R4 さんしろうくん インストラクション

制限時間：30分

問題数：21問

No.	パズル	点数
1.	数独	15
2.	シンプルループ	10
3.	○△×ループ	10
4.	ナンバーリンク	5
5.	マイルストーン	20
6.	橋をかけろ	15
7.	四角に切れ	5+25
8.	エルパネル	10+10
9.	ブロック分割	5+15
10.	トイボックス	10+40
11.	のりのり	10
12.	Darts	10+10
13.	虫食い算	50
14.	十字パズル	5+5
15.	クロスワード	15
	合計	300

1. 数独 15点

ルール

・空いているマスに、1から6までの数字のどれかを入れます。
・タテ列、ヨコ列、太線で囲まれた2×3のブロックの全てに1から6までの数字が１つずつ入るようにします。

例題

1		3		4	
	2		3		5
4		1		2	
	3		1		4
3		2		5	
	4		2		1

例題解答

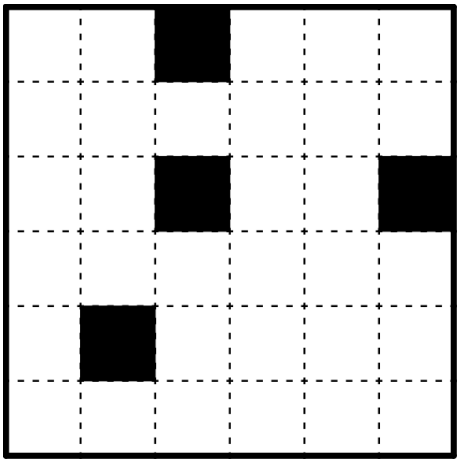
1	5	3	6	4	2
6	2	4	3	1	5
4	6	1	5	2	3
2	3	5	1	6	4
3	1	2	4	5	6
5	4	6	2	3	1

2. シンプルループ 10点

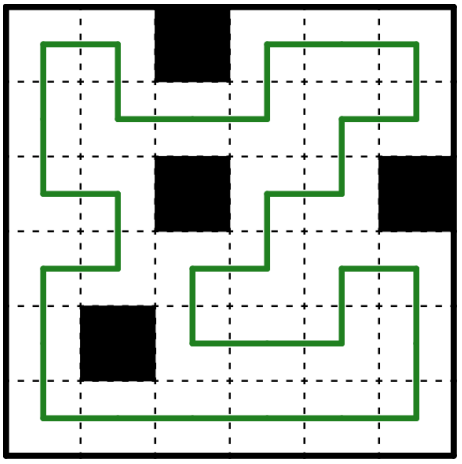
ルール

・マスの中心をタテヨコに通り、盤面を一周するループを作ります。
・ループはすべての白マスをちょうど1回ずつ通ります。

例題



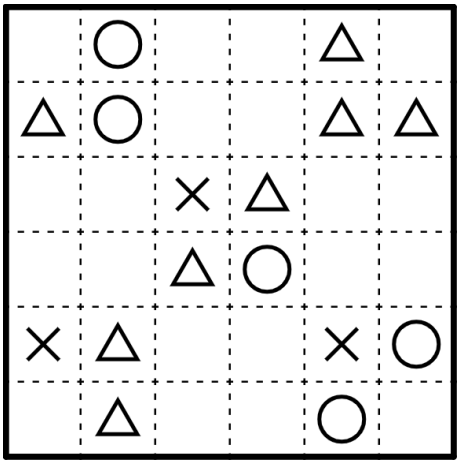
例題解答



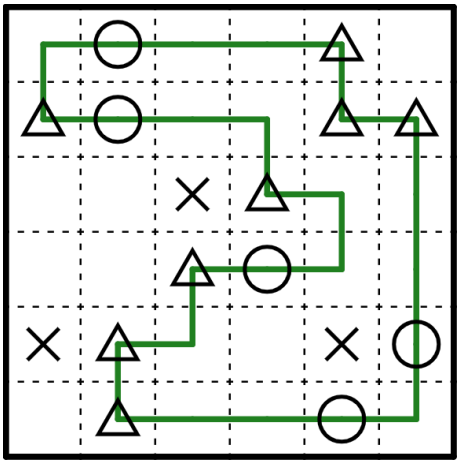
3. ○△×ループ　10点

ルール
・マスの中央を通る線を引き、全体でひとつながりのループを作ります。
・○のマスは必ず線が通り、直進します。
・△のマスは必ず線が通り、そこで曲がります。
・×のマスに線は通りません。

例題



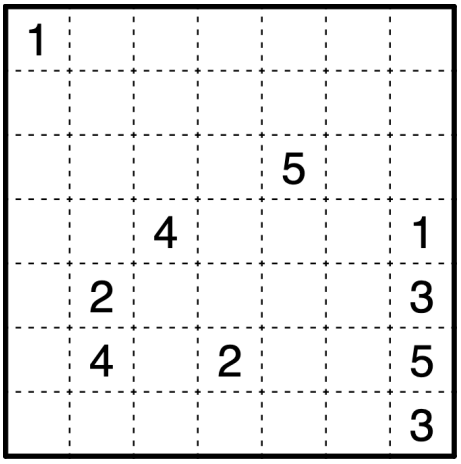
例題解答



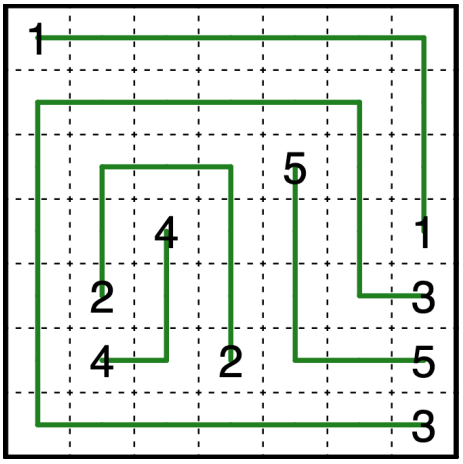
4. ナンバーリンク　5点

ルール
・同じ数字どうしを線でつなげます。
・線はタテヨコに引き、マスの中央を通ります。
・線は1マスに1本だけ通過できます。線をワクの外に出したり、交差や枝分かれさせてはいけません。また、線は数字が入っているマスを通過してもいけません。

例題



例題解答

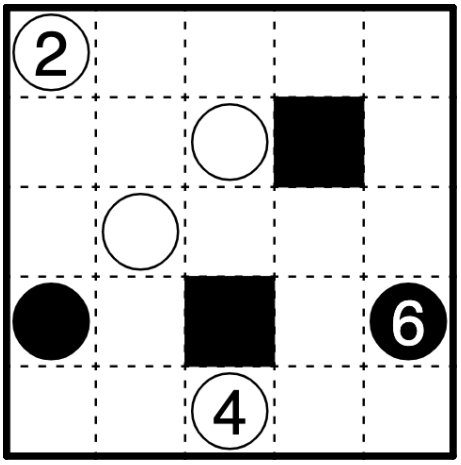


5. マイルストーン 20点

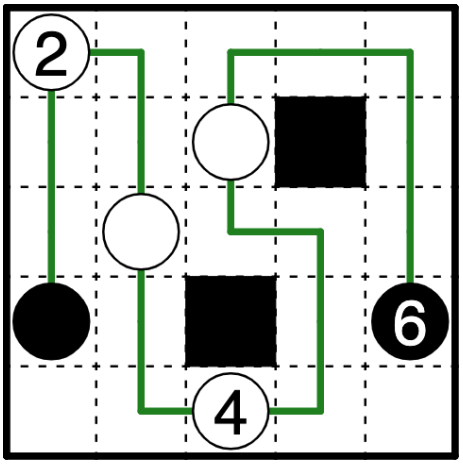
ルール

・黒丸から黒丸まで、全ての白丸を枝分かれのない1本の線でつなぎます。
・丸の中の数字は、黒丸のうち一方を1番目として、線がその丸を何番目に通るかを表します。

例題



例題解答

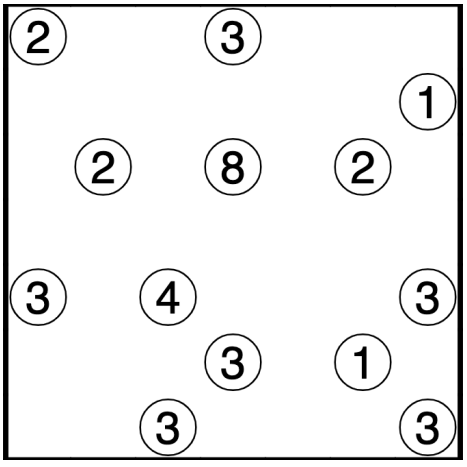


6. 橋をかけろ 15点

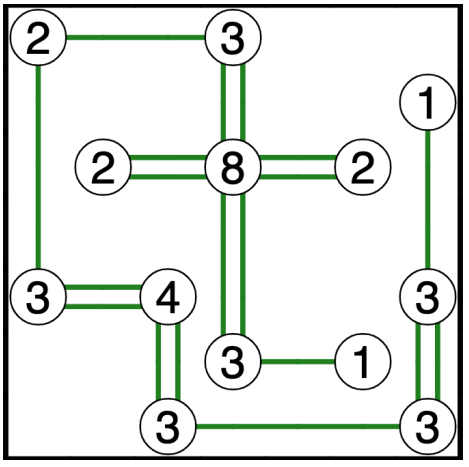
ルール

・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。
・数字は、その数字につながる橋の数を表します。
・橋はタテヨコにかけます。ナナメにはかけられません。
・橋は一箇所に2本までかけられます。
・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



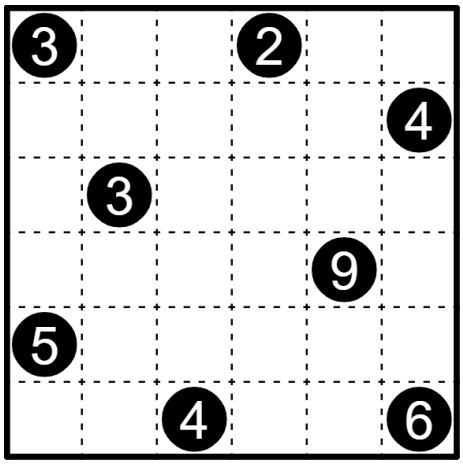
例題解答



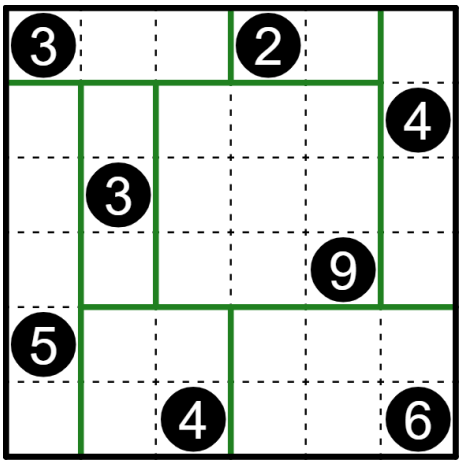
7. 四角に切れ　5+25点

ルール
・盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形) に分けます。
・数字は長方形の大きさを表します。1マスの大きさが1です。
・全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

例題



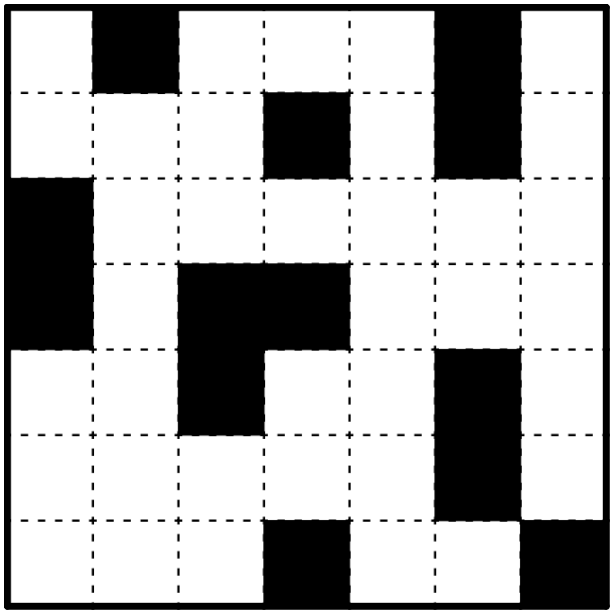
例題解答



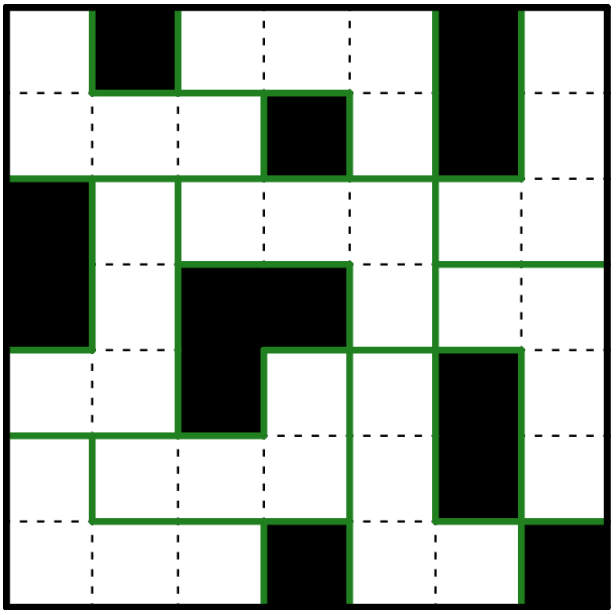
8. エルパネル　10+10点

ルール
・盤面上に線を引き、盤面上の白マスを4マスずつのブロックに分割します。
・すべてのブロックはL字型になっていなければいけません。

例題



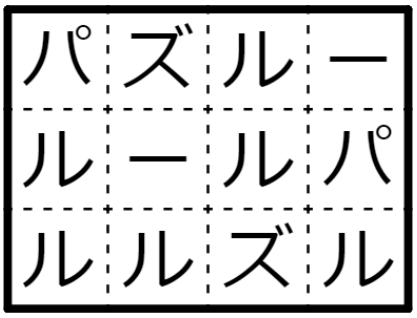
例題解答



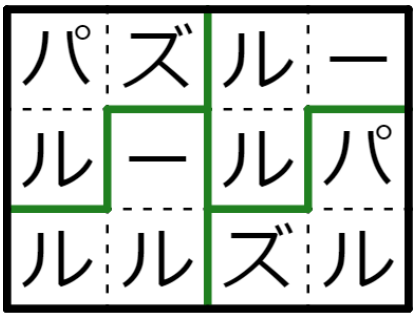
9. ブロック分割 5+15点

ルール
・盤面をいくつかのブロックに分割します。
・各ブロックには指定された文字が指定された数だけ入るようにします。
・1つのブロックはタテヨコに連続していなければなりません。

例題



例題解答



パズル×2

ルーール×2

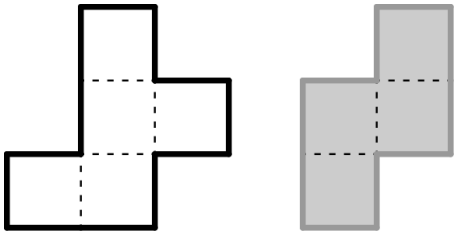
パズル×2

ルーール×2

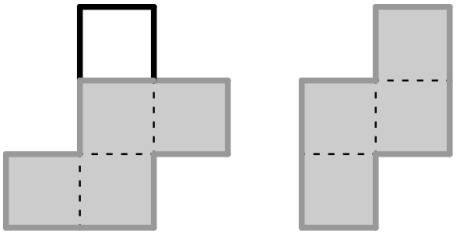
10. トイボックス 10+40点

ルール
・点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めます。
・ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
・ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

例題



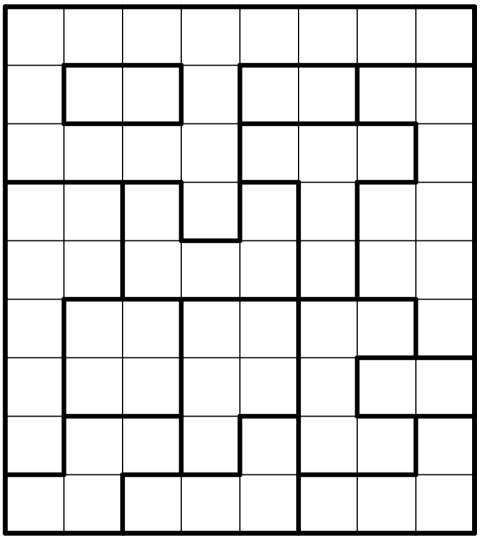
例題解答



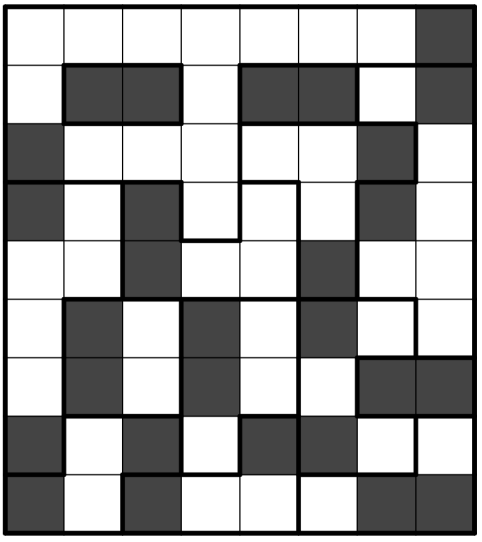
11. のりのり　10点

ルール
・いくつかのマスを黒く塗ります。
・黒マスは必ずタテかヨコにちょうど2つだけつながったカタマリになります。
・太線で区切られた各ブロックには、黒マスが2つずつ入ります。

例題



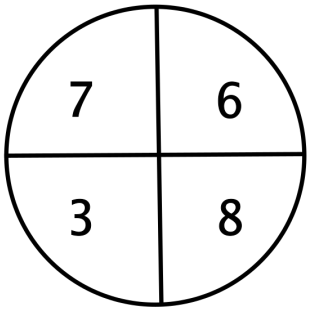
例題解答



12. Darts　10+10点

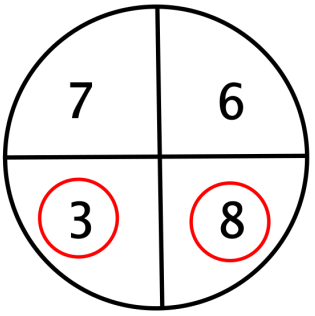
ルール
・点数が書かれている的に決められた本数の矢を当てて、点数の合計が決められた数字になるようにします。
・書かれている矢は全て1以上の点数が書かれた的に当たるようにします。
・同じ点数の場所に2本以上の矢を当ててはいけません。

例題



arrows=2
Target=11

例題解答



arrows=2
Target=11

13. 虫食い算 50点

ルール

・空いているすべてのマスに0から9までのいずれかの数字を1つ書き込み、筆算が成立するようにします。
・最も大きい位に0を入れてはいけません。

例題

				5
		×	5	
				5
		2	5	
5		2		5

例題解答

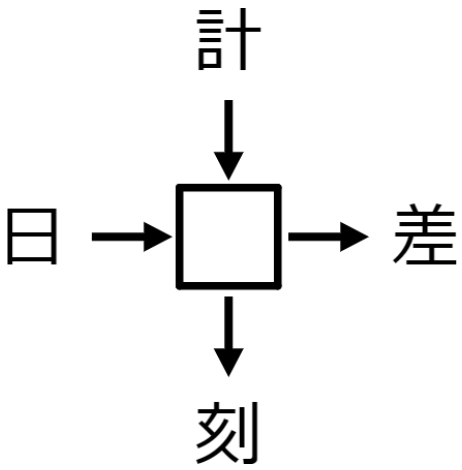
		9	8	5
		×	5	1
		9	8	5
4	9	2	5	
5	0	2	3	5

14. 十字パズル 5+5点

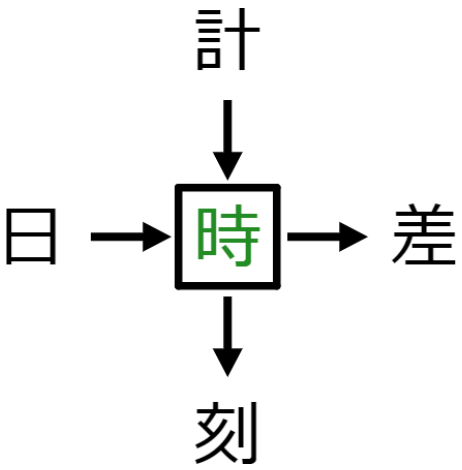
ルール

・空欄に漢字を入れて、上→下、左→右の方向に4つの二字熟語ができるようにします。
・3つの空欄を順に読むと三字熟語になります。(例題には適用されません)

例題



例題解答

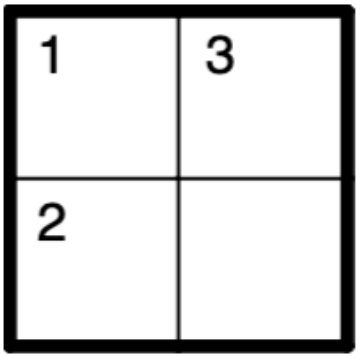


15. クロスワード　15点

ルール

・カギの文章を読んで、思い当たる言葉を、そのカギの番号が書かれたマスから右あるいは下に書いていきます。言葉は、黒マスまたは外周にぶつかるまでまっすぐに入ります。
・1マスにつきカナ1文字が入ります。小さい「ッ」などは、大きい「ツ」などと同じ文字として扱います。

例題



ヨコのカギ

1 UTPCの季節

2 書き初めやバーベキューで使う

タテのカギ

1 お盆の乗り物

3 逃げる術がなくなること

例題解答

ヨコのカギ

1 UTPCの季節

2 書き初めやバーベキューで使う

タテのカギ

1 お盆の乗り物

3 逃げる術がなくなること