

# 10 Vícesměrka - jeden směr vpisování

Základní prvky zadání křížovkové úlohy: nadpis, legenda a obrazec.

**Směr vpisování** (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například kruhovitě směr: ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princip“ vícesměrky.

**Vícesměrka** je křížovková úloha s neúplným křížováním, ve které jsou výrazy vepsány v různých směrech. Minimálně dva znaky každého vpisovaného výrazu (hlavní princip doplňovačky) se musejí křížovat s dalšími výrazy, respektive s tajenkou či heslem. Přitom aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu musí být vyškrtnut pouze jed-

nou - hlavní princip vícesměrky (každou nově vedenou čarou musí být totiž vyškrtnut další vpisovaný výraz - tedy aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu se nekřížuje s dalším vpisovaným výrazem, čili má jen jednu legendu).

Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Pramatka vícesměrky se poprvé objevila v 80. letech minulého století jako hádanka „vyškrtačka“. Svaz ji ponechal vlastně dodnes mezi hádankami - touto variantou se nebudu zabývat (nejde o křížovkovou úlohu).

Prředevším měsíčníky Křen a Luštěnka zařadily v 90. letech minulého století tuto luštěnku mezi křížovkové úlohy. Postupně se z ní stala velmi oblíbená luštěnka úloha.

<b>VLNKOVITĚ</b> (zleva vpravo a zprava vlevo, abecedně):				
	1/8			

**Pomůcka:** bodlín, divník, sutana, vidlan.

**Rybovitý obratlovec (losos)**

**STŘÍDAVÁ (OSMIPÍSMENNÁ)**

**VÝPLŇKOVÁ JEDNOSMĚRKA** (2)



**SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU:** AMARYLKA, HRABĚNKA, KRABIČKA, PÍSMENKA, PŘÍJEMKA, VELEBNÍK.

**SPIRÁLOVITĚ ZE STŘEDU:** KORMANÍK, VELSUMKA, PŘÍJEMKA, PÍSNIČKA, KRAJANKA, HRABALKA.

	→	<b>RY</b>	↓	<b>KA</b>	<b>BA</b>	←	HRA

**Řešení (vododorně):** AMA, RY, LKA, BA, HRA; ME, NIK, EB, VEL, JA; PIS, NI, ČKA, BI, KRA - masu.

Vepsané heslo **RYBA** umožňuje luštiteli najít první křížování. Vepsaný (i vyškrtnutý) výraz **HRABALKA** lze chápat jako pomůcku k luštění.

Úlohu je možno ztížit spojením obou odstavců legendy - spirálovitě do středu a ze středu, abecedně. Abecední řazení vpisovaných výrazů je pak dalším ztížením (v předložené jednosměrce jsou výrazy uvedeny nezpřeházeně).

**Divoký tur objevený v roce 1992 ve Vietnamu**

**ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA**

(1)



A	N	A	T	L	E	C	T	Š
S	A	N	U	S	P	E	Ě	T
<b>S</b>	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>V</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>N</b>	<b>C</b>
O	I	N	D	I	Í	K	J	E
S	A	K	E	N	O	K	A	A
I	R	A	T	A	R	A	R	K
H	R	A	S	E	R	A	L	N
O	A	D	Á	N	U	D	K	Á
K	O	N	O	N	O	Á	D	P
<b>N</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>V</b>	<b>Í</b>	<b>L</b>	<b>B</b>	<b>L</b>	<b>A</b>
A	M	A	A	N	D	O	E	V

**Řešení:** AKARKA, ANANAS, ANORAK, BODLÍN, CEJNEK, DIVNÍK, KAPETA, RAKETA, RAMENA, SKOKAN, SLEPEC, SUTANA, ŠTĚTCE, VIDLAN - saola.

**Pekinský pes**

**PĚTIPÍSMENNÁ**

**JEDNOSMĚRKA**

(3)



<b>SPIRÁLOVITĚ</b> (do středu a ze středu, abecedně):			

**Pomůcka:** akara, kavče.

V	Ě	D	R	O	P	I	R
<b>P</b>	<b>A</b>	<b>K</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	
L	E	P	A	K	O		
<b>E</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>K</b>	<b>A</b>	<b>P</b>	<b>L</b>	<b>E</b>
V	A	K	O	L	I	E	V

**Řešení:** AKARA, AREKA, DROPI, IRSKO, KAPETA, KAVČE, KOLIE, KONEV, OSIKA, PLESO, VĚDRO - čín.

**Pší plemeno**

**ŠESTIPÍSMENNÁ JEDNOSMĚRKA**

(4)



Začátky vyškrtávaných výrazů musíte najít.

<b>VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY</b> (kruhovitě, abecedně):		

	<b>P</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	
<b>A</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>T</b>
<b>N</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>
<b>E</b>	<b>A</b>	<b>P</b>	<b>S</b>	<b>K</b>
<b>P</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>K</b>	<b>N</b>
<b>A</b>	<b>I</b>	<b>R</b>	<b>K</b>	<b>N</b>
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>U</b>	<b>K</b>	<b>I</b>

**Řešení:** ANANAS, PALETA, PAPACHA, PARUKA, PIPETA, PLOTNA, PLENA, SAKURA, STAKAN, TUKANI - čhr.

Jednosměrky 1, 3 a 4 jsou úlohy **vyškrtačivci**. Všechny tyto úlohy jsou ztíženy tím, že jsou vyškrtávané výrazy obepsány; uvedeme-li je zpřeházeně, jde o další ztížení. Jiným ztížením může být vypuštění některých písmen v obrazci, například všechna písmena „A“ ap.