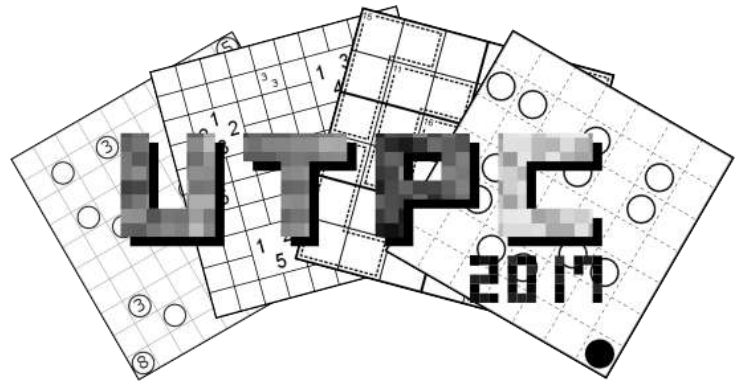


Round 2 さかさま

制限時間：50分

問題数：16問

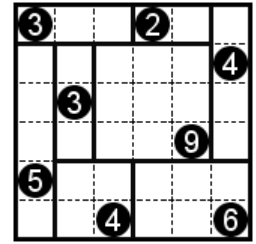
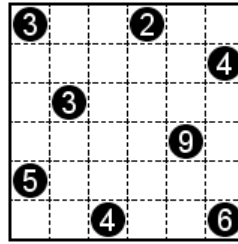


#	パズル	点数
1.	四角に切れ	20+20
2-1.	Tapa	15
2-2.	Pata	25
3.	ましゅ	10+10
4.	リバースましゅ	30+30
5.	間違い探し	40
6.	白丸黒丸白	25+25+80
7.	ウィンドウサングラス	50+80
8.	Hayeweka	50+90
	合計	600

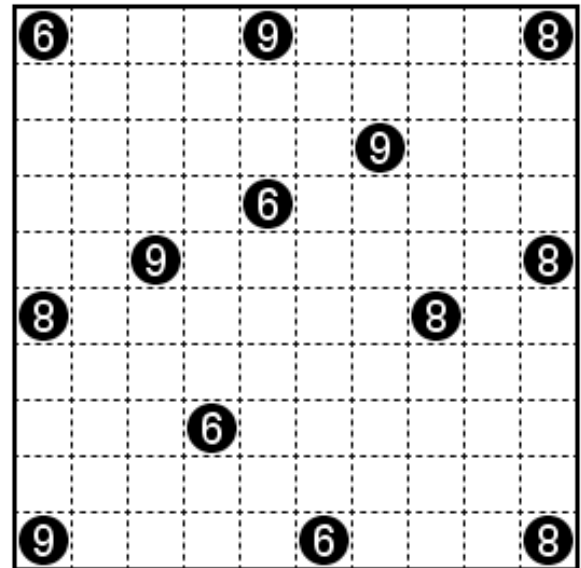
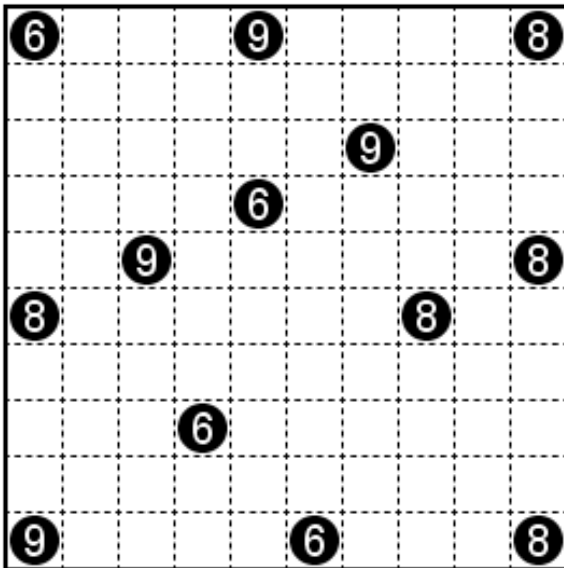
座席	名前 (ハンドルネーム)	点数

1. 四角に切れ

- ・ 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けましょう。
- ・ 数字は、1マスの大きさを1としたときの長方形の大きさを表します。
- ・ 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。



① 20点



2-1. Tapa

- 以下のルールに従って盤面のマス塗りつぶします。
- 数字が入っているマスは黒マスにはなりません。すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。黒マスが2×2マス以上のカタマリになってはいけません。
- 数字は、そのマスの周囲最大8マスに連続して存在する黒マスの数を表します。数字が複数ある場合、それぞれの数字によって表される連続する黒マスの間には白マスが1マス以上入ります。

		3					
4					1 ¹ ₁		
3		8					
							2

		3					
4					1 ¹ ₁		
3		8					
							2

2-2. Pata

- 以下のルールを除いて、Tapa のルールに従います。
- 数字は、そのマスの周囲最大8マスに連続して存在する白マスの数を表します。数字が複数ある場合、それぞれの数字によって表される連続する白マスの間には黒マスが1マス以上入ります。

		2					
1					1 ₁		
1 ¹ ₁			1 ₂				
							1 ₁

		2					
1					1 ₁		
1 ¹ ₁			1 ₂				
							1 ₁

① 15点 (Tapa)

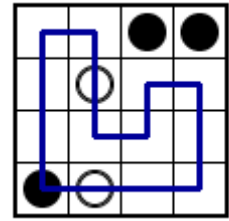
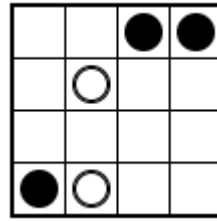
1 ¹ ₁						1 ₂		
		3 ₂						
				3 ₂				5
	4							
	5		4		1 ₃			1 ₂
				2			1 ₂	
	1 ₃					3		

② 25点 (Pata)

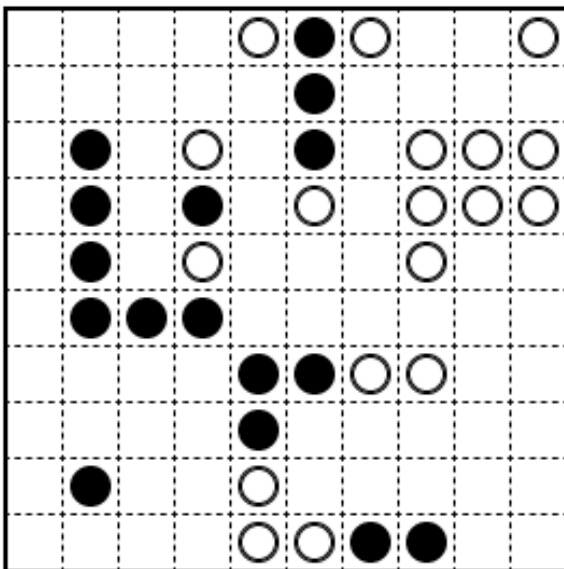
1 ¹ ₁						1 ₂		
		3 ₂						
				3 ₂				5
	4							
	5		4		1 ₃			1 ₂
				2			1 ₂	
	1 ₃					3		

4. リバーズましゅ

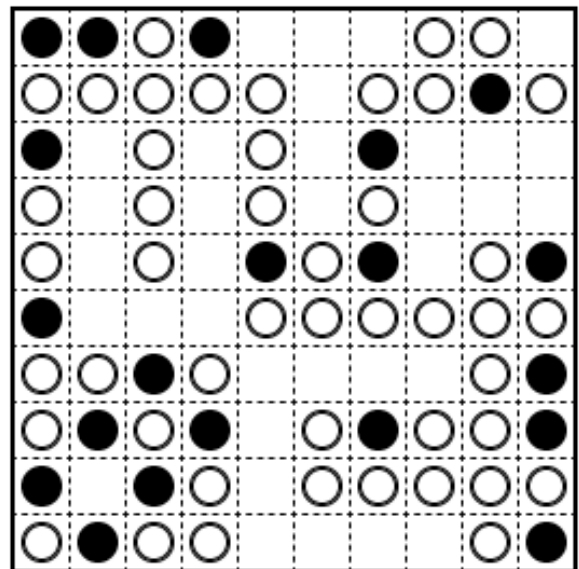
- ・ 盤面のいくつかのマスを線を書いて全体で1つの輪っかを作ります。
- ・ 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
- ・ 線はすべての白マスを通らなければいけません。通過しない白丸や黒丸があってもかまいません。
- ・ 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の両隣のマスのうち、少なくとも一方のマスを直角に曲がります。
- ・ 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の両隣のマスでは曲がりません。



① 30点

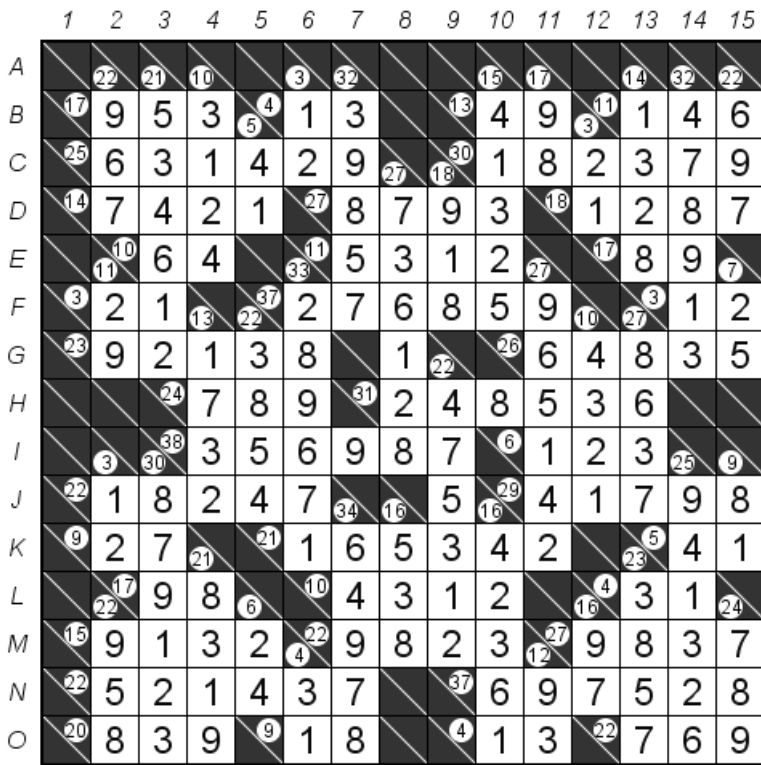


② 30点

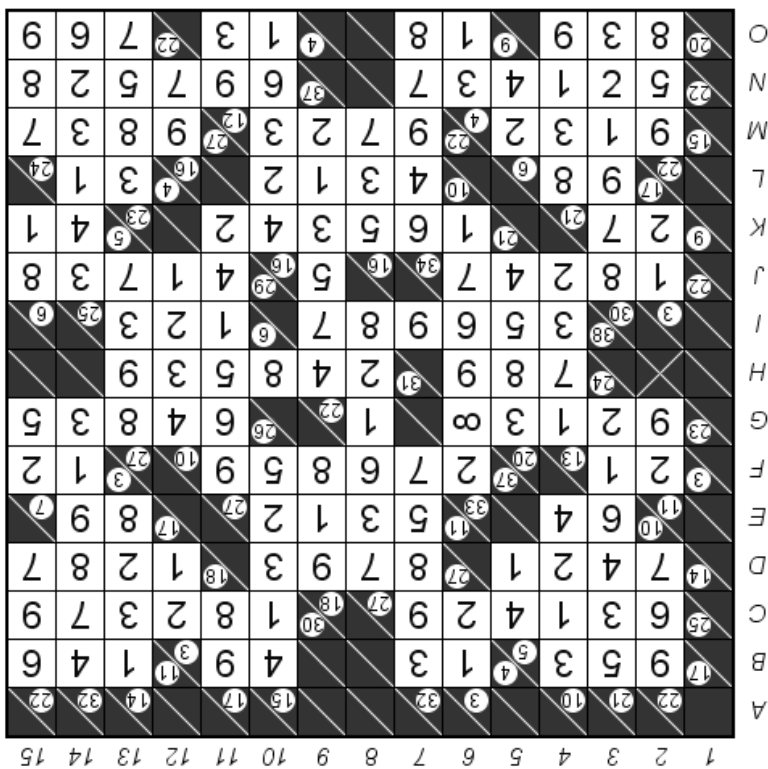


5. 間違い探し

- 2つのさかさまになった絵があります。2つの絵には10か所の間違いがあります。その座標を教えてください。(座標を答える順番は任意です。)



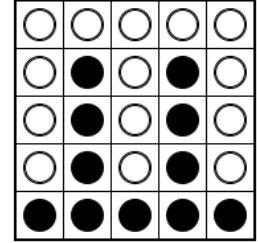
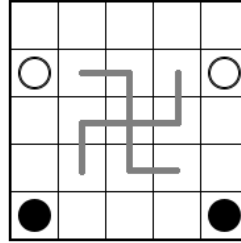
※部分点
 8個正解：10点
 9個正解：20点
 全問正解：40点



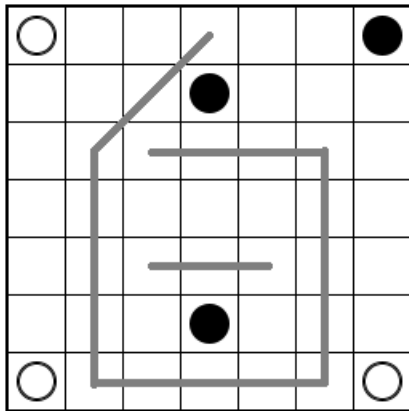
解答欄

6. 白丸黒丸白

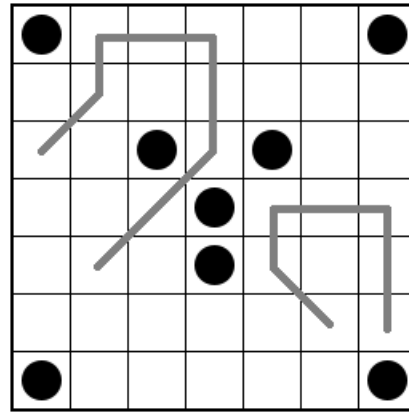
- すべてのマスに白丸か黒丸を入れます。
- 同じ色の丸は、タテヨコにひとつながりになります。
- 同じ色の丸を2×2のカタマリにはいけません。
- 灰色の折れ線上の丸は、線のどちらの端から見ても同じ色の順番で並んでいるようにします。(例題のように、灰色の折れ線が交差しているところでは、折れ線は直進しているものとします。)



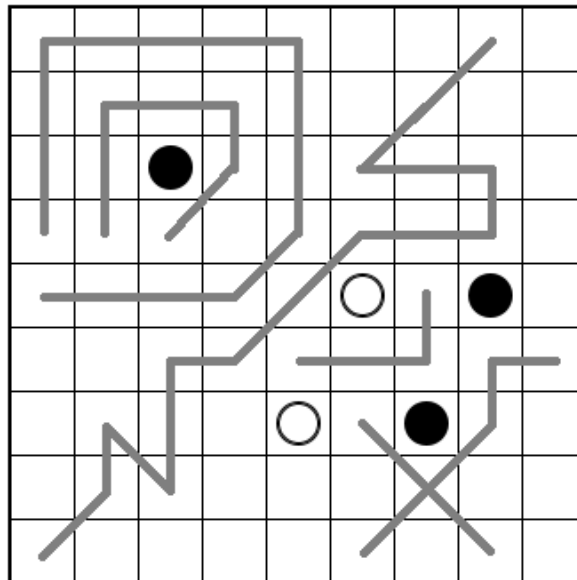
① 25点



② 25点

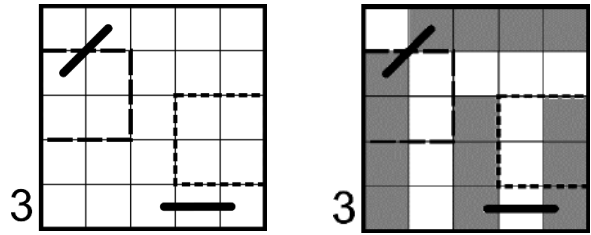


③ 80点

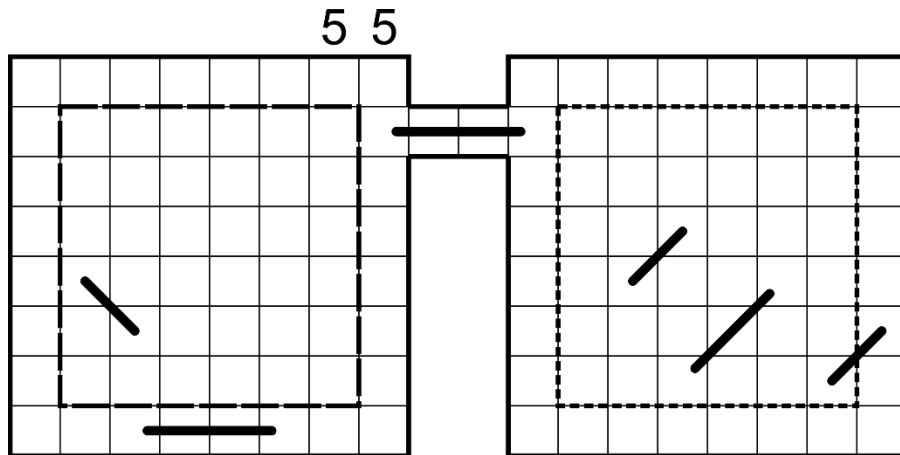


7. ウィンドウサングラス

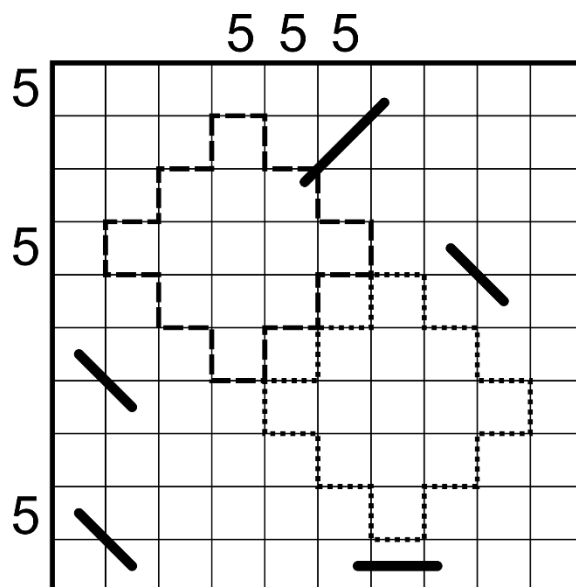
- 以下のルールに従って盤面のマスに黒く塗り、「サングラス」を作ります。
- 盤面内にはじめから示された線を「ブリッジ」、タテヨコにひとつながりになった黒マスのカタマリを「レンズ」と呼びます。ブリッジを追加してはいけません。両端を除くブリッジのマスは黒マスにならず、白マスとして扱います。
- ブリッジの両端から2つのレンズがつながったものが「サングラス」です。サングラスは、ブリッジの両側を折り返した線対称形になります。ブリッジにつながらないレンズや、複数のブリッジにつながったレンズができてはいけません。レンズどうしはタテヨコに接しません。
- 盤面の外の数字は、その行（列）でいくつのマスが黒マスになるかを表しています。
- 盤面には、点線と破線で囲まれた2つの領域があります。2つの領域では、白マスと黒マスの関係が「さかさま」になっています。（2つの領域の同じ位置のマスについて、一方の領域が黒マスならもう一方は白マスになります。領域の向きを変えてはいけません。）



① 50点



② 80点



8. Hayeweka

- ・ 盤面のいくつかのマスを黒マスにします。黒マスは、必ず1×2のカタマリになります。このカタマリどうしが辺で接してはいけません。
- ・ 太線で区切られた領域に入っている数字は、その領域以外に入る黒マスの数を表しています。
- ・ 数字のマスは黒マスになりません。
- ・ 白マスは、タテヨコどちらの方向に対しても2つ以上の部屋にわたって連続して存在していなければなりません。(部屋をまたがず、黒マスや壁に挟まれた白マスが存在してはいけません。)
- ・ 黒マスによって、盤面が丁度2つに分断されていなければなりません。

			14				
12							
					11		
			13				
	13					12	

■			■	■			
			14				
12						■	
				■			
					11		
			■				
				13			
	13	■			■		12

※へやわけのルールを全てさかさまにしたルール

① 50点

② 90点

		16	18	18				
	18							
								17
	18							
							17	
				16	18	18		

					19			
			20	17				20
18						18		
						19		
			17					
			19					
								20
	18				20	17		
			19					