

LMI Monthly test

解答冊子

Answer booklet

2012年5月26～28日

制限時間

120分

想定タイム 110

配点

850点満点

印刷等 5

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

1

6

3

4

3

6

3

5

1

12

7

21

割り振り 5

ましゆ 3

しろまるくろまる 4

作者

Xevs (岡本 広)

月と太陽 5

ひとりにしないで 4

テストソルバー

gorogoro

シグナルループ 2

ぽっつ

解答送信 10

カーブデータ Curve data

20 + 55 点

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。

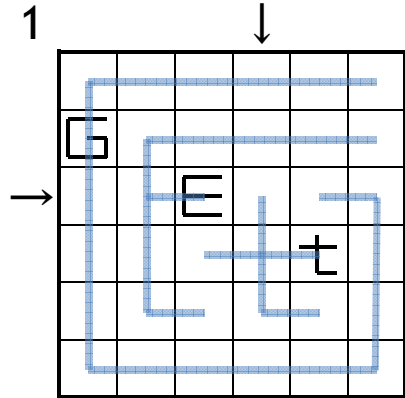
(線の長短を正確に表すとは限らない)

異なる図形同士が同じマスを通ることはない。

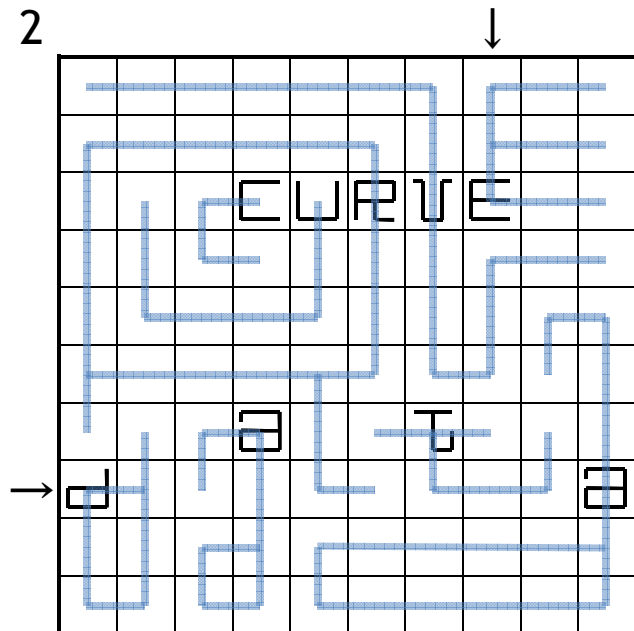
解答方法 Answer Key (半角で入力してください)

矢印で示された方向に通る線の長さを順番に教えてください。

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。



Key: 11, 2



Key: 112, 22

"R"の置き方は、"V"との兼ね合いでかなり制限されています。
凹んだ部分("d"の左上と"t"の左下)
が重要な役割を果たします。

トリオカット Trio cut

35 + 65 点

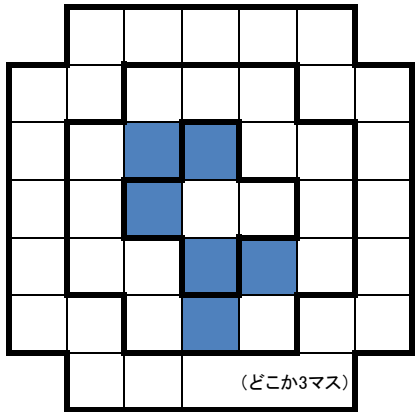
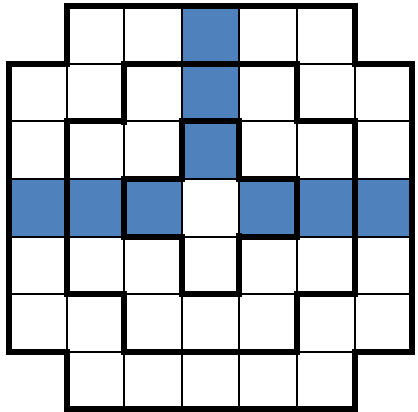
幾つかのマス黒くぬってトリオミノ(正方形が3つ繋がった形)を作る。全てのトリオミノは太線を二回ずつまたぐ。太線で区切られたそれぞれの領域は、黒マスを3つずつ含む。

解答方法 Answer Key (半角で入力してください)
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。

1

Key: 222, 212

中心の3ブロックは、
トリオミノの置き方が限られています。
解答以外に下図のような置き方しかありません。



2

Key: 111, 121

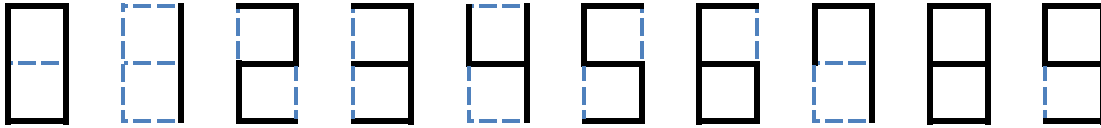
数字嫌いの庭 No numbers field

35 + 65 点

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。

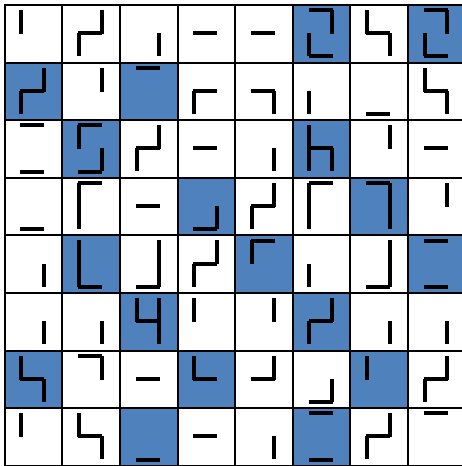
黒マスは縦横に連続しない。

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。



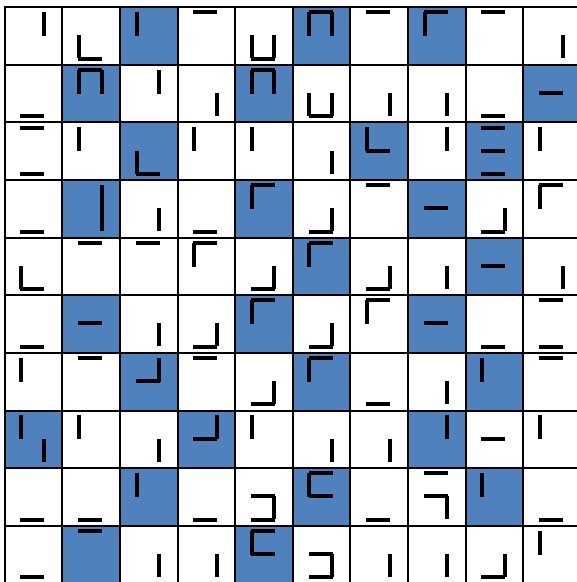
解答方法 Answer Key (半角で入力してください)
各横列の黒マスの数を上から順に記入してください。

1



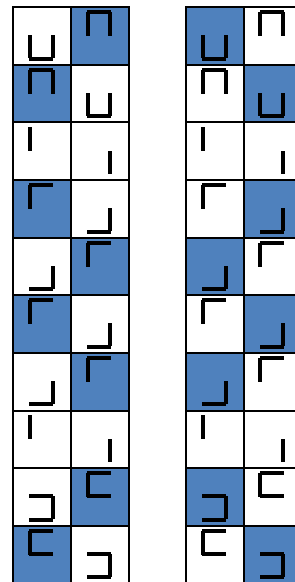
Key: 22223232

2



Key: 3333233332

真ん中縦2列の黒マスの配置は、以下の2通り。
これが最初の一步です。

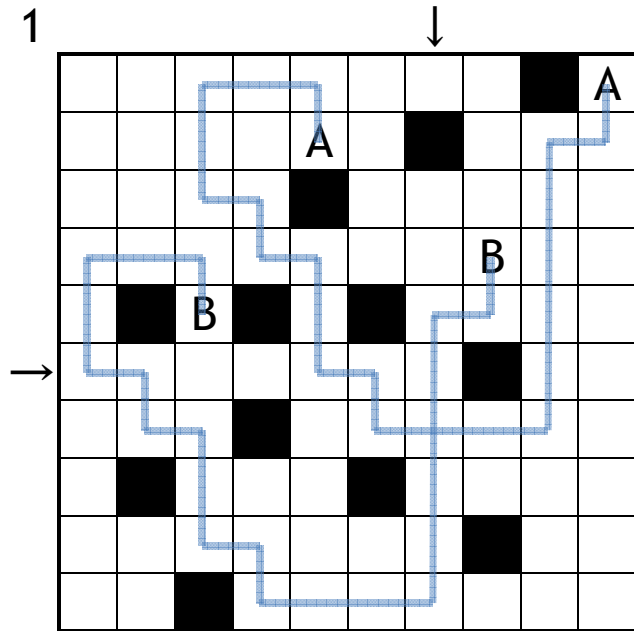


シンクロメイロ Synchronized Maze

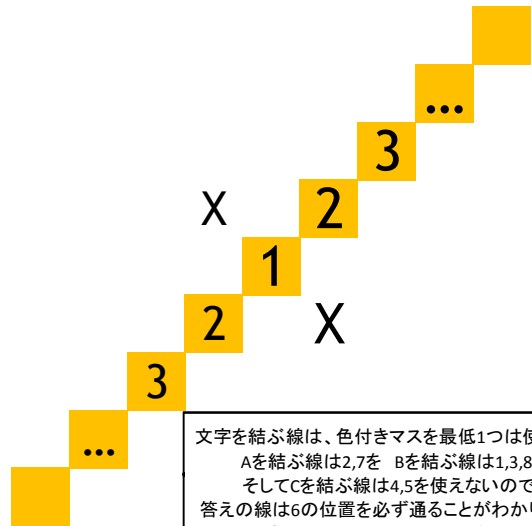
25 + 80 点

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。

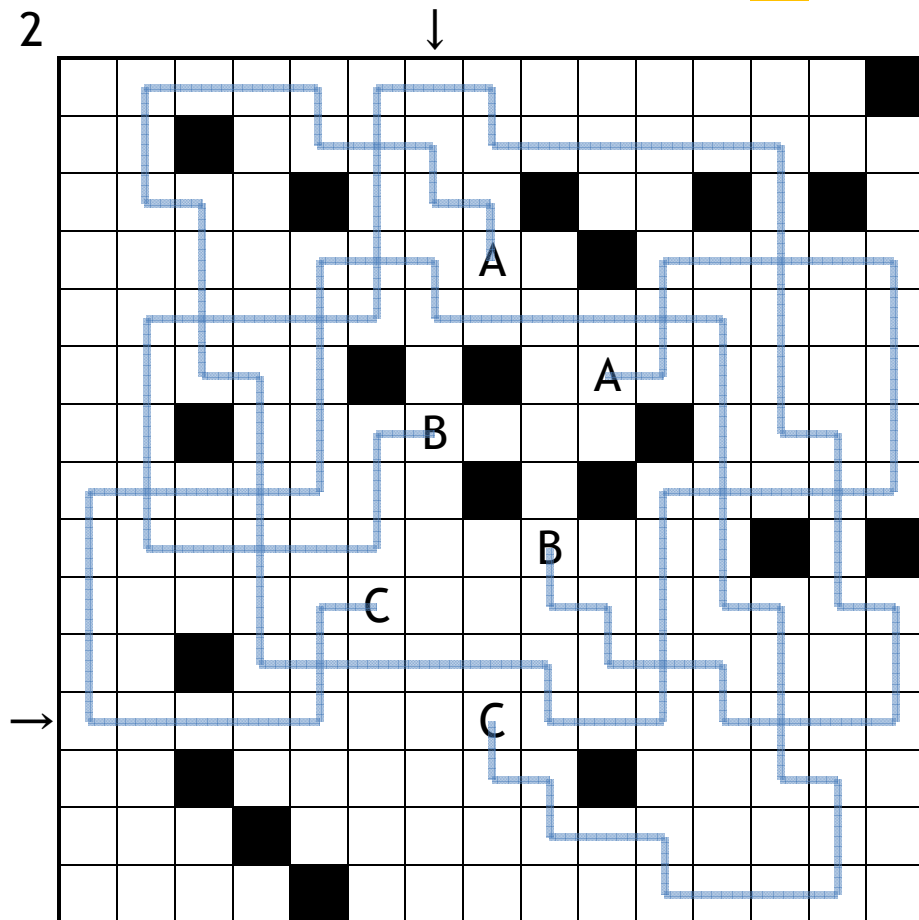
解答方法 Answer Key (半角で入力してください)
 矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。
 矢印で示された方向に線が通らない場合は"0"を入力してください。



Key: 11, 5



文字を結ぶ線は、色付きマスを最低1つは使います。
 Aを結ぶ線は2,7を Bを結ぶ線は1,3,8を
 そしてCを結ぶ線は4,5を使えないので、
 答えの線は6の位置を必ず通ることがわかります。
 一番最初の、そして一番重要な手掛かりです。

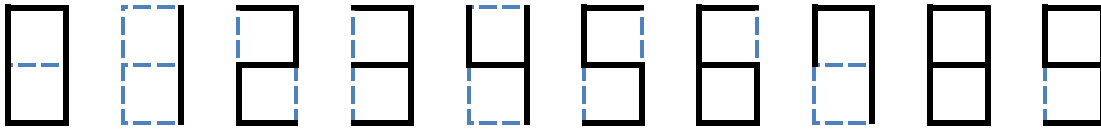


Key: 423, 11

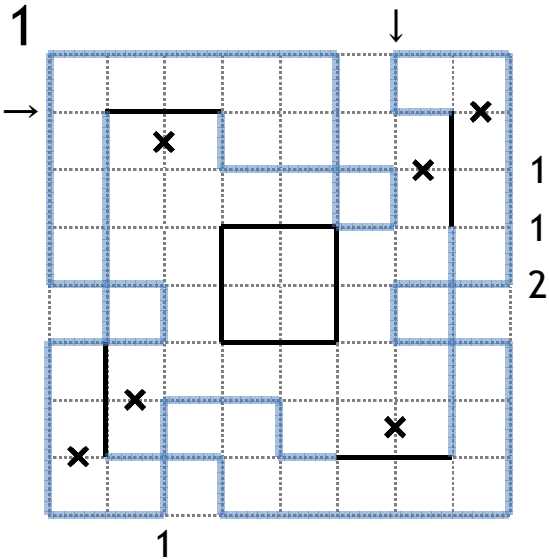
数字嫌いの輪 No numbers loop

50 + 95 点

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回通ることはいない。
 連続した2マス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。

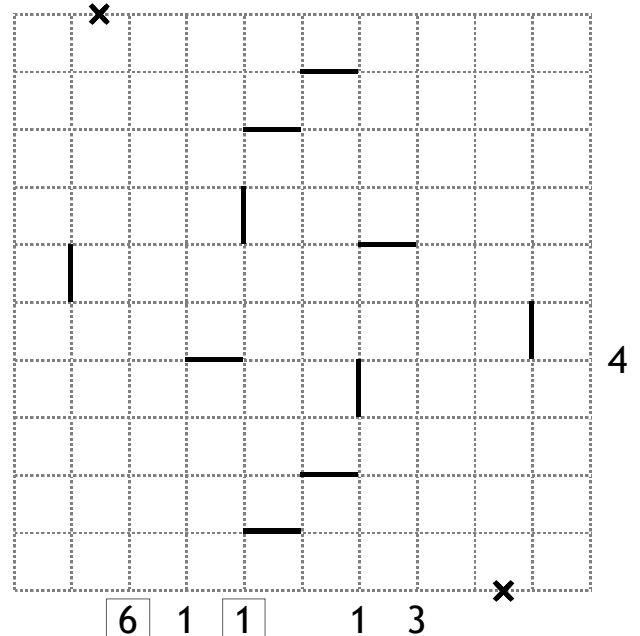
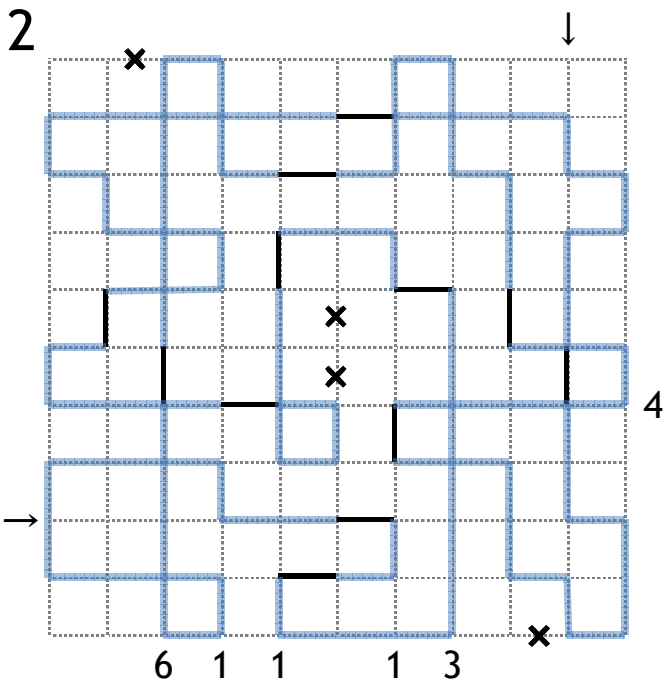


解答方法 Answer Key (半角で入力してください)
 矢印で示された方向に通る線の長さを順番に答えてください。
 矢印で示された方向に線が通らない場合は"0"を入力してください。



Key: 21, 111

6の交差の場所が最初の重要ポイント
 次は、3つあるうちの真ん中の1の交差の場所。
 最後の最後まで気を抜かず解く必要があるのです。
 この問題の初期バージョンは以下の通り。
 少し簡単に調整いたしました。



白黒マッチメイカー Black & White Matchmaker 40 x5 + 20 点

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。

- ましゆ Masyu** 全ての白丸と黒丸を通るように、交差や枝分かれのない輪を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のない輪を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なる。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、交差や枝分かれのない輪を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。

- 割り振りの決め方(の一例)
1. シグナルループはDにのみマッチ
 2. ひとりにしないでFにのみマッチ
 3. Bは残りのどのルールでも解けない
 4. Cはましゆ、月と太陽では解けない
 5. Aはましゆでは解けない

解答方法 Answer Key (半角で入力)
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。(ましゆ、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 月と太陽

Key: 21, 31

B 不使用

Key: X, X

C しろまるくろまる

Key: WWWBWBWWWB, BWBBWBWBWW

D シグナルループ

Key: 31, 5

E ましゆ

Key: 32, 52

F ひとりにしないで

Key: BWBWBWWWB, BBBWWWBWW