



# Grand Prix Takamatsu-memorial Open quiz

「Grand Prix」 高松記念オープンクイズ大会

第10回記念大会 GTO杯 争奪戦 再

2008/07/26 11:00~19:00  
東淀川区民会館 4階会議室



製作：  
群馬クイズ愛好会

*quiz\_too\_fun*

再放送：  
quiz\_too\_fun

※ 以下のルール説明中【サドンデス】とあった場合、以下のルールを適用します。

- ・ 早押しクイズ1問正解で勝抜。
- ・ 誤答は「そのとき早押しボタンを持っていた人数-1」問の休み  
(休み中はボタンから手を離していると考えてください)

## 1R ペーパークイズ

- 筆記によるクイズ。具体的にはその場で説明します。
- 2ラウンドの組分けに使用します。参加できるラウンドは2つです。第7希望までお書きください。
- また、このペーパークイズの点数と、2ラウンドでの順位点との合計で、準決勝進出の可否が決定します。

## 2R コース別ラウンド

- 7コースに分かれてクイズを行います。一人が参加するのは「2つ」です。
  - ・ 参加コースは1Rの成績と希望順を元に振り分け、昼食休憩中に掲示します。
- 参加人数の上限は、「g. ギャンブルクイズ」は【18名】、その他6コースは【12名】です。
- 順位点として、1位には60点、以下2~6位には40・30・20・10・5点が入ります。
- 「ペーパークイズの得点+2R(2コース)の順位点」の上位10人が、準決勝に進出します。

### 2R-a ニューイヤー駅伝

- 早押しクイズ1問正解で1区間進みます。
  - ・ ニューイヤー駅伝は7区間で行われますので、7問正解で勝抜・決勝進出となります。
- 誤答した場合、スロットを叩いて罰則を決定します。
  - ・ 罰則は以下の通りで、いずれも確率は【1/6】です。

転倒	ケガのため、利き手と逆の手でボタンを押す。もう一回引いたらアゴ。
たすきミス	もたついて3問休み
繰り上げスタート	他の人が1区間進む。
給水ミス	もう一度これを引いたら脱水症状
脱水症状	危険なので棄権(失格)
何も無し	ガンバレ

- 40問限定。同点の場合は【サドンデス】を行います。

### 2R-b サイクリック・アウト

- 出題ジャンルが『漫画・アニメ・ゲーム』に偏っている早押しクイズです。
  - ・ ストレートにこのジャンルの知識を問う場合と、問題文冒頭のみで後は一般的な単語を求める場合とが混在します。
- スタート位置を決めるべく、まず早押しクイズを5問限定で行います。  
正解した人は上位から順に、誤答した人は下位から順についていきます。  
5問終了した時点で順位が決まっていない方は、「1ラウンドの成績順」にスタート順位を決めます。
  - ・ なお、1ラウンドの成績については、この「スタート位置決め」の前にあらかじめ発表します
  - ・ 実際には動きがあるため、立ってボタンを押していただきます。
- 正解で2段上に上がります。
  - ・ トップ席での正解は通算2回目で席確保(=勝抜確定)となります。その席に着席して下さい。  
(勝抜確定した人の解答権は無くなります)
  - ・ このときは次の席がトップ席扱いとなります(以下同様)。
- 誤答は最下位席に沈みます。
  - ・ 最下位席での誤答は2問休みです。
  - ・ 休み中に他人が誤答して下がってきた場合は、押し出されて上がります。
- 20問目以降、3問に一度、最下位席から順に席が削減されていきます。
  - ・ 削減されるタイミングは【20, 23, 26, 29, 32, 35問目の出題・判定後、解答者が動き終わった】時とします。  
ただし、参加者が12名未満の場合は、削除回数が減ります。  
(12位は20問目、11位は23問目で削除……という形になります)
  - ・ その時点で削られた最下位席にいた人は失格となります。
- 出題する問題数は、スタート位置決定の5問+本戦の35問です。  
本戦35問目の出題・判定後の並び順が、そのまま最終的な順位となります。

## 2R-c

## トランプクイズ

- 40問限定の早押しクイズです。
- 挑戦者は3枚のトランプ札(=ライフ)を持ってスタートします。
  - ・ 使用するトランプの総数は[A~10]×[4種類のスイート]=40枚です。
  - ・ 余りは山札となります。
- 早押しクイズに正解した場合、任意の札を1枚コールしていただきます。指名された札は没収されます。
  - ・ 自分の札を間違えて指名した場合も没収対象です。気をつけましょう。
  - ・ 指名した札が山札だった場合、オープン状態で自分の札になります。
- 早押しクイズに誤答した場合、次の二つのうち、どちらかを選択してもらいます。
  1. 手持ち札のうち、どれか一つを公開する(オープン)。
  2. 既にオープン状態になっている手持ち札を没収される。
- 手持ち札が無くなった人から失格となります。
- 40問終了した時点で終了です。
 

「何問目まで生き残ったか」→「ライフ数」→「正解数」→「誤答数」を基準に順位を決めます。同点の場合はサドンデスを行います。

## 2R-d

## 金欠ちゃんの多答大賞

- 「早押しクイズ」と「多答クイズ」からなります。
- まず早押しクイズを実施。正解2問ごとに多答クイズに挑戦できます。
- 多答クイズの正解数は20個です。
  - ・ 解答時間は『演技時間(30秒)』と『ロスタイム』で構成されます。
  - ・ 『演技時間』中は何を言っても結構です。
  - ・ 『ロスタイム』では、【誤答】【3秒詰まる】【正解だが既に言っている】でアウトとなります。
- 多答の正解数がポイントとなります。
 

ただし、1回の多答挑戦で15問以上正解したら即勝抜です。

また、1回の多答挑戦で13/14問正解で止まったら、ロスタイムを1回だけ延長します。
- 早押し問題30問終了した時点で終了。多答正解数の累積が多い方が上位となります。同点の場合は「早押し正解数→早押し誤答数→サドンデス」にて順位を決めます。

## 2R-e

## カンニングクイズ

- 40問限定の早押しクイズです。
- 正解+1p、誤答-1pです。
- ただし、問題は5問×8エリアに分かれています。
 

各参加者は、開始前に任意のエリア(1~8つ)を見てから(=カンニング)クイズに参加します。

  - ・ 最低1エリアは必ず見なければなりません。
- 自分以外が正解したとき、「カンニングだ!」と思ったら、判定後にボタンを押してください。
  - ・ カンニングしていた: 正解取消。指摘した人に+1p。
  - ・ カンニングしてない: 指摘した人に-1p。
- 40問で終了、最終的なポイント上位に順位点が入ります。

## 2R-f

## お悔やみクイズ

- 40問限定の早押しクイズです。
- 正解は+1pです。
  - ・ 更に、解答対象が『亡くなった/無くなった』年を西暦で当てると1pが加算されます(合計2p)。
  - ・ 5カウント以内に口頭で解答してください。
  - ・ 没年/消滅年を誤答した場合の罰則はありません。
  - ・ ただし「存命中/存在中」のものを正解した場合、10問休みです。このとき、早押し正解の1pは加算されますが、「存命中」と解答しても点数加算や休みの回避は出来ません。
- 誤答は-1pです。
- 7pで勝抜です。
  - ・ 7p目が【10問休み】の対象だった場合、休みより勝抜を優先します。
  - ・ 40問終了した時点で勝ち抜けていない方は、【ポイント(多)】⇒【早押し誤答数(少)】⇒【サドンデス】の基準で順位を決定します。

- ランキング形式の上位を予想して持ち点を賭けるクイズです。
- 解答者には**1問ごとに10p**が与えられます。
  - ・ この10pは、その問題で使い切らなくてはなりません(例1)。
  - ・ 勿論、今までに獲得したポイントを上積みして賭けることも可能です(例2)。
  - ・ 間違えて10p未満しか掛けていない場合、10pに足りない分は没収します。
- 提示された選択肢(6つ)のランキングを予想し、下記のルールに従って賭けて下さい。
  - ・ 所持ポイントは全員に対して公開します。
  - ・ 考慮時間は、買い目を記入する時間を含めて**30秒**です。
  - ・ 方式とオッズは以下の通りです。ただし、「連単」を選択できるのは最終問題のみです。

方式	オッズ	当たり条件
単勝	2倍	1位
連複	4倍	1位と2位。順番は問わない
連単	6倍	1位と2位を順番通り(最終問題のみ) (例3)

- ・ 1問につき賭けられるのは**2パターン**までです。

(例1)

	形式	対象	ポイント
(1)	単勝	2	6 p
(2)	複複	2	4 p

(例2)

	形式	対象	ポイント
(1)	連複	5 - 6	30 p
(2)			

(例3)

	形式	対象	ポイント
(1)	連単	6 → 1	6 p
(2)	連単	6 → 2	4 p

- これを**8問**分繰り返し、最終的なポイント上位に順位点が入ります。
  - ・ 問題は10問用意しており、1問ごとにランダムに選出します。
  - ・ 同点の場合は、このラウンドの余りの問題を使用して決定します(詳細は発生時に別途説明)。

## 準決勝 早押しボードRainbow

- いわゆる「早押しボード」形式に、色紙を7種類加えた「早押しボードRainbow」です。
- 誰かがボタンを押した時点で問題文がストップします。
  - ・ 押した人/それ以外の人、共にボードに解答を記入します。制限時間は**25秒**です。
  - ・ 制限時間終了後、司会が「ボードと色紙を上げてください」と言ったら、押した人以外がボードを挙げます。色紙(後述)を使用する人は、解答と同時に提示してください。
  - ・ 押した人が色紙(青以外)を使う場合は、このタイミングで**色紙だけ提示**してください。
  - ・ 次に、押した人が解答を読み上げながらボードを挙げてください。押した人は**発音も合っていない**はじめて正解となります。
- 得点の入り方は基本的に下記の通りです。

* 早押し正解	+ 3 p	* ボード正解	+ 1 p
* 早押し不正解	- 3 p	* ボード不正解	± 0 p

- ただし、各挑戦者には2枚ずつ、下記の効果のある色紙が渡されており、これを使用した問題ではその人の得点の入り方などが変わってきます。

色	使用方	提示	効果
赤	早押し	ボード解答者 解答提示時	正解時、誤答時共に【(不正解者数÷2)+3】pで計算される。 端数はそのまま計算する。
橙	ボード	ボード解答者 解答提示時	ボード解答でも正解なら2.5点入る。
黄	早押し	ボード解答者 解答提示時	正解時、任意の解答者からポイントを奪って自分のものにする。 奪える点数：ボード正解者からは2 p、不正解者からは3 p。
緑	早押し	ボード解答者 解答提示時	早押し誤答でもマイナスにならない。
青	早押し	解答時間 終了まで	自分だけ問題文を読み切ってから解答を書き換えることが可能。 ただし、書き換えた場合は正解しても+1 p(書き換えなければ+3 p)。 (*実際に配布する紙は、藍色と間違えないように水色を使用する。
藍	両方	ボード解答者 解答提示時	解答の1文字目が合っていれば正解扱い。 その判断は使用者の主張が正誤判定係を納得させられるかどうかによるが、例えば 「日本人なのに下の名前の1文字目」といった、普通はそう表現しないという場合は×。
紫	両方	ボード解答者 解答提示時	正解した場合、問題数を後ろから2問削減する。 減らし切れない場合はその問題までで終了。 複数人が使った場合はその分だけ重複して削減。

- ・ 色紙は、開始前に各自で任意に選択して貰います。
- ・ ひとりで同じ色を複数持つことは出来ません。
- ・ 自分がどの色紙を持っているかは、使用するまで分からないようにしてください。
- ・ 色紙は1枚につき1問、使用者自身に対してのみ有効で、使用後は回収されます。  
また、同じ問題に複数枚を重ね掛けることは出来ません。
- ・ 色紙使用時の誤答罰則は、[赤][緑]を除き通常と変わりません。
- 以上のルールで**16問**を出題し、得点上位**4名**がS F進出です。
  - ・ ボーダーライン上での同点は、サドンデスにより決定します。

# Final



- 朝日放送【アタック25】をベースにした【アタック25色】です。
- 挑戦者はそれぞれ、インクの三原色である【シアン(C)】【マゼンダ(M)】【イエロー(Y)】を担当します。
- 早押しクイズに正解すると、任意のマスに自分の色を入れることができます。
  - \* 誤答は2問休みです。
  - \* パネルは5×5=25マスあり、1マスにつき12点が設定されています。
  - \* 基本的なパネルの取り方は「アタック25」に準じます(詳細は下記参照)が、「アタック25色」では挟まれたパネルは取られてしまうのではなく、色が混じり合っただけで点数を分け合う形になります。

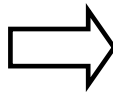
(「アタック25」パネル基本ルール)

- ・ 最初は13番に入る。
- ・ 以降は、既に色が付いているパネルと接しているところに入れていく(斜めもOK)。ただし、自分の色と挟める場合は、そこを優先して指定しなければならない。
- ・ パネル残り枚数が5枚になったら「アタックチャンス」となる。「アタックチャンス」で正解した人は、任意の1枚のパネルの色を消せる。

(得点例)

		C		
		Y		

C 12点  
M 0点  
Y 12点



		C		
		CY		
		C		

C 30点 = (12×2) + (6×1)  
M 0点  
Y 6点 = (6×1)

- \* 各挑戦者に入る点数は、混じり合った割合で決まっています(下記参照)。
- \* 挟み込む対象(起点)のパネルは、指定したパネルから見て【自分の色が濃く入っている】【同じ濃さならより近い方】の順で決まります。
- \* 一つのパネルで色が(ほぼ)三色均等に混ざった場合、そのパネルは【黒(CMY=K)】となり、誰の得点対象にもなりません。
  - ・ この【黒】は、一度挟まれると【黒系】の色([KC][KM][KY])となり、【黒系】の色が再度同じ色で挟まれるとその色(単色)に戻ります。
  - ・ ただし、【黒系】の状態異なる色に挟まれると、再び【黒】に戻ります。
  - ・ 【黒系】自身は[C][M][Y]それぞれが混ざっていても、挟む起点にはなりません。
- \* どこに入ることが出来るかはその都度提示します。
- \* アタックチャンス後の問題が大事(おおごと)です。
- 全てのパネルが埋まった時点で最も得点が高かった人が、第10代のG T O杯獲得者です。
  - ・ 同点の場合はサドンデスを実施します。

(アタック25色 色表)

12点色

C	シアン
M	マゼンダ
Y	イエロー

6点色

CM	青
CY	緑
MY	赤

4点色

CCM	コバルトブルー
CCY	青竹色
MMC	江戸紫
MMY	シグナルレッド
YYC	黄緑
YYM	オレンジ

3点色

CCCM	セルリアンブルー
CCCY	水色
MMMC	京紫
MMMY	ピンク
YYYC	もえぎ色
YYYM	山吹色
CCMY	サファイアブルー
MMCY	すみれ色
YYCM	カーキ色

0点色

K	黒
KC	鉄色
KM	フリント
KY	セピア

(例) [すみれ色]  
C 3点  
M 6点  
Y 3点

- ※ 問題は本日、2008年7月26日を基準として制作しています。
- ※ 早押しにおける(問題読切後、スルー判定まで／解答権を取った後、誤答判定まで)の制限時間は5カウントとします。
  - ・ なお、誤答判定と解答が同時の場合は誤答とします。
  - ・ ただし、誤答判定より先に発声が始まっていたと判断した場合、解答は有効です。
- ※ 問題文やスタッフの用意した解答に疑問点がある場合：
  - ・ ペーパー : 挙手してください。スタッフが伺いますので他の人に聞こえないように質問してください。
  - ・ それ以外 : 該当の問題終了後すぐに指摘してください(択一の場合は考慮時間前でも可)。  
指摘は解答席にいる人だけではなく、そのラウンド・コースを見学している人からでも構いません。  
次の問題が始まった後(特に次のラウンドに進んだ後)は、スコア訂正を行えないことがあります。
- ※ スタッフが「もう一度」などと促した場合は、答えが不完全だったり、逆に余計なモノが付いている等の為に正解には判定出来ない状況ということです。問題文の意図を汲んで、違う言葉で言い直してください。単に聞き取れなかった場合は「聞こえなかった」と、その旨を明確に示しますので、同じ解答を言ってください。
- ※ 判定基準(原則)：
  - ・ 筆記の場合、特に指定のない限り、漢字や外国語については読みをカナで書いても構いません。
  - ・ 【日本、中国、韓国】の人名は姓名両方の解答を求めます。それ以外はファミリーネームのみでも正解とします。
  - ・ 作品名等が答えとなる場合、サブタイトルまでは特に必要としません。
  - ・ 団体名等が答えとなる場合、アルファベット等による略称が一般的に広く通用している場合はそれで結構です。
  - ・ ただし「芸名／四股名／スポーツ選手などの登録名」「親子兄弟の区別が必要」「サブタイトル／正式名称を聞く」等々、一般通念や問題文の構成によりこれらの原則が当てはまらない場合もありますので、その場での判断をお願いします。

<b>GTO 10th Staff</b>	Kikuchi Family, C.Hachiya, "T.K.", T.Kaneko, A.Noguchi, Y.Watanabe(Item), M.Itoi, M.Imai, K.Kita, H.Osaki, H.Okada
<b>Special Thanks</b>	M.Matsuoka(Program), M.Sakuragi(Logo Design), S.Shimogaki("Attack 25 color" rule) & all of "Gunma Quiz Meeting" members <i>Produced by Shigeo Takamatsu</i>

<b>"Repeat" Staff</b>	H.Annaka, Y.Jinno, H.Sakata, Y.Mikimoto
<b>Special Thanks</b>	K.Kita, H.Okada, & all of "Gunma Quiz Meeting" members