

73 Směr vpisování - řetízkový a meandrovitý

Směr vpisování (článek 10) má nespočet možností. V podstatě vše vychází ze zvoleného druhu políčka (článek 11), které tvoří pak sítku a následně celý obrazec.

Řetízkový a meandrovitý směr vpisování začali autoři využívat brzy po vydání první svazové normy (výroční tisk 1980), a to pro doplňovačky (úlohy s neúplným křížováním).

Pro sestavení těchto doplňovaček jsou charakteristická tzv. políčka „volná“, i když je pro tyto úlohy využita vlastně čtyřúhelníková síťka. Řetízkový

směr vpisování demonstrují úlohy v pdf 44/1 a 2, ve kterých je uplatněn další křížkový prvek - řetězové křížování. V úloze 1 je pak navíc vepsaná obrázková legenda. Meandrovitý směr vpisování je zřejmý v pdf 38/2; 61/1; 63/4 a 5; 66/1 a 2, kde autor využívá sítku troj- a šestiúhelníkovou. V úloze 2 je využita dokonce kosodélníková síťka a střídání shluků s obrázkovým znakem.

Některé úlohy na této straně mají premiéru. Použitý směr vpisování je základem pro pojmenování odstavce legendy.



Ryby

PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Směr vpisování: řetízkovitě

Pomůcka (každý vpisovaný výraz rozložený na dva shluky): AMP, ATON, BAL, DONA, ILIÁN, KAP, LKA, LOU, MARA, MAXM, MEL, OUN, RADÍ, ŠKR, TNA, TRU.

1

Řešení: Svisle - Kapradl, loutna, meloun, trulka, Balaton, škramp, Maxmilian, Maradona - drakoun, tlamoun, kambala, limanda.

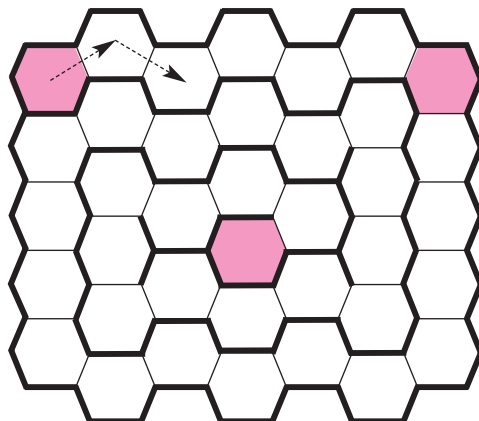
Ryba - pravěké monstrum

DVOJSLABIČNÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA 3

SPIRÁLOVITĚ KE STŘEDU: Významná lovná zvěř; stuha námořnické čapky; karetní trumf v tarokách označený římskou číslicí; strž; krásná (básnický); římskokatolický řádový kněz; všekaz; liturgická pokrývka hlavy papeže, kardinálů, biskupů a opatů; radiolokátor; zbytečně; věc nebo osoba jako předloha pro umělecké zpracování; písmeno řecké abecedy; velký býložravý savec, tvarem podobný praseti; peříčko; náradí na vyhrabávání hnoje ze stáje; malá páka; kachní samec; drobní bezobratlí živočichové protáhlého měkkého těla; infekční činitel; obyvatelka Ruska; trýznitel; obrněná bojová vozidla; kyčelní kloub; frontální (v anatomii); doleji; dospělý člověk samičího pohlaví; španělský profesionální tenista, nejlepší antukář historie tenisu a jediný hráč s třinácti tituly z dvouhry jednoho grandslamu (Rafael); domácí Dalibora; sladkovodní všežravá ryba podobná kaprovi; vyčárkovaná mřížka; čerpadlo využívající rázu kapaliny v potrubí, který vzniká náhlým uzavřením ventilu ve výtokovém otvoru po-

trubí; kachnovitý pták; mořská vydra; slabší lana; pokladna; mládě černého zpěvného ptáka.

Pomůcka: lenta, trkač.



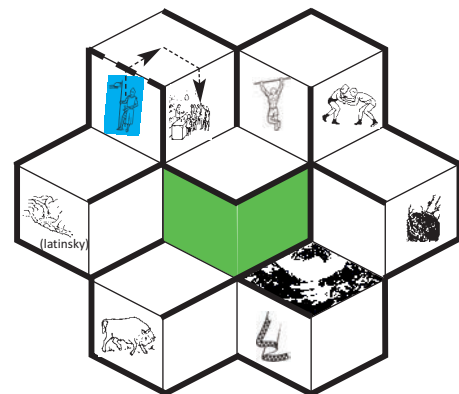
Řešení: Jelen, lenta, tarok, rokle, lepá, páter, termít, mitera, radar, darmo, model, delta, ta-pír, pírko, kopčč, páčka, kačer, červi, virus, Ruska, katan, tanky, kyčel, čelní, níže, žena, Nadal, Dalka, karas, rastr, trkač, kačka, kалан, lanka, kasa, sako, kose - jeseter.

Zástupce pravých turů DVOJSLABIČNÁ CYLINDRICKÁ ŘETĚZOVÁ KŘÍŽOVKA 2



Střídání shluků s obrázkovým znakem
MEANDROVITĚ (pětipísmenné výrazy): Jestřábovitý pták; keltští lidoví básníci; spojovací čárka; evropský veletok; dělník ve skalním lomu; stoupačí železa připevňovaná na ho-
rolezecké boty; český malíř a textilní výtvarník (Antonín, 1901 až 1971); domácí Vilibald; hlavní město Senegalu; úhrnný náklad lodi; umělý člověk z hlíny; rostlina okřehek (odborně); vyrobený z čistě přírodních látek a materiálů; sídlo a řeka v Brazílii; opak civilizisty (slovensky); nějak; část odpadní roury, zamezující pronikání pachu; americký herec (Henry, 1905 až 1982); malý savec obývající Afriku a Blízký východ; plody mangovníku.

Pomůcka: gabar, Kybal, Lemna, Turvo.



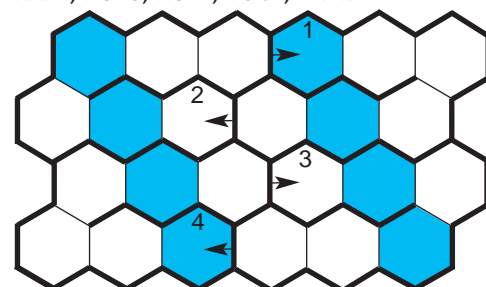
Řešení: Gabar, bardl, divís, Visla, lamač, mčka, kybal, Balda, Dakar, kargo, golem, Lemna, natur, Turvo, voják, jáksi, sífon, Fonda, daman, manga - jak.

Členovci

STŘÍDAVÁ DOPLŇOVAČKA 4

V podbarvených políčkách jsou dvě písmena
MEANDROVITĚ (osmipísmenné výrazy): 1. Výrobna kotlů . - 2. Dvojkompakt. - 3. Zbavovaný osobní svobody. - 4. Otáčivé pouťové atrakce.

Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁRNA, DISK, DVOJ, KANÝ, KOLO, KOTL, TOČE, ZATÝ.



Řešení: Kotárna, dvojdisk, zatýkaný, kolotoč - divočko, kornatka.

Uvedené příklady na této straně a úlohy uvedené v záhlaví demonstrují jaké možnosti má autor při sestavování křížkové úlohy. To se netýká jen směru vpisování, ale všech křížkových prvků.