające się na kombinacji liczb, liter lub zgłosek'. Na podkreślenie zasługuje fakt, że wyraz ten, jednak w preferowanej postaci *łamigłówa*, występuje w słowniku także w roli komponentu definicji znaczeniowych trzech innych nazw rozrywek umysłowych, zarówno znanego słownikowi wileńskiemu hasła *anagram* (tu jeszcze w postaciach *anagramat*, *anagrama*), a objaśnianym jako 'łamigłówa, polegająca na przedstawianiu głosek albo zgłosek, np. *Adam – dama*', jak i w nieobecnych w słowniku wileńskim haseł *metagram*, zdefiniowanym dość karkołomnie, jako 'łamigłówa, polegająca na wyznajdowaniu wyrazów przez zamianę liter' oraz *rebus* 'zagadka obrazkowa, rodzaj łamigłówa polegającej na przedstawieniu w szeregu obrazków, uzupełnianych cyframi, literami, sylabami, a nawet całymi wyrazami, jakiejś sentencji, aforyzmu lub przysłowia'.

Poza hasłami *kalambur*, także w wersji *kalembur*, dokładniej objaśnianym jako 'dwuznacznik, igraszka wyrazów, polegająca na ich dwuznaczności albo jednobrzmienności przy różnym znaczeniu' i *logogryf*, tym razem już z pełną, choć nieco zawiłą definicją – 'zagadka literowa albo zgłoskowa, polegająca na układaniu wyrazów z podanych liter albo zgłosek, albo na układaniu nowych wyrazów z danych', słownik warszawski rejestruje ponadto nowe nazwy z interesującego nas zakresu, mianowicie: *homonim* 'wyraz jednobrzmiący, ale oznaczający co innego' ze znamienym dopiskiem, że: „Na homonimach bazują kalambury”!; poza tym *kryptagram*, ale tylko w znaczeniu 'napis wyrażony znakami umówionymi', *palindrom* (obocznie *palindromon*) w dwu znaczeniach: 1. 'zdanie brzmiące jednako, czy je czytać wspak, czy wprost' (np. *kobyła ma mały bok*), 2. 'zagadki dotyczące wyrazu, który ma odmienne znaczenie, gdy go czytamy wspak', np. *dąs-sąd*, *kara-arak*; *tautogram* 'utwór wierszowany, w którym każdy wiersz lub wyraz zaczyna się od tej samej litery'. Autorzy słownika wskazują na greckie pochodzenie wszystkich przywołanych w akapicie terminów.

Na tym tle etymologicznie wyróżnia się wyraz *szarada* objaśniany jako ‘zagadka, w której należy odgadnąć dany wyraz za pomocą znaczenia jego poszczególnych sylab lub różnych kombinacji tych sylab’, ma bowiem rodowód francuski, jest wywodzone od słowa *charade*).

Za ciekawostkę można uznać to, że w słowniku warszawskim pojawia się także grecyzm *akrostych*, jednak nie w roli samodzielnego hasła, lecz nazwy jakby częściowo synonimicznej wobec *anagramu*! Jego bardzo lapidarne objaśnienie ‘gra wyrazów’, wskazuje wprawdzie na „rozrywkowy” charakter słowa, ale w planie treści wyraźnie kłóci się z jego obecnym rozumieniem, które znajdziemy na przykład w Wikipedii, gdzie jest definiowany jako ‘utwór wierszowany, w którym niektóre z kolumn liter, sylab lub wyrazów dają dodatkowo całe wyrazy, frazy lub zdania. Kolumny takie mogą być czytane w dół, w górę, lub naprzemiennie. Najczęściej takie kolumny są tworzone przez pierwsze lub ostatnie litery kolejnych wersów, lub też mogą być określane poprzez tzw. średniówkę, czyli inne elementy podziału wewnątrzwierszowego. Akrostychy można również tworzyć innymi metodami, np. wykorzystując te same elementy kolejnych zwrotek’.

Znamienne, że wśród kilkunastu znaczeń obecnego w słowniku hasła *krzyżówka* nie znajdziemy jeszcze tego, które wskazuje na jego szaradziarskie zastosowanie, a które ze współczesnej perspektywy wydaje się najbardziej oczywiste; przekonują o tym dobitnie słowniki języka polskiego z przełomu XX i XXI wieku, opracowane pod redakcją Bogusława Dunaja i Stanisława Dubisza.

Podobny zestaw nazw gier umysłowych, rzecz jasna, wyłącznie obcego pochodzenia, rejestruje *Słownik wyrazów obcych* Trzaski, Everta Michalskiego z 1939 roku. W słowniku odnajdziemy oczywiście hasła: *anagram* (we współczesnej postaci), *logograf*, precyzyjniej zdefiniowany jako ‘zagadka językowa polegająca na układaniu z pojedynczych zgłosek wyrazów, których litery początkowe lub środkowe dają rozwiązanie’, *palindromon* (jednak!) ‘wiersz to samo znaczący, gdy się go czyta wprost i wspak; zagadka polegająca na takiej grze słów’, *rebus* ‘zagadka obrazkowa’ i *szarada*. Słownik podkreśla, że wszystkie te hasła należą do pola semantycznego ‘zabawa umysłowa, rozrywka’, choć sygnalizuje tę przynależność za pomocą kwalifikatora zakresowego jako ‘rodzaj zagadki’ i szczegółowej ‘zagadka językowa’.

Kolejne określenia, jak: *akrostych*, *homonimy* ‘wyrazy o podobnym brzmieniu, lecz innym znaczeniu’, *kalambur*, *kryptogram* ‘tajne pismo, za-

miast liter zawierające umówione znaki', *metagram* 'dopisek, odpis', *tautogram* 'utwór wierszowany z tymi samymi literami początkowymi we wszystkich wierszach', nie są tu traktowane jako nazewnictwo z zakresu rozrywek umysłowych, słownik podaje bowiem ich prymarne znaczenia. Za interesującą ciekawostę można uznać to, że w wypadku *szarady* podana jest dalsza etymologia słowa, zatem poza ogólnofrancuskim źródłem *charade*, mamy jeszcze wskazanie na prowincjonalne *charrade*. Z kolei *kalambur* zestawiany słusznie z francuskim *calembour* łączy się dodatkowo z tytułem, pełnej humoru i anegdot, nierzadko frywolnych, renesansowej książki opisującej przygodę pewnego duchownego na wiedeńskim dworze Kahlenberg, a zatytułowanej *Der Pfaffe von Kalenberg* (dosł. Książdz z Kalenbergu).

Mimo upływu kolejnych dziesięcioleci, uwzględniania przez redakcje słowników nowych pokładów słownictwa, nowocześniejszego opisu hasła i ich kwalifikowania, w zakresie kręgu tematycznego będącego przedmiotem naszego zainteresowania zmienia się stosunkowo niewiele. I tak, największy słownik polszczyzny z drugiej połowy XX wieku, tzn. *Słownik języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego zachowuje niemal dokładnie stan sprzed pół wieku. Notuje zatem hasła *akrostych*, *anagram*, *homonim*, *kryptagram*, *palindrom*, *szyfrogram*, *tautogram*, ale jako nazwy z zakresu rozrywek umysłowych traktuje je wtórnie lub przemilcza ten zakres znaczeniowy. W kategorii nazw 'zabawa umysłowa' ujmowane są jedynie: *kalambur*, *logogryf*, *rebus*, *szarada*. Nowością w tym słowniku jest hasło *krzyżówka* definiowane jako 'zgadywanka literowa albo sylabowa, polegająca na wpisywaniu odgadywanych wyrazów w odpowiednie rubryki krzyżujące się ze sobą w ten sposób, że niektóre litery lub sylaby wchodzą w skład dwóch wyrazów'.

Zaskakiwać może to, że przy dobrze już zakorzenionym w polszczyźnie wyrazie *łamiągówka* objaśnienie wskazujące na rozrywkowy i umysłowy zarazem charakter słowa jest niejako ukryte na drugim planie, ponieważ wkomponowano je w definicję mówiącą, że jest to rodzaj „zabawki dziecięcej”.

W dwu najbardziej popularnych w drugiej połowie XX wieku słownikach wyrazów obcych, tj. w wielokrotnie wznawianym *Słowniku wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych* Władysława Kopalińskiego oraz w *Słowniku wyrazów obcych* PWN, którego readaktorką jest Elżbieta Sobol zestaw oczywiście tylko obcojęzycznych nazw rozrywek umysłowych jest bardzo zbliżony u Kopalińskiego mamy ich 10, słownik PWN notuje 12. Kopa-

liński nieco konserwatywnie nie traktuje żadnego z zanotowanych haseł jako nazw rozrywek umysłowych, w tym dwu nie notowanych w drugim słowniku, są to: *lipogram* ‘tekst złożony z wyrazów tak dobranych, aby ani razu nie wystąpiła w nim określona głoska’ oraz inaczej niż w słowniku Trzaski i innych rozumiany *metagram* ‘mimowolne przestawienie głoski a. głosek dwu a. więcej wyrazów, wywołujące często efekt komiczny, np. w duchu się puszę – w puchu się duszę. W słowniku PWN dwie nazwy, czyli *rebus* i *szarada* zostały zaliczone do kategorii ‘zagadek’, zaś *logogryf* to jednocześnie zagadka i łamigłówka. Musi budzić zdziwienie fakt, że słownik Kopalińskiego nie rejestruje żadnego z tych wyrazów!

*Uniwersalny słownik języka polskiego* pod redakcją Stanisława Dubisza utrzymuje się w tradycyjnym nurcie, rejestruje bowiem głównie nazwy zaświadczone w starszych wydawnictwach leksykonowych, w dodatku podtrzymuje ich pierwotne kwalifikacje, traktując je wyłącznie w kategoriach terminów literaturoznawczych (*akrostych*, *kalambur*, *tautogram*) lub językoznawczych (*homonim*). Podobnie jak w słowniku Doroszewskiego do kategorii zagadek umysłowych i łamigłówek zalicza się tu: *krzyżówki*, *rebusy*, *szarady*, ale też *szyfrogramy* i *szyfrologi*, czyli zadania, ‘w których litery odgadywanych wyrazów ustawione w kolejności według odpowiadających im liczb tworzą tekst, stanowiący rozwiązanie’ (USJP), także *anagramy*, chociaż w drugim z przywołanych objaśnień definicyjnych. Zwraca też uwagę to, że połowa tych nazw, mianowicie: *anagram*, *logogryf*, *palindrom*, *rebus*, *szarada*, *szyfrogram* w ocenie redakcji słownika należy do leksyki nacechowanej stylistycznie; jest to słownictwo *książkowe*.

Nowością w słowniku uniwersalnym jest hasło *jolka* oznaczające ‘rodzaj krzyżówki, polegającej na odgadnięciu nie tylko haseł, ale i miejsc, w których powinny one zostać wpisane do diagramu’.

Jak wiadomo, żaden słownik, zwłaszcza w tradycyjnej wersji, nie rejestruje wszystkich będących w rzeczywistym obiegu wyrazów i połączeń wyrazowych; podobnie rzecz się przedstawia w wypadku słownika specjalistycznego notującego określoną terminologię, na przykład szaradziarską. Słuszności tego przypuszczenia dowodzi analiza innych źródeł zawierających nazwy zadań szaradziarskich. Z jednej strony idzie tu o materiały występujące w różnych źródłach internetowych, np. specjalistycznych portalach typu *krzyżówka.net* czy *szarada.net*, ale też w Wikipedii.

Na stronach internetowych znajdziemy nie tylko nazwy podstawowych typów zadań szaradziarskich notowanych od dziesięcioleci, takie

jak: *kalambur*, *logogryf*, *palindrom*, *szarada*, *szyfrogram*, *tautogram*, ale też komentarz, który z jednej strony wyraziście wskazuje na ich towarzyski czy literacki rodowód, z drugiej podkreśla zarazem ich obecną przynależność do słownictwa szaradziarskiego. Nawiasem mówiąc, to dopiero w Wikipedii *szarada* jest zdefiniowana nie tylko jako rodzaj zagadki, lecz także jako ‘synonim wszelkich rozrywek umysłowych’.

Do nazw zadań szaradziarskich, o których do tej pory nie wspominaliśmy, a notowanych w źródłach internetowych należą m.in. popularne wśród krzyżówkowiczów: *alfametyk* – odmiana kryptarytmu, w którym cyfry zaszyfrowane są literami tworzącymi wyrazy powiązane pewną relacją znaczeniową albo słowa składające się w sensowne frazy lub zdania; *ariada* – zadanie szaradziarskie, odmiana szarady, wierszowana zagadka, której rozwiązanie powstaje z poszczególnych sylab wiersza oznaczonych liczbami; *enigram* – odmiana krzyżówki, zadanie szaradziarskie z punktacją wyrazów pomocniczych; *kastalia* – rymowane zadanie szaradziarskie, odmiana szarady, w której tradycyjne liczebniki zastępują zaimki wskazujące, które szyfrują odmienne części mowy i przysłówki *tam* zastępujący wyrazy nieodmienne; *kryptarytm* – zadanie matematyczne z udziałem słów, gdzie znajduje się cyfrę przypisaną dla danej litery, co sprawia, że zadanie arytmetyczne da się rozwiązać. Na przykład: mother + father = parent //  $196753 + 286753 = 483506$ ; *migram* – zadanie szaradziarskie, w którym wyraz odgaduje się na podstawie punktacji podanych słów; *numeriada* – zadanie w formie wiersza, w którym wybrane elementy zostały zapisane cyframi.

Właściwe wyobrażenie o rzeczywistych rozmiarach słownictwa szaradziarskiego dają dwa inne źródła. Po pierwsze, jest to internetowy „Słownik pojęć szaradziarskich” bazujący na opracowaniu Barbary i Adama Kazimierza Podgórskich *Leksykon terminów szaradziarskich i pokrewnych* wydanym w Gdyni w 1994 r. W „słowniku” mamy ok. 200 haseł głównych, przede wszystkim nazwy klasycznych zadań tradycyjnie notowanych w słownikach, np.: *anagram*<sup>7</sup>, *jolka*, *kalambur*, *łamięłówa*, *logogryf*, *palindrom*, *rebus*, *szarada*, *szyfrogram*<sup>8</sup>, w tym kilkanaście wieloznacznych (np. *eliminatka* – 1. ogólna nazwa zadań szaradziarskich polegających na

<sup>7</sup> Warto podkreślić, że w czasopiśmie szaradziarskich pojawiają się zadania polegające na odgadnięciu wykresowanego *anagramu* na podstawie wierszowanego komentarza, a także *anagramy rysunkowe* polegające na ułożeniu hasła z wszystkich liter właściwego określenia rysunku.

<sup>8</sup> Choć brakuje m.in. *lipogramu*, *metagramu*, *szyfrologu*, *tautogramu*.

eliminowaniu pewnych elementów, 2. logogryf eliminowany), *krzyżówka kamuflażowa* – 1. odmiana krzyżówki o zwykłym diagramie, w której zamiast definicji podane są zdania zawierające sprytnie ukryte, zakamuflowane wyrazy, przeznaczone do wpisywania; 2. krzyżówka, w której każdy odgadnięty wyraz, wpisany do diagramu łączy pola o numerach wymienionych obok w definicji; 3. krzyżówka, w której w wyrazach odgadniętych na podstawie definicji ukryte są inne wyrazy przeznaczone do umieszczenia w diagramie.

Słownik rejestruje ponadto ponad 150 nazw synonimicznych, np. odpowiednikami *palindromu* są: *rak*, *literozwrot*, *wspakoliter*, *wsteczeń*, *wstecznia*, *przewiercień*, *odwrócień*, *odwrotnik* oraz kilkadziesiąt wariantów poszczególnych typów zadań, np. wariantami *krzyżówki afiksowej*, w której z wyrazów odgadniętych na podstawie definicji tworzy się przez dodanie afiksów inne wyrazy, wpisywane następnie do diagramu, są *krzyżówka infiksowa*, *krzyżówka prefiksowa*, *krzyżówka sufiksowa*. Jeśli do tego bogactwa dodamy nie wyróżniane jako osobne hasła różne graficzne formy zadania, np. *krzyżówki dwu-*, *trzy-*, *cztero-*, *ośmiokierunkowe*, *różnokierunkowe*, *wielokierunkowe*, albo *krzyżówki pięciokątne*, *sześciokątne*, albo zestawy zadań o wspólnym rozwiązaniu typu: *bliźnięta*, *dwojaczki*, *trojaczki*, wreszcie uwzględnimy fakt, że w różnego rodzaju zadaniach, głównie krzyżówkach, jolkach i łamigłówkach, ale też logogryfach (np. *logogryf bajkowy*) mamy do czynienia z „wątkami” tematycznymi, ogólnymi (filmowe, kulinarne, literackie, sportowe), bądź szczegółowymi (Napoleon, powieści Gombrowicza, polskie miasta, gatunki win, rośliny ogrodowe, stopnie oficerskie), to potencjalna liczba zadań z pewnością sięgnie ponad pół tysiąca.

Jeszcze ciekawsze rezultaty przynosi analiza zawartości materiałów publikowanych w popularnych wśród miłośników rozrywek umysłowych wydawnictwach takich, jak: „Rozrywka. Dwutygodnik szaradziarski” oraz miesięczników „Rozrywka. Magazyn” i „Rewia Rozrywki”. W tym obfitym, idącym w setki materiale językowym (każdy numer czasopisma zawiera przeciętnie od 80 do 100 zadań), mamy dziesiątki kolejnych, nazw zadań podstawowych, ponadto liczne określenia ich wariantów i kombinacji<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Co innego, że najpopularniejszą formą zadania szaradziarskiego w tych wydawnictwach są rozmaite krzyżówki, które stanowią zwykle ponad 60% materiałów.



I. W tym niemałym i bardzo zróżnicowanym zbiorze nazw zadań umysłowych, biorąc pod uwagę zarówno formalną postać nazwy, jak i jej motywację, można wydodrębnić kilka zasadniczych kategorii.

1) Do pierwszej możemy zaliczyć prymarne określenia jednoczłonowe, mające na ogół postać rzeczownika o różnej budowie i etymologii, nazywającego mniej lub bardziej tradycyjne zadania szaradziarskie, jak: *akwarymka* – zabawa polegająca na układaniu rymowanych dwuwiersów; *algebraf* – zadanie matematyczne, w którym litery zastępuje się cyframi tak, aby utworzyły poprawny układ działań; *baśka* – krzyżówka, w której definicje odgadywanych wyrazów podane są w innym szyku niż ich kolejność w diagramie, a miejsce wpisu należy odgadnąć; *czepka* – zadanie, w którym wyrazy o jednakowej liczbie liter wpisywane do diagramu w określony sposób mają pewne litery wspólne; *deduktogram* in. *krzyżówka dedukcyjna* – odgadnięte wyrazy wpisuje się do diagramu, pomijając skrzyżowania, a następnie uzupełnia puste pola tak, aby powstała krzyżówka; *deklinatka* – podane wyrazy należy odpowiednio odmienić (przypadek, liczba), dokonać anagramowania i jego wynik wpisać do diagramu; *diakrostych* – szyfrogram diagramowy; po odgadnięciu wyrazów pomocniczych należy ich litery, zgodnie z przypisaną numeracją, przenieść do diagramu, gdzie utworzą rozwiązanie; pewne, dowolnie określone litery wyrazów klucza pomocniczego dają uzupełnienie rozwiązania; *dziesiątka* – krzyżówka, w której występuje dziesięć różnych liter (może być dziewiątka lub jedenastka); *fillomino* – łamigłówka geometryczna; polega na odpowiednim podzieleniu diagramu na wielokąty; *finka* – odmiana krzyżówki; podane są wszystkie spółgłoski wyrazów poziomych i samogłoski pionowych, ułożone z nich wyrazy są wpisywane do diagramu, a z zaznaczonych pól odczytuje się rozwiązanie; *kombinagram* – łamigłówka złożona z kilku zadań: odgadywania haseł, anagramowania, przenoszenia do odpowiednich diagramów; *kombinatka* – ogólna nazwa zadań wielodiagramowych polegających na przenoszeniu liter odgadniętych wyrazów z diagramu do diagramu, według określonej zasady; *metamorfoza* in. *przemienianka* – zadanie polega na przekształceniu podanego wyrazu na inny podany, poprzez kolejną przemianę wszystkich liter tego wyrazu i tworzenie wyrazów przejściowych; *morseada* – krzyżówka, w której po wpisaniu do diagramu wyrazów odgadniętych na podstawie definicji należy zmienić ich litery: samogłoski na kreski, spółgłoski na kropki, by następnie z uzyskanego tym sposobem kodu Morse’a, odczytać rozwiązanie; *pantropa* in. *dwurzędówka* – zadanie diagramowe skon-

struowane na wzór szyfrogramu; odcinki linii łamanej łączącej poszczególne pola pokazują marszrutę wpisywania wyrazów odgadywanych na podstawie definicji; litery w oznaczonych rzędach czytane kolejno tworzą rozwiązanie; *paraanagramówka* – do odgadniętych wyrazów należy dodać odpowiednie litery, dokonać anagramowania całości i nowe słowa wpisać do diagramu; dopisane litery oraz zaznaczone w diagramie utworzą rozwiązanie; *parcelle* – odgadnięte słowa wpisuje się do wydzielonych liczbowo fragmentów diagramu; *pokropka* – zadanie polega na odgadywaniu haseł ukrytych pod wykropkowanymi fragmentami tekstu; *pomysłówka* – do diagramu wpisuje się nieistniejące wyrazy, utworzone z dwu słów o wspólnych literach, np. waluta chętnie przyjmowana przez gondolierów to: gondola + dolar = gondolar; *przekładaniec* – odmiana krzyżówki; zamiast określić haseł podano wszystkie litery wchodzące w skład odgadwanej pary wyrazów; pierwszy wyraz odgadujemy od lewej do prawej, przeskakując niektóre litery, drugi podobnie, tyle że wspak; *przesuwanka* – odmiana krzyżówki, w której do diagramu wpisuje się, odpowiednio przesuwając podane litery lub grupy liter; z zaznaczonych pól odczytuje się rozwiązanie; *przewrotka* – krzyżówka, w której określenia należy odczytać „przewrotnie”, czyli na opak; *skakanka* in. *przeskakiwanka* – zadanie złożone z ciągu liter, mającego zazwyczaj postać kręgu, w którym przeskakując stałą, uprzednio samodzielnie ustaloną liczbę tych liter, należy odczytać tekst rozwiązania; *skrótka* – rodzaj homonimu, np. Wujażek z Nysy jest całkiem łysy, Dzięki tej cesze już się nie czesze; *sudoku* – łamigłówka matematyczna rodem z Japonii; *symetriada* – łamigłówka geometryczna, sprowadzająca się najczęściej do odpowiedniego podziału kwadratu zawierającego swoiste elementy; *wirówka* – wyrazy odgadnięte na podstawie definicji tekstowych albo rysunkowych wpisywane są do diagramu wirowo, wokół zaznaczonych pól; *wybieranka* – z pary, trójki lub czwórki odgadniętych lub podanych wyrazów wybieramy wspólne litery i wpisujemy do diagramu, np. ciupaga + naskórek = pagórek; z zaznaczonych pól doczytujemy rozwiązanie; *wykreślanka* in. *zadanie dywanowe*, *dywan*, *dywanik*, *kobierzec* – w diagramie uwidoczniono szeregi liter, w których ukryte są pewne wyrazy dotyczące wybranego tematu; po wykreśleniu tych tematów w rzędach pionowych i poziomych, lewo- i prawoskośnych, biegnących do góry lub w dół, wprost lub wspak, pozostałe litery czytane kolejno rzędami dają rozwiązanie zadania; *zbitka* – do diagramu krzyżówki wpisuje się anagramy zbitek literowych, którymi wcześniej należało uzupełnić zdania, będące określeniami haseł.

2) Do drugiej grupy nazw jednoczłonowych należą rzeczowniki, część o charakterze uniwerbizmów, inne derywatów od różnych podstaw, pełniące funkcję synonimicznych odpowiedników deskrypcji dwuczłonowych, np.: *asocjotka*, *skojarzeniówka* in. *krzyżówka skojarzeniowa* – każda definicja zawiera kilkuskładnikowe określenia jednowyrazowe; w diagramie umieszczane są hasła kojarzone z podanymi terminami, np. lobby, presja, akcent = nacisk; *dubletka* in. *krzyżówka dublowana* – w obrębie jednego lub dwu diagramów krzyżówki początkowe albo końcowe części wpisywanych wyrazów pokrywają się; *eliminatka* in. *krzyżówka eliminowana* – zamiast definicji podaje się wieloliterowe wyrazy; po skreśleniu w nich części liter, z pozostałych, samorzutnie, bez przedstawiania powstaną hasła przeznaczone do umieszczenia w diagramie; *jąkałka* in. *krzyżówka tautoni-mowa* – jej rozwiązaniem są wyrazy złożone z dwóch identycznych członów; *kaskada* in. *krzyżówka kaskadowa* – krzyżówka o jednym diagramie, ale dwu zestawach definicji haseł: łatwiejszego i trudniejszego; *kodówka* in. *krzyżówka kodowana* – hasła zaszyfrowano w postaci układu rozmaitych znaków graficznych, natomiast odczytanie odbywa się przy pomocy podanego systemu dekodującego; *kołówka* in. *krzyżówka kołowa* – ma kształt koła, w które wpisuje się odgadywane wyrazy; *kotyliony* in. *krzyżówka kotylionowa* – każdy wyraz poziomy ma swoją „parę” o identycznej literze początkowej wśród wyrazów pionowych; każda dwójka wyrazów „parzystych” oznaczona jest w opisie identycznymi liczbami, natomiast w diagramie takimi samymi znakami graficznymi – „kotyliony”; który kotylion odpowiada danemu numerowi definicji ustala rozwiązujący i odpowiednio do tego dokonuje wpisu haseł do diagramu; *kreskówka* in. *krzyżówka kreskowa* – wariant krzyżówki amplifikacyjnej zawierającej zamiast definicji zwroty lub zdania z opuszczonymi niektórymi literami, zastąpionymi przez kreski; uzupełnione litery składają się na wyrazy przeznaczone do ulokowania w diagramie; *kwizówka* in. *krzyżówka kwizowa* – wymaga wpisywania do diagramu haseł odgadywanych nie na podstawie definicji, ale odpowiednio sformułowanych pytań; *labirynt* in. *krzyżówka labiryntowa* – polega na wpisywaniu do diagramu odgadywanych wyrazów, przy czym początkowe i ostatnie pole danego wyrazu jest oznaczone, a rozwiązujący ma ustalić trasę wpisu; *nakładanka* in. *krzyżówka z nakładanką* – do diagramu wpisuje się odgadnięte hasła, tak aby miały wspólną część, np. pies myśliwski; bohaterka Prusa = spanielka; *przekładaniec* in. *krzyżówka przekładana* – zamiast tradycyjnych definicji dla każdej pary słów wpisywanych do diagramu podano „określenie” zło-

żone z przekładanych we właściwej kolejności liter tworzących te wyrazy; *psotka* in. *krzyżówka metagramowa*; *skrętka* in. *krzyżówka skrętna* – diagram krzyżówki jest zbudowany z pola układającego się w zawijasy, skręty, serpentyny; *szufladki* in. *krzyżówka szufladkowa* – z odgadniętych lub podanych wyrazów jeden z dwu należy odpowiednio „wstawić” w drugi (np. kota + legia = kolegiata), który wpisuje się do szyfrowanego diagramu; *tekstówka* in. *krzyżówka tekstowa* – zamiast definicji podano wybrany tekst, a w nim pod postacią układów kresek, kropek, gwiazdek itp. zaszyfrowano hasła przeznaczone do umieszczenia w diagramie; *ukośnik* in. *krzyżówka ukośnikowa* – forma graficzna krzyżówki skonstruowana tak, że odgadywane wyrazy wpisywane są do diagramu nie poziomo i pionowo, ale prawo- i lewoskośnie; *wariantówka* in. *krzyżówka wariantowa* – hasła wpisywane do diagramu odgadywane są na podstawie kilkuwariantowych definicji; *wizytownik*, *wizytówka* in. *krzyżówka wizytówkowa* – należy odgadnąć zaszyfrowane liczbami imię i nazwisko znanej postaci; *złączki* in. *krzyżówki złączki* – do dwu osobnych diagramów wpisuje się odgadnięte hasła, zaznaczone w obu diagramach pola dają rozwiązanie.

3) Najpowszechniejszą postacią nazwy zadania szaradziarskiego jest wyrażenie nominatywne zbudowane z rzeczownika i członu określającego, wyrażonego przymiotnikiem (całe wyrażenie jest najczęściej w liczbie pojedynczej), np. *deklinatka kamuflażowa*, *jolka rymowana*, *kalambur wiązany*, *krzyżówka biała* (bez pól czarnych); *krzyżówka hetmańska* – każde określenie podaje dwie różne drogi dotarcia do szukanego słowa, jedna to dość ogólne znaczenie wyrazu, druga odnosi się zwykle do budowy tego słowa z innych wyrazów lub ich fragmentów, czasem jest to inne określenie słowa; *krzyżówka łączona* – 1. po wpisaniu do diagramu odgadniętych haseł ich wspólna część stanowi rozwiązanie; 2. po wpisaniu odgadniętych wyrazów do diagramu, należy uzupełnić puste pola odpowiednimi literami tak, aby połączyły one dwie części diagramu i dały rozwiązanie; *krzyżówka niepowtarzalna* – każde odgadywane hasło składa się z różnych liter; *krzyżówka pasażowa* – definicje opatrzone przypadkowymi cyframi rozłożone są swobodnie wokół diagramu; *krzyżówka półanagramowa* – część haseł stanowi odpowiedź na ich określenia, część jest wynikiem anagramowania podanych wyrazów lub wyrażen; *krzyżówka reklamowa*, *krzyżówka szkieletowa* – poza wpisaniem odgadywanych haseł należy dodatkowo określić położenie czarnych pól; *krzyżówka żartobliwa*, *labirynt liczbowy*, *palindrom sylabowy* (np. Natasza ma szatana), *pan-*

*tropa anagramowa, psotka rymowana, rebus kołowy, rebus łańcuchowy, skrótka pięciokrotna, szarada anagramowa, szkotka deklinacyjna, ukośnik mozaikowy, wirówka pętelkowa, rzadko mnogiej, jak: bliźniaki metagramowe, puzzle diagonalne (układane ukośnie), uzupełnianki synchroniczne (tekst wpisywany zgodnie z ruchem konika szachowego), zbitki palindromowe.*

W obrębie określeń zbudowanych według podanego wzoru wyróżnia się cała seria nazw, w których człon określający ma charakter geograficzny. Co innego, że na ogół arbitralnie przypisany, nie wskazuje zatem na miejsce, z którego pochodzi twórca zadania, np. *krzyżówka amerykańska* – 1. krzyżówka, w której przy wpisywaniu do diagramu odgadniętych wyrazów należy zlokalizować w nim niesymetrycznie rozmieszczone pola czarne; 2. krzyżówka charakteryzująca się stałymi elementami konstrukcyjnymi: kwadratowym diagramem, symetrycznym rozmieszczeniem pól martwych oraz tym, że każdy wyraz „krzyżuje się” z innymi wyrazami wszystkimi swoimi literami; *krzyżówka bielska* in. *krzyżówka zamajska* – odmiana krzyżówki polegającej na wpisywaniu do diagramu paragramów<sup>10</sup> wyrazów odgadniętych na podstawie definicji; aby otrzymać poszukiwany paragram, należy w odgadniętym wyrazie wymienić jedną literę, najczęściej podaną obok w nawiasie, tak aby bez przestawiania liter uzyskać wyraz o innym znaczeniu; *krzyżówka chełmska* – każdy z odgadywanych wyrazów zawiera tylko jedną samogłoskę; *krzyżówka japońska* – polega na wyodrębnieniu ukrytego rysunku poprzez zamalowanie niektórych pól w pustym diagramie; *krzyżówka krakowska* – do szyfrowanego diagramu wpisuje się anagramy podanych haseł, a następnie odgaduje się wyrazy, których definicje są efektem odpowiedniego układu liter z szyfrogramu; *krzyżówka lubelska* – polega na dwojakim wpisywaniu do diagramu odgadywanych wyrazów; zwykle część wyrazów wpisuje się pionowo, część natomiast w sposób łamany; trasę wpisu wyznaczają przerywane linie w diagramie (np. broń szermierza = floret, patron strażaków = Florian), *krzyżówka polska* in. *diakrytyczna* a. *spolszczona* – 1. litery wypisywanych wyrazów umieszczone na przekątnych diagramów są zarazem pierwszymi albo ostatnimi literami wyrazów poziomych i pionowych; 2. krzyżówka polegająca na odgadnięciu wyrazów na podstawie definicji, uzupełnieniu w każdym wyrazie jednej litery znakiem diakry-

<sup>10</sup> Paragram – gra słów wykorzystująca podobieństwo brzmieniowe wyrazów, polegająca na zmianie znaczenia wyrazu za pomocą zmiany sposobu zapisu; zwykle o zabarwieniu humorystycznym, np. *Nie rzucim ziemi, skąd nasz root.*

tycznym oraz wpisaniu nowo powstałych haseł do diagramu; *krzyżówka poznańska* – krzyżówka przestrzenna o diagramie stanowiącym efekt pomysłowości autora i wymagającym każdorazowo precyzyjnego określenia zasady wpisywania wyrazów odgadywanych na podstawie definicji; *krzyżówka siedlecka* – polega na wpisywaniu do diagramu części wyrazów poziomo, natomiast pozostałej części – zygzakowato: z góry na dół; sposób wpisywania musi być precyzyjnie ujawniony w diagramie, w którym rzędy parzyste są przesunięte o pół pola w prawo lub w lewo względem rzędów nieparzystych; *krzyżówka wrocławska* – polega na umieszczeniu w diagramie haseł będących bitautogramami, czyli wyrazami, które się zaczynają i kończą taką samą literą, np. radar, alka, baobab; *krzyżówka włoska* – krzyżówka o diagramie, opisanym literami na lewym oraz górnym marginesie, pozbawionym oznaczeń pól początkowych oraz pól czarnych.

Seryjny charakter można też przypisać grupie określeń, w których powtarza się człon wskazujący na rodzaj zadania, jak w przykładach: *jolka magiczna*, *krzyżówka magiczna* (symetryczny diagram oraz identyczne wyrazy poziome i pionowe), *kwadrat magiczny*, *logogryf magiczny*, *sześcian magiczny*.

4) Dość liczne są też deskrypcje o postaci mniej lub bardziej rozbudowanego wyrażenia przyimkowego.

Tego typu konstrukty są szczególnie charakterystyczne dla wariantów zadań podstawowych, np. krzyżówek z elementami graficznymi, jak: *krzyżówka z kleksem*, *z cieniem*, *z okienkiem*, *z sercem* lub *jolek*, do których wpisuje się elementy wybrane z podanych obok tekstów, np. *jolka z aforyzmem*, *z ariadą*, *z wierszem*, *z limerykami*.

Równie często konstrukcje przyimkowe podanego typu występują w nazwach kombinacji zadań podstawowych, np. *eliminatka z szyfrogramem*, *homonim z anagramem*, *jolka z krzyżówką*, *jolka z syntezą*, *krzyżówka z hasłem*, *krzyżówka z kodem*, *krzyżówka z rebusem*, *krzyżówka z szaradą*, *logogryf z szyfrogramem*, *pantropa z krzyżówką*, *przekładaniec ze wspakami*, *szkotka z przeskokiem*, *szyfrogram z krzyżówką*.

Jak widać z przywołanych przykładów, najczęściej realizują one schemat *krzyżówka z...*, czasem składający się z większej liczby komponentów (*krzyżówka z panią w tytule*, *krzyżówka z różnych bajek*, *krzyżówka z pamiętnika kawalera*, *krzyżówka z przymrożeniem oka*), znacznie rzadziej inne schematy, np. *krzyżówka dla detektywów*, *krzyżówka dla Pinokia*; *krzyżówka na wesole*, *krzyżówka na skrzyżowaniach*, *krzyżówka poza skrzyżowaniami*, *krzyżówka w paru słowach*, *krzyżówka według małego Jasia*.

Z największym bogactwem deskrypcji zawierających wyrażenia przyimkowe mamy do czynienia w zadaniach żartobliwych<sup>11</sup> (*krzyżówka z chochlikiem*) i tematycznych, jak w przykładach: *krzyżówka z tytułami*, *krzyżówka z aktorką*, *krzyżówka z piosenkarką*, *krzyżówka z kompozytorem*, *krzyżówka z królową*, *krzyżówka z iksem* (rozwiązaniem jest zwykle imię i nazwisko znanej postaci), *krzyżówka z Rembrandtem*, *krzyżówka z Szekspirem*.

5) W analizowanym materiale nie brak też określeń przybierających formę zestawień apozycyjnych; niektóre z nich są bardzo regularne, typu: *gwiazda szyfr*, *jolka szyfr*, *krzyżówka szyfr*, *logogryf szyfr*, *metamorfoza szyfr*, *panropa szyfr*, *ukośnik szyfr*, *wirówka szyfr*, inne mniej schematyczne, jak: *jolki sąsiadki*, *krzyżówka figlarka* (z grupy krzyżówek żartobliwych), *krzyżówka psotka* (tradycyjna krzyżówka, ale w każdym określeniu należy zmienić jedną literę na inną, tworząc w ten sposób nową definicję odgadwanego wyrazu. Gdyby określenie hasła brzmiało: wciąż się „obraża” to należałoby je zmienić na wciąż się „obraca”, a odgadwanym wyrazem byłaby „ziemia”); *krzyżówka swatka* (początki definicji podaje się w sposób zwykły, natomiast ich dokończenia w kolejności alfabetycznej), *krzyżówka szkotka* (krzyżówka rozwiązywana dwuetapowo; wyrazy odgadnięte na podstawie definicji należy przedłużyć przez dodanie na początku lub końcu jednej albo kilku liter; metodę wydłużania wyrazów określa autor), *krzyżówka wprost-wspak*.

6) W części nazw zadań, zwłaszcza krzyżówek, których drugim członem jest rzeczownik, bardzo często dochodzi do elipsy członu podstawowego, w rezultacie funkcję nazwy pełni ten drugi komponent, jak w przykładach: (*krzyżówka*) *biskówka* – do diagramu wpisuje się odgadnięte hasła, a niewypełnione kratki uzupełnia podanymi literami, (*krzyżówka*) *choinka*, (*krzyżówka*) *cytrynka*, (*krzyżówka*) *gwiazda*, (*krzyżówka*) *klepsydra*, (*krzyżówka*) *motyl*, (*krzyżówka*) *psotka*, (*krzyżówka*) *ptak*, (*krzyżówka*) *rozeta*, (*krzyżówka*) *swatka*, (*krzyżówka*) *szkotka*, (*krzyżówka*) *triforium*<sup>12</sup> – ma kształt stylizowanego elementu architektonicznego, (*krzyżówka*) *wiatrak*.

<sup>11</sup> Chociaż nie brak tu i innego typu określeń, np. *krzyżówka figle-migle*, *krzyżówka hocki-klocki*.

<sup>12</sup> *Słownik wyrazów obcych PWN* definiuje *triforium a. tryforium* następująco ‘w architekturze romańskiej i gotyckiej: trójdzielny otwór okienny lub drzewiowy’ i podaje etymologię – z łac.

Niekiedy mamy z tym do czynienia także w deskrypcjach bardziej rozbudowanych, np. (*krzyżówka*) *jaśnie pani*, (*krzyżówka*) *misz-masz* – należy ustalić, czy do diagramu wpisuje się podane osobno słowa, ich synonimy, anagramy, metagramy: (*krzyżówka*) *oko cyklonu*, (*krzyżówka*) *pół żartem-pół serio*, (*krzyżówka*) *jeden-dwa* – w białe pola wpisuje się dwie litery, a w kolorowe jedną lub odwrotnie; (*krzyżówka*) *kółko i krzyżyk* – w diagramie zaznacza się kółkiem miejsce wybranych samogłosek a krzyżykiem spółgłosek, na podstawie podanych określeń należy odpowiednio wpisać odgadnięte wyrazy; (*krzyżówka*) *para za parą* – określenia podaje się dla par wyrazów krzyżujących się w polach z daną liczbą, np. wynik dzielenia i motyw ozdobny w architekturze – dają odpowiedzi iloraz i ornament krzyżujące się w polu z literą „r”; (*krzyżówka*) *swatka-wsadka* – luki w określeniach należy uzupełnić podanymi wyrazami i wpisać odpowiednio do diagramu; (*krzyżówka*) *wyrazy z wyrazów* – każde słowo wpisywane do diagramu należy ułożyć z początkowych liter pierwszego wyrazu określenia i ostatnich drugiego, np. humorek, stragan = huragan.

II. Zdecydowana większość z będących przedmiotem naszego zainteresowania określeń zadań szaradziarskich ma wyrazistą motywację.

1) Duża część zadań, głównie krzyżówek, bierze swoją nazwę od kształtu diagramu, w który są wpisywane odgadywane hasła, stąd takie określenia, jak: *krzyżówka figuralna* – postać graficzna krzyżówki, najczęściej tematycznej, której diagram wkomponowany jest w sylwetkę lub rysunek nawiązujący zazwyczaj do tematu zadania; przykładowo: *krzyżówka botaniczna* wkomponowana jest w zarys liścia, kwiatu, owocu, a *krzyżówka geograficzna* w kontur określonego państwa; *krzyżówka miodowa* – diagram przypomina wyglądem plaster miodu; *krzyżówka mozaikowa* – krzyżówka o diagramie z wszystkimi polami kwadratowymi podzielonymi przekątnymi na dwie trójkątne połówki; w każdym polu kwadratowym umieszczane są dwie litery (po jednej w trójkącie), przy czym ich wzajemny układ zależy od lewoskośnego albo prawoskośnego przebiegu przekątnej; całe zadanie sprawia wrażenie mozaiki; *krzyżówka piramidalna* – ma kształt piramidy, *krzyżówka pitagorejska* in. *pitagoriada* – krzyżówka o trójczłonowym diagramie składającym się z kwadratów zbudowanych na planie trójkąta spełniającego twierdzenia Pitagorasa; *krzyżówka spiralna* in. *spiralokrzyżówka* – ma diagram okrągły, w którym wyrazy wpisywane są po linii spiralnej oraz dośrodkowo; *krzyżówka trójkątna* – charakteryzuje się diagramem o zarysie trójkątnym; *krzyżówka*



z *rondami* – diagram krzyżówki, poza tradycyjnym wzorem, tworzą graficzne „ronda”; *spiralą* in. *ciągówka*, *ślimacznica*, *koncha* – zadanie polegające na wpisywaniu wyrazów dośrodkowo w diagram o kształcie spirali, przy czym ostatnia litera każdego wyrazu jest zarazem początkową literą wyrazu następnego; *szacholiterówka* in. *królówka* – krzyżówka o diagramie w postaci planszy szachowej.

Poza tradycyjnymi diagramami, w których kratki wpisuje się poziomo, pionowo, ukośnie, wirowo pojedyncze litery odgadywanych haseł, a rozwiązaniem jest zwykle odpowiednie uszeregowanie zaznaczonych liter, mamy wiele innych odmian krzyżówek, różniących się głównie kształtem i wielkością diagramu, ewentualnie jego poszczególnymi elementami, np. *krzyżówka pięciokątna*, *krzyżówka pięciokąt*, *krzyżówka sześciokąt*, *krzyżówka trójkąt*, *krzyżówka przestrzenna*, *krzyżówka sześcienna*, *krzyżówka łukowa*, *krzyżówka wrzecionowa*, *krzyżówka w pionie*, (*krzyżówka*) *choinka* (*krzyżówka*) *cytrynka*, (*krzyżówka*) *klepsydra*, (*krzyżówka*) *oko cyklonu*, (*krzyżówka*) *ptak*, (*krzyżówka*) *wiatrak*, *krzyżówka z literką*, (*krzyżówka*) *z sercem*, (*krzyżówka*) *triforium*, (*łamiągówka*) *pizza* – zadanie matematyczne; diagram ma stylizowany kształt pizzy: (*łamiągówka*) *cegiełki* – zadanie matematyczne; diagram ma stylizowany kształt muru z cegieł;

2) Równie często nazwa nawiązuje do kierunku i sposobu wpisywania haseł (często uwarunkowane jest to kształtem diagramu). Do nazw tego rodzaju należą m.in. *krzyżówka ciągła* – odgadnięte wyrazy wpisuje się do diagramu jednym ciągiem, przy czym w rzędy oznaczone liczbami parzystymi wpisuje się wyrazy od strony lewej do prawej, natomiast w rzędy nieparzyste – od strony prawej do lewej; analogicznie postępuje się z wyrazami pionowymi: w kolumny nieparzyste wpisuje się z góry na dół, a w parzyste – z dołu do góry; *krzyżówka ciągówka* – krzyżówka, w której wyrazy umieszczone są w diagramie jednym ciągiem (wężykowato lub spiralnie), przy czym ostatnia litera każdego wyrazu jest zarazem pierwszą literą wyrazu następnego; *krzyżówka kolanekowa* – wyrazy odgadnięte na podstawie definicji wpisywane są do diagramu w sposób łamany, na wzór hydraulicznych kolanek; *krzyżówka kombinowana* a. *kombi-krzyżówka* – wyrazy odgadnięte na podstawie definicji umieszczane są w diagramie w sposób kombinowany czyli poziomo, pionowo i po trasie łamanej; *krzyżówka kubiczna* in. *krzyżówka prostopadłościenna*, *krzyżówka przestrzenna* – odgadywane wyrazy wpisywane są do diagramu w trzech kierunkach: poziomo, pionowo i „w głąb”; *krzyżówka łamana* in. *krzyżówka łamanka*, *łamaniec*, *łamanka* – odgadnięte wyrazy wpi-

sywane są do diagramu według wyznaczonych linii łamanych, część wyrazu pionowo, część poziomo albo odwrotnie, przy czym wyrazy te nie krzyżują się; *krzyżówka nakładana* – odgadywane wyrazy członami nakładają się na siebie w sposób uwidoczniony na diagramie; *krzyżówka odśrodkowa* – krzyżówka sylabowa złożona z kilku zachodzących na siebie diagramów kwadratowych, do których wyrazy wpisywane są począwszy od środkowego pola każdego kwadratu; *krzyżówka osiowa* – wymaga wpisywania odgadniętych wyrazów do diagramu kolejno wzdłuż czterech osi prostopadłych parami względem siebie; wszystkie wyrazy mają środkową literę lub sylabę wspólną; *krzyżówka pętelkowa* – wpisywane do diagramu wyrazy niezależnie od powiązania z wyrazami sąsiednimi, krzyżują się same ze sobą tak, że co najmniej jedna litera tego wyrazu nakłada się na drugą, identyczną; *krzyżówka schodkowa* – odgadnięte wyrazy wpisywane są do diagramu schodkowo wzdłuż osi pionowej, tak by człon wyrazu poprzedniego nakładał się schodkowo na drugą część wyrazu następnego; *krzyżówka węzówka* in. *węzówka*, *wąz* – część wyrazów wpisywana jest do diagramu ciągiem, zachodząc na siebie jedną lub dwiema literami, w następujących po sobie kolumnach: pionowo w dół i pionowo do góry, natomiast druga część wyrazów pionowo z góry na dół, pokrywając się z członami haseł już wpisanych; *krzyżówka wiązana* – w każdym rzędzie i w każdej kolumnie diagramu ostatnia litera pierwszego wyrazu jest zarazem początkową drugiego; *krzyżówka widełkowa* – polega na widełkowym wpisywaniu do diagramu odgadywanych wyrazów; marszrutę wpisywania pokazuje linia przerywana; początkowe i końcowe części haseł następujących po sobie pokrywają się; *krzyżówka wiązana* – ostatnia litera wyrazu, wpisywanego poziomo albo pionowo jest zarazem pierwszą literą wyrazu następnego; *krzyżówka wspakowa* in. *krzyżówka „wprost-wspak”* – wszystkie lub tylko pewna część wyrazów wpisywana jest do diagramu wspakowo; *krzyżówka z przenoszeniem* – odgadnięte wyrazy pionowe wpisuje się tradycyjnie, poziome jednym ciągiem, słowo nie mieszczące się w diagramie jest przenoszone do kolejnego wiersza.

Do kategorii zadań, których nazwa jest uwarunkowana sposobem wpisywania odgadywanych wyrazów, należą krzyżówki kierunkowe, np. *krzyżówka w cztery strony*, *krzyżówka w trzy strony*, w których kierunek wpisywania wyznaczają strzałki.

3) Jeszcze inną kategorię stanowią nazwy wskazujące na materię wypełniającą pola krzyżówki. Najbardziej typowym tworzywem są pojedyn-

cze litery jak w *krzyżówce klasycznej, zwykłej, podstawowej*<sup>13</sup>, ale mamy też *krzyżówki dwuliterowe in. biliterowe*, i *syłabowe* oraz inne, np. wypełniane liczbami (*krzyżówka cyfrowa, krzyżówka liczbowa*), datami (*krzyżówka datowa*), frazeologizmami, np. jajo Kolumba, krokodyle łyzy (*krzyżówka frazeologiczna*), określonymi częściami mowy (*krzyżówka czasownikowa, krzyżówka nie tylko rzeczowniki*). Niekiedy wymogi dotyczące materii wypełniającej diagram są ograniczone do części hasła, np. jego początku, kiedy wpisywane rozwiązanie musi zaczynać się samogłoską lub spółgłoską (*krzyżówka samogłoskowa, spółgłoskowa, konsonatyczna*), ewentualnie do jego składu (*krzyżówka dwuznakowa, krzyżówka z dwuznakami*). Bardzo szczególnym typem takiego zadania jest *krzyżówka metamorficzna* – do jej diagramu wpisuje się wyrazy ułożone z wszystkich liter wyrazu odgadniętego na podstawie definicji, przy czym wolno parokrotnie użyć niektórych liter, nie wolno natomiast dodawać innych oraz *krzyżówka kalamburowa* – polega na wpisywaniu do diagramu haseł, które są rozwiązaniami kalamburów zastępujących definicje.

W obrębie tej kategorii dużą grupę zadań stanowią *krzyżówki*, w których do diagramu wpisywane są jako hasła inne typy zadań lub rozwiązania innych typów zadań, jak: *akronimy*, czyli wyrazy utworzone sztucznie z pierwszych liter lub sylab nazwy wielowyrazowej; *anagramy, ananimy*, czyli wyrazy powstałe przez odczytanie wstecz haseł odgadniętych na podstawie definicji, np. amok – koma, bar – rab; *antonimy, homonimy, lipogramy* – cechuje je brak określonej litery lub kilku wybranych przez autora liter; *metagramy*, czyli wyrazy uzyskane przez zamianę jednej litery w wyrazach odgadnianych na podstawie definicji, np. bitwa – sitwa, *palindromy, synonimy, tautogramy, tautonimy, teletautogramy*, czyli wyrazy zakończone tą samą literą.

Stąd takie nazwy, jak: *krzyżówka akronimowa, krzyżówka anagramowa, krzyżówka ananimowa, krzyżówka antonimowa, krzyżówka homonimowa, krzyżówka lipogramowa, krzyżówka metagramowa, krzyżówka palindromowa, krzyżówka jednoznacznikowa, równoznacznikowa, krzyżówka tautonimowa, krzyżówka tautogramowa, krzyżówka teletautogramowa*.

---

<sup>13</sup> Wbrew oczekiwaniu do tego typu zadań nie odnoszą się nazwy: *krzyżówka literowa, krzyżówka literówka, literówka* – nazywające odmianę *krzyżówki*, skomponowaną ze ściśle określonej liczby liter alfabetu, np. pięciu, siedmiu, dziewięciu; pozostałe litery alfabetu nie wchodziły w skład haseł; uzupełniającym rozwiązaniem może być np. anagram powstały z użytych liter.

4) Nazwy krzyżówek mogą też wiązać się ze sposobem lub miejscem podawania definicji odgadrywanych haseł, ewentualnie ich postacią, jak w przypadku takich zadań, jak: *krzyżówka akromonogramowa* a. *krzyżówka akromonogramiczna* – kolejne definicje haseł rozpoczynają się literami kończącymi definicje poprzednie; *krzyżówka alfabetyczna* in. *krzyżówka abecadłowa*, *alfabetka* – każda definicja rozpoczyna się kolejną literą abecadła; *krzyżówka amplifikacyjna* – polega na uzupełnianiu brakujących liter w zdaniach lub zwrotach zastępujących definicje; *krzyżówka analogowa* in. *krzyżówki analogie*, *krzyżówka odpowiednikowa* – tradycyjne definicje są zastępowane dwiema parami jednowyrazowych określeń; poszukiwane hasła, stanowiące dopełnienie drugiego zespołu wyrazów, uzyskuje się przez analogię z parą poprzedzającą, np. samochód – przejazd, samolot – ? (przelot); *krzyżówka cytatowa* a. *krzyżówka z cytatami* – krzyżówka o tradycyjnym diagramie, ale zamiast definicji wyrazów podane są cytaty z określonego dzieła; hasła przeznaczone do umieszczenia w diagramie zakamuflowano w tekście kropkami, kreskami, gwiazdkami itp.; ich odgadnięcie z kontekstu albo odszukanie w oryginale dzieła stanowi zadanie dla rozwiązującego; rozwiązanie uzupełniające może stanowić szyfr złożony z liter umieszczonych w ponumerowanych kratkach diagramu; *krzyżówka jednookreśleniowa* – wszystkie słowa wpisywane do diagramu odgadwane są na podstawie jednej i tej samej definicji; dla ułatwienia w diagramie ujawniono wybraną literę, we wszystkich polach, gdzie ona występuje; *krzyżówka kamuflażowa* a. *krzyżówka tekstowa* – krzyżówka o zwykłym diagramie, w której zamiast definicji podane są zdania zawierające sprytnie ukryte, zakamuflowane wyrazy, przeznaczone do wpisywania; *krzyżówka panoramiczna* – definicje haseł umieszczane są na obrzeżach i polach martwych diagramu, natomiast pozycję i kierunek wpisywania wskazują strzałki; w wypadku ulokowania dwóch lub trzech definicji w jednym polu martwym rozdziela się to pole na części; definicje słowne mogą zastępować rysunki, symbole, fotografie przedmiotów, zwierząt, roślin, ludzi; *krzyżówka pentanimowa* – odmiana krzyżówki o dwuetapowym rozwiązywaniu; najpierw pierwotny diagram krzyżówki należy wypełnić kamieniami pentonima<sup>14</sup>, *krzyżówka rysunkowa* in. *krzyżówka ilustrowana*, *krzyżówka obrazkowa* – definicje zastępują rysunki; *krzyżówka z historyjki* – krzyżówka, w której określenia haseł podaje się w postaci ciągłego tekstu, należy go odpowiednio podzielić na części;

<sup>14</sup> Pentonimo (z greckiego) – rodzaj układanki logicznej z klocków.

5) Niekiedy nazwa zadania wiąże się ze szczególnym, dwu lub kilku-etapowym skomplikowanym sposobem postępowania przy rozwiązywaniu zadania, np. *krzyżówka anasyntezowa* in. *krzyżówka arytmetyczna*, *krzyżówka matematyczna*, *kwadrat matematyczny* – polega na umieszczaniu podanych liter w wolnych polach diagramu, tak aby uzyskać rozwiązanie; każda litera ma przypisaną wartość punktową; kluczem do rozwiązania są sumy lub iloczyny punktów ujawnione na obrzeżach diagramu, w których każde pole ma oznaczenie liczbowe, a pewne pola również poziome lub pionowe oznakowania pól martwych; dla ułatwienia w diagramie podana jest lokalizacja jednego bądź dwu kamieni. Następnie do powstałego w ten sposób diagramu wtórnego wpisywane są odgadnięte wyrazy; rozwiązaniem jest tekst odczytany po uporządkowaniu wszystkich liter według ich oznaczeń liczbowych.

6) Bardzo szczególnym typem krzyżówki są takie zadania, które polegające nie na rozwiązaniu krzyżówki, ale na jej ułożeniu. Dobrym przykładem są tu: (*krzyżówka*) *samosia* – odmiana krzyżówki o diagramie ujawniającym wszystkie samogłoski (w postaci literowej, albo za pomocą kamuflujących je kropek, kresek, gwiazdek); definicji wyrazów przeznaczonych do wpisania w diagram nie podano; obowiązek samodzielnego odgadnięcia (wymyślenia) haseł oraz wpisania ich w odpowiednie miejsca diagramu spada na rozwiązującego; *synteza krzyżówki* in. *synteza*; *układanka* – w diagramie ujawnia się zwykle część liter lub grup liter, a z podanego osobno zestawu innych liter należy z ujawnionymi wcześniej ułożyć wyrazy; w zaznaczonych polach znajdują się litery dające rozwiązanie; oraz (*krzyżówka*) *ułoż sam* – podane w diagramie cyfry należy zastąpić odpowiednimi literami, aby powstała krzyżówka.

7) Osobne nazwy mają zestawy krzyżówek, na których wspólne rozwiązanie najczęściej składają się odgadnięte hasła z poszczególnych zadań; podstawowe formy takich zadań to: *bliźniaki* (w krzyżówce *bliźnięta syjamskie* diagramy zestawu krzyżówek częściowo się pokrywają), *krzyżówki podwójne*, *bikrzyżówki*, *krzyżówki dubeltowe*, *duety*, *dwojaczki*, *krzyżówki potrójne*, *tercety*, *tryplety*, *trypletki*, *krzyżówki trypletowe*, *trikrzyżówki*, *trojaczki*, *czworaczki*. Osobnym typem zestawu zadań jest (*krzyżówka*) *alternatywna* in. *alternatka*, *krzyżówka pod wspólnym określeniem*, *krzyżówka albo-albo* – należy zdecydować, do którego z dwu lub większej liczby diagramów wpisać odgadnięte wyrazy.

8) Liczną grupę stanowią określenia wskazujące na to, że mamy do czynienia z wariantami zadań podstawowych lub ich kombinacjami,

np. *krzyżówka kołowo-karuzelowa* (kombinacja krzyżówki kołowej i krzyżówki karuzelowej), *krzyżówka panoramiczna z hasłem*, *krzyżówka panoramiczna rysunkowa*, *krzyżówka rebusowa* in. *krzyżówka z rebusem*, *krzyżówka z rebusami*, *rebusokrzyżówka* (kombinacja krzyżówki i rebusów), *krzyżówka w krzyżówce* (w większym diagramie krzyżówki jest mniejsza krzyżówka, jej hasła rozwijają się w hasła większej; albo rozwiązaniem krzyżówki jest mniejsza krzyżówka, która powstaje wewnątrz diagramu po wpisaniu odgadniętych wyrazów); *krzyżówka w pantropie*, *krzyżówka z szaradą*, *krzyżówka jolka magiczna*, *krzyżówka jolka syntetyczna*, *krzyżówka jolka rysunkowa*; *krzyżówka pół na pół* (ma diagram podzielony na dwie części, odpowiadając na podane w przypadkowej kolejności określenia haseł, należy zdecydować, czy wpisywać odgadnięte wyrazy do części diagramu, która ma formę tradycyjnej jolki, czy też w pola oznaczone cyframi, którymi zaszyfrowano litery), *krzyżówka ukośnikowa lubelska*, *krzyżówka ukośnikowa anagramowa*, *krzyżówka ukośnikowa sylabowa*, *krzyżówka labiryntowa szyfr*, *mozaikowa krzyżówka magiczna*, *panoramyczna jolka*, *panoramyczna swatka*.

O tym, że zjawisko wariantywność nie dotyczy wyłącznie krzyżówek, przekonują odmiany zadań innego rodzaju; mamy zatem m.in. warianty jolek (*jolki sąsiedzkie*, *jolka metagramowa*, *jolka tautogramowa*, *jolka z wężykiem*), odmianki rebusów (*rebus anagramowy*, *rebus karuzelowy*, *rebus metagramowy*, *rebus wiązany*) i innych zadań (*anagram podwójny*, *kalambur szufladkowy*, *kalambur wiązany*, *szyfrogram z krzyżówką* (zadanie stanowiące połączenie krzyżówki z szyfrogramem; litery szyfrogramu przeniesione do diagramu zgodnie z wartościami liczbowymi tworzą w nim krzyżówkę), *synteza z przeplataniem*, *węzokrzyżówka z przekątną*).

Najczęściej na kombinację składają się dwa typy zadań, bardzo popularne są m.in. różnego rodzaju zadania szyfrowane (z *szyfrem*, z *szyfrogramem*, z *szyfrologiem*), np. *ciągówka szyfr*, *eliminatka z szyfrogramem*, *kre-skówka szyfr*, *krzyżówka szyfr*, *logogryf z szyfrogramem*, *logogryf szyfr*, *metamorfoza szyfr*, *pantropa szyfr*, *ukośnik szyfr*, *wirówka szyfr*, albo wspomniane już wcześniej zadania „magiczne”. Ale też inne, jak: *bliźniaki metagramowe*, *deklinatka kamuflażowa*, *krzyżówka z pentominem*, *krzyżówka w pantropie*, *pantropa anagramowa*, *pantropa z krzyżówką*, *psotka rymowana*, *skrótka pięciokrotna*, *szarada á rebours*, *szkotka deklinacyjna*, *szkotka i miszmasz*, *wirówka anagramowa*.

Nie brak też zadań noszących cechy aż trzech typów, np. *anagram z homonimem i metagramem*, *anagram z homonimem i metagramem podwójnym*, *dwuliterowa krzyżówka magiczna*, *krzyżówka labirynt szyfr*, *magiczny logogryf*

z szyfrogramem, magiczny ukośnik szyfr, mozaikowa krzyżówka magiczna, sylabowa krzyżówka magiczna, sylabowy sześcian magiczny, szarada anagramowa z anagramem, szarada anagramowa z numeriadą, wiązany logogryf szyfr, wspakowy kalambur karuzelowy.

9) Niektóre z nazw mają charakter przeniesień z innych kategorii gier i rozrywek jak: *domino* – odmiana krzyżówki polegająca na ułożeniu w diagramie z polami oznaczonymi literowo – kamieni domina z oznakowaniem cyfrowym tak, aby powstała krzyżówka cyfrowa; *puzzle* – układanka złożona z odpowiednio rozczłonkowanego tekstu; *scrabble* in. *gra w krzyżówkę*, *krzyżanka* – papierowa wersja popularnej układanki literowej.

10) Z największym bogactwem i zróżnicowaniem motywacji nazw zadań, głównie krzyżówek, mamy do czynienia w wypadku zadań tematycznych (na co wskazuje albo ogólna nazwa *krzyżówka tematyczna*, albo nominacje bardziej szczegółowe), w których motywem przewodnim są nie tylko odgadywane hasła pomocnicze, ale też zaszyfrowane hasła będące rozwiązaniem, jak w przykładach: *krzyżówka atutowa*, (*krzyżówka*) *fauna literacka*, (*krzyżówka*) *filmy Romana Polańskiego*, *krzyżówka górnicza*, (*krzyżówka*) *jaki bieg*, (*krzyżówka*) *mały kapral*, (*krzyżówka*) *mężowie znanych żon*, (*krzyżówka*) *morze nasze morze*, (*krzyżówka*) *piosenki z piłką*, (*krzyżówka*) *prawda czy fałsz*, (*krzyżówka*) *ptasie zakładki*, *krzyżówka śniegowo-śnieżna*, *krzyżówka telefoniczna*, (*krzyżówka*) *utwory dla matki*, (*krzyżówka*) *wiernego kibica*, (*krzyżówka*) *w menu Bonda*, (*krzyżówka*) *warsztat pisarza*, (*krzyżówka*) *ważne bitwy*, (*krzyżówka*) *wielcy wodzowie*, *krzyżówka z myszką*, *krzyżówka z przysłowiami*, *krzyżówka ze stolicami*, (*krzyżówka*) *zakochany w pogodynce*, (*krzyżówka*) *zamienił stryjek...*, (*krzyżówka*) *zdrowy inaczej*.

III. Istotny fragment interesującego nas nazewnictwa stanowią zapożyczenia z języków obcych, zwłaszcza dawne erudycyjne przejęcia, głównie greczyzmy i greko-latynizmy, w rodzaju: *akrostych*, *anagram*, *ariada*, *diakrostych*, *enigram*, *homonim*, *kastalia*, *labirynt*, *lipogram*, *logogryf*, *metagram*, *metamorfoza*, *migram*, *palindrom*, *pentanim*, *rebus*, *synteza*, *tautogram*, *triforium* oraz nowotwory, w tym naśladowujące antyczne wzorce, jak: *algebraf*, *arytmograf*, *deduktogram*, *kombinagram*, *kryptarytm*, *szyfrológ*, *szyfrogram*.

W tym różnojęzycznym zbiorze nie brak też nowszych zapożyczeń z greki i łaciny (*koncha*, *pantropa*, *pentomino*, *piramida*), ale też z innych języków, m.in. angielskiego (*alfametyk*, *limeryk*, *puzzle*, *scrabble*), francuskiego (*domino*, *kalambur*, *kotylión*, *kwiz*, *rozeta*, *szarada*, *tryplet*), niemieckiego (*du-*

*blet, parcele*), włoskiego (*duet, kaskada, mozaika, pizza, tercet*), nawet japońskiego (*sudoku*).

W analizowanym materiale nazewniczym poza zapożyczeniami zwraca uwagę obecność licznych żeńskich przymiotników na *-owa*: opisujących odmiany krzyżówek, zarówno derywatów od obcych podstaw, np. *afiksowa, anagramowa, akronimowa, ananimowa, antonimowa, datowa, homonimowa, kalamburowa, kamuflażowa, karuzelowa, kaskadowa, kotylionowa, kwizowa, labiryntowa, lipogramowa, literowa, mozaikowa, palindromowa, paragramowa, pasażowa, pentanimowa, pętelkowa, przerywnikowa, reklamowa, sylabowa, szkieletowa, tekstowa, tautogramowa, tautonimowa, teletautogramowa, wariantowa*, jak i rodzimego pochodzenia, np.: *dwuznakowa, jednoznacznikowa, kolankowa, kołowa, kreskowa, liczbowa, miodowa, obrazkowa, osiowa, odcinkowa, schodkowa, ukośnikowa, wspakowa*.

Mniej liczne są przymiotnikowe określenia krzyżówek tworzone za pomocą innych formantów, głównie *-na* z rozszerzeniami, jak: *alfabetyczna, amplifikacyjna, diakrytyczna, dublowana, klasyczna, kombinowana, kubiczna, konsonatyczna, magiczna, metamorficzna, panoramiczna, przestrzenna, składana*.

Dość szczególną, choć niewielką grupę, ze względu zarówno na obcy sufix *-(i)ada*, jak też mniej lub bardziej zakorzenioną w polszczyźnie podstawę słowotwórczą, tworzą określenia w rodzaju: *morseada, numeriaada, pitagoriada, symetriada*.

Wśród zebranych nazw zadań szaradziarskich na uwagę zasługują także rzeczownikowe neologizmy słowotwórcze tworzone najczęściej za pomocą takich przyrostków, jak: *-ka*, np. od podstaw rzeczownikowych: *alfabetka, duetka, dubletka, konsonantka, suflerka*, czasownikowych: *alternatka, czepka, odwrotka, przewrotka, psotka, skrętka, skrótka, złączka*, od wyrażień przyimkowych: *pokropka*, od skrótowców: (ażet) > *ażetka*; *-anka*, głównie od czasowników: *dopełnianka, łamanka, nakładanka, przemienianka, przeskakiwanka, przesuwanka, skakanka, uzupełnianka, wybieranka, wykreślanka*, rzadziej od innych podstaw, jak odrzeczownikowe: *krzyżanka*; ponadto: *-atka*: *alternatka, asocjatka, deklinatka, eliminatka, kombinatka, -ec*: *łamaniec, przekładaniec, -nica*: *ślimacznica, wężownica, -ówka*, przede wszystkim od czasowników: *anagramówka, ciągówka, kodówka, kołówka, skojarzeniówka, wirówka*, rzeczowników: *ananimówka, antonimówka, kotylionówka, kreskówka, królowka, literówka, osiówka, pomysłówka, tekstówka, wariantówka, wężówka, wężykówka*, rzadziej od innych podstaw, np. od wyrażień przyimkowych, jak: *dwurzędówka, odśrodkówka*, wyjątkowo od nazwiska *biskówka*.



Warto zauważyć, że pewną część nazw jednoczłonowych typu: *anagramówka* (krzyżówka anagramowa), *ananimówka* (krzyżówka ananimowa), *antonimówka* (krzyżówka antonimowa), *kotylionówka* (krzyżówka kotylionowa), *pólanagramówka* (krzyżówka pólanagramowa), *skojarzeniówka* (krzyżówka skojarzeniowa), *wariantówka* (krzyżówka wariantowa), *uzupełnianka* (krzyżówka uzupełniana), *wykreślanka* (krzyżówka wykreślana) można potraktować nie tylko jako derywaty od podstaw głównie czasownikowych, ale przede wszystkim jako uniwerbizmy od przywołanych wyrażen nominatywnych.

Na małe rozmiary zadania wskazują derywaty rzeczownikowe o charakterze zdrobniałym, tworzone głównie za pomocą przyrostka *-ka*: *ariadka*, *gwiazdka*, *metamorfozka*, *panthropka*, *piramidka*, *rozetka*, *szaradka*, rzadziej *-ik*: *dywanik*, *logogryfik*, *szyfrogramik*, ewentualnie *-eczka*: *joleczka*, *krzyżóweczka*, wyjątkowo mające formę liczby mnogiej: *figlaszki* – zestaw małych zadań o różnorodnym charakterze.

Poza zapożyczonymi złożeniami i analogicznymi nowotworami w analizowanym materiale występują też innego typu złożone konstrukcje, odnoszące się najczęściej do zadań stanowiących kombinację dwu- lub większej liczby zadań jak: *arytmokrzyżówka*, *ciągokrzyżówka*, *kryptokrzyżówka*, *kombikrzyżówka*, *logopantropa* (połączenie pantropy z logogryfem), *logokrzyżówka*, *rebusokrzyżówka*, *spiralokrzyżówka*, *stereokrzyżówka*, *szacholiterówka*, *szkotokrzyżówka*, *szyfrokryżówka*, *szyfropantropa*, *wężokrzyżówka*, *wi-rokrzyżówka*, *wirówkokrzyżówka*, *wiropantropa* (połączenie pantropy z krzyżówką wirową), *wiroukośnik*. Szczególnym typem złożenia jest nazwa *jolkoku* – rodzaj jolki, w której odgadnięte wyrazy wpisywane są w diagram charakterystyczny dla sudoku.

Istotną część omawianego nazewnictwa szaradziarskiego stanowią neologizmy semantyczne, dla których podstawę derywacyjną mogą stanowić zarówno nazwy rodzime (w tym derywaty od obcych podstaw), np.: *baśka*, *bliźniak*, *budynki* i *wieżowce* (łamiągłówki geometryczne polegające na wpisywaniu w diagram „obiektów budowlanych” o różnej wysokości, wskazówkę stanowią podane obok diagramu liczby), *cegiełki*, *dziesiątka*, *finka*, *jolka*, *przekładaniec*, *psotka*, *samosia*, *skakanka*, *swatka*, *szkotka*, *szufladki*, *wypustki* (rodzaj łamiągłówki geometrycznej, polegającej na poprowadzeniu przez diagram odcinków odpowiednio go dzielących), jak i obcego pochodzenia: *domino*, *dywan*, *kaskada*, *koncha*, *metamorfoza*, *mozaika*, *parcele*, *piramida*, *pizza*, *puzzle*, *rozeta*, *scrabble*.

Analiza zebranego materiału wskazuje przede wszystkim na bogactwo, formalną i semantyczną różnorodność, a co za tym idzie, atrakcyjność poznawczą nazw zadań szaradziarskich funkcjonujących w polszczyźnie. Jak się okazuje, w niewielkim stopniu stan ten znajduje odzwierciedlenie w słownikach polszczyzny ogólnej, co pośrednio dowodzi jej środowiskowego charakteru.

Charakter i kształt współczesnego polskiego słownictwa szaradziarskiego, tradycyjnie silnie uzależnionego od obcego podłoża, pozwala większą rolę w tym zakresie przypisać słowotwórczej potencji języka polskiego i kreatywności autorów zadań.

## ON THE NAMES OF BRAIN GAMES IN THE POLISH LANGUAGE

### Summary

Solving puzzles and riddles has been one of the pastimes enjoyed by many Poles for a long time. It is proved directly not only by the descriptions of customs or habits of several generations of our ancestors, but also by the contents of different types of dictionaries, particularly Polish language dictionaries or dictionaries of words of foreign origin, where the names of such kind of entertainment have been registered.

A main purpose of the article is to present and characterize various names of riddles and puzzles that appear in Polish charades, particularly in the context of their very modest representation in not only historical but also contemporary lexicographical studies.

**Key words:** brain games, dictionaries, Polish language