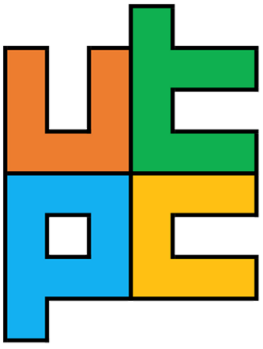
R2 しろまるとくろまる インストラクション



制限時間：40分

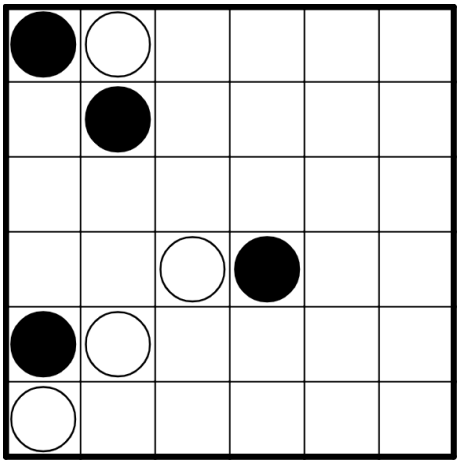
問題数：19問

No.	パズル	点数
1.	しろまるくろまる	10+25
2.	しろみさきくろみさき	35+55
3.	ストーンサークル	25
4.	シロクロリンク	5+10
5.	快刀乱麻	20
6.	ミルクティー	5
7.	Colored Bridge	20
8.	Countless Herugolf	25
9.	ましゅ	5+15
10.	リバースましゅ	45
11.	Myusa	20
12.	Cis-Trans Loop	20
13.	Statue Park	45
14.	Statue Masyu	50
15.	Clockfaces Skyscrapers	65
	合計	500

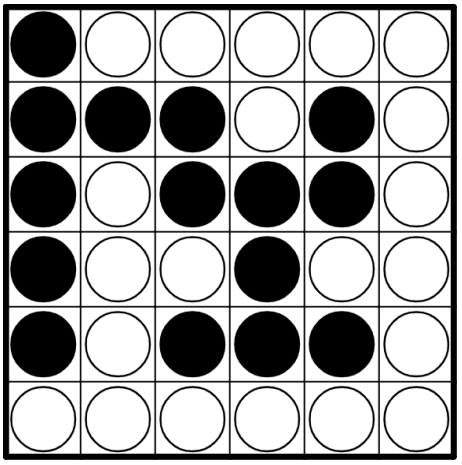
1. しろまるくろまる　10+25点

ルール
・盤面の全てのマスに白丸か黒丸を配置しましょう。
・同じ色の丸はそれぞれひとつながりにならなくてはいけませんが、2×2以上のカタマリを作ってはいけません。

例題



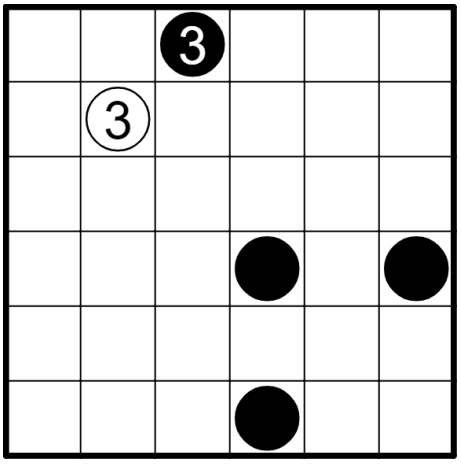
例題解答



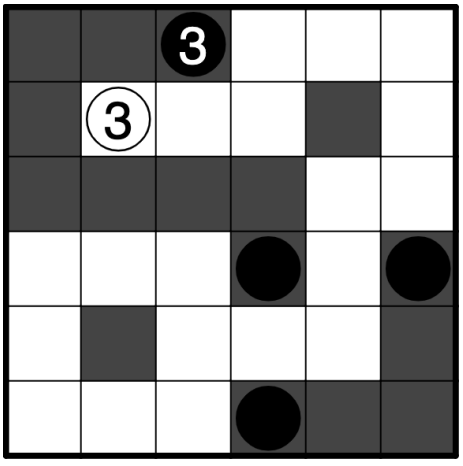
2. しろみさきくろみさき　35+55点

ルール
・盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。
・タテヨコに隣り合うマスのうち**1つだけ**がそのマスの色と同じ色で、残りすべてが違う色、というマスのことを「みさき」と呼びます。白丸のマスは必ず白マスのみさき、黒丸のマスは必ず黒マスのみさきになります。また、丸のないマスがみさきになってはいけません。
・丸の中の数字は、丸のマスから丸のマスと同じ色のマスがある方向に、いくつ丸のマスと同じ色のマスが連続するかを表します。数字のない丸のマスでは、何マス連続するかはわかりません。
・すべての白マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
・白マスも黒マスも、2×2以上のカタマリになってはいけません。

例題



例題解答

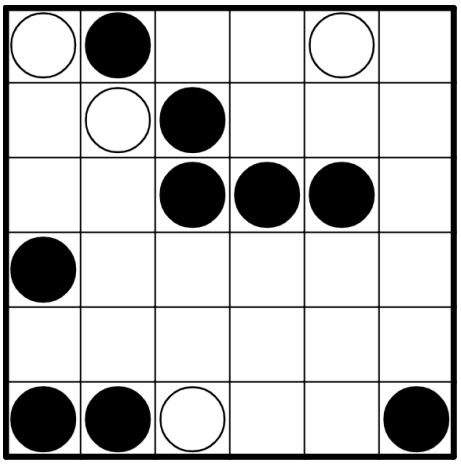


3. ストーンサークル 25点

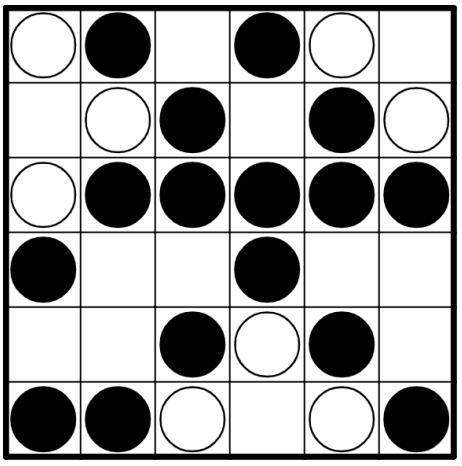
ルール

・盤面のいくつかの白マスに白丸か黒丸 (石と呼びます) を書き込みます。
・すべての石には白マスがタテヨコに隣り合います。
・タテヨコにつながった白マスのカタマリを地と呼びます。一つの地に異なる二色の石が隣り合ってはいけません。

例題



例題解答

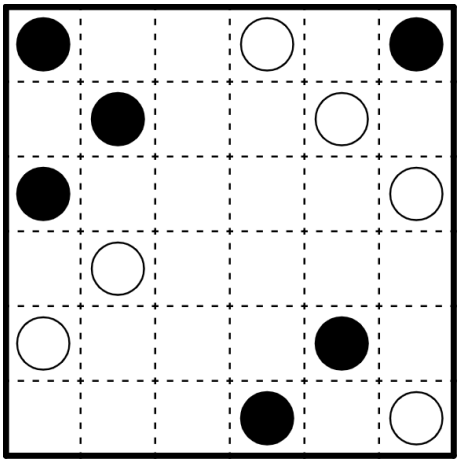


4. シロクロリンク 5+10点

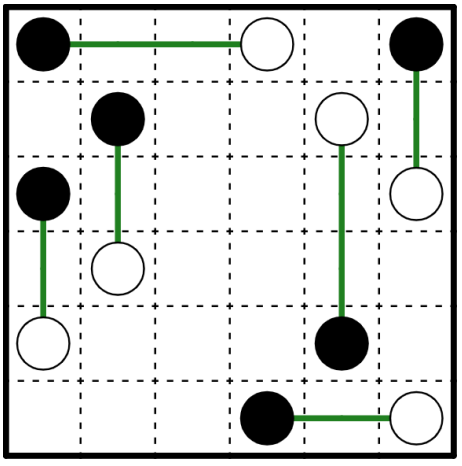
ルール

・タテヨコにまっすぐな線を引き、白丸と黒丸を繋ぎます。
・白丸1つ＋黒丸1つがペアになります。3つ以上の丸を線で繋げてはいけません。
・線が交差してはいけません。

例題



例題解答



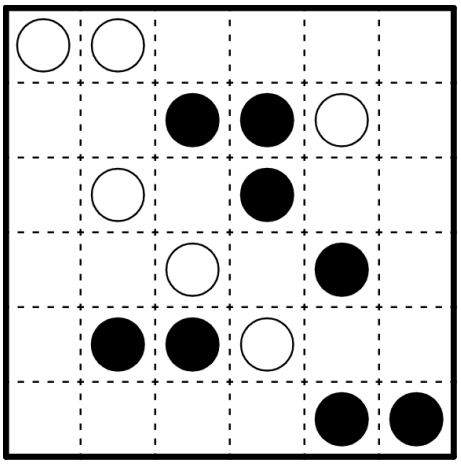
5. 快刀乱麻 20点

ルール

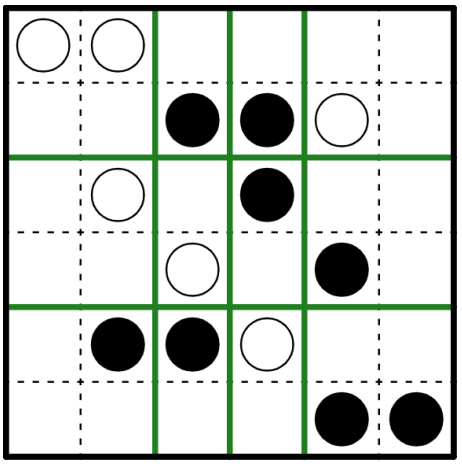
・点線上に、盤面上を端から端までまっすぐ貫く線を何本か引き、盤面をいくつかの部分に切り分けます。

・切り分けられた全ての部分には、必ず1つ以上の白丸か黒丸が入りますが、白丸と黒丸の両方が入ってはいけません。

例題



例題解答



6. ミルクティー 5点

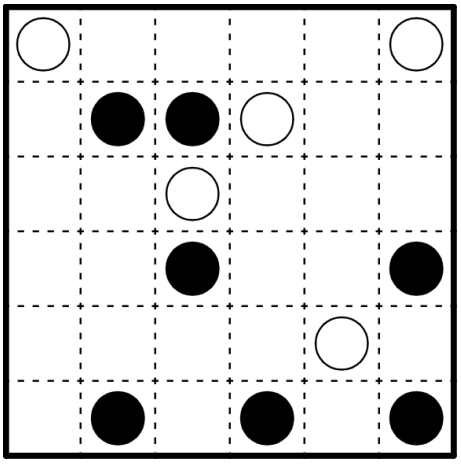
ルール

・タテヨコに線を引き、3つの丸をＴ字型につなげます。

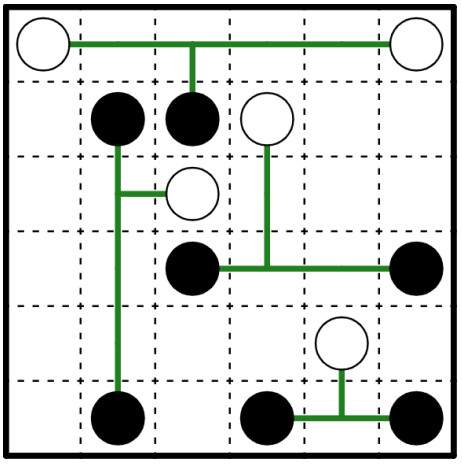
・1つの丸には線が必ず1本だけつながります。線は、T字型の分岐点以外で曲がったり、交差したりしてはいけません。

・線でつながった3つの丸のうち、まっすぐな線でつながった2つの丸は同じ色になり、残る1つの丸は他の2つと異なる色になるようにします。

例題



例題解答

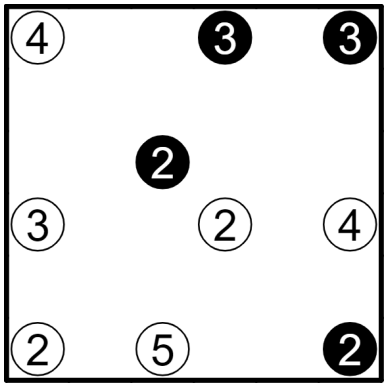


7. Colored Bridge 20点

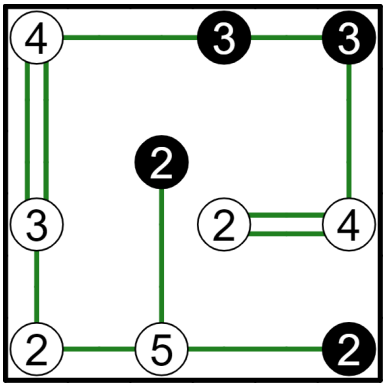
ルール

・数字と数字の間に線 (橋と呼びます) を引き、全体を1つに繋げます。
・橋はタテヨコにかけます。ナナメにはかけられません。
・橋は1箇所に2本までかけられます。
・数字は、その数字につながる橋の数を表します。ただし、異なる色の丸同士が繋がる橋は2倍して計算しています (異なる色の丸と2本、同じ色の丸と1本繋がっていた場合丸の中の数字は2×2+1=5のようになります)
・橋は数字を飛び越すことはできません。また、橋が交差してはいけません。

例題



例題解答

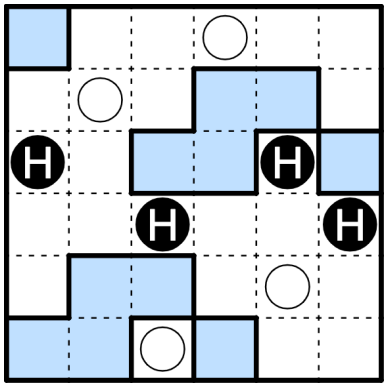


8. Countless Herugolf 25点

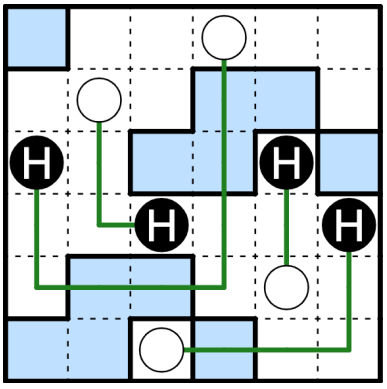
ルール

・すべての白丸 (球) を何回か移動させて、H (ホール) の黒丸まで運びます。すべてのHのマスに丸が1つずつ運ばれます。
・各回の丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印の線が他の丸やHのマスを通過したり、線どうしが交差したり重なったりしてはいけません。
・1回の移動で、丸はタテかヨコにまっすぐマスを動きます。1回の移動が終わると動いたマスの数を1減らしてまた移動することができます。移動の方向は変わってもかまいません。動いたマス数を減らした結果0になった球や、Hのマスに停止した球はそれ以上移動できません。
・球が盤面の外に出たり (OB)、灰色のマス (池) で停止したりするような移動はできません。

例題



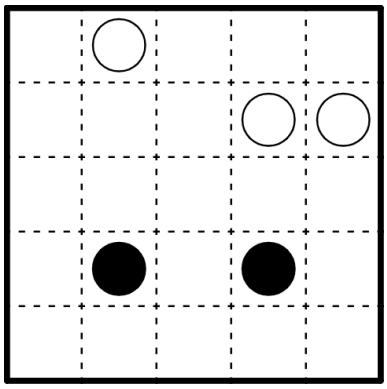
例題解答



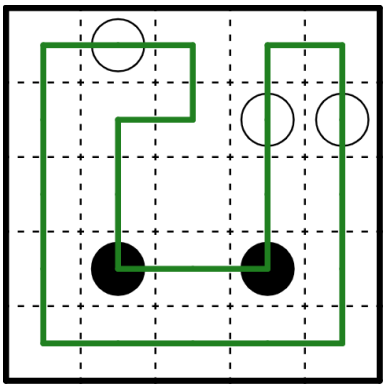
9. ましゅ 5+15点

ルール
・タテヨコに線を引いて、1つのループを作ります。線は分岐したり、同じマスを2回以上通ることはありません。
・ループが通らないマスがあってもかまいませんが、白丸か黒丸のあるマスは必ず通ります。
・ループは白丸で直進し、その両隣のマスのどちらか、あるいはその両方で曲がります。
・ループは黒丸で曲がり、その両隣のマスで直進します。

例題



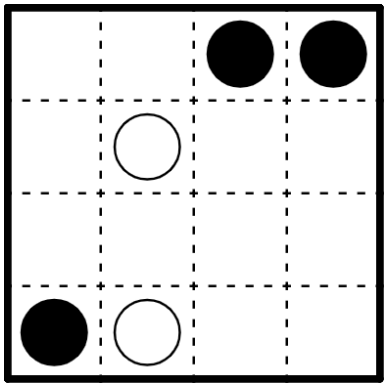
例題解答



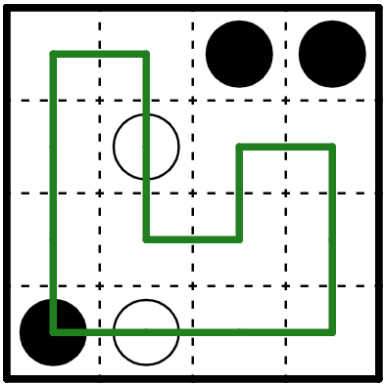
10. リバースましゅ 45点

ルール
・ 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で１つの輪っかを作ります。
・ 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
・ **線はすべての白マスを通らなければいけません。通過しない白丸や黒丸があってもかまいません。**
・ 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の両隣のマスのうち、少なくとも一方のマスで直角に曲がります。
・ 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の両隣のマスでは曲がりません。

例題



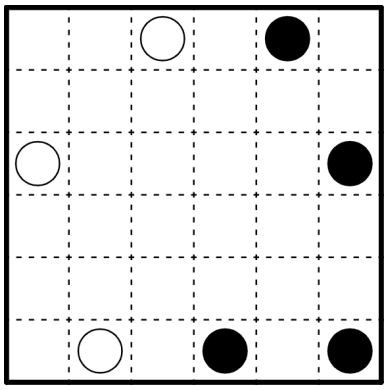
例題解答



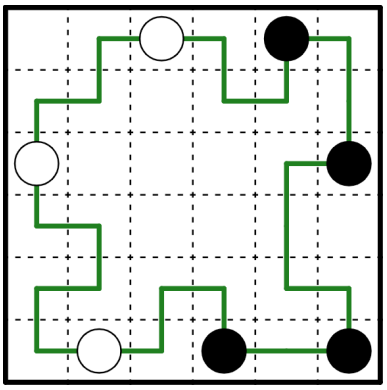
11. Myusa 20点

ルール
・盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で１つの輪っかを作ります。
・線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
・線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
・白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで**必ず**直角に曲がります。
・黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の**隣のマスでも曲がります**。両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。

例題



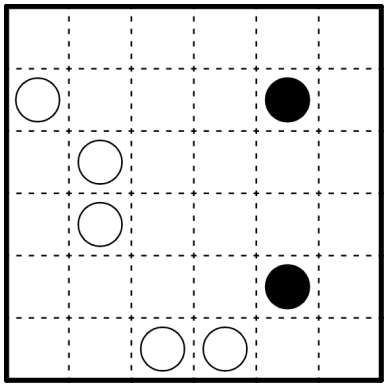
例題解答



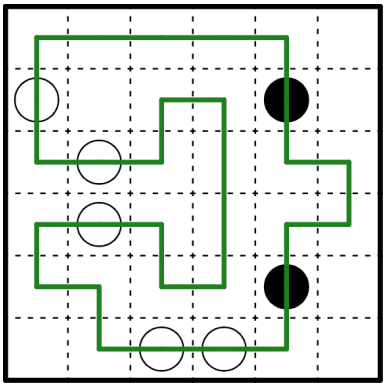
12. Cis-Trans Loop 20点

ルール
・盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
・線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
・線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
・白丸及び黒丸を通る線は、丸のあるマスで必ず直進し、その後初めてたどり着いた丸のないマスで必ず曲がります。
・線は、曲がる前に異なる色の丸を通過してはいけません。
・線が白丸を通過した場合、丸を通過する線を軸と見たときに同じ方向に (cis)、黒丸を通過した場合、異なる方向に (trans) それぞれ曲がります。

例題



例題解答

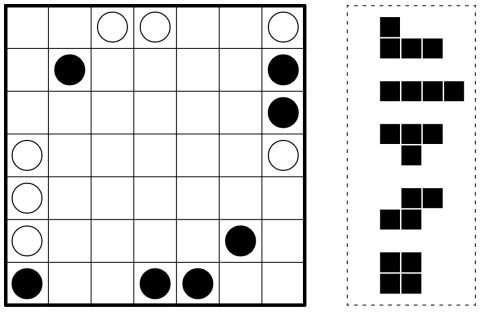


13. Statue Park 45点

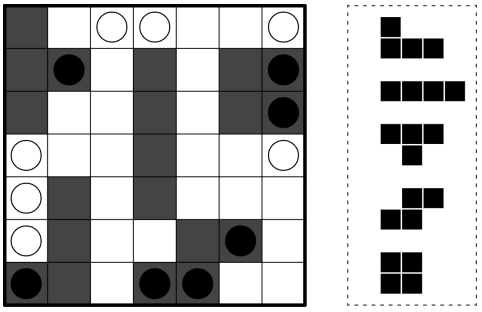
ルール

・いくつかのマスを黒くぬり、タテヨコにつながる黒マスのカタマリが、指定されたピースの形になるようにします。
・すべてのピースが盤面内にちょうど1つずつ配置されるようにします。ピースは回転したり反転したりしてもよいですが、形を変えてはいけません。
・ピースどうしはタテヨコにとなり合ってはいけません。
・黒丸のマスは必ず黒マスになります。白丸のマスは黒マスになりません。黒マス以外のすべてのマスはタテヨコにひとつながりになります。

例題



例題解答

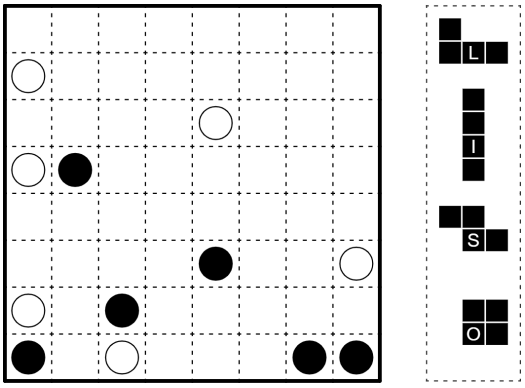


14. Statue Masyu 50点

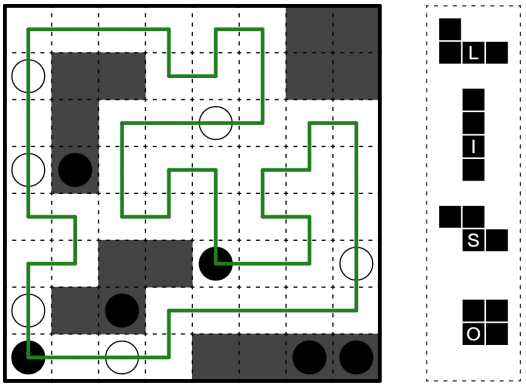
ルール

・盤面の外側に示されているいくつかの黒マスのカタマリを、ちょうど一回ずつ盤面内に配置します。
・また、黒マスが配置されないすべてのマスに線を引いて、全体で１つの輪っかを作ります。
線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
・黒マスのカタマリどうしが辺で接したり、重なったりしてはいけません。
・白丸には黒マスを配置することが出来ません。黒丸には、黒マスが配置される可能性もされない可能性もあります。
・白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
・黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

例題



例題解答

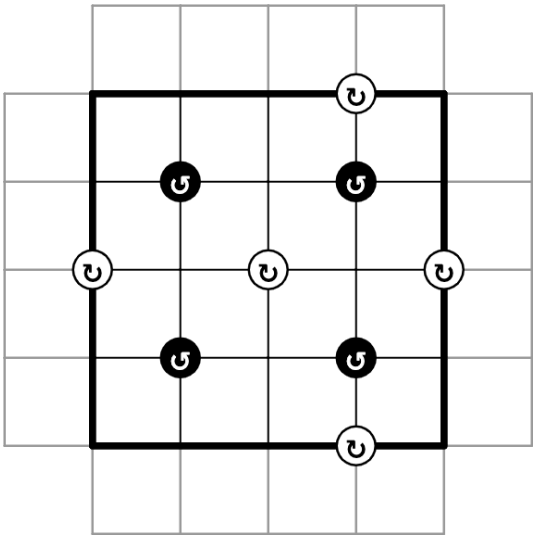
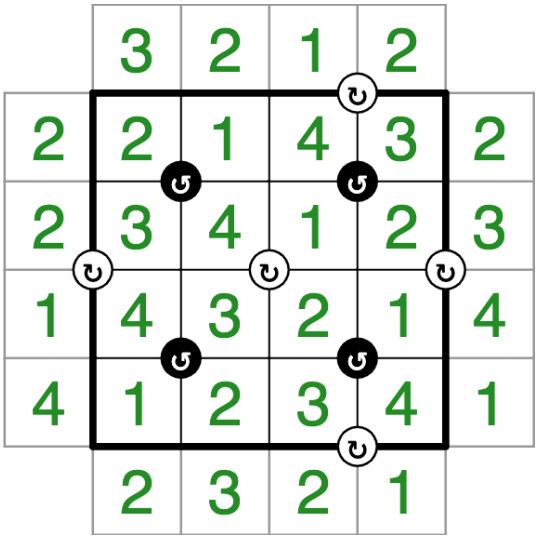


15. Clockfaces Skyscrapers 65点

ルール

・以下のルールに従って、盤面の内部および外周の空いている全てのマスに数字を書き込みます。
・盤面の内部では、タテヨコ全ての列で1〜N (Nは1列のマスの数) の数字が1つずつ現れるようにします。
・盤面の外部の数字は、その方向から盤面の内部を見たときに見えるビルの数を表しています。内部の数字はビルの高さを表し、高いビルはそれより後ろにある低いビルを隠します。
・「ある頂点の周りに4つの異なる数字があり、時計回りか反時計回りに順に大きくなっていく」という条件を満たす頂点全てに白丸か黒丸が示されています。白丸は時計回り、黒丸は反時計回りを表します。

例題



例題解答