

# ニコリラウンド 問題 (10:40 ~ 11:40)



制限時間は60分、出題は11種類21問です。

時間内に完答し、全問正解した場合はタイムボーナスとして残り時間1分あたり8点を加算します。

#	パズル	サイズ	配点	得点
1-1	アイスバーン	6×6	10	
1-2		6×6	10	
2-1	L I T S	10×10	15	
2-2		10×10	25	
3-1	お家へ帰ろう	8×8	25	
3-2		8×8	40	
4-1	四角に切れ	10×10	30	
4-2		14×24	45	
5	数独	9×9	50	
6-1	スリザーリンク	10×10	20	
6-2		15×25	70	
7-1	ナンバーリンク	15×15	35	
7-2		25×25	60	
8-1	ごきげんななめ	10×10	40	
8-2		10×10	40	
9-1	へやわけ	10×10	30	
9-2		17×17	60	
10-1	カックロ	11×11	30	
10-2		15×15	80	
11-1	ひとりにしてくれ	12×12	60	
11-2		12×12	75	
Total:			850	

名前: \_\_\_\_\_

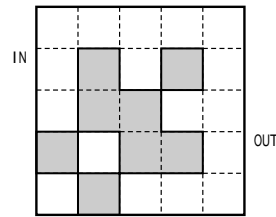
出題: 枝豆 Eden えなじ~ とん によるっぴい 三河安城 ライナスの毛布

# 1. アイスパーン

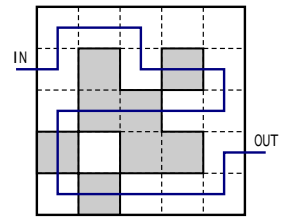
## ルール

- ・ INからOUTまで、枝分かれのない1本の線を引きます。
- ・ 色付きのマスでは線は直進します。
- ・ 線は色付きマスでは交差することができます。それ以外の場所では交差してはいけません。
- ・ 線は、タテヨコにひとつながりになっている色付きマスのブロックをそれぞれ少なくとも1回は通ります。
- ・ 矢印で示された箇所は必ず線が通り、矢印がINからOUTに進む向きを向いていなければなりません。

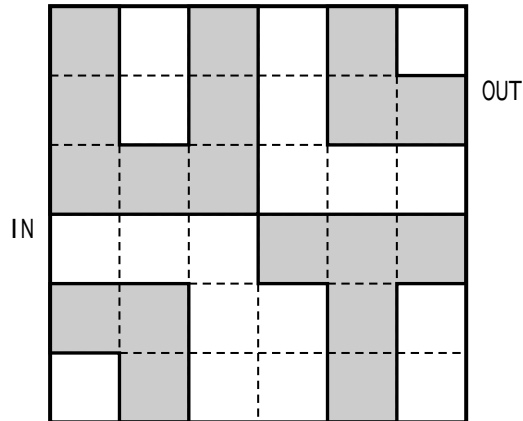
例題



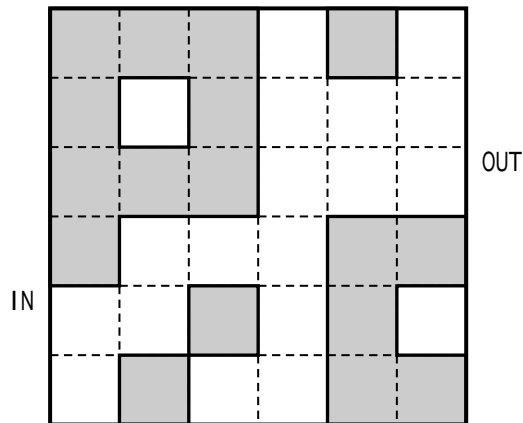
解答



1-1  
(10点)



1-2  
(10点)

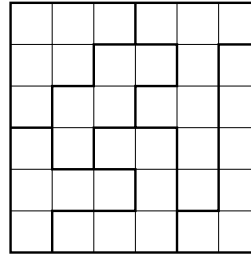


## 2. LITS

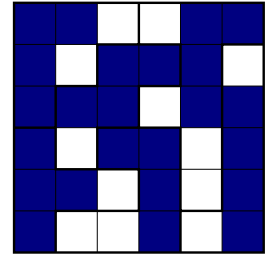
### ルール

- ・盤面に黒マスを設置して、太線で区切られたブロックにそれぞれテトロミノ(黒マスが4つつながった形)を1つつつ作ります。
- ・同じ形(回転・反転した形を含む)のテトロミノは隣接しません。
- ・黒マスは全体でタテヨコにひとつながりになります。
- ・黒マスが  $2 \times 2$  以上の塊になってはいけません。

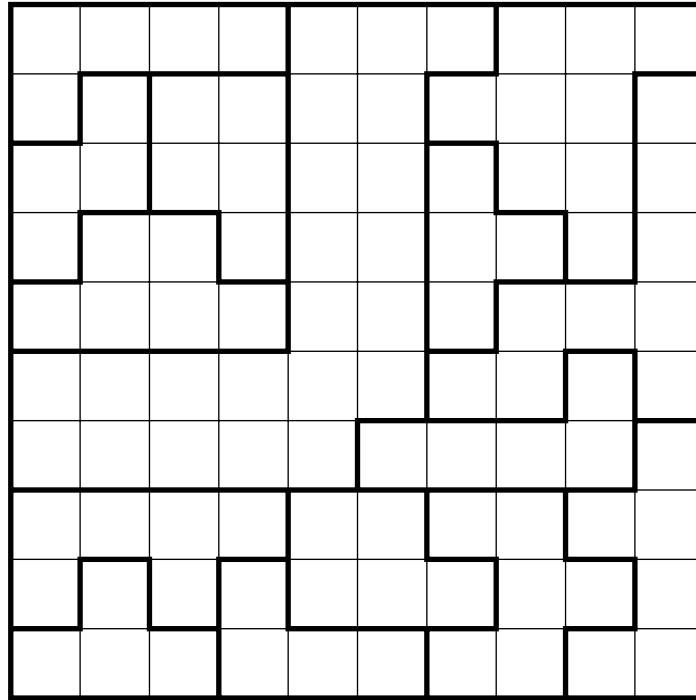
例題



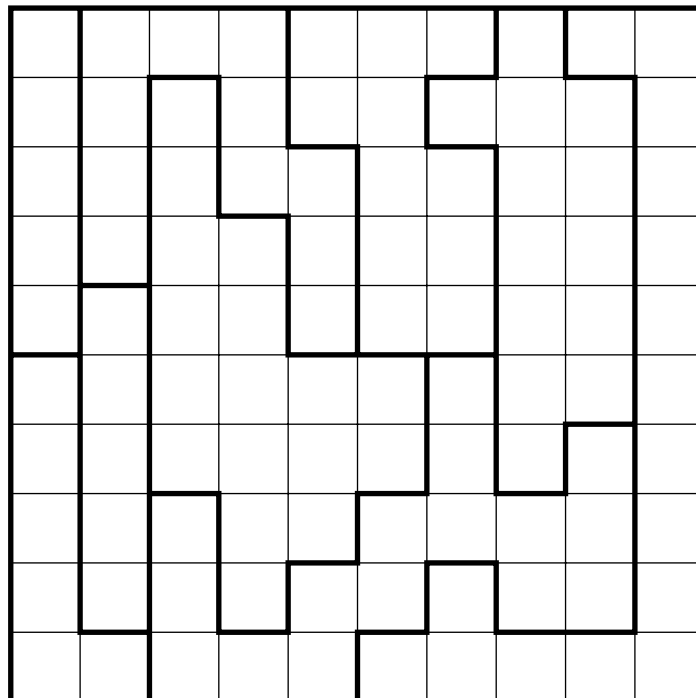
解答

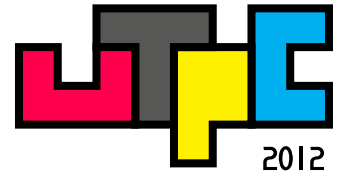


2-1  
(15点)



2-2  
(25点)





### 3. お家へ帰ろう

ルール

- ・盤面の文字をタテヨコに移動し、同じ文字は同じ太線で区切られた部屋に入るようにします。違う文字は同じ部屋に入りません。
- ・文字の移動は矢印で表します。移動の経路が重なってはいけません。

例題

B				D
C				C
	A		D	
		C		C
	A			A
	B			A

解答

B				D
G				C
	A		D	
		C		C
	A			A
	B			A

3-1  
(25点)

				F		D	G
	C						
E							
		D	H		C		F
E	H					A	B
			G		G		E
	E						

3-2  
(40点)

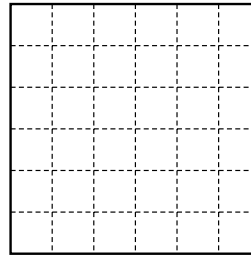
A							
	B			F		F	
	D	C		E			
		A	D				
				E	G		
	F		A		F	C	
	C					G	H
						G	H

## 4. 四角に切れ

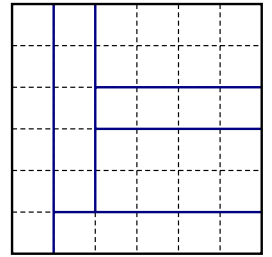
ルール

- ・点線上に線を引き、盤面をいくつかの長方形の領域に分割します。
- ・領域は数字を1つずつ含み、数字は領域のマス数を表します

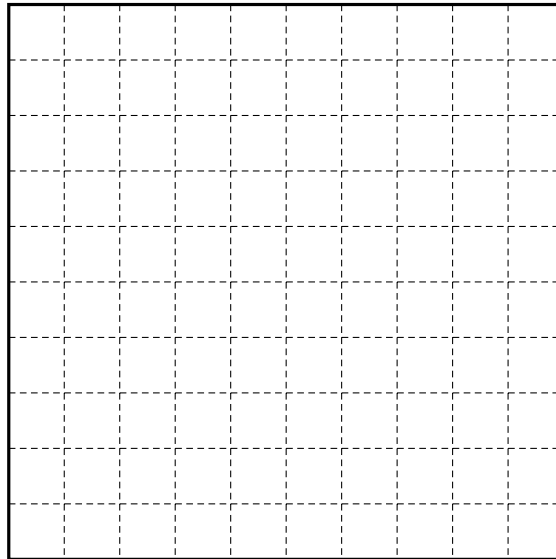
例題



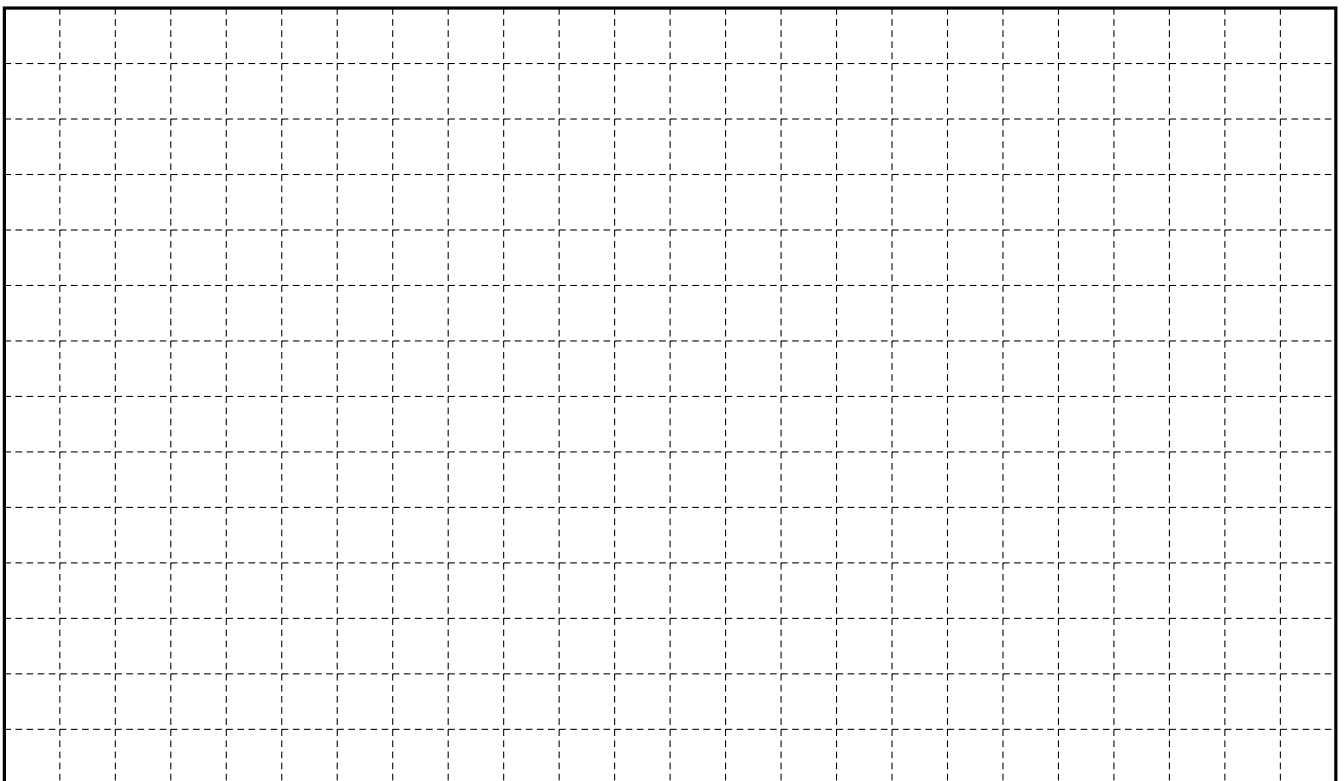
解答

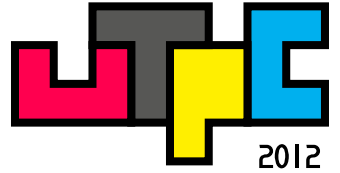


4-1  
(30点)



4-2 (45点)





# 5. 数独

ルール

- ・盤面に1～9の数字を配置します。
- ・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1～9が1つずつ入るようにします。

例題

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

解答

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

5  
(50点)

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



# 6. スリザーリンク

**ルール**

- ・点線上に線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。
- ・数字はそのマスの4辺のうち線が引かれる辺の数を表します。

**例題**

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

**解答**

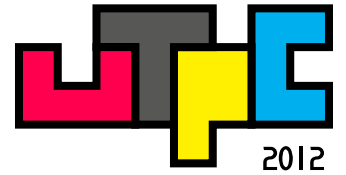
			1	1
	3	1		
2			2	3
	1	1		3
			0	2
2	3			

6-1  
(20点)

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

6-2 (70点)

2	2	2				2	2	2		1	2	2			1	1	2			2	2	2
2	1	2				2	2	2		1	1	1			2	1	1			1	1	1
2	1	1				2	1	1		2	2	2			1	1	1			1	2	1
			2	2	2			1				2	1	1			2	1	2			
			2	1	1			1	1			1	1	1			1	1	2			
			1	1	2			1	1		1	2	1			1	1	1				
2	2	2				1	1	1		1	1				2	2	1			1	1	1
1	2	1				1	1	2		1	1				2	2	2			1	2	1
1	2	2				1	1	2		1	1				2	2	1			1	1	1
			1	1	1			1	1	1		1	1			1	1	2				
			1	1	1			1	1	1		1	2			1	2	2				
			2	1	1			1	1	1		2			1	1	2					
1	2	2				1	2	2			1	1	2		1	2	1			2	2	2
1	1	2				2	1	2			1	1	1		2	2	2			2	1	2
1	2	1				1	1	2			2	2	1		2	1	1			1	2	1



# 7. ナンバーリンク (1/2)

ルール

- ・マスの中央を通る線を引き、同じ数字同士をつなぎます。  
線は交差や枝分かれせず、ひとつのマスを1度しか通れません。

例題

1			4
	2	3	5
3			2
4		5	
		1	

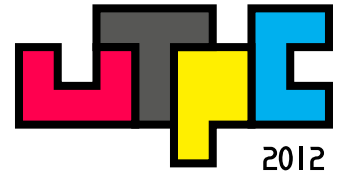
解答

1			4
	2	3	5
3			2
4		5	
		1	

## 7-1 (35点)

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



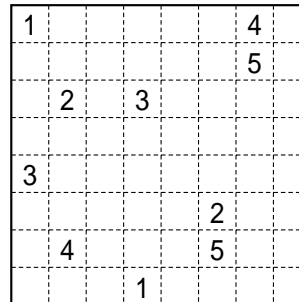


# 7. ナンバーリンク (2/2)

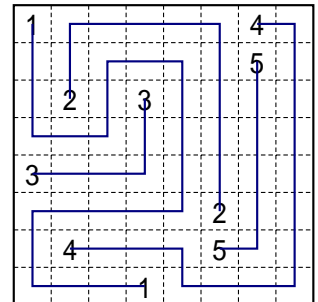
**ルール**

- ・マス<sup>(1)</sup>の中央を通る線を引き、同じ数字同士をつなぎます。
- ・線は交差や枝分かれせず、ひとつのマスを1度しか通れません。

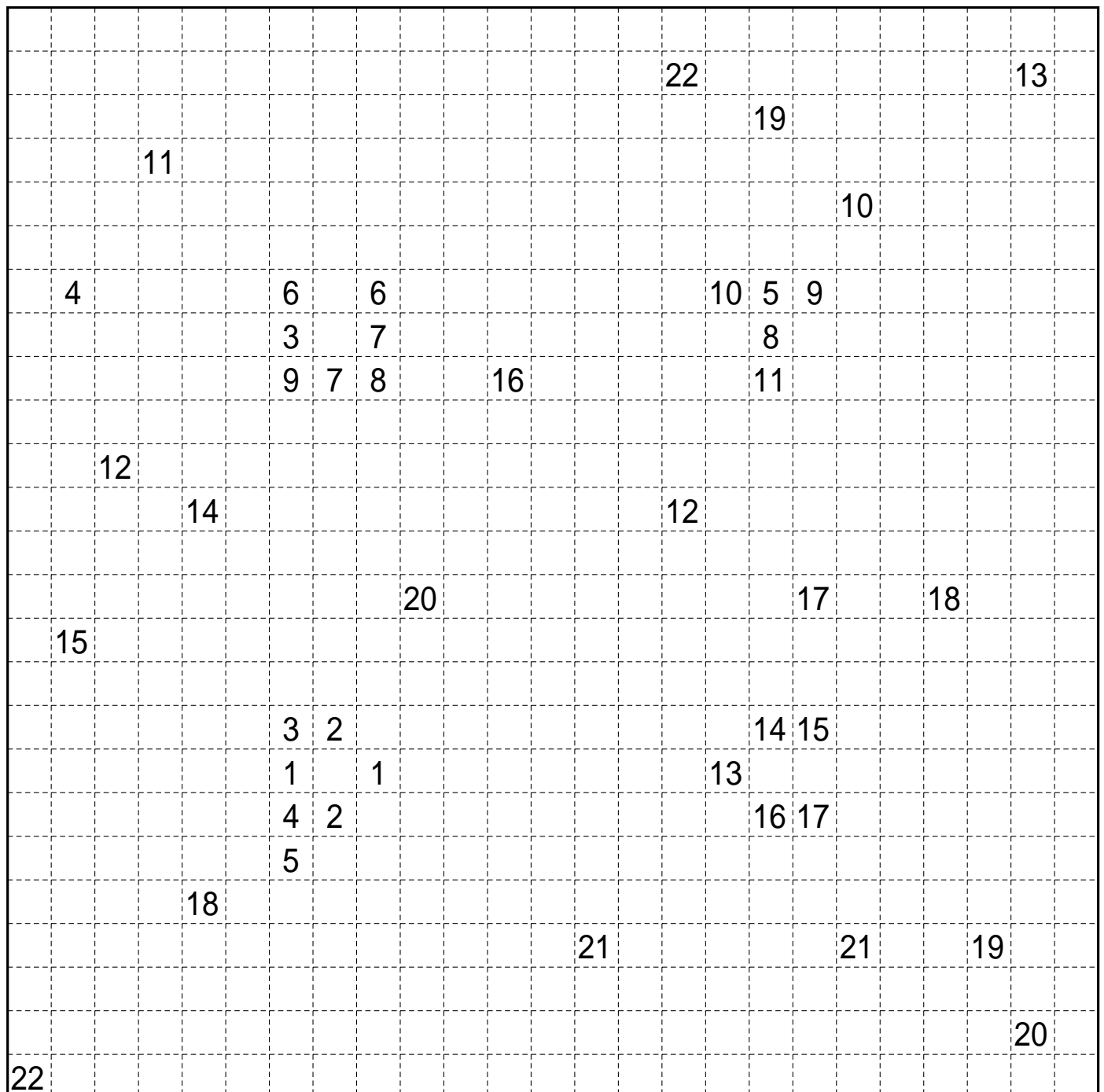
例題



解答



## 7-2 (60点)

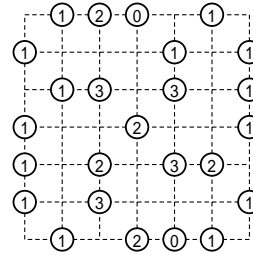


# 8. ごきげんななめ

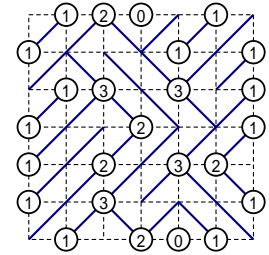
ルール

- すべてのマスに右上から左下または左上から右下のいずれかの対角線を引きます。対角線がつながって輪ができてはいけません。
- 数字はそこから出る対角線の数を表します。

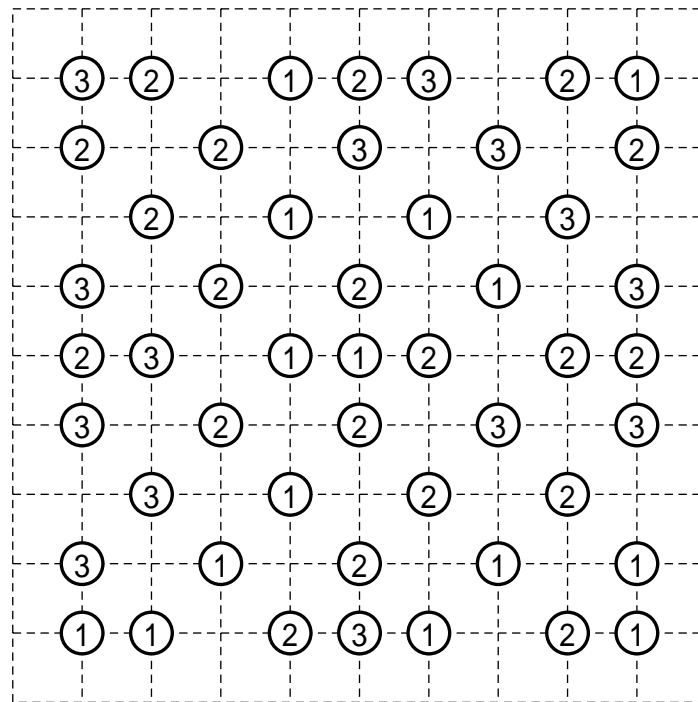
例題



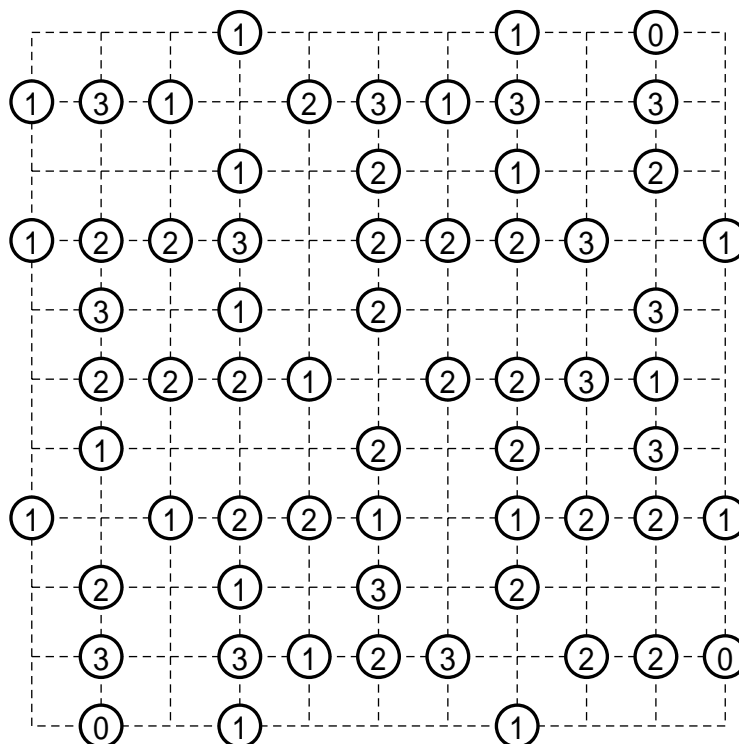
解答



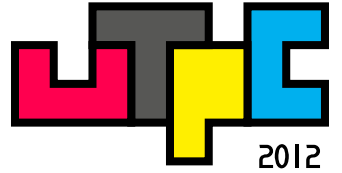
8-1  
(40点)



8-2  
(40点)





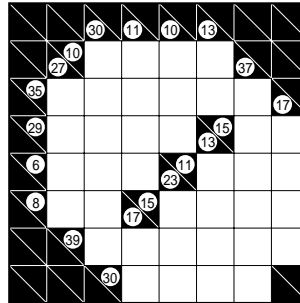


# 10. カックロ (1/2)

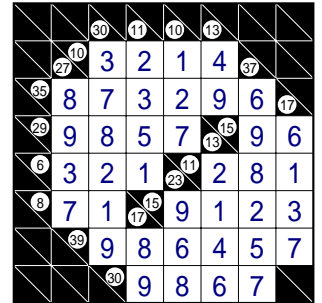
ルール

- すべての白マスに 1 ~ 9 の数字を配置します。
- 黒マスの数字は、そこから右または下に連続して見える白マスに入る数字の和を表します。
- ひとつの和をなす数字に同じものがあってはいけません。

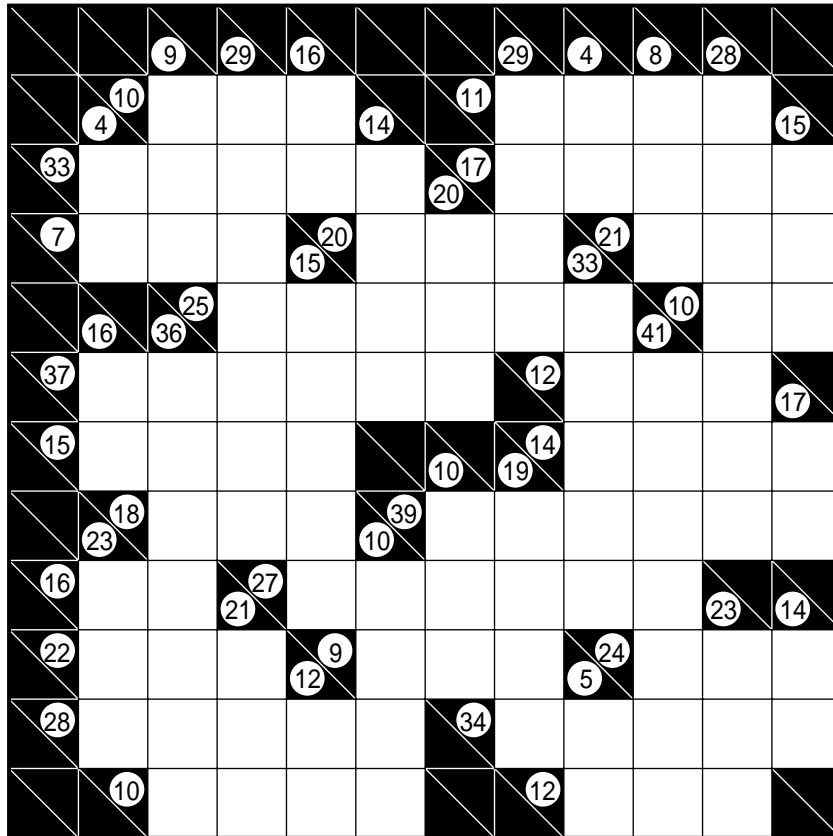
例題

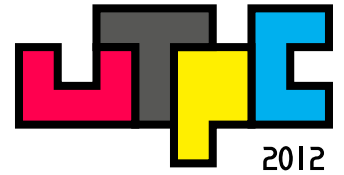


解答



10-1  
(30点)



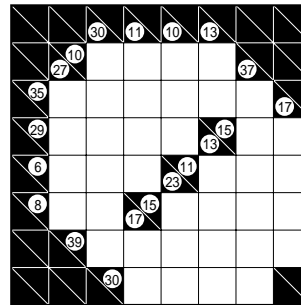


# 10. カックロ (2/2)

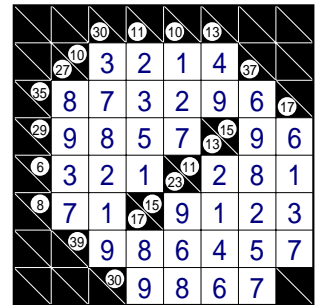
ルール

- ・すべての白マスに1～9の数字を配置します。
- ・黒マスの数字は、そこから右または下に連続して見える白マスに入る数字の和を表します。
- ・ひとつの和をなす数字に同じものがあってはいけません。

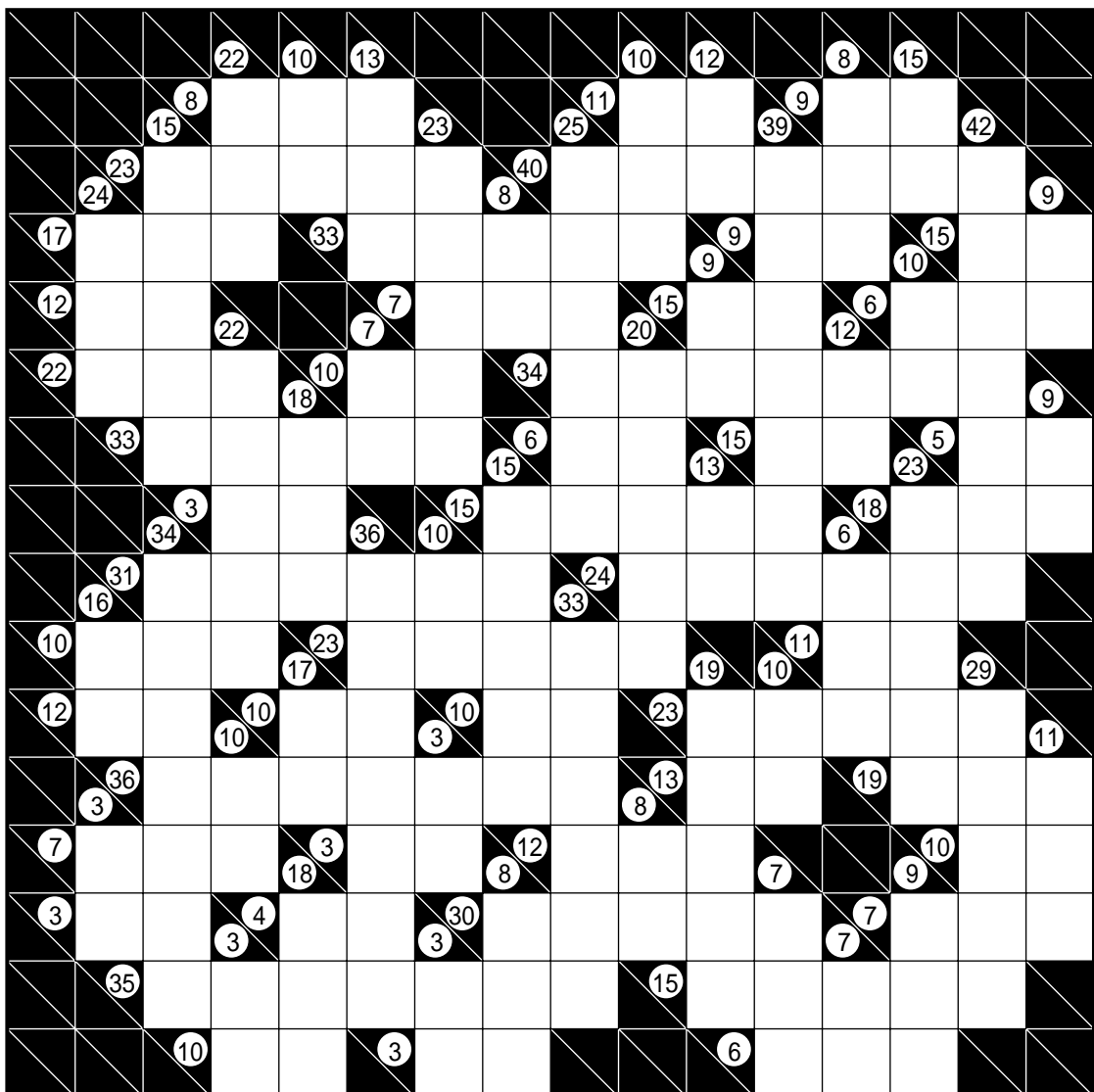
例題

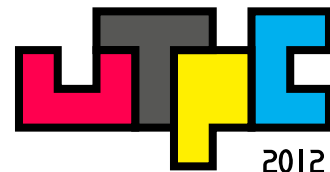


解答



10-2  
(80点)





# 11. ひとりにしてくれ

ルール

- ・盤面に黒マスをいくつか配置します。黒マスは互いにタテヨコに接しません。盤面が黒マスで分断されてはいけません。
- ・タテヨコの各列で、白マスの数字が重複してはいけません。

例題

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

解答

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

11-1  
(60点)

8	9	5	9	10	10	11	6	3	1	7	4
5	7	9	1	2	11	5	12	9	3	4	4
9	12	6	7	11	1	1	1	4	7	10	8
10	8	2	11	4	4	6	1	1	9	3	5
3	5	11	4	4	5	7	6	1	2	12	10
10	11	8	4	5	6	9	8	7	2	6	12
9	10	12	4	3	8	5	7	2	2	1	10
11	6	1	10	3	3	8	2	2	12	4	5
2	3	10	6	7	3	3	3	5	6	8	1
1	4	7	5	1	12	7	10	6	8	2	2
6	1	3	4	12	8	10	9	11	5	2	2
10	2	1	3	6	7	9	9	8	4	5	11

11-2  
(75点)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	1	7	9	2	12	11	3	6	8	5	10
8	4	3	1	5	10	7	11	9	6	12	2
6	1	5	11	7	12	9	3	2	8	4	10
8	10	3	5	6	11	6	2	9	7	12	1
7	11	6	9	3	12	5	1	4	1	10	11
2	7	4	6	4	8	4	10	9	11	12	3
5	6	11	2	9	12	10	4	8	4	3	7
2	9	2	3	11	1	2	7	11	12	2	8
11	6	8	7	1	4	3	4	10	4	9	4
3	8	10	10	10	7	4	5	9	2	1	6
10	5	1	7	8	5	12	9	3	5	6	5