

LMI Monthly test **インストラクション** 2012年5月26～28日
Instruction booklet

制限時間 120分

配点 850点満点

カーブデータ Curve data	1	20点
75点	2	55点
トリオカット Trio cut	1	35点
100点	2	65点
数字嫌いの庭 No numbers field	1	35点
100点	2	65点
愛のかたち It's yours	1	40点
105点	2	65点
シンクロメイロ Synchronized Maze	1	25点
105点	2	80点
数字嫌いの輪 No numbers loop	1	50点
145点	2	95点
白黒マッチメイカー B&W Matchmaker	40点 x5 + 20点	
220点	パズル5種類+未使用	

作者 Xevs (岡本 広)

テストソルバー gorogoro
ぽっつ

カーブデータ Curve data

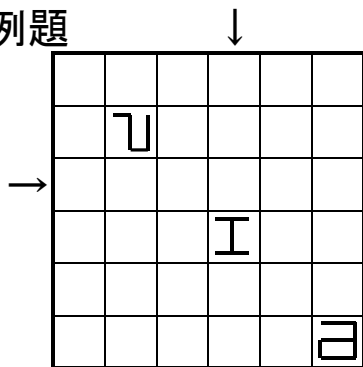
盤面の全てのマスを通るように線を引いて図形をいくつかつくる。それぞれの図形は記号を1つずつ通る。
 記号は、その上を通る図形の線がどのように曲がるかを示す。
 (線の長短を正確に表すとは限らない)
 異なる図形同士が同じマスを通ることはない。

解答方法 Answer Key

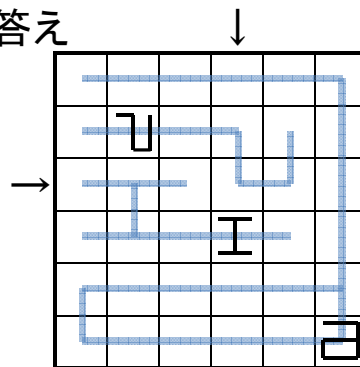
矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。

矢印で示された方向に線が通らない場合は"0"を入力してください。

例題



答え



Key: 21, 1

トリオカット Trio cut

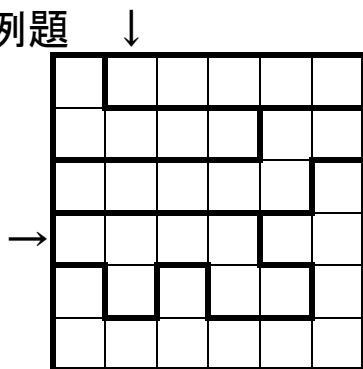
幾つかのマス黒くぬってトリオミノ(正方形が3つ繋がった形)を作る。全てのトリオミノは太線を二回ずつまたぐ。
 太線で区切られたそれぞれの領域は、黒マスを3つずつ含む。

解答方法 Answer Key

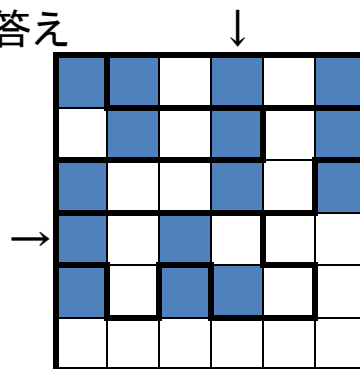
矢印で示された列について、黒マスがどれだけ連続するかを順番に入力してください。

黒マスがない場合は"0"を入力してください。

例題



答え



Key: 11, 31

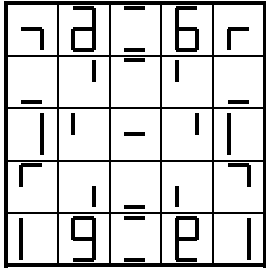
数字嫌いの庭 No numbers field

幾つかの黒マス黒く塗る。塗られなかったマスは全て縦横にひと繋がりになる。
 黒マスは縦横に連続しない。
 それぞれの列について、白く残ったマスに書かれている記号を全て合体させたものは数字(下図参照)になってはいけない。

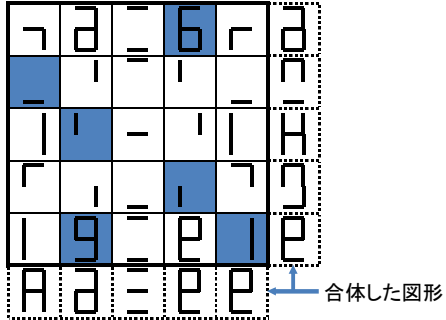


解答方法 Answer Key
 各横列の黒マスの数を上から順に記入してください。

例題



答え



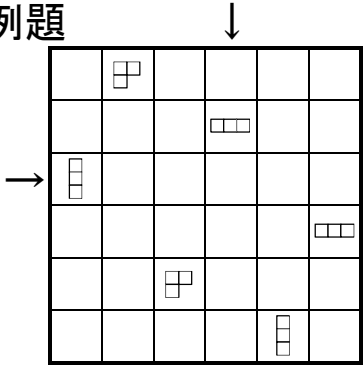
Key: 11112

愛のかたち It's yours

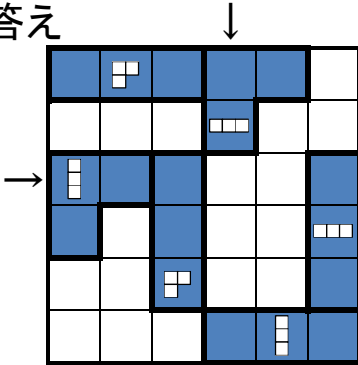
盤面に図形の組を幾つか配置する。それぞれの図形はヒントを一つずつ含む。
 組になった図形同士は辺で接するが、“図形の組”同士は辺で接しない。
 図形の中にあるヒントは、その図形と組になった図形の形を示す。

解答方法 Answer Key
 矢印で示された列について、図形を含むマスがどれだけ連続するかを順番に入力してください。
 図形を含むマスがない場合は“0”を入力してください。

例題



答え



Key: 31, 21

シンクロメイロ Synchronized Maze

同じアルファベット同士を線でつなぐ。
 それぞれの線は全て同じ形になる。(回転・反転されたものも同じとみなす。)
 黒マスは線が通らない。
 線は交差してもよいが、それ以外で同じマスを共有することはない。

解答方法 Answer Key
 矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。
 矢印で示された方向に線が通らない場合は"0"を入力してください。

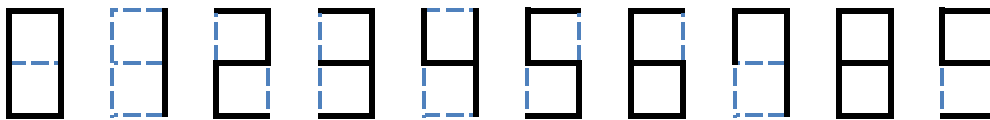
例題

答え

Key: 1, 22

数字嫌いの輪 No numbers loop

盤面に線を引き、輪を一つ作る。線は交差してもよいが、それ以外で同じ箇所を2回通ることはない。
 連続した2マスの周りを通る線の形が数字になってはいけない。(下記参照。回転や反転した形も含む。)
 盤面の外の数字は、その列に線が交差する箇所がいくつあるかを示す。
 すでに示されている線は必ず輪の一部となる。また、輪は"×"を通ることはできない。



解答方法 Answer Key
 矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。
 矢印で示された方向に線が通らない場合は"0"を入力してください。

例題

悪い例

横倒しになった"0"と
反転した"9"ができています

答え

Key: 11, 31

白黒マッチメイカー Black & White Matchmaker

6つの盤面のうち5つを、以下の5種類のルールを使って解いてください。1つの盤面は使用しません。

ましゅ Masyu

全ての白丸と黒丸を通るように、交差や枝分かれない輪を1つ作る。

黒丸を通る線はそこで必ず曲がり、その隣のマスでは直進する。

白丸を通る線はそこで必ず直進し、隣のマスの少なくとも一方で曲がる。

しろまるくろまる Black & white

同じ色がそれぞれ縦横にひとつつながりになるように、全てのマスに白丸か黒丸を配置する。

同じ色の丸は2x2以上のカタマリにならない。

月と太陽 Sun & Moon

丸を線でつなぎ、全てのマスを通る交差や枝分かれない輪を1つ作る。

同じ色の丸同士は真っすぐな線でつなぐ。

違う色の丸同士は1回曲がった線でつなぐ。

ひとりにしないで Not alone

全てのマスに白丸か黒丸を配置し、縦横それぞれの列に白丸と黒丸が同じだけ入るようにする。

ある色の丸は、別の色の丸に単独で挟まれてはいけない。

二つ以上並んだ同じ色の丸は、別の色の丸に挟まれてもよい。

シグナルループ Signal loop

盤面に線を引き、交差や枝分かれない輪を1つ作る。線は、黒丸のあるマス以外を全て通る。

白丸のあるマスでは、線は直進する。

解答方法 Answer Key

矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。矢印で示された方向に線が通らない場合は“0”を入力してください。

(ましゅ、月と太陽、シグナルループの場合)

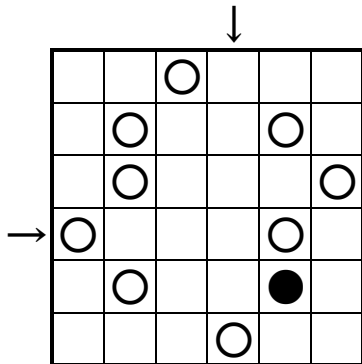
矢印で示された列の中身を、黒丸はB、白丸はWに置き換えて入力してください。

(しろまるくろまる、ひとりにしないでの場合)

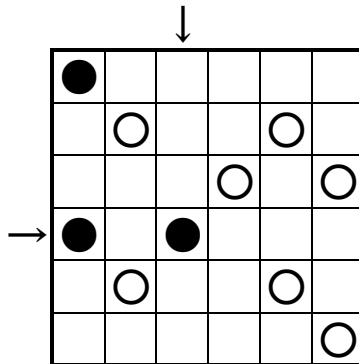
両方の回答欄に“X”を入力してください。

(使用しない盤面の場合)

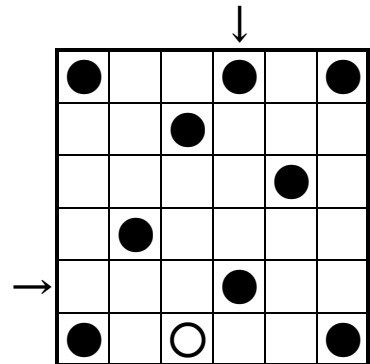
A



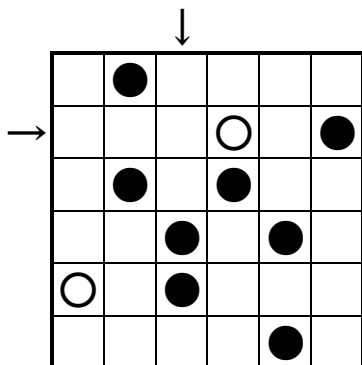
B



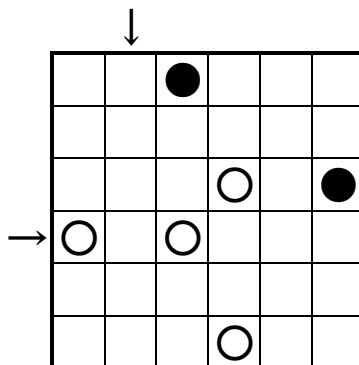
C



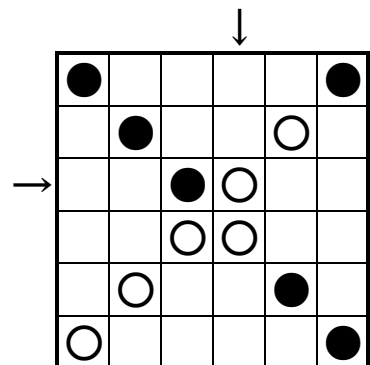
D



E

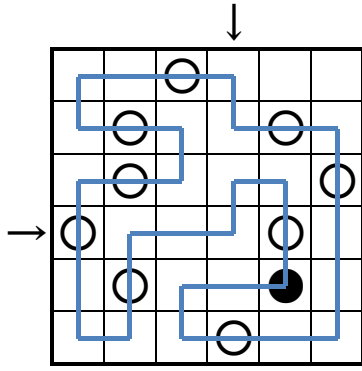


F



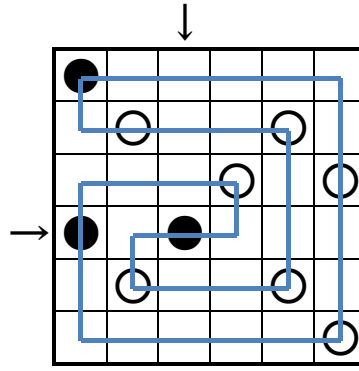
答え

A ましゆMasyu



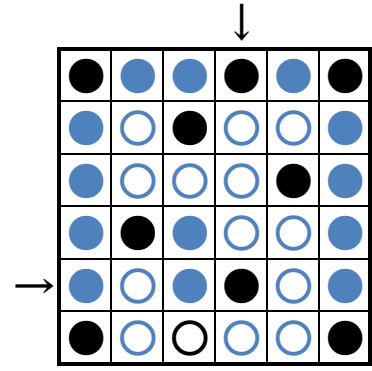
Key: 2, 11

B 月と太陽 Sun & Moon



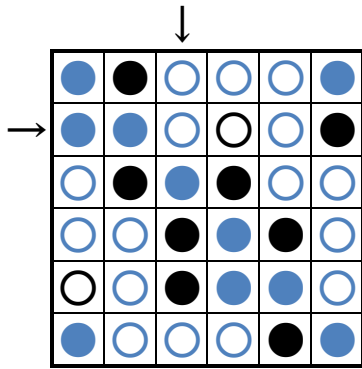
Key: 2, 0

C しろまるくろまる Black & white



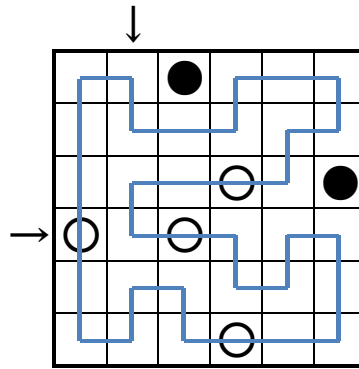
Key: BWBBWB, BWWWBW

D ひとりにしないで Not alone



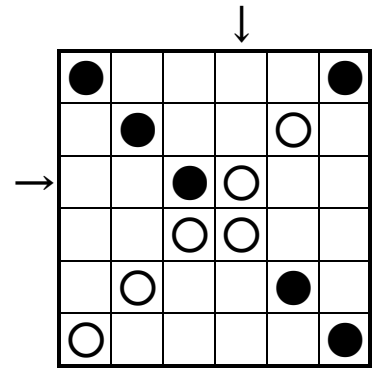
Key: BBWWWB, WWBBBW

E シグナルループ Signal loop



Key: 21, 111

F 不使用 (Not used)



Key: X, X