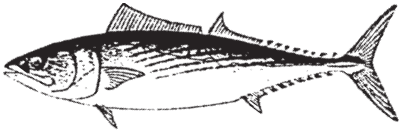


# 29 Střídání křížovkových prvků - směr vpisování

Jako první směr vpisování se objevil směr „vodorovný“ (první doplňovačky kolem roku 1900, článek 22). Kolem roku 1925 spatřila svět první křížovka. Ta vyžadovala směry vpisování dva, a to vodorovný a svislý. Církou od roku 1950, kdy se začaly objevovat v HaK první zvláštní křížovky (odrůdy), rostl postupně i počet používaných směrů vpisování (ale i druhů políček, typů legend ap.). Článek 10 uvádí příklady různých směrů vpisování. Směr vpisování je základem pro pojmenování příslušného odstavce legendy. Použije-li autor minimálně dva směry vpisování, lze to posuzovat i jako střídání směrů vpisování. Podobně se střídají různé typy legend či políček, a tuto skutečnost není nutno dále zdůrazňovat - vše je zřejmé z podoby otřesné úlohy. Příklady různých směrů vpisování (v jediné úloze):

## Mořská makrelovitá ryba

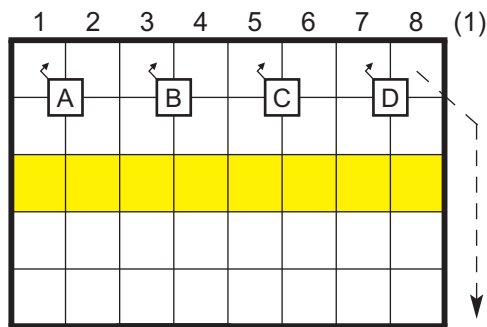


### PÍSMENNÁ CYLINDRICKÁ DOPLŇOVAČKA (1)

**LOMENĚ** (pětípísmenné výrazy): 1. Láteření. - 2. Mrak. - 3. Mořští desetinožci. - 4. Obyvatel Jerevanu. - 5. Sevření. - 6. Tvrdý a tučný sýr. - 7. Sídlo na Královéhradecku. - 8. Potulný loupežník.

**BUŇKOVITĚ** (čtyřpísmenné výrazy): A. Kruh. - B. Nádrž na hašení vápna. - C. Anglický dlouhosrstý ohař. - D. Měkčíši žijící na dně vod.

**Pomůcka** (shluky s neúplným křížováním): ABI, ANY, DAM, ENÍ, ISK, LAK, MÉN, PKA.



**Rěšení:** lomeně - lomeně, lapka - pelamida.

**Kombinovat lze samozřejmě libovolně různé směry, což prozrazuje i pojmenování odstavců legendy. Úloha 1 - lomeně + buňkovitě; úloha 2 - šikmémě + úhlopříčně (svisle); úloha 3 - vodorovně + lomeně (či obvodově).**

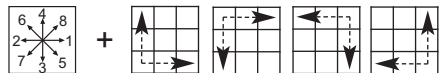
Úlohy 2 a 3 jsou křížovky - k vyplnění každého políčka jsou vždy minimálně dvě možnosti (legendy), tedy jde o křížování úplné.

Úlohy 1 a 4 jsou doplňovačky (vícesměrka je variantou doplňovačky) - křížování neúplné.

Ve vícesměrce musí být aspoň jeden znak každého vpisovaného výrazu vyškrtnut pouze jednou (každou nově vedenou čarou musí být totiž vyškrtnut další vpisovaný výraz).

## Slavná postava československé cyklistiky

### PĚTÍPÍSMENNÁ VÍCESMĚRKA se symetrickým vyškrtáváním (4)



Kombinace čtyřsměrky a lomené vícesměrky (4 polohy lomené čáry - pootočení vždy o 90°, smysl zápisu je ve směru a proti směru chodu hodinových ručiček). Jelikož jsou u každé čáry (přímé i lomené) vždy dva smysly zápisu, je celkem 16 možných vyškrtávání.

### VYŠKRTÁVANÉ VÝRAZY:

AKÁTY	AZTÉK	KAJKA	LEKLÁ	RÁKOS
AKELA	BITKA	KAMNA	LINKA	SESEL
ALIBI	CELTA	KAPLE	MOZOL	SKOTI
AMBRA	CIDRE	KLIKA	OKAPI	TAJGA
AREKA	ERIKA	KOPEC	POSTL	TANCE
ASPIK	IRENA	KOUMA	PSOTA	TRIKA
ASTRA	KAČER	KRIZE	RAJKA	

**2 směry:** pdf 1/7 - svisle + úhlopříčně; 12/1 - buňkovitě + paprskovitě; 12/3 a 4 - svisle + buňkovitě; 12/5 - svisle + lomeně; 14/2 - kruhovitě + paprskovitě; 15/2 - vodorovně + šikmémě; 15/3 - svisle + šikmémě; 16/2 - svisle + vlnkovitě; 19 - 2x obvodově; 21/4 - 2x šikmémě; 21/5 - obvodově (či lomeně); 24/1, 2 a 4 - 2x lomeně.

**3 směry:** pdf 1/4 - vodorovně + 2x šikmémě; 15/4 - buňkovitě + paprskovitě + kruhovitě; 24/3 - svisle + 2x lomeně; 26/2 - vlnkovitě + 2x sestupně.

**4 směry:** pdf 8/1 - 4x paprskovitě (vodorovně, svisle a 2x šikmémě). Tento směr je charakteristický pro křížovkové úlohy se skupinovým křížováním. V pdf 8/2 autor využil jen dva šikmé paprskovitě směry vpisování.

Podobně uplatní autor více směrů vpisování u vícesměrek. Čtyřsměrku (pdf 3) lze například rozšířit o lomený směr vpisování.

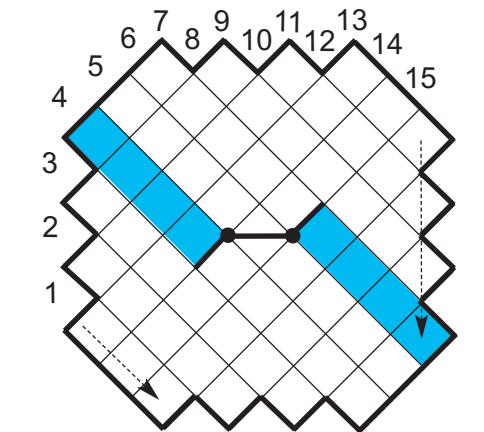
Zástupce řádu Scandetia, který obsahuje jednu čeleď s 19 druhů.

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA (2)

**ŠIKMÉMĚ:** 1. Výtvarné fotografické zobrazení nahého lidského těla. - 2. Anglicky „špehování“. - 3. Ovlažená rosou. - 4. První díl tajemky; opak bílé. - 5. Úkryt zvíře; vyrobená skaním. - 6. Slovensky „tvorové“; druhý díl tajemky. - 8. Pohřešit. - 10. Tuky užívané k výrobě mástí. - 12. Francouzsky „já“.

**ÚHLOPŘÍČNĚ** (svisle): 5. Nářečně „tato“. - 6. Umělecký sloh. - 7. Strachovat se. - 8. Domovina. - 9. Zvířecí zahrada; český esperantský svaz (zkratka). - 10. Tržiště; vidina ve snu. - 11. Setiny hektaru; křik vrány. - 12. Býložravec podobný svišti. - 13. Zimní sport podobný curlingu. - 14. Opojená alkoholem. - 15. Slovensky „jistá“.

**Pomůcka:** 2. Touts. - 9. Moi.



**Rěšení:** šikmémě - Akt; touts; orosená; ?; čer-ná; brloh, skaná; tvor; ?; ztratit; adeps; moi - tana malá.

Neobvyklé (méně často používané) směry vpisování lze také zdůraznit čárkovanou čarou se šipečkou v otřesném obrázci. Pootočením obrázce o 45° doleva se dostaneme k jiné variantě téže úlohy - vodorovně + úhlopříčně.

Tato úloha kombinuje navíc dvě různé rozdělovací značky - rozdělovací linku a rozdělovací bod (tečku, která se používá u úhlopříčného směru vpisování, a dva typy políček.

## Mytická asyrská královna

### PÍSMENNÁ KŘÍŽOVKA

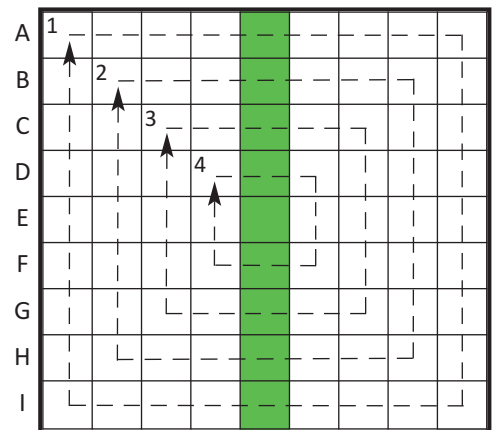
(3)

V závorkách je uvedena délka výrazů

**VODOROVNĚ:** A. Předložka (2); portugalská metropole (7). - B. Polské město (5); mistři popravčí (4). - C. Vergiliovo příjmení (4); alkoholický cukr (5). - D. Leguánovitý ještěr (5); seky (4). - E. Podnožník (5); svazek slámy (4). - F. Filmový muzikál s Madonnou (5); důležitá tekutina (4). - G. Islámský pozdrav (5); poškození dřevin zvířím (4). - H. Alkalická vyvřelá hornina (6); domácí Amanda (3). - I. Dobré nápoje (4); značka mycího přípravku (5).

**LOMENĚ:** 1. Divadelní dekorace (6); hodnoty (6); druh přímorožce (5); zastarale „opasky“ (5); pověřený orgán (6); namáčecí přípravek (4). - 2. Leknouti se (10); přemýšlet (6); hroznovitě květenství (4); vybavení koupelny (4). - 3. Prozaická skladba kombinující prvky románu a novely (8); vada optických čoček (4); pobřežní hráz (4). - 4. Želeti (8).

**Pomůcka:** C. Manit.



**Rěšení:** Vodrovně - Ku, Lisabon; Opole, kat; Maro, manit; anoli; tesy; nadi; otep; Evita; voda; salam, okus; italt; Ama; moky; Sapon

Optimální je pro luštitelce uvádět v obrázci vždy podobu lomené čáry. Tím odpadne zbytečně zavedená křížovkářská terminologie (obvodovka, síťovka, kaskádovka aj.). V takoveto podobě obrázce odpadá také tzv. jednopolíčkový výraz.

I	R	E	Č	A	K	N	O	T	A	N	E	E	L
K	L	C	Y	K	L	I	S	T	I	K	A	K	T
A	I	E	I	T	É	L	P	T	R	R	L	L	A
J	K	P	S	D	Á	T	O	I	B	I	E	A	J
K	S	O	A	E	R	K	Z	M	K	K	K	N	G
À	P	K	U	K	S	E	A	A	L	E	A	A	À
Ľ	O	Z	O							Á	K	O	Š
Ľ	B	I	T	K	A	P	M	A	K	J	A	R	Ľ

Rěšení: Molnar