

# 問題インスタラクション

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。

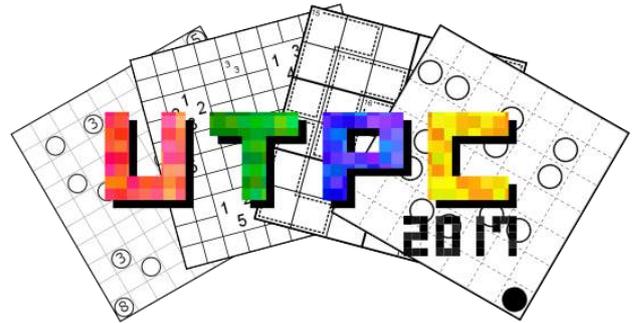
## 問題作成・大会運営

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

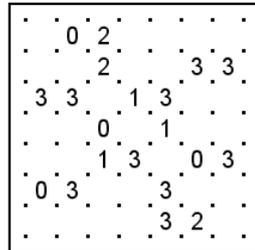
1					
			5		
	4				1
2					3
4		2			5
					3

## 4. スリザーリンク

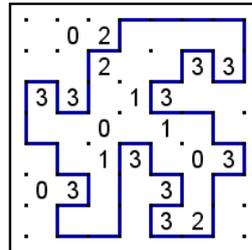
15+15

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

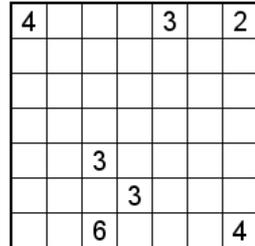


## 5. ぬりかべ

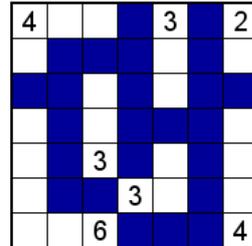
15+20

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

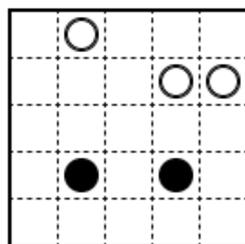


## 6. ましゅ

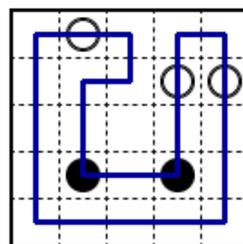
10+10

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。

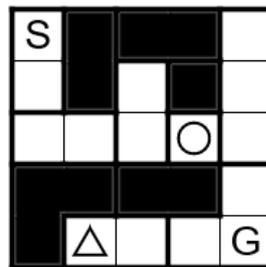
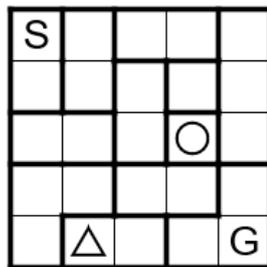
すべての白マスはタテヨコにひとつながりになりますが、白マスで輪っかができてはいけません。

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。

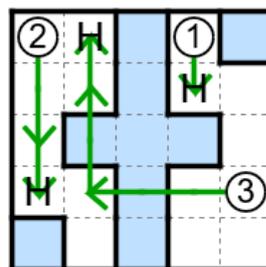
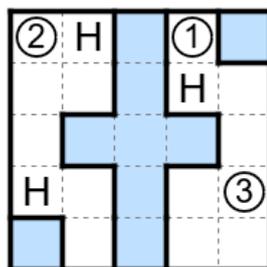
各回の丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印の線が他の丸やHのマスを通過したり、線どうしが交差したり重なったりしてはいけません。

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

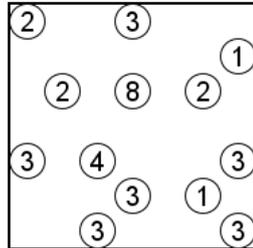


## 9. 橋をかけろ

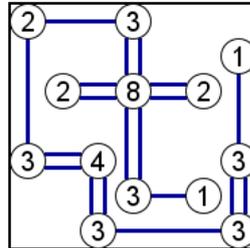
15

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

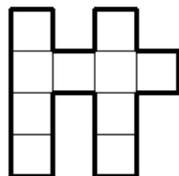
1	2	4	3	4
1	3	5	4	2
1	4	3	1	2
2	3	1	5	5
3	1	2	5	5

## 11. スケルトン

10

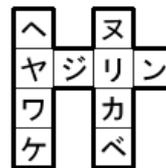
リストにある言葉を盤面にすべて入れてください。言葉の入る方向は左→右、上→下のどちらかで、1マスに1文字ずつ入ります。小さい「ヤ」などは大きい「ヤ」などと同じものとして解いてください。

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

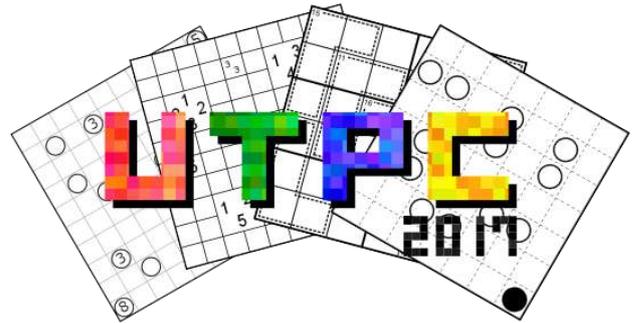
15

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。

## Round 2 さかさま インストラクション

制限時間：50分

問題数：16問



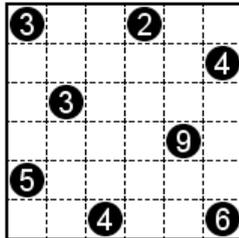
#	パズル	点数
1.	四角に切れ	20+20
2-1.	Tapa	15
2-2.	Pata	25
3.	ましゅ	10+10
4.	リバースましゅ	30+30
5.	間違い探し	40
6.	白丸黒丸白	25+25+80
7.	ウィンドウサングラス	50+80
8.	Hayeweka	50+90
	合計	600

# 1. 四角に切れ

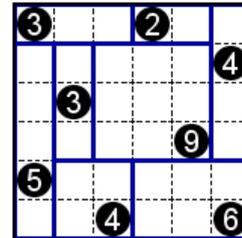
20+20

- ・ 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

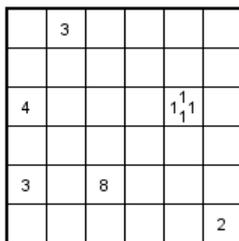


## 2-1. Tapa

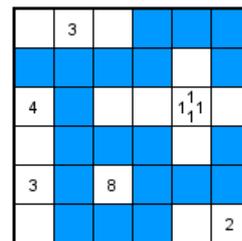
15

- ・ 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。

例題



解答

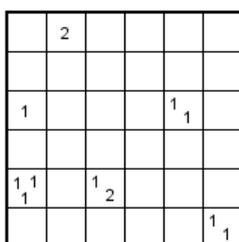


## 2-2. Pata

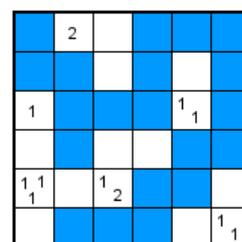
25

- ・ 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。

例題



解答



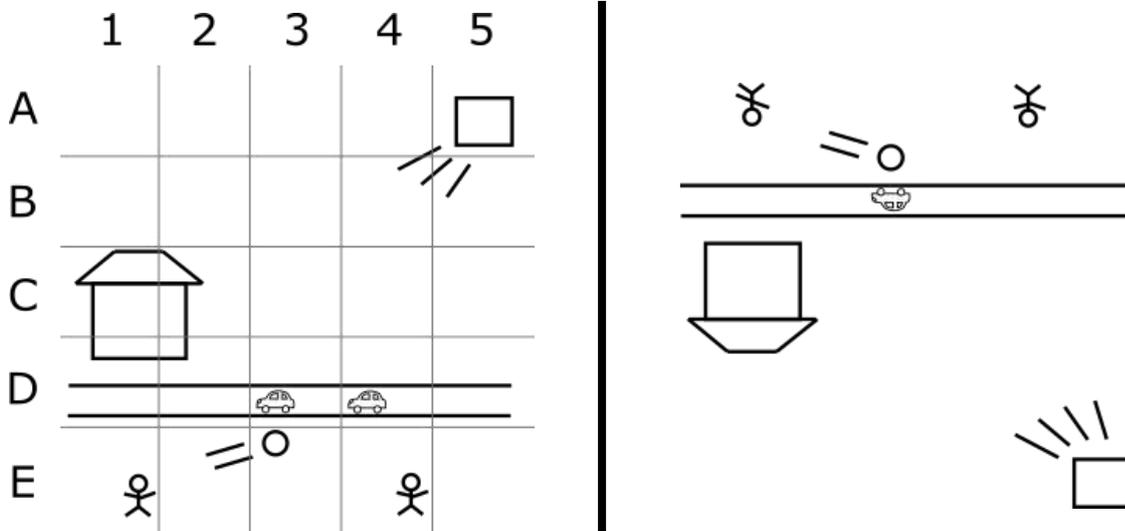


## 5. 間違い探し

40

- 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（例題では3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。）

例題



解答

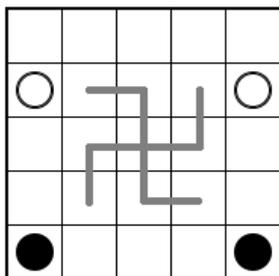
B5、D4、E1

## 6. 白丸黒丸白

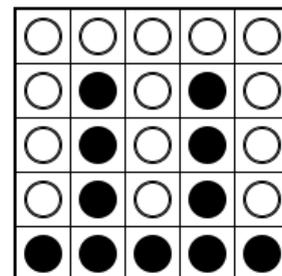
25+25+80

- 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のカタマリにはしてはいけません。
- 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。）

例題



解答

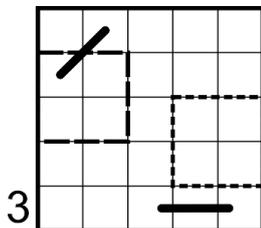


## 7. ウィンドウサングラス

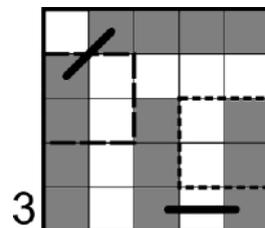
50+80

- ・ 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。）

例題



解答



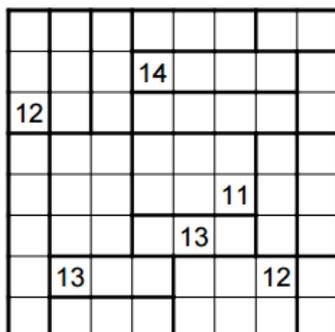
## 8. Hayeweka

50+90

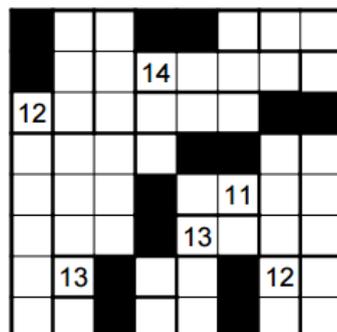
- ・ 盤面のいくつかのマスに黒マスにします。黒マスは、必ず1×2のカタマリになります。このカタマリどうしが辺で接してはいけません。
- ・ 太線で区切られた領域に入っている数字は、その領域以外に入る黒マスの数を表しています。
- ・ 数字のマスは黒マスになりません。
- ・ 白マスは、タテヨコどちらの方向に対しても2つ以上の部屋にわたって連続して存在していなければなりません。（部屋をまたがず、黒マスや壁に挟まれた白マスが存在してはいけません。）
- ・ 黒マスによって、盤面が丁度2つに分断されていなければなりません。

※へやわけのルールを全てさかさまにしたルール

例題



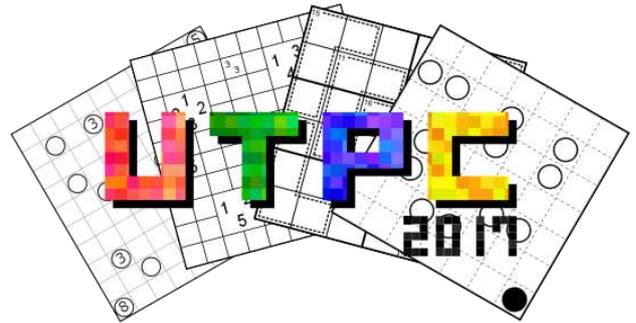
解答



## Round 3 美術館 インストラクション

制限時間：50分

問題数：14問



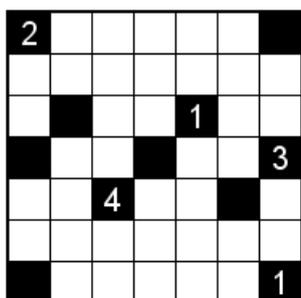
#	パズル	点数
1.	美術館	15+15+20+40+60+85
2.	美術艦	20+40
3.	双子の美術館	25+40
4.	リージョナル美術館	30+35
5.	美術館の壁	30+45
	合計	500

## 1. 美術館

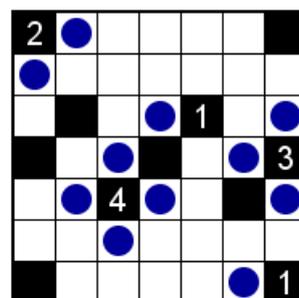
15+15+20+40+60+85

- ・ 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(○)を配置します。
- ・ 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- ・ 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。
- ・ どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

例題



解答

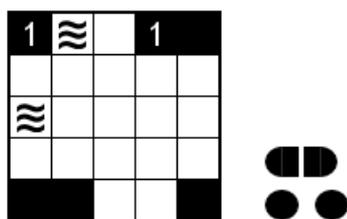


## 2. 美術艦

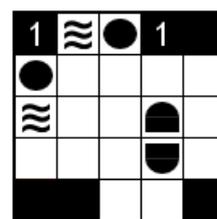
20+40

- ・ 以下のルールに従って、盤面の白マスに指定された艦を1つずつ配置します。
- ・ 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る艦の数を表します。
- ・ 異なる艦どうしは、タテヨコナナメに隣り合ってははいけません。また、波のマスに艦が入ってはいけません。
- ・ 各艦は、艦がある全てのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- ・ どの艦にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、艦のあるマスは、他の艦で照らされてはいけません。

例題



解答

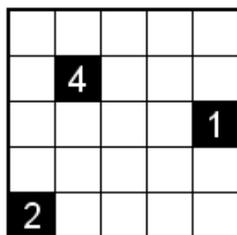


### 3. 双子の美術館

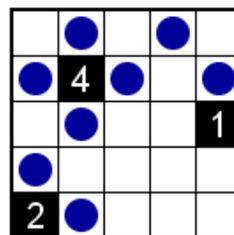
25+40

- ・ 以下のルールを除き、美術館のルールに従います。
- ・ 各照明は、それぞれ他の照明を1つだけ照らします。

例題



解答

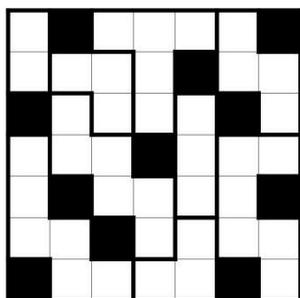


### 4. リージョナル美術館

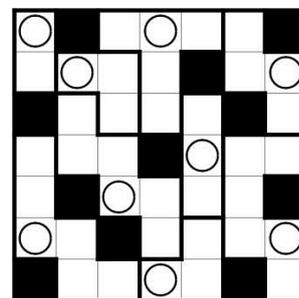
30+35

- ・ 以下のルールを除き、美術館のルールに従います。
- ・ 照明は、太線で区切られた各エリアに必ず1つずつ配置されます。

例題



解答

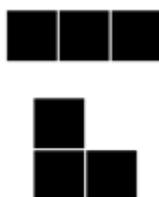
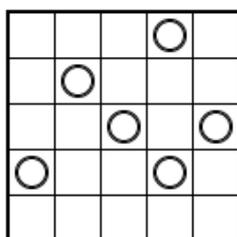


### 5. 美術館の壁

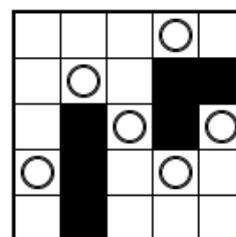
30+45

- ・ 盤面の線に沿って指定された壁を1つずつ配置し、照明(○)が互いを照らさないようにします。
- ・ 照明は、そのマスから上下左右に、壁か外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。
- ・ 異なる壁どうしは、タテヨコナナメに隣り合ってははいけません。壁は回転させてもよいですが、裏返してはいけません。
- ・ どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。壁の置かれていないすべてのマスは、タテヨコにひとつながりになります。
- ・ 盤面上に置かれた照明を増やしたり減らしたりしてはいけません。壁と照明は重なりません。

例題



解答

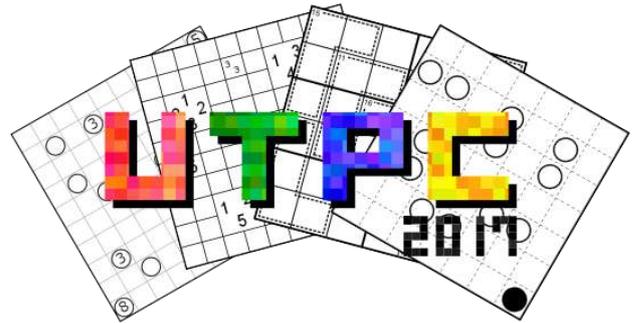


## Round 4    ???    インストラクション

※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



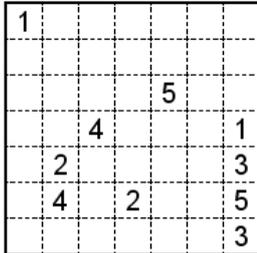
#	パズル	点数
1.	ナンバーリンク	20
2.	シャカシャカ	10
3.	ヤジリン	20
4.	四角に切れ	20
5.	ぬりかべ	25
6.	ぬりめいず	30
7.	波及効果	45
8.	インストラクションレス1	25+40+70
9.	インストラクションレス2	60+40
10.	インストラクションレス3	30+70
11.	インストラクションレス4	45
	合計	550

# 1. ナンバーリンク

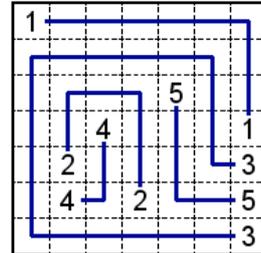
20

- 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

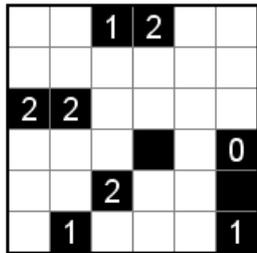


# 2. シャカシャカ

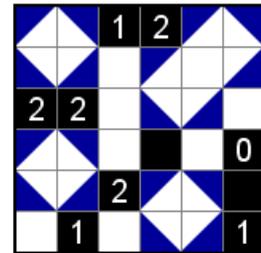
10

- 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

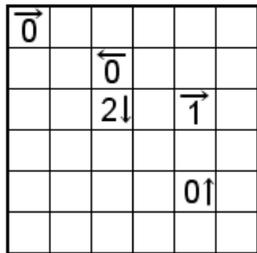


# 3. ヤジリン

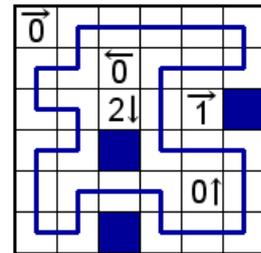
20

- 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

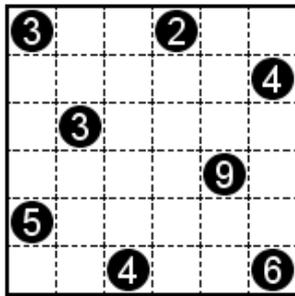


## 4. 四角に切れ

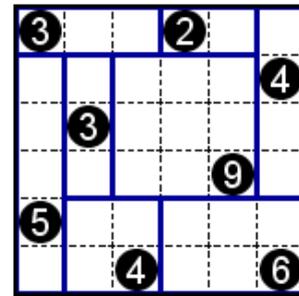
20

- ・ 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

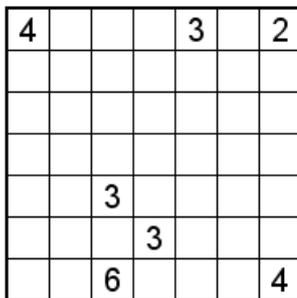


## 5. ぬりかべ

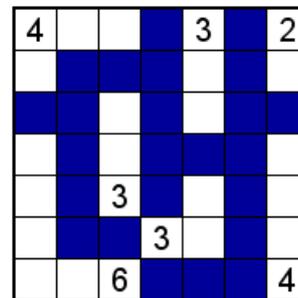
25

- ・ 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)のマスの数です。
- ・ 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

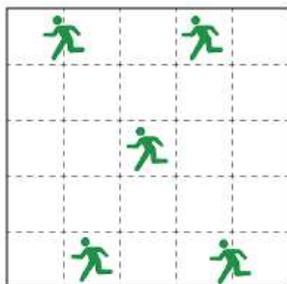
4	2	1	3	1	2
1	3	4	1	2	3
2	5	1	2	4	1
1	2	3	4	1	2
3	1	2	1	3	1
2	3	1	2	1	3

# 8-11. インストラクションレス 1～4

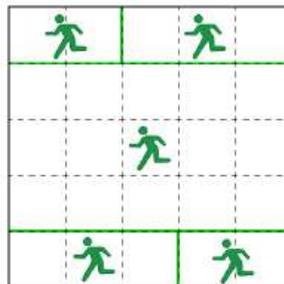
これらのパズルでは、ルール文が明かされません。問題用紙に、あるルールに従って作成された例題とその解答、およびいくつかの問題が示されます。そこからパズルのルールを推測し、問題を解きましょう。提示される例題および問題は、正しいルールに従って解いたとき答えがただ1つに定まります。解答が正解かどうかは、それぞれの問題の盤面が正しく埋められているかで判断します。ルール文を解答に書く必要はありません。(インストラクションレス1からインストラクションレス4まで、4種類のルールの問題のセットが出題されます。)

(練習問題)

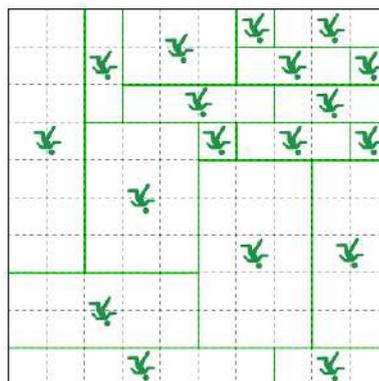
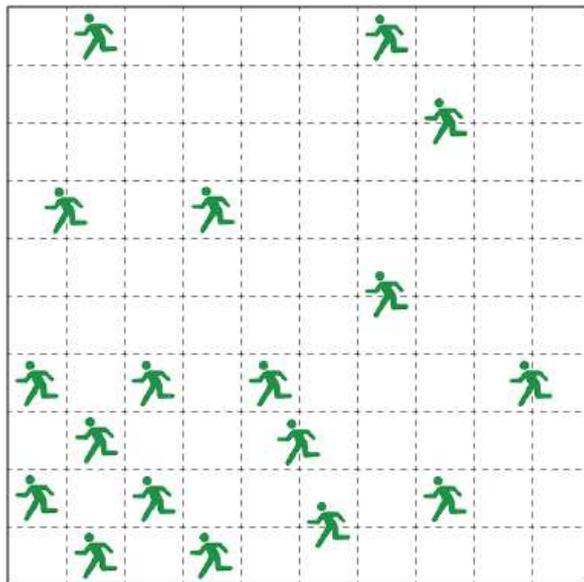
例題



解答



問題

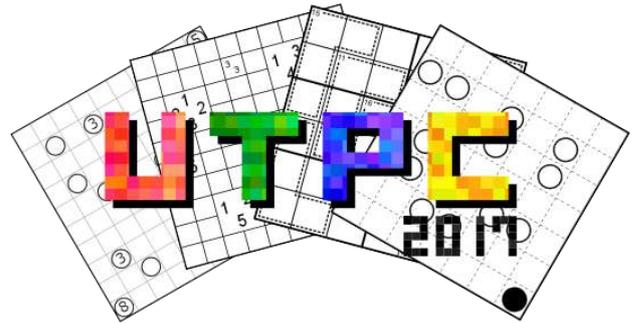


ルール：盤面のすべてのマスに、ピクトくんが中心にくるような長方形に分割する。

## Round 5 計算 インストラクション

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+?

## 1. ツメスケルトン

10+80

- 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。

例題

	サ		
シ			ラ
			ダ

<リスト>

ア	ア	オ	ガ
ト	ハ	リ	ン

解答

ア	サ	ガ	オ
シ			ラ
ア			ン
ト	リ	ハ	ダ

## 2. 消しマス計算

15+15+25+30+60

- 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。

例題

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

解答

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

## 3. サムビルディング

10+30+90

- 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つずつ入れます。
- 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。

例題


4

10

8

解答

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

4

10

8

## 4. キラー数コロ

30+30

- ・ 盤面のいくつかのマスの数字を入れます。
- ・ 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の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。

例題

	3		
		7	
5			

解答

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

## 5. Summon

45+55

- ・ いくつかのマスの数字を入れ、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。

例題


4

3      16

解答

		3	
2			2
		1	
1		3	

4

3      16

[1~3]

## 6. マイナス・クロ

40+65

- ・ 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。

例題

	3	7	2	
7				1
2		2		
4			1	
5				

解答

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

## 7. 足し算アロー数独

65

- ・ 盤面に 1 から 9 の数字を入れます。（例題は 1 から 6）
- ・ 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。）

例題

					3
		○			
○		1			○
			○		
2					

解答

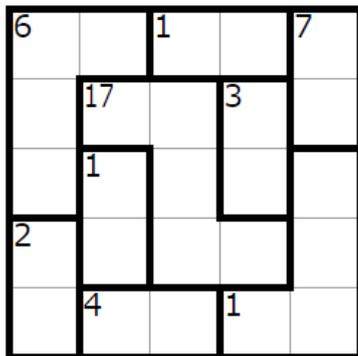
5	1	2	4	6	3
3	4	6	5	1	2
6	2	1	3	4	5
4	3	5	6	2	1
1	6	3	2	5	4
2	5	4	1	3	6

## 8. Gapped TOMTOM

15+40

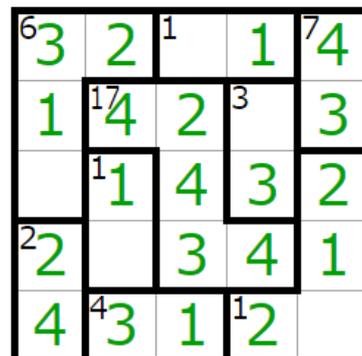
- いくつかのマスの数字を入れ、各行各列に指定された数字が1度ずつ現れるようにします。
- 領域の左上の数字は、領域内の数字に対し、 $+$  $-$  $\times$  $\div$ のいずれかの計算をしたときの計算結果を表しています。領域内に3つ以上の数字がある場合、すべての数字に対して同じ計算を行います。 $-$  $\div$ の場合は最も大きい数字から残りの数字に対して計算を行います。例えば、領域内に2、4、8が入った場合、左上の数字は14 ( $= 8 + 4 + 2$ )、2 ( $= 8 - 4 - 2$ )、64 ( $= 8 \times 4 \times 2$ )、1 ( $= 8 \div 4 \div 2$ ) 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。

例題



[1-4]

解答

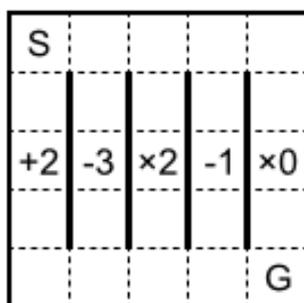


## 9. 計算迷路

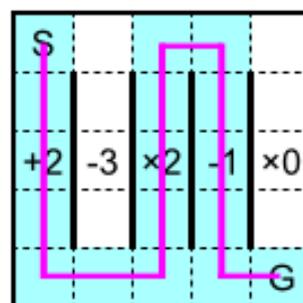
?+?

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

例題



解答の一例

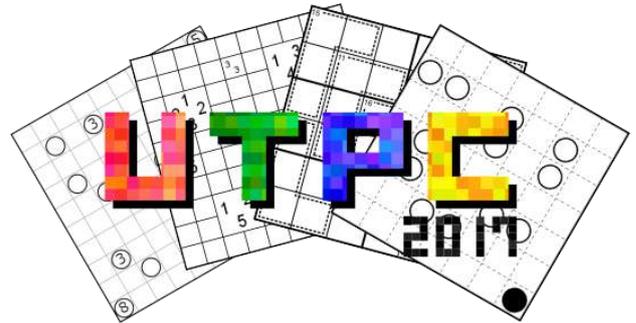


得点は  $0+2=2$ ,  $2 \times 2=4$ ,  $4-1=3$  で3点

## Round 6 分 インストラクション

制限時間：70分

問題数：19問



#	パズル	点数
1.	合同分割	30+50+50
2.	ブロックパズル	40+70
3.	天体ショー	20+50
4.	へやわけ	30+70
5.	内分リンク	30+90
6.	タイトフィット数独	40+60
7.	フラクショナルアウトサイドサム数独	30+60
8.	よみどおり	30+40
9.	漢字部品マット	40+70
	合計	900

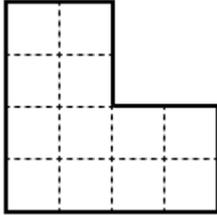
## 1. 合同分割

30+50+50

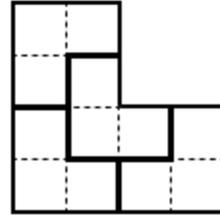
- 点線に沿って線を引き、盤面を指定された個数の合同な図形（回転や反転させて重なる形）に分割してください。

例題

4ピース



解答



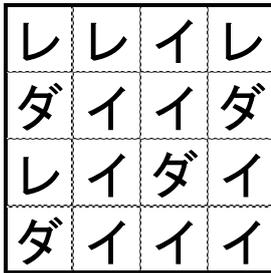
## 2. ブロックパズル

40+70

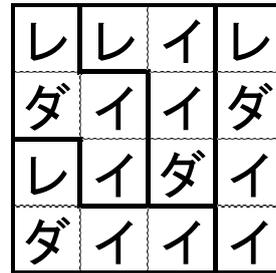
- 点線に沿って線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けます。
- それぞれのブロックに入る部品は、指定された条件を満たしているようにします。

例題

4つの「レイダイ」に分けてください。



解答

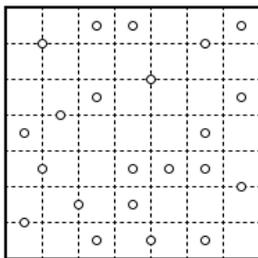


## 3. 天体ショー

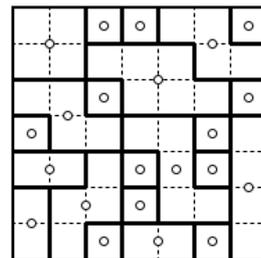
20+50

- 点線の上にタテ、ヨコに線を書いて盤面をいくつかのブロックに分けます。
- 全てのブロックは星（○）を1つずつ含み、ブロックの形は星を中心として点対称の図形になります。

例題



解答

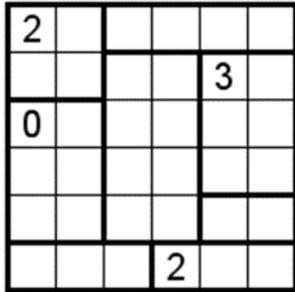


## 4. へやわけ

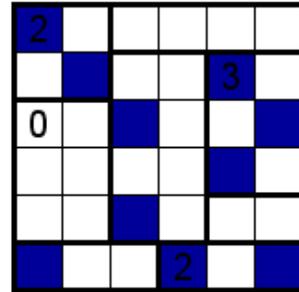
30+70

- ・ 以下のルールに従って盤面に黒マス配置します。
- ・ 盤面の数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数を表示します。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
- ・ 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
- ・ 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面を分断させてはいけません。

例題



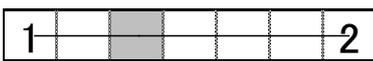
解答



## 5. 内分リンク

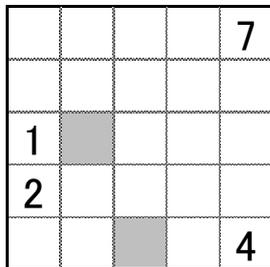
30+90

- ・ 以下のルールに従って、数字が書かれたマスの中心を両端とする何本かの線を引きます。
- ・ 線はマスの中心をタテヨコに通ります。線を交差・枝分かれさせてはいけません。
- ・ 線の通らないマスがあってははいけません。
- ・ 1つの線は灰色のマスを必ず1回通ります。灰色のマスの中心から両端の数字 A,B のマスの中心まで線をたどった時、その長さは  $A : B$  の比になっているようにします。

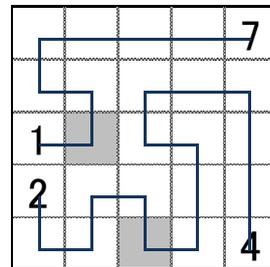


長さ2 長さ4 → 比が1 : 2になっています。

例題



解答



## 6. タイトフィット数独

40+60

- ・ 各行、各列、各ブロックに指定された範囲の数が一度ずつ現れるようします。
- ・ いくつかのマスがスラッシュによって分割されています。分割されたマスには、数字が2つ入ります。その場合、小さい数が左上に、大きい数が右下になければなりません。

例題

7/			/		1/
	4/	5/	7/		
	6/			/	9/
/	3/			/	4
		/	7/	4/	5
/	5		/		/

[1-9]

解答

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

[1-9]

## 7. フラクショナルアウトサイドサム数独

30+60

- ・ 各行、各列、各ブロックに指定された範囲の数が一度ずつ現れるようします。
- ・ いくつかのマスがスラッシュによって分割されています。分割されたマスには、数字が2つ入ります。
- ・ 外側の数字は、それぞれの列で太線に挟まれた一番手前の領域に入る数字の和を表します。ただし、分割されて2つの数字が入っているマスは分数として計算します。

例題

$7$   $3\frac{1}{4}$

	/	/	
$5\frac{1}{4}$	/		$2\frac{1}{2}$
$2\frac{2}{3}$	/		$6\frac{1}{2}$
	/	/	

$3$   $9$   
[1~6]

解答

$7$   $3\frac{1}{4}$

	6/3	5/4	1
$5\frac{1}{4}$	1/4	5	2/3
$2\frac{2}{3}$	5/3	1	6/4
	6/2	3/1	5

$3$   $9$   
[1~6]

## 8. よみどおり

30+40

- ・ 白マスに線を引いて、漢字(灰色のマス)を2つずつ線でつなぎます。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。
- ・ 線の両端は漢字になり、途中でいくつかのひらがなが書かれたマスを通ります。線が通らない白マス(ひらがな)もあります。
- ・ 線の一方の端からもう一方の端までに通るひらがなを順に読むと、2つの漢字をその順に書いてできた熟語の読みができるようになります。

例題

夜	ざ		桜
よ		く	ら
は	う	も	
葉	じ	み	紅

解答

夜	ざ		桜
よ		く	ら
は	う	も	
葉	じ	み	紅

## 9. 漢字部品マツト

40+70

- ・ 表の右上の各マスには漢字の一部を、左側の読みが書かれているマスにはその読みの漢字を1つつ入れて、表を完成させましょう。
- ・ 数字は、左の欄に入る漢字を構成するために、上の部品が何回使われるかを表しています。漢字によって部品の高さや縦横比が変わることもあります。(部品はそれ自体が漢字でなくても構いません。)
- ・ 読みには、送りがなも含まれています。

例題

(もり)	3	
(こん)	1	1
(かい)		2

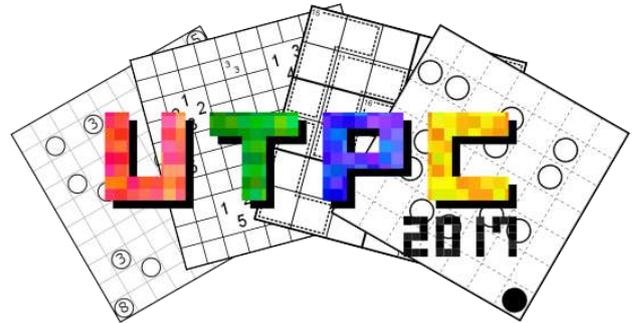
解答

	木	口
森(もり)	3	
困(こん)	1	1
回(かい)		2

## Round 7 余計 インストラクション

制限時間：30分

問題数：27問



#	パズル	点数
1.	チマタグラム	$8 \times 7 + 12 \times 4 + 16$
2.	余計書き順分解	$5 + 5 + 5 + 10 + 10 + 15$
3.	行余計セレクトワーズ	$5 + 10 + 20$
4.	列余計セレクトワーズ	$5 + 10 + 20$
5.	リストに余計のあるスケルトン	30
6.	マスに余計のあるスケルトン	30
7.	余計推理クロス	50
	合計	350

## 1. チマタグラム

$8 \times 7 + 12 \times 4 + 16$

- ある施設・建造物の名前に1文字加えて並び替えました。元の名前を教えてください。

例題

「どうすんや?」「こうだ」  
(どうすんやこうだ)

解答

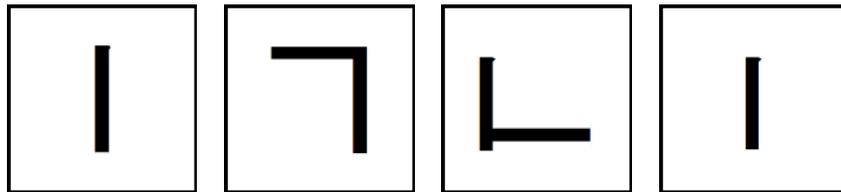
安田講堂  
(やすだこうどう+ん)

## 2. 余計書き順分解

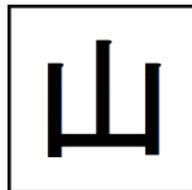
$5 + 5 + 5 + 10 + 10 + 15$

- ある文字を、書き順の通りに1画ずつ分けて示しています。元の文字を教えてください。ただし、1つだけ関係ないパーツが混ざっています。

例題



解答



### 3. 行余計セレクトワーズ

5+10+20

- ・ 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作  
りましょう。辞書に載っていない言葉を作ってはいけません。
- ・ ただし、各タテ列には、余計な文字が1つずつ含まれています。その余計な文字を取り除き、残っ  
た文字を使ってヨコ列の個数分言葉を作りましょう。
- ・ 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）。
- ・ 各問題でできる言葉には、共通のテーマがあります。

例題

ア	イ	ス
ス	ル	メ
ニ	コ	ン
ト	ホ	コ

解答

スイス

トルコ

ニホン

(テーマ：国名)

### 4. 列余計セレクトワーズ

5+10+20

- ・ 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いけません。
- ・ ただし、1列だけまったく使わないタテ列があります。その列を飛ばして言葉を作りましょう。
- ・ 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

ラ	レ	ア	ン
コ	ズ	ク	ダ
キ	ハ	リ	ラ

解答

ラクダ

コアラ

キリン

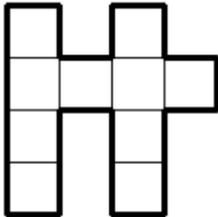
(第2列を使わない)

## 5. リストに余計のあるスケルトン

30

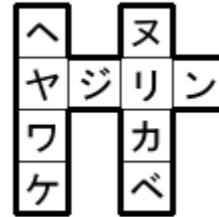
- ・ リストの言葉を盤面に組み込みます。リストの言葉はどれも 1 回しか使えません。
- ・ 1 マスに 1 字ずつ入り、言葉が入る方向は、上→下、左→右のどちらかになります。
- ・ リストには使わない言葉がいくつか含まれています。

例題



4文字  
 カツクロ  
 スウドク  
 ヌリカベ  
 ヘヤワケ  
 ヤジリン

解答

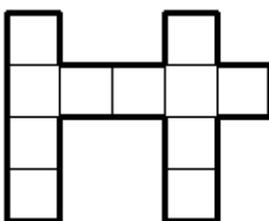


## 6. マスに余計のあるスケルトン

30

- ・ リストの言葉をすべて、盤面に組み込みます。リストの言葉はどれも 1 回しか使えません。
- ・ 1 マスに 1 字ずつ入り、言葉が入る方向は、上→下、左→右のどちらかになります。
- ・ 盤面の中に文字が入らないマスがいくつかあります。言葉は、そのマスを飛ばして正しく読めるように入れましょう。

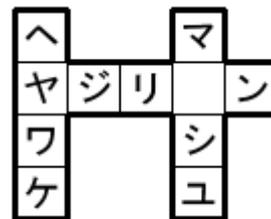
例題



3文字  
 マシユ

4文字  
 ヘヤワケ  
 ヤジリン

解答



## 7. 余計推理クロス

50

- ・ ヒントに合うようにすべての白マスに文字か黒マスを入れて、クロスワードの盤面を完成させましょう。
- ・ タテヨコに入る言葉の前後は、必ず黒マスかワクの外周になります。黒マスをタテヨコに連続させたり、黒マスで盤面を分断したりしてはいけません。
- ・ 「ン」や「ー」で始まる言葉を入れたり、「ンン」「シー」「ー」という文字のつながりを作ったりしてはいけません。
- ・ 1つの盤面に、同じ言葉を複数個入れてはいけません。
- ・ ヒントに示されている言葉（「」内の単語）は、すべて1文字余計な文字が含まれています。余計な文字を取り除いて盤面に入れましょう。
- ・ 盤面に入る言葉は、必ずしも意味のあるものになるとは限りません。

## 例題

		A	B
1			
2			

ヒント

- ・ 1に「ヒツジ」が入る。
- ・ どこかに「クジラ」「ゴリラ」「ヒバリ」が入る。

## 解答

		A	B
1		ヒ	ジ
2		リ	ラ