Univ. Tokyo Puzzle Championship 2022

問題インストラクション

開催日時
2022年8月7日 (日) 10:00〜18:00

会場
江戸川区東部区民館　集会室けやき・まつ

	ラウンドテーマ	制限時間	時刻	点数
Round1	WELCOME	30分	10:00〜10:30	350
Round2	しろまるとくろまる	40分	10:40〜11:20	500
Round3	ハイブリッド	60分	11:30〜12:30	1100
昼休憩				
Round4	さんしろうくん	30分	13:30〜14:00	300
Round5	Easy Large Hard Small	60分	14:10〜15:10	800
Round6	最適化	45分	15:30〜16:15	300
Round7	UTPC	50分	16:25〜17:15	550
問題返却、表彰				

UTPC2022　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 (最適化ラウンドを除く)
・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。
・R1についてのみ、What's Next? 以外を解いてフィニッシュすることができます。この場合のタイムボーナスは1分につき7点となります。この場合に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5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

Apppp!!	df	EctoPlasma	fff
かいらんばん	燦	タイガーアイ	トンボロ
謎垢	ホーム	もや	レーシュ
ゆずっこ			

謝辞
ルール文及び例題の一部をPre-PGP及びBPConより引用しました。この場を借りて感謝申し上げます。

R1 WELCOME インストラクション

制限時間：30分

問題数：19問

No.	パズル	点数
1.	What's Next?	10+30+80
2.	Elastic Words	30
3.	Letter Weights	30
4.	Column Dance	5+15
5.	Overlapping Squares	10+20
6.	Mastermind	15
7.	EntryExit	10
8.	Coins	10+35
9.	Dissection	5+5
10.	Football Pass (One Side)	5
11.	Pentomino Path	10+15
12.	Scrabble	10
	合計	350

1. What's Next? 10+30+80点

ルール

・ある法則に従って並んだ数字が与えられます。その法則を考えて2つの□に入る数字を答えます。
※6は06にするといったように、1桁の数字は頭に0をつけて表します。
※他の問題や法則などを見ないと分からない法則や、言語に関する知識を要する法則はありません。
※また、複数の数字をまとめて3桁以上の数字として見る、といったことはありません。

例題

84 → 16 → 22 → 26 → 38 → 62 → □ → □

例題解答

84 →(+32) 16 →(+6) 22 →(+4) 26 →(+12) 38 →(+24) 62 →(+12) 74 →(+28) 02

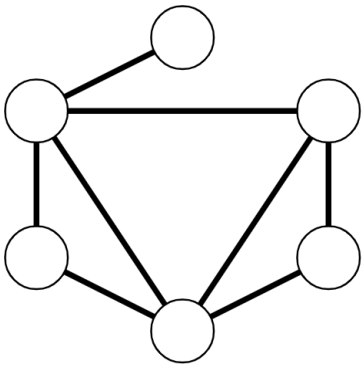
前の数字にその十の位と一の位の積を足した下二桁

2. Elastic Words 30点

ルール

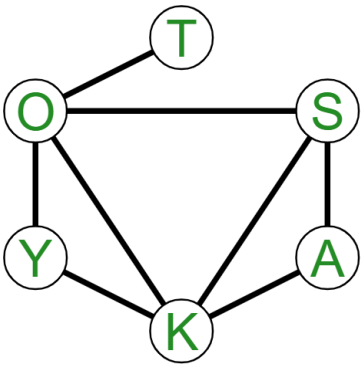
・全ての○に異なる文字を1つずつ書き込みます。
・黒い線でつながれた○同士を順に移動して、指定された単語を読めるようにします。

例題



TOKYO
KYOTO
OSAKA

例題解答



TOKYO
KYOTO
OSAKA

3. Letter Weights 30点

ルール

・指定されたアルファベットそれぞれについて、決められた範囲の数字から対応するものを決定します。
・異なるアルファベットは異なる数字に対応します。
・等式はそれぞれ、左辺のアルファベットを数字に変換して全て足した合計が右辺になります。

例題

A	B	C	D	E

Numbers: 1 2 3 4 5

ACE = 10

ADD = 4

BED = 8

例題解答

A	B	C	D	E
2	4	5	1	3

Numbers: 1 2 3 4 5

ACE = 10

ADD = 4

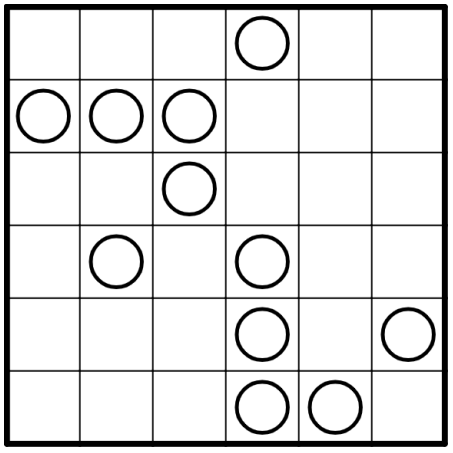
BED = 8

4. Column Dance 5+15点

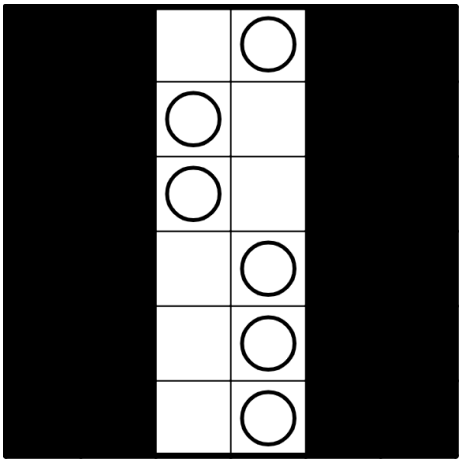
ルール

・以下の条件を満たすように、いくつかのタテ列をぬりつぶします。
・すべてのヨコ列で、ちょうど1つの○がぬりつぶされずに残るようにします。

例題



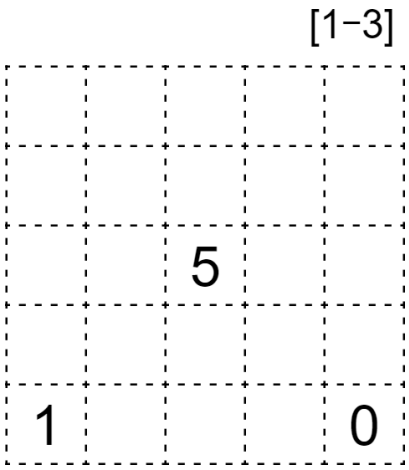
例題解答



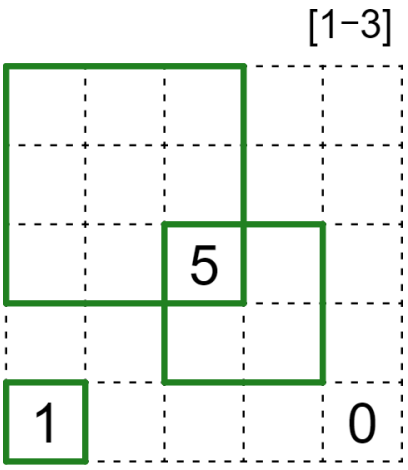
5. Overlapping Squares 10+20点

ルール
・辺の長さが1からN (Nは盤面で指定されます) までのN個の正方形をひとつずつ盤面に配置します。
・正方形はマスの辺に沿って配置します。正方形どうしは辺が直角に交差してもかまいませんが、角で接したり辺を共有したりしてはいけません。
・盤面にある数字は、そのマスを覆う全ての正方形の辺の長さの和を表します。

例題



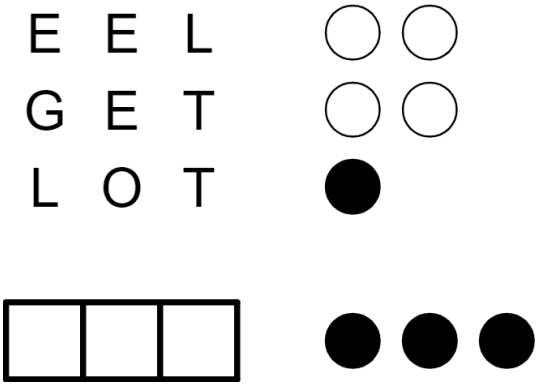
例題解答



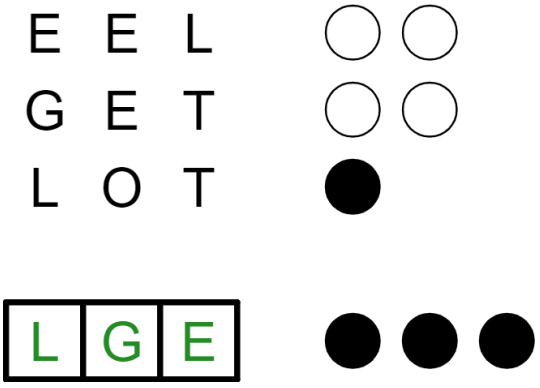
6. Mastermind 15点

ルール
・ヒントをもとに正解となる文字列を推測します。文字列は必ずしも意味のあるものとは限りません。
・ヒントの丸の個数は、左の文字列と正解の文字列で共通して使われる文字の数を表しています。その文字の位置が正解の文字列の中での位置と一致していた場合は黒丸、一致していなかった場合は白丸が示されています。
・丸は順不同に過不足なく示されています。
・正解の文字列に同じ文字が複数回登場する場合も含めて、一つの文字は各ヒント文字列に対して最大一つの丸に対応します。

例題



例題解答

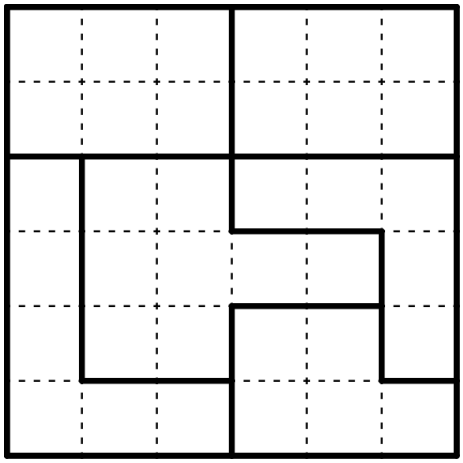


7. EntryExit 10点

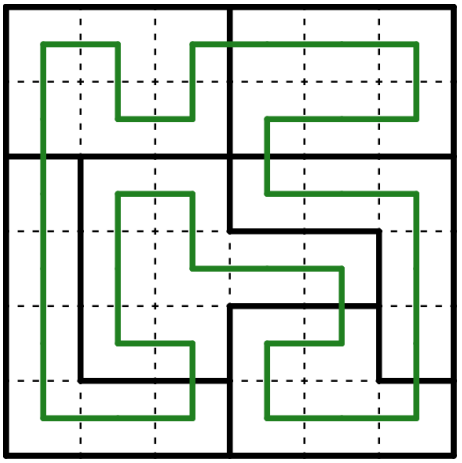
ルール

・マスの中心をタテヨコに通る線を引き、盤面のすべてのマスを通過する1つのループを作ります。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
・ループは、太線で区切られたブロックのすべてをちょうど一度ずつ出入りします。

例題



例題解答



8. Coins 10+35点

ルール

・すべてのマスに、指定されたコインをどれか1つずつ配置します。
・盤面の外の数は、その列に入るコインの金額の合計を表します。

例題

	31	53	26
22			
8			
80			

1 2 5 10 20 50

例題解答

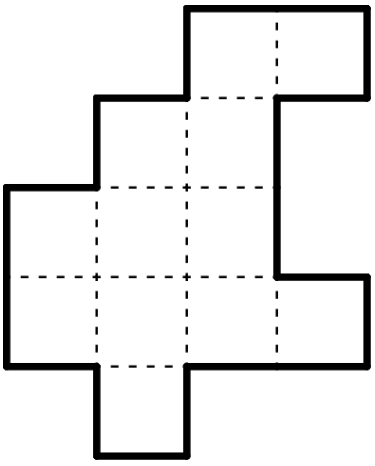
	31	53	26
22	20	1	1
8	1	2	5
80	10	50	20

1 2 5 10 20 50

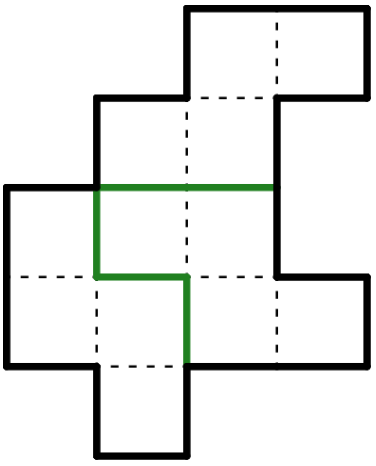
9. Dissection 5+5点

ルール
・点線に沿って線を引き、盤面をちょうど3つの合同な形に分割します。

例題



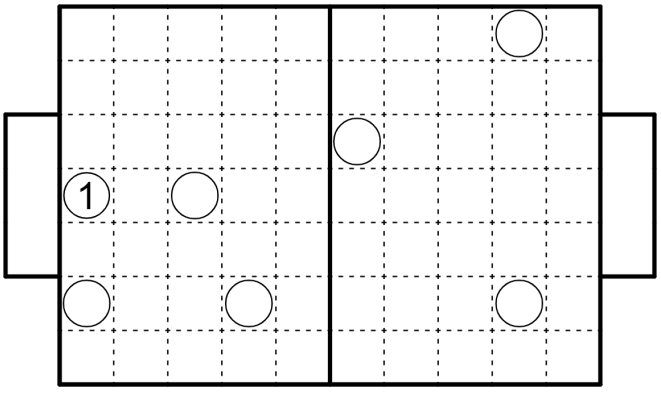
例題解答



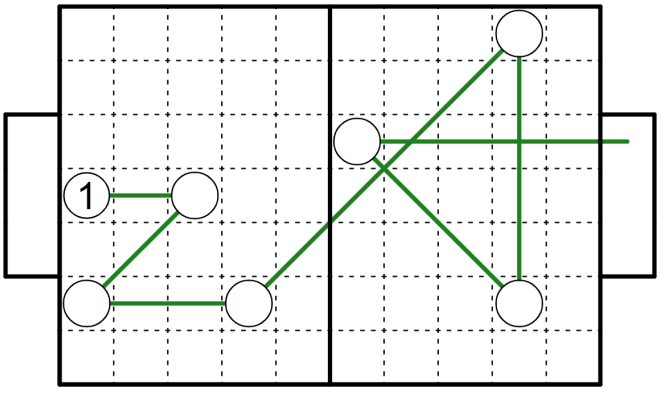
10. Football Pass (One Side) 5点

ルール
・盤面のサッカー場には、選手（〇）とゴール（左右の飛び出した3マス）があります。盤面に線を引いて、ゴールキーパー（１の丸）から反対側のゴールまでボールが移動するルートを作ります。
・ボールはすべての選手をちょうど1回だけ経由します。
・ボールはタテヨコナナメ45度の8方向にまっすぐ進み、選手の場所でのみ方向を変えることができます。線が交差してもかまいません。

例題



例題解答

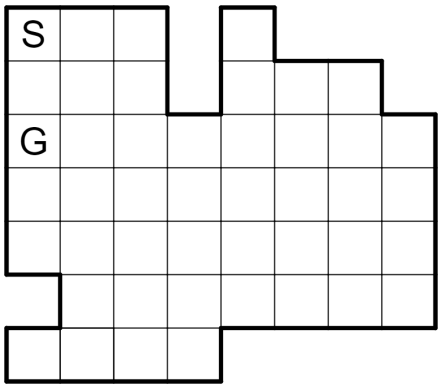


11. Pentomino Path 10+15点

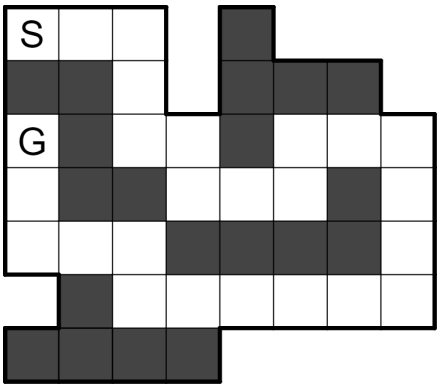
ルール

・盤面にペントミノをいくつか配置します。ペントミノどうしがタテヨコに接するように配置してはいけません。
・同じペントミノを盤面に複数配置してはいけません。回転や反転をして重なるペントミノは同じペントミノと見なします。
・ペントミノのないマスは、SとGを両端としSからGまで辿れるような、一本の道のみになるようにします。
・道は自分自身とタテヨコに接触せず、分かれ道があってはいけません。

例題



例題解答



12. Scrabble 10点

ルール

・いくつかの空いているマスに1つずつ文字を書き込み、指定されたすべての言葉を盤面内に1つずつ配置します。
・言葉は左から右、上から下に読みます。指定された言葉以外に、 2文字以上の言葉ができてはいけません。
・すべての言葉はタテヨコに交差して、ひとつながりになります。

例題

		N							
R							B		
		I							W
		O		A					

RED	GREEN	PURPLE
ORANGE	BLUE	
YELLOW	INDIGO	

例題解答

P		I							
U		N			G				
R	E	D			R		B		
P		I		Y	E	L	L	O	W
L		G			E		U		
E		O	R	A	N	G	E		

RED	GREEN	PURPLE
ORANGE	BLUE	
YELLOW	INDIGO	