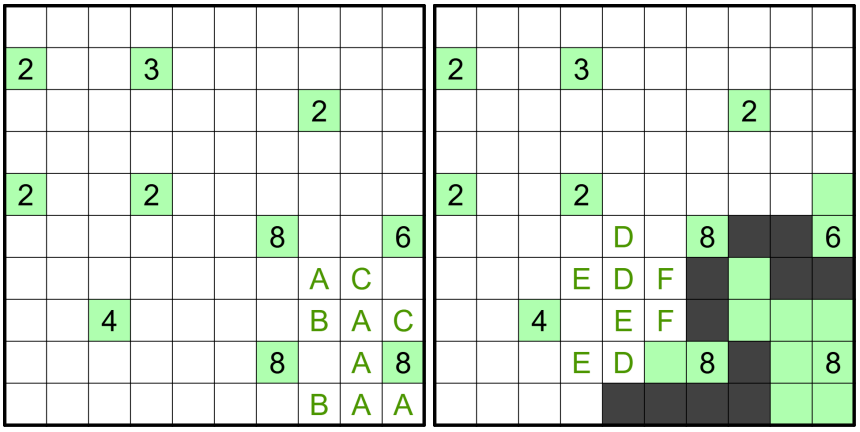
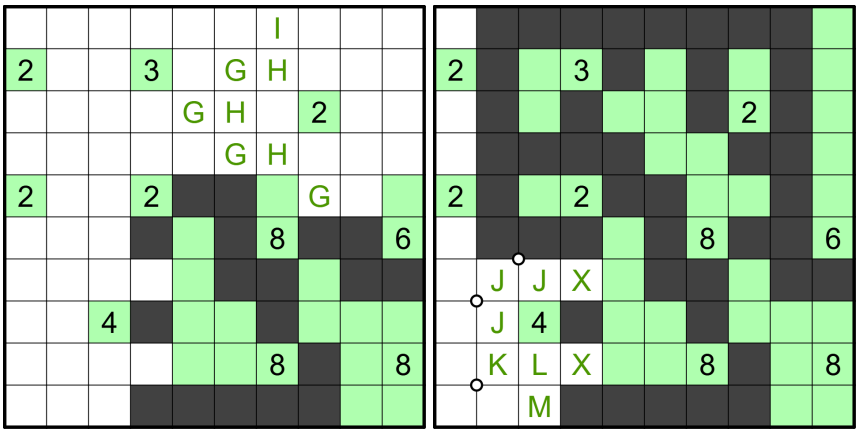
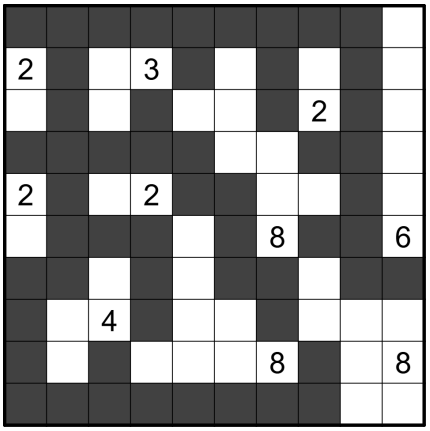
＜Pre-PGP 2026 R8 解説＞
1. Nurikabe [にしなんとか]



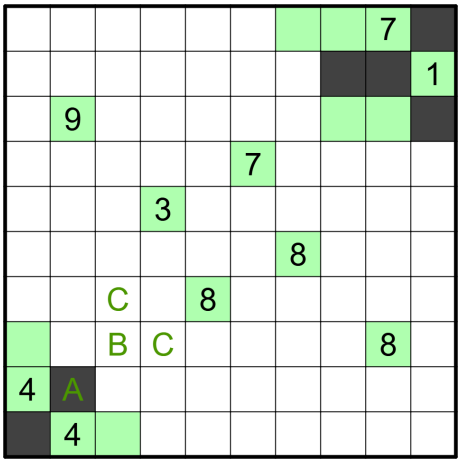
＜左図＞右下の8のシマの候補はABCで、8を含めて10マスです。
このうちBの一方はシマになれず、Cの一方もシマになれません。よってAがすべてシマになります。
＜右図＞下の8のシマの候補はDEFで、8を含めて10マスです。
このうちEのうち1つはシマになれず、Fのうち1つもシマになれません。よってDがすべてシマになります。



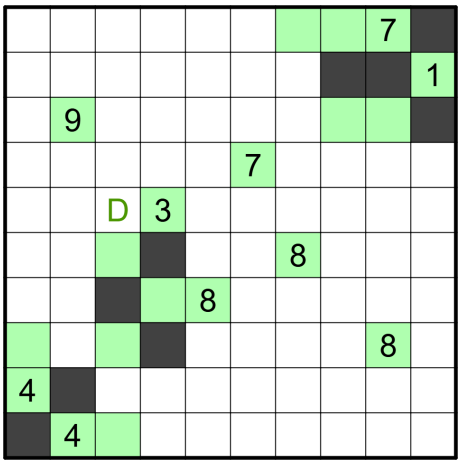
＜左図＞中央の8のシマの候補はGHIなどで、Iまでシマが伸びると右側の黒マスが孤立します。
Hのうち1つはシマになれず、Gがすべてシマになります。
＜右図＞3つある白丸の周囲2x2が黒マスにならないように、「Jのうち2マス」+「K」の計3マスが4のシマで、Lは黒マス、Mも黒マスです。単にXのうち上が黒だとハタン、と先読みをしても良いでしょう。
＜下図＞解答です。

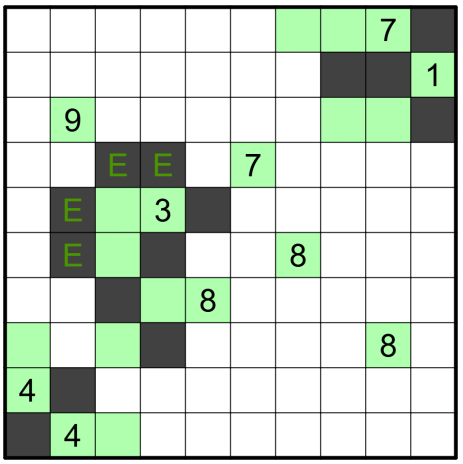


2. Nuribou [連打]

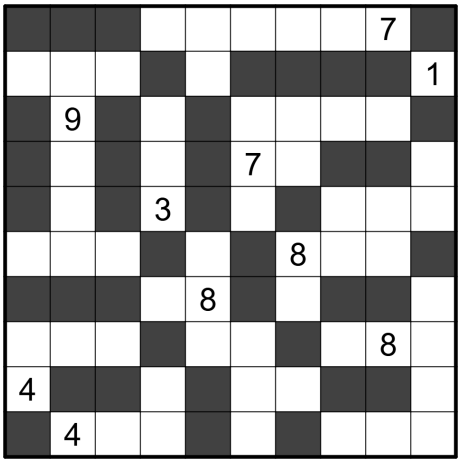


初手が一番難しいと思います。
Aの黒マスは長さ2以上になるので、いずれにせよBが白マスに決まります。
Bは盤面左下にある4のどちらかと同じシマに含まれるので、いずれにせよCが黒マスに決まります。

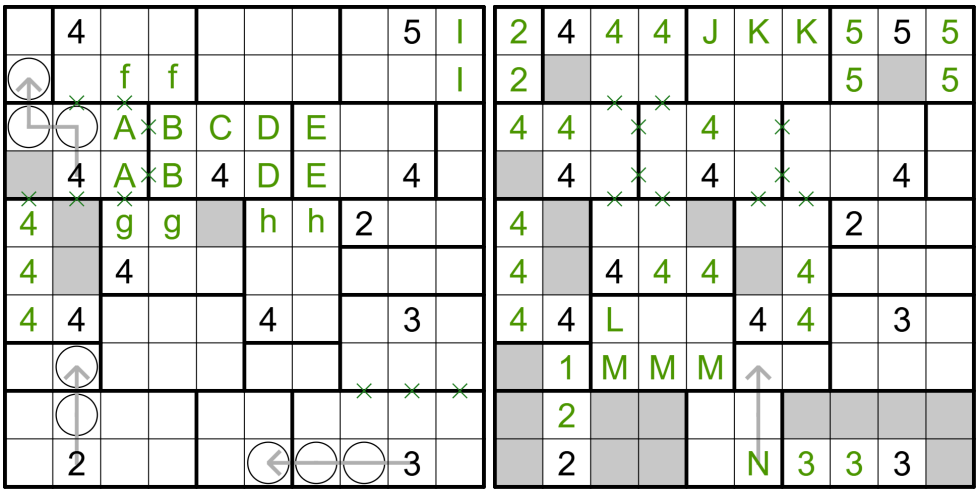




左図でDを白マスと仮定すると右図のようになり、長さ2の黒マスのカタマリどうしが角で接してしまいます。この問題の3でL字型のシマを作る方法はいくつかありますが、どれも同じようにハタンします。タテかヨコに3つ連続で白マスが続くシマを作るしかありません。解答は下図です。



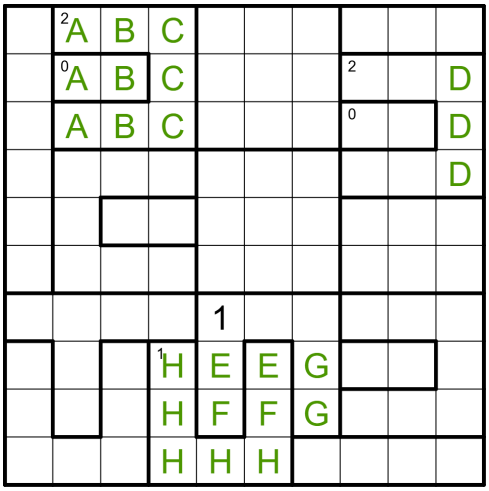
3. Nanro [にしなんとか]

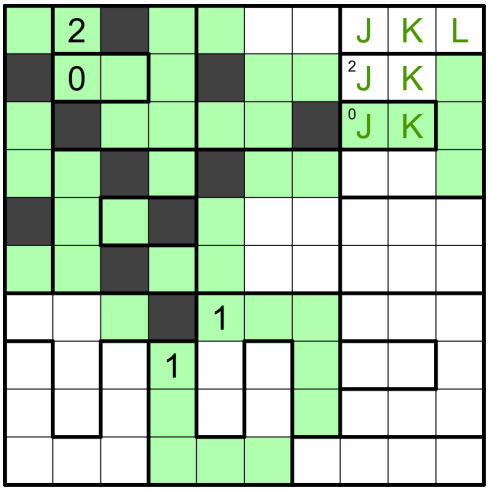


＜左図＞数字が入らないマスを灰色で塗りました。
Aがある領域の4は、バツの両側に同時に4を入れられないので、矢印のようにつなげるしかありません。マルの位置に数字が入ります。盤面下の2や3も、マルの位置に数字が入ります。
Bに4が0つ入るとハタンなので、隣り合うABの対は必ず片方が4、片方が空白です。(「両方に同時に4が入らない」だけでなく、「片方には4が必ず入る」ことが重要です。)隣り合うDEの対も必ず片方が4、片方が空白です。よってCが4で、ffは「両方4」ではありません。gg,hhも「両方4」ではありません。
IIは両方5です。
＜右図＞2つの数字なし2x3領域が難所です。
Jに数字が入るときそれは4でも5でもなく、3以下ですが、Kに数字を入れてつなげてもJの下の4が孤立します。Jに数字は入らず、ここを避けて数字がつながります。
Lに数字が入らないときMに数字が入り、Mは4でも5でもなく、3以下ですが、Mに数字を入れてつなげてもMの上の4が孤立します。Lに数字が入ります。
Nは3でも4でもなく、2以下なので、矢印のようにつなげます。
＜下図＞解答です。

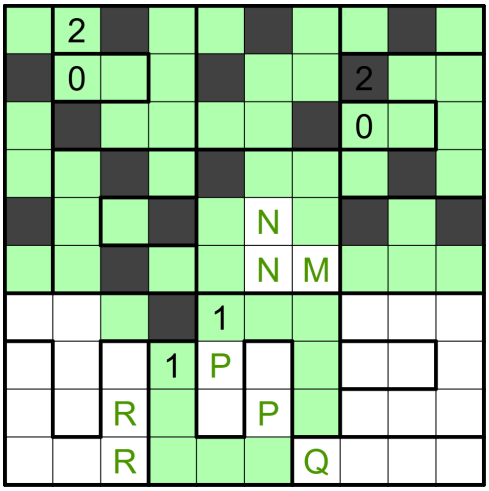
2	4	4	4				5	5	5
2			4	3	3	3	5		5
4	4	4		4		4		4	1
	4		4	4	4		4	4	
4		4				4	2		2
4		4	4	4		4			1
4	4	2		2	4	4	3	3	3
	1				1				
	2				2				
	2				2	3	3	3	

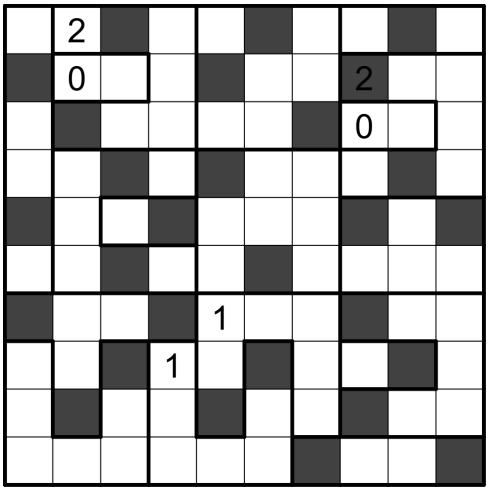
4. Heyawake(Irregular) [にしなんとか]





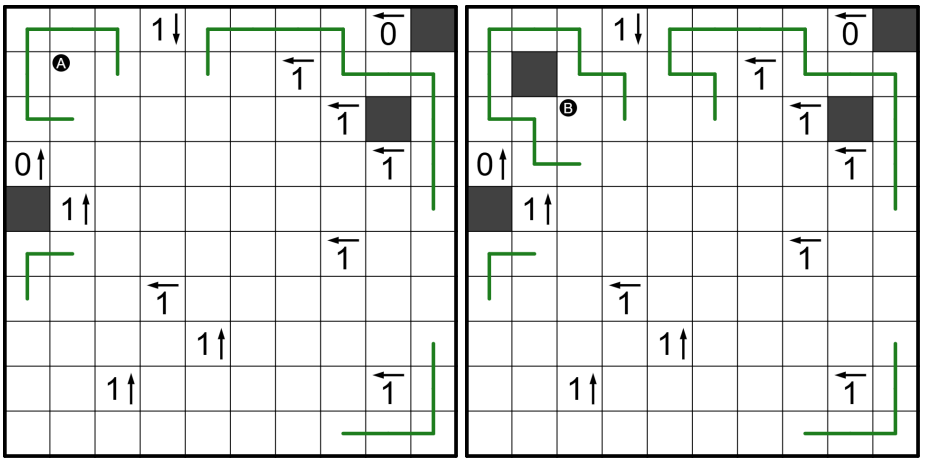
＜左図＞Aのうち1つ以上は黒で、Bのうち1つ以上は黒なので、Cはすべて白です。
同様に、Dもすべて白です。
EEFFGGのうち2つ以上は黒なので、Hはすべて白です。Gもすべて白と分かります。
＜右図＞JKのうち2つ以上は黒なので、Lは白です。





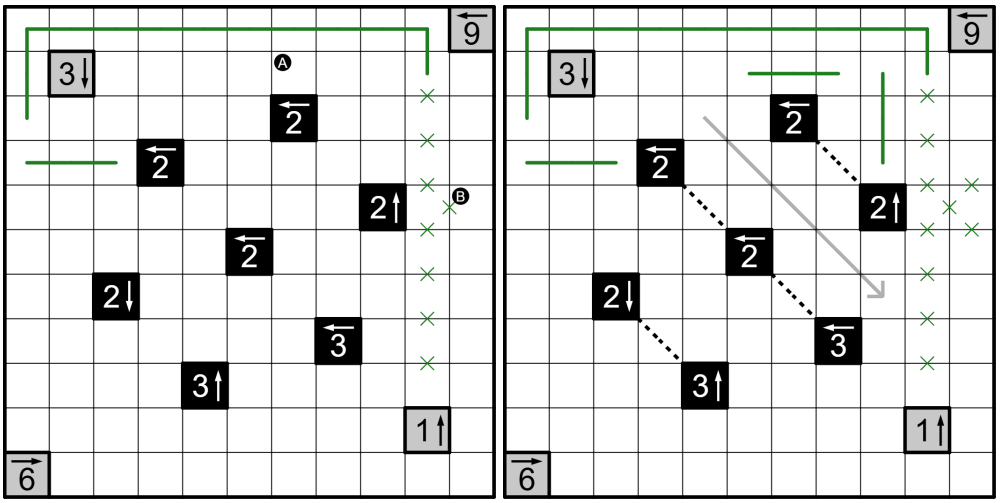
＜左図＞Mが黒だとNの三連禁で大きく分断し、Mは白です。Qが黒、Pが白です。
なおMNを無視してももしPが黒だとQが白、RRが両方黒でハタンです。これは先ほどの右図の時点で発火可能です。本家GPの問題でも使える手筋であり、通常のHeyawakeよりもIrregularで仕込みやすい印象です。
＜右図＞解答です。

5. Yajilin [UNP]

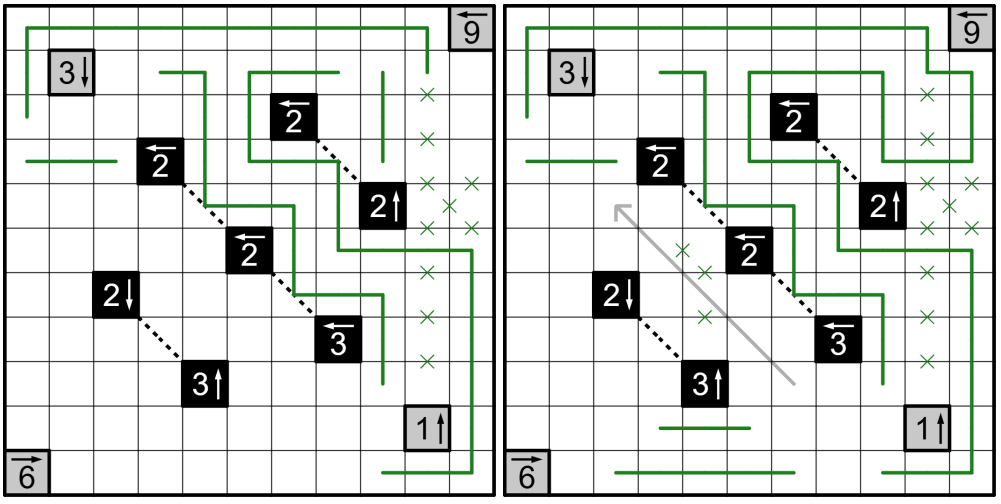


小ループ禁によって発生する黒マスがポイントとなる問題でした。
まず、Aのマスが白マスだと小ループになってしまうため、Aのマスは黒マスになります（左図）。
少し進めると今度はBのマスで同様の議論ができ、Bのマスも黒マスになります（右図）。1の矢印が指す列で黒マスができたら、他のマスに点を打つなどして白マスであることをメモすると、以降もスムーズに解くことができるはずです。

6. Castle Wall [UNP]

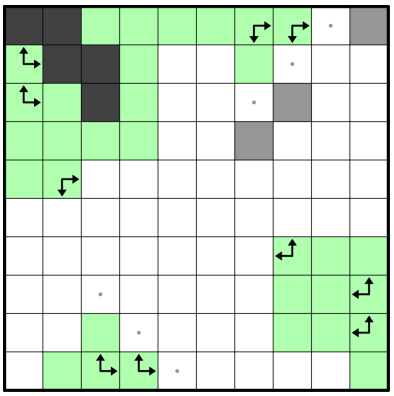
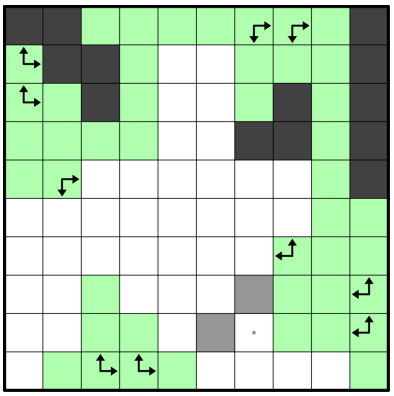
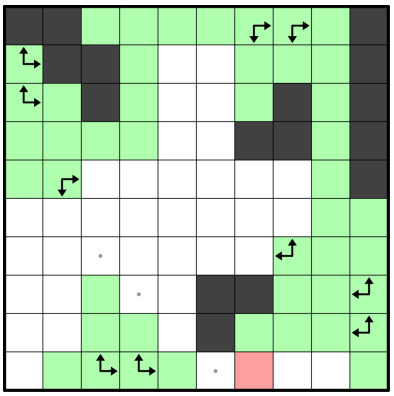


内外を使いこなせるかを問う問題でした。
黒い表出はループの外側なので、Aには線が通り、Bには線が通りません（左図）。局所的に考えていてもこれ以上は線が決まらないので、内外を使って大域的に考えてみましょう。黒い表出が斜め1つおきに並んでいる場所の間は、線が通り抜けることができません。線が通るなら1本しか通る隙間がなく、1本だけ通ると両サイドで内外が異なるはずであり、どちらの表出も黒であることと矛盾してしまいます。このような箇所を点線で結んでみました（右図）。これらの点線を線は通り抜けることができません。また、左から4列目の左向きの2の左側も同様にして通り抜けることはできません。すると、グレーの矢印のルートでループを伸ばす必要があるとわかります。

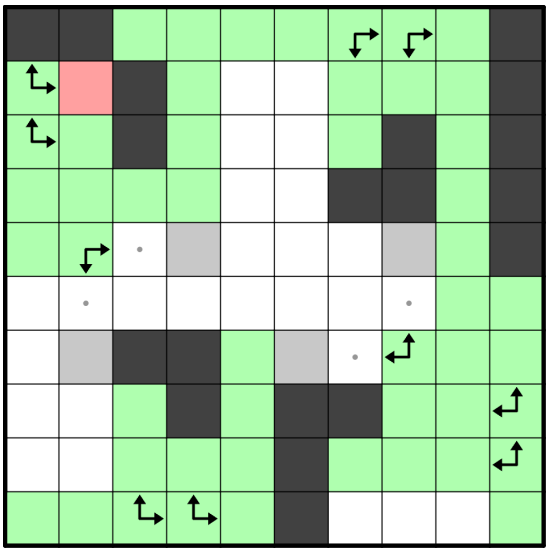


一気にここまでループが伸びます（左図）。右上の残った部分や、下から3列目の上向きの3で決まる×を忘れずに書いておきましょう。再び大域的に考えると、今度はさきほどと違い、灰色矢印のルートでループを伸ばすことができません（右図）。したがって、下2列の隙間を通す必要があり、これによって右向きの6の矢印がMAXになります。あとは細かく×を打っていけば最後まで解けるはずです。

7. Pentopia [Euex]

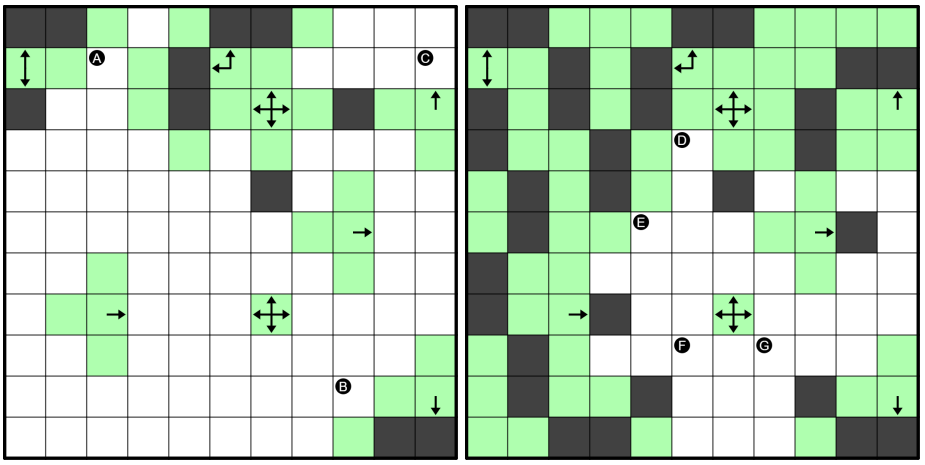




四辺に並ぶ同じL字矢印2個並びの配置が要です。
左上の部分はすぐにWペントミノに決まる（左図）と思いますが、他の3箇所で同様に矢印の塊に一番近くなるように黒マスを置いてしまうと、再びWペントミノが出てきて同形禁に反します。よって、すぐ前のマスがパッと決まらないように見える右上と左下も、そこは白マスになります。
すると、黒マスに決まる右上角から頂点で隣接しないようにペントミノを作ろうとすると、Iペントミノが出てきます（中図）。
この確定から右下の矢印2個並びも確定し、最後左下はさらに1マス以上白マスを伸ばした先を黒マスにしようとすると、右下あたりのペントミノを作れない空間に黒マスが閉じ込められる（右図）ので、同様に確定できます。

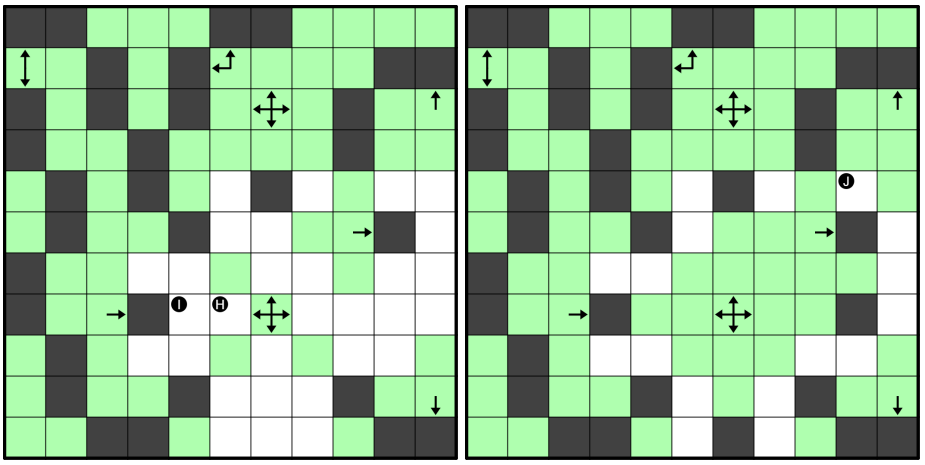


まだ使っていない真ん中あたりの矢印2つについて、矢印のすぐ先は黒マスにすると6マス以上の塊ができてしまうため白マスです。
左側の矢印は、上の赤く示した黒マスが効いて1マス先が黒マスになります。
右側の矢印は、さらに白マスを伸ばすと既に確定したマスから片方だけが黒マスになってしまうので、こちらも1マス先が黒マスです。
あとは真ん中あたりの黒マスがペントミノになれるように黒マスを伸ばしましょう。
最後に左下でまた同形禁が働きます。

8. Nori Chain [UNP]

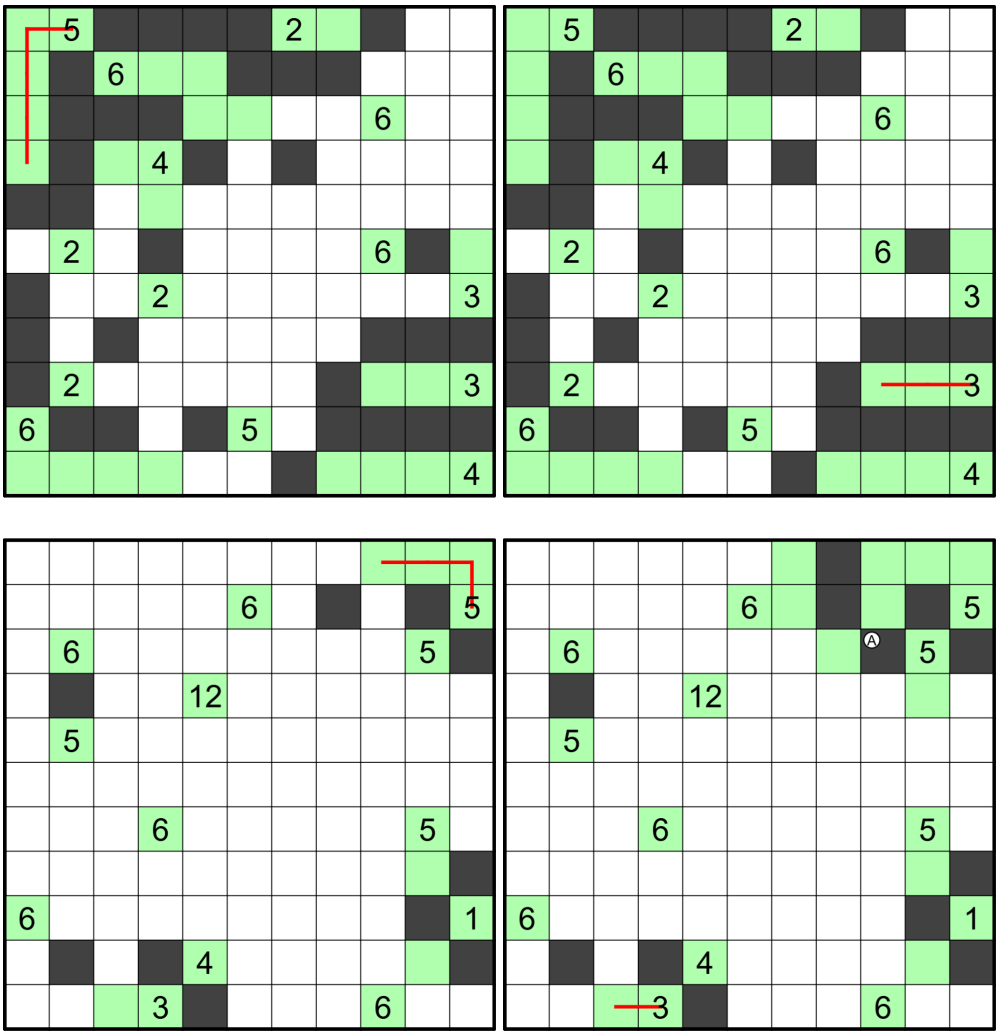


最後の二択連鎖がやりたかった問題でした。
まずは矢印ヒントから決まる黒マス・白マスを埋めましょう（左図）。すべてのNoriは斜めに連結するので、AやBのマスは黒マスになります。また、Cのマスは見落としやすい決まり方ですが、矢印ヒントにより黒マスに決まります。Noriが斜めにひとつながりになる性質を使って一気にここまで進みます（右図）。ここで、Dのマスを黒マスにしてしまうとNoriを作れないので、Dは白マスです。これにより、分断禁でEは黒マスになります。また、FやGのマスは白マスになりますね。

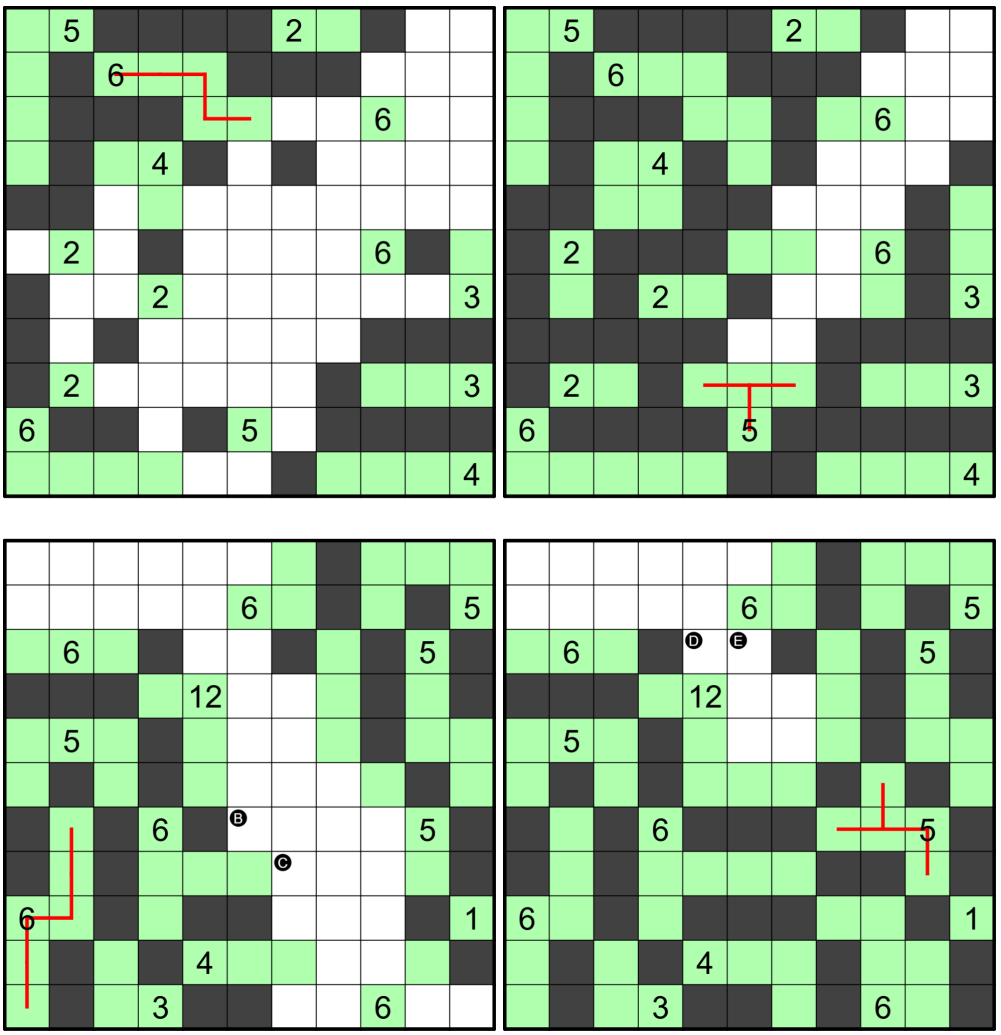


Hを黒マスにしてしまうと、左側の黒マスとくっついてしまってNoriが作れません（左図）。また、Iを黒マスにしてしまうと、できたNoriが孤立してしまいます。したがってHもIも白マスになり、4方向の矢印の黒マスの位置が確定します。ラストは上から6列目・右から2列目の黒マスが孤立しないように考えて、Jが黒マスに決まります。あとは連鎖を楽しみましょう。

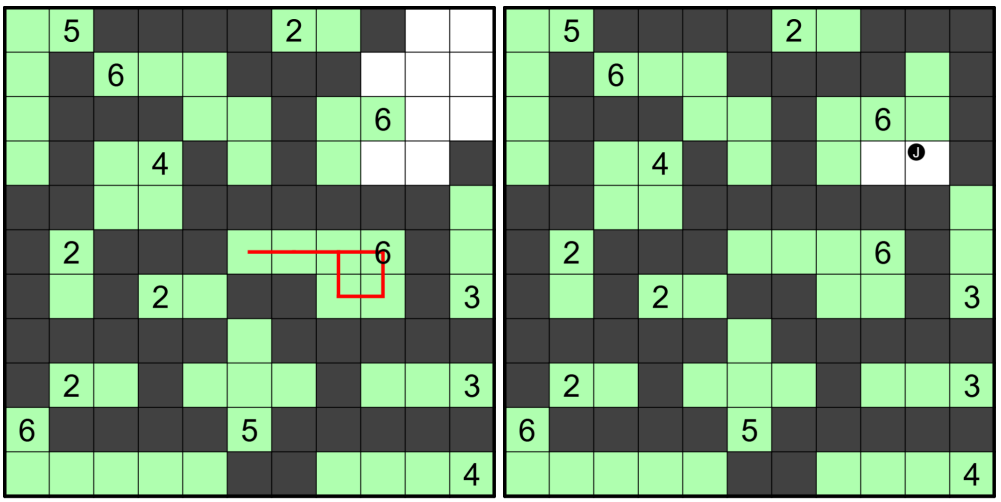
9. (Linked) Nurikabe + Nuribou [UNP]

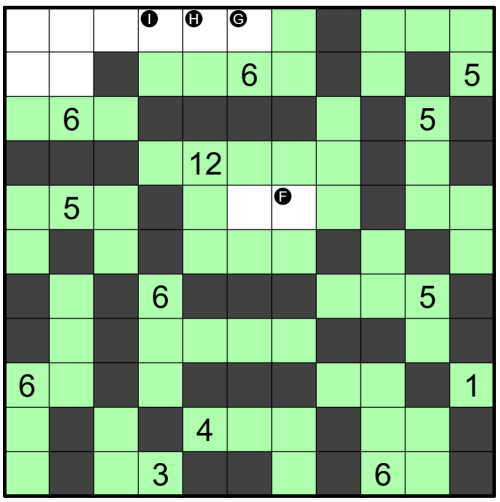


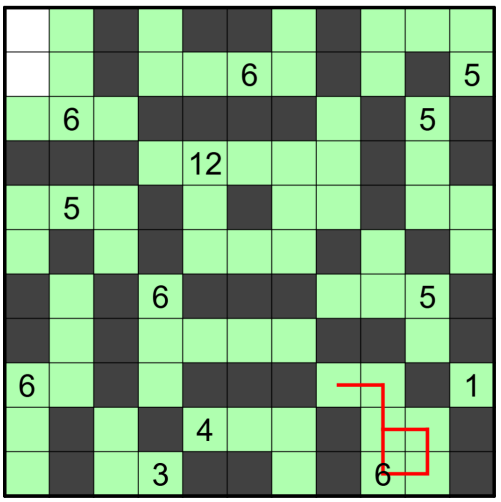
色々な大きさのミノでLinkedルールを使う問題でした。
上下2盤面がセットで、上がNurikabe、下がNuribouです。まずは独立して決まる場所をそれぞれ埋めましょう（左図）。Nurikabeは単独でも結構進みます。Linkedルールの最初の出番はLペントミノから。Nuribouの右上の5がUペントミノに決まります。Nuribouでは、同じ長さの黒マスが斜めに接してはいけないので、Aの黒マスは長さ3以上と言えます（右図）。これを使うともう1つ5の形が決まります。また、Nurikabeに直線型の3があるので、Nuribouの3はL字型になります。



しばらくはNuribouがLinkedルール無しで進みます（左図）。Uペントミノが2回目の登場ですが、同じNuribou内なのでこれはルール違反ではありません。ここで、赤線を引いたヘキソミノ（6マスの塊）でLinkedルールが使えます。また、NuribouでBを白マスにしてしまうと、長さ2の黒マスが斜めに接してしまうので、Bは黒マス・Cが白マスとわかります。いよいよ終盤に入っても、まだまだLinkedルールを使います（右図）。今度はFペントミノがNuribouにできたので、NurikabeはXペントミノに決まります。また、Nuribouの12周辺はやや苦しい先読みで頑張って決める必要があります。Dが白マスだとEが黒マスになって長さ2の黒マスが斜めに接するからNG。その上で、Eが白マスだとEの1マス下に発生した黒マスの長さが1or2でこれもハタンします。よってDもEも黒マスです。

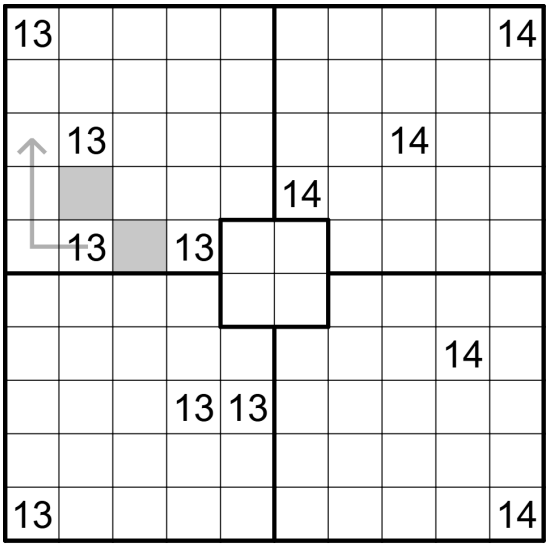


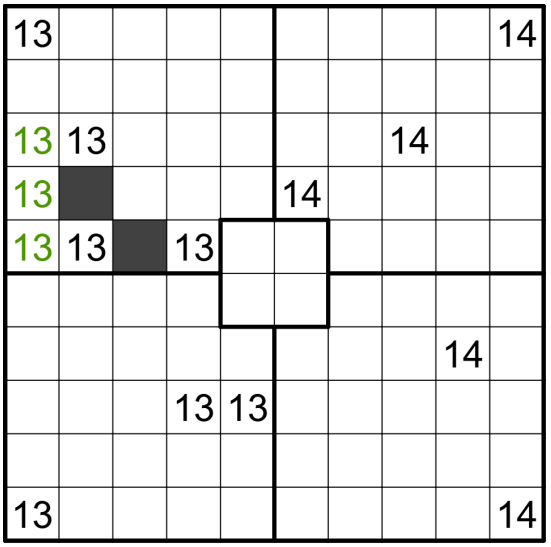


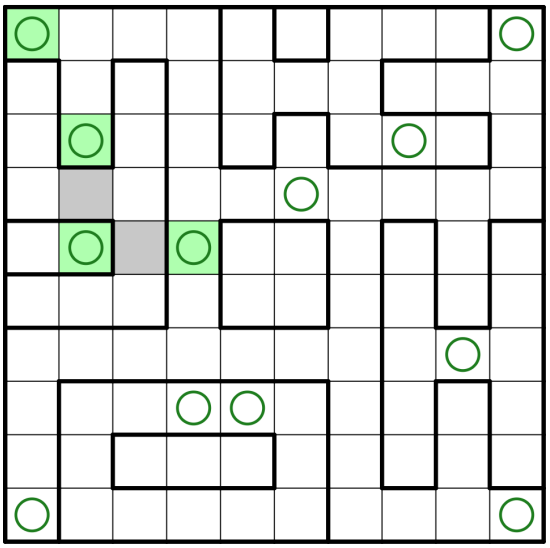


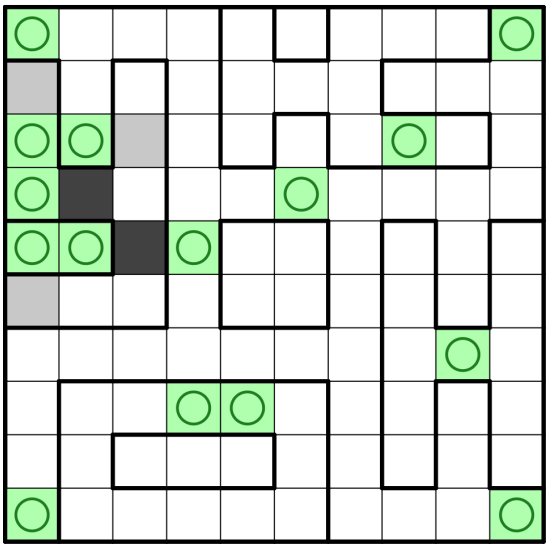
いよいよ大詰めですが油断禁物です（左図）。まずはNuribouの12を片付けましょう。あと1マス白マスが必要ですが、Fを黒マスにしてしまうと長さ1の黒マスが斜めに接するので、Fが白マスになります。次に、Nuribouの上側の6がLinkedルールで決まります。Gが白マスの形はNurikabe側にあるのでNG。Hを白マスにすると、左側の6が7マスの領域になってしまいNG（やや先読み）。よってIが白マスになります。最後は、Nurikabe側のNurikabeルールで決まる範囲を可能な限り決めます（右図）。右上の角から1マスずつ白マスになった場合を仮定すると議論しやすいです。Nuribouの下側にある赤線でなぞったヘキソミノがあるおかげで、Nurikabeの最後の2択が決まり、Jが白マスになります。これにより、残っていたNuribouの二択も無事決まるのでした。

10. (Linked) Nanro + Heyawake [Euex]
ルール2の「Nanroの盤面でマスに数字が入った場合(もともと数字が与えられている場合も含む)、同じ位置に対応するHeyawake(Irregular)の盤面のマスは黒マスになりません。」を言い換えると、「Heyawake(Irregular)の盤面でマスが黒マスになった場合、同じ位置に対応するNanroの盤面で数字が入りません」となります。
対偶を取っただけではありますがこの関係性が大事で、「Nanroの数字からHeyawakeの白マスが決まって黒マスが炙り出される」「Heyawakeの黒マスからNanroの数字が制限されて確定する」という感じで2つの盤面を行ったり来たりしながら決めていくのが基本的な流れになります。

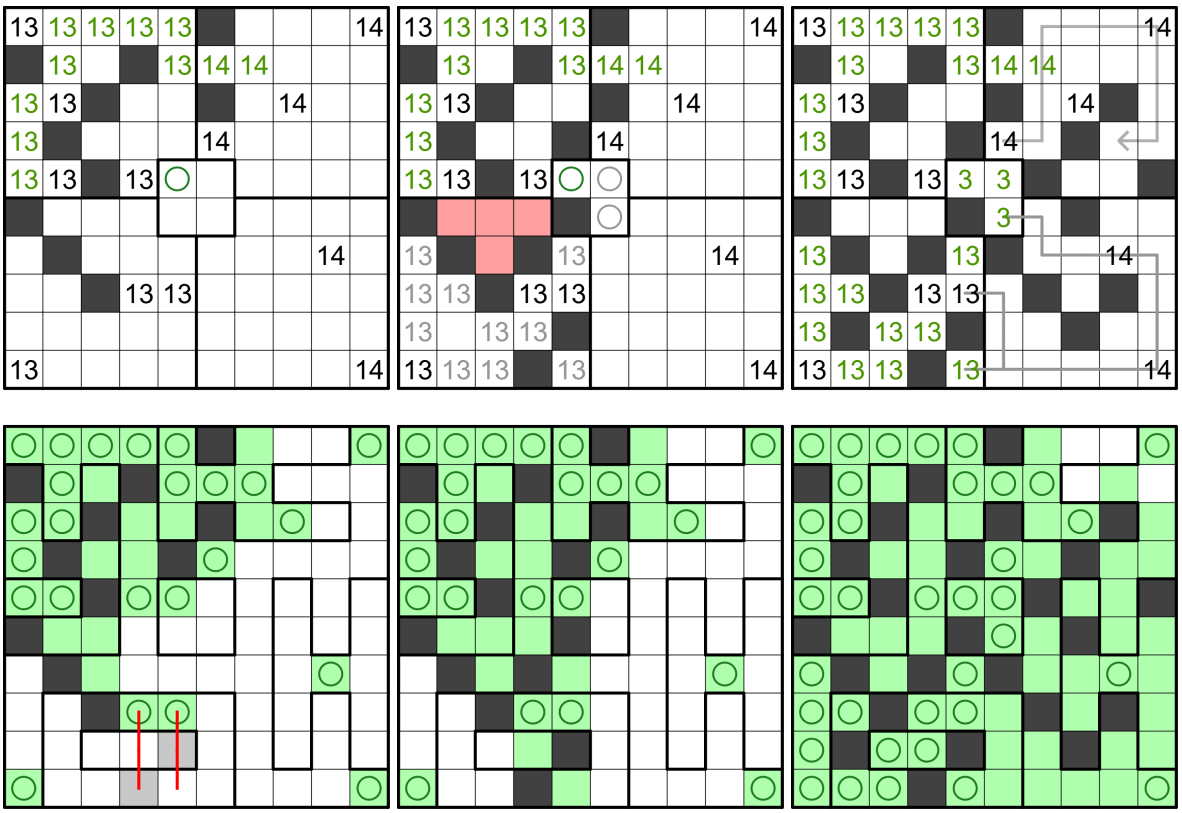






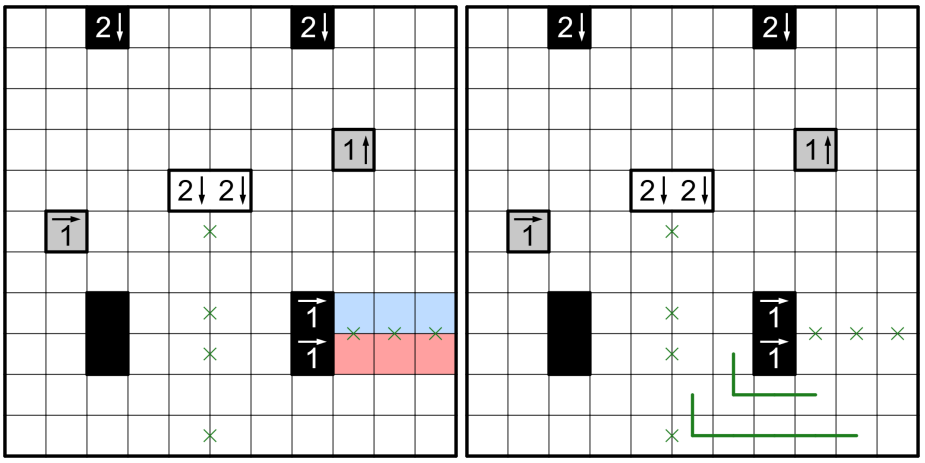


具体例として最序盤を見てみましょう。Heyawakeの黒マスをNanroにそのまま、Nanroで数字の入るマスをHeyawakeに丸印で転記していきます。
左図のHeyawakeで、Nanroの表出数字の配置を転写した白マスから3連禁で2つの黒マスが決まります。
その黒マスがNanroに作用し、13の部屋同士をまたいで数字の塊が繋がれないことから、先程決まった2つの黒マスに囲まれた表出の13から矢印のように数字が伸びていきます。
すると右図のようにHeyawakeの白マスが増え、そこから3連禁で黒マスが決まって……といった感じです。

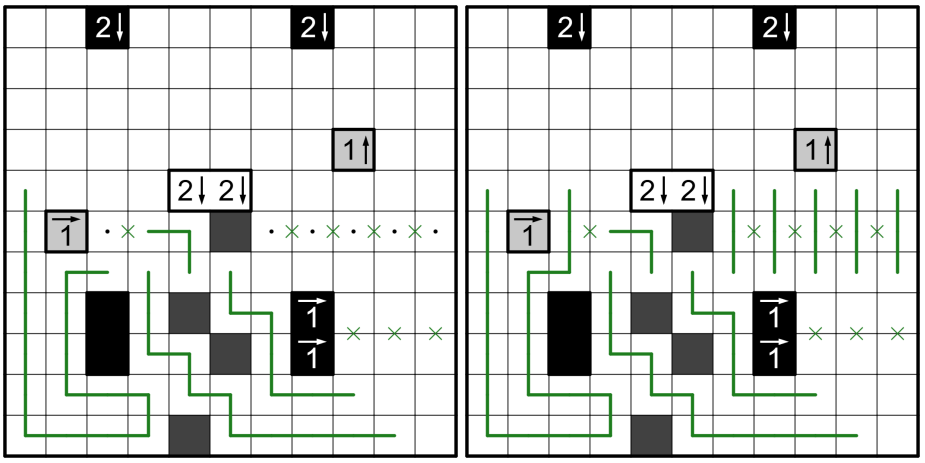


図は縦2つが1セットの3組です（見づらいね、ごめんね）。
序盤からNanroの左上の部屋の13の塊を伸ばしていくと、左図の状態で丁度13を使い切ってそこから右上の部屋へ繋がります。
Heyawake側の2本の赤線上には3連禁から少なくとも1つずつ黒マスを入れる必要がありますが、左上の確定から少し伸びてきた黒マスの繋がりが分断を誘発し、薄灰マスのように決まります。
中図のNanroの左下の部屋について、赤マスのエリアは上の部屋としか接していないため数字を入れられず、残った範囲に13を埋めきる方法が1通りしかありません（飛び地になっている1マスに注意）。上半分と下半分の接続を考えると、中央の小部屋に3が入ることもわかります。
そこから右図まではHeyawakeについてのみ考慮していけば進んでいけるはずです。
終盤のNanro右上の部屋について、中央付近の表出の14から14マスを使い切れるように空いてる方向へ数字を伸ばしましょう。
右下の部屋は14マスで中央の3から左下の部屋の13を繋ぐ方法を考えると、迂回せずにまっすぐ白マスを通るしかありません。

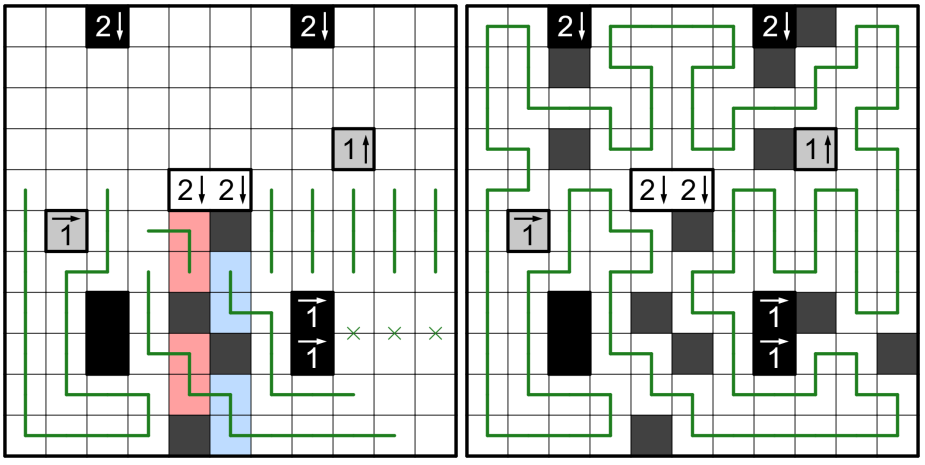
11. Castle Wall (Yajilin) [連打]



〈左図〉ヤジリンのnnの手筋がそのまま使えるので、線が通らないところに×を書いておきます。黒マス（未使用マスのことではないです）はループの外側になるので、水色マスと赤色マスの間を通る線の本数は、合計で偶数になります。nnで決まった×があることから、水色マスと赤色マスの間を通る線の本数は0に確定し、×をもう一つ書くことができます。
〈右図〉右下の空間からループを左に逃がす必要があるので、図のように線が確定します。

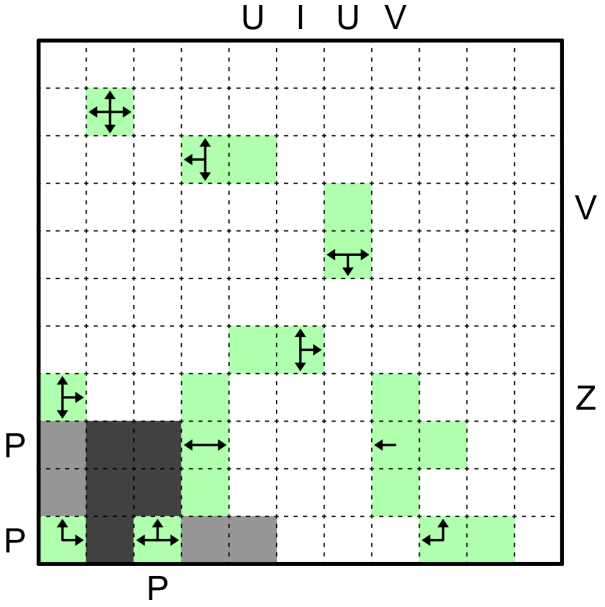


〈左図〉灰色マスで右向きの1に注目します。矢印の先には既に、長さ1の線と未使用マスが1つあるので、これ以上ヨコに線を引くことも未使用マスを置くこともできません。線を引かないことを示す×と、未使用マスを置かないことを示す点を書いておきます。
〈右図〉タテに引く線がいくつか確定します。

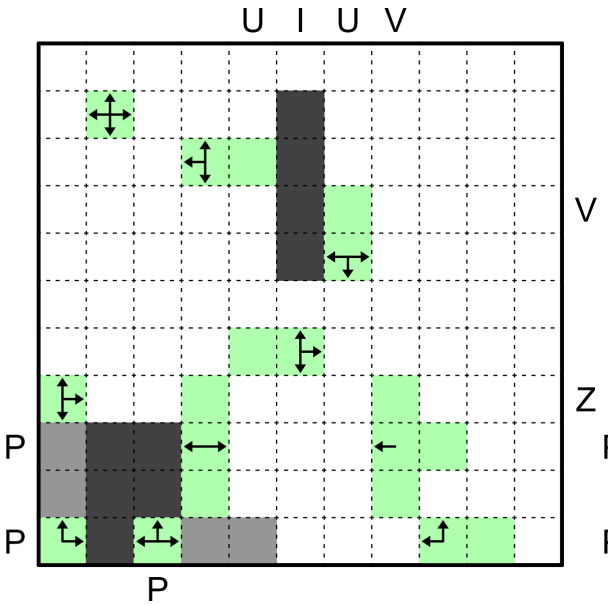


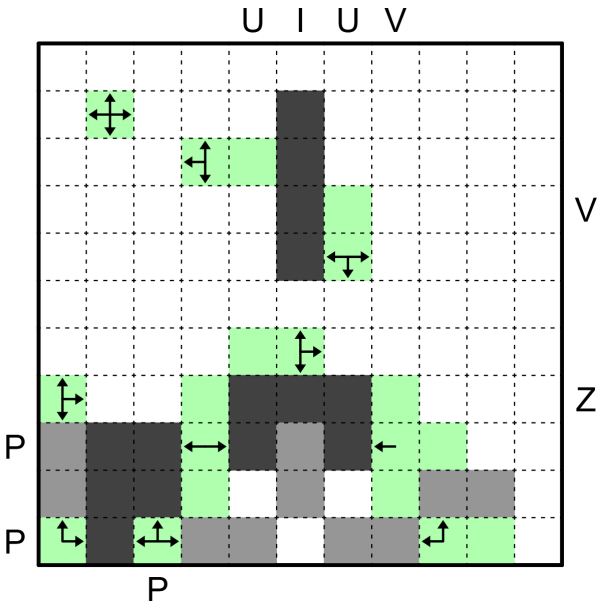
〈左図〉白マスはループの内側になるので、水色マスと赤色マスの間を通る線の本数は、合計で奇数になります。最大で2本なので、1本しか通らないことがわかります。
〈右図〉解答です。

12. Pentopia (Easy As) + Nori Chain [連打]

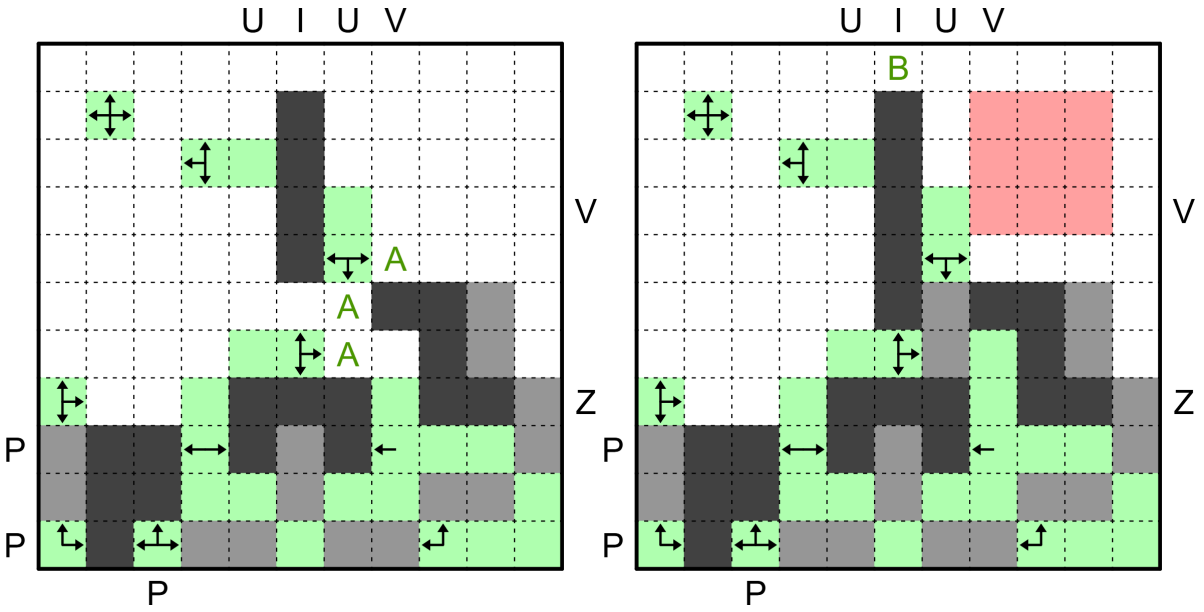


矢印のヒントで決まる白マスと、初手で決まるPペントミノ、その近くのドミノを決めたところです。Pペントミノを挟むようにある2つのドミノがひとつながりになることを目指して、ドミノをつなげていきます。



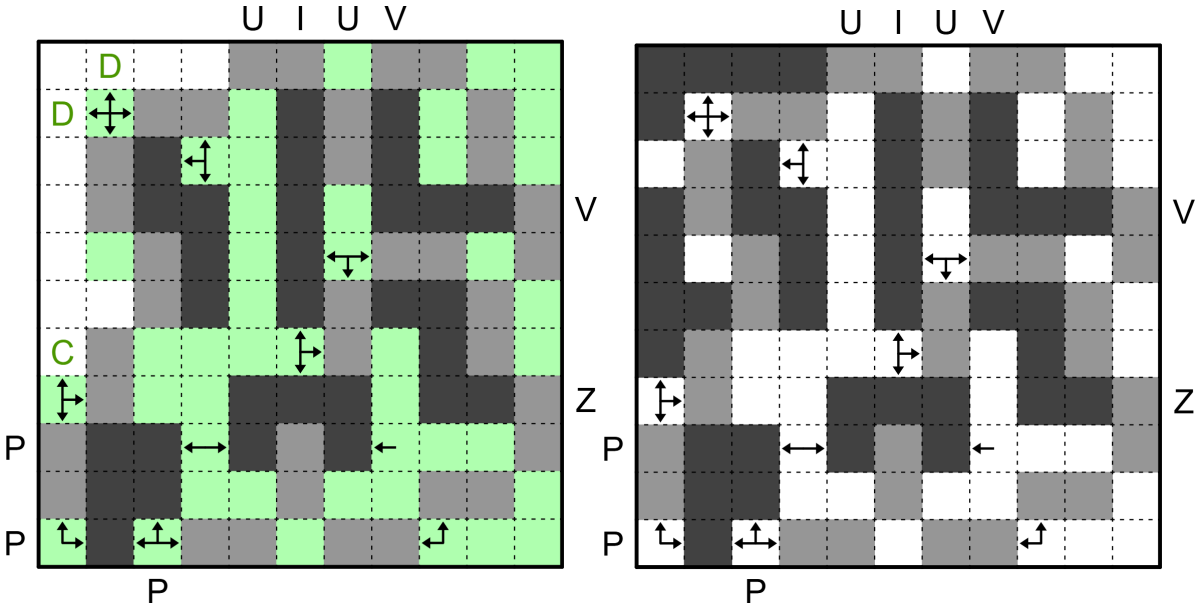


〈左図〉盤面上辺の外側にあるU,I,Uのヒントを成立させるには、Iペントミノを縦長に置くしかありません。確定する4マスを塗っておきます。
〈右図〉下辺にあるドミノを右側に逃がすようにつなげていくことを考えると、Uペントミノの位置も決まります。



〈左図〉3つあるAには、矢印によりドミノかペントミノを入れることが決まり、ペントミノどうしがタテヨコナナメに接しないことから、ドミノを入れることが確定します。ついでにIペントミノの2択も確定します。

〈右図〉次にVペントミノが決まります。盤面外のヒントと、近くにある他のペントミノと接しないことから、赤色で塗った3×3に収まるように置くしかありません。Bまでドミノをつなげていく必要があるので、通せんぼしないようにVペントミノを置きます。先読みをして4択を試しましょう。（不正解の択はすぐにハタンします）



〈左図〉Cにはペントミノが入ることが確定しており、IペントミノかYペントミノの形しか取れませんが、既にIペントミノは使ったのでYペントミノに確定します。次に2つのDを見ると、ここが2つともドミノになることはありえないので、少なくともどちらかにはペントミノを入れることが確定します。さっき決まったYペントミノとの兼ね合いでLペントミノが決まります。

〈右図〉解答です。