

## 『クマー・ノッシーと9人の乙女』

本日は熊罕斗女子部の企画へようこそ。  
皆さんには今日一日、クイズ好きの男の子「クマー・ノッシー」として  
不思議なクイズの世界を旅していただきます。

### 0R ベーパークイズ 【クマー・ノッシーとMrs.ロイド】(全員参加)

クイズ好きのクマー・ノッシーは、遊びに行ったミセス・ロイドの家で  
とある書物を見つけました。  
それは、1問1答のクイズの本でしたが  
問題文の所々が不思議な力によって隠されてしまっていたのでした....。

クマー・ノッシーの皆さんは虫食い状態から問題文を予想し、  
解答欄に解答をご記入ください。  
問題は21問(プラス近似値問題1問)、制限時間15分です。

各自の獲得ポイントは全員の平均点より偏差値を算出し、  
十の位の数値をポイントとします。

偏差値	20~29	30~39	40~49	50~59	60~69	70~79
ポイント	2	3	4	5	6	7

### 1R 四択クイズ 【クマー・ノッシーと四つの塔】(全員参加)

なんとか本の謎を解いたクマー・ノッシーでしたが  
その途端、クマーの体は本の中に吸い込まれてしまいました。  
気がつけば見たこともない風景の中にクマーは居ました。  
何とか道を探そうと歩き出したクマーの目の前に四つの塔が立ちはだかります。  
クマーは正しい道を選び、先へ進むことができるでしょうか。

画像4択クイズです。  
問題読み上げのあと、40秒間、音楽が流れます。  
その間に正解だと思っ画像の下へ移動してください。  
問題は15問です。

1問正解ごとに1ポイントさしあげます。  
最初にポイントカードをお配りしますので、  
正解した方はスタンプを押してもらってください。

### 2R 早押し&多答クイズ【クマー・ノッシーと乙女の引き出し】(全員参加)

四つの塔の試練を越えたクマーは一軒の奇妙な館にたどりつきました。  
そっと中へ入って見ましたが、どうやら館の主は、今、留守のようです。  
廊下を歩いていると少し扉の開いた部屋がありました。  
その部屋にはとても古めかしく、立派な細工のほどこされた机がありました。  
そしてその机には随分とたくさんの引き出しがついていました。  
ついついクマーはその引き出しを覗いてしまったのです...!

まずは全体で早押しクイズをします。誤答は2問お休みとします。  
早押し2問正解で通過席へ移動。  
「乙女多答積み重ねクイズ」に挑戦します。

通過クイズには「**阻止者**」を3名、抽選でお呼びします。  
召喚された阻止者は一緒に多答積み重ねクイズに挑戦していただきます。  
挑戦者が阻止者よりも多く正解、もしくは同点だった場合は**通過**。  
挑戦者が1つでも誤選択をした場合、または阻止者が挑戦者よりも  
一つでも多く正解を出した場合は**阻止成功**。  
挑戦者は再び早押しにお戻りいただきます。

1セット10人で早押し20問です。これを4セット行います。

早抜け順	1・2・3・4・5・6・7・8・9・10
ポイント	10・8・6・5・4・3・2・1・0・0

ここまでが全員参加の予選となります。  
3ラウンドの合計ポイントで上位8名が準決勝進出となります。

### 準決勝 【クマー・ノッシーと3人の魔女】

「そこにいるのは誰だ！」  
大変です。館の主が戻ってきてしまいました。  
なんとここは三人の魔女が住む館だったのです。  
クマーは様々な魔法から上手く逃れられるでしょうか。

まず最初に全員に番号をつけ、3ポイントのライフをお配りします。  
その後出題される「3種類の早押しクイズ」を上手く使って  
自分のライフを守りつつ、他の参加者のライフを削ってください。  
ライフが0になると失格となります。

**誤答は即、ライフ-1となりますのでご注意ください。**

#### 1.【黒魔術クイズ】

この問題を正解すると他の参加者のライフを攻撃します。

正解者にはトランプを2枚引いていただきます。  
トランプは各参加者の番号それぞれ1枚ずつとジョーカー2枚。

2枚の取り合わせで攻撃パターンが異なります。

・数字カード2枚の場合  
該当の番号回答者2名のライフを-1。  
自分の番号だった場合は自分は影響なし。もう1枚のカードの回答者のみ-1。

・数字カード1枚とジョーカー1枚の場合  
偶数か奇数、どちらかの番号の回答者全員に-1。  
2とジョーカーなら偶数番号回答者、3とジョーカーなら奇数番号回答者。  
自分には影響なし。

・ジョーカー2枚の場合  
全回答者に-1。自分には影響なし。

#### 2.【白魔術クイズ】

この問題を正解すると自分のライフに回復魔法をかけることができます。  
ただし、MAXは3までとします。それ以上は増えませんが。

#### 3.【赤魔術クイズ】

この問題を正解すると黒にするか白にするか選択できます。  
自分を回復するもよし、相手を攻撃するもよし。

生き残りが4人になった時点で終了。4人は決勝進出となります。

### 決勝 【クマー・ノッシー最後の闘い】

魔女の手から逃れたクマーの前に、魔王が現れました。  
「ワシの出す問に見事答えることができたなら、お前を元の世界に  
帰してやろう。」  
ついにクマー・ノッシーの最後の闘いが始まります。

女子部の萌え問27問がランダムにパネル配置されています。  
それぞれには10点、20点、30点のポイントが設けられています。  
回答者が選択した問題を早押し問題でお答えいただきます。

誤答は2問お休みになります。

23問読み上げたら終了。

**その時点で一番ポイントの高かった方が優勝となります。**

