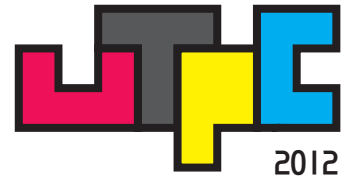


稲葉ラウンド 得点計算用ビンゴ



制限時間は30分、出題は24問です。
 各問題の配点はすべて5点、小問に分かれているものは部分点なしの完答のみ得点とします。
 その他に下のビンゴによるボーナス点があり、正解したパズルがタテ・ヨコ・ナナメに1列そろうごとに10点が加算されます。
 満点は基本点120点＋ボーナス点120点の240点です。

1 アレンジレンジ	2 アンチエルパネル	3 1・2分割	4 書き順分解 パズル	5 ころころメイロ
6 スポットワード	7 だんごブレース	8 ツインチェイン	9 ツリーハウス	10 10ブロック
11 ドットスロット	12 ドミノドミノ	FREE	13 ナンバープレート	14 ナンバーブロック
15 2種類ループ	16 フォービドゥン4	17 ブライトライト	18 フリースリー	19 ブリックブロック
20 ○×プレート	21 メイクスネイク	22 面積迷路	23 ヤジプロ	24 ロックブロック

《得点》

基本点 _____ 問 × 5点 =

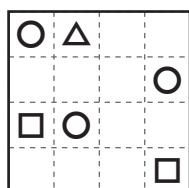
ボーナス点 _____ 列 × 10点 =

合計 _____

1 アレンジレンジ

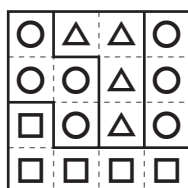
全ての空きマスに○、△、□のいずれかのマークを入れてください。
 同じマークのかたまりは、指定された面積のいずれかになるようにします。

例題
 3,4,5マス

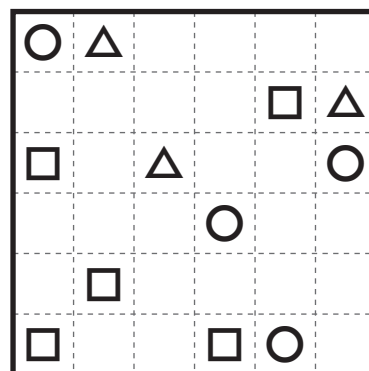


⇒

解答



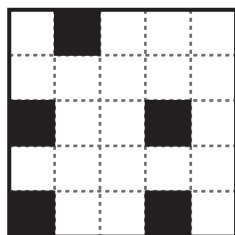
3,4,5マス



2 アンチエルパネル

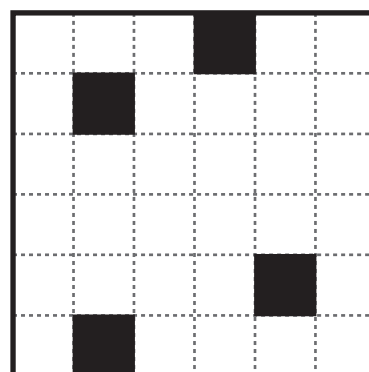
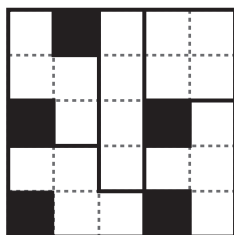
全ての白マスを4マスのブロックに分割してください。ブロックがL字型になってはいけません。

例題



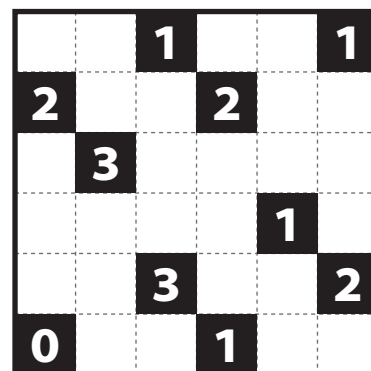
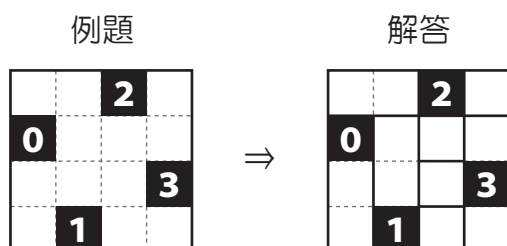
⇒

解答



3 1・2分割

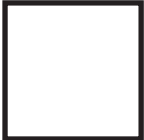
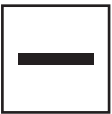
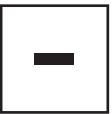
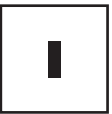
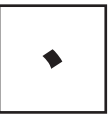
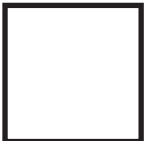
全ての白マス、1マスか2マスのブロックに分割してください。
数字はそのマスと辺で接する1マスブロックの個数を表します。



4 書き順分解パズル

ある漢字を書き順通りに1画ずつ分けて書いてあります。どんな漢字になるでしょう？

例：  →  →  →  →  答… 

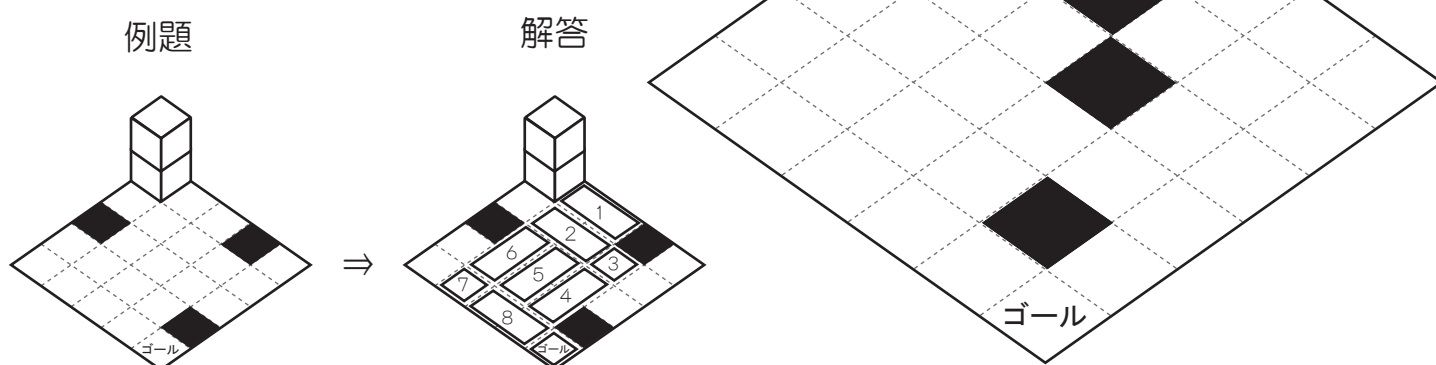
- 解答欄
- ①  →  →  →  →  →  ... 
- ②  →  →  →  →  →  ... 
- ③  →  →  →  →  →  ... 

※ 3問完答で正解となります

5 こころろメイロ

立方体を2つつなげた形の直方体をすべらせることなく転がしてゴールのマスに立たせてください。

同じマスを通れるのは一度だけ、黒マスは通れません。



6 スポットとワード

□の部分に県庁所在地の文字を順番に入れて、意味の通る言葉にしてください。

例題 □□ ヤドウ □

↓

解答 □□ ヤドウ □ (甲府)

- ① □□ ゴクジ □□
- ② □ ホウノ □□
- ③ アン □□ ナ □
- ④ □ ミ □□ ケ
- ⑤ ス □□ マ

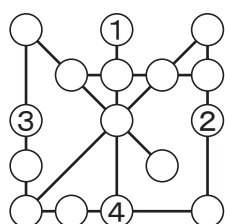
※ 5問完答で正解となります

7 だんごプレス

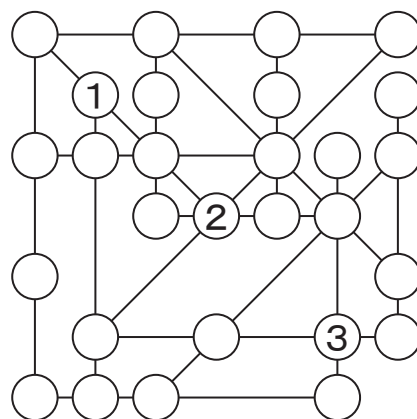
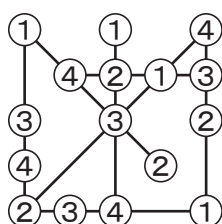
全ての丸に1～4のいずれかを入れてください。

串（まっすぐな線）でつながっている丸には1～4がひとつずつ入ります。

例題



解答

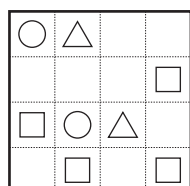


8 ツインチェーン

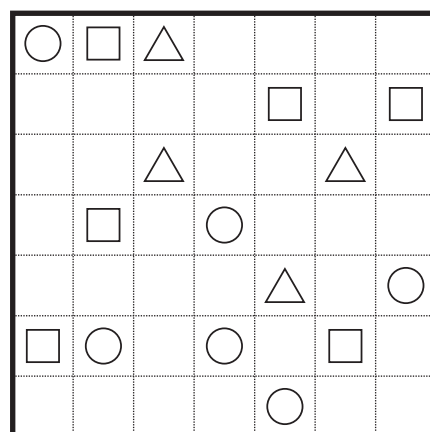
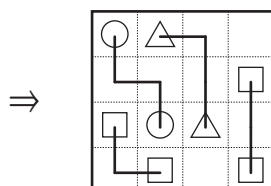
同じ記号を2つずつ線でつないでペアを作ってください。

1つのマスを通れる線は1本だけです。

例題



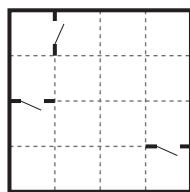
解答



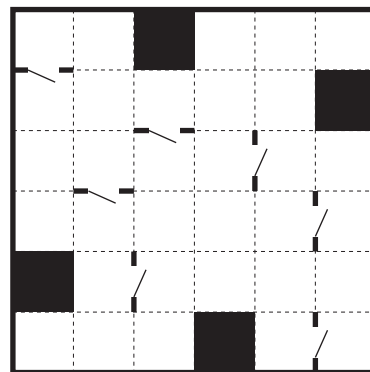
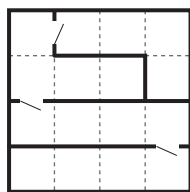
9 ツリーハウス

全ての白マス、4マスの部屋に分割してください。
すべての部屋はドアで行き来できるようにします。

例題



解答



10 10ブロック

合計が10ずつになるように、点線にそってブロックに分けてください。

例題

8	2	6
4	1	3
1	3	2

解答

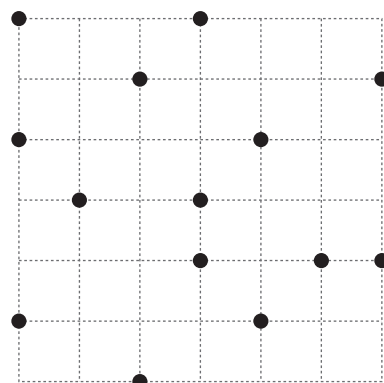
8	2	6
4	1	3
1	3	2

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

11 ドットスロット

点線上に線をひき、すべての黒丸を通る
1つのループを作ってください。
3つ進むごとに黒丸を通るようにします。

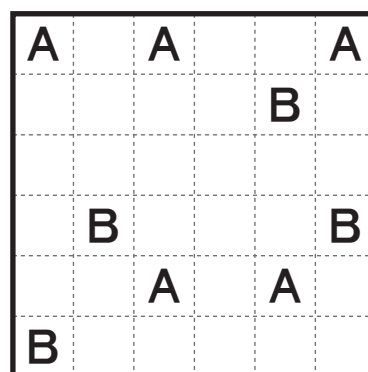
解答



12 ドミノドミノ

文字が入っているマスヒントに盤面にA、Bのドミノを配置してください。同じ文字のドミノは辺で接してはいけません。ドミノは全体が辺でつながっているようにします。ドミノに含まれるマスが2×2のかたまりになってはいけません。

解答

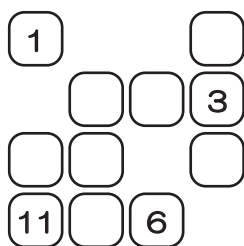


13 ナンバープレート

指定された範囲の数字をプレートに書き込んでください。
連続する数字はタテヨコの同じ列になければなりません。

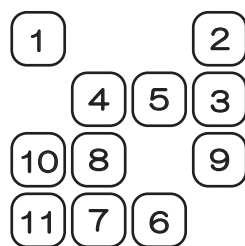
例題

1~11

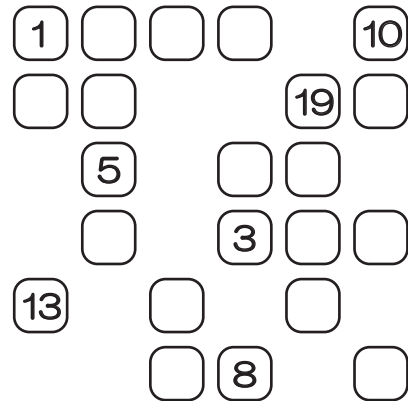


⇒

解答



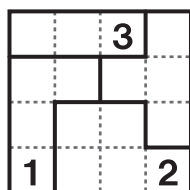
1~22



14 ナンバーブロック

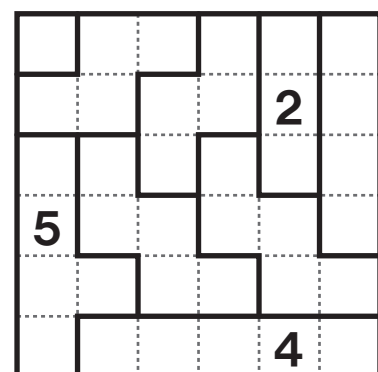
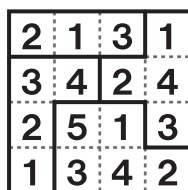
太線で囲まれたブロックの中に、1からそのブロックのマス数までの数をひとつずつ入れてください。
同じ数字がタテ・ヨコ・ナナメに接してはいけません。

例題



⇒

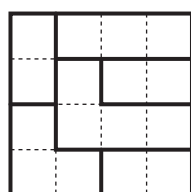
解答



15 2種類ループ

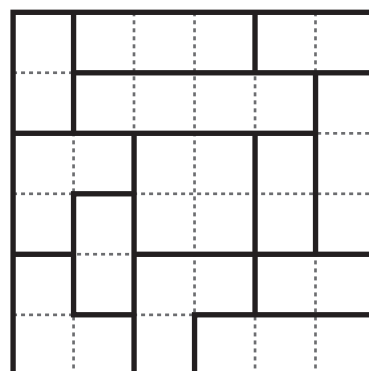
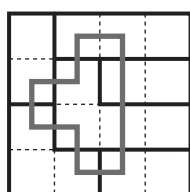
盤面のいくつかのマスを通る一つのループを作ってください。
太線に囲まれたブロックは線が通るマスと線が通らないマスを少なくとも一つずつ含みます。

例題



⇒

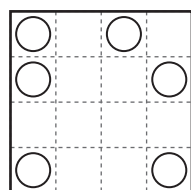
解答



16 フォービドゥン4

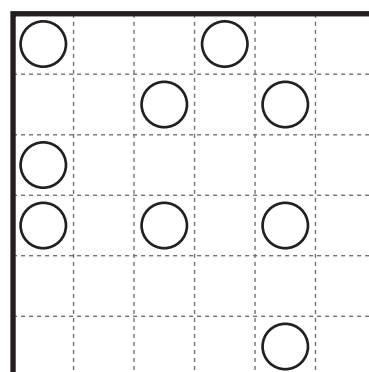
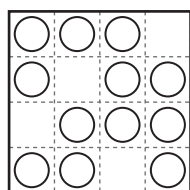
いくつかの白マスに○を入れ、すべての○がタテヨコにひとつながりになるようにしてください。
○はタテヨコ一直線に4つ以上連続してはいけません。

例題



⇒

解答

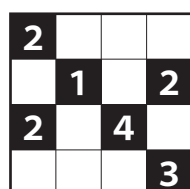


17 ブライトライト

盤面のいくつかの白マスにライトを配置してください。

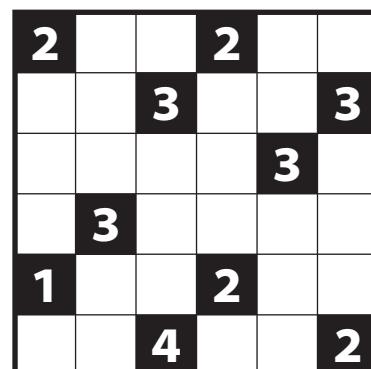
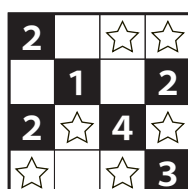
ブロックに書かれた数字はそのマスから上下左右をまっすぐ見たときに見えるライトの数を表します。ブロックにかくれたライトは見えません。

例題



⇒

解答

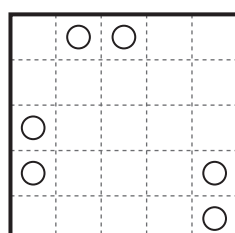


18 フリースリー

盤面に3マスのブロックをいくつか配置してください。

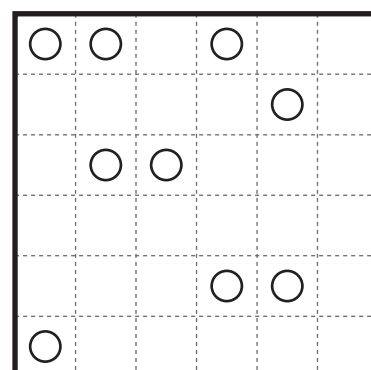
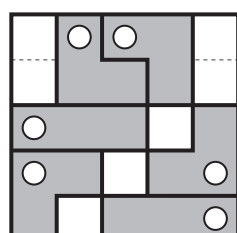
どのブロックも丸をひとつずつ含みます。ブロックは他のブロックや外枠とぶつかることなくタテかヨコに動かせるだけの空きがあればいいません。

例題



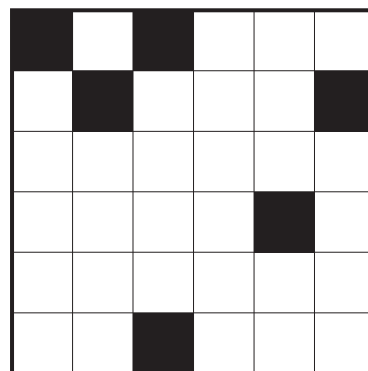
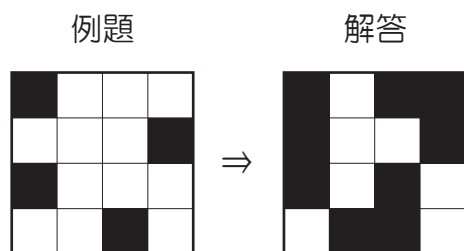
⇒

解答



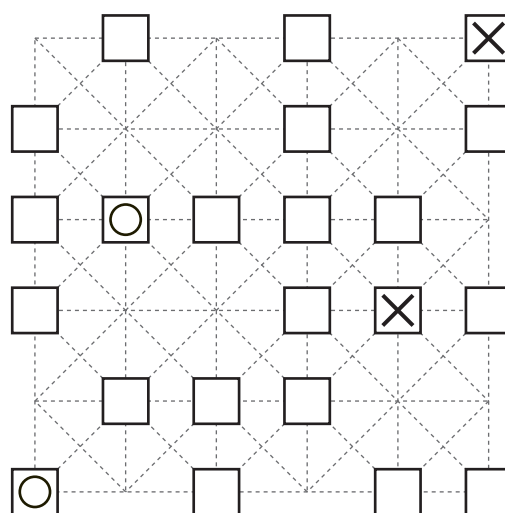
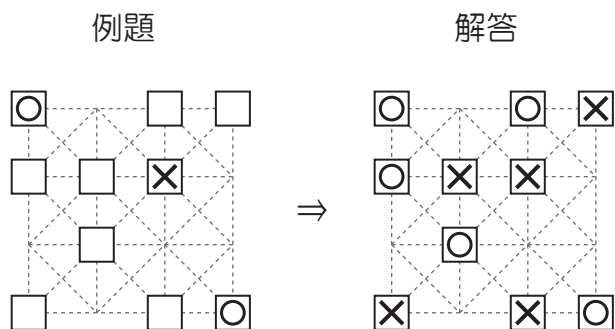
19 ブリックブロック

盤面のいくつかのマスを塗りつぶし、どの黒マスもタテヨコでつながったちょうど3マス分のかたまりになるようにしてください。
すべてのかたまりは角でひとつながりになるようにします。



20 ○× プレート

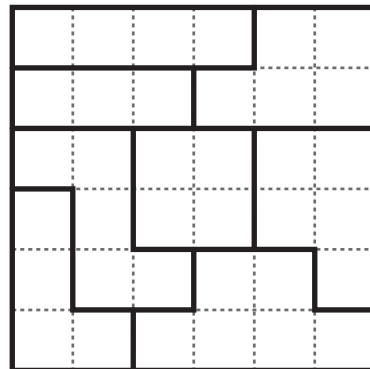
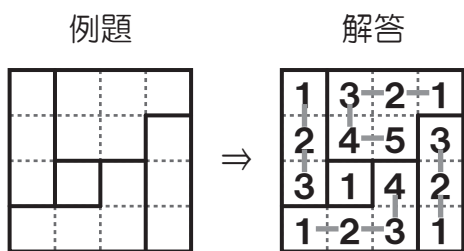
すべての四角に○か×のどちらかを入れてください。
タテ・ヨコ・ナナメの一直線に同じ記号が3つ以上連続して並んではいけません。



21 メイクスネイク

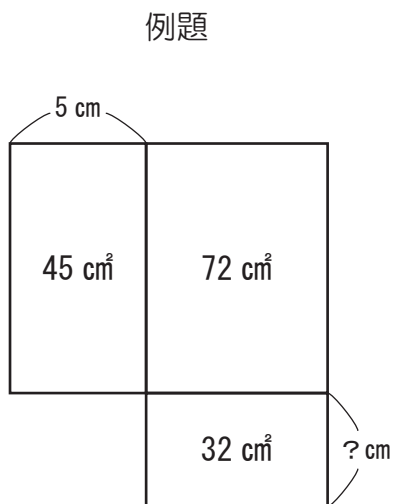
太線で囲まれた部屋のすべてのマスに1からその部屋のマス数までの数字を1つずつ入れます。

部屋の中の数字は、タテヨコに進んで1から順に最大の数までたどれるようにします。同じ数字がタテヨコに隣り合ってははいけません。

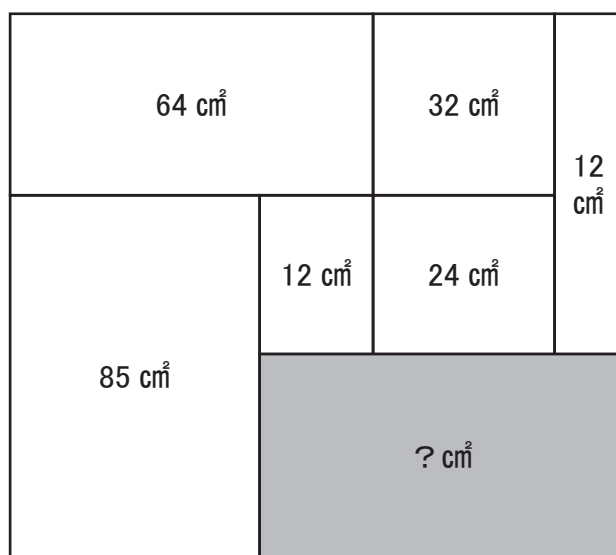


22 面積迷路

書かれている長さや面積をヒントに
？に入る数字を求めてください。



答 4cm

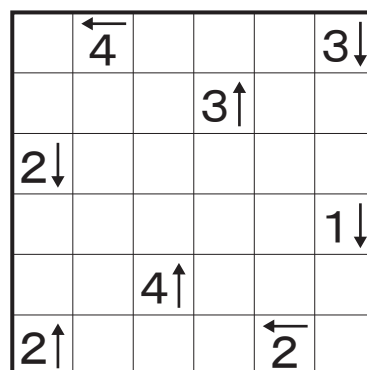
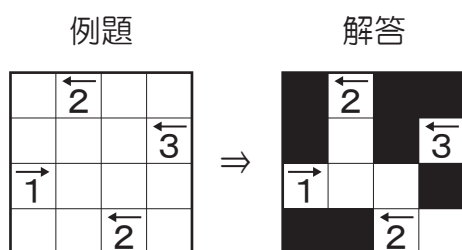


答

23 ヤジブロ

盤面のいくつかの空きマスに塗りつぶして
てください。

矢印と数字はその方向に見える黒マスの
かたまりの面積を表します。



24 ロックブロック

盤面にいくつかのブロックを配置します。
どのブロックも数字をひとつずつ含み、数
字はそのブロックの面積を表します。
ブロックは他のブロックや外枠が邪魔をし
て動かないようにしてください。

