

問題インストラクション

開催日

2017年8月5日

会場

緑が丘文化会館 第三研修室

大会スケジュール

	ラウンドテーマ	制限時間	時刻	点数
Round1	ウォーミングアップ	30分	09:40-10:10	300
Round2	さかさま	60分	10:20-11:20	600
Round3	美術館	50分	11:30-12:20	500
		昼食休憩		
Round4	???	50分	13:20-14:10	550
Round5	計算	70分	14:20-15:30	700+
		Coffee break		
Round6	分	70分	16:10-17:20	900
Round7	余計	30分	17:30-18:00	350
		問題返却、表彰		

UTPC2017 大会ルール

大会概要

- ・ ラウンドごとに定められた制限時間内に、用意されたパズルを解きます。
- ・ パズル毎に点数が定められており、パズルが正しく解けていればその点数が与えられます。
- ・ 各ラウンドにはテーマが定められており、そのテーマに沿った問題が出題されます。
- ・ 一部のパズルには、問題冊子に部分点、解答方法、ルールについての注意書きが書かれています。
よく読んで解答してください。

解答方法

- ・ パズルの盤面が全て正しく埋められていれば正解とみなし、点数が与えられます。
- ・ パズルの盤面の埋め方は、基本的にインストラクションの例題に従います。
- ・ 例題と異なる盤面の埋め方でも、採点者に意図が正しく伝わる埋め方であれば、正解として扱います。
- ・ 解答に1マスの埋め間違い程度のささいな間違いがある場合、採点者の判断で半分の点数（小数点以下切り捨て）の部分点が与えられます。
- ・ 問題に明らかな誤りがあると考えられる場合は、問題の近くにその内容を書いてください。内容が妥当なものである場合、その問題を正答として扱います。（それ以外の対応は、状況に応じて判断します。）
- ・ その他、大会中に問題内容・ルールへの疑問点が生じた場合、手を挙げてください。スタッフが対応します。

タイムボーナス

- ・ 時間内に用意されたパズルがすべて解けたと判断した場合、「はい」と手を挙げ宣言してください。その時点で問題用紙が回収されます。パズルがすべて正しく解けていれば、残っている時間1分（秒以下切り捨て）につき10点がタイムボーナスとして与えられます。1問の問題に対してささいな間違いがあった場合、採点者の判断で1分につき7点がタイムボーナスとして与えられます。

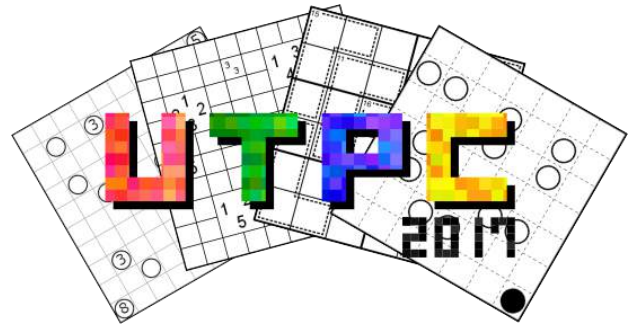
問題作成・大会運営

蒼空	SP1	さやちい
しもりん	白岡市民	タイガーアイ
初月葉桜	panista	puzneko
まどれーぬ	ゆずっこ	

Round 1 ウォーミングアップ インストラクション

制限時間：30分

問題数：20問



#	パズル	点数
1.	クロスワード	15
2.	数独	20
3.	ナンバーリンク	10+20
4.	スリザーリンク	15+15
5.	ぬりかべ	15+20
6.	ましゅ	10+10
7.	ぬりめいず	15+20
8.	ヘルゴルフ	10+15
9.	橋をかけろ	15
10.	ひとりにしてくれ	25
11.	スケルトン	10
12.	セレクトワーズ	10
13.	シークワーズ	15
14.	十字パズル	15
	合計	300

1. クロスワード

15

カギの文章を読んで、思い当たる言葉を、そのカギの番号が書かれたマスから右あるいは下に書いていきましょう。言葉は、黒マスまたは外周にぶつかるまでまっすぐに入ります。1マスにつきカナ1文字が入ります。小さい「ッ」などは、大きい「ツ」などと同じ文字として扱います。

2. 数独

20

まだ数字の入っていないマスに1から9までの数字のどれかを1つつ入れましょう。

タテ列、ヨコ列、太線で囲まれた3×3のブロックのどれにも、1から9までの数字が1つつ入るようにします。

例題

1			2			5		
	3			1				9
		6			4			7
2			5			4		
	6			4			1	
		5			1			8
3			1			2		
	5			8			3	
		7			6			9

解答

1	7	9	2	6	8	5	4	3
8	3	4	7	1	5	6	9	2
5	2	6	9	3	4	1	8	7
2	8	1	5	9	3	4	7	6
7	6	3	8	4	2	9	1	5
9	4	5	6	7	1	3	2	8
3	9	8	1	5	7	2	6	4
6	5	2	4	8	9	7	3	1
4	1	7	3	2	6	8	5	9

3. ナンバーリンク

10+20

白マスに線を引いて、同じ数字どうしをつなげましょう。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。数字の入っているマスを通るように線を引いてはいけません。

例題

1					
			5		
	4				1
2					3
4		2			5
					3

解答

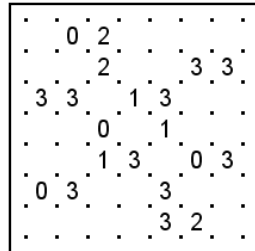
1					
			5		
	4				1
2					3
4		2			5
					3

4. スリザーリンク

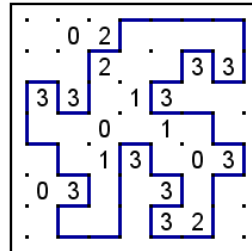
15+15

点と点の間にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。4つの点で作られた正方形の中にある数字は、その正方形の辺に引く線の数を表しています。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。

例題



解答

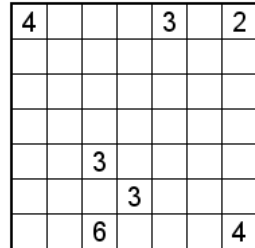


5. ぬりかべ

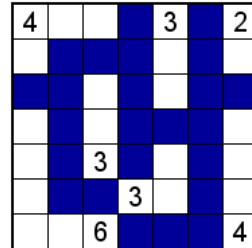
15+20

盤面のいくつかのマスを黒くぬりつぶしましょう。すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになります。数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断されたところ(シマとよぶ)のマス数です。数字が入っているマスは黒マスになりません。すべてのシマには数字が1つずつ入っていなければなりません。黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。

例題



解答

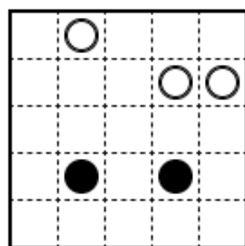


6. ましゅ

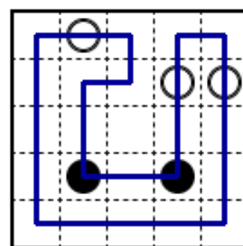
10+10

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。線はすべての白丸と黒丸を通ります。白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の両隣のマスのうち、少なくとも一方のマスで直角に曲がります。黒丸を通る線は、黒丸のマス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。

例題



解答



7. ぬりめいず

15+20

盤面のいくつかのマスを黒くぬって壁を作り、白マスをたどると S から G まで通ることができる迷路を作りましょう。

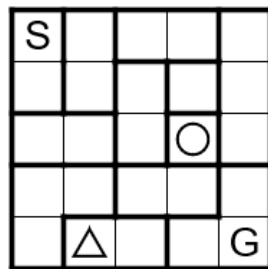
太線で区切られたそれぞれの部屋にあるマスは、すべて黒マスになるか、すべて白マスになるかのどちらかです。

すべての白マスはタテヨコにひとつながりになりますが、白マスで輪っかができてはいけません。

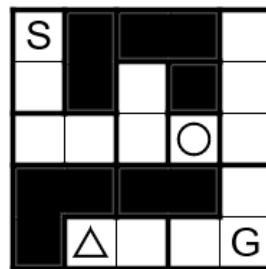
S G ○ △ があるマスはすべて白マスになります。すべての ○ は、S から G までの最短経路上にあるようにし、すべての △ は、最短経路から外れるようにします。

白マスも黒マスも、2 × 2 以上のカタマリになってはいけません。

例題



解答



8. ヘルゴルフ

10+15

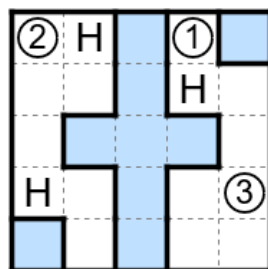
すべての丸(球)を何回か移動させて、H(ホール)のマスまで運びましょう。すべてのHのマスに丸が1つずつ運ばれます。

各回の丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印の線が他の丸やHのマスを通過したり、線どうしが交差したり重なったりしてはいけません。

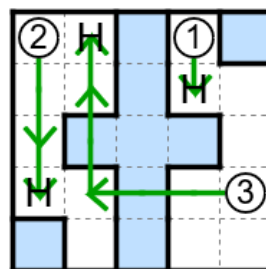
1回の移動で、丸はタテかヨコにまっすぐ、丸の中の数字の分だけマスを動きます。1回の移動が終わると丸の数字は1減り、また移動することができます。移動の方向は変わってもかまいません。数字が0になった球や、Hのマスに停止した球はそれ以上移動できません。

球が盤面の外に出たり(OB)、灰色のマス(池)で停止したりするような移動はできません。

例題



解答

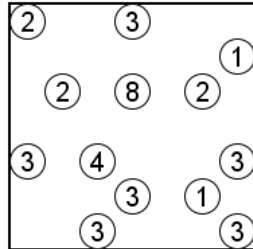


9. 橋をかけろ

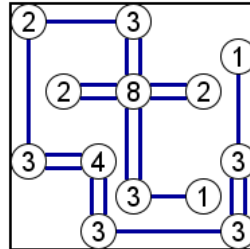
15

数字と数字の間にタテヨコに橋をかけて、全体をひとつながりにしましょう。数字は、その数字につながる橋の本数を表します。橋は1カ所に2本までかけられます。橋を交差させたり、ナナメにかけたり、数字を飛び越えてかけたりしてはいけません。

例題



解答



10. ひとりにしてくれ

25

盤面に並んでいる数字のうちいくつかを黒くぬって、タテでもヨコでも同じ列に同じ数字が複数個入らないようにしましょう。黒マスはタテヨコに連続させたり、黒マスで盤面を分断してはいけません。

例題

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

解答

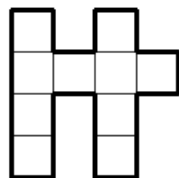
1	2	4	3	4
1	3	5	4	2
1	4	3	1	2
2	3	1	5	5
3	1	2	5	5

11. スケルトン

10

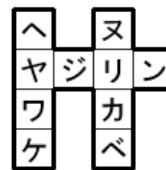
リストにある言葉を盤面にすべて入れてください。言葉の入る方向は左→右、上→下のどちらかで、1マスに1文字ずつ入ります。小さい「ヤ」などは大きい「ヤ」などと同じものとして解いてください。

例題



<リスト>
ヌリカベ
へヤワケ
ヤジリン

解答



12. セレクトワーズ

10

1文字目、2文字目…とそれぞれのタテ列から1つずつ文字を拾って、左から右に読める言葉をヨコ列の個数分作りましょう。辞書に載っていない言葉を作ってははいけません。

文字はすべて1回ずつしか使えません。

大きい文字を小さい文字として扱うこともあります(「ツ」→「ッ」など)。

例題

解答

エ	ヨ	ウ	ツ
ジ	シ	ピ	ム
ケ	ン	ゴ	ギ

エンピツ

ジョウギ

ケシゴム

13. シークワーズ

15

盤面の中からリストの言葉を探します。言葉はタテ、ヨコ、ナナメの8方向に一直線に入ります。使われずに残る文字があってもかまいません。

14. 十字パズル

15

空欄に漢字を入れて、上→下、左→右の方向に4つの二字熟語ができるようにしてください。入る漢字を並び替えてできる四字熟語を教えてください。