R5 Easy Large and Hard Small インストラクション

制限時間：60分

問題数：16問

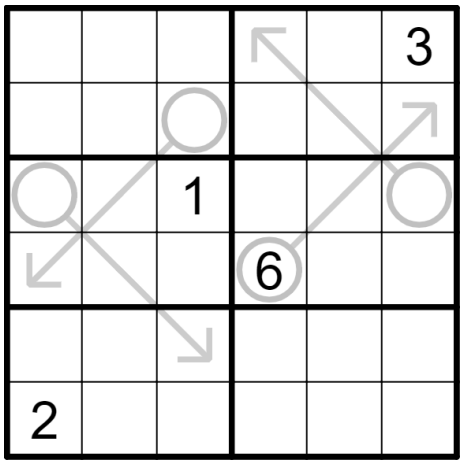
No.	パズル	点数
1.	アロー数独	30+40
2.	Kropki	70+120
3.	シンプルループ	5+10
4.	ヤジリン	15+20
5.	覆面スリザーリンク	60+50
6a.	スケルトン	70
6b.	セルフスケルトン	80
7.	ぬりかべ	10+40
8.	漢字抜け熟語	70+110
	合計	800

1. アロー数独 30+40点

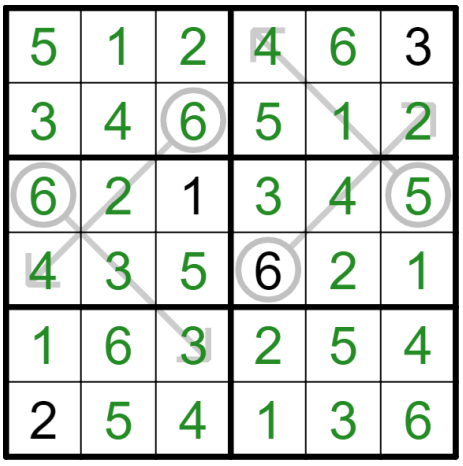
ルール

・盤面のすべてのマスに1からX (Xは1列のマスの数) の数字を1つずつ入れます。
・すべてのタテ列・ヨコ列・太線で区切られたブロックにそれぞれ1から Xが1つずつ入るようにします。
・丸の中には、そこからのびる矢印の上の数字の和が入ります。矢印上に同じ数字が複数現れてもかまいません。

例題



例題解答

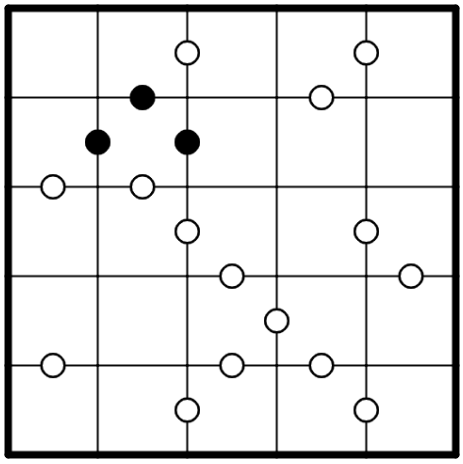


2. Kropki 70+120点

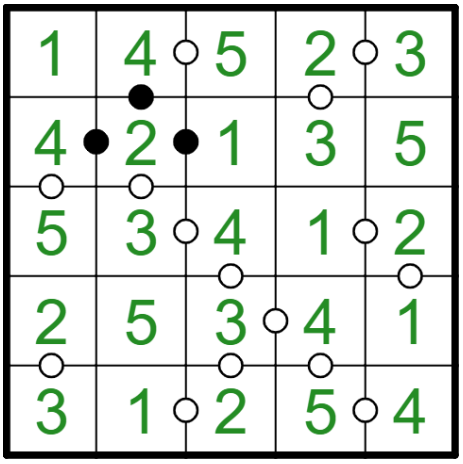
ルール

・すべての空いているマスに数字を1つずつ書き込みます。
・タテヨコすべての列に、1~X (Xは一列のマスの数) が1つずつ入ります。
・タテヨコにとなりあう2マスどうしで差が1の辺では○が、2倍の関係の辺では●が表示されています。何もない場合は、どちらの関係も満たしません。
・1と2がとなり合っている辺では、○と●のどちらか一方が表示されています。

例題



例題解答

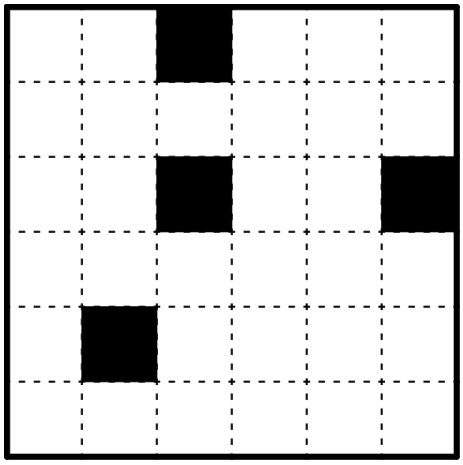


3. シンプルループ　5+10点

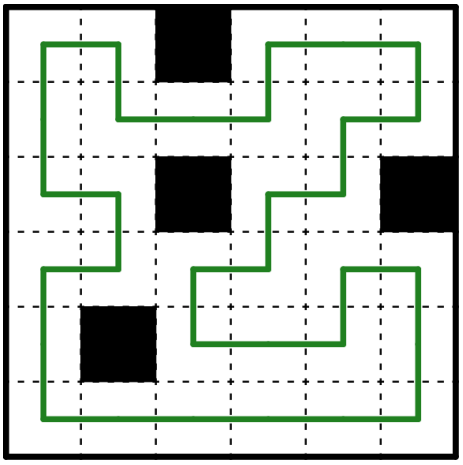
ルール

・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

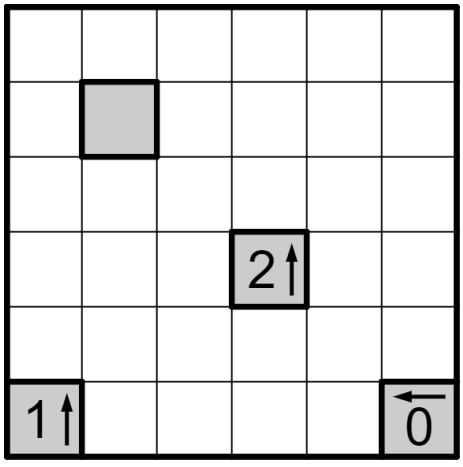


4. ヤジリン　15+20点

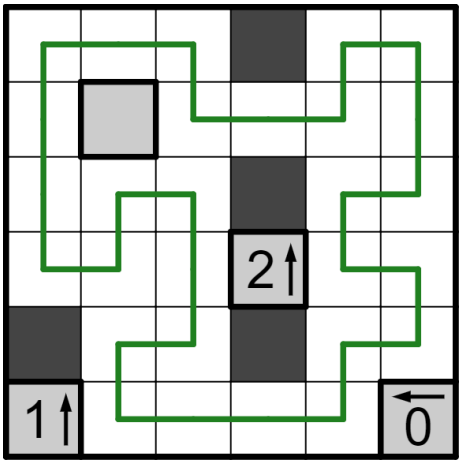
ルール

・盤面にいくつかの黒マスを配置し、さらにタテヨコに線を引いて1つのループを作ります。線は分岐しません。
・黒マスは灰色のマスに配置できません。また、黒マスどうしがタテヨコに接してはいけません。
・矢印つきの数字は、その矢印が指す方向にある黒マスの数を表します。
・ループは黒マスと灰色のマスを除く全てのマスをちょうど1回ずつ通ります。

例題



例題解答



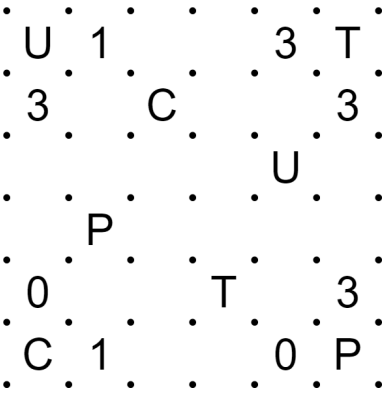
5. 覆面スリザーリンク　60+50点

ルール

・点線に沿ってタテヨコに線を引き、1つのループを作ります。線は分岐したり、同じ点を2回以上通ったりしてはいけません。
・数字は、そのマスの4つの辺のうち、ループの一部になる辺の数を表します。
・アルファベットはそれぞれ0から3までの数字のうち1つを表します。
・異なる文字は異なる数字を表します。

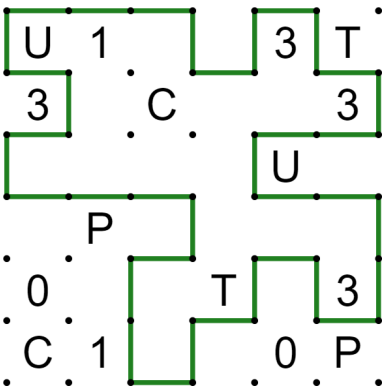
例題

U =
T =
P =
C =



例題解答

U = 3
T = 2
P = 1
C = 0



6a. スケルトン　70点

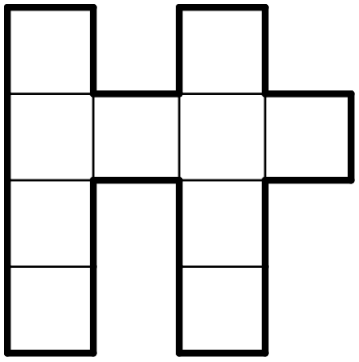
ルール

・ すべて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。

採点について

・採点時は、二重線で囲まれたマスのみを採点します。それ以外のマスは空欄でも構いません。

例題



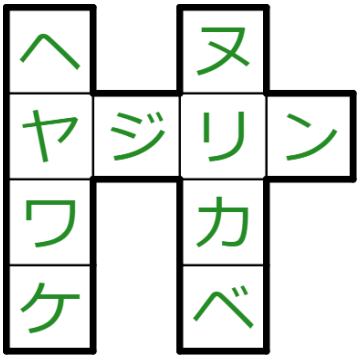
4文字

ヤジリン

ヌリカベ

ヘヤワケ

例題解答



6b. セルフスケルトン 80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

7. ぬりかべ 10+40点

ルール

・いくつかのマスを黒くぬり、すべての黒マスがタテヨコにひとつながりになるようにします。
・タテヨコにひとつながりになった白マスのカタマリをシマと呼びます。数字は、そのマスが入るシマの白マスの数を表します。すべてのシマに数字のマスがちょうど1つずつ入ります。
・数字の入っているマスは、黒マスになりません。
・黒マスが2×2のカタマリになってはいけません。

例題

4				3		2
		3				
			3			
		6				4

例題解答

4			■	3	■	2
	■	■	■		■	
■	■		■		■	■
	■		■	■	■	
	■	3	■		■	
	■	■	3		■	
		6	■	■	■	4

8. 漢字抜け熟語　　70+110点

ルール

・同じ数字に同じ漢字、違う数字に違う漢字を入れて、熟語を完成させてください。

注) この問題には部分点があります。

・一字正解につき①は2点、②は9点が与えられ、一字間違いに付き①は2点、②は9点が減点されます。

・この合計が0点未満の場合は部分点が0点となります。

・全ての文字を正解して初めて満点が与えられます。

また、採点時は線で囲まれた解答欄のみを採点します。

例題

＿	＿	＿	脚
1	2	3	

＿	束	＿	＿
1		3	4

＿	＿	学	
2	4		

1	2	3	4

例題解答

二	人	三	脚
1	2	3	

二	束	三	文
1		3	4

人	文	学	
2	4		

1	2	3	4
二	人	三	文