

11 Vícesměrka - lomený směr vpisování

Směr vpisování (článek 10) je základem pro nadpis příslušného odstavce legendy. Každý směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (například vodorovný směr: zleva vpravo a zprava vlevo - kladný a záporný **smysl** zápisu). Autor tedy může v každém použitém směru vpisování využít jeden „smysl“ zápisu nebo obě možnosti zápisu. Pro vícesměrku se využívají vždy oba smysly zápisu - „princíp“ vícesměrky.

Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Rozlišujeme úlohu **vyškrtávací** (nejčastější podoba; obrazec je vyplněn znaky - hledá se jen tajenka popřípadě heslo, a to s výčetem přímo uvedených vyškrtávaných výrazů, nebo mají tyto výrazy legendu) a **vpisovací** (opět buď přímo s uvedenými vpisovacími výrazy - **výplňka**, nebo s výrazy obepsanými).

Schematické značky znázorňují lomené čáry v síťce čtyřúhelníkové, šestiúhelníkové a trojúhelníkové (jsou to jen příklady možné tvorby, nejedná se o žádný taxativní výčet):

Také lomený směr vpisování má vždy dvě možnosti zápisu (ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček, obecně od začátku lomené čáry ke konci a zpět). Tato úloha se začala objevovat až po „sametové“ revoluci. Tvar lomené čáry byl zpočátku popisován slovně a doplňován vyškrtnutím jednoho výrazu v obrazi. Brzy se však osvědčila schematická značka, která jednoznačně určovala tvar lomené čáry. Jako optimální se jeví poslední značka, která luštiteli podává jednoznačnou informaci o vyškrtávaní výrazů v příslušné síťce. Případně již vyškrtnutý výraz v obrazi lze chápat i jako pomůcku. Rovnoramenný úhelník s tečkami značí, že lomená čára zasahuje do pěti políček; značka bez teček může znamenat, že vyškrtávaný výraz má 3, 5, 7, 9 atd. znaků.

Popisování tvaru lomené čáry je zbytečné. V těchto příkladech jde o pěti- a šestipísmennou vícesměrku. Lomenou čáru lze chápat i jako písmena (U, V, J, L). Ve zvolené čtyřúhelníkové síťce jsou čtyři možnosti polohy značky (postupně otáčení značky o 90°). Každá ze čtyř poloh má dva smysly zápisu - ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček, tedy celkem osm možných zápisů.

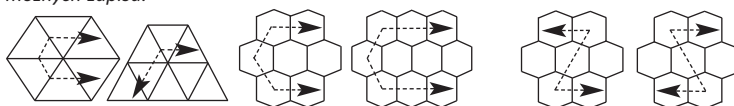


Každý tvar lomené čáry má ve zvolené síťce určitý počet možných poloh. V případě „pětipísmenné vlnky“ v čtyřúhelníkové síťce jsou to polohy čtyři (postupně otáčení „vlnky“ o 90°). Autor tedy uplatní osm možností vpisování (každá ze čtyř poloh má dva smysly zápisu - ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček).

Lomená čára souměrná podle středu má jen dvě možné polohy (písmena „Z“ či „S“, šestipísmenná vícesměrka), tedy čtyři možné zápisu.



V trojúhelníkové či šestiúhelníkové síťce je možných poloh šest (postupně otáčení lomené čáry o 60°). Autor zde uplatní dvanáct možností vpisování (každá ze šesti poloh má dva smysly zápisu). Lomená čára souměrná podle středu (písmena „Z“ či „S“, pětipísmenná vícesměrka v šestiúhelníkové síťce) má jen tři možné polohy, tedy šest možných zápisů.



Každá křížkovková úloha, nejen tedy vícesměrka, by měla být předkládána luštiteli vždy v takové podobě, která nevyžaduje návod na luštění. Ostatně i křížovka (úplně křížovkání) uplatňuje lomený směr vpisování a jak potvrdí další články mého webu, nejsou k tomu zapotřebí ani speciální názvy. Každá křížkovková „odrůda“ má svá pravidla, která však běžný luštitel nemá.

Česká filmová herečka

PĚTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

1

Čtyři polohy lomené čáry, osm možností zápisu (ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček)

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):

O	U	S	T	A	R	T	A	P	O	A	V	K
H	M	E	S	R	T	E	Č	L	K	Í	A	
K	C	I	A	L	Á	T	T	E	I	S	T	Í
A	N	N	Š	L	A	C	R	O				
S	A	K	P	A	K	A	A	R	D	I	A	N
L	J	P	S	A	I							
O	T	K	O	K	O	O	V	T	K	Á	B	R

Pomůcka: bivak, darda, Lopar, nicka, plšík, tetra.
Řešení: BIVAK, BRÁNA, DARDA, DIVÁK, HOUSE, KAJAK, KANCI, KAVKA, KVÍTI, LISTÍ, LOPAR, NICKA, NORCI, OBLAK, OSADA, OTVOR, PARTE, PLŠÍK, POKOJ, SALÁT, SALTO, START, SUMCI, ŠAKAL, TERČE, TETRA - *Lída Baarová*.

Rybí sova

SHLUKOVÁ (ŠESTIPÍSMENNÁ) LOMENÁ VÍCESMĚRKA

2

se symetrickým vyškrtávaním

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY: BULAVA, IMPALA, KOBYLA, LAPAČE, LABUTĚ, LIBELA, LIBERO, LIPANI, MAKETA, PAKONĚ, PALAŠE, PALIVO, PANAMA, REMAKE, SOLITI, TITULY, TITUSZ, TURBAN, TURBIT, VALITI.

TĚ	VA	LA	BE	RO	NI	VO
BU	LA	SO	LI	VA	PA	LI
NA	PA	IM	TI	NĚ	KO	BY
MA	LY	SZ	LA			
RE	TA	AN	RB	IT	ČE	ŠE

Řešení: Keturpa.

Psí plemeno

ŠESTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

3

Tři polohy lomené čáry, šest možností zápisu

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY: ALKINY, BAVLNA, ENTITA, ESPRIT, KANADA, LATINA, LAVINA, LEDŽUN, LUSAKA, LVINCE, PIKETA, PRUŽÁK, SAKALA, SRPINA, TIRANA.

N	P	E			
Y	I	A	N		
S	A	K	T		
A	A	L	S	R	A
D	K	L	P	A	I
A	A	U	B	L	T
N	S	A	A	A	
I	R	N	V	N	
K	Ž	E	C	N	
Á	D				

Řešení: Pulí.

Předložené příklady „lomené vícesměrky“ uplatňují různé možnosti zalomené čáry a mají i různou obtížnost. Symetrické vyškrtávaní (úloha 2) lze chápat i jako nadlehčení luštění.

Psí plemeno

PĚTIPÍSMENNÁ LOMENÁ VÍCESMĚRKA

4

Tři polohy lomené čáry, šest možností zápisu

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně):

Řešení: Dobrovice, Dětenice.

Pomůcka: Srpoš.

O	P	A			
Š	D	L	M		
P	E	S	Á		
O	R	O	K		
K	E	T	E		
O	T	A	S		
M	U	N	Á		
O	O	Á			

Řešení: ATEST, KOBRA, KOSMA, KRECHT, MÁSLA, ODPOR, ORNÁT, PLESO, ROUCHO, SALTAN, SRPOŠ, TUCHOM - **chrt**.