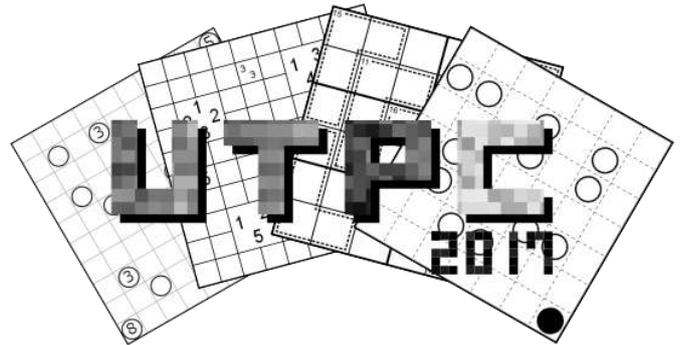


## Round 5 計算

制限時間：70分

問題数：21問



#	パズル	点数
1.	ツメスケルトン	10+80
2.	消しマス計算	15+15+25+30+60
3.	サムビルディング	10+30+90
4.	キラー数コロ	30+30
5.	Summon	45+55
6.	マイナス・クロ	40+65
7.	足し算アロー数独	65
8.	Gapped TOMTOM	15+40
9.	計算迷路	?+?
	合計	750+?

座席	名前 (ハンドルネーム)	点数

## 1. ツメスケルトン

マスにリストから文字を入れ、縦横に意味のある文字の繋がりが  
入ったスケルトンの盤面を作ります。リストの文字は必ず1回ず  
つ使われます。

	サ		
シ			ラ
			ダ

ア	サ	ガ	オ
シ			ラ
ア			ン
ト	リ	ハ	ダ

LIST

ア	ア	オ	ガ
ト	ハ	リ	ン

### ① 10点

=, <, >が入る行や列は、数式が正しくなるようにしてください。

		÷		-		>	0
	×		÷		×		
		×		-		=	0
	-		+		-		
		÷		-		<	0
	=		=		=		
		29		8		5	

LIST

1	2	3	4	5	6	7	8	9
日	月	平	年	成				

1. ツメスケルトン

② 80点 (二重枠1つ10点)

この問題では、二重枠内のみを採点対象とします。

(他のマスは埋めていなくてもかまいません。)

	憩					山			
		系			啓				
					酸				
		三		形					
						慶			散
								軽	
									賛
			経		産				
		係							

LIST

一	一	一	位	運	下	角	角
画	活	間	関	機	休	急	業
行	国	济	紫	視	自	自	時
写	車	車	省	上	真	神	水
生	性	素	総	体	大	炭	直
転	動	動	内	筆	弁	法	明
面	目	有	溶	立	力	輪	列

## 2. 消しマス計算

間違っている式が与えられています。丁度2つのマスを黒く塗りつぶし、正しい等式になるようにしてください。  
 =を塗りつぶしたり、塗りつぶした結果0から始まる2桁以上の数を作ったりしてはいけません。

1	2	+	3	×	4	5	=	2	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	+	3	×	4	5	=	2	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

① 15点

1	2	+	2	3	+	3	4	+	4	5	=	9	+	8	+	7	+	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

② 15点

2	3	4	+	5	9	+	8	7	6	=	1	0	1	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

③ 25点

五	千	兆	÷	八	百	億	×	三	万	÷	二	千	=	二	十	五	億
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

④ 30点

(	2	3	4	÷	1	8	-	1	)	×	2	4	=	2	4	×	1	0	8	÷	3	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

⑤ 60点

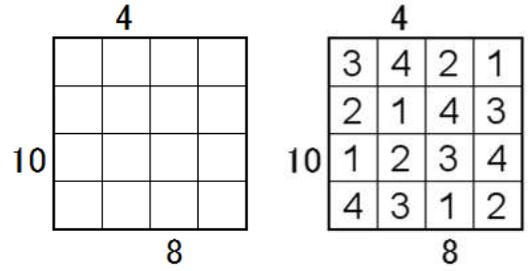
この問題のみ3つ塗りつぶして、3つの等式すべてを正しくしてください。

1	+	1	1	1	+	1	1	1	=	1	+	1	1	1	+	1	1	+	1
1	1	×	1	×	1	1	-	1	1	1	×	1	+	1	=	1	1	1	1
1	1	÷	1	1	=	1	1	-	1	×	1	1	1	+	1	1	÷	1	1

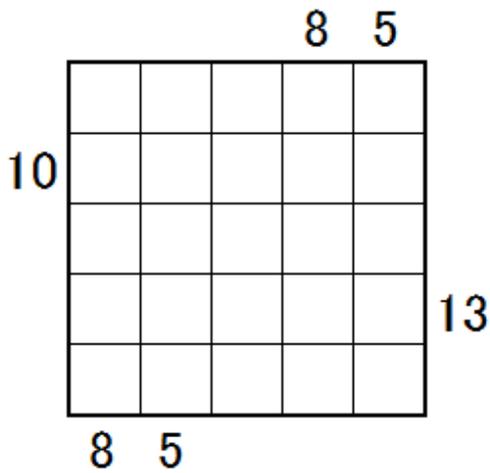
### 3. サムビルディング

盤面の各行各列にそれぞれ1から列の長さまでの数字を1つつ入れます。

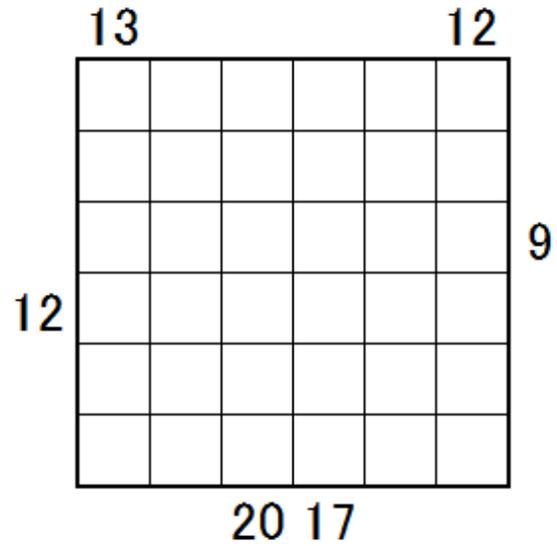
数字はその階数のビルを表していて、外側の数字はその方向から列を見たときに見えるビルの階数の総和を示しています。外側からビルを見たとき、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。



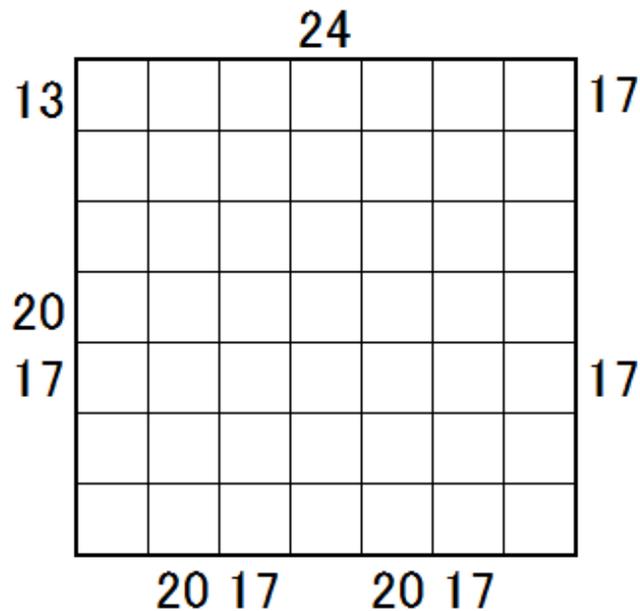
① 10点



② 30点



③ 90点



#### 4. キラー数コロ

盤面のいくつかのマスに数字を入れます。

盤面の数字は、その数字の入っているマスに隣り合うマスのうち、数字が入るマスの数を表しています。

隣り合ったマスに同じ数字を入れてはいけません。

すべての数字はひとつながりになっていなければなりません。

点線で囲まれた部分のマスには必ず数字が入ります。点線の枠に書かれている数字は、枠の中に入る数字の合計を表しています。枠の中には同じ数字が入っても構いません。

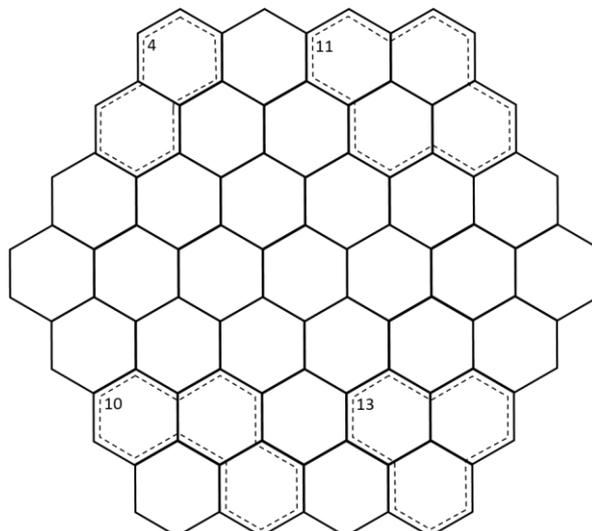
	3		
		7	
5			

	3	1	2	
1		7	3	2
5	2	3	4	3
	2	3	2	

#### ① 30点

7				5			
		13					5
					7		
5				10		10	
						9	
	9						
				5			

#### ② 30点

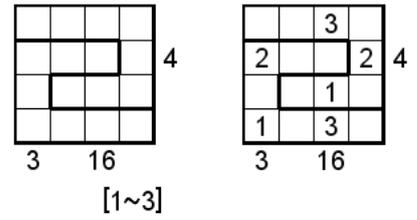


## 5. Summon

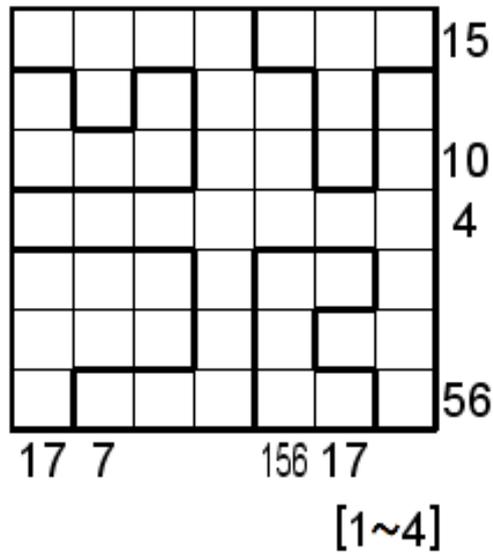
いくつかのマスに数字を入れ、各領域に指定された数字が1度ずつ現れるようにします。

同じ数字は、タテヨコナメに隣り合ってはいけません。

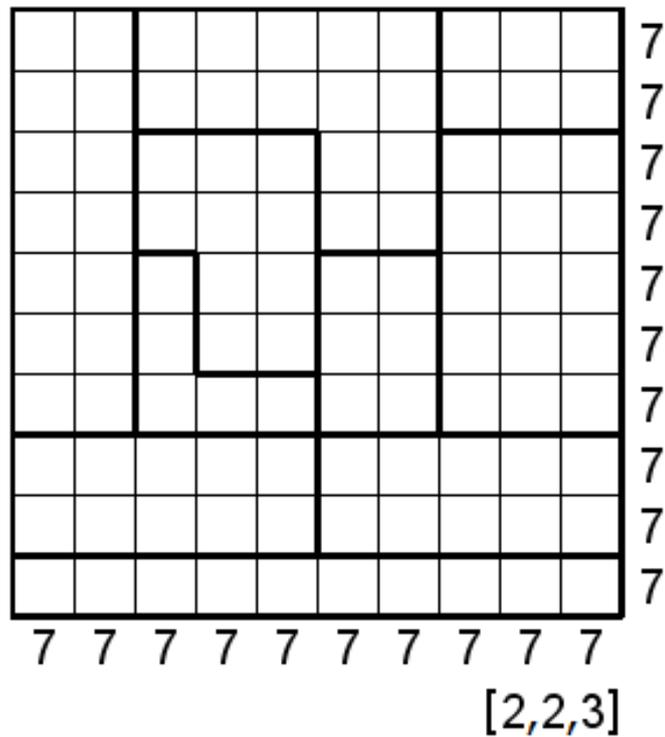
右(下)に書かれている数字は、その行(列)に書かれた数の和を表します。ただし、数字が白マスを挟まず連続している場合は、まとめて複数桁の1つの数字として扱います。



### ① 4 5 点



### ② 5 5 点



## 6. マイナス・クロ

盤面に1以上の整数か黒マスを入れます。

太線で区切られた各ブロックは、すべて異なる数字が入るか、すべて黒マスになるかのどちらか一方になります。

すでに入っている数字は書き換えてはいけませんが、黒マスにすることはできます。

外側の数字は、その列に入る数字の総和を表します。ただし、黒マスになった表出数字はマイナスの数になったとして計算します。

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。

	3	7	2	
7				1
2		2		
4			1	
5				

	3	7	2	
7	■	4	2	1
2	■	2	■	4
4	1	3	1	1
5	2	2	1	■

### ① 40点

	2		0		0	
	2	1	2	1	2	3
3	3	3	3	1	1	1
3	1	2	1	1	3	2
	2	2	3	1	2	1
3	3	2	1	2	1	2
2	2	3	1	2	1	3
-2	1	3	1	1	1	2

### ② 65点

	12	6	1	4	5
	2				
5					2
4		1			
7				2	
4			3		

## 7. 足し算アロー数独

盤面に1から9の数字を入れます。

すべてのタテ列・ヨコ列・太線で区切られた3×3のブロックにそれぞれ1から9が1つずつ入るようにします。

丸の中には、そこからのびる矢印の上の数字の和が入ります。

(1つの丸から複数の矢印がのびる場合、それぞれの矢印の上の数字の和が丸の中の数字と同じになります。)

			↖		3
		○		↗	
○		1		↗	○
↙			○		
		↘			
2					

5	1	2	4	6	3
3	4	6	5	1	2
6	2	1	3	4	5
4	3	5	6	2	1
1	6	3	2	5	4
2	5	4	1	3	6

① 65点

6				1		9		2
	↑		↑		○	↗		
9						↓		
	↙	○	↘					
3								4
	↑		←			↘	○	
						↓		7
	○				○	→		
1		3		5				9

## 8. Gapped TOMTOM

いくつかのマスの数字を入れ、各行各列に指定された数字が1度ずつ現れるようにします。

領域の左上の数字は、領域内の数字に対し、 $+$  $-$  $\times$  $\div$ のいずれかの計算をしたときの計算結果を表しています。領域内に3つ以上の数字がある場合、すべての数字に対して同じ計算を行います。 $-$  $\div$ の場合は最も大きい数字から残りの数字に対して計算を行います。例えば、領域内に2、4、8が入った場合、左上の数字は14 ( $= 8 + 4 + 2$ )、2 ( $= 8 - 4 - 2$ )、64 ( $= 8 \times 4 \times 2$ )、1 ( $= 8 \div 4 \div 2$ )のどれかになります。

領域内の数字が1つだけの場合、左上の数字は領域内に入る数字そのものを表しています。

領域内に同じ数字がいくつか入っても構いません。また、領域内に数字が1つも入らなくても構いません。(その場合、領域の左上の数字はありません)

左上の数字がない場合、領域の中にはどのような数字が入っても構いません。

6		1		7
	17		3	
	1			
2				
	4		1	

6	3	2	1	1	7	4
1	17	4	2	3		3
	1	1	4	3		2
2	2		3	4		1
4	4	3	1	1	2	

### ① 15点

	3			1	
			4		
6					
1					
		3			

[1,2]

### ② 40点

0			0	
0				
	0	1		0
0				

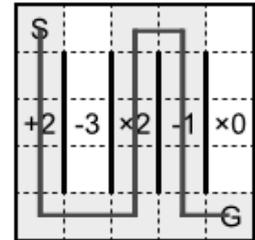
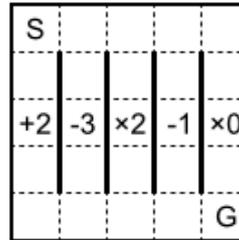
[1,2,3,4]

## 9. 計算迷路

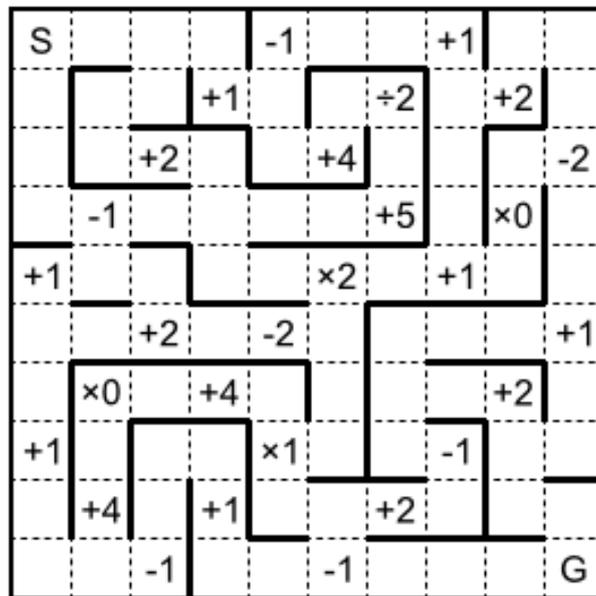
白マスに線を引いて、スタート (S) からゴール (G) までを線でつなぎます。

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。また、線は太線と交差させてはいけません。

0 からスタートして、数式が書かれたマスを通る度に数式どおりに計算します。ゴールに到達したときの数値が得点になります。(小数点以下は切り捨て。0 点以下の場合は 0 点。)



① ? 点



② ? 点

+9	-9	+8	-7	+2	-5	+3	-4	+9
-5	+3	-1	+6	-5	+5	-2	+6	-8
+5	-4	+3	-6	+4	-9	+1	-4	+7
-9	+1	-1	+4	-8	+7	-7	+5	-1
+4	-7	+2	S	+20	G	+4	-2	+3
-4	+5	-5	+7	-9	+6	-3	+6	-5
+8	-6	+3	-6	+1	-8	+5	-1	+3
-3	+1	-8	+9	-6	+4	-5	+6	-4
+2	-1	+4	-3	+6	-7	+2	-2	+4