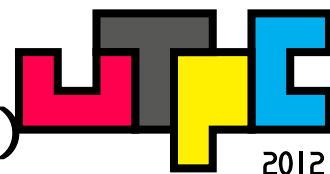


# 湾乃狼子ラウンド 問題 (13:00 ~ 14:00)

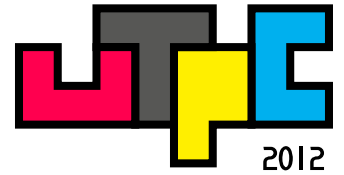


制限時間は60分、出題は8問です。

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	酔歩する数字	10×10	60	
2	ナイトフォール【長編版】	10×10	60	
3	マイナス・クロ	7×7	70	
4	順列と値	7×7	70	
5	四畳半分岐大系	7×7	80	
6	蛇線都市	6×6	80	
7	リンクワールド	10×10	100	
8	これは何です	6×6	100	
Total:			620	

名前： \_\_\_\_\_



# 1. 酔歩する数字

ルール

- ・盤面に黒マス配置します。
- ・数字は、そのマスから自分より大きい数字のどれか1つまで白マス  
をタテヨコに移動したとき、曲がる回数の最小値を表します。  
ただし、最大の数字に関してはこの限りではありません。
- ・黒マスはタテヨコに連続しません。  
黒マスによって盤面が分断されてはいけません。
- ・数字が入っているマスは必ず白マスになります。

例題

2		3	
			2
1			

解答

2		3	
			2
1			

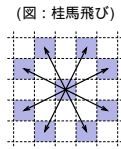
(60点)

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

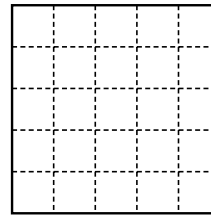
## 2. ナイトフォール【長編版】

ルール

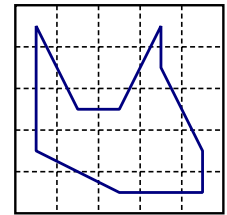
- ・記号をタテヨコの移動と桂馬飛び（縦2横1か横1縦2離れた記号に移動）のみで結び、交差も枝分かれもしない輪を作ります。
- ・は必ず線が通り、その少なくとも一端は桂馬飛びで出ます。
- ・は線は通りません。
- ・は線が通っても通らなくてもかまいませんが、線が通るときはその少なくとも一端はタテヨコに伸びます。
- ・どうしをつないではいけません。
- ・どうしを桂馬飛びでつないではいけません。



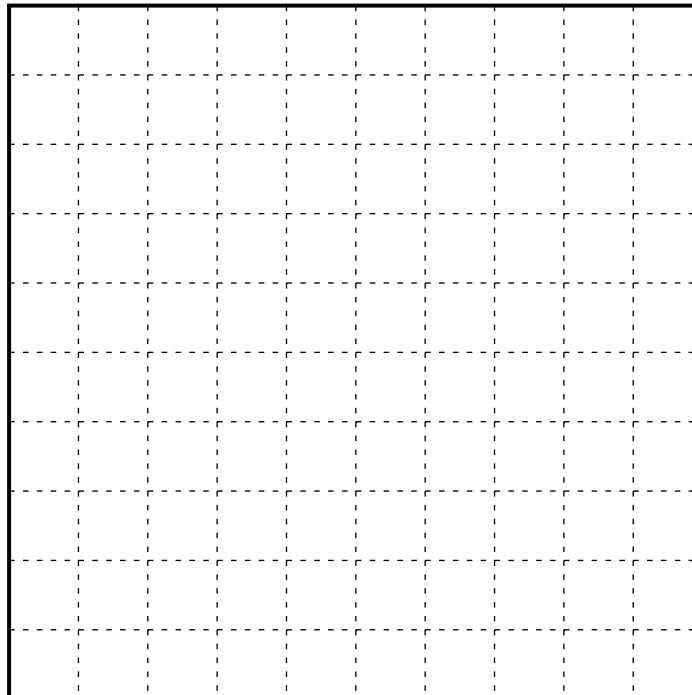
例題

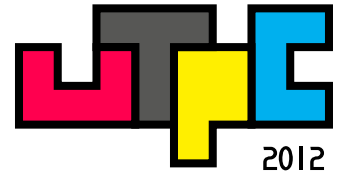


解答



(60点)





### 3. マイナス・クロ

ルール

- ・盤面に1以上の整数が黒マスを入れます。
- ・太線で区切られた各ブロックには、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せん。
- ・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マス以上の塊になってはいけません。

例題

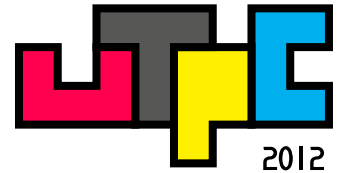
	3	7	2	
7				1
2		2		
4			1	
5				

解答

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

(70点)

	7	10	12	8	9
13	3				5
8			3	5	
6		3			
5			2		
7				6	2
10			5		
5		4			



# 4. 順列と値

**ルール**

- ・白マスに0～9の数字を1つずつ入れます。
- ・タテヨコの各列には、リストにある数字が1つずつ入ります。ただし、黒マスを無視して左から右（上から下）に見たとき、リストとまったく同じ順番で入ってはいけません。
- ・黒マスか壁で挟まれた白マスの列を1つの数とみなしたとき、2桁以上の数字の最上位に0が入ってはいけません。

**例題**

	A	B	C	D
a				
b		■		
c			■	
d				

**リスト**

<b>ヨコ</b>	<b>タテ</b>
a 1024	A 1212
b 321	B 300
c 123	C 112
d 2001	D 2340

**解答**

	A	B	C	D
a	2	0	1	4
b	1	■	2	3
c	1	3	■	2
d	2	0	1	0

(70点)

	A	B	C	D	E	F	G
a			■				
b					■		■
c	■		■				
d					■		■
e		■		■			
f						■	
g		■		■			

**リスト**

ヨコ	タテ
a 879060	A 468069
b 48002	B 67800
c 78903	C 33603
d 30966	D 89002
e 24680	E 37890
f 803274	F 246780
g 63903	G 23409

# 5. 四畳半分岐大系

## ルール

- ・盤面 A にはマス中央を通る線を引きます。線はすべてのマスを通り全体が1つなぎになります。罫線が太線になっているところは線は通れません。また、輪っかができてはいけません。
- ・盤面 B では、点線上に線を引き盤面を幅1マス長さ1マス以上のタタミに切り分けます。すべてのタタミには数字が1つずつ入ります。また、線が十字に交差してはいけません。
- ・盤面 B で数字とタタミのマス数が一致するタタミをホントタタミ、一致しないタタミをウソタタミと呼びます。ウソタタミに含まれるマスと同じ位置にある盤面 A のマスからは奇数本の線が出ます。同様にホントタタミのマスと同じ位置の盤面 A のマスからは偶数本の線が出ます。

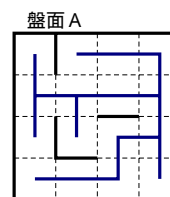
## 例題



盤面 B

	2	2	
		2	
3			1
		2	

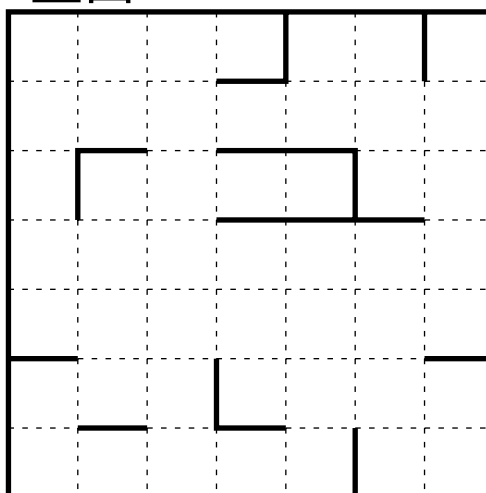
## 解答



盤面 B

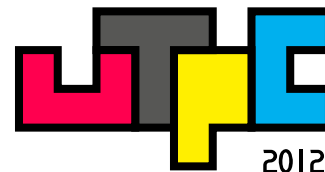
	2	2	
		2	
3			1
	2		

(80点) 盤面A



盤面B

	2	1	2	
	2	1		2
3		3		2
1				3
	2	2	1	2
3		3	1	1
	2	1		3

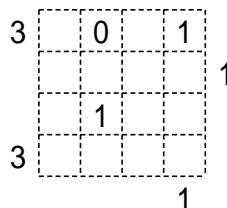


# 6. 蛇線都市

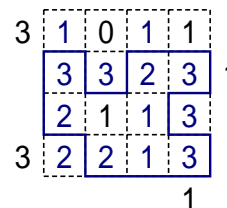
ルール

- すべてのマスに数字を入れます。さらに点線上に線を引き、交差も枝分かれもしない輪を作ります。
- マスの中の数字は、そのマスの4辺に引かれる線の数を表します。
- 盤面の外側の数字は、そこから見えるマスの中の数字の個数を表します。手前より大きい数字があると見えなくなります。外側の数字のうちのいくつかは手前に同じ数字がある数字は見えません。他のいくつかは手前に同じ数字がある数字も見えます。

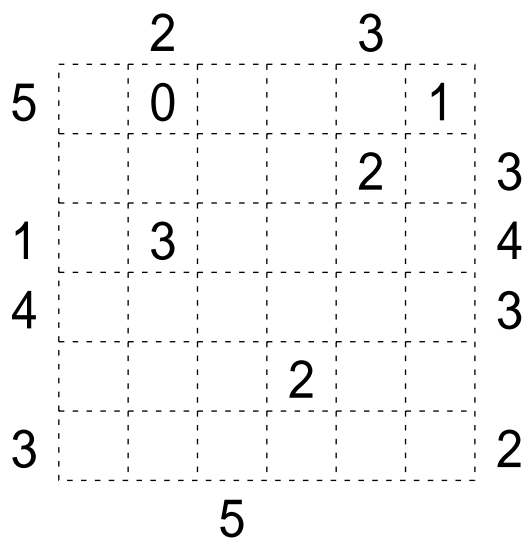
例題



解答

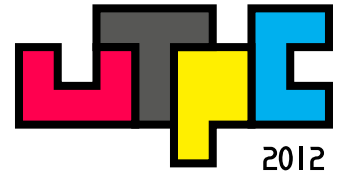


(80点)









## 8. これは何です

### ルール

- ・各マスに1以上の整数と、上下左右いずれかの向きの矢印を1つずつ入れます。
- ・数字は、矢印の方向にある数字の種類数を表します。
- ・太線で区切られた各ブロックには、すべて同じ矢印がついた互いに異なる数字か、すべて異なる矢印がついた同じ数字かのどちらかが入ります。
- ・あらかじめ入っている記号を書き換えてはいけません。

### 例題

	2	1	
	2		
2			

### 解答

3	2	1	3
1	2	1	2
1	2	2	1
2	2	2	3

(100点)

				3	
			3		4
		2			
	3				