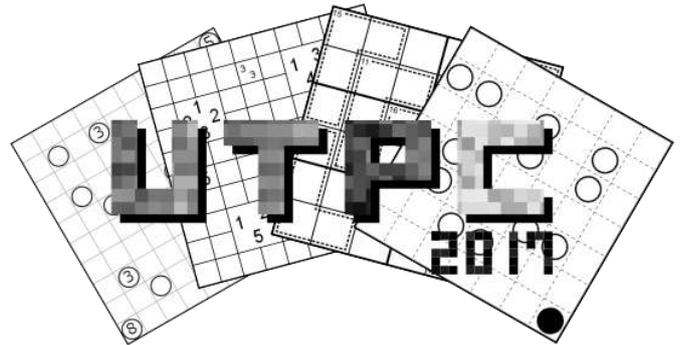


Round 4 文字も数字もない

制限時間：50分

問題数：15問

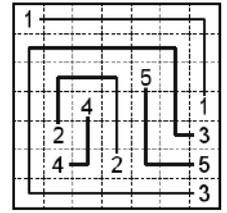
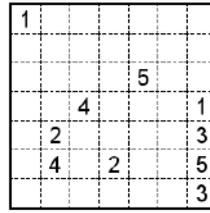


#	パズル	点数
1.	ナンバーリンク	20
2.	シャカシャカ	10
3.	ヤジリン	20
4.	四角に切れ	20
5.	ぬりかべ	25
6.	ぬりめいず	30
7.	波及効果	45
8.	インストラクションレス1	25+40+70
9.	インストラクションレス2	60+40
10.	インストラクションレス3	30+70
11.	インストラクションレス4	45
	合計	550

座席	名前 (ハンドルネーム)	点数

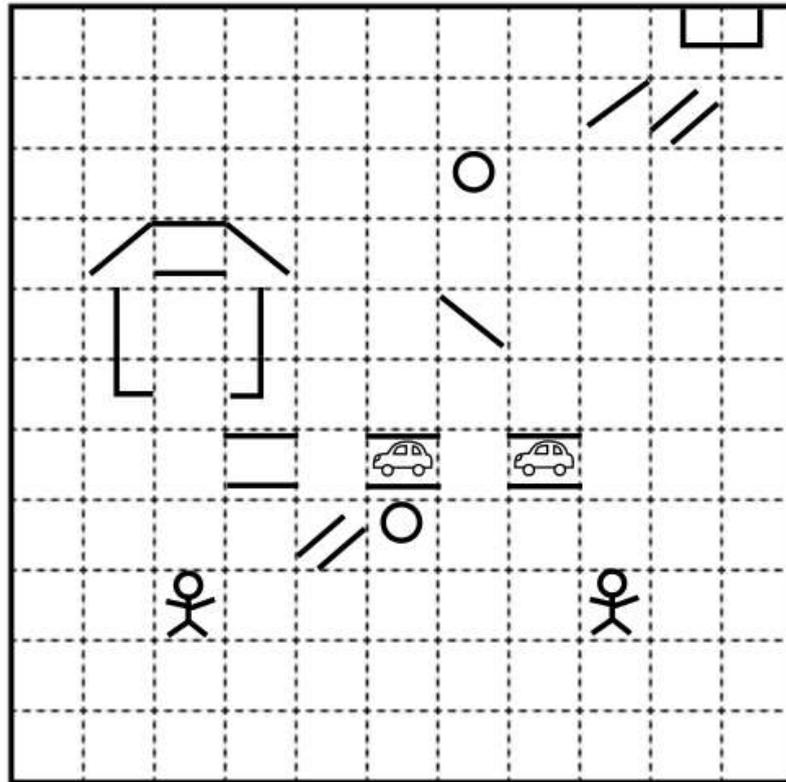
1. ナンバーリンク

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。



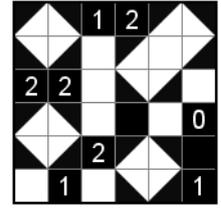
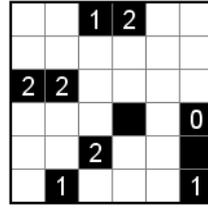
① 20点

※同じ記号を線でつないでください。

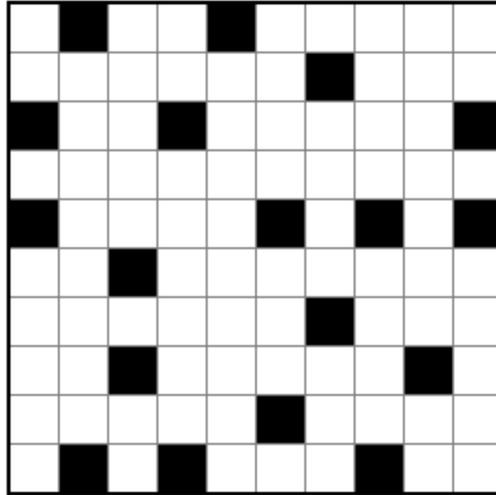


2. シャカシャカ

盤面のいくつかの白マスに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。

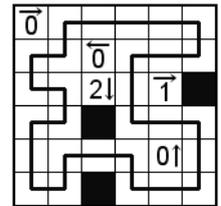
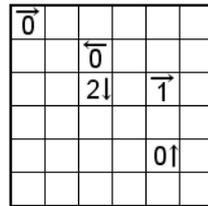


① 10点



3. ヤジリン

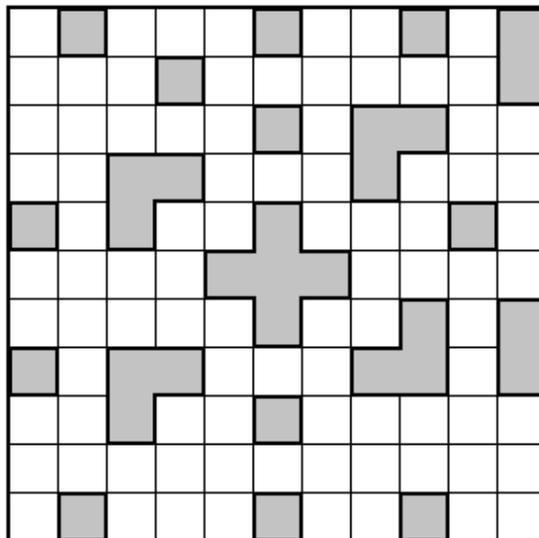
盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれはしません。線が通らないマスは、黒マスになります。黒マスはタテヨコに連続しません。



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。

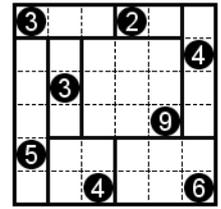
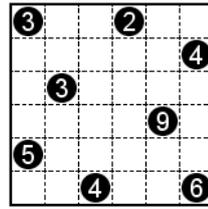
① 20点

※灰色のマスは
線が通らず、
黒マスにもなりません。



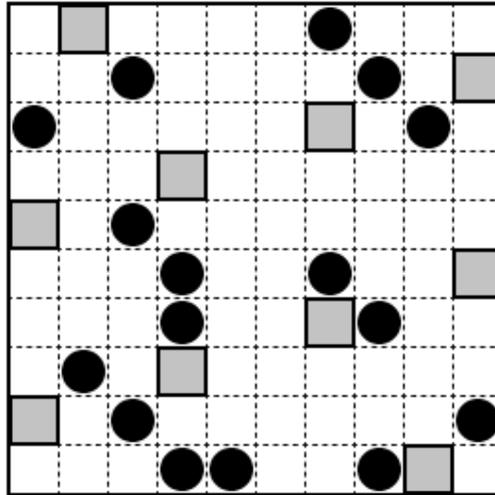
4. 四角に切れ

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。



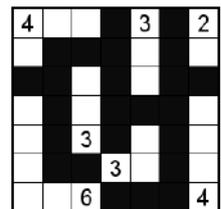
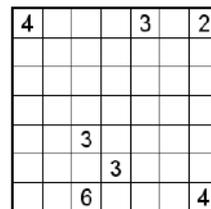
① 20点

※灰色のマスは
 どの長方形にも
 ふくまれません。
 黒丸には、
 1以上の数字が入ります。



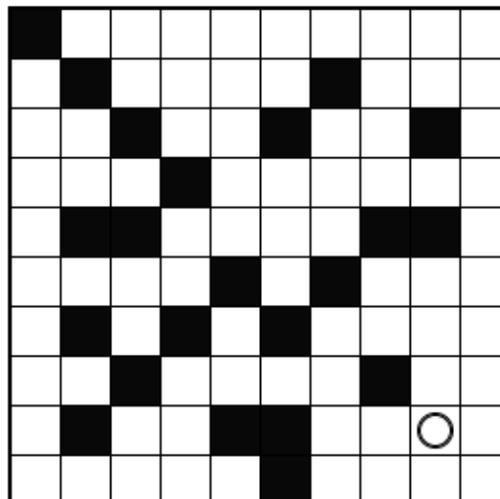
5. ぬりかべ

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。



① 25点

※いくつかの黒マスは
 初めから示されています。
 丸には1以上の数字が
 入ります。



6. ぬりめいず

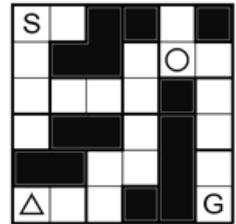
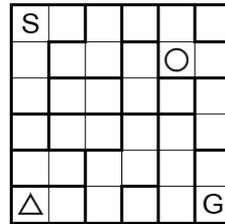
盤面のいくつかのマス黒くぬって壁を作り、白マスをたどるとSからGまで通ることができる迷路を作りましょう。

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

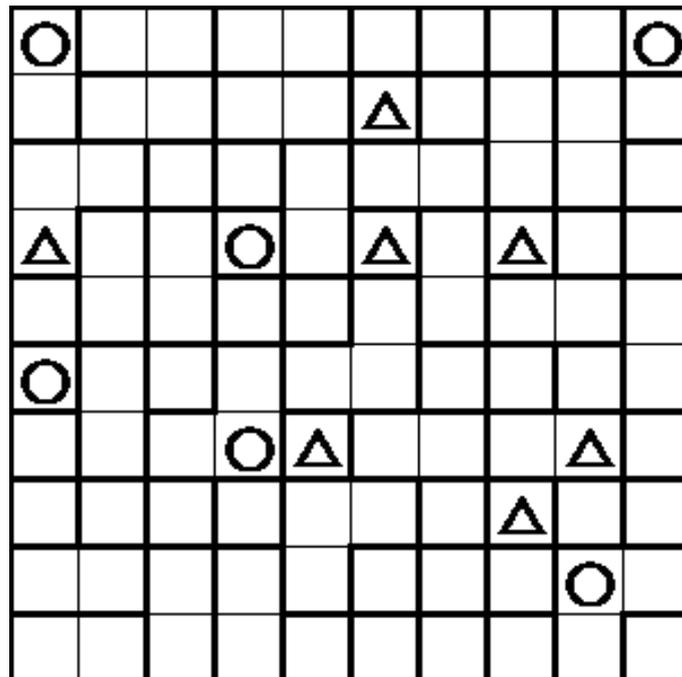
白マスも黒マスも、2×2以上のカタマリになってはいけません。



① 30点

※盤面にあるOのうち、二つがSとGになります。

(どちらがS,Gでも構いません)



7. 波及効果

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。

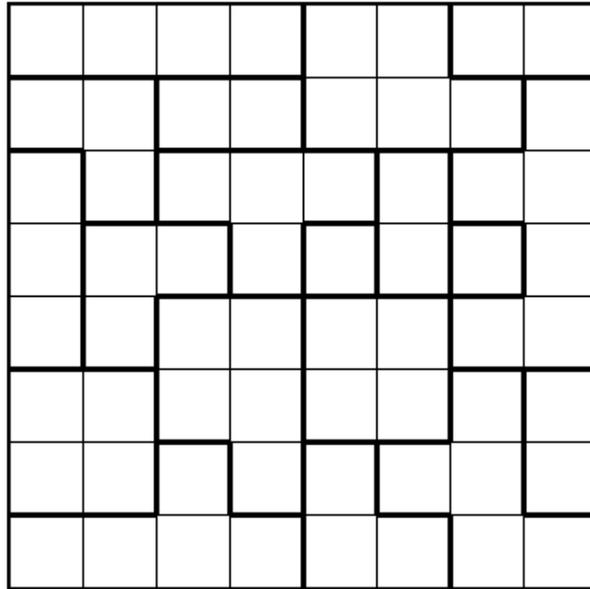
同じ数字がタテまたはヨコの同じ列に入るときは、両者のあいだにその数字以上の数のマスがなければいけません。例えば、同じ列に3を2

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。

		1			
1					
			2		1
1		3			
					1
			2		

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

① 4 5 点



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。

※1 ページ1 ルールで、ページ上部に例題と答えが示されています。配点は以下の通り。

- インストラクションレス 1 ① 2 5 点 ② 4 0 点 ③ 7 0 点
- インストラクションレス 2 ① 6 0 点 ② 4 0 点
- インストラクションレス 3 ① 3 0 点 ② 7 0 点
- インストラクションレス 4 ① 4 5 点

