

16 Vícesměrka - dva směry vpisování

Základní prvky předkládané křížkové 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 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 - „princip“ vícesměrky.

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 vpisovanými výrazy - **výplňková vícesměrka**, nebo s výrazy obepsanými). Pro zkrácení označení směrů vpisování v legendě uvádíme často schematické značky. Legendě je věnován článek 17, který se týká všech křížkových úloh tedy i vícesměrky.

Největší australský dravý pták hnízdící obvykle na stromech

SHLUKOVÁ DVOUSMĚRKA

1

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně)
vodorovně (zleva vpravo a zprava vlevo)
svisle (shora dolů a zdola nahoru):

Pomůcka: gombík, hrbohlav, izooktan, jicama, klomínek, košenila, monstera, saprofág.

Š	LI	KU	LA	ST	SA	LI	NA	MO
PO	KA	DR	NI	AV	PR	EC	LÍ	KY
Č	ŠA		ŠE		OF		ZE	PA
TA	LU	NA	KO	BA	ÁG	HA	VA	NO
ČE	PA	ČE	RA	LE	NA	PO	KA	KA
MA	RA	KA	ST	RÍ	LI	TE	RA	TA
MA	BO	AČ	AT	NY	MA	NO	ME	TR
NA	LO	HR		SÍ		GO	LA	MA
TI	ID	BO	DP	KA	IT	MB	BA	NI
LŠ	AŽ	HL	PO	MO	CN	ÍK	MA	KÚ
PO	PR	AV	ČÍ	IZ	MO	NS	TE	RA
	OM		EK		JI		MA	
AD	ĚN	PL	AN	KT	ON	PA	TI	SY
NA	KA	ČA	ŽD	AN	ÁČ	RT	KA	KU

Řešení: BALEŘINY, BAMBITKA, CAPART, ČAKANVA, GOMBÍK, HAVANO, HRAČKA, HRBOHLAV, IZOOKTAN, JICAMA, KAČENA, KAKAPO, KANOPA, KARAMELA, KARTÁČ, KLOMÍNEK, KOŠENILA, KUDRNA, KULIŠI, KUSY ŠRA, LITERA, MAČETA, MALINA, MANIKURÁ, MANOMETR, MATEMATIKA, MOCNITEL, MOKAŠIN, MONA LISA, MONSTERA, PARABOLOID, PLANKTON, POČÍTAČE, PODPOR, POKLADNA, POLŠTINA, PROMČNÍK, POPRAVČI, PRAŽIDLO, PŘEČÍTKY, PRO-MĚNKA, SAPROFÁG, STATOR, STAVBA, STRAKOŠE, ŠAKALI, ŠALUPA, TATŘMANI, TINAMA, VAZELINA, ZDANĚK - orel křilnocasý.

VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY (abecedně)
vodorovně vlnkovitě
(zleva vpravo a zprava vlevo)
svisle
(shora dolů a zdola nahoru):

Podobně jako je pro sudoku základním obrazcem čtverec, který se skládá z devíti menších čtverců 3 x 3, je pro vícesměrku jakousi pramatkou „vyškrtávačka“ - pro luštitel je to vlastně „vyhledávačka“ (hledané výrazy jsou zde umístěny v čtúrhelníkové síťce ve čtyřech směrech a dvou smyslech zápisu, viz záhlaví pdf 3). Stejně jako má logická úloha „sudoku“ nesčíslné možnosti při tvorbě, poskytuje i vícesměrka autorovi spoustu možností tvorby. V příkladech na této straně použil autor dva směry vpisování. Směry (vyškrtávání) jsou zde popsány slovně, lze však použít i schematickou značku.

Šelmy (Carnivora) jsou různorodý řád zahrnující okolo 260 placentálních savců. Potravu téměř všech šelem tvoří maso, některé (například kočkovití) jsou dokonce pravými masožravci, jiné (například medvědovití) jsou všežravci. Hyenka hřivnatá a mnoho dalších druhů se živí hmyzem. Absolutní výjimkou je (**viz tajenku**) velká, která je býložravá. Šelmy identifikujeme podle charakteristického tvaru lebky a podle chrupu s typickými špičáky a řezáky.

ŠESTIPÍSMENNÁ DVOUSMĚRKA

Pomůcka: alboka, apsida, aureus, durman, Kalvín, makadu, ušnice.

2

Řešení: ALBOKA, ALBOKA, ANANAS, ANANAS, APSIDA, AUREUS, BALKON, BRŤNÍK, DURMAN, HLUŠEČ, KALVÍN, KARATE, KARMIN, KOMPAS, KOMPOT, MAKADU, MÍNINA, NAPOLI, OKURKA, OPIČKA, PANČR, PANČKA, PRAŽCE, SASKIE, SLUNCE, SMRTKA, UŠATCI, UŠNICE, ŽANINA - pandu.