

SEMIFINAL



準決勝問題

今年も全日本パズル選手権の季節がやってきました！ たくさんの応募ハガキの中から当選されたあなた様は、とても素晴らしい幸運の持ち主ですね。ただし、運はここまで。次のステップに進むために、実力で準決勝を勝ち抜いてください。

準決勝問題は、時間をかけて解いていただきたいパズルが目白押しです。思い切り悩んで、そして楽しんでもらえるような問題をたっぷり取り揃えました。

この冊子を今回初めて手にした方は、馴染みのないパズルに驚かれるかもしれません。ですが、どこかに必ず糸口があり、ロジカルに解き進められる問題ばかりです。落ち着いてじっくり取り組んでください。

この準決勝に挑戦された1200名のうち上位90名の方が、来る8月5日(土)に、東京・中央区のロイヤルパークホテルで開催される決勝大会への出場権を獲得できます。決勝大会の上位入賞者には(株)東芝より豪華賞品が贈られます。さらに、1位から4位までの方を日本代表選手団として、10月7日～12日にブルガリアで開催される第15回世界パズル選手権にご招待いたします。

準決勝問題は16ページの冊子に19問あり、解答用紙が4枚添付されています。まず最初に、お手元の問題&解答用紙に不足や印刷ミスがないことをご確認ください。

〈同封内容〉

- 特製クリアファイル 1枚
- 特製シャープペンシル 1本
- 返信用封筒

同封の返信用封筒に必ず80円切手を貼り、4枚の解答用紙を返送してください。締め切りは7月5日(水)消印有効でお願い申し上げます。成績上位90位までの方には、7月18日(火)までに郵便でご連絡差し上げます。

ちょっと

幸せTシャツプレゼント！

上位90名に入れなかった方にも、ちょっとした幸運があるかもしれません。決勝進出を逃した方の中から抽選で10名の方に、決勝大会出場者だけがゲットできる記念Tシャツをプレゼントいたします。解答用紙はぜひ返送してください。当選者の発表および賞品の発送は、8月中旬に「全日本パズル選手権WEB」で行います。

PUZZLE



第15回記念クロスマツス

<15点>

以下のルールに従って、等式を完成させてください。

●ルール

1. タテ・ヨコ6列の等式が成り立つように、空白のマスに1~9の数字をそれぞれ1つずつ入れる。
2. 計算は×÷を優先させることなく、左から右、上から下の順に行う。

	+		+		=	15
-		×		-		
	×		+		=	15
+		-		×		
	-		×		=	15
=		=		=		
15		15		15		

<解答方法>

記入した数字のみ答えてください。

PUZZLE



9枚のカード

<20点>

5種類の記号のうち2種類以上が描かれている、四角いカードが9枚あります。このカードをある法則のもとに3×3に並べましたが、イジワルな風が、中央と右下のカードを吹き飛ばしてしまいました。そこにはどのような記号が描かれていたかを答えてください。

	◎			
	◇	※	●	※ ◎
●				◆
◇				※
◎		◇		
	●	◆		

<解答方法>

吹き飛ばされたカードを描いてください。

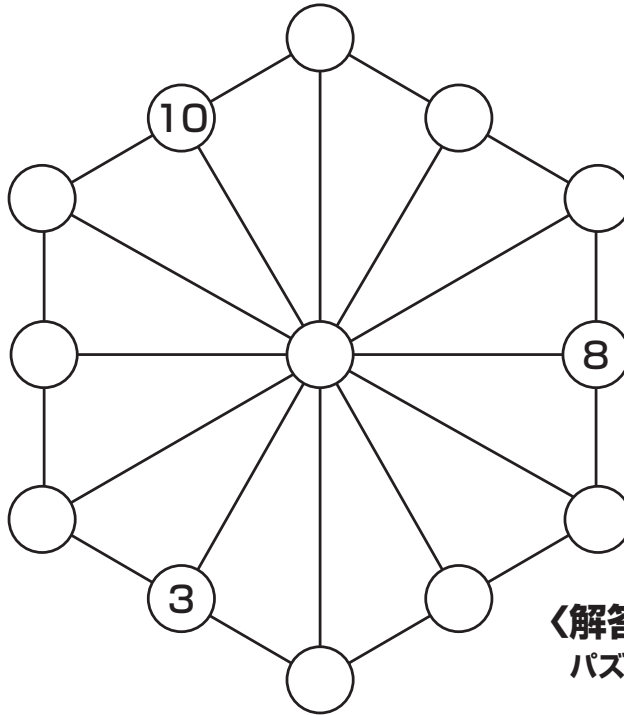
PUZZLE



3 魔法六角

〈15点〉

丸の中に1~13の数字をそれぞれ1つずつ入れて、直線上に並ぶ3数字の和がすべて等しくなるようにしてください。なお3、8、10はすでに入っています。



〈解答方法〉

パズル面をすべて埋めてください。

- 1
2
4
5
6
7
9
11
12
13

PUZZLE



4 12文字のメッセージ

〈20点〉

下の文章は暗号になっています。隠されたメッセージは12文字。うまく解読して、そのメッセージを教えてください。

I	の	相	棒	の	T	と	L	。
F	の	解	法	を	使	い	読	む
Y	君	。	磁	石	の	N	極	か
?	完	成	し	た	ら	入	れ	る
の	は	X	P	か	?	Z	が	功
労	者	だ	よ	W	!	ス	ー	パ
ー	の	開	店	フ	ェ	ア	で	、
ク	ビ	に	U	V	カ	ッ	ト	!

〈解答方法〉

現れたメッセージを教えてください。

PUZZLE



5 不等号の不当な関係

〈25点〉

以下のルールに従って、等号・不等号が表す関係を推理し、すべての空白マスに数字を書き入れてください。

●ルール

1. 空白マスには、0~9のうち3種類の数字が入る。
2. パズル面の左と上にある数字は、その列にある数字の合計。
3. マスに入る数字は数そのものではないものを表す。また、等号(=)は同じものを表すが、ここでの不等号(<・>)は大小や多少ではなく、他の何らかの関係を表している。

9	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$<$	<input type="text"/>	$>$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	∨						
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$>$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
							∨
10	<input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$=$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				∧			
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$<$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	∧						∧
14	<input type="text"/>	$<$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$>$	<input type="text"/>	<input type="text"/>

〈解答方法〉

記入した数字のみ答えてください。

PUZZLE



6 ミッシング・アローズ

〈①15点②15点〉

ある法則のもとに、パズル面に上下左右を向いた矢印が入っています。法則を推理して、色のついたマスに入る矢印の向きを答えてください。なお、①と②の法則は異なっています。

〈解答方法〉

①のA・B、②のC・Dに入る矢印の向きを答えてください。

①

↓	←	←	→	→	↓
→	↓	↑	↑	A	←
↓	→	↑	→	→	↓
↑	↓	←	↑	←	↓
↓	B	↑	←	↑	←
→	→	→	↑	→	←

②

C	↓	←	→	↓	←
↓	→	←	→	↑	←
↑	↑	↑	→	↓	↓
↓	←	↓	→	↑	←
→	↓	←	↑	←	↑
→	→	↑	←	←	D



7 覆面ウォールロジック

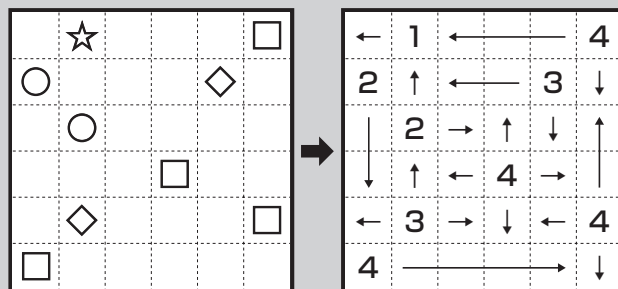
〈30点〉

以下のルールに従って、数字を記号に置き換えたウォールロジックを解いてください。

●ルール

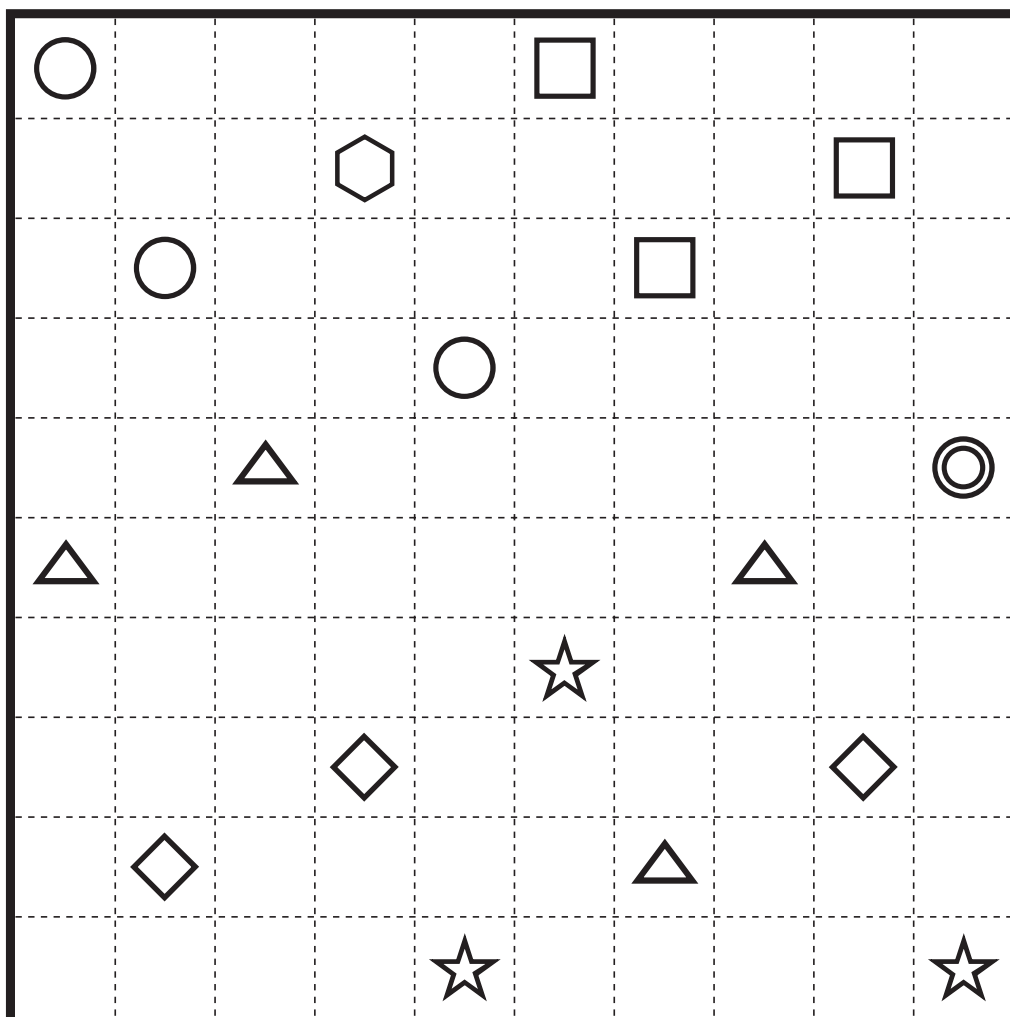
- 1.すべての空白マスに線が通るように、記号のあるマスから、タテ・ヨコにまっすぐに線を延ばす。
- 2.同じ記号からは同じ長さ(マス数)の線を延ばし、違う記号からは違う長さ(マス数)の線を延ばす。
- 3.同じ記号から延ばす線の本数は、すべて異なっている(例えば3を表す記号が3つあれば、それぞれ1方向、2方向、3方向に線が伸びていなくてはならない)。
- 4.記号のあるマスに線を延ばしてはいけない。また1つのマスに2本以上の線が入ってはいけない。

●例



〈解答方法〉

パズル面をすべて埋めてください。



8 ボンプレ

〈25点〉

以下のルールに従って、ナンバープレース風味のボンバーパズルを解いてください。

●ルール

1. タテ9列、ヨコ9列のすべての列に、爆弾(●)が3個ずつ入る。
2. 太線で囲まれた3×3のブロック内にも、爆弾が3個ずつ入る。
3. 爆弾は1マスに1個までしか入れてはいけない。また、数字のあるマスに爆弾は入らない。
4. 数字は、タテ・ヨコ・ナナメに接する周囲のマスに入る爆弾の数。

●例

	2		3					2
		3					4	
3								0
	2					5		
1				3			2	

→

	2	●	3	●	●			2
		●						●
		3	●				4	●
●	●					●		
3	●		●			●		0
			●		●	●		
●	2	●				5	●	
				●	●		●	
1	●			●	3		2	●

〈解答方法〉

パズル面に爆弾を配置してください。

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



9 ドミノナンバープレース

〈25点〉

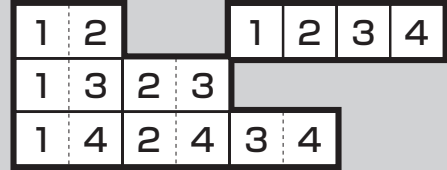
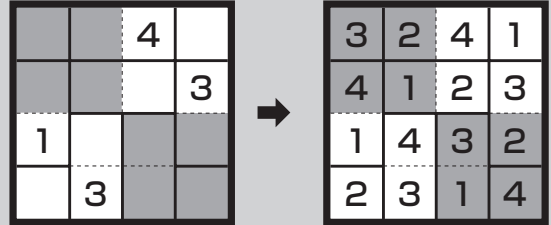
以下のルールに従って、ナンバープレースを解いてください。

●ルール

1. 指定されたドミノ36牌とハーフトミノ（数字が1つだけの正方形の牌）を、重ならないようにパズル面に配置する。
2. タテ9列、ヨコ9列のすべての列に、1～9の数字が1つつ入る。
3. 白または色のついた3×3のブロック内にも、1～9の数字が1つつ入る。
4. ドミノ牌は回転させてもよいが、1つの牌は一度しか使えない。

●例

2×2のブロックで、数字が1～4の場合。



〈解答方法〉

パズル面をすべて埋めてください。

1	2																		
1	3	2	3																
1	4	2	4	3	4														
1	5	2	5	3	5	4	5												
1	6	2	6	3	6	4	6	5	6										
1	7	2	7	3	7	4	7	5	7	6	7								
1	8	2	8	3	8	4	8	5	8	6	8	7	8						
1	9	2	9	3	9	4	9	5	9	6	9	7	9	8	9				

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

	4						6		
3				1					7
			4		3				
		7					9		
			2		5				
		4					1		
			8		7				
9				6					4
	3							1	

PUZZLE



10 ブロックナンバープレース

〈25点〉

以下のルールに従って、ナンバープレースを解いてください。

●ルール

1. タテ9列、ヨコ9列のすべての列に、1～9の数字が1つずつ入る。
2. 白または色のついた3×3のブロック内にも、1～9の数字が1つずつ入る。
3. 太線で囲まれた9マス分のエリアにも、1～9の数字が1つずつ入る。
4. 太線で囲まれた7マス分のエリアには、1～9のうち任意の7数字が1つずつ入る。

			3				4	
						1		
					8			
7								
								6
			9					
		1						
	5				4			

〈解答方法〉

パズル面をすべて埋めてください。

PUZZLE



11 パーキング

〈25点〉

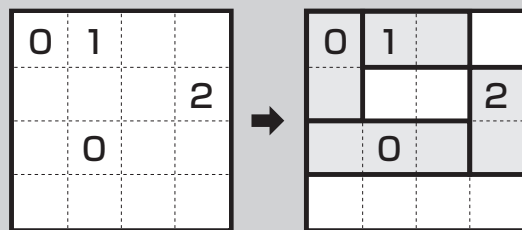
以下のルールに従って、パズル面にクルマを配置してください。

1		0	1		1
	0			3	2
		6			
1		2	2		2
	3			0	1
1		3		4	
	2		4	1	1
			1		
1		4		4	
	0	0	1		1

●ルール

1. パズル面に幅が1マス、長さが2または3マスの長方形のクルマを配置する。
2. すべてのクルマは数字のマスを1つだけ含む。また、クルマ同士は重ならない。
3. 数字は、それを含むクルマの前後にある空白マスの合計数を表している。

●例



〈解答方法〉

左から右に各タテ列の空白マスの数を答えてください。例題では「1222」となります。



12 サムラインパズル

〈30点〉

以下のルールに従って、空白マスに0~9の数字を書き入れてください。

●ルール

1. パズル面の左と上にある数字は、その列に入る数字の合計を表している。例えばヨコ列最上段は黒マスによって3分割されている。ここに入る「5ケタの数字+5ケタの数字+1ケタの数字」の合計が61653であるということ。

2. 2ケタ以上の数字のアタマに、0は入らない。

〈解答方法〉

空白マスに記入した、0~9の数字の個数を答えてください。

6	5			1				1	1		3	4
0	0	2	2	5	9	9	7	6	0	3	3	0
3	1	2	1	2	0	6	7	0	4	1	4	8
9	0	0	5	7	3	0	0	0	0	1	1	7
5	1	4	7	5	5	7	0	4	1	9	3	6

6	1	6	5	3										
	2	0	6	0										
6	0	9	1	1										
	2	0	3	0										
	5	1	0	9										
	5	8	4	3										
1	9	1	0	8										
1	3	1	9	9										
1	2	1	9	4										
1	6	0	1	6										
4	1	7	4	4										
	2	9	7	2										
2	1	8	0	4										

13 スケルマツス

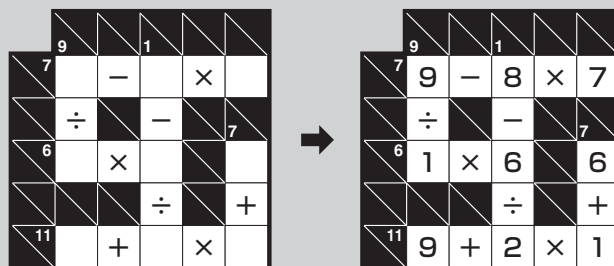
〈25点〉

以下のルールに従って、数式のスケルトンを解いてください。

●ルール

1. 空白のマスには1~9のいずれかが入るが、1つの数式の中に同じ数字は入らない。
2. 三角マスの数字は、その右または下にある数式の計算結果。
3. 計算は×÷を優先させることなく、左から右、上から下の順に行う。

●例



〈解答方法〉

空白のマスに記入した、1~9の数字の個数を答えてください。

	11		24		5		9			15		6		10
1		-		÷		24		×		17		×		-
	-		×		÷		+			+		+		-
				9		+		17		+				
	+		8		+		-	6		+		10		+
36		+		×		1		-		1		+		÷
	12		+		10		33		×		12		+	9
				8		+		-		23		×		-
	+		3		+		×		-	+		18		+
72		×		×		22		+		+				
	31		÷		3		-		8		41		×	11
7		÷		+		4		-		9		÷		+
	×		10		×			-		×		7		+
				11		+		12		+				
	-		+		÷			×		+		-		-
8		-		×		10		+		10		-		+

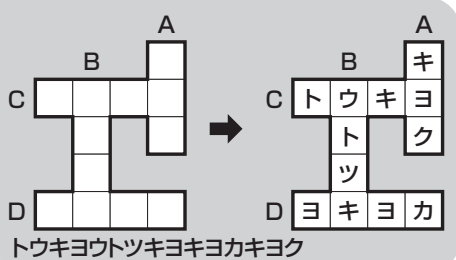


14 バンコク分割スケルトン

〈25点〉

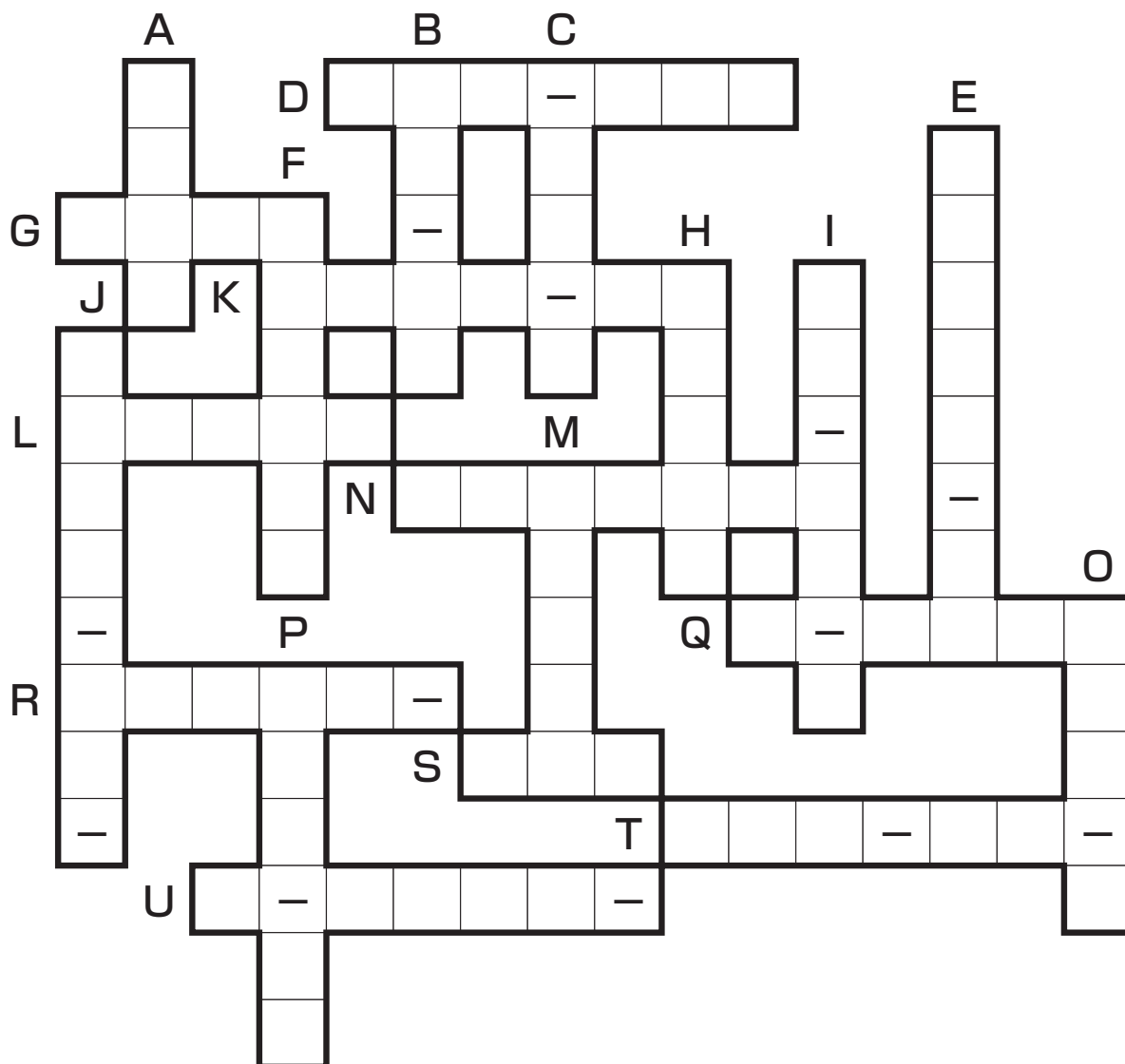
とても長いことで知られる、タイの首都バンコクの正式名称。その名称を21部分に分割して、スケルトン面に収めてください。どこで切れるかは不明。入れる向きは左から右、または上から下です。なお、ヒントとして「ー(音引き)」の入るマスはすべて明らかにしています。それ以外のマスに「ー」は入りません。

●例



〈解答方法〉

名称の21部分がどのマスに入ったかを、分割した順にアルファベットで答えてください。例題では「CBDA」の順になります。



〈バンコクの正式名称〉

クルンテーププラマハーナコーンアモーンラツタナコーシンマヒンタラーユツタヤーマハーデイロツクポ
ツプノツパラツトラーチャタニーブリーロムウドムラーチャニウエートマハーサターンアモーンピマーン
アワターンサテイットサツカタツテイヤウイサヌカムプラシット



15 覆面・連続サムクロス

〈40点〉

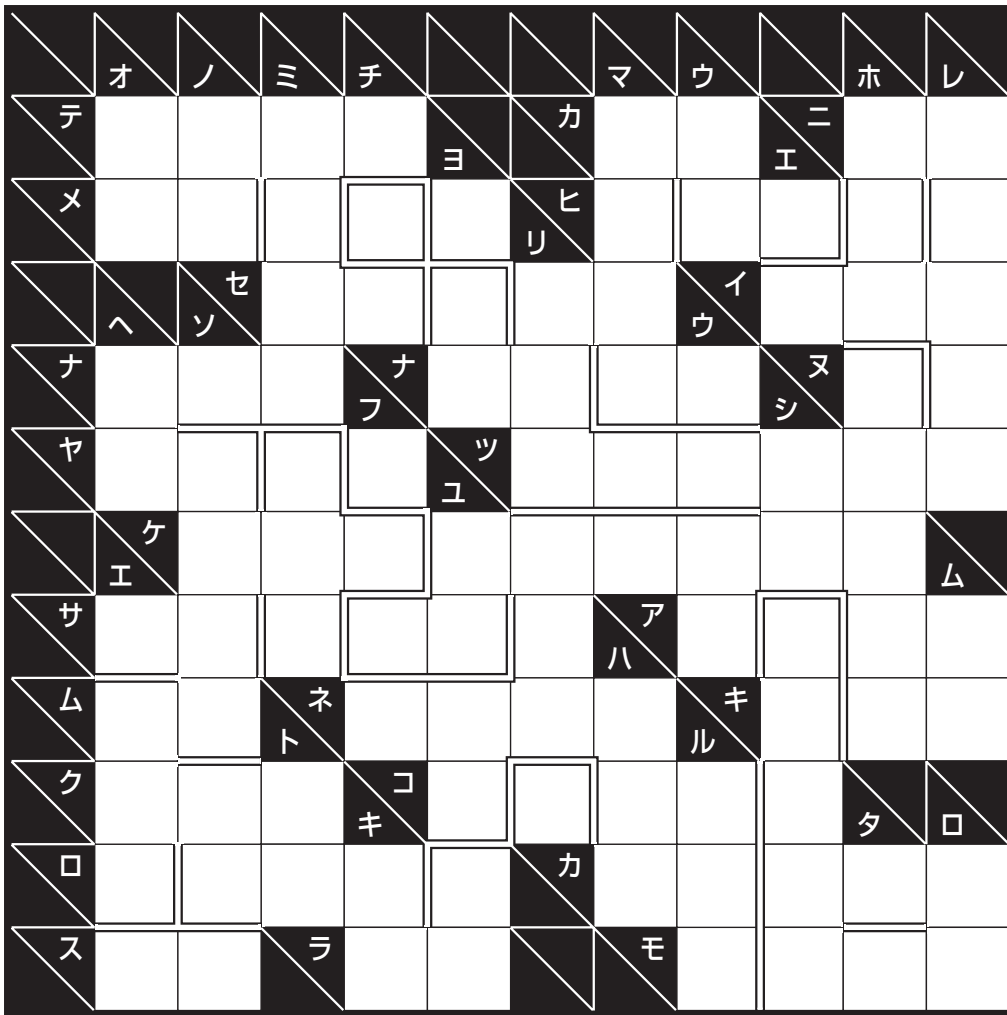
以下のルールに従って、サムクロスを解いてください。

●ルール

1. 空白のマスには1～9のいずれかが入るが、区切られた1列の中に同じ数字は入らない。
2. 三角マスの43種のカタカナは、3～45の43種類の数字にそれぞれ対応しており、その右または下に入る数の合計を表している。
3. 二重線を挟んで隣り合う2マスにだけ連続した数字が入る（ふつうの線で区切られた2マスに連続した数字は入らない）。

〈解答方法〉

指定されたカナに対応する列の数字の和を教えてください。





16 サムクロス風ナンバースケルトン

〈30点〉

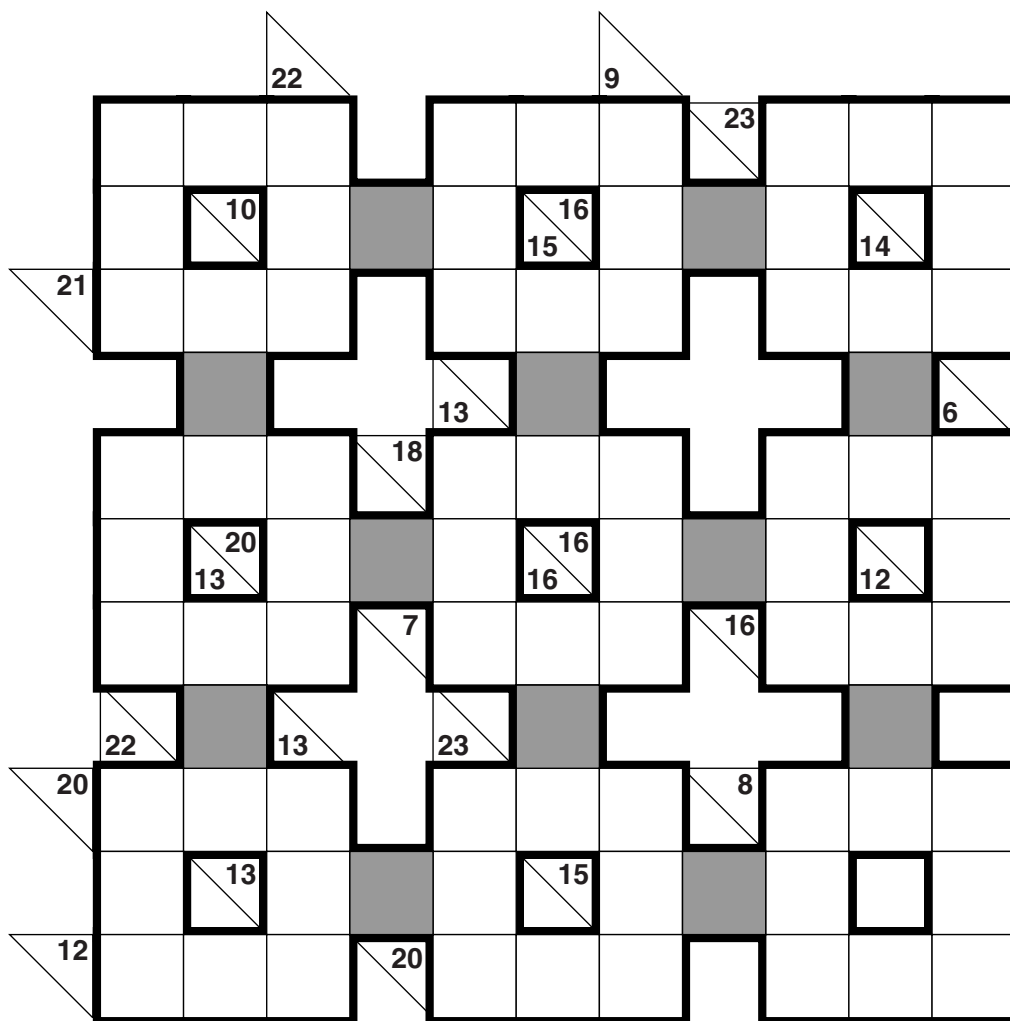
以下のルールに従って、空白のマスに数字を書き入れてください。

●ルール

1. 入れる数字は1～9。
2. 三角マスの数字は、その右または下の3マスに入る数字の合計。
3. タテ・ヨコすべての列で、同じ列に同じ数字は入らない(1列が8マスや3マスの列においても同様)。

〈解答方法〉

色のついたマスの数字のみ答えてください。





17 十箱の詰め合わせ

〈30点〉

以下のルールに従って、空白のマスに1～9の数字を書き入れてください。

●ルール

- 1.太線で囲まれたブロック内の数字の和は、すべて10になる。
- 2.タテ・ヨコで同じ数字は隣り合わない。

〈解答方法〉

パズル面に3が何個あるか答えてください(最初からある3も含む)。

	6		2										5	
					3				3	4				
	3			3										3
	4	5												
			1						4		3			
		2		3		3				1		2		
		3	2			5			3					
									5					
				3						4				
		5	8			4		4		7				
			1							2		6		
3											4			
2				5					4					4
	4									3				
1													4	1



18 「サムクロスの騎士の店」クロスナンバー

〈50点〉

『サムクロスの騎士』は、子どもから大人まで楽しめるファンタジー小説で、単行本や愛蔵版、絵本がそれぞれ第5巻まで出版されています。とても人気があるので、それらの本やグッズを販売する「サムクロスの騎士の店」がオープンしました。売れた本の冊数やグッズの値段をはじめとするさまざまな数値をカギから解き明かして、クロス面に書き入れてください。なお、カギ番号に「//」が入っているものは、その上のカギと同じ数値になることを意味します。

〈解答方法〉

空白のマスの記入した、0～9の数字の個数を答えてください(合計134個)。

1	2		3	4	5		6		7	8		9
10			11			12			13		14	
	15	16			17			18				
19				20			21			22		
		23	24			25			26		27	28
29	30		31		32				33	34		
35		36			37			38		39		
40				41			42		43			
	44		45			46					47	
48			49		50			51				
		52			53		54				55	56
57	58			59				60		61		
62							63				64	

タテのカギ

- 1 「ワイングラス」の値段
- // 「砂時計」と「腕時計」の値段の差
- 2 「騎士の服」の値段
- 3 バラで絵本1巻が売れた冊数
- 4 バラで愛蔵版5巻が売れた冊数
- // 「ワイングラス」と「マグカップ」の値段の差
- 5 「騎士の剣」と「戦士の剣」の値段の差
- 6 バラで単行本2巻が売れた冊数
- // バラで絵本2巻が売れた冊数
- 7 「騎士の盾」と「戦士の盾」の値段の差
- 8 バラで単行本が売れた冊数
- 9 「愛蔵版の5巻セット」と「絵本の5巻セット」が売れたセット数の和
- 12 絵本が売れた冊数
- 14 単行本の売上額
- // バラで売れた本の売上額
- 16 5巻セットで単行本が売れた冊数
- 18 「騎士のマント」の値段
- 19 5巻セットで売れた絵本の売上額
- 20 愛蔵版一冊の値段
- 21 5巻セットで売れた本の売上額
- 24 「金の騎士の指輪」と「銀の騎士の指輪」の値段の差
- 26 バラで愛蔵版が売れた冊数
- 28 絵本の売上額
- 30 「騎士の剣」の値段
- 32 「タンブラー」の値段
- 34 バラで絵本が売れた冊数
- 36 5巻セットで売れた数
- // 「卓上カレンダー」と「日めくりカレンダー」の値段の差
- 38 「騎士のブーツ」の値段
- 41 バラで単行本4巻が売れた冊数
- // 単行本一冊の値段
- 43 「戦士の剣」の値段
- 45 「卓上カレンダー」の値段
- 46 5巻セットで売れた愛蔵版の売上額
- 47 「ティーカップ」の値段
- 48 「騎士の衣装セット(マント・服・ブーツ)」の値段
- 50 単行本の5巻セットが売れた数
- 52 「銀の騎士の指輪」の値段
- 54 バラで4巻が売れた冊数
- 56 「置時計」の値段
- 58 絵本一冊の値段
- 59 バラで愛蔵版2巻が売れた冊数
- // バラで絵本5巻が売れた冊数
- 60 「メモ帳」の値段
- 61 バラで3巻が売れた冊数

ヨコのカギ

- 1 バラで売れた単行本の売上額
- 6 バラで5巻が売れた冊数
- 10 バラで絵本3巻が売れた冊数
- // 3巻が出版されてから4巻が出版されるまでの日数
- 11 バラで売れた絵本の売上額
- 13 バラで3. 4. 5巻が売れた冊数
- 15 「ティーカップ」と「マグカップ」の値段の差
- // 「ティーカップ」と「タンブラー」の値段の差
- 17 バラで愛蔵版1巻が売れた冊数
- // 「銀の騎士の指輪」と「戦士の指輪」の値段の差
- 18 バラで売れた愛蔵版の売上額
- 19 「マグカップ」の値段
- 20 5巻セットで売れた単行本の売上額
- 22 バラで2巻が売れた冊数
- 23 「腕時計」の値段
- 25 バラで単行本5巻が売れた冊数
- 27 バラで愛蔵版4巻が売れた冊数
- // 5巻セットで愛蔵版が売れた数
- 29 5巻セットで愛蔵版が売れた冊数
- 31 「日めくりカレンダー」の値段
- 33 バラで1巻が売れた冊数
- 35 単行本が売れた冊数
- 37 「金の騎士の指輪」の値段
- 39 「戦士の指輪」の値段
- 40 1巻が出版されてから5巻が出版されるまでの日数
- 41 バラで単行本2巻とバラで愛蔵版2巻が売れた冊数の差
- // 2巻が出版されてから3巻が出版されるまでの日数
- 42 「戦士の盾」の値段
- 44 「騎士の盾」の値段
- 46 バラで単行本1巻が売れた冊数
- 47 バラで単行本3巻が売れた冊数
- // バラで愛蔵版3巻が売れた冊数
- 48 「置時計」と「砂時計」の値段の差
- 49 バラで売れた冊数(単行本・愛蔵版・絵本の和)
- 51 今日売れた本の冊数(バラ・セットの和)
- 52 「ノート」の値段
- 53 5巻セットで絵本が売れた数
- 55 「メモ帳」と「ノート」の値段の差
- // 1巻が出版されてから2巻が出版されるまでの日数
- 57 愛蔵版が売れた冊数
- 59 本の売上額の総計
- 62 愛蔵版の売上額
- 63 5巻セットで絵本が売れた冊数
- 64 「砂時計」の値段
- // 4巻が出版されてから5巻が出版されるまでの日数

※バラ：5巻セット売りは含まない。



19 ドミノで掛け算

〈?点〉

唯一解があるのではなく、解答の内容によって高得点を目指すスタイルのパズルです。以下のルールに従い、ダブルシックス(00~66)ドミノの28牌を使って、掛け算の計算式を作ってください。

●ルール

1. 2ケタ×2ケタ=4ケタの計算式が成立するように、ドミノ牌を配置する。
2. ドミノ牌は回転させてもよいが、1つの牌は一度しか使えない。
3. 数字の最初に「0」があってはいけない。
4. 以上の条件を満たして、最大7組の掛け算を作る。
5. 得点は以下の計算による。

$$\text{得点} = \text{完成した式の積の和} \div 500 (\text{小数点以下切り捨て}) + \text{完成した式の数} \times 3$$

●例

下の場合、完成した3組の式の積の和は「5637」。以下のように得点は「20」点です。

$$5637 \div 500 (\text{小数点以下切り捨て}) + 3 \times 3 = 20$$

①	6 5	×	5 3	=	3 4 4 5
---	-----	---	-----	---	---------

②	3 6	×	3 2	=	1 1 5 2
---	-----	---	-----	---	---------

③	1 6	×	6 5	=	1 0 4 0
---	-----	---	-----	---	---------

〈解答方法〉

計算式の積が大きい順に、数字とドミノ牌（境界線を引く）を記入してください。ルール5による数値を解答欄に記入してください。

0 0	0 1	1 1	0 2	1 2	2 2	0 3	1 3	2 3	3 3	0 4	1 4	2 4	3 4	4 4	0 5	1 5	2 5	3 5	4 5	5 5	0 6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

注意 6を9として使用してはいけません。

①	②	③	④
×	×	×	×
⑤	⑥	⑦	
×	×	×	