

Puzzle Monthly Test

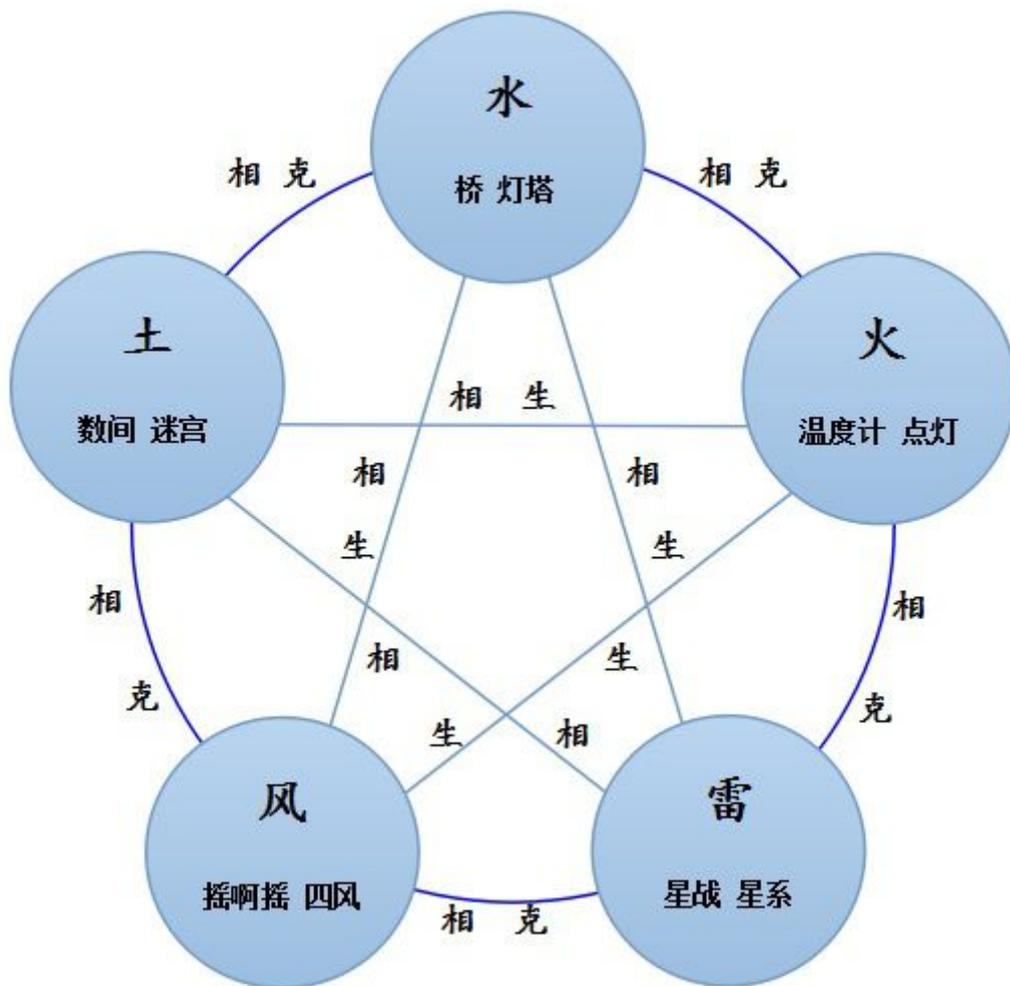
23rd-31st October 2014

五灵轮

Instruction Booklet

出题人：仙公之道

测试者：righthand



比赛时长：100 分钟

时间奖励：提前一分钟加 5 分

计分方式：

I.各小题分值：

1.桥·水 Hashi	110
2.灯塔·水 Lighthouse	60
3.温度计·火 Thermometers	90
4.点灯·火 Akari	70
5.星战·雷 Star Battle	150
6.星系·雷 Galaxies	80
7.摇啊摇·风 Shakashaka	130
8.四风·风 Four Winds	50
9.数间·土 Heyawake	140
10.迷宫·土 Magical Labyrinth	120
附加题：属性数壹·元 Hitori	50+150

II.五灵相生：

水、火、雷、风、土五组题目中任意一组的两道题目全对加 10 分，任意相生两系的四道题目全对加 20 分。（相生的属性关系见第一页）

III.五灵相克：

水、火、雷、风、土十道题目完成后依据提示填写数字可得十块 2×1 或 1×2 的碎片，填写的顺序必须从上到下或从左到右。之后将十块碎片嵌入数壹题目中得到完整的数壹题目。嵌入方式唯一，且碎片不能旋转或翻转。相克的属性碎片不能相邻和对角相邻。十块碎片数字全部填写正确可得 50 分，完成数壹题目得 150 分。（相克的属性关系见第一页）

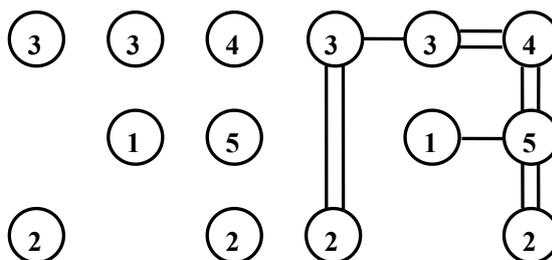
水之润下，无孔不入；火之炎上，无物不焚；雷之肃敛，无坚不摧；风之肆拂，无阻不透；土之养化，无物不融。

---仙剑奇侠传

1.桥·水 Hashi

将带圆圈的数字（称为岛）之间画上单线或双线（称为桥）。桥必须水平或垂直，而且互不交叉。圆圈中的数字表示以它为端点的桥的数量。所有岛屿要互相连通。

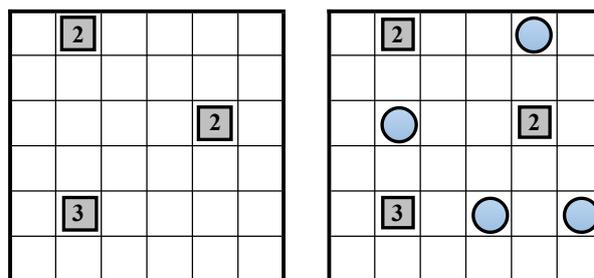
提交答案：从上到下每一行水平方向的单桥个数，例题为 **110**



2.灯塔·水 Lighthouse

盘面中有一些带数字的方格表示灯塔，在灯塔周围画一些船（每艘船占一个单元格）。每个数字表示该灯塔所在的行与列共有多少船。船与船之间及船与灯塔之间不能相邻或对角相邻。画×的格子不能画船。

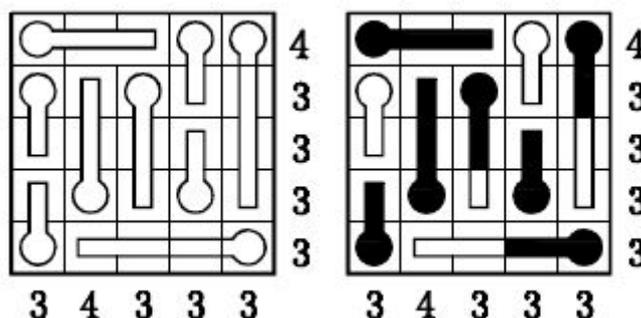
提交答案：从上到下每一行第一艘船所在列数（第十列或超过第十列只写个位数,无船的行写0）例题为 **502040**



3.温度计·火 Thermometers

盘面中有一些温度计，每个温度计都可以填入水银。一个温度计可以全部涂黑，部分涂黑，或者完全不涂。温度计必须从圆头涂黑且涂黑的部分必须为完整的单元格。盘外的数字表示该行、列或对角线被水银填充的单元格数。

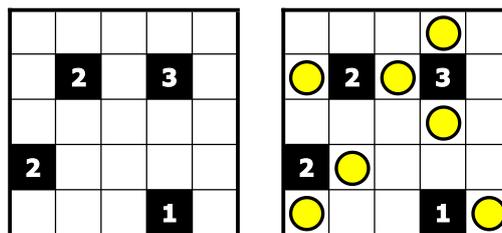
提交答案：从上到下每一行第一个黑格所在列数（第十列只写个位数0）例题为 **12211**



4.点灯·火 Akari

在盘面中放些灯泡（每个单元格中最多放置一个灯泡），使得所有白格都被照亮。每个灯泡的光线可以照亮同行和同列的所有白格直到被黑格隔开为止。每个灯泡不能照亮彼此。黑格中的数字表示这个单元格周围四格有多少个灯泡。

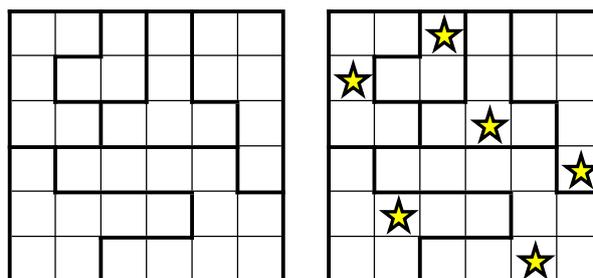
提交答案：从上到下每一行第一个灯泡所在列数（第十列或超过第十列只写个位数）例题为 **41421**



5.星战·雷 Star Battle

盘面中画若干星星（每个单元格中最多只画一颗星星），使得每行、每列和每个粗线的区域内都含有两颗星星（例题为两颗）。任何两颗星星都不能不相邻或对角相邻。

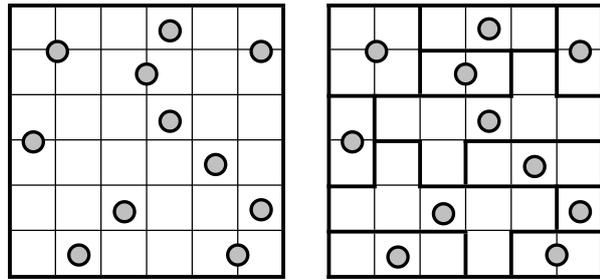
提交答案：从上到下每一行第二颗星星所在列数（第十列只写个位数0）例题为 **314625**



6.星系·雷 Galaxies

将盘面沿着格子之间的分割线划分为若干区域（每个区域视作一个“星系”）。每个区域包含一个圆点，且关于圆点中心对称。

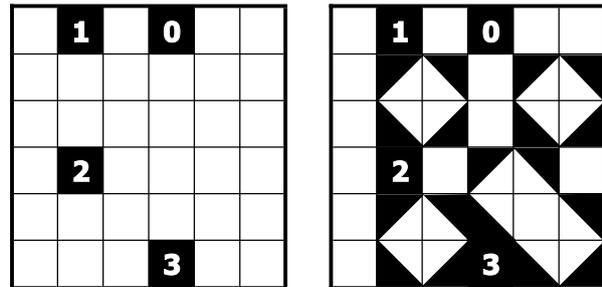
提交答案：从左到右每一列的“星系”个数。例题为 445555



7.摇啊摇·风 Shakashaka

在盘面中的白格填入三角形（▲▲▲▼▼▼），一个白格最多填入一个三角形，使得图中空白的区域形成不相邻的矩形（包括正方形）。图中黑格所给数字表示与它相邻的四个格子中填入三角形的格子的数量。

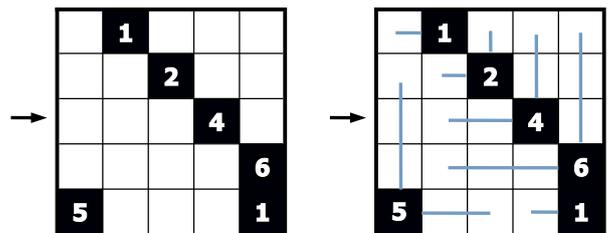
提交答案：每行从上到下未涂黑的格子的个数，例题为 422321



8.四风·风 Four Winds

从已知带数字的黑格以水平或垂直方向画线，每个黑格的数字代表从该格出发画出的线所占的格数。画出的线要占据所有白格，并且不能连接其它黑格和其它线。

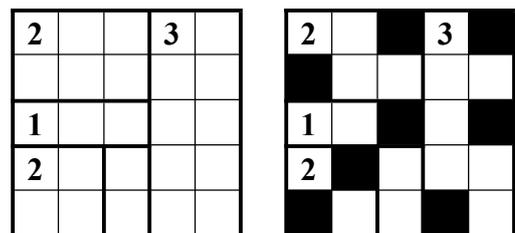
提交答案：连续写出提交行的数字格中的数字和线的情况。水平线用‘-’表示，垂直线用数字‘1’表示，例题为 1--41



9.数间·土 Heyawake

盘面中被粗线划分的每个区域称为一个“房间”。在盘面中涂黑一些单元格，使得未涂黑的格子形成一个连通的区域。任意两个黑格不能相邻（可对角相邻）。白格不能连续跨越三个房间。房间中的数字表示该房间中涂黑的单元格的格子数。

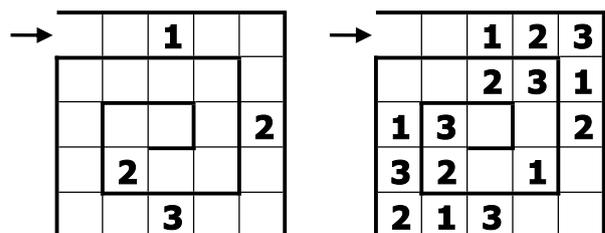
提交答案：从上到下每一行第一个涂黑的格子所在列数，例题为 31321



10.迷宫·土 Magical Labyrinth

在 7×7 的盘面的单元格中填入数字 1-4（例题为 1-3），使得每行、每列都有 1-4 各一个。且数字从左上方的入口开始沿着粗线围成的蛇形路径到盘面中心出现的是排列 1-2-3-4-1-2-3-4-...-1-2-3-4。

提交答案：从上到下每行的数字 3 所在列数，例题为 54213



附加题：属性数壹·元 Hitori

涂黑盘面中的一些单元格，使得未涂黑的单元格形成一个连通的区域。任意两个黑格不能相邻（可以对角相邻）。未涂黑的单元格满足每行、每列的数字不重复。盘面中没有数字的空格需要嵌入带有数字的属性碎片，使得数壹有唯一解。碎片不得旋转或翻转。任意两块相克的属性碎片不得相邻或对角相邻。相克的属性见第一页。

5	4	3	4	1
1	1	1	4	6
2	5	6	1	5
3	6	2	5	2
6	5	4	3	3

5	4	3	4	1
1	1	1	4	6
2	5	6	1	5
3	6	2	5	2
6	5	4	3	3

（本题只提供了普通数壹的例题和碎片样式）

提交答案：从上到下每行涂黑单元格的个数，例题为 12112

