

変種ラウンド (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。

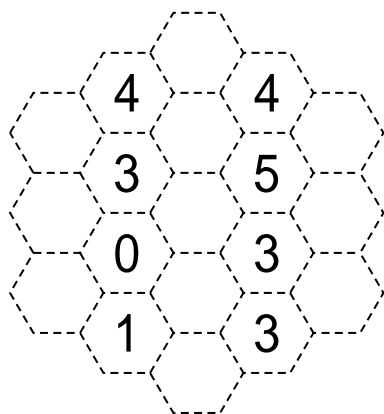
#	パズル	サイズ	配点
1-1	Akari Ex	10×10	15
1-2		10×10	25
2-1	ハニカムヤジリン		10
2-2			25
2-3			30
3-1	ハニカムスリザーリンク		20
3-2			20
4-1	方向音痴ヤジリン	10×10	25
4-2		10×10	25
5-1	Snake	9×9	25
5-2		9×9	30
6-1	Japanese Sum	6×6	20
6-2		8×8	40
7-1	Slitherline	10×10	30
7-2		10×10	40
8	真珠は白いか	10×10	50
9-1	Graffiti Snake	10×10	20
9-2		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

3. ハニカムスリザーリンク (3-1:20点 3-2:20点)

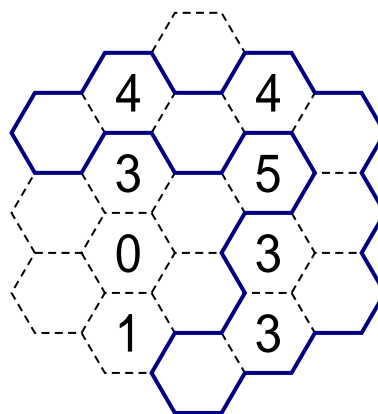
ルール

- ・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

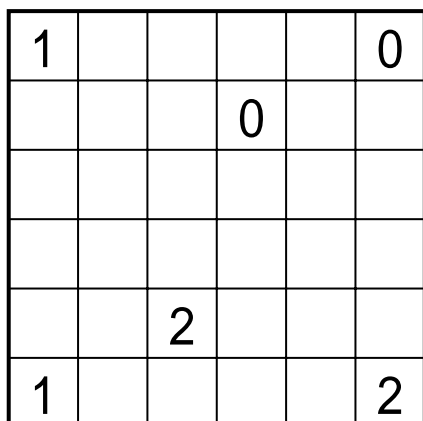


4. 方向音痴ヤジリン (4-1:10×10,25点 4-2:10×10,25点)

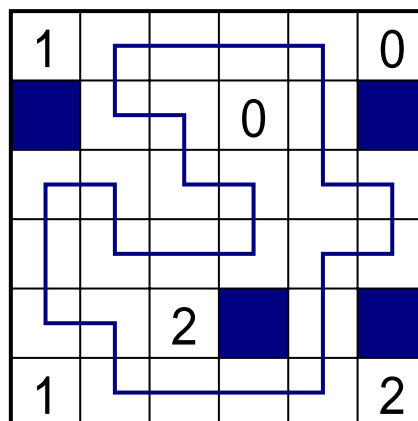
ルール

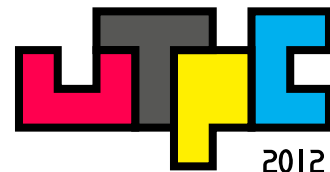
- ・マスの中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。線が通らず数字もないマスは黒マスになります。黒マス同士が隣接してはいけません。
- ・数字は盤面内側の上下左右いずれか一方向にある黒マスの個数を表します。その個数の黒マスがある方向は複数あってもかまいません。

例題



解答



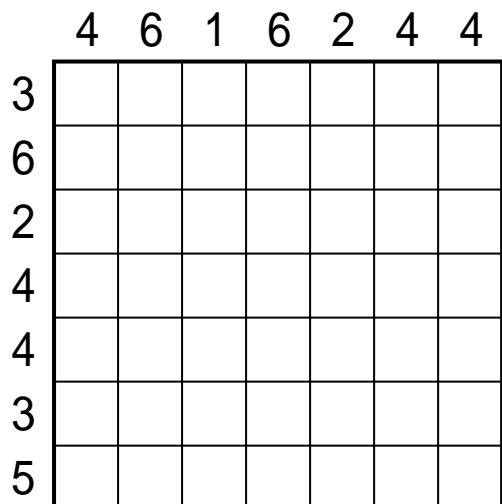


5. Snake (5-1:9×9,25点 5-2:9×9,30点)

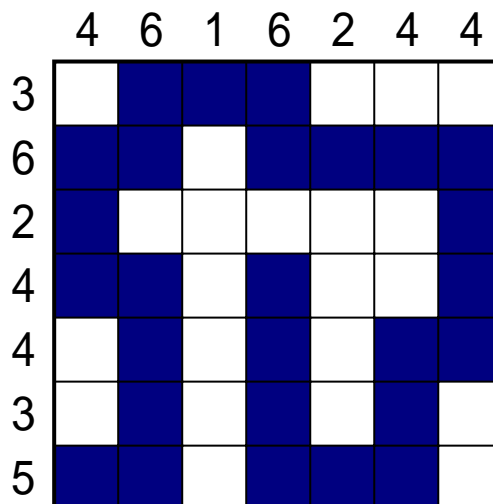
ルール

- ・盤面に黒マスがつながった1匹の蛇を配置します。蛇は交差や枝分かれしてはいけません。また、体の異なる部分が辺や点で接してはいけません。
- ・盤面の外側の数字は、その列の黒マスの数を表します。

例題



解答

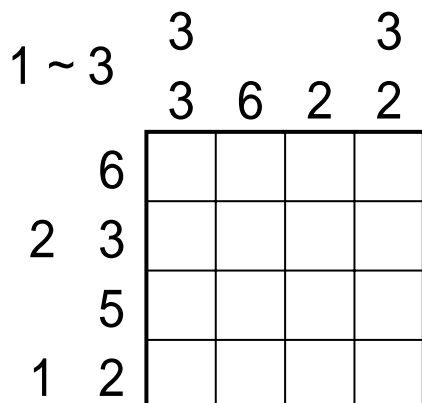


6. Japanese Sum (6-1:6×6,20点 6-2:8×8,40点)

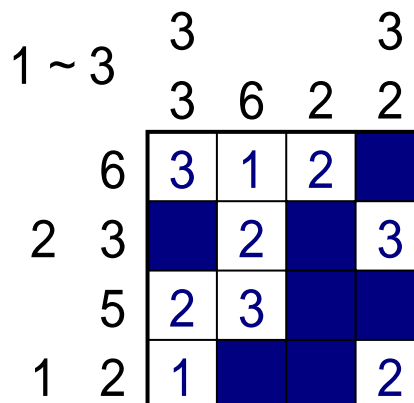
ルール

- ・盤面に指定の範囲の数字が黒マスに配置します。
1つの数字が同じ列で重複してはいけません。
- ・盤面の外側の数字は、その列の黒マスで区切られた部分ごとの和を順番に示しています。

例題



解答



7. Slitherline (7-1:10×10,30点 7-2:10×10,40点)

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

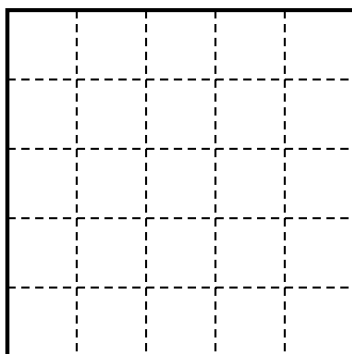
1	3		1	2
3	1		3	2
3	2		3	3
1	2		1	1

8. 真珠は白いか (10×10,50点)

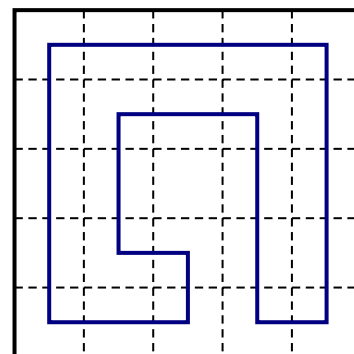
ルール

- ・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



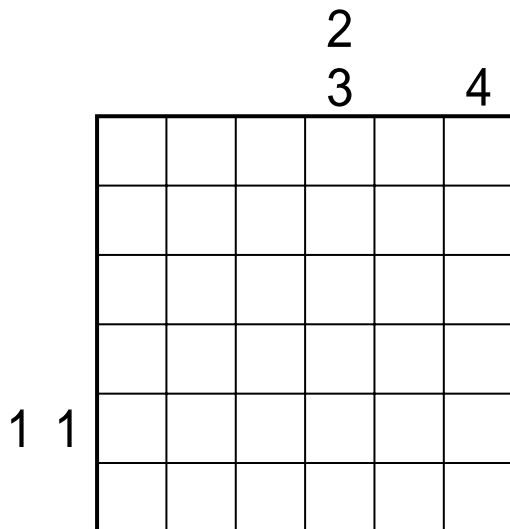


9. Graffiti Snake (9-1:10×10,20点 9-2:10×10,50点)

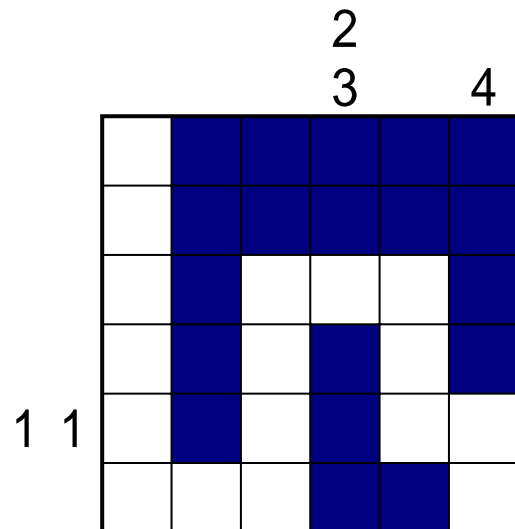
ルール

- ・盤面に白マスがつながった1匹の蛇を配置します。蛇は交差や枝分かれしてはいけません。また、体の異なる部分が辺や点で接してはいけません。蛇の端点は で示されています。
- ・蛇の通らないマスは黒マスになります。盤面の外側の数字は、その列の黒マスがいくつ連続するかを順番に示しています。

例題



解答

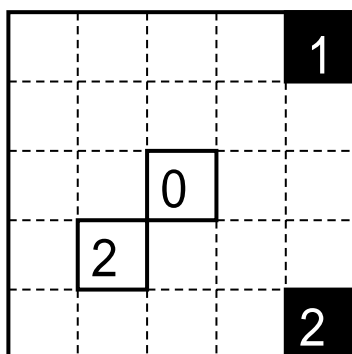


10. Castle Wall (10-1:10×10,20点 10-2:17×17,60点)

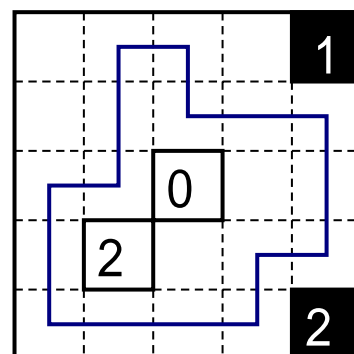
ルール

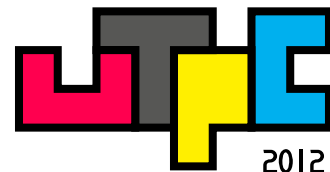
- ・マスの中央を通る線を引き、交差や枝分かれしない1つの輪を作ります。
- ・白の壁マスは輪の内側に、黒の壁マスは輪の外側になります。
- ・矢印付きの数字は、その方向に伸びる線の長さの合計を表します。

例題



解答





11. 人 HEYA (11-1:10×10,20点 11-2:17×17,60点)

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。
- ・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

2					
					2
1					

解答

2					
					2
1					

12. Tapa変種セット (8×8,8問,各10点)

ルール

- ・以下のルールに従って黒マスを配置します。「(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。

ルール指定例: 「数:黒, 連続:黒, 2×2禁:黒」(通常のTapaルール)

例題は次ページ

12. Tapa変種セット 例題&解答

数:黒, 連続:黒, 2x2禁:黒

1			2	
1				
				3
3				
		1	2	

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

数:白, 連続:黒, 2x2禁:黒

2			1	1
				1
2				
		1	1	

2			1	1
■		■	■	■
■	■		■	1
2	■	■	■	
		1	1	

数:黒, 連続:黒, 2x2禁:白

2			2		
				1	1
1	1				
		3			

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

数:白, 連続:黒, 2x2禁:白

2			1	2	
				1	1
1					
		1	1		

2			1	2	
■		■	■	■	
■	■		■	1	1
1	■		■		
		1	1		

数:黒, 連続:白, 2x2禁:黒

0			3		
				1	2
4					
		4			

0			3	■	
			■	■	
	■			1	2
4	■	■	■		
■	■		4		

数:白, 連続:白, 2x2禁:黒

1	1		3		
				1	1
1					
		1	2		

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

数:黒, 連続:白, 2x2禁:白

2			1	1
				3
1				
		1	2	

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

数:白, 連続:白, 2x2禁:白

2			2	
				1
1	2			
		2		

2	■		2	■	
			■	■	
	■			1	
1	2		■	■	■
■		2	■	■	