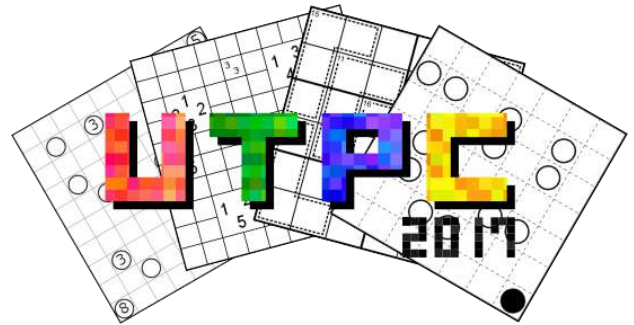


Round 4 ??? インストラクション

※ラウンドテーマは当日発表します。

制限時間：50分

問題数：15問



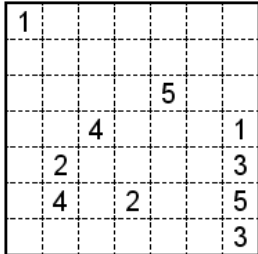
#	パズル	点数
1.	ナンバーリンク	20
2.	シャカシャカ	10
3.	ヤジリン	20
4.	四角に切れ	20
5.	ぬりかべ	25
6.	ぬりめいず	30
7.	波及効果	45
8.	インストラクションレス1	25+40+70
9.	インストラクションレス2	60+40
10.	インストラクションレス3	30+70
11.	インストラクションレス4	45
	合計	550

1. ナンバーリンク

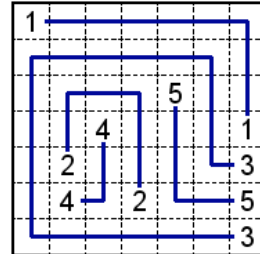
20

- 白マスに線を引き、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は引いてはいけません。

例題




解答



2. シャカシャカ

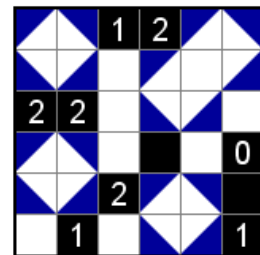
10

- 盤面のいくつかの白マスを三角形に黒くぬりつぶしましょう。マスのぬり方は  の4通りのいずれかです。盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

例題



解答

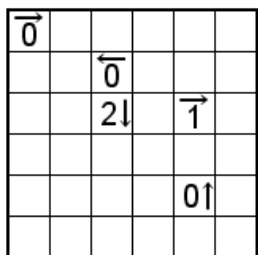


3. ヤジリン

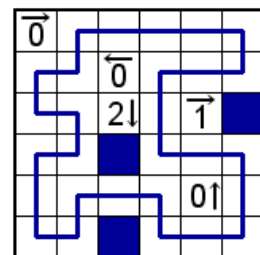
20

- 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。
- 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれはしません。
- 線が通らないマスは、黒マスになります。黒マスはタテヨコに連続しません。
- 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスには線は通らず、黒マスにもなりません。

例題



解答

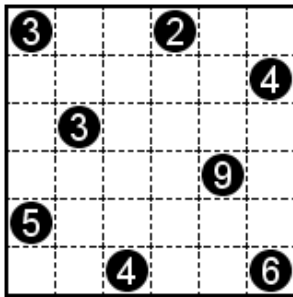


4. 四角に切れ

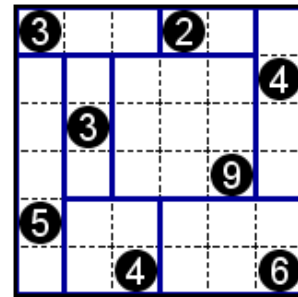
20

- ・ 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。

例題



解答

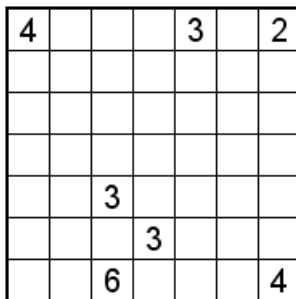


5. ぬりかべ

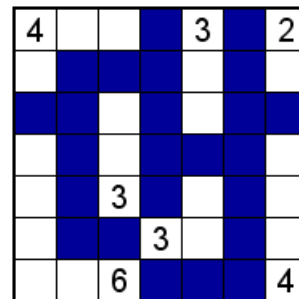
25

- ・ 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. ぬりめいず

30

- ・ 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

S					
				○	
△					G

解答

S					
				○	
△					G

7. 波及効果

45

- ・ 盤面のすべてのマスに 1 つずつ数字を入れましょう。
- ・ 太線で区切られたブロック内には、1 からそのブロックのマス数までの数字が 1 回ずつ入ります。
- ・ 同じ数字がタテまたはヨコの同じ列に入るときは、両者のあいだにその数字以上の数のマスがなければいけません。例えば、同じ列に 3 を 2 回以上入れる場合、それぞれの数字のあいだに少なくとも 3 つ以上のマスがなければいけません。

例題

		1			
1					
			2		1
1		3			
					1
			2		

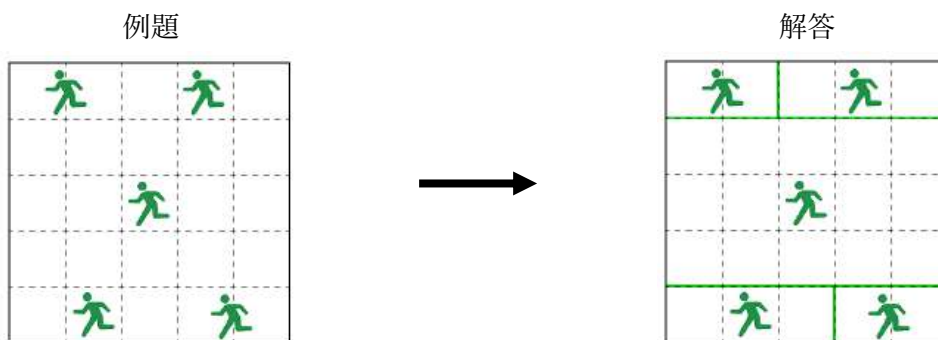
解答

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

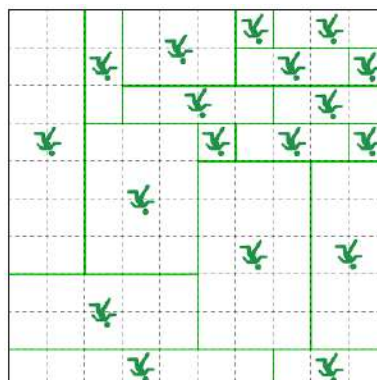
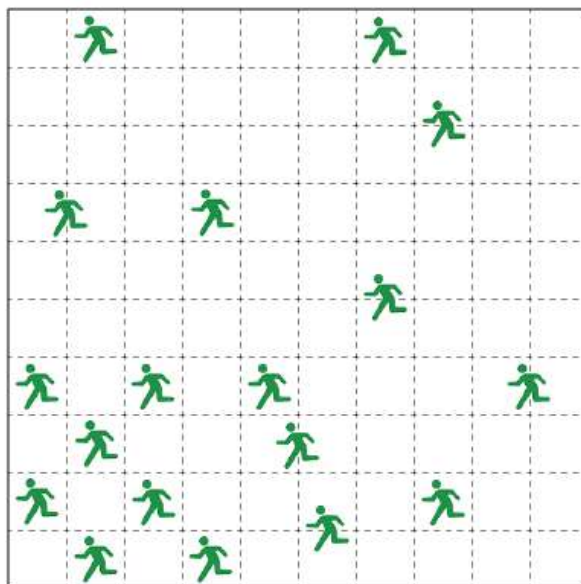
8-11. インストラクションレス 1～4

これらのパズルでは、ルール文が明かされません。問題用紙に、あるルールに従って作成された例題とその解答、およびいくつかの問題が示されます。そこからパズルのルールを推測し、問題を解きましょう。提示される例題および問題は、正しいルールに従って解いたとき答えがただ1つに定まります。解答が正解かどうかは、それぞれの問題の盤面が正しく埋められているかで判断します。ルール文を解答に書く必要はありません。(インストラクションレス1からインストラクションレス4まで、4種類のルールの問題のセットが出題されます。)

(練習問題)



問題



ルール：盤面のすべてのマスに、ピクトくんが中心にくるような長方形に分割する。