

WPC 選抜大会 2019

問題インストラクション

このファイルには、本番で出題されるすべての問題の「配点」「ルール」「解答方法」「例題」が記載されています。よく読んで大会に備えてください。

開催日時：5月11日(土) 13:00～15:30(150分)

注意！ 閲覧・印刷には Adobe Reader をご使用ください。

1 吉例クロスマッス	29+32点	11 似て非なるループメーカー	37+59点
2 ループであろー	24+32点	12 ノータッチ覆面分割	17+42点
3 ベストテントサイト	15+34点	13 バトルシップ	17+50点
4 ?入りナンバーエリア	28+41点	14 エンドサム	25+57点
5 マグネット	37+52点	15 内外不明の Cave	35+79点
6 シームレスウォールロジック	34+47点	16 中庭ビルディング	36+90点
7 アローメイズ	10+28点	17 Make a Maze	38+63点
8 スケルトン	38+77点	18 大中小サムクロス	14+85点
9 ペグオミノ	24+57点	19 ペントミノプレース	40点
10 LITSO	18+27点	20 ペントミノエリア	32点

計 **1500** 点

主催：日本パズル連盟



大会について

- WPC 選抜大会 2019 の開催時間は 5 月 11 日 (土)13:00 ~15:30 の 2 時間半です。
- WPC 選抜大会が始まる前に大会ページ (<https://jppuzzles.com/>) からあらかじめ問題ファイルをダウンロードし、端末に保存しておいてください。
- 開始時間の 13:00 になると、問題ファイルを開くためのパスワードが、大会ページと日本パズル連盟の Facebook および Twitter にて公開されます。それを用いてファイルを開き、プリンタで印刷するなどしてパズルを解いてください。
- 終了時間である 15:30 までに、大会ページの解答送信フォームから解けた分の問題の解答を送信してください。
- 解答は複数回送信してもかまいませんが、時間内の最後に届いた内容が採点対象となります。
- 問題ファイルには、例題およびその答えは記載しておりません。必要に応じて、このインストラクションを参照することをおすすめします。
- もし問題に不備があった場合、該当の問題は解答送信の有無によらず全員正解として扱います。
- 大会開始後に新たにお伝えすべき情報が出た場合、「公式サイト of 解答フォーム」「公式 Facebook」「公式 Twitter」で随時お知らせいたします。
- その他詳しい情報は大会ページをご覧ください。

解答記入上の 注意点

解答送信フォームへ解答を記入する際には、半角・全角、大文字・小文字を区別する必要はありません。

また、解答が二桁になった場合も続けて入力してください。
「2」「36」「5」「42」なら、「236542」と入力します。

以下のみなさんに、問題の事前チェックにご協力いただきました。

Special thanks to : 青木真一 (AOKI Shinnichi / 日本)

西山ゆかり (NISHIYAMA Yukari / 日本)

David McNeill (イギリス)

Deyan Rzasadov (ブルガリア)

Hatice Esra Aydemir (トルコ)

Jonas Gleim (ドイツ)

Martin Merker (ドイツ)

Prasanna Venkatesh Seshadri (インド)

Tantan Dai (中国)

Tawan Sunathvanichkul (タイ)

1 吉例クロスマツス

Cross Math

① 29点
② 32点

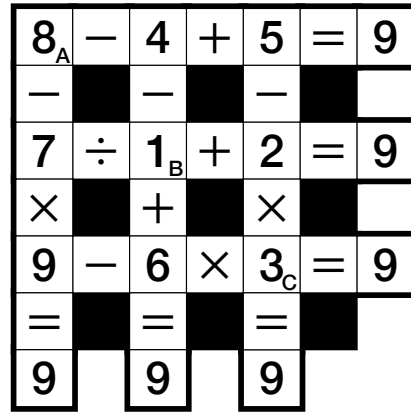
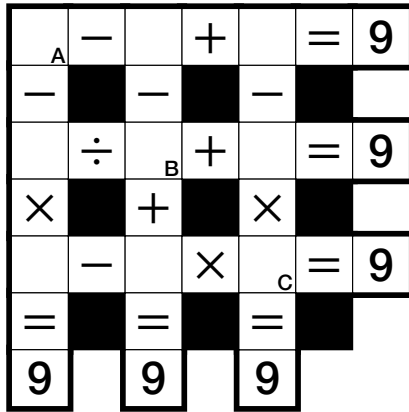
ルール

1. タテ3列、ヨコ3列のすべての等式が成立するように、空きマスに1～9の数字を1つつ入れる。
2. 各列の計算は×÷を優先することなく、タテは上から下、ヨコは左から右の順に行う。

解答方法

A～Cのマスに入った数字を順に答えてください。
例題では「813」が正解となります。

例題



2 ループであろー

Arrow Ring

① 24点
② 32点

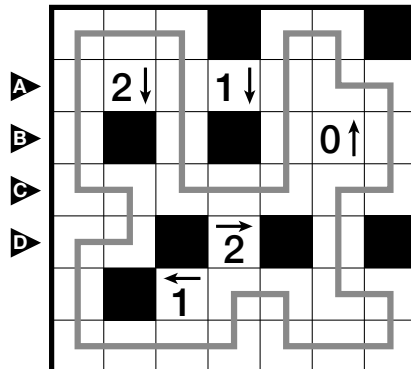
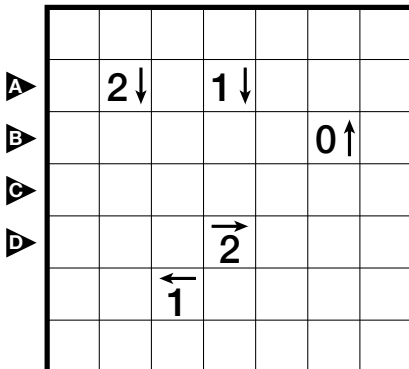
ルール

1. 辺で隣り合ったマスの中央を結ぶようにタテ・ヨコに線を引き、枝分かれや交差のない1つのループを作る。
2. 線が通らないマスは黒マスになる。黒マスどうしは隣り合わない。
3. 数字は、その矢印の方向に入る黒マスの数を示す。
4. 数字のマスは、黒マスにも線が通るマスにもならない。

解答方法

A～Dの各列で、線が曲がったマスの数を順に答えてください。
例題では「2062」が正解となります。

例題



3 ベストテントサイト

Tents

① 15点
② 34点

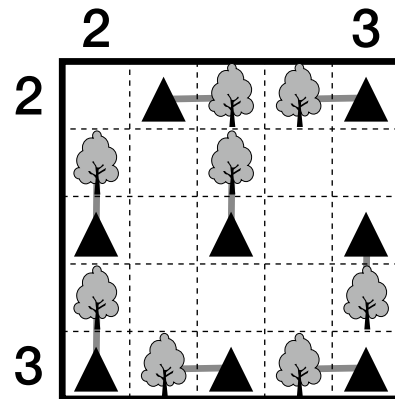
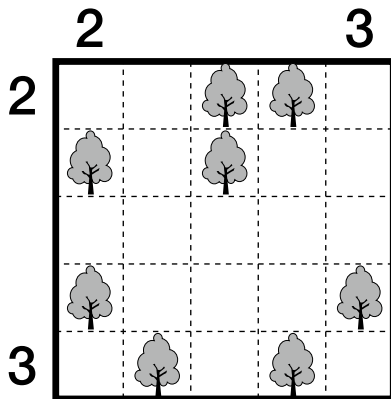
ルール

1. 木に隣接したタテ・ヨコのマスにテントを配置し、木とテントを線で結ぶ。どの木にも、テントが1つずつ線で結ばれる。
2. 枠外にある数字は、その列にあるテントの数。
3. テントどうしは、タテ・ヨコ・ナナメに接することはない。

解答方法

木の上方向と右方向のマスに置いたテントの数を順に答えてください。
例題では「13」が正解となります。

例題



4 ?入りナンバーエリア

?-containing
"Divide by Squares"

① 28点
② 41点

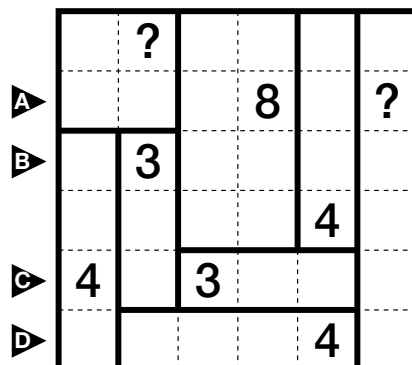
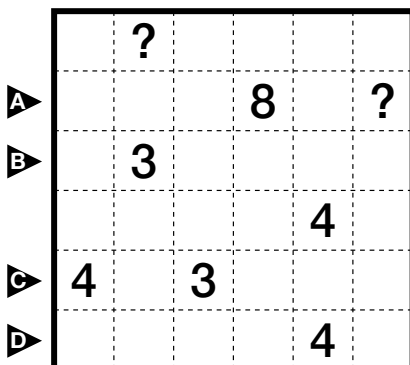
ルール

1. 点線に沿って、盤面を長方形（正方形）に分割する。
2. 数字は、1マスの面積を1とした、長方形の面積。4と書いてあるマスを含む長方形は、 1×4 、 2×2 、 4×1 のどれかになる。
3. 1つのブロックには1つの数字か1つの?が入る。?は面積が不明。

解答方法

A～Dの各列で、分割線の数（外枠を除く）を順に答えてください。
例題では「3432」が正解となります。

例題



5 マグネット

Magnets

① 37点
② 52点

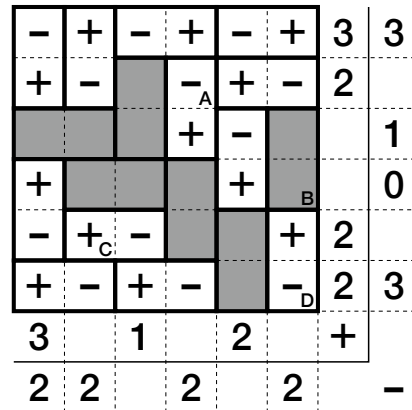
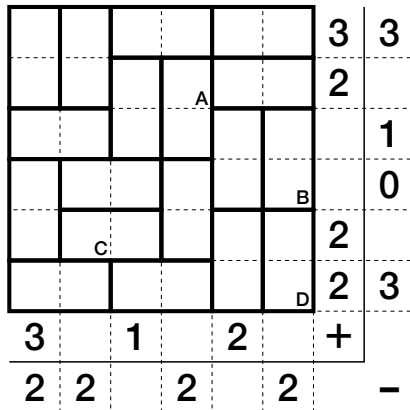
ルール

- 2マス分の大きさの磁石をパズル面に配置する。
- 1つの磁石に+極と-極がある。+極どうし、-極どうしは辺で接しない。
- 磁石は太線で区切られたマスごとに配置する。磁石が置かれないマスもある。
- 枠外の数字はその列にある+極、-極の個数。数字がないところの個数は不明。

解答方法

A～Dのマスに入った記号を順に答えてください。磁石が置かれなかった場合は「X（エックス）」とします。例題では「-X+-」が正解となります。

例題



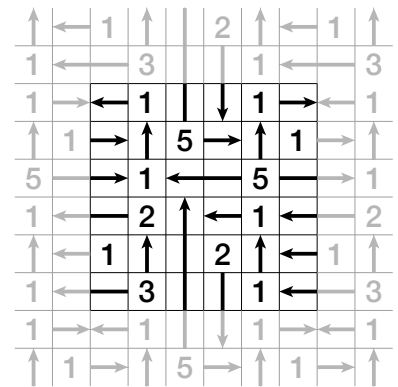
6 シームレスウォールロジック

Toroidal
Four Winds

① 34点
② 47点

ルール

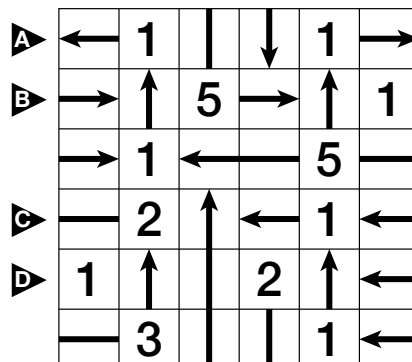
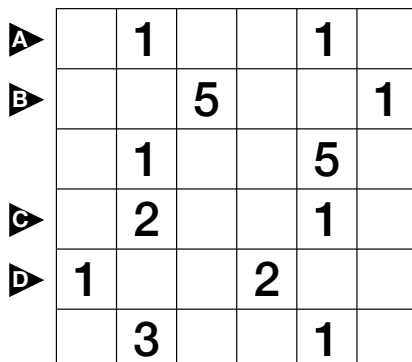
- 数字のあるマスから、その数字の数だけタテ・ヨコにまっすぐ線を伸ばす。ただし、上の辺と下の辺、右の辺と左の辺はそれぞれつながっている。たとえば、上の辺からはみ出た線は下の辺の真下の位置から出てくる（右図参照）。
- 線を伸ばす方向は、1方向とは限らない。
- 数字の入っているマスに線を伸ばすことはできない。また、線は重なったり、交差してはいけない。



解答方法

A～Dの各列で、タテ方向の線が入ったマスの数を順に答えてください。例題では「2213」が正解となります。

例題



7 アローメイズ

Arrow Maze

① 10点
② 28点

ルール

- 「1」のマスからスタートして、矢印の指す方向のどこかのマスに「2」、「2」を入れたマスの矢印が指す方向のどこかのマスに「3」、というように右下までの数字を入れる。
- すでに数字が入っているマスはそのまま使い、すべてのマスを埋める。

解答方法

A～Dのマスに入った数字を順に答えてください。
例題では「4823」が正解となります。

例題

1 ↓	A ↓	B ↓
→	5 ←	↑
C →	D ↑	9

1 ↓	4 _A ↓	8 _B ↓
6 →	5 ←	7 ↑
2 _C →	3 _D ↑	9

8 スケルトン

Criss Cross

① 38点
② 77点

ルール

- 文字数に合わせて、リストの文字列をすべて盤面に入れる。
- 文字列は上から下、または左から右の方向に入る。
- リストの文字列はそれぞれ1回ずつしか使えない。

解答方法

指定のマス（例題では1～4）に入った文字を順に答えてください。
例題では「ONIV」が正解となります。

例題

		1		
		2		
3				4

リスト

PEN
ANGLE
CHAIN
CROSS
SOLVE

C	R	O ₁	S	S
H			O	
A	N ₂	G	L	E
I ₃			V ₄	
N		P	E	N

9

ペグオミノ

Pegged Tetrominoes

① 24点

② 57点

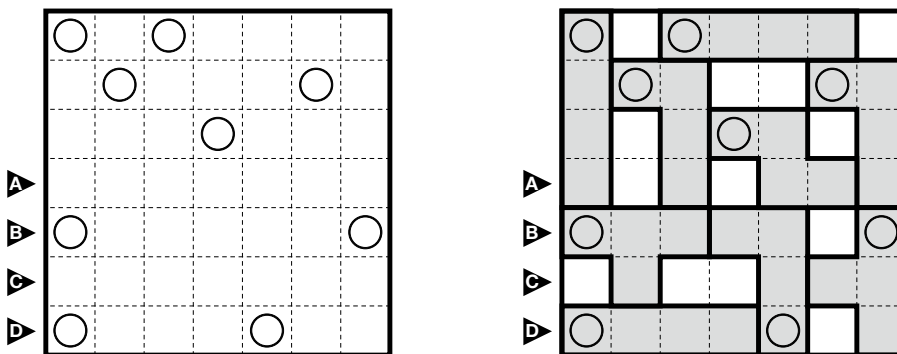
ルール

- すべての○は、それぞれ異なるテトロミノ（正方形4マス分のブロック）の一部となる。
- 同じ形のテトロミノどうしは辺で接しない。頂点で接するのはかまわない。回転・裏返して同じになるものは、同一のテトロミノとする。
- すべてのテトロミノはタテ・ヨコにひとつながりになる。
- テトロミノが入るマスは、 2×2 以上の固まりにならない。

解答方法

A～Dの各列で、テトロミノが配置されたマスの個数を教えてください。
例題では「5646」が正解となります。

例題



10

LITSO

① 18点

② 27点

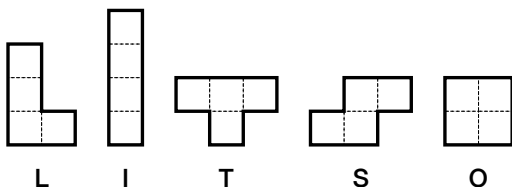
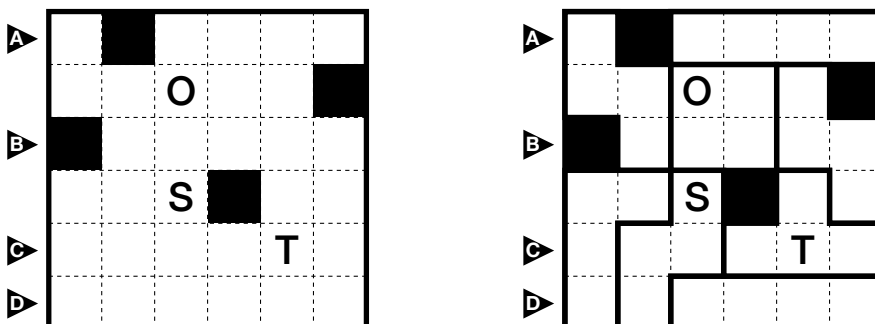
ルール

- 盤面のすべての白マスを、テトロミノ（正方形4マス分のブロック）に分割する。
- 同じ形のテトロミノどうしは辺で接しない。頂点で接するのはかまわない。回転・裏返して同じになるものは、同一のテトロミノとする。
- アルファベットがテトロミノに含まれる場合、その文字が表す形のテトロミノになる。

解答方法

A～Dの各列で、分割線の数（外枠・黒マスを除く）を順に教えてください。
例題では「0222」が正解となります。

例題



11

似て非なるループメーカー Dual Fences

① 37点

② 59点

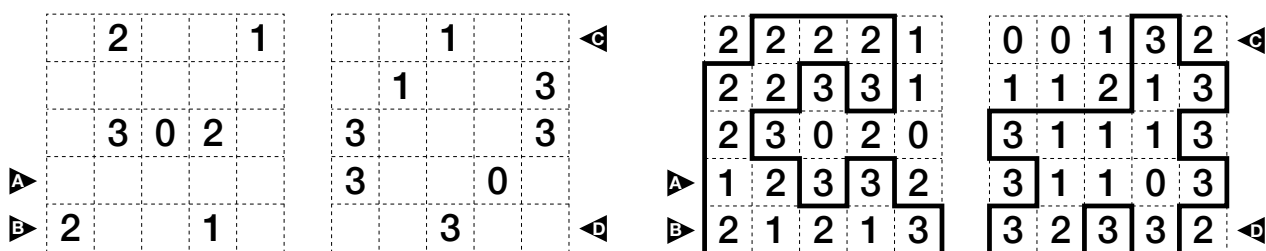
ルール

1. 点線に沿って、タテ・ヨコに線を引き、枝分かれや交差のない1つのループを作る。
2. マスの中の数字は、そのマスの4つの辺のうち、線が通る辺の数を表す。
3. すべてのマスに数字を入れたとき、2つのパズル面の同じ場所には同じ数字が入らない。

解答方法

A～Dの各列で、ループの内側に入ったマスの数を順に答えてください。
例題では「3513」が正解となります。

例題



12

ノータッチ覆面分割 Coded Division

① 17点

② 42点

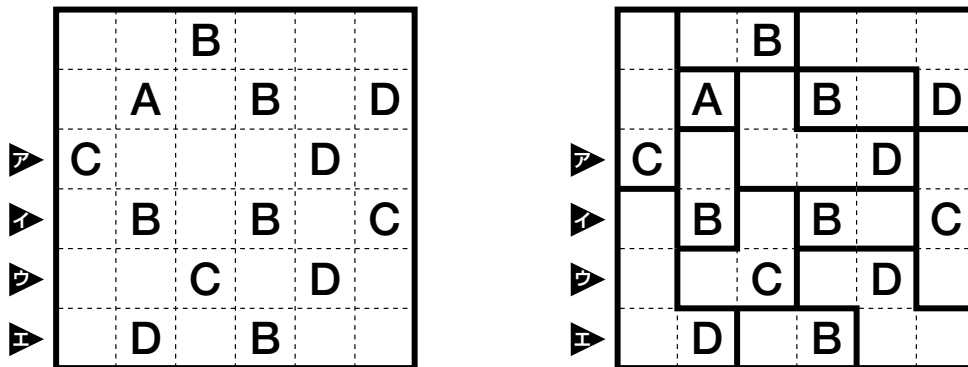
ルール

1. すべてのマスを、点線に沿ってアルファベットが1つずつ入るブロックに分割する。
2. 同じアルファベットのブロックは同じ面積に、違うアルファベットのブロックは違う面積になる。
3. 同じアルファベットのブロックは辺で接しない。また、分割するのに必要のない線は引かない。

解答方法

A～Eの各列で、分割線の数（外枠を除く）を順に答えてください。
例題では「3432」が正解となります。

例題



13 バトルシップ

Battleships

① 17点

② 50点

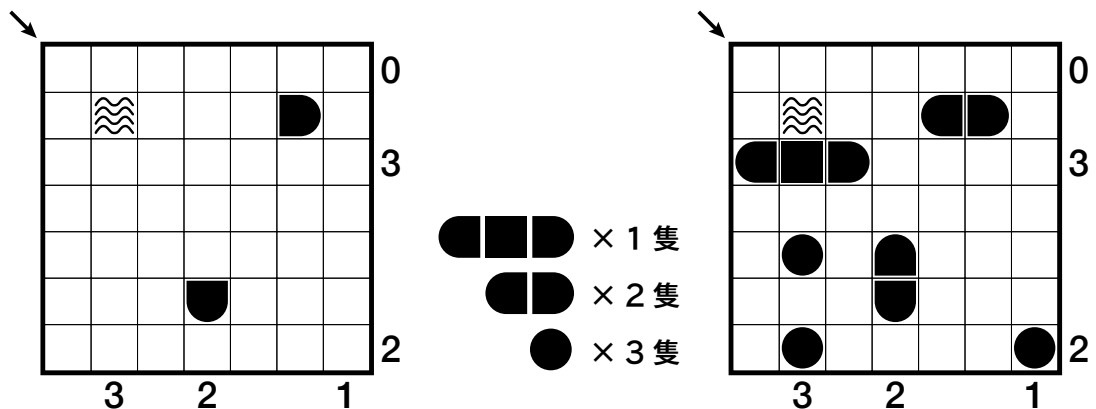
ルール

- 与えられたすべての艦をパズル面に配置する。
- それぞれの艦は、タテ・ヨコ・ナナメで他の艦と接してはいけない。
- 枠外の数字は、その列にある艦影の数を表している。また、数字のない列の艦影の数は不明。
- 罫は波を表し、そのマスには艦影はない。

解答方法

矢印が示す対角線上に入った艦のサイズを順に答えてください。艦が置かれなかった場合は「X(エックス)」とします。例題では「XX3XXX1」が正解となります。

例題



14 エンドサム

End Sums

① 25点

② 57点

ルール

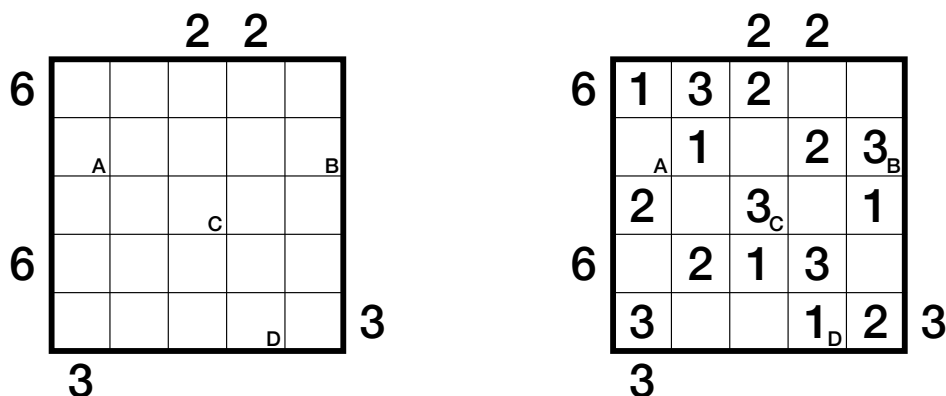
- すべてのタテ・ヨコ列に指定された数字が1つずつあるようにする。
- 枠外の数字は、その列の一番手前に連続して入る数字の合計を表す。

解答方法

A～Dのマスに入った数字を順に答えてください。数字が入らなかった場合は「X(エックス)」とします。例題では「X331」が正解となります。

例題

(1～3)



15 内外不明の Cave

In or Out Cave

① 35点

② 79点

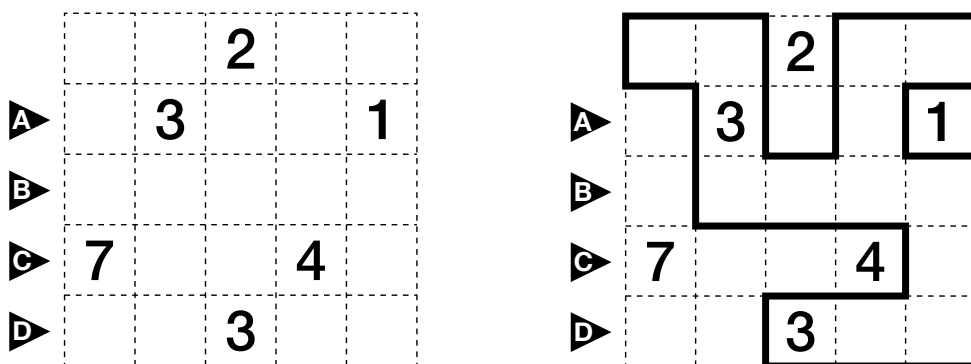
ルール

1. 点線に沿って線を引き、枝分かれや交差をしない1つのループを作る。
2. ループの内側に入る数字は、その数字から上下左右に進んだループの内側に含まれるマス数の合計（数字のマスも含む）を示す。
3. ループの外側になる数字は、その数字から盤面の外周かループの線に当たるまで上下左右に進めるマス数の合計（数字のマスも含む）を示す。

解答方法

A～Dの各列で、ループの内側に入ったマスの数を順に答えてください。
例題では「2413」が正解となります。

例題



16 中庭ビルディング

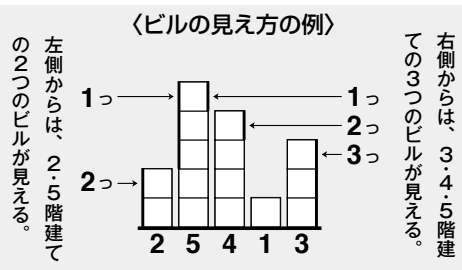
X Skyscrapers

① 36点

② 90点

ルール

1. タテ・ヨコの各列の白マスには、1階から指定の階数まで高さの違う建物が1つずつ建てられている。
2. 三角のマスの数字は、その場所からその列でいくつのビルが見えるかを示している。グレーの×印があるマスから先にあるビルは見えないものとする。
3. それぞれのビルの階数を白マスに記入する。

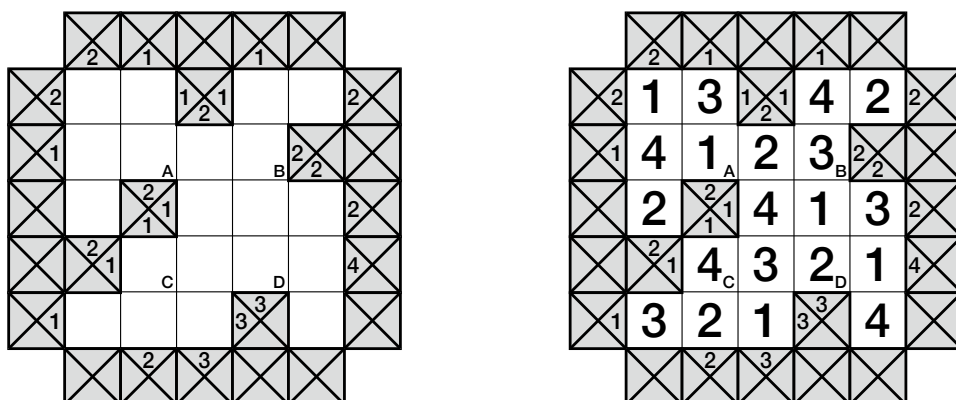


解答方法

A～Dのマスに入った数字を順に答えてください。
例題では「1342」が正解となります。

例題

(1～4)



17 Make a Maze

① 38点

② 63点

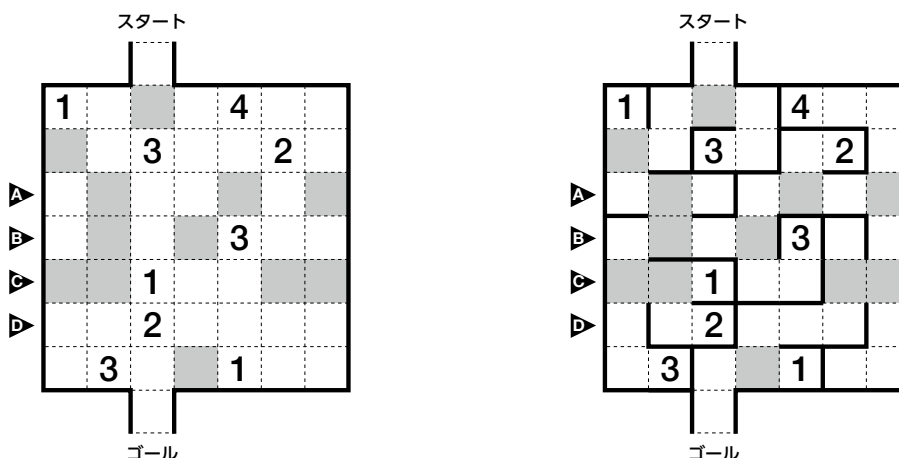
ルール

1. 点線に沿って線を引き、スタートからゴールまでたどれる迷路を作る。
2. グレーのマスはT字路を表す。T字路はグレーのマスにのみ存在する。
3. 数字のあるマスは必ず袋小路になる。その数字は一番近いT字路に着くまでに、上下左右にたどるマス数を表す。すべての袋小路マスに数字があるとは限らない。
4. 迷路には十字路、ループ、線のない2×2以上のスペースはない。また、線で分断もされていない。

解答方法

A～Dの各列で、迷路の壁（外枠を除く）の数を順に答えてください。
例題では「1323」が正解となります。

例題



18 大中小サムクロス

Grouping Cross Sums

① 14点

② 85点

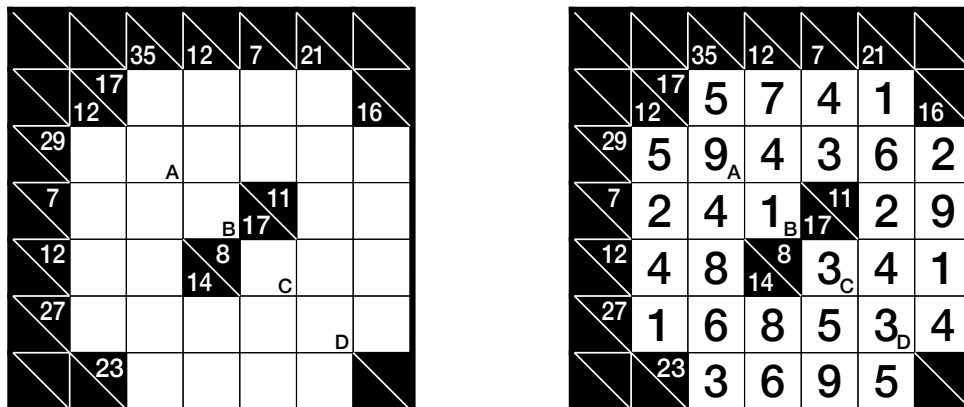
ルール

1. 白いマスには1～9の数字が入る。
2. 三角マスの数字はその右か下の連続する区切られた白マスに入る数字の合計。
3. 連続する区切られた1列の白マスの中に同じ数字は入らない。
4. 1～9の数字を、「1・2・3」を小、「4・5・6」を中、「7・8・9」を大とグループ分けしたとき、同じグループはタテ・ヨコに隣り合わない。

解答方法

A～Dのマスに入った数字を順に答えてください。
例題では「9133」が正解となります。

例題



19 ペントミノプレース

Pentominoes

40点

ルール

1. 指定されたペントミノ（正方形 5 マス分のブロック）をすべて 1 つずつ盤面に配置する。回転・裏返してもかまわない。
2. ペントミノどうしは、辺でも頂点でも接しない。
3. 枠外にある数字は、その列でペントミノが入るマスの数を表す。
4. ×印のマスにペントミノは置けない。

解答方法

A～Dの各列で、ペントミノが配置されたマスの個数を教えてください。
例題では「5174」が正解となります。

例題

The example shows two 5x5 grids. The left grid has 'x' marks in the following cells: (1,2), (2,2), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,4), (4,5). The numbers on the right are 4, 5, 3, 3. The right grid has shaded cells in the following cells: (1,1), (1,3), (1,5), (2,1), (2,3), (2,5), (3,3), (3,4), (3,5), (4,1), (4,3), (4,4), (4,5). The numbers on the right are 4, 5, 3, 3. Below the grids are the five pentomino shapes: I, O, T, U, and V.

20 ペントミノエリア

Pentomino Areas

32点

ルール

1. 指定されたペントミノ（正方形 5 マス分のブロック）をすべて 1 つずつ盤面に配置する。回転・裏返してもかまわない。
2. 太線で囲まれたブロック内にペントミノが 1 つだけ入る。
3. ペントミノどうしは、辺でも頂点でも接しない。

解答方法

A～Dの各列で、ペントミノが配置されたマスの個数を教えてください。
例題では「4436」が正解となります。

例題

The example shows two 5x5 grids. The left grid has thick lines forming a pattern. The right grid has shaded cells. Below the grids are the five pentomino shapes: I, O, T, U, and V.