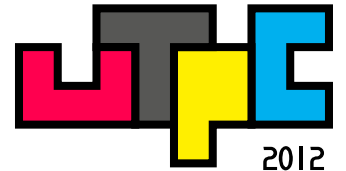


# 変種ラウンド 問題 (15:40 ~ 16:40)



制限時間は60分、出題は12種類30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	Akari Ex	10×10	15	
1-2		10×10	25	
2-1	ハニカムヤジリン		10	
2-2			25	
2-3			30	
3-1	ハニカムスリザーリンク		20	
3-2			20	
4-1	方向音痴ヤジリン	10×10	25	
4-2		10×10	25	
5-1	Snake	9×9	25	
5-2		9×9	30	
6-1	Japanese Sum	6×6	20	
6-2		8×8	40	
7-1	Slitherline	10×10	30	
7-2		10×10	40	
8	真珠は白いか	10×10	50	
9-1	Graffiti Snake	10×10	20	
9-2		10×10	50	
10-1	Castle Wall	10×10	20	
10-2		17×17	60	
11-1	人 HEYA	10×10	20	
11-2		17×17	60	
12-1 12-8	Tapa変種セット	8×8	各10	
Total:			740	

名前: \_\_\_\_\_

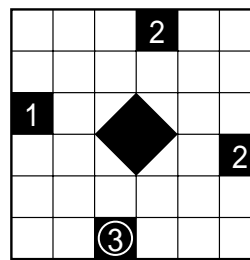
出題 : 枝豆 Eden によろっぴい

# 1. Akari Ex

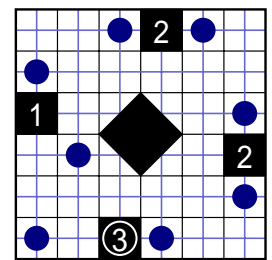
## ルール

- ・盤面に照明をいくつか配置します。照明からはタテヨコに光が出て、通ったマスを通ります。黒マスは光は通りません。
- ・三角に塗りつぶされたマスは、その斜辺が鏡となり、進んできた光が直角に曲がって進みます。
- ・丸なし数字は、そのマスのタテヨコに隣り合う4マスのうち照明の置かれるマスの数を表します。丸つき数字は、そのマスの4辺のうち照明に照らされる辺の数を表します。(辺の垂直方向から光が当たっているとき、その辺は照らされます)
- ・すべての白マス(鏡のマスは除く)が照明に照らされていなければなりません。照明が照明(自身を含む)に照らされてはいけません。

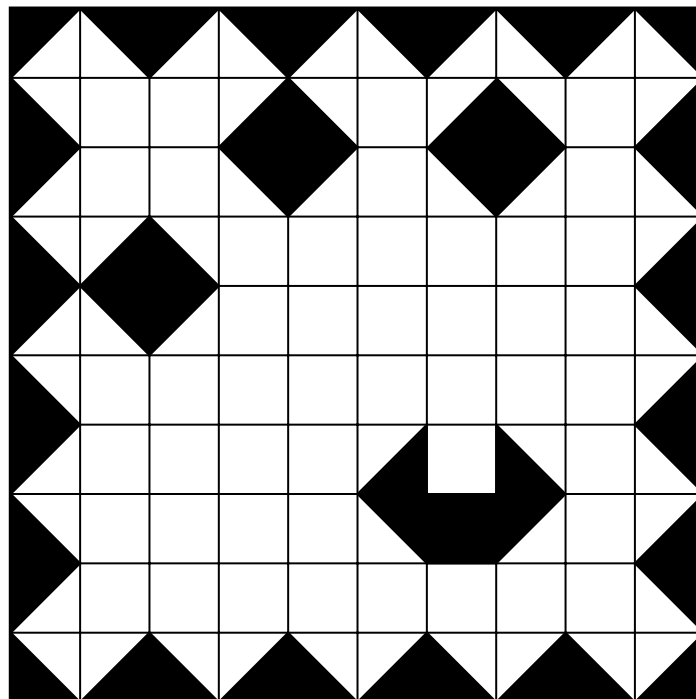
例題



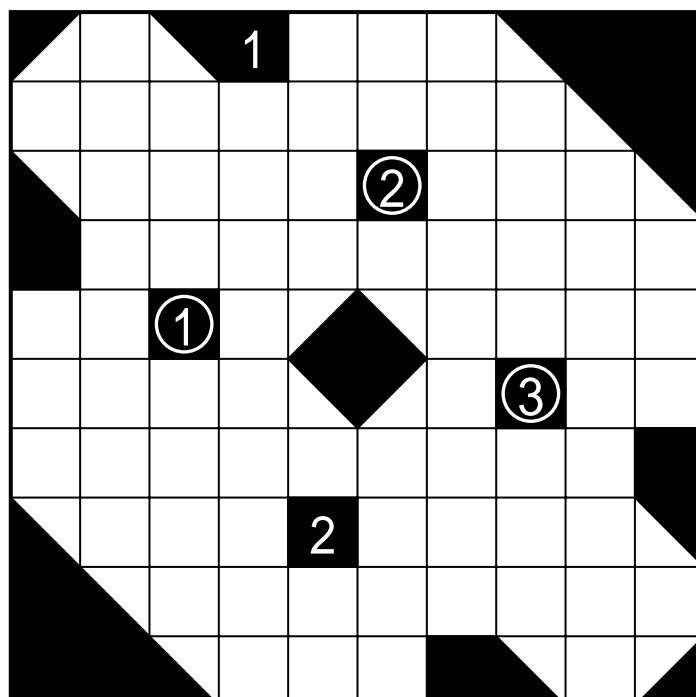
解答



1-1  
(15点)



1-2  
(25点)

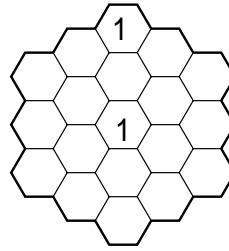


## 2. ハニカムヤジリン

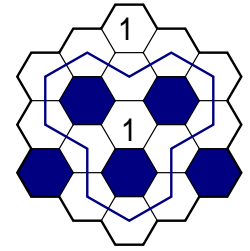
### ルール

- ・マスの中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。線は鋭角に曲がってはいけません。線が通らず数字もないマスは黒マスになります。黒マス同士が隣接してはいけません。
- ・矢印付きの数字はその方向にある黒マスの個数を表示します。

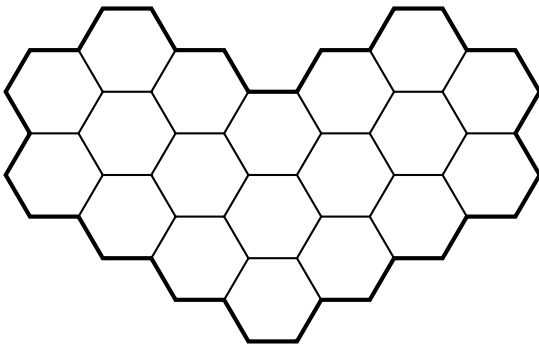
例題



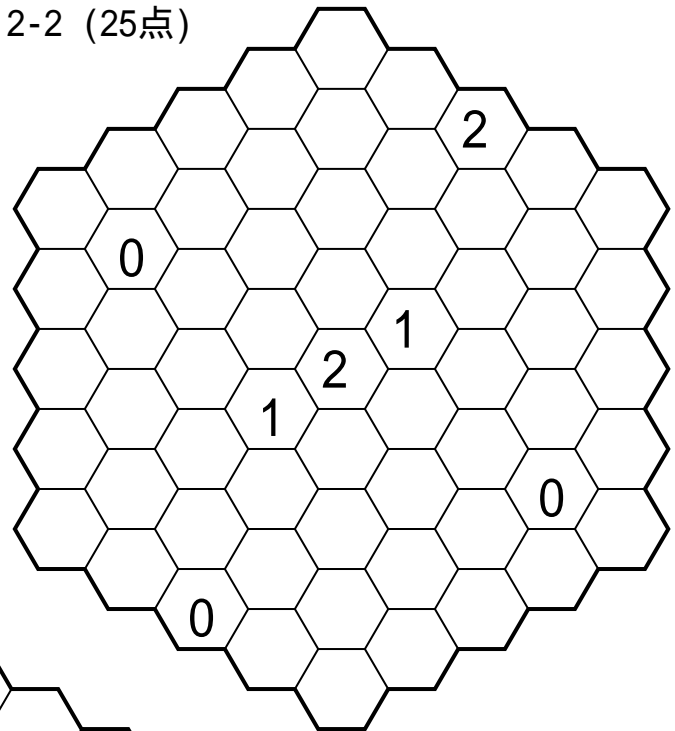
解答



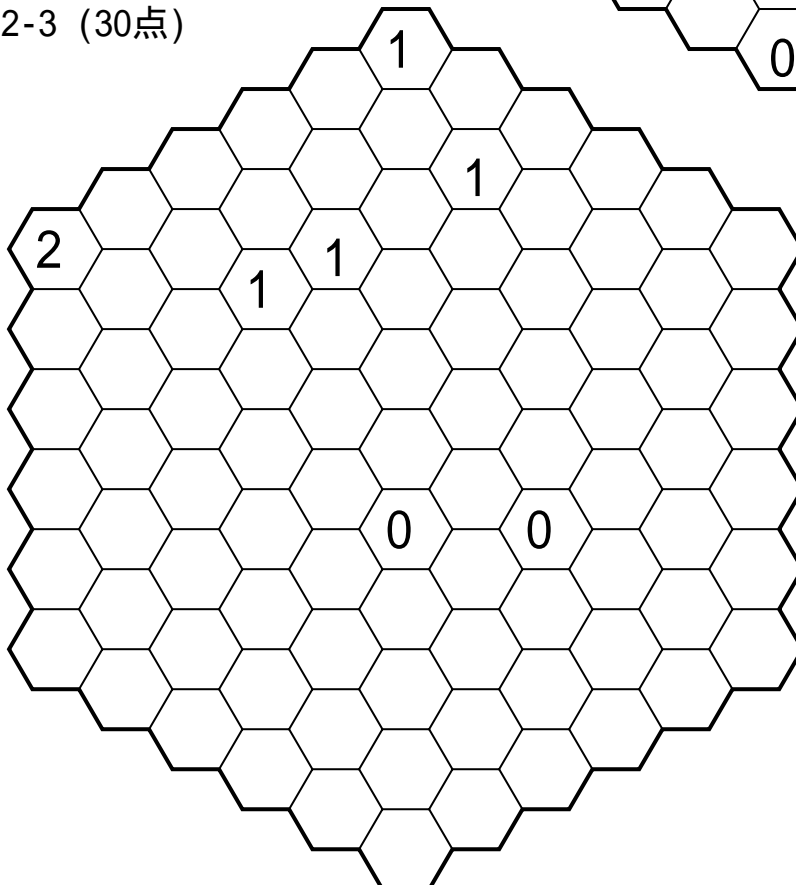
2-1 (10点)



2-2 (25点)



2-3 (30点)

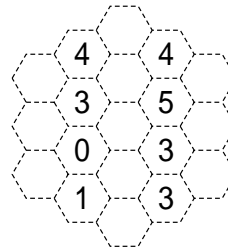


### 3. ハニカムスリザーリンク

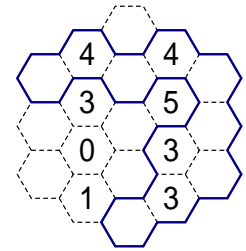
ルール

- ・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6辺のうち線が引かれる辺の数を表します。

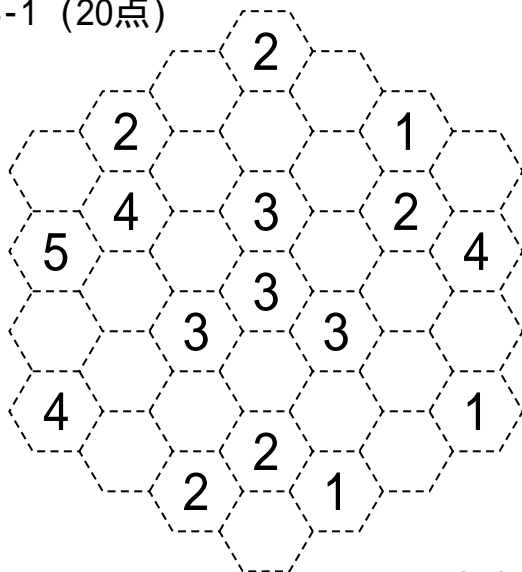
例題



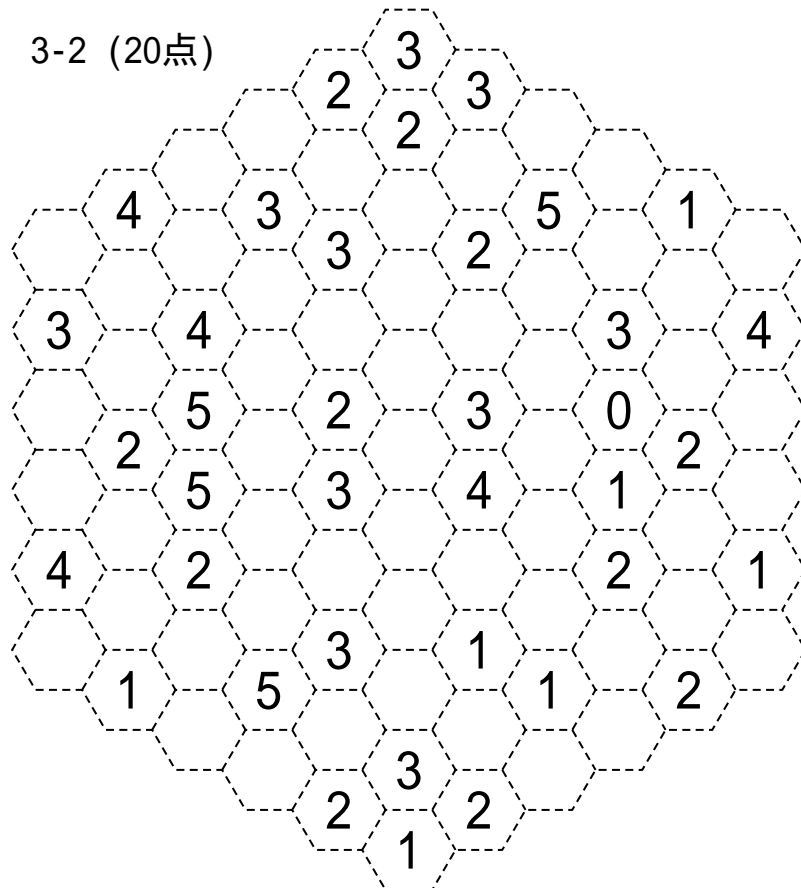
解答



3-1 (20点)



3-2 (20点)



# 4. 方向音痴ヤジリン

ルール

- ・マス中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。線が通らず数字もないマスは黒マスになります。黒マス同士が隣接してはいけません。
- ・数字は盤面内側の上下左右いずれか一方にある黒マスの個数を表します。その個数の黒マスがある方向は複数あってもかまいません。

例題

1				0
			0	
		2		
1				2

解答

1				0
■			0	■
		2	■	■
1				2

4-1  
(25点)

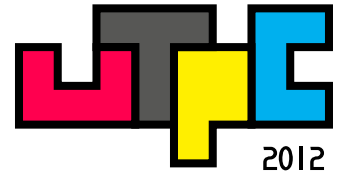
2								1
			1			1		
	2							1
			3			3		
		2					2	
								0

4-2  
(25点)

								2
				2				
2								3
		1				1		
							0	
			3					
3								







# 7. Slitherline

**ルール**

- ・点線上に線を引き、交差や枝分かれしない1本の折れ線を作ります。
- ・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	3		1	2
3	1		3	2
3	2		3	3
1	2		1	1

**解答**

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

7-1  
(30点)

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

7-2  
(40点)

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

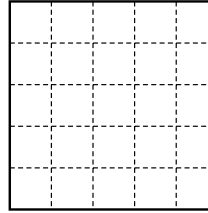


# 8. 真珠は白いか

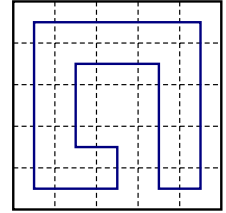
ルール

- ・ マスの中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。
- ・ は必ず線が通り、次の2通りのどちらかの通り方をします。
  - (1) を直進し、前後少なくとも一方の隣のマスで直角に曲がる(ましゅ)
  - (2) で直角に曲がり、前後の隣のマスでは直進する(ましゅ)

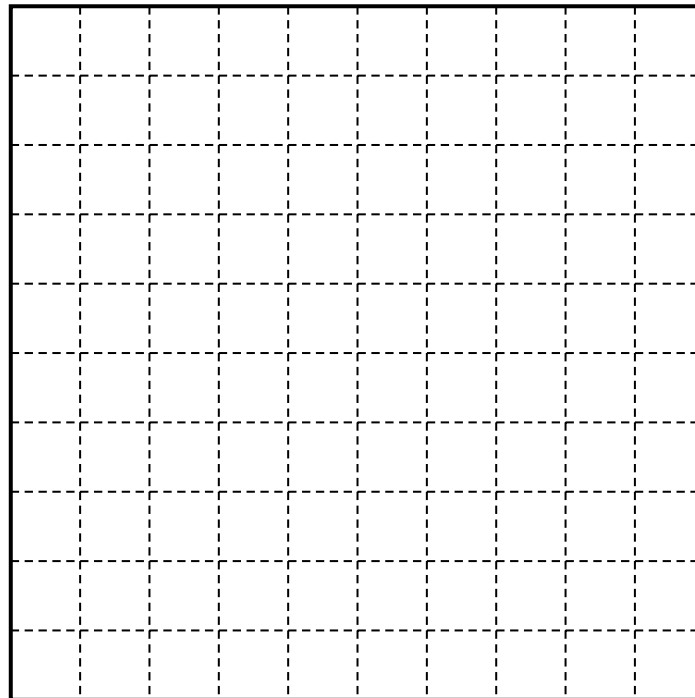
例題



解答



8  
(50点)



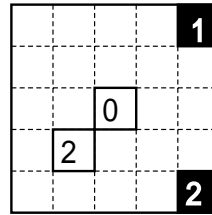


# 10. Castle Wall

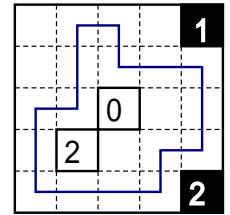
ルール

- ・マス中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。
- ・白の壁マスは輪の内側に、黒の壁マスは輪の外側になります。
- ・矢印付きの数字は、その方向に伸びる線の長さの合計を表します。

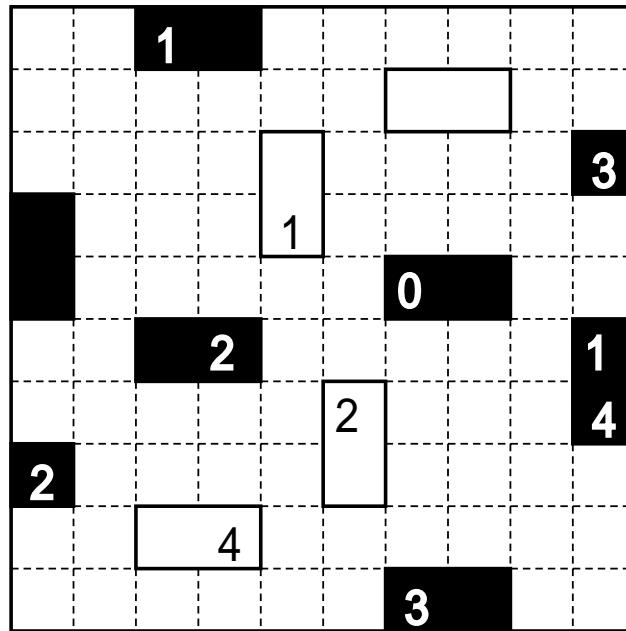
例題



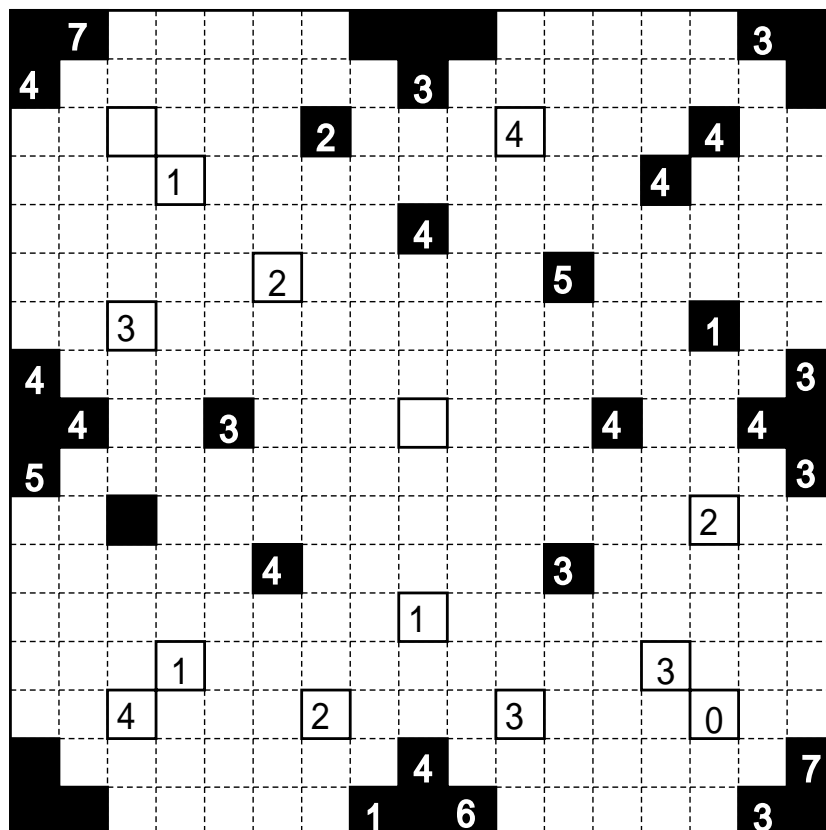
解答

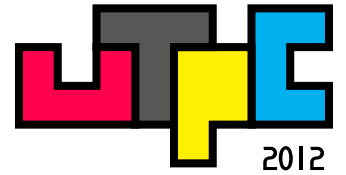


10-1  
(20点)



10-2  
(60点)



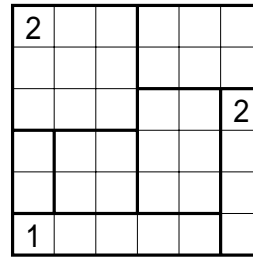


# 11. 人 HEYA

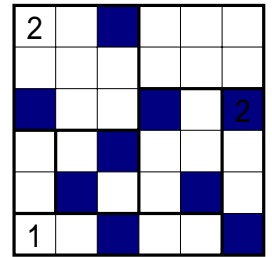
ルール

- ・盤面に黒マス进行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。
- ・太線で区切られた各部屋で、黒マスの配置は点対称になります。
- ・数字はその部屋に入る黒マスの数を表示します。
- ・白マスが3部屋以上にわたって連続してはいけません。

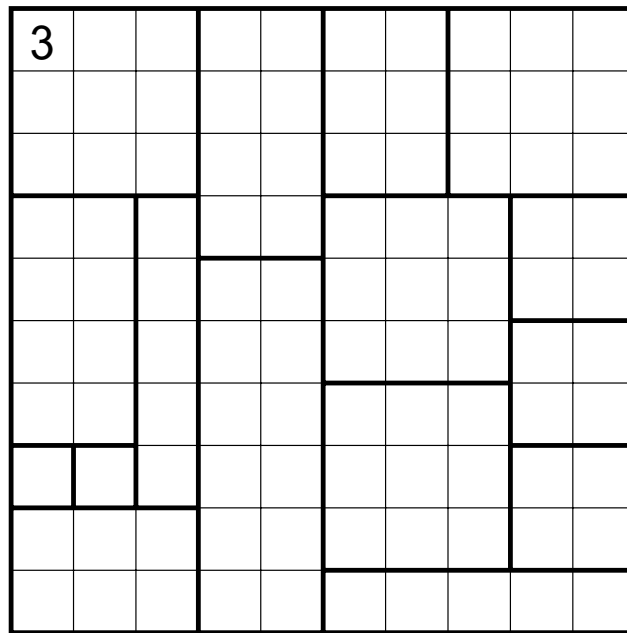
例題



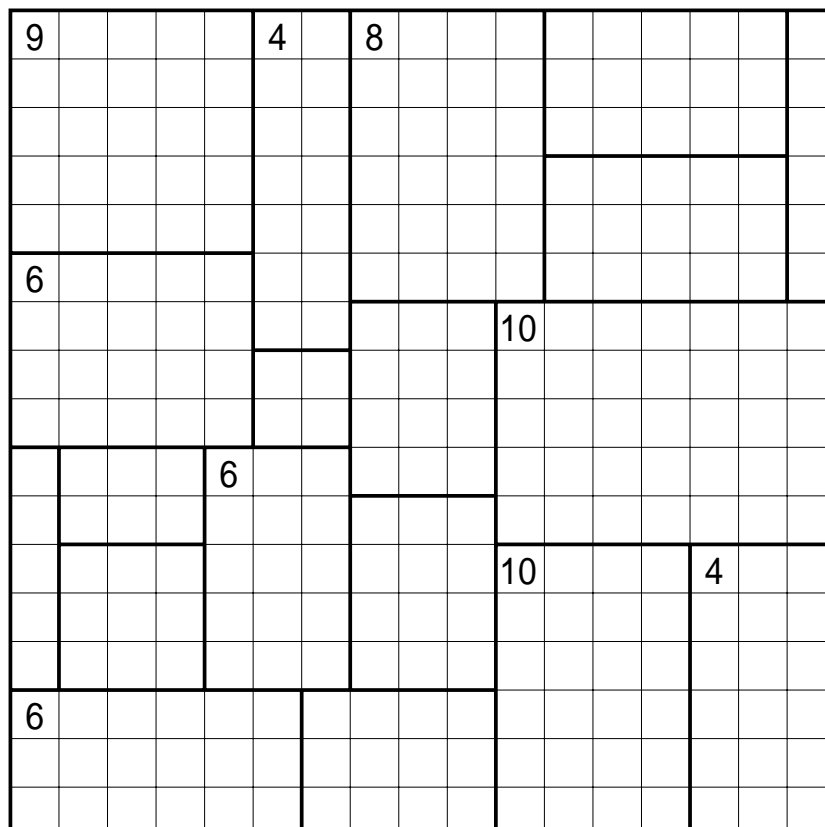
解答



11-1  
(20点)



11-2  
(60点)



# 12. Tapa変種セット (1/2)

## ルール

- 以下のルールに従って黒マスを設置します。  
「(黒/白)」となっている箇所は問題によってどちらか指定されます。
- 数字は、そのマスの周囲8マスで(黒/白)マスが連続する部分の長さを表します。複数の数字が入っている場合、連続部分が間に1マス以上開けて別れて存在することを表します。
- 数字の入っているマスは白マスです。
- (黒/白)マスは全体でタテヨコにひとつつながりになります。
- (黒/白)マスが2×2以上の塊になってはいけません。

## 例題&解答

数:黒, 連続:黒, 2×2禁:黒

1			2		
					3
3					
		1	2		

1	■	■	■	2	
■	■	■	■	■	
■	■	■	■	■	3
3	■	■	■	■	■
	■	■	1	2	■

数:白, 連続:黒, 2×2禁:黒

			1	1	
2					
					1
2					
		1	1		

			1	1	
2					
					1
2					
		1	1		

数:黒, 連続:黒, 2×2禁:白

2			2		
					1
					1
1	1				
		3			

2	■	■	■	2	
■	■	■	■	■	
■	■	■	■	■	1
1	1	■	■	■	■
		3			

数:白, 連続:黒, 2×2禁:白

			1	2	
2					
					1
					1
1					
		1	1		

			1	2	
2					
					1
					1
1					
		1	1		

### 12-1 (10点)

数:黒, 連続:黒, 2×2禁:黒

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

### 12-2 (10点)

数:白, 連続:黒, 2×2禁:黒

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

### 12-3 (10点)

数:黒, 連続:黒, 2×2禁:白

		2			2		
		3			3		
2							
				1			1
				3			2
1			6				
							3
		2				6	
		3					

### 12-4 (10点)

数:白, 連続:黒, 2×2禁:白

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

# 12. Tapa変種セット (2/2)

## ルール

- 以下のルールに従って黒マスを設置します。  
「(黒/白)」となっている箇所は問題によってどちらか指定されます。
- 数字は、そのマスの周囲8マスで(黒/白)マスが連続する部分の長さを表します。複数の数字が入っている場合、連続部分が間に1マス以上開けて別れて存在することを表します。
- 数字の入っているマスは白マスです。
- (黒/白)マスは全体でタテヨコにひとつつながりになります。
- (黒/白)マスが2×2以上の塊になってはいけません。

## 例題&解答

数:黒, 連続:白, 2×2禁:黒

0			3		
				1	2
4					
		4			

0			3		
				1	2
4					
		4			

数:白, 連続:白, 2×2禁:黒

1	1		3		
				1	1
1					
		1	2		

1	1		3		
				1	1
1					
		1	2		

数:黒, 連続:白, 2×2禁:白

2			1	1	
					3
1					
		1	2		

2			1	1	
					3
1					
		1	2		

数:白, 連続:白, 2×2禁:白

2			2		
				1	
1	2				
		2			

2			2		
				1	
1	2				
		2			

### 12-5 (10点)

数:黒, 連続:白, 2×2禁:黒

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

### 12-6 (10点)

数:白, 連続:白, 2×2禁:黒

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

### 12-7 (10点)

数:黒, 連続:白, 2×2禁:白

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

### 12-8 (10点)

数:白, 連続:白, 2×2禁:白

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