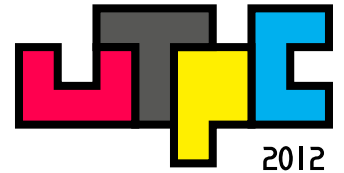


図形ラウンド 問題 (14:10 ~ 14:50)



制限時間は40分、出題は9種類18問です。
 時間内に完答し、全問正解した場合はタイムボーナスとして残り時間1分あたり8点を加算します。

#	パズル	サイズ	配点	得点
1	ハッピーロード	11×11	10	
2-1	Honey Islands		15	
2-2			30	
2-3			30	
3	TetroHex		20	
4-1	カーブデータ	6×6	10	
4-2		7×7	25	
4-3		7×7	30	
5-1	約束の輪	10×10	20	
5-2		10×10	40	
6-1	Bahnhöfe	10×10	20	
6-2		12×12	40	
7-1	Star Battle	10×10	20	
7-2		10×10	50	
8-1	U-Bahn	5×5	25	
8-2		7×7	55	
9-1	Pentomino Area	13×13	40	
9-2		15×15	40	
Total:			520	

名前: _____

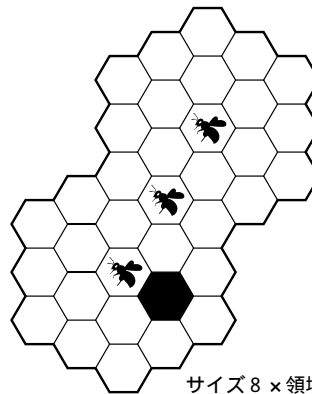
出題 : 枝豆 Eden えなじ~ によろっぴい

2. Honey Islands

ルール

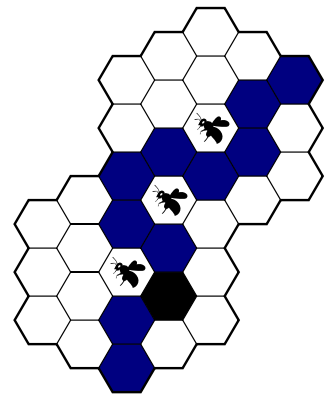
- ・指定の数だけ白マスがつながった領域を指定個数作ります。
- ・異なる領域が辺で接してはいけません。
- ・領域に含まれない部分は黒マスになります。
- ・蜂のいるマスはいずれかの領域に含まれます。
- ・複数の蜂がひとつの領域に入ってはいけません。

例題



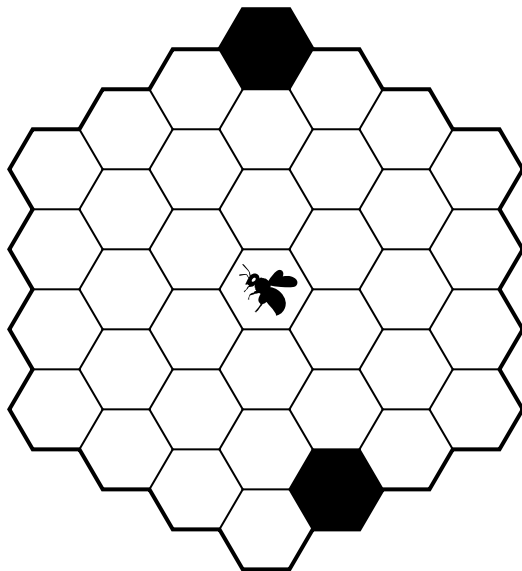
サイズ 8 × 領域 3

解答



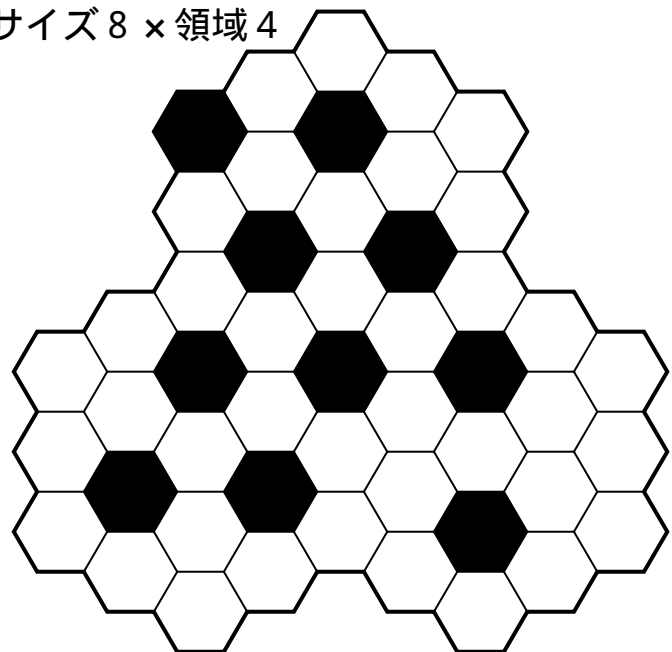
3-1 (15点)

サイズ 6 × 領域 4



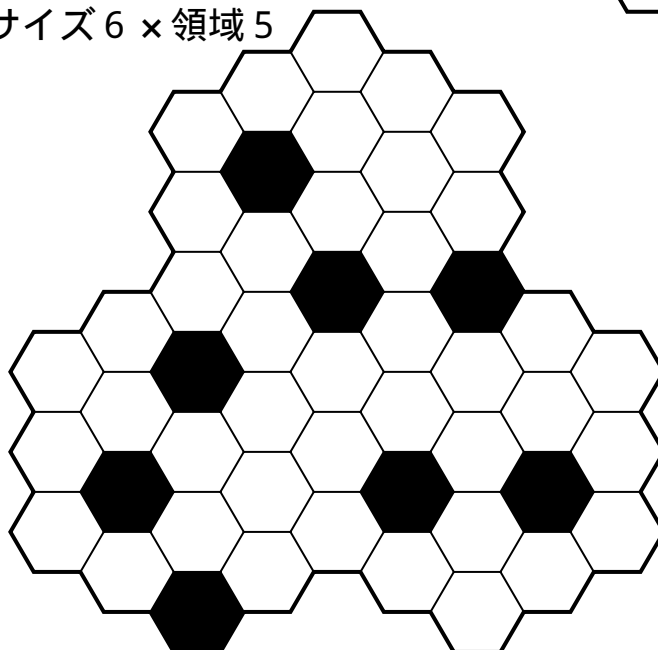
3-2 (30点)

サイズ 8 × 領域 4



3-3 (30点)

サイズ 6 × 領域 5

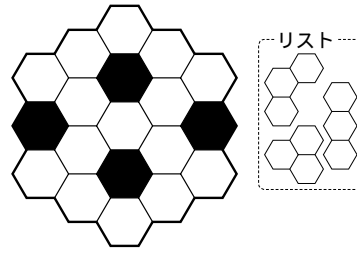


3. Tet roHex

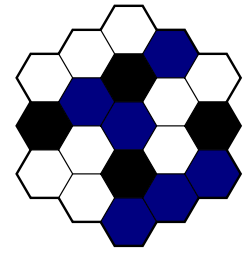
ルール

- ・リストに示された六角形が4つつながったピースをすべて盤面に入れます。ピースは回転したり裏返したりしてもかまいません。
(例題ではピースは六角形が3つつながった形です)
- ・ピースは互いに辺で接してはいけません。
- ・黒マスには必ずピースの一部が入ります。
- ・黒マスにはピースは入りません。

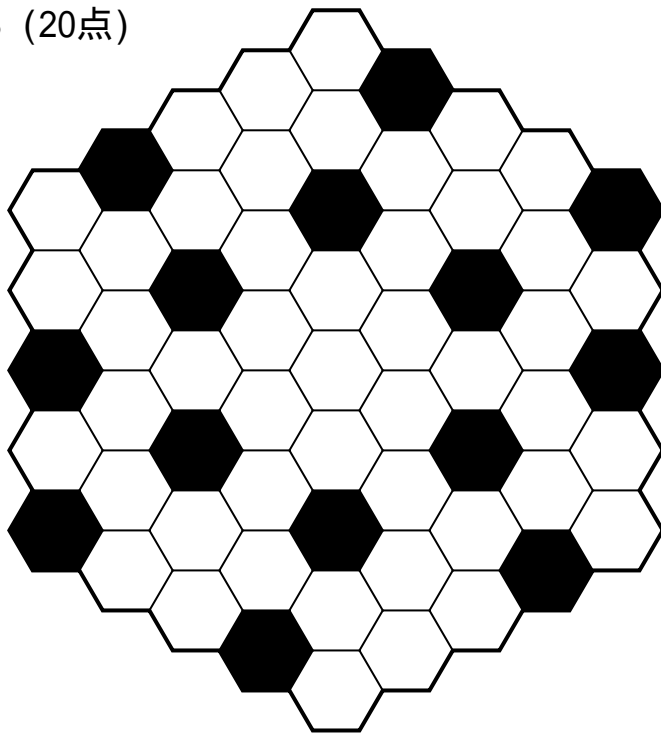
例題



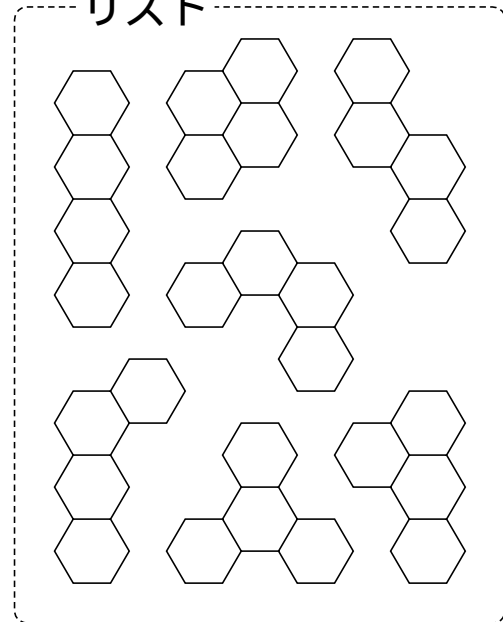
解答



3 (20点)



リスト

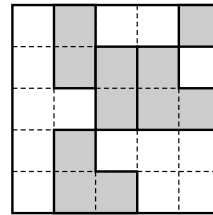


5. 約束の輪

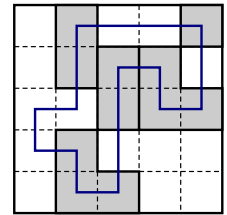
ルール

- ・マス目の中央を通る線を引き、交差も枝分かれもしない1つの輪を作ります。
- ・盤面には太線で区切られた色付きのブロックがいくつかあります。形と向きが同じブロックでは、線の通り方も同じになります。このとき、回転や反転によって重なるものは別として扱います。また、すべてのブロックを線が一度は通ります。

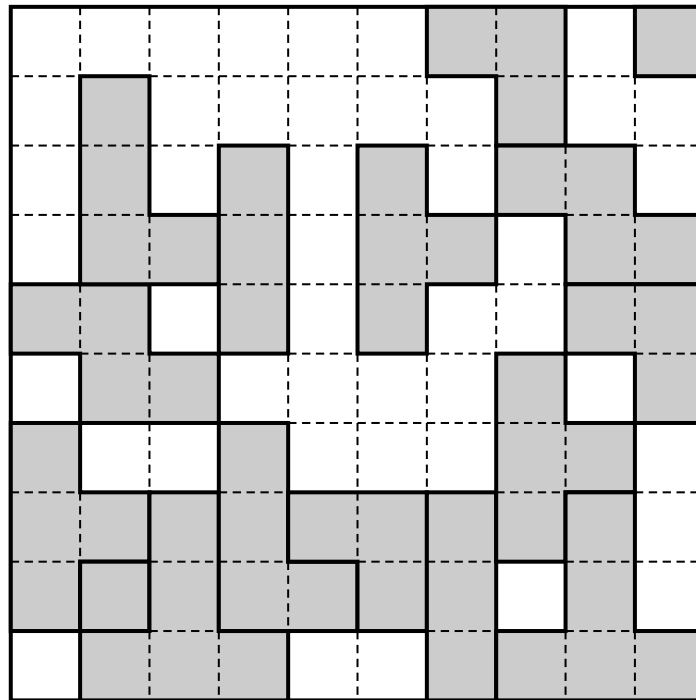
例題



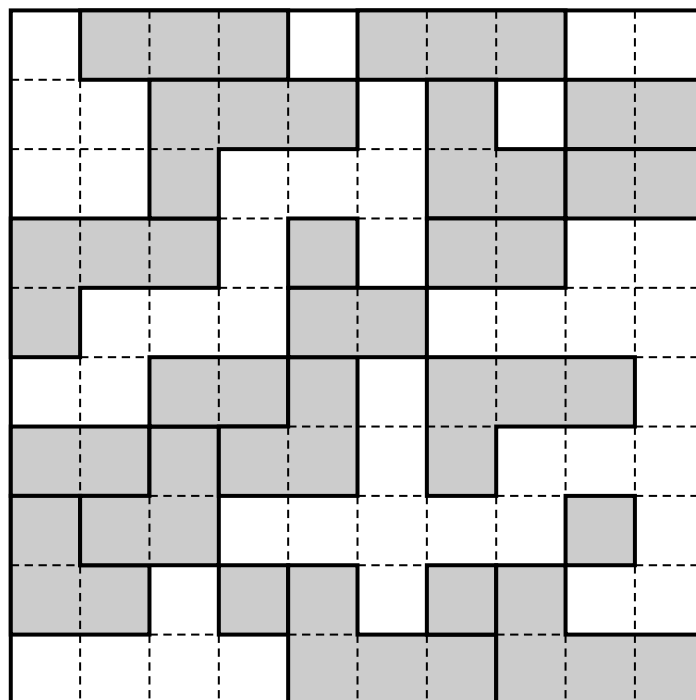
解答



5-1
(20点)



5-2
(40点)

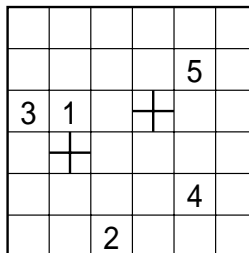


6. Bahnhöfe

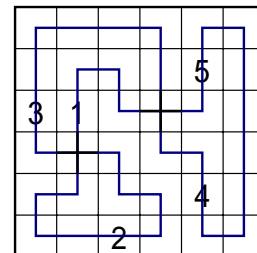
ルール

- ・マスの中央を通る線を引き、枝分かれのない1つの輪を作ります。
- ・+で示されたマスでは線が交差します。それ以外の場所で線が交差してはいけません。
- ・輪は数字を1,2,...と順番に通って1に戻ります。
- ・数字のマスでは線は直進します。
- ・線が通らないマスがあってははいけません。

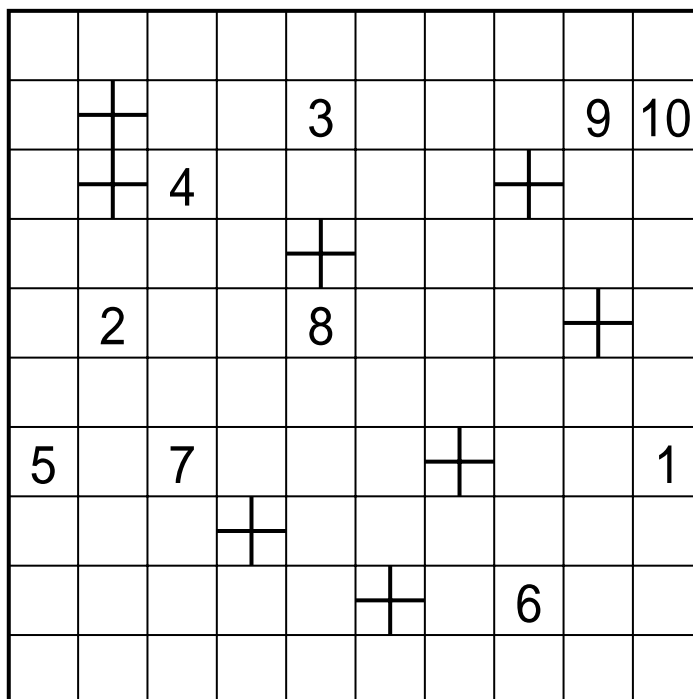
例題



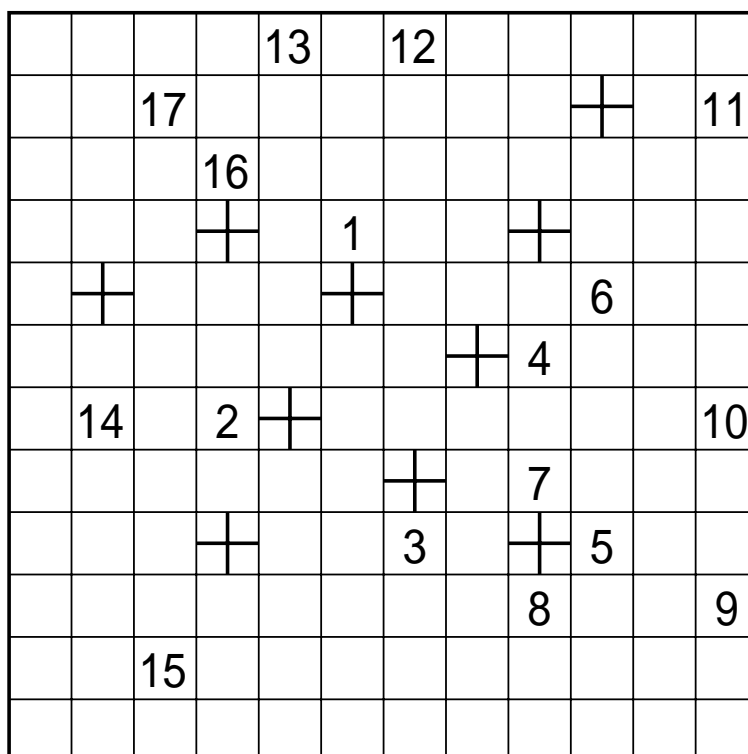
解答



6-1
(20点)



6-2
(40点)

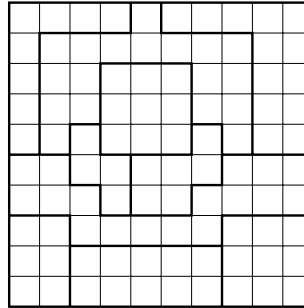


7. Star Battle

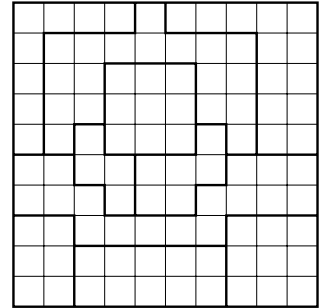
ルール

- ・盤面のタテヨコ各列に星を2つずつ入れます。
- ・太線で区切られたブロックにもそれぞれ星が2つずつ入ります。
- ・星がタテ・ヨコ・ナナメに隣り合ってははいけません。

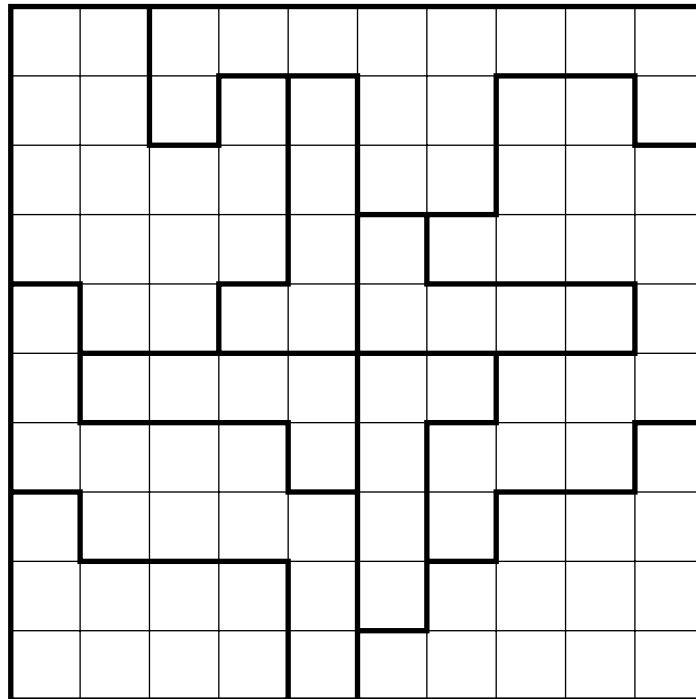
例題



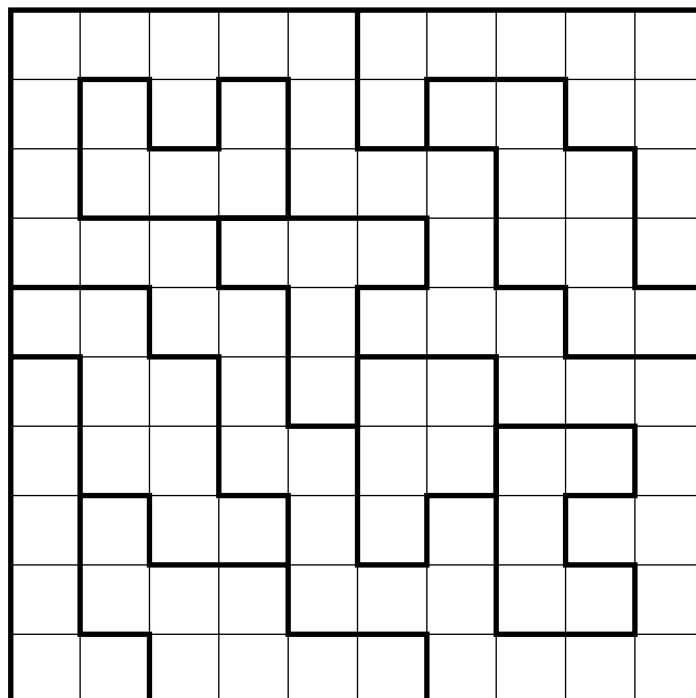
解答

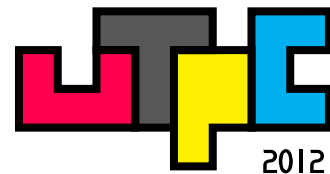


7-1
(20点)



7-2
(50点)





8. U-Bahn

ルール

- ・マスの中央を通る線を引き、盤面にひとつつながりの道を作ります。
- ・盤面の上と左には、その列に十字路・T字路・直進路・曲がり角になるマスがいくつあるかが示されています。
- ・行き止まりの道ができてはいけません。

例題

				+	0	1	2	0
				+	0	0	2	2
				+	1	1	0	0
				+	2	2	0	2
+	+	+	+	+	0	1	0	2
+	+	+	+	+	2	1	0	1
+	+	+	+	+	1	1	1	1
+	+	+	+	+	0	1	1	2

解答

				+	0	1	2	0
				+	0	0	2	2
				+	1	1	0	0
				+	2	2	0	2
+	+	+	+	+	0	1	0	2
+	+	+	+	+	2	1	0	1
+	+	+	+	+	1	1	1	1
+	+	+	+	+	0	1	1	2

8-1
(25点)

				+	0	0	1	0	0
				+	1	1	2	2	2
				+	1	0	1	1	0
				+	2	4	1	2	2
+	+	+	+	+	0	1	0	2	
+	+	+	+	+	0	1	1	3	
+	+	+	+	+	1	1	2	1	
+	+	+	+	+	0	4	0	1	
+	+	+	+	+	0	1	0	4	

8-2
(55点)

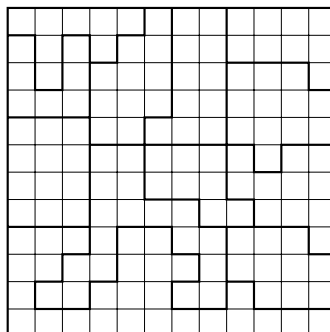
					+	0	1	2	0	1	0	0
					+	1	1	1	5	4	4	2
					+	1	2	2	0	1	1	0
					+	4	3	2	2	0	2	4
+	+	+	+	+	0	2	1	4				
+	+	+	+	+	1	5	1	0				
+	+	+	+	+	0	2	3	2				
+	+	+	+	+	2	1	0	3				
+	+	+	+	+	0	3	0	4				
+	+	+	+	+	1	3	1	2				
+	+	+	+	+	0	2	1	2				

9. Pentomino Area

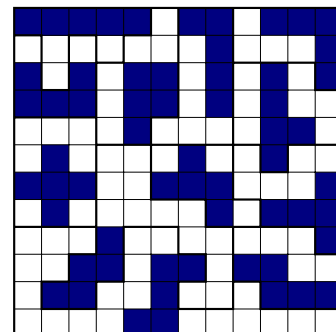
ルール

- ・盤面に12種類のペントミノを1つずつ配置します。ペントミノは回転したり裏返したりしてもかまいません。
- ・太線で区切られた領域にそれぞれ1つのペントミノが入ります。複数の領域にまたがってペントミノを入れてはいけません。
- ・ペントミノ同士がタテ・ヨコ・ナナメに接してはいけません。

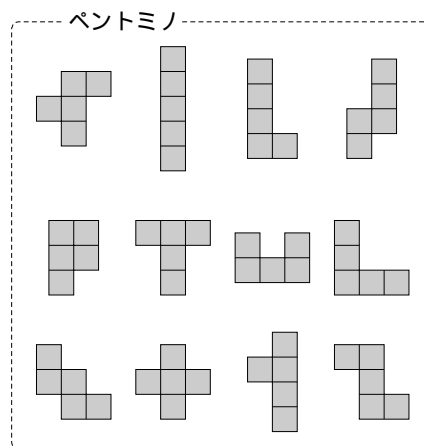
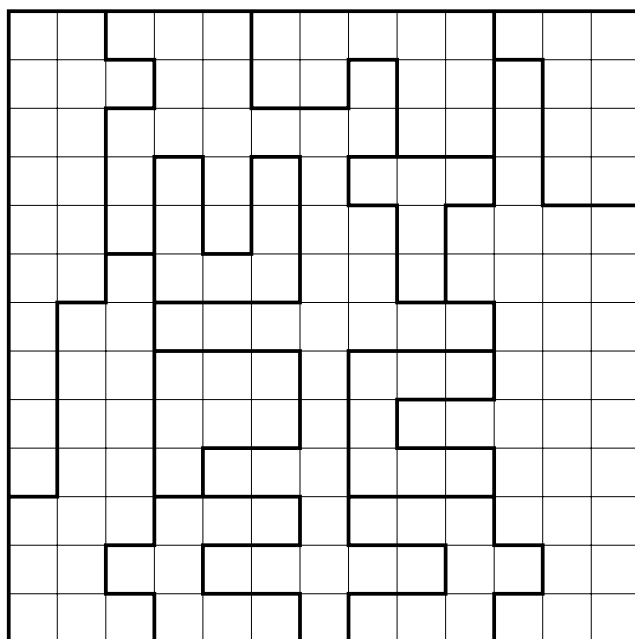
例題



解答



9-1
(40点)



9-2
(40点)

