

WPC 選抜大会 2019

問題ファイル

開催日時：5月11日(土) 13:00～15:30(150分)

公式サイトにアクセスし、解けた問題の解答キーを終了時間までに送信してください。
解答は何度送信してもかまいませんが、**最後に届いた解答内容のみ**が採点対象となります。

また、同点の解答が出た場合、送信時間の早い解答のほうを上位といたします。

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



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つずつ入れる。
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。

①

	A	-		+		=	5
-			-		×		月
		×		B	+		=
÷			-		-		日
		+		+		C	=
=			=		=		時
2			0			19	年

Answer

A	B	C
---	---	---

②

	A	÷		-		=	-6
-			×		-		
		-		B	-		=
×			-		-		
		-		-		C	=
=			=		=		
-6			-5			-4	

Answer

A	B	C
---	---	---

2 ループであろー

Arrow Ring

① 24点

② 32点

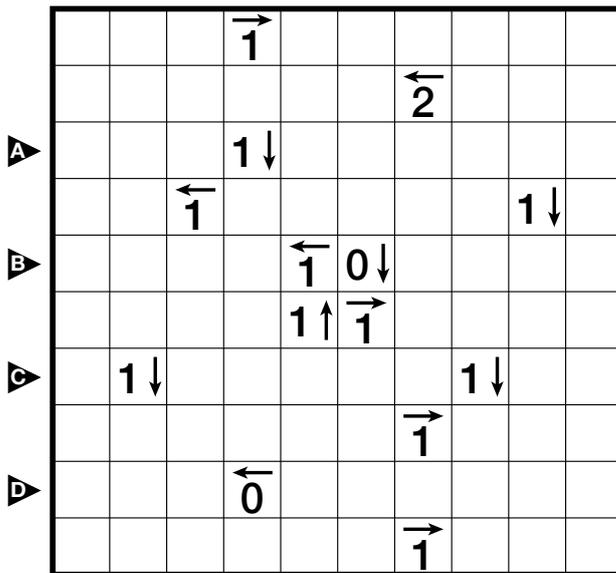
ルール

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。

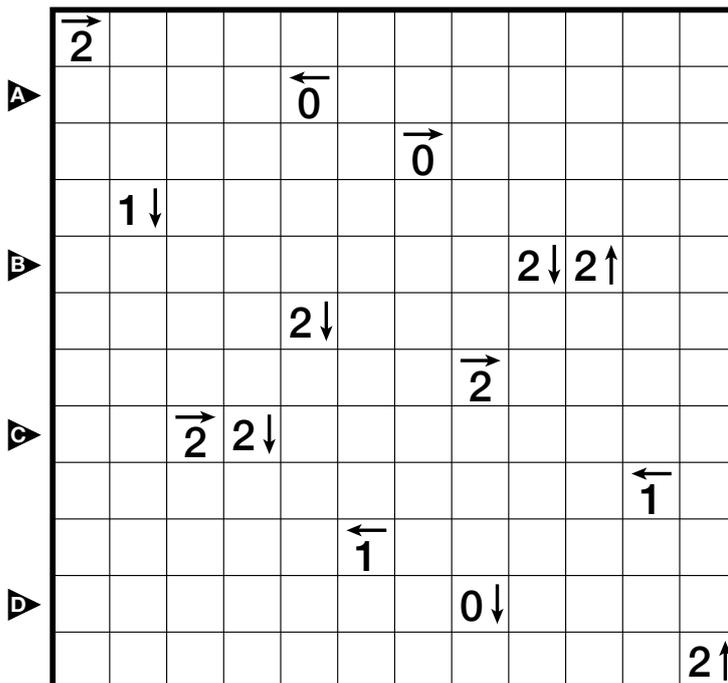
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

3

ベストテントサイト

Tents

① 15点

② 34点

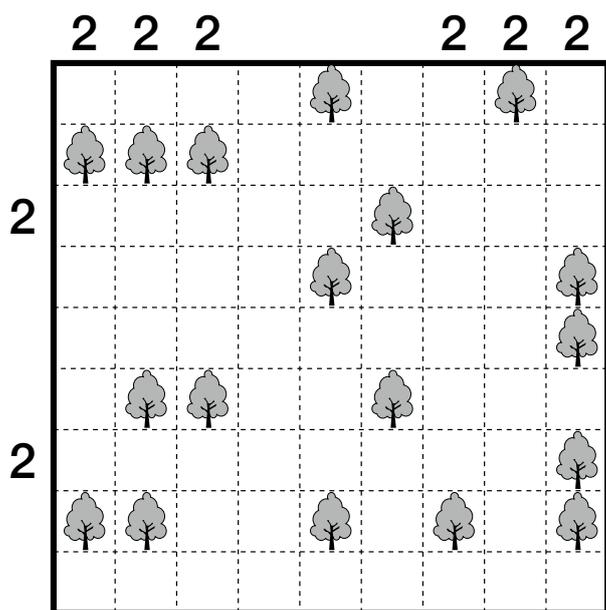
ルール

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. テント同士は、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。

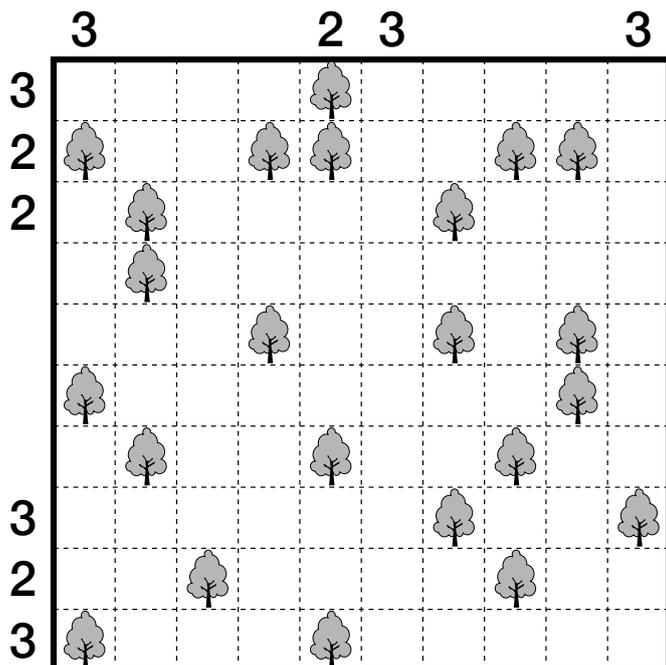
①



Answer

上	右
---	---

②



Answer

上	右
---	---

4

?入りナンバーエリア

?-containing
"Divide by Squares"

① 28点

② 41点

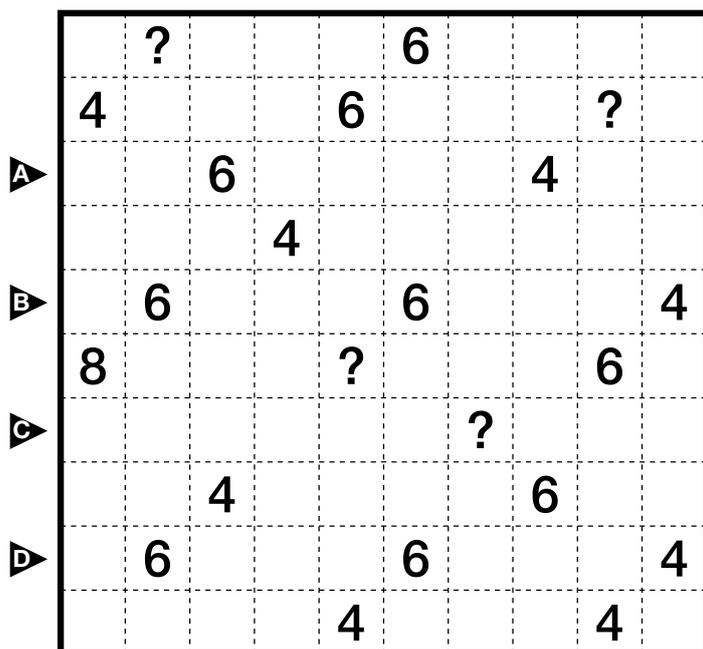
ルール

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。

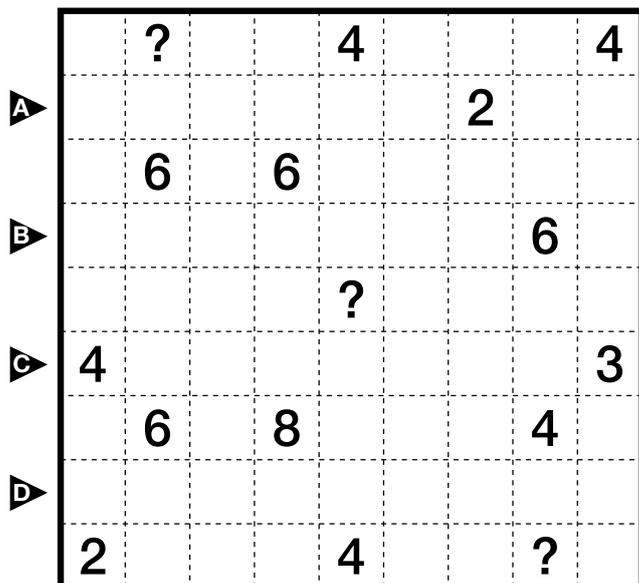
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

5 マグネット

Magnets

① 37点

② 52点

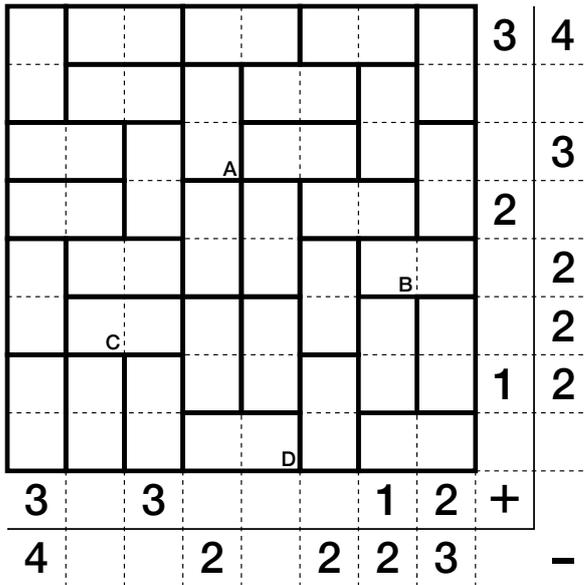
ルール

1. 2マス分の大きさの磁石をパズル面に配置する。
2. 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。
3. 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。
4. 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。

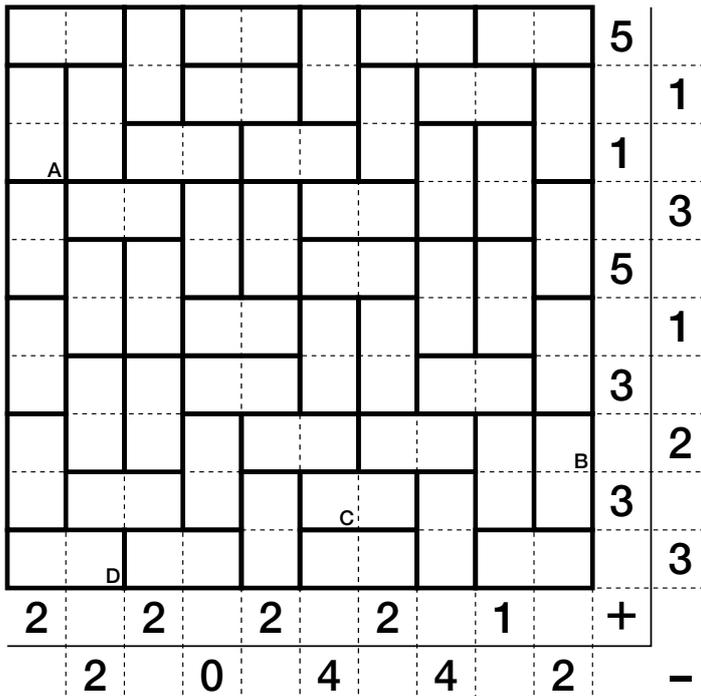
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

6

シームレスウォールロジック

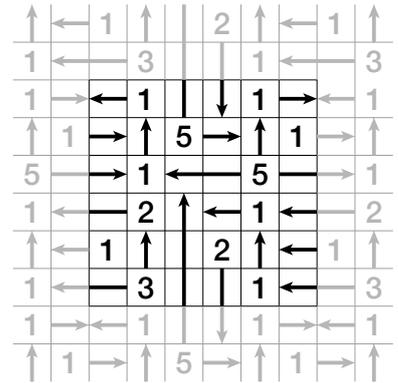
Toroidal
Four Winds

① 34点

② 47点

ルール

1. 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延ばす。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）。
2. 線を延ばす方向は、1方向とは限らない。
3. 数字の入っているマスに線を延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。

①

A	1				1		
			13				2
B	1			4			
		1				2	
C			3				5
	15				1		
D			5				1
	3			2			
		3				11	
			3				3

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②

A	4			6			1	
	3			1			1	
			1			11		2
		3			1			1
B	3			2			2	
	1			6			1	
		3				5		4
C		11			1			1
	1			3			1	
	4			1				11
		1				1		
D		1			2			6

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

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。

①

1 →	A ↓	B →	↓
→	↓	↑	9 ←
4 ↑	←	→	↓
→	C ←	D ↑	16

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②

1 ↓	↓	31 ←	→	4 ←	↓
→	A →	↑	←	B ↓	20 ←
→	↓	↓	←	↑	←
↓	←	→	↓	←	←
16 →	C →	↓	↑	D →	↑
↑	27 ←	→	9 ↑	↑	36

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

8

スケルトン

Criss Cross

① 38点

② 77点

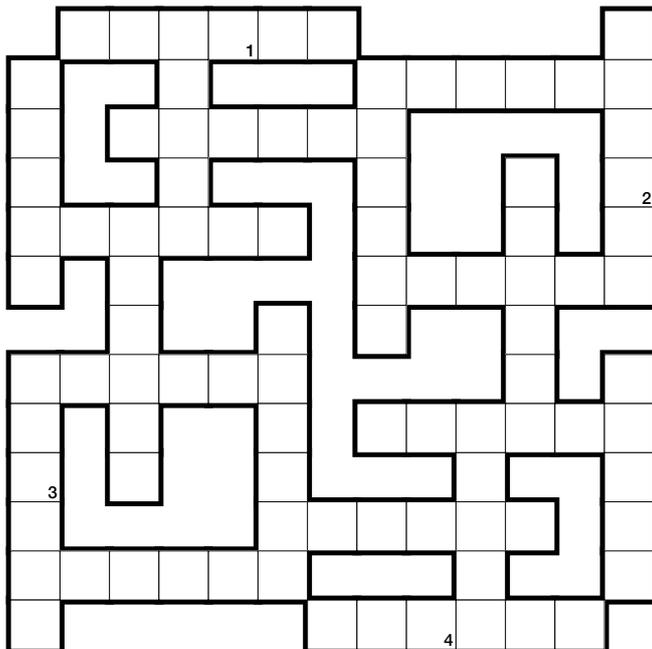
ルール

1. 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。
2. 文字列は上から下、または左から右の方向に入る。
3. 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

指定のマスに入った文字を順に答えてください。

①



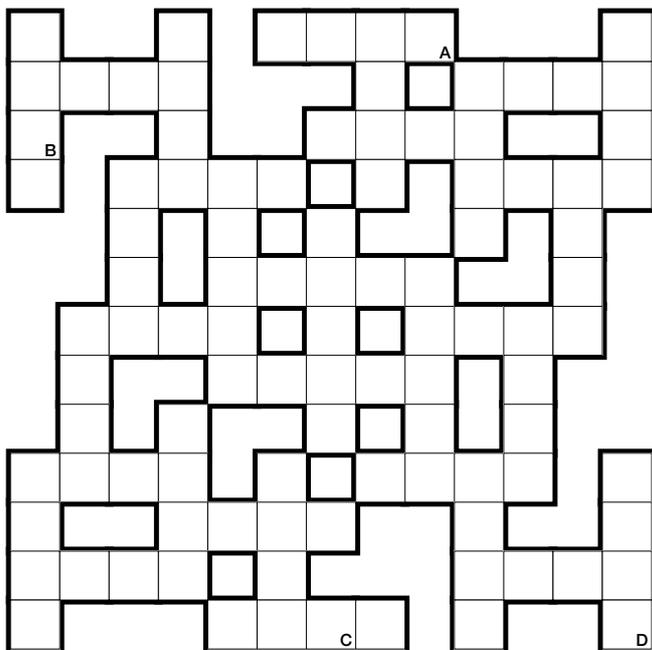
リスト

SENSE	SETTLE
SMART	SHRIMP
SMASH	SISTER
SMOKE	SOCCER
SACHET	SPIRIT
SAFETY	SPLASH
SECRET	SQUASH
SECTOR	STITCH
SERVER	STRESS
SESAME	SYSTEM

Answer

1	2	3	4
---	---	---	---

②



リスト

1155	4646	11811
1557	5133	18181
1733	5137	18188
2242	5373	88118
2248	5535	88811
2642	5577	
2826	6248	
2866	6428	
3157	6642	
3311	6882	
3371	7155	
3753	7573	
4422	8224	
4426	8644	

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

9

ペグオミノ

Pegged Tetrominoes

① 24点

② 57点

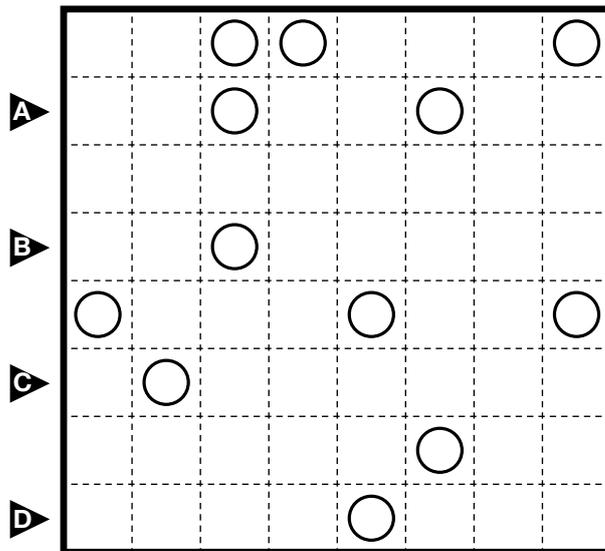
ルール

- 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答えてください。

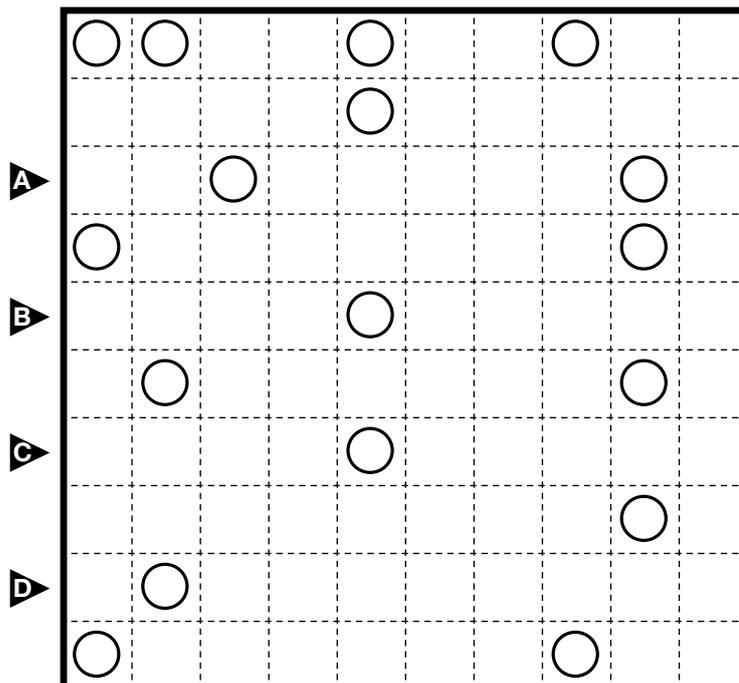
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

10 LITSO

① 18点

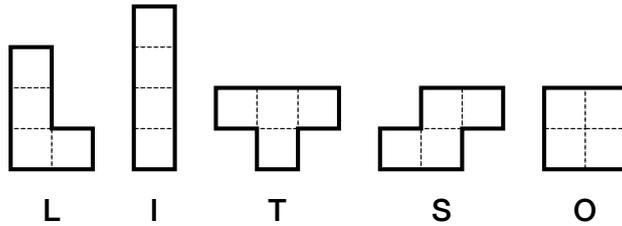
② 27点

ルール

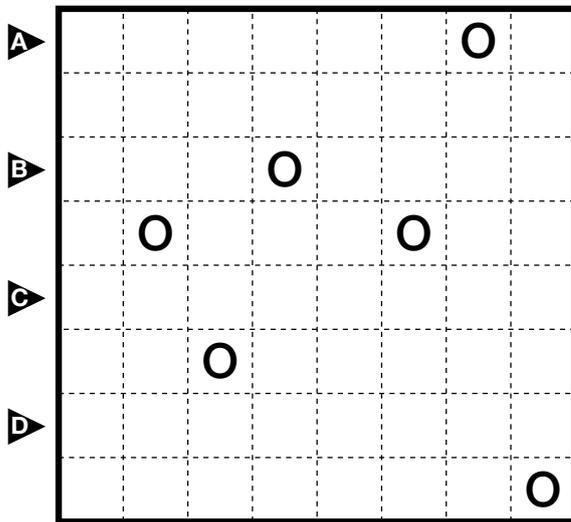
1. 盤面のすべての白マス、テトロミノ（正方形4マス分のブロック）に分割する。
2. 同じ形のテトロミノどうしは辺で接しない。頂点で接するのはかまわない。回転・裏返して同じになるものは、同一のテトロミノとする。
3. アルファベットがテトロミノに含まれる場合、その文字が表す形のテトロミノになる。

解答方法

A～Dの各列で、分割線の数（外枠・黒マスを除く）を順に答えてください。



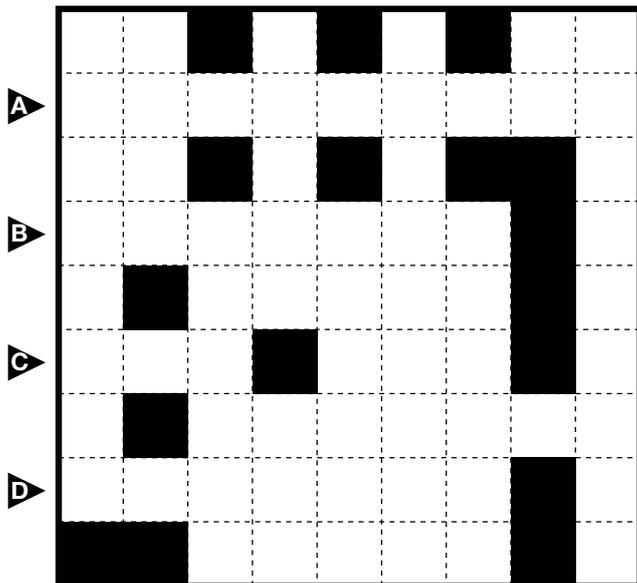
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

11

似て非なるループメーカー Dual Fences

① 37点

② 59点

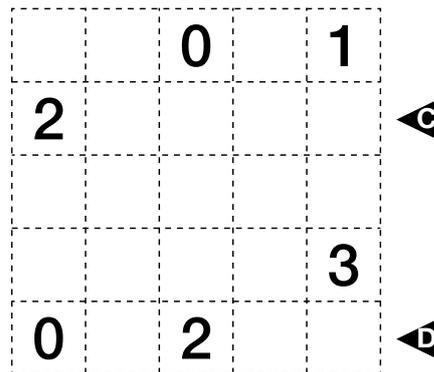
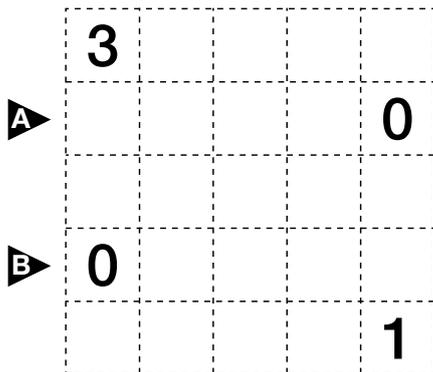
ルール

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。

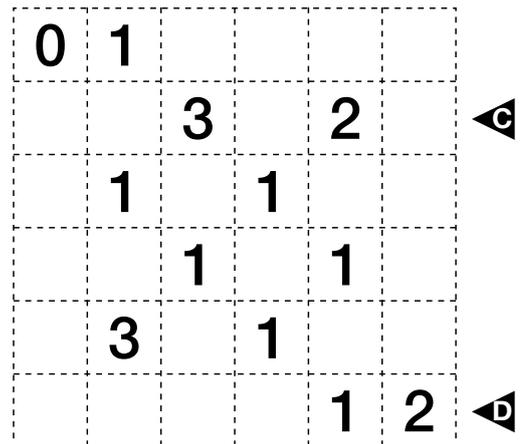
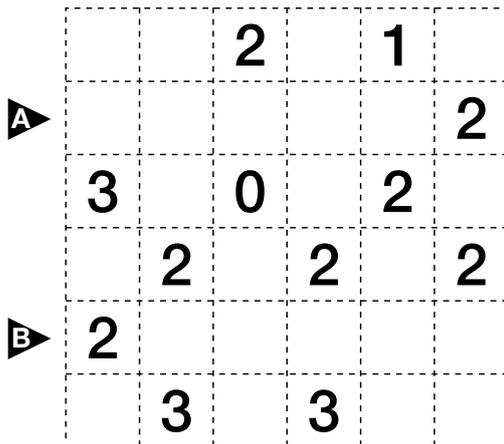
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

12

ノータッチ覆面分割

Coded Division

① 17点

② 42点

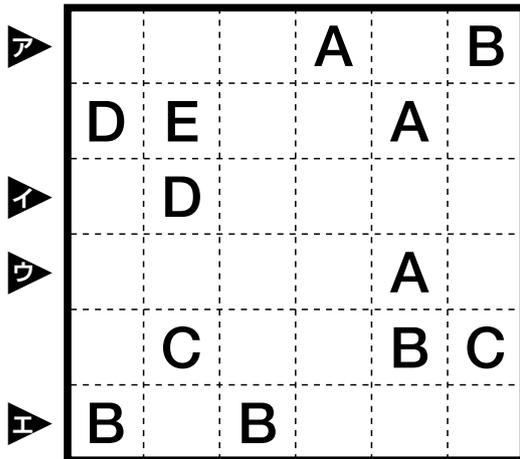
ルール

1. すべてのマスをも、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

ア～エの各列で、分割線の数（外枠を除く）を順に答えてください。

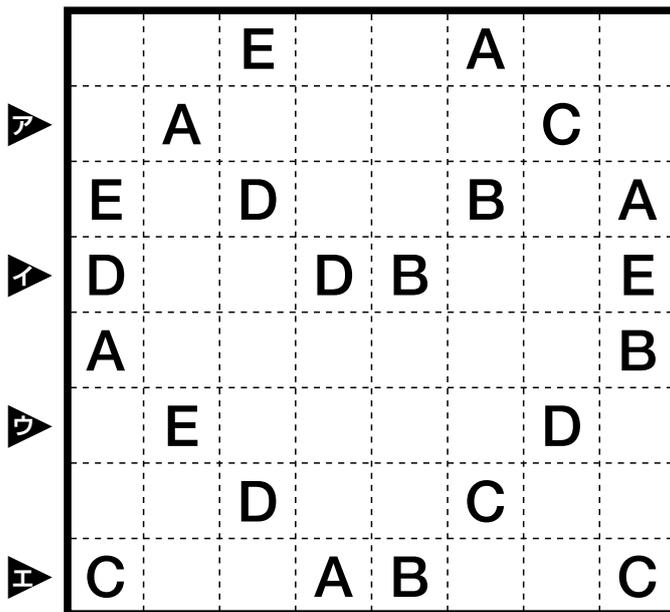
①



Answer

ア	イ	ウ	エ
---	---	---	---

②



Answer

ア	イ	ウ	エ
---	---	---	---

13 バトルシップ

Battleships

① 17点

② 50点

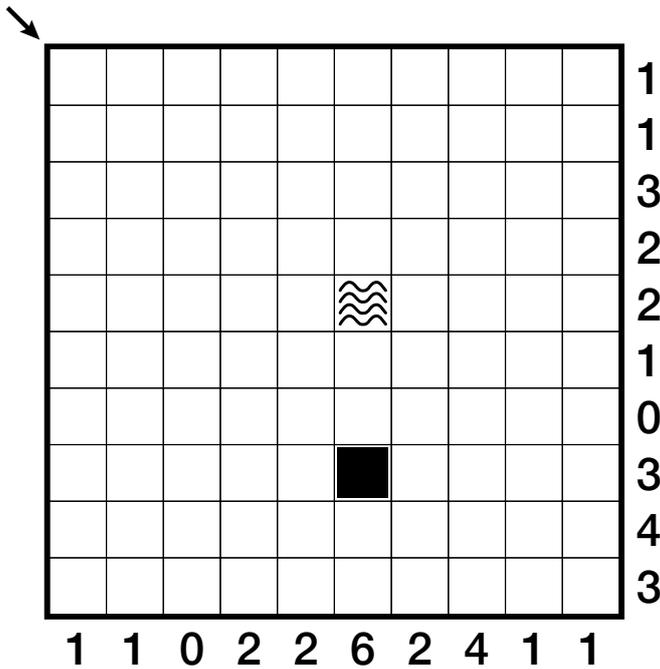
ルール

- 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。

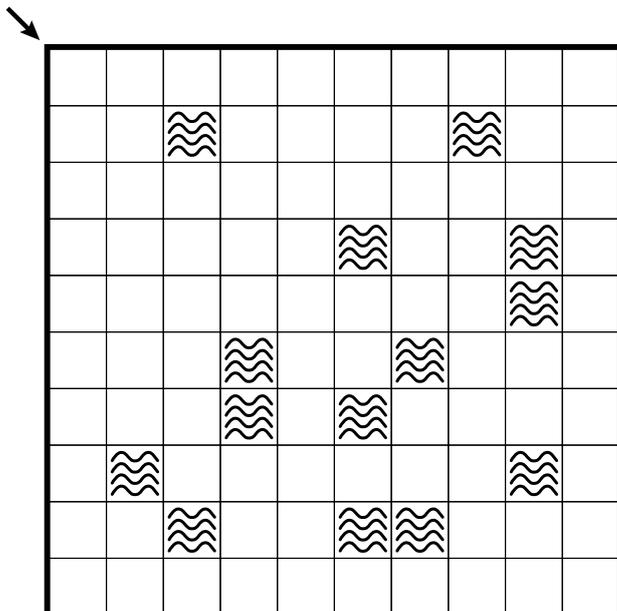
①



- × 1 隻
- × 2 隻
- × 3 隻
- × 4 隻

Answer

②



- × 20 隻

Answer

14 エンドサム

End Sums

① 25点

② 57点

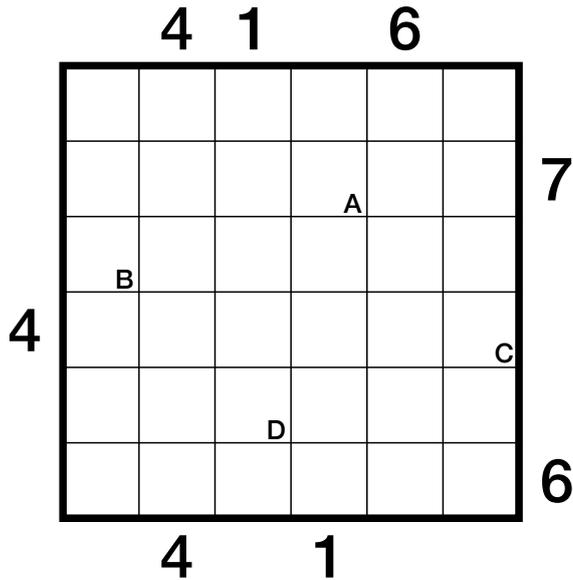
ルール

- 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。

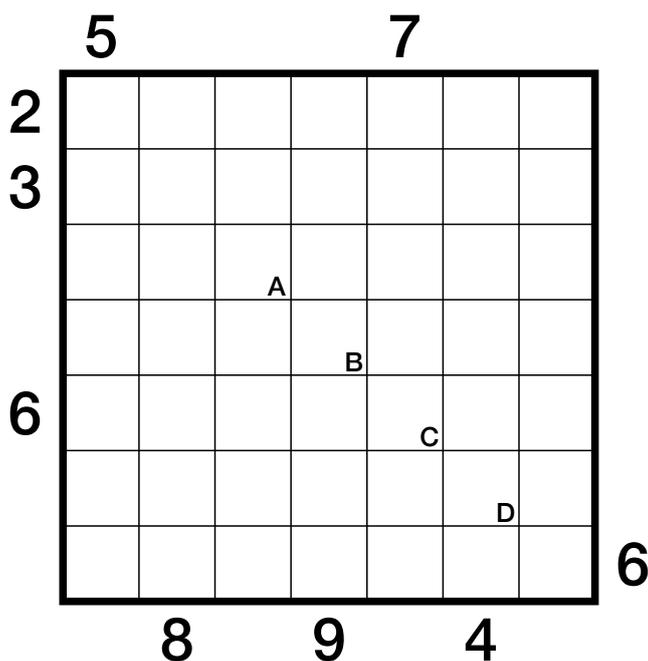
① (1～4)



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

② (1～5)



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

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。

①

A		1			3	
	4				7	
	2		5			2
B					2	
C		9				
	3			2		2
		4				4
D		1			5	

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②

			5			7	
		3			5		4
A	4			4		2	
		2			2		
B	3		4				5
	2				4		6
C			7			6	
		4		2			4
D	2		8			4	
	2			5			

Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

16 中庭ビルディング

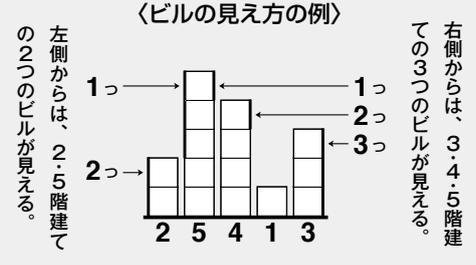
X Skyscrapers

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。

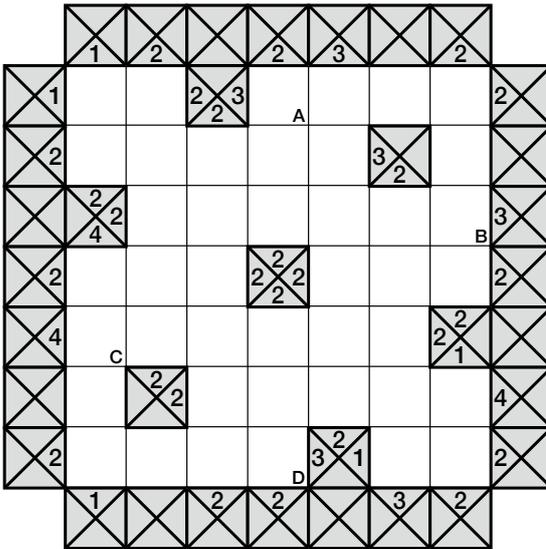


解答方法

A～Dのマスに入った数字を順に答えてください。

①

(1～6)

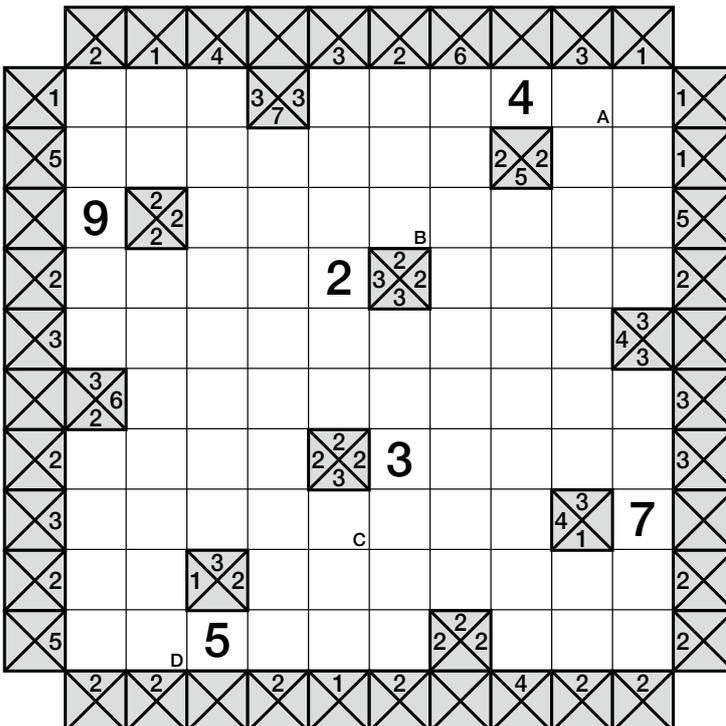


Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②

(1～9)



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

17 Make a Maze

① 38点

② 63点

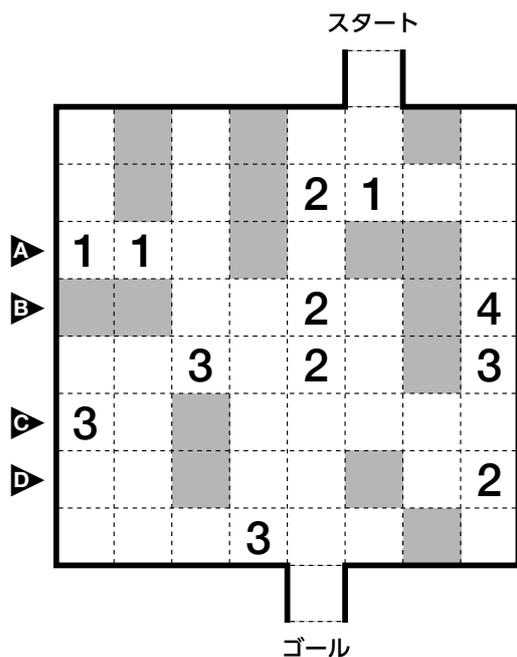
ルール

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。

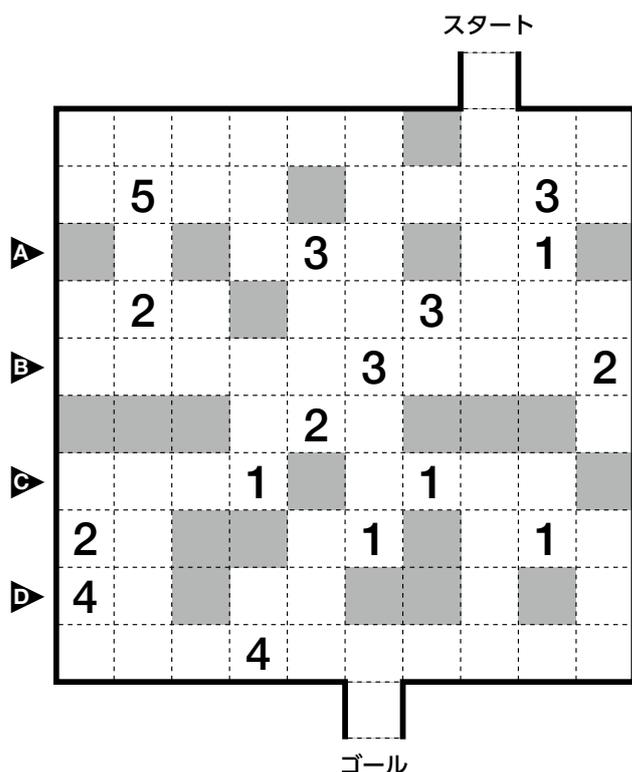
①



Answer

A	B	C	D

②



Answer

A	B	C	D

18 大中小サムクロス

Grouping Cross Sums

① 14点

② 85点

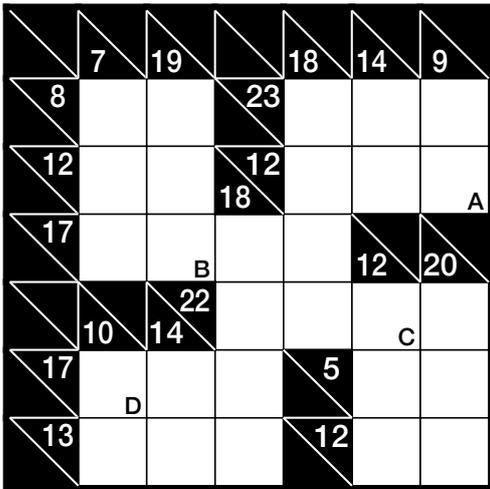
ルール

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。

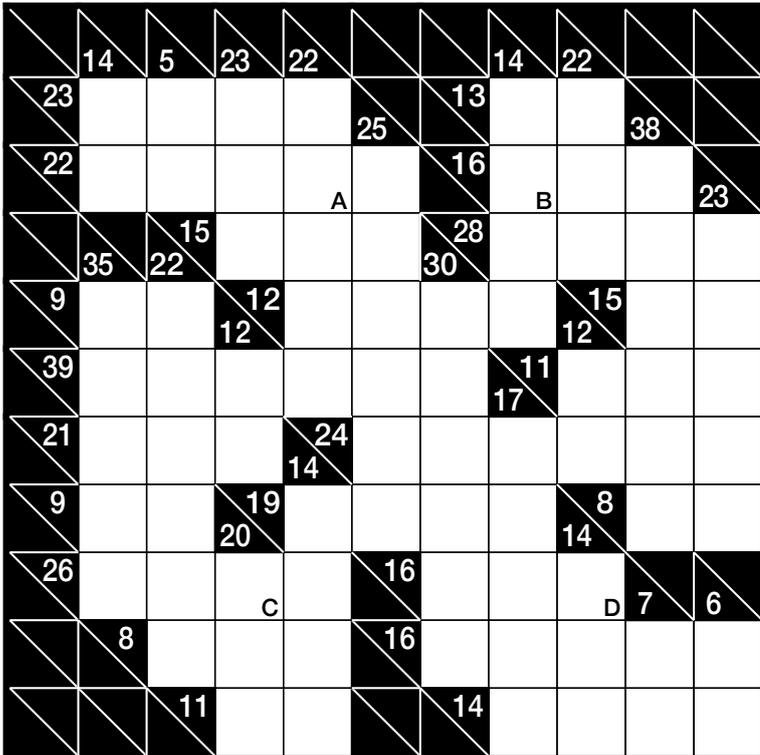
①



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

②



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

19 ペントミノプレース

Pentominoes

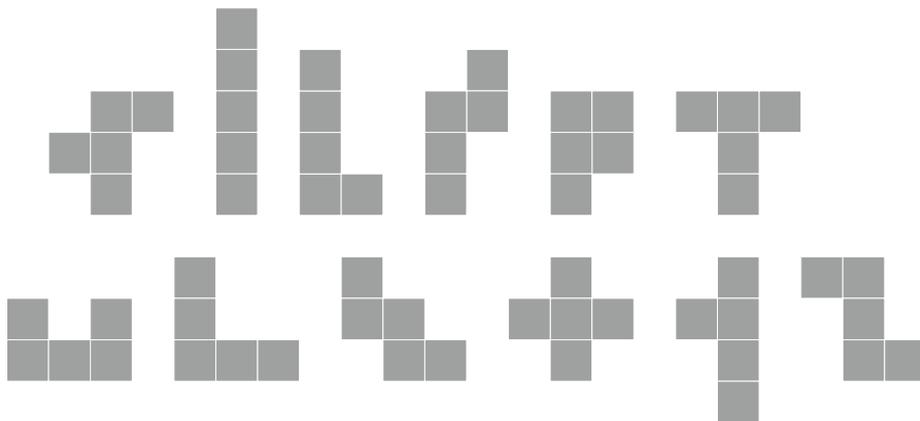
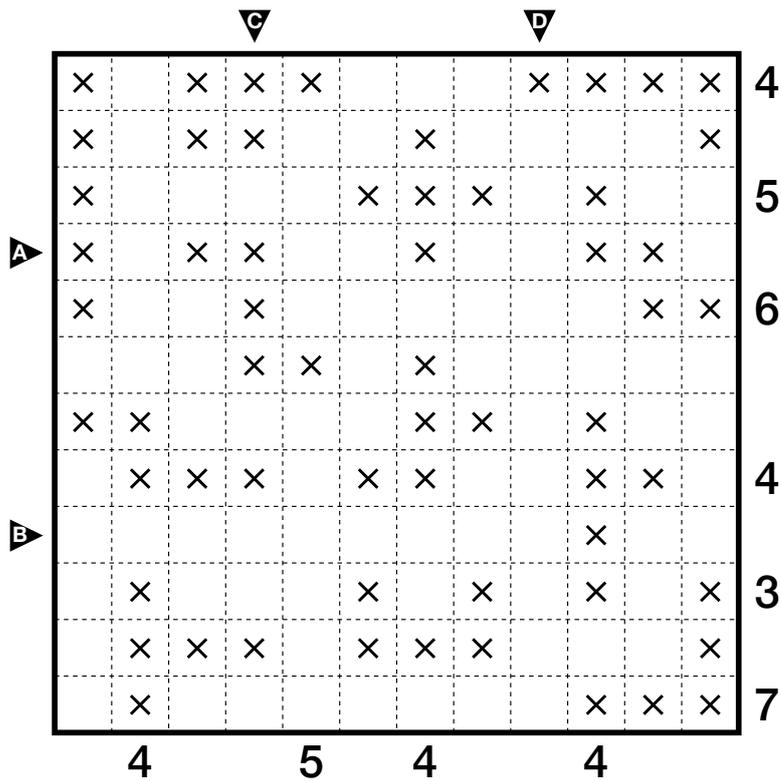
40点

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答えてください。



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---

20

ペントミノエリア

Pentomino Areas

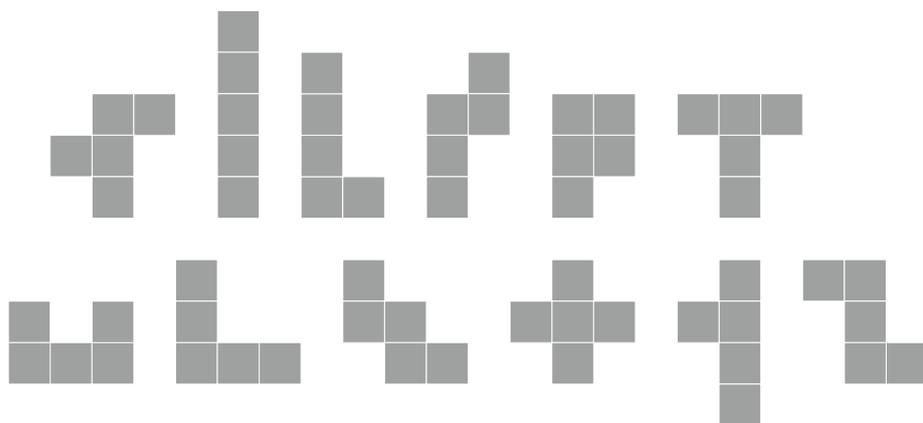
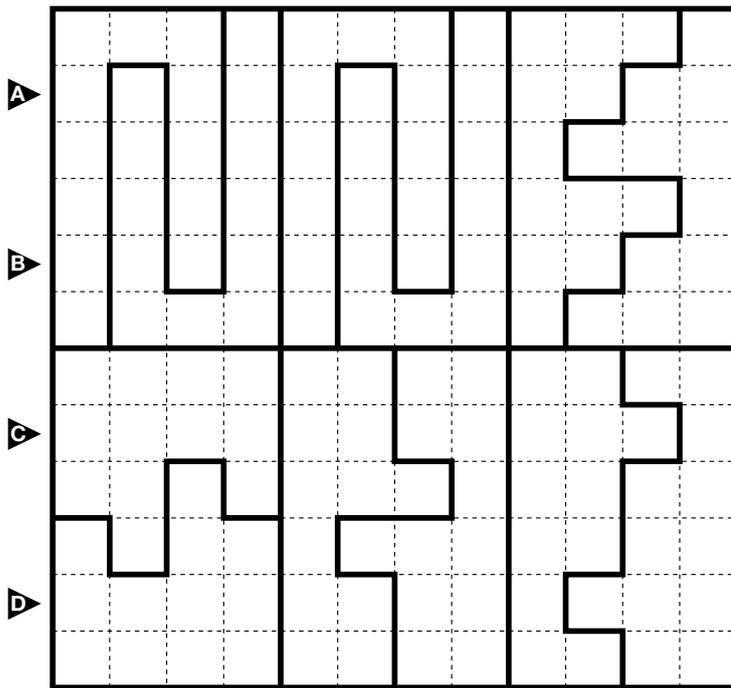
32点

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。



Answer

A	B	C	D
---	---	---	---