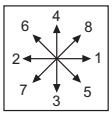
84 Doplňovačka - směr vpisování

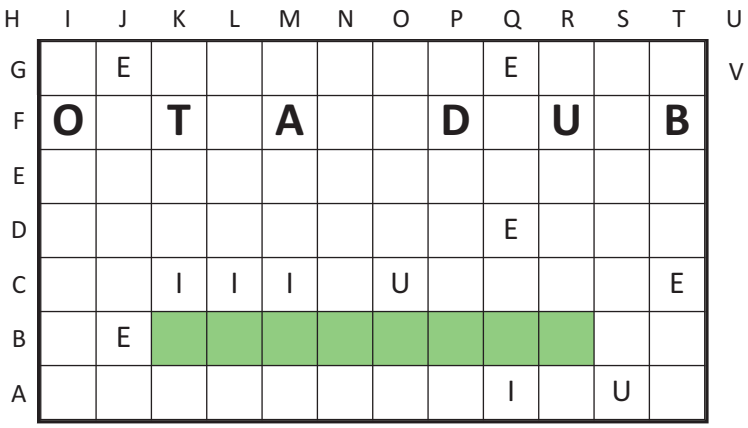
Komentář k dplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křižování (pdf 76 a 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92).
Z křížovkových prvků má autor pro tvorbu doplňovačky nejvíce možností právě u použití různých směrů vpisování - směr vpisování totiž úzce souvisí s políčkem a křižováním. Srozumitelnost či jednoznačnost předkládané úlohy podporuje vyznačení směru (i smyslu zápisu) vpisování v obrazci.
Pro doplňovačku je charakteristický jen jeden směr vpisování (luštitelé ho znají cca od roku 1900 - směr vodorovný, pdf 9). Následovaly další směry - buňkovitý, spirálovitý, kruhovitý, obloukovitý, řetízkovitý, meandrovitý, lomený, paprskovitý, sestupný, úhlopříčný či vlnkovitý (pdf 10/1). Méně často se využívá jen jeden směr v křížovkách - ale to se využívají vždy oba smysly zápisu (vodorovně - pdf 7/3, spirálovitě - pdf 34/1).
*Příklady dvou směrů vpisování v doplňovačce: **vodorovně + svisle** (pdf 2; 6/1), **buňkovitě + paprskovitě** (pdf 12/1), **vlnkovitě + svisle** (dvousměrka, pdf 16/2) aj.*
*Tři a více směrů (charakteristické především pro vícesměrky): **buňkovitě + paprskovitě + kruhovitě** (pdf 15/4; 17).*

*Problematika týkající se směru a smyslu vpisování ve vícesměrce je popsána v článku 39. Luštitelům je v drtivé většině předkládána vyškrtávací podoba této úlohy. Proto budou ke stažení v pdf uváděny více i víceměrky „vpisovací“ (často se objevovaly v měsíčníku Luštěnka, a to různé kombinace - polovýplňky apod.). Za povšimnutí stojí, jak se dá podobou otištěné (vpisovací) úlohy regulovat její obtížnost. U některých úloh (netýká se to samozřejmě jen vpisovacích vícesměrek) je uváděn postup předluštitele - nejedná se v žádném případě o návod, jak luštit jakýkoliv typ křížovkové úlohy. Nepochybně je to možné přisoudit tomu, že tento typ úloh je předkládán zřídka. Jak ukazují příklady k luštění je důležitý nadpis úlohy a pojmenování odstavců legendy - vše úzce souvisí s dvěma nezaměnitelnými pojmy: **směr** a **smysl vpisování**. Samozřejmě, že se lze vyhnout nadpisům „dvou-, tří-, čtyřsměrka“ a úlohy označovat jako „vícesměrka“ (neplatí to však pro jednosměrku - pdf 7/4, kde je použitý jen jeden směr vpisování, a to spirálovitý). Smysl vpisování je jeden ze základních principů vícesměrky - článek 2, odstavec B.2. Luštitelské veřejnosti je předkládána především hádanková podoba této oblíbené úlohy. Vyškrtávací podoba, a to především v čtyřúhelníkové síťce, byla předložena již mnohotisíckrát. Nepochybně tato úloha přináší luštitelům radost již desítky let.*



Román Oty Duba
PÍSMENNÁ ČTYŘSMĚRKA (1)
Každý směr vpisování má vždy dva smysly zápisu, například svisle - shora dolů a zdola nahoru

VPISOVANÉ VÝRAZY (mininálně čtyřpísmenné)**:**
1: A. Obyvatelka Skotska. - **B. Tajenka. - F.** Metropole Moravskoslezského kraje.
2: A. Starořímské spodní roucho. - **B.** První stadium v historii vývoje knihy. - **G.** Člověk, který vede asketický život; indiánský sloup.
3: I. Idol. - **N.** Domácky Vojtěch. - **S.** Velké dveře. - **T.** Nepříjemný tělesný pocit způsobený zraněním.
4: Q. Cirkusový stan (slangově). - **R.** Posvátný zákaz.
5: G. Zákrut cesty. - **H.** Sanitní auto. - **L.** Strážní služba. - **M.** Dlouhý šavlovitý nůž.
6: I. Americká stepní šelma. - **K.** Domácí zvíře poskytující mléko. - **N.** Domácky Stanislav.
7: A. Ten, kdo všecko pokazí. - **B.** Čára vyměřená tyčemi (trasírkami). - **V.** Sourozenec mužského rodu.
8: P. Řeka protékající Paříží. - **T.** Pravidelně se opakující probíhání určité činnosti.



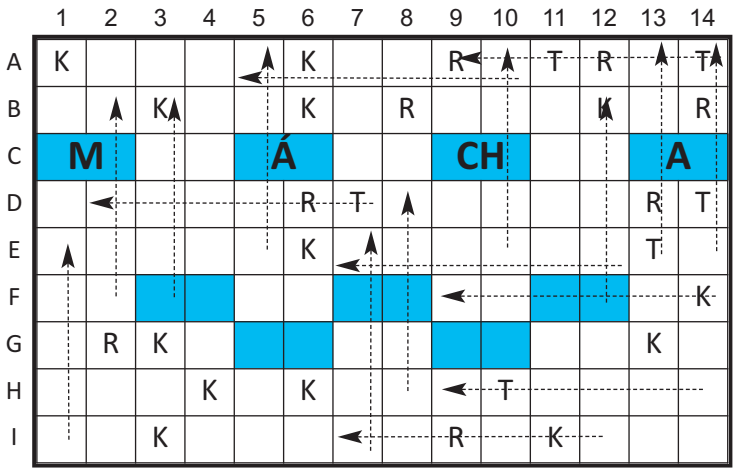
Pomůcka (vepsané jsou samohlásky E, I, U)**: 2.** Kodex.

Řešení: 1: Skotka, **Doktorka,** Ostrava. - **2:** Tunika, kodex, askéta, totem. - **3:** Modla, Vojta, vrata, bolest. - **4:** Tent, tabu. - **5:** Oklika, sanita, varta, maceta. - **6:** kojot, kráva, Standa. - **7:** Matla, trasa, bratr. - **8:** Seina, turnus.

*Zvláštní půvab měly pro Máchu hrady a zříceniny. Psal si seznam „hradů spatřených“, který čítá na 90 položek (mnohé hrady navštívil opakovaně). Dochovalo se 115 kreseb a akvarelů „hradů spatřených“. Tyto Máchovy práce vznikaly přímo v plenéru (doma pak některé z nich koloroval); hrady kreslil většinou z dálky, používal při tom **(viz tajenku** - čteno po sloupcích**)**. Patrně z roku 1832 pochází Máchova kresba, jež by mohla být jeho autoportrétem. O Máchově fascinaci výtvarným uměním vypovídají poznámky z jeho návštěvy vídeňské obrazárny (Cestou z Itálie).*

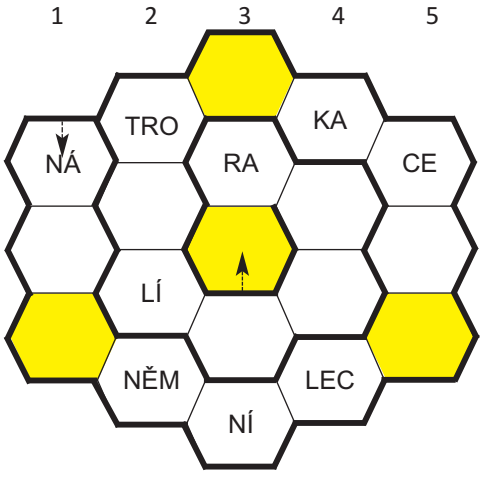
PÍSMENNÁ DVOUSMĚRKA (2)
Oba směry vpisování (vodorovný, svislý) mají vždy dva smysly zápisu

VPISOVANÉ VÝRAZY:
VODOROVNĚ (sdružená legenda, šestipísmenné výrazy, vpisování zprava vlevo je v obrazci vyznačeno)**: A.** Jedna z největších suchozemských šelem planety; Severoafričanka; řecké podsvětí. - **B.** Metropole Turecka. - **C.** Dýchavičnost. - **D.** Elektronka se třemi elektrodami; lepidlo na tapety. - **E.** Husitská bitva (30. 5. 1434). - **F.** Slovensky „nějak“; lék proti kašli. - **G.** Vyšší školy s internátem; kulovitý rostlinný útvar. - **H.** Naskočení na nářadí; velcí vodní ptáci. - **I.** Obydlí pastevců; vruboun posvátný.
SVISLE (sdružená legenda, pětipísmenné výrazy, vpisování zdola nahoru je v obrazci vyznačeno)**: 1.** Dymník; opak kationu. - **2.** Tlustojazyčná australská ještěrka; krytý prostor pro motorová vozidla. - **3.** Chocholatý pták. - **4.** Zdánlivě. - **5.** Popínavá rostlina. - **6.** Malý dvoukolý vozík. - **7.** Obrazná poučení. - **8.** Jméno zpěvačky Machálkové. - **10.** Pouzdro na šavli. - **11.** Trnoplodník. - **12.** Zpěvný pták s nápadně silným zobákem. - **13.** Vytyčení dopravní cesty; uherské sladké víno. - **14.** Začátek závodu; kůže s vlasy stažená z hlavy.
Pomůcka (vepsaná jsou písmena K, R, T)**: F.** Kodein. - **11.** Basie.



Řešení: Vodorovně (vpisování zprava vlevo - ležaté písmo) - Kodiak, *Arabka, tatar*; Ankara; zeduchs; *triodo*; Tapeta; *Lipany*; dajako, *kodein*; kolejé, hlivka; nasko, *labuté*; kolíba, *skarab*. - Svisle (vpisování zdola nahoru - ležaté písmo) - Komín, *anion*; *agama*, garáž; *dudek*; naoko; *lidna*; kárka; *bajky*; *Leona*; *pochva*; basie; *dlask*; *trasa*, tokaj; *start*, skalp - **Máchа: dalekohled.**

Psí plemeno
TŘÍSLABIČNÁ DVOUSMĚRKA (3)
Svislý a spirálovitý směr má vždy dva smysly zápisu
SHORA DOLŮ: 3. Příprava jídla varem. - **4.** Zařízení k topení či i k vaření (zdrobněle).
ZDOLA NAHORU: 1. Pěkná (v dětské mluvě). - **5.** Prázdniny (zastarale).
SPIRÁLOVITĚ DO STŘEDU: Řidčeji „pestrost“; puklice (hudební nástroj).
SPIRÁLOVITĚ ZE STŘEDU: Dětská ramena; prosté vojenské lůžko; německý jazyk.
Pomůcka: Vepsané slabiky s neúplným křižováním.



Řešení: Svisle (vyčçet slabiky) - **1.** NÁ, NA, ČI. - **2.** TRO, TA, LÍ, NĚM. - **3.** PES, RA, VA, ŘE, NÍ. - **4.** KA, MÍN, KA, LEC. - **5.** CE, KA, VA - **pes: činava.**

Pro luštitele je důležité jen vědět, že vícesměrka je křížovková úloha s neúplným křižováním - článek 2, odstavec B.2. Ostatní se řídí „pravidly“ platnými pro jakoukoliv křížovkovou úlohu.
***Nadpis** podává informaci o druhu vpisovaného znaku (popřípadě střídání znaků) a o typu křižování (vícesměrka je variantou doplňovačky).*
***Pojmenování odstavce legendy** udává směr i smysl vpisování. Součástí zadání bývá i schematická značka (zkracuje často dlouhá pojmenování odstavců legendy), která zprostředkovává všechny možnosti zápisu (směr i smysl vpisování). Nadpis v legendě „vpisované výrazy“ lze vynechat, je to protiklad pro „výrazy vyškrtávané“. **Podnadpis** je určen především pro začínající luštitele (nezná zažitá pravidla, že každý směr vpisování má dva smysly zápisu).*
Postup předluštitele (po prostudování legendy):
***Úloha 1** - začal 8:P. SEINA, dále 1:A. SKOTKA, 5:H. SANITA, 3:T. BOLEST, 6:N. STANDA atd.*
***Úloha 2** - začal 14. START a SKALP, dále H. LABUTĚ, využil pomůcku - F. KODEIN a 11. BASIE, 12. DLASK atd.*
***Úloha 3** - začal 5. VAKACE (současně vyšlo KAVALEC), 4. KAMÍNKA x RAMÍNKA (ze středu) atd.*