R1 WELCOME

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

座席	名前(ハンドルネーム)	点数

1. What’s Next?

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

①10点

20 → 12 → 96 → 72 → 40 → 00 → □ → □

②30点

20 → 17 → 16 → 12 → 09 → 07 → □ → □

③80点

20 → 22 → 28 → 94 → 19 → 01 → □ → □

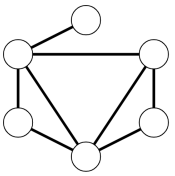
フィニッシュについて

・この問題以外を解いてフィニッシュする場合、タイムボーナスは**1分につき7点**となります。また他の問題で些細な間違いがあった場合は1分につき5点となります。ご注意ください。

2. Elastic Words

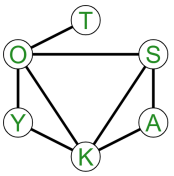
ルール
・全ての○に異なる文字を1つずつ書き込みます。
・黒い線でつながれた○同士を順に移動して、指定された単語を読めるようにします。

例題



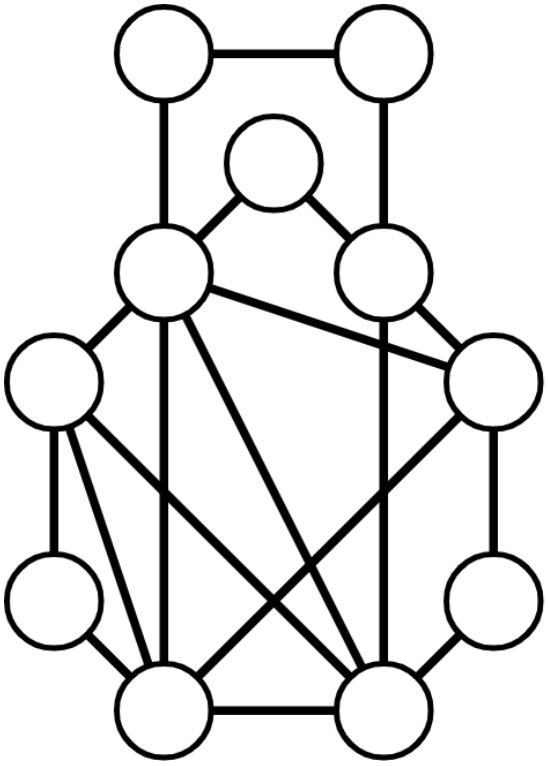
TOKYO
KYOTO
OSAKA

例題解答



TOKYO
KYOTO
OSAKA

①30点



KASHIWA

SHINRYOIKI

SHIROKANE

IKAKEN

NAKANO

3. Letter Weights

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

①30点

C	E	L	P	T	U	Z

Numbers: 1 2 3 4 5 6 7

UTPC = 17

PUZZLE = 21

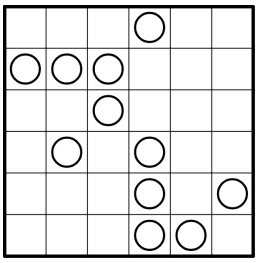
CELL = 19

CLUE = 21

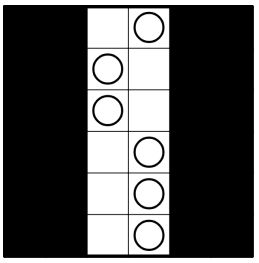
4. Column Dance

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つの〇がぬりつぶされずに残るようにします。

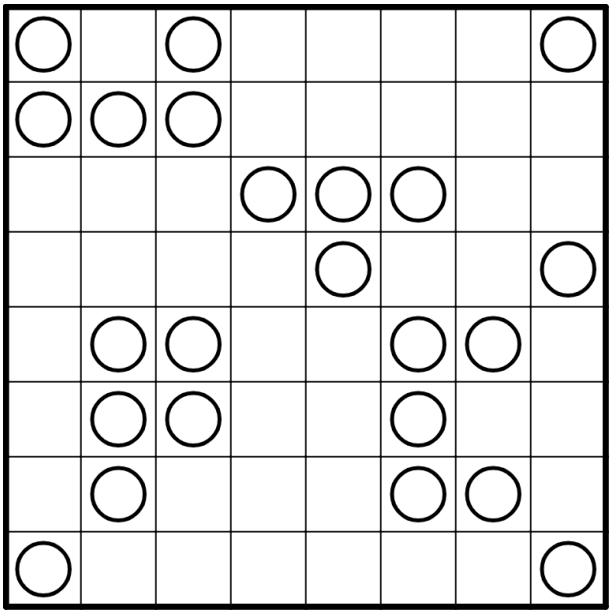
例題



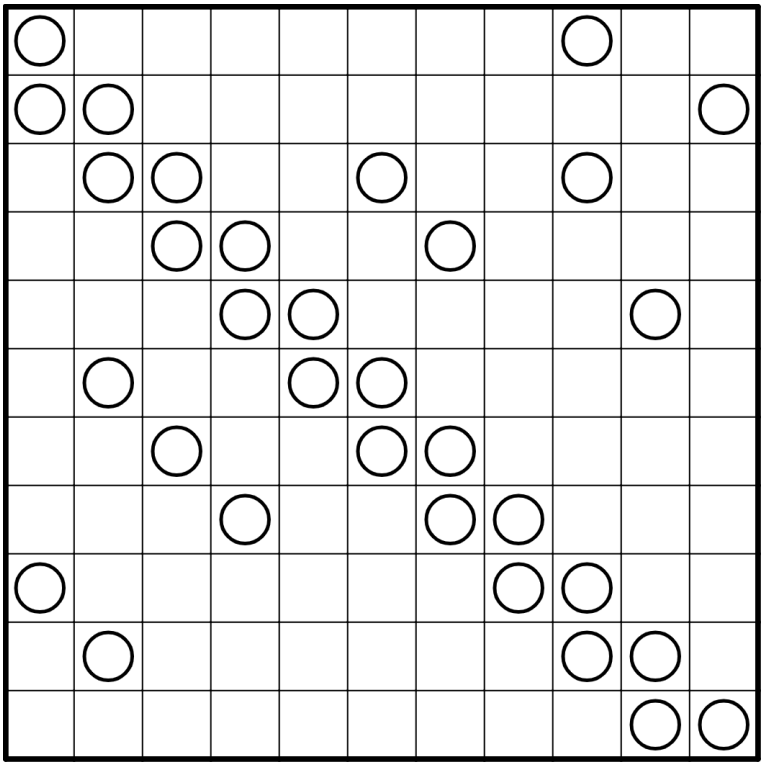
例題解答



①5点



②15点

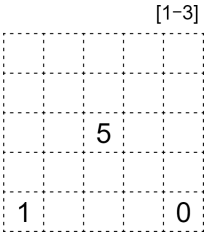


5. Overlapping Squares

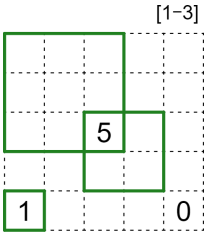
ルール

・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。

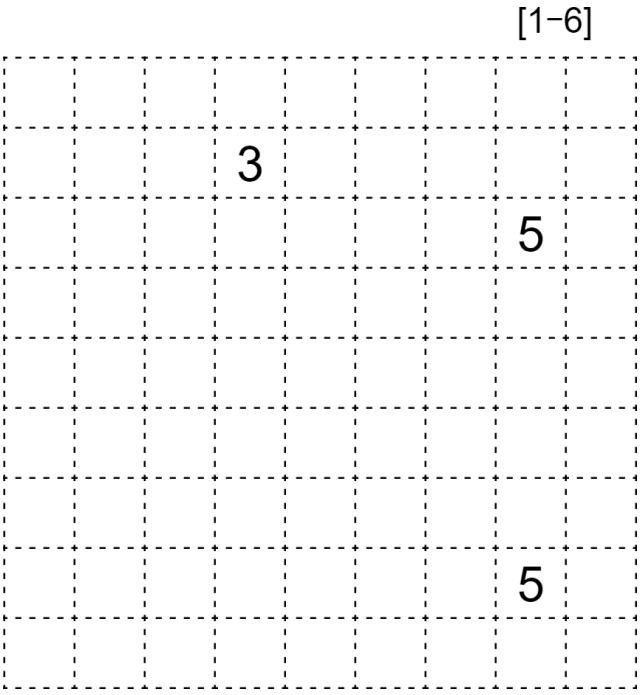
例題



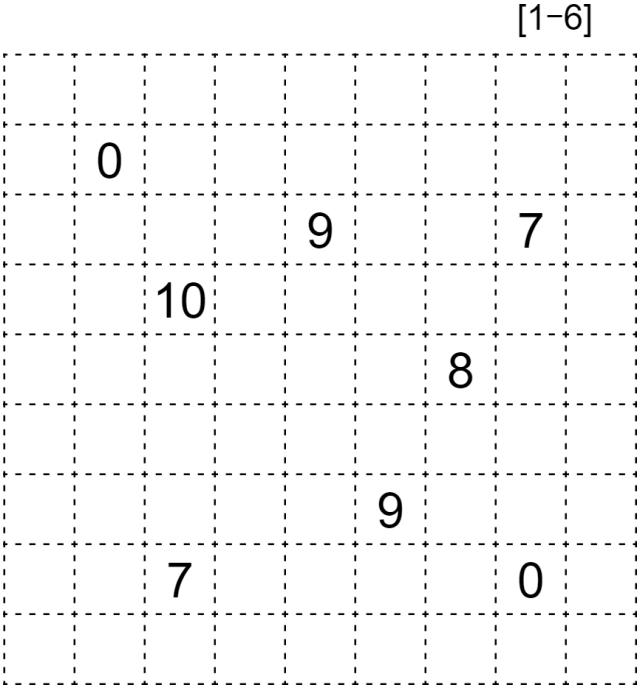
例題解答



①10点



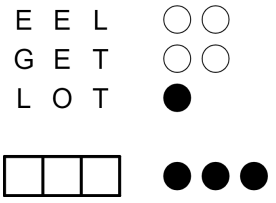
②20点



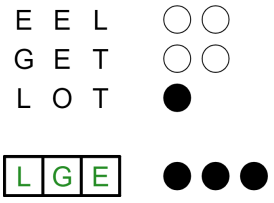
6. Mastermind

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。

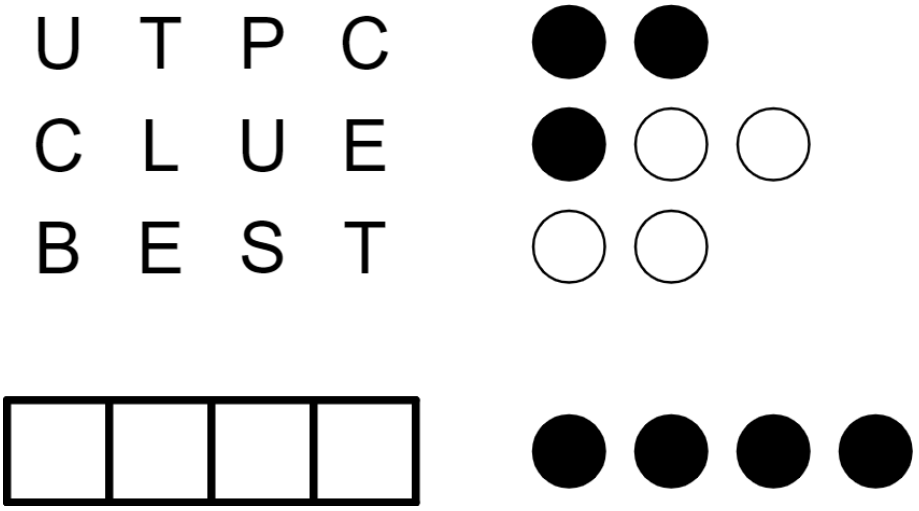
例題



例題解答



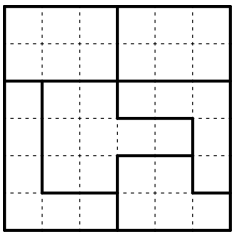
①15点



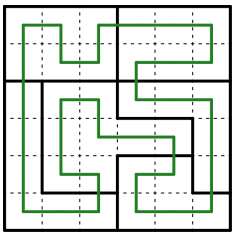
7. EntryExit

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。

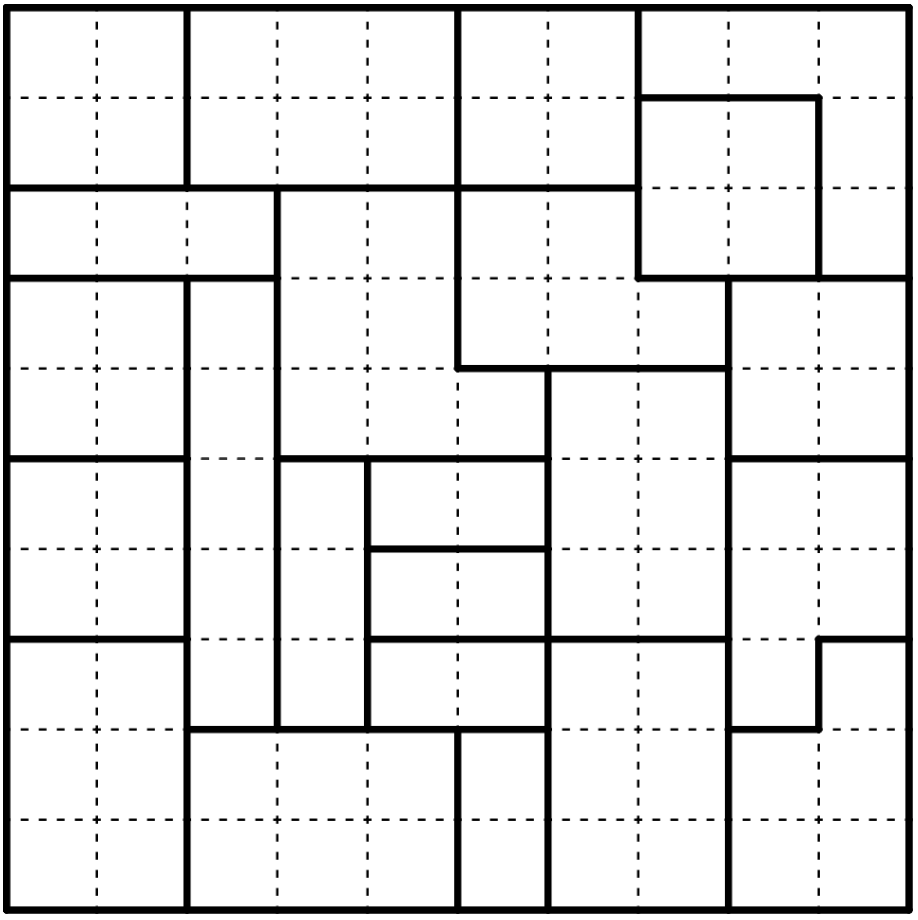
例題



例題解答



①10点



8. Coins

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

①10点

	120	63	62	24
16				
50				
73				
130				

1 2 5 10 20 50

②35点

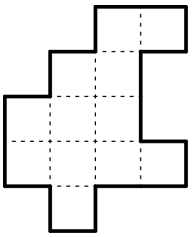
	63	59	84	125	17
63					
55					
94					
124					
12					

1 2 5 10 20 50

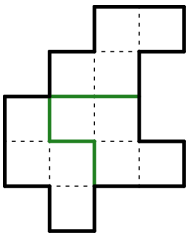
9. Dissection

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。

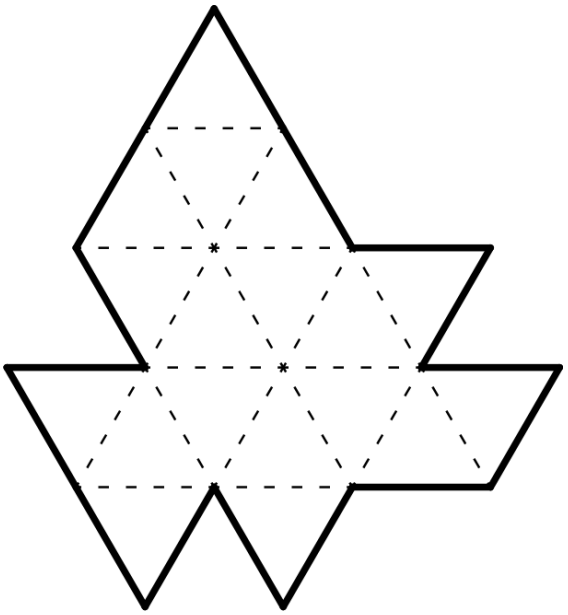
例題



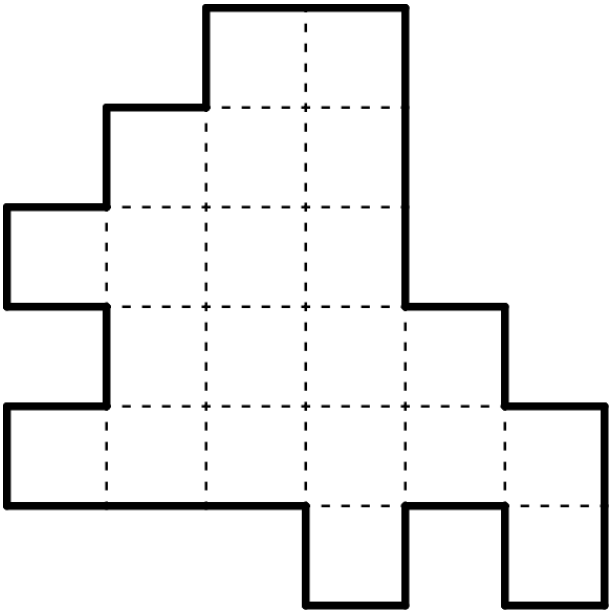
例題解答



①5点



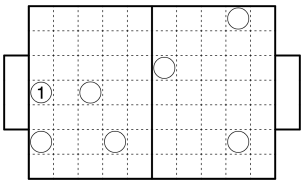
②5点



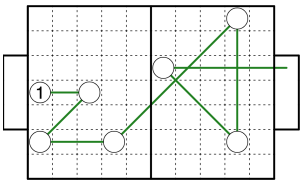
10. Football Pass (One Side)

ルール
・盤面のサッカー場には、選手（○）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。

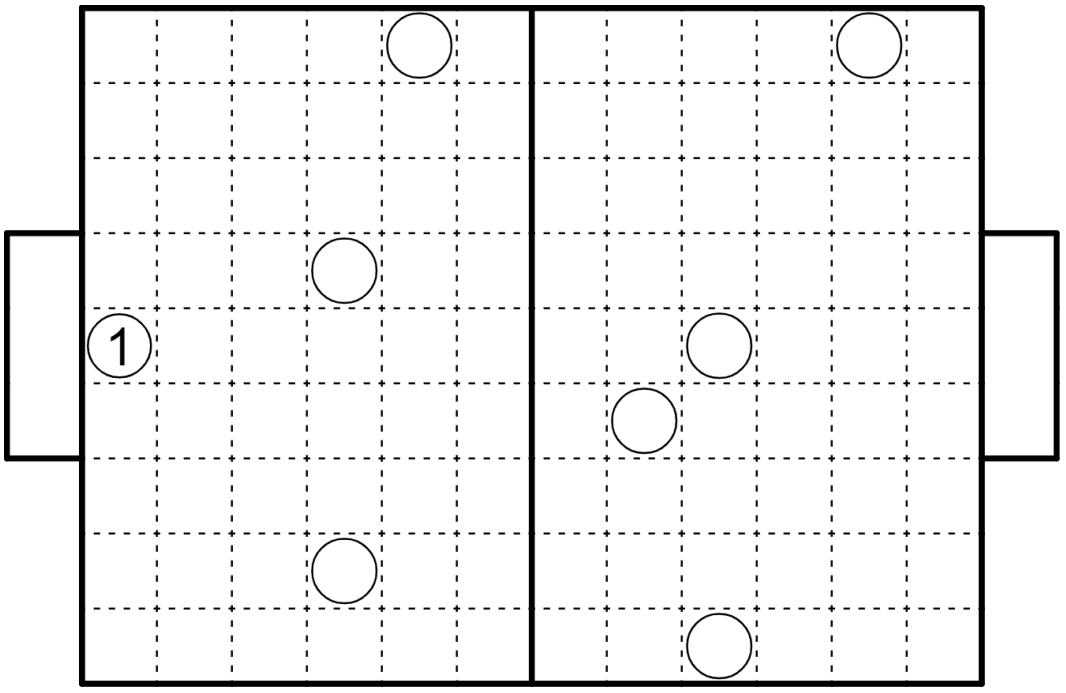
例題



例題解答



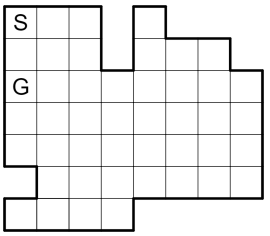
①5点



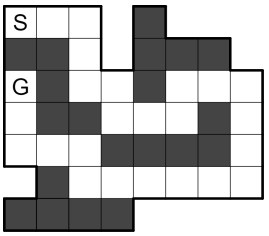
11. Pentomino Path

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。

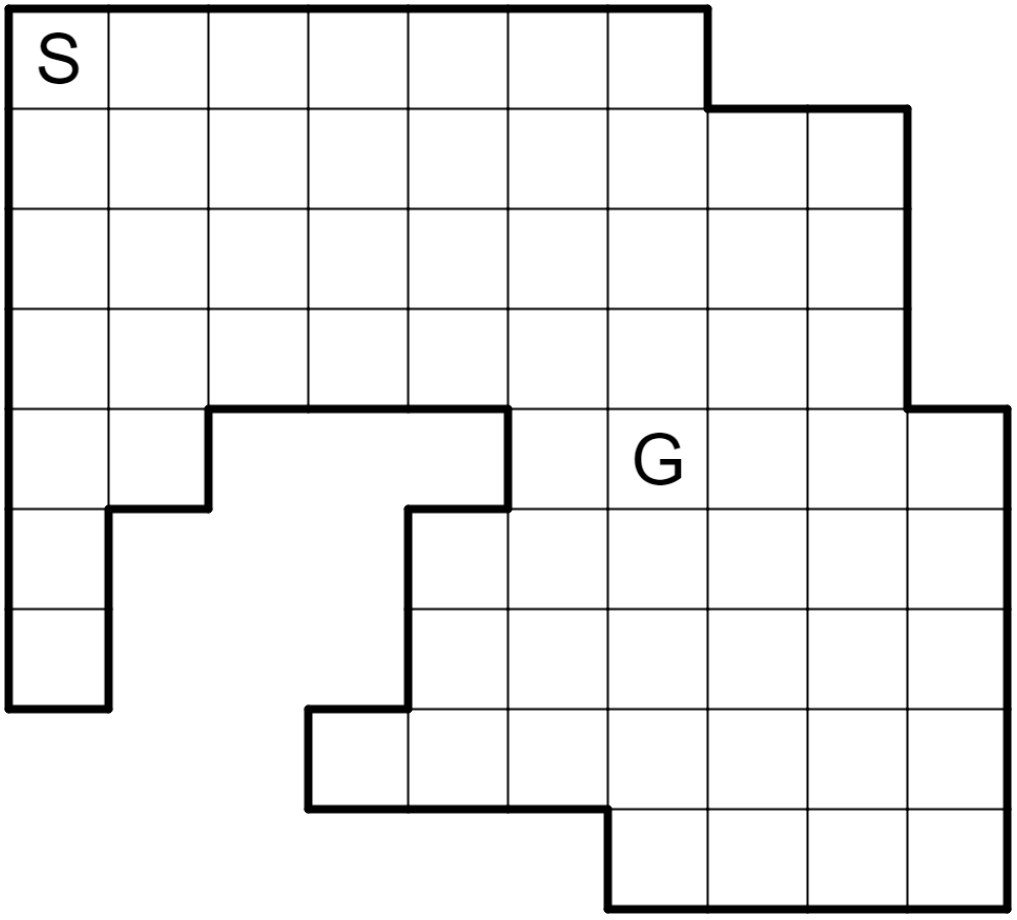
例題



例題解答

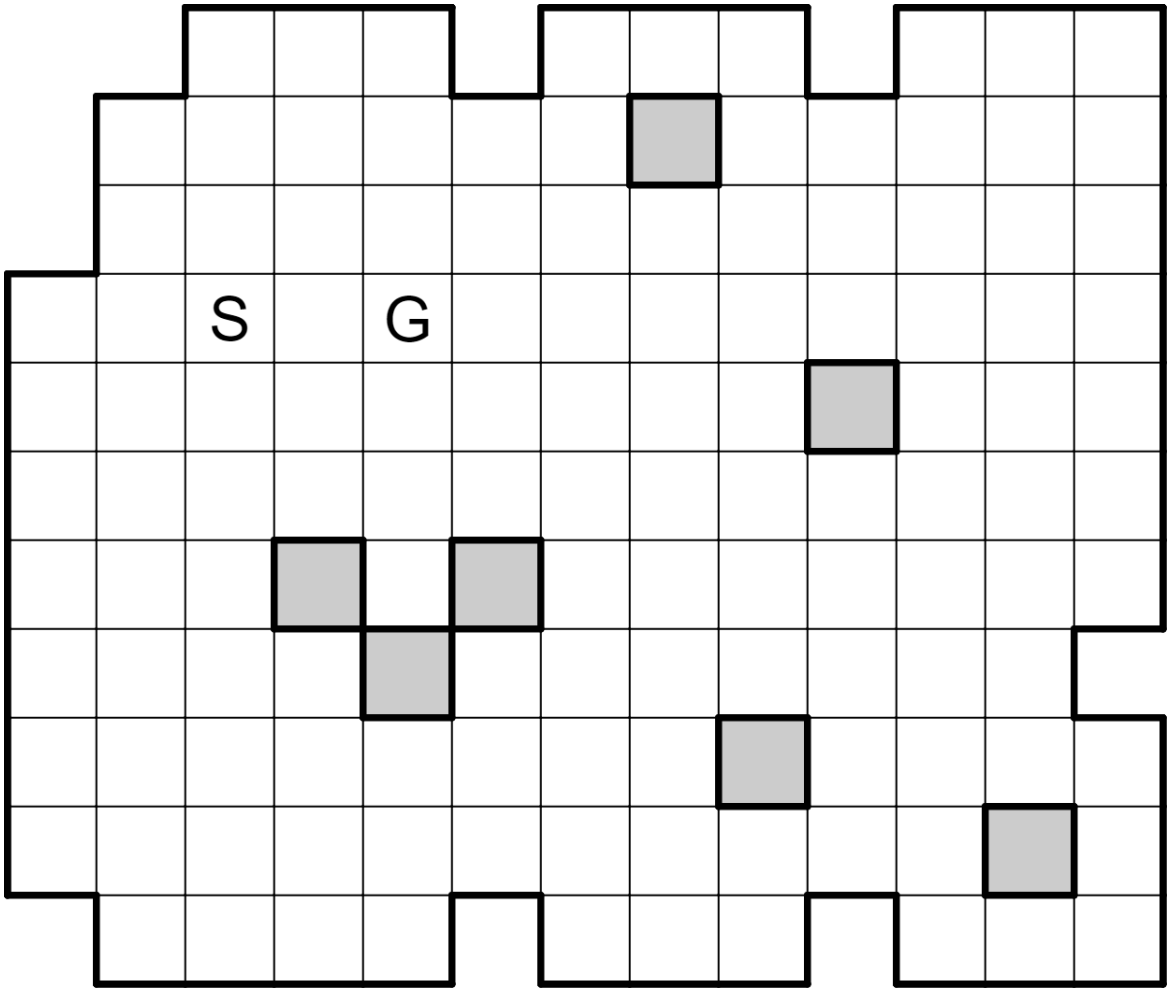


①10点



11. Pentomino Path

②15点



12. Scrabble

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

①10点

			2			

WELCOME
TO
UT
PUZZLE
CONTEST
2O22

注) 2O22のOはアルファベットのO (オー) です。