R7 UTPC インストラクション

制限時間：50分

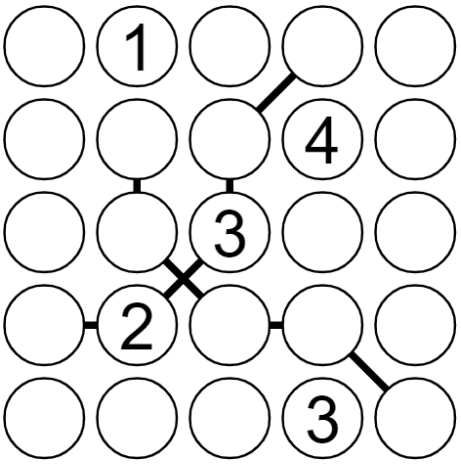
問題数：19問

No.	パズル	点数
1.	カテナク	25
2.	LITS	25
3.	推理クロス	80
4.	これは何です	60
5.	約束の輪	55
6.	アンチエルパネル	20
7.	方向音痴ヤジリン	35
8.	ヘルゴルフ	10
9.	Hayeweka	55
10.	Regional Akari	15
11.	インストラクションレス	50
12.	キラー数コロ改	70
13.	よみどおり	20
14.	チマタグラム	5+5+5+5+5+5
	合計	550

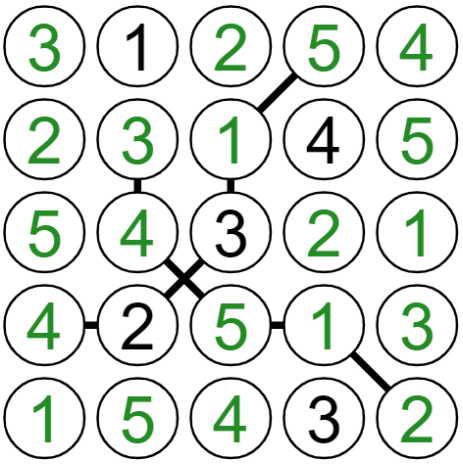
1. カテナク 25点

ルール
・タテヨコの各列にそれぞれ1から列の長さまでの数字を1つずつ入れます。
・線でつながれた丸同士にもそれぞれ1から列の長さまでの数字が入ります。
※交差している線は互いにつながらず直進します。

例題



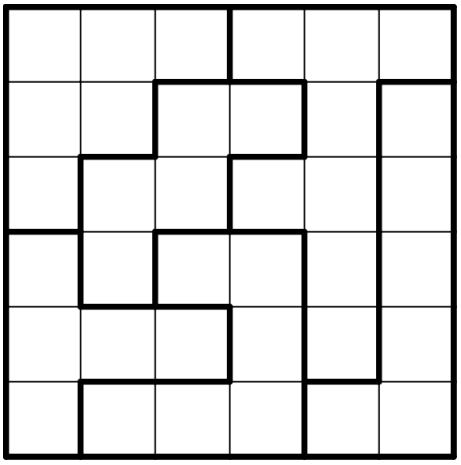
例題解答



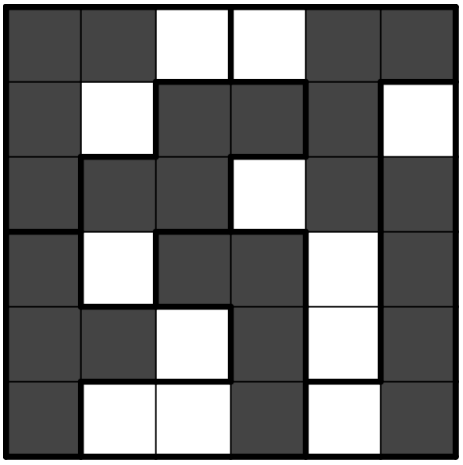
2. LITS 25点

ルール
・盤面に黒マスを配置して、太線で区切られたブロックにそれぞれテトロミノ (黒マスが4つつながった形) を1つずつ作ります。
・同じ形 (回転・反転した形を含む) のテトロミノは隣接しません。
・黒マスはタテヨコにひとつながりになりますが、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. 推理クロス　80点

ルール

・ヒントに従い、全ての白マスにカタカナもしくは黒マスを入れてクロスワードの盤面を作ります。
・黒マスもしくは外周で挟まれた2文字以上のカタカナが言葉になります。
・「ン」「ー」で始まる言葉を作ってはいけません。
・「ンン」「ンー」「ーー」の文字列を言葉の中に作ってはいけません。
・同じ言葉を複数個作ってはいけません。
・黒マスがタテヨコに隣り合ったり、盤面を分断してはいけません。

例題

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

ヒント

・1に入る「カブトムシ」は「トンボ」と交差する。
・Eに入る「バッタ」は「クワガタ」と交差する。
・「アリ」は4、「ブユ」はBに入る。
・Dには、ジの字2つと黒マス1つが入る。
・どこかに「カシミア」が入る。

例題解答

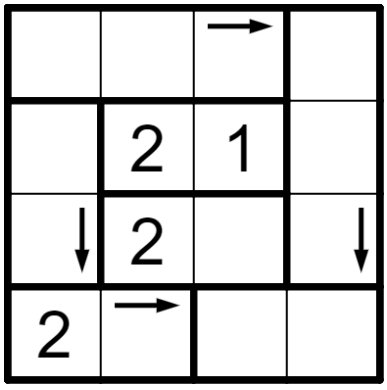
	A	B	C	D	E
1	カ	ブ	ト	ム	シ
2	シ	ユ	ン	ジ	■
3	ミ	■	ボ	■	バ
4	ア	リ	■	ジ	ツ
5	■	ク	ワ	ガ	タ

4. これは何です　60点

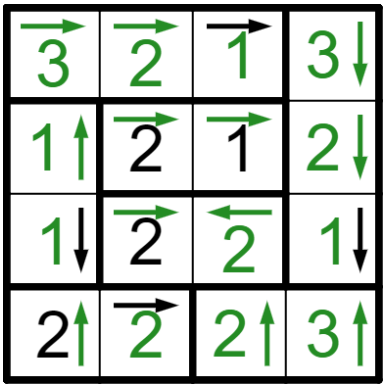
ルール

・盤面のすべてのマスに、1以上の整数と上下左右いずれかの向きの矢印を1つずつ入れます。
・数字は、矢印の方向にある数字の種類数を表します。
・太線で区切られた各ブロックには、すべて同じ矢印がついた互いに異なる数字か、すべて異なる矢印がついた同じ数字かのどちらかが入ります。
・あらかじめ入っている記号を書き換えてはいけません。

例題



例題解答

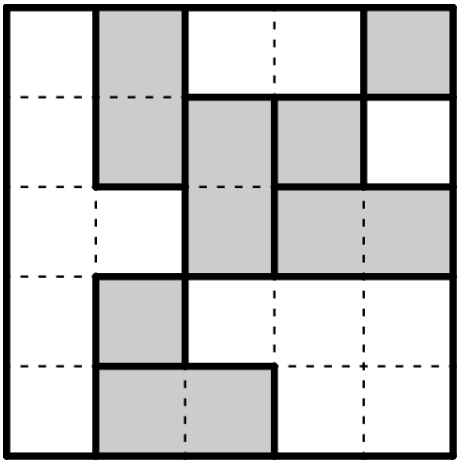


5. 約束の輪 55点

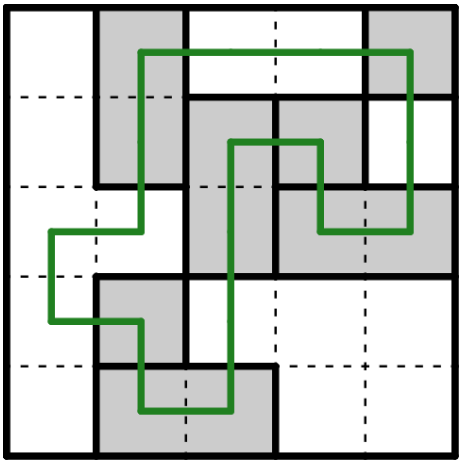
ルール

・マスの中央を通る線を引き、交差も枝分かれもしない1つの輪を作ります。
・太線で区切られた色付きのマス目をブロックといい、ブロックのうち必ず1マス以上には線が引かれます。形と向きが同じブロックでは、線の通り方も同じになります。（回転や反転によって重なるブロック同士は同じになるとは限りません）

例題



例題解答

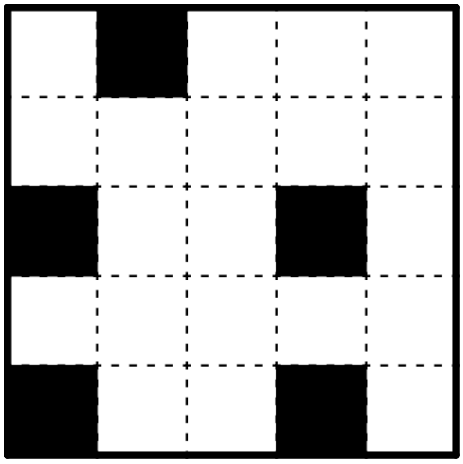


6. アンチエルパネル 20点

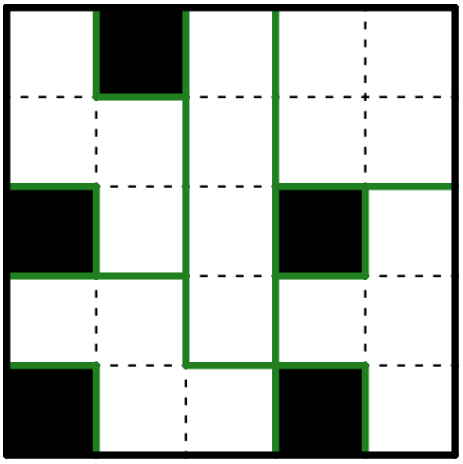
ルール

・点線に沿って線を引き、盤面の全ての白マスを4マスごとのブロックに分割します。
・ブロックはL字型になってはいけません。

例題



例題解答

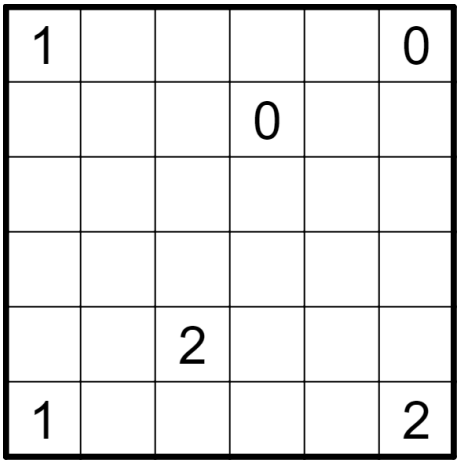


7. 方向音痴ヤジリン　35点

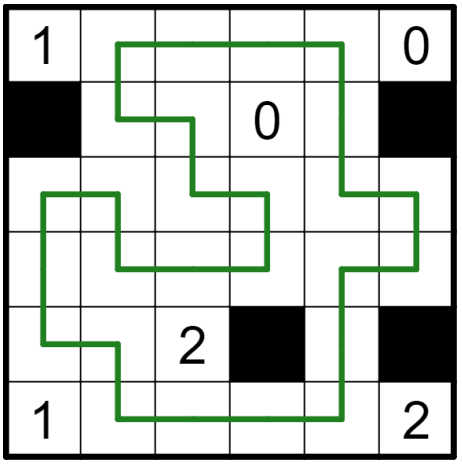
ルール

・マスの中央を通る線を引き、交差も枝分かれもしない1つの輪を作ります。線が通らず数字もないマスは黒マスになります。黒マス同士が隣接してはいけません。
・数字は盤面内側の上下左右いずれか一方向にある黒マスの個数を表します。その個数の黒マスがある方向は複数あってもかまいません。

例題



例題解答

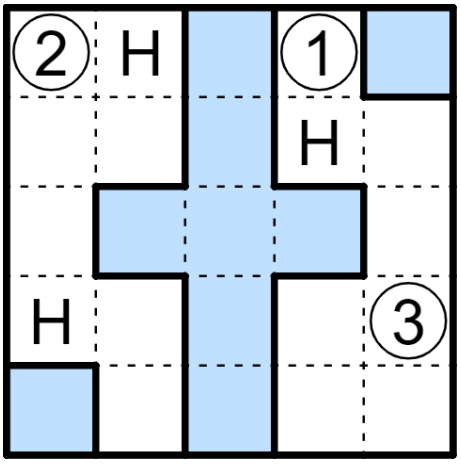


8. ヘルゴルフ　10点

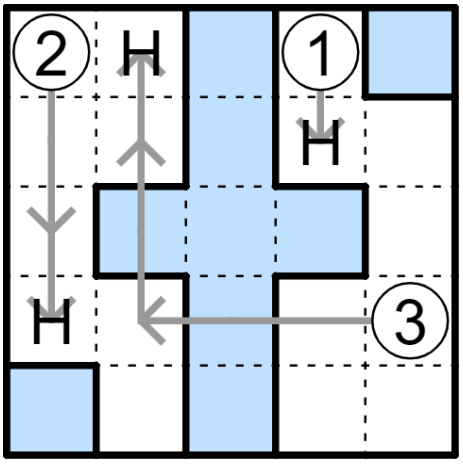
ルール

・白い丸で表された球を何回か移動させて、ゴールであるHのマスまで運びます。
・白丸の移動はマス目の中央を通る矢印で表します。
・白丸は、1回の移動で上下左右いずれかの方向にまっすぐ、白丸の中の数字の分だけ移動できます。移動が終わると白丸の中の数字を1減らして、また同じように移動できます。
・数字が0になった球、Hの場所に移動した球はそれ以上移動できません。
・矢印同士が重なってはいけません。また、Hや他の白丸の上を通過したり、終点が灰色のマス (OB) や盤面の外になるような移動をしたりしてはいけません。

例題



例題解答

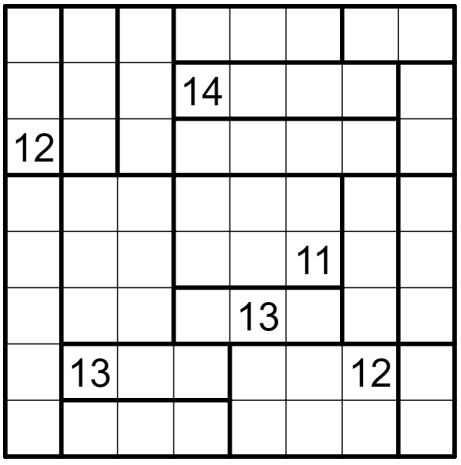


9. Hayeweka 55点

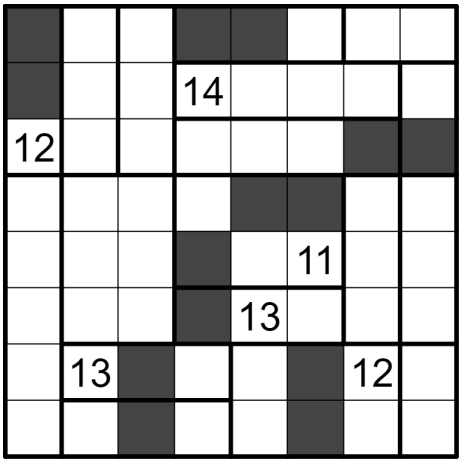
ルール

・盤面のいくつかのマスを黒マスにします。
・黒マスは、必ず1×2のカタマリになります。このカタマリどうしが辺で接してはいけません。
・ 太線で区切られた領域に入っている数字は、その領域以外に入る黒マスの数を表しています。
・ 数字のマスは必ず白マスになります。
・ 白マスは、タテヨコどちらの方向に対しても2つ以上の部屋にわたって連続して存在していなければなりません (部屋をまたがず、黒マスや壁に挟まれた白マスが存在してはいけません)。
・ 黒マスによって、盤面が丁度2つに分断されていなければなりません。

例題



例題解答

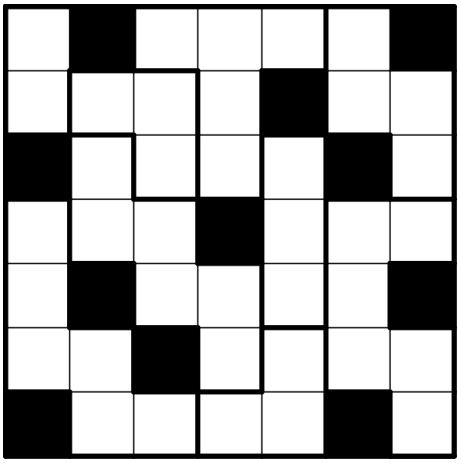


10. Regional Akari 15点

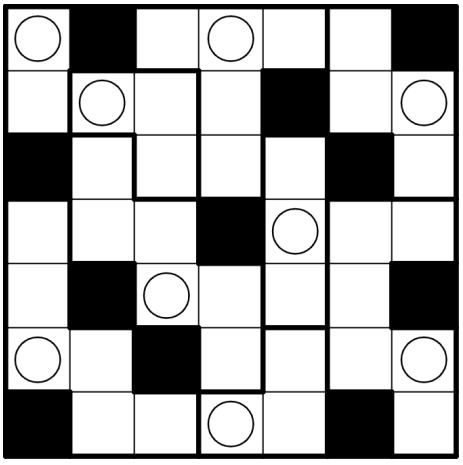
ルール

・盤面のいくつかの白マスに白丸 (照明) を配置します。
・照明は自身から上下左右に直進する方向の白マスを照らします。
・全ての白マスは照らされていなければならず、照明同士はお互いに照らされあってはいけません。
・太線で区切られた各エリアには、照明がちょうど1つずつ配置されます。

例題



例題解答

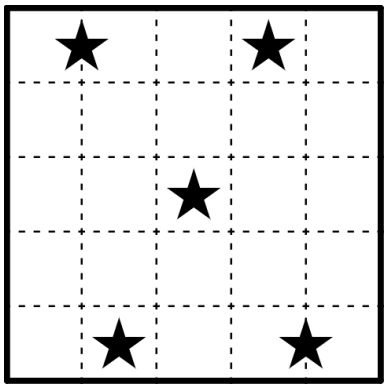


11. インストラクションレス　50点

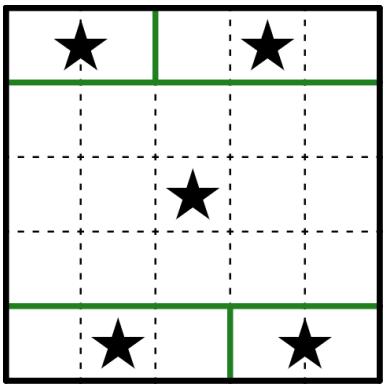
ルール

このパズルでは、ルール文が明かされません。問題用紙に、あるルールに従って作成された例題とその解答、およびいくつかの問題が示されます。そこからパズルのルールを推測し、問題を解きます。提示される例題および問題は、正しいルールに従って解いたとき答えがただ1つに定まります。

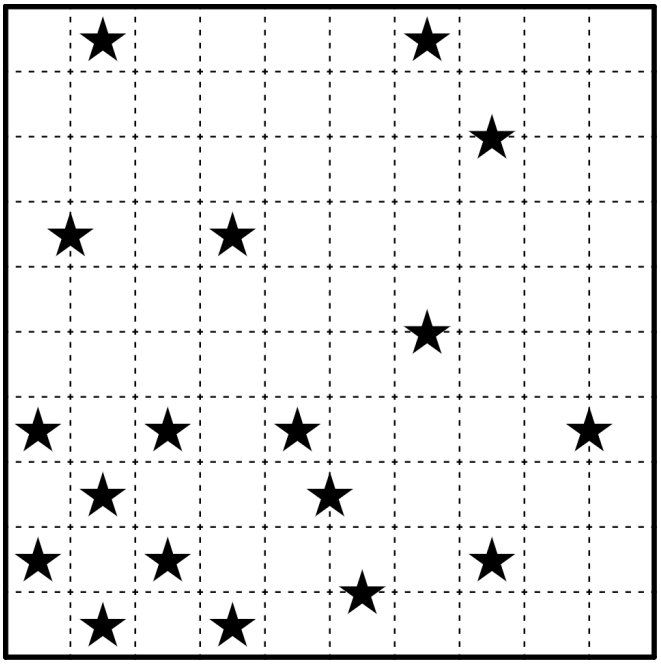
例題の例題



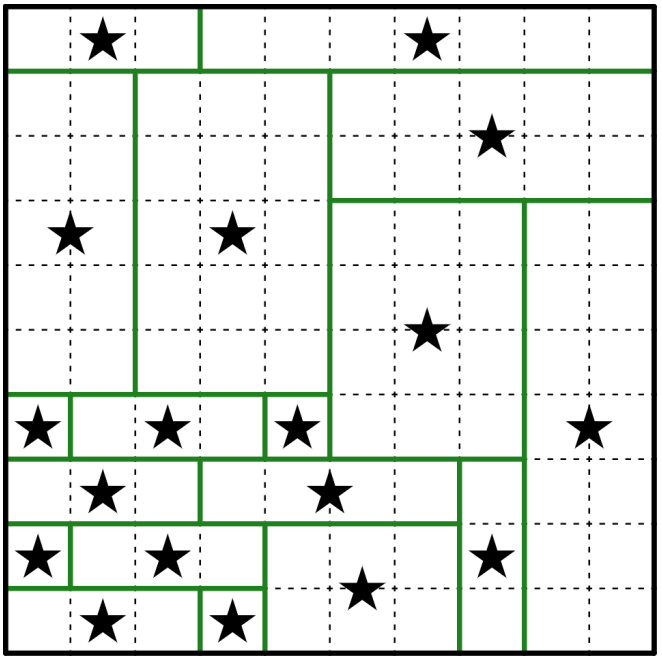
例題の例題の解答



例題



例題解答

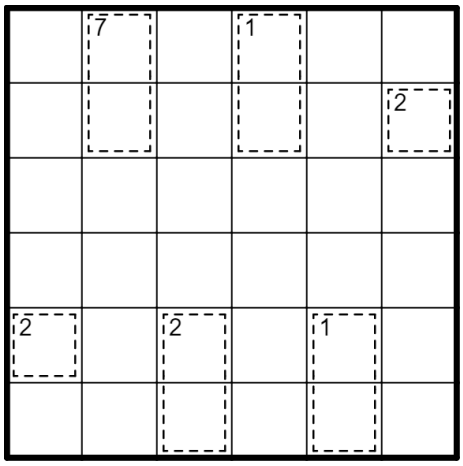


12. キラー数コロ改 70点

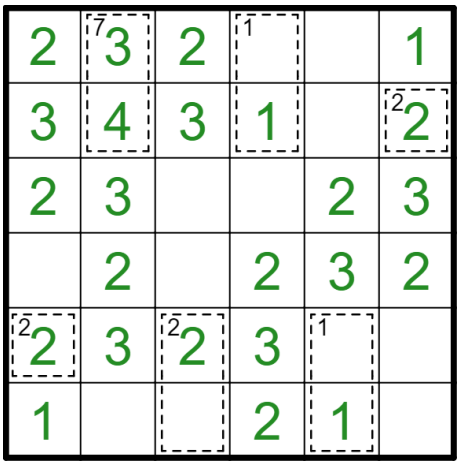
ルール

・盤面のいくつかのマスに数字を入れます。
・盤面の数字は、その数字の入っているマスに隣り合うマスのうち、数字が入るマスの数を表しています。
・隣り合ったマスに同じ数字を入れてはいけません。
・すべての数字はひとつながりになっていなければなりません。
・点線の枠に書かれている数字は、枠の中に入る数字の合計を表しています。枠の中には同じ数字が入っても構いません。
・点線で囲まれた部分の中にも、数字がないマスがあっても構いません。

例題



例題解答

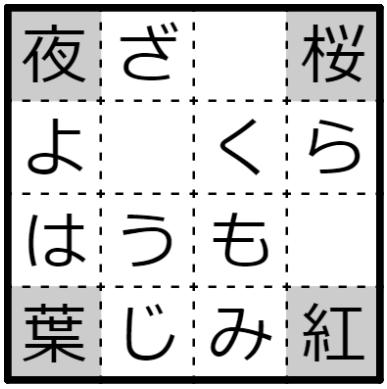


13. よみどおり 20点

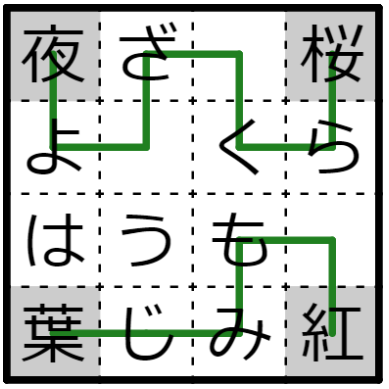
ルール

・灰色のマスに書かれている漢字同士をマスの中央を通る線で繋ぎます。
・線同士が交差したり重なったりしてはいけません。
・線を通過するひらがなを順に読むと、漢字2文字をその順につなげてできる熟語の読み方になります。ひらがなを読み飛ばしてはいけません。

例題



例題解答



14. チマタグラム　5+5+5+5+5+5点

ルール
・元の単語に1文字付け加え、並び替えたものが与えられます。
・元の単語を復元してください (付け加えた文字は記す必要はありません)。
・大文字を小文字に、また小文字を大文字にしてはいけません。
・元の単語は全てあるテーマに沿った物になります。元の単語のテーマは、問題冊子に記載があります。

例題	例題解答
芋が千円 (いもがせんえん)	凱旋門 (がいせんもん)