

図形ラウンド (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。

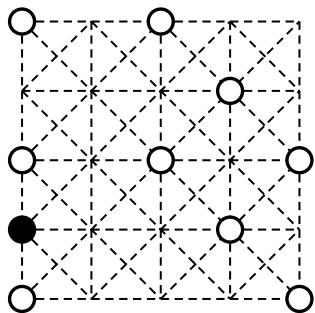
#	パズル	サイズ	配点
1	ハッポーロード	11×11	10
2-1	Honey Islands		15
2-2			30
2-3			30
3	Tet roHex		20
4-1	カーブデータ	6×6	10
4-2		7×7	25
4-3		7×7	30
5-1	約束の輪	10×10	20
5-2		10×10	40
6-1	Bahnhöfe	10×10	20
6-2		12×12	40
7-1	Star Battle	10×10	20
7-2		10×10	50
8-1	U-Bahn	5×5	25
8-2		7×7	55
9-1	Pentomino Area	13×13	40
9-2		15×15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

1. ハッポーロード (11×11, 10点)

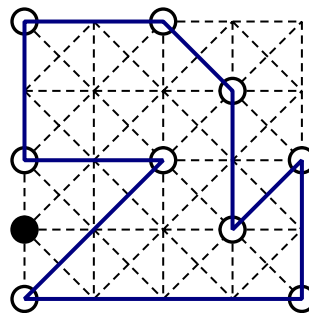
ルール

- ・点線上に線を引き、交差も枝分かれもしない1つの輪を作ります。
- ・線の曲がる箇所がすべて で示されています。
のないところで曲がったり、 の位置で直進したりしてはいけません。通らずに残る があってもいけません。
- ・線が を通ってはいけません。

例題



解答

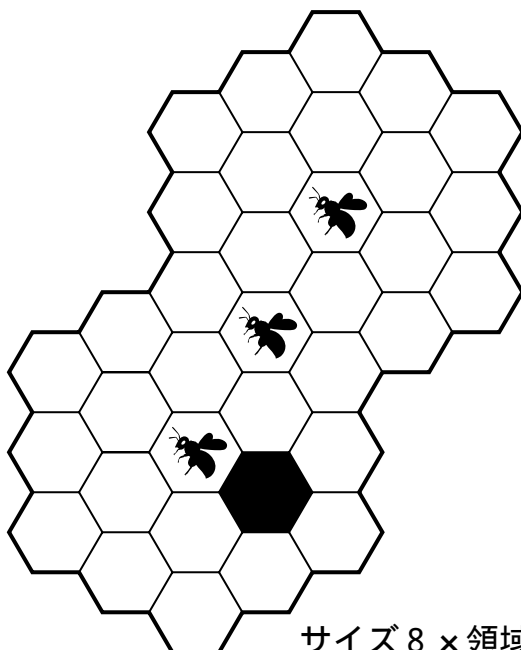


2. Honey Islands (2-1:15点 2-2:30点 2-3:30点)

ルール

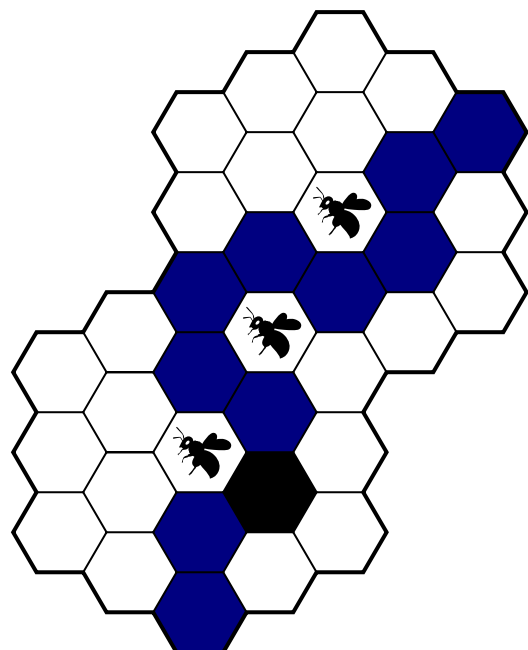
- ・指定の数だけ白マスがつながった領域を指定個数作ります。
- ・異なる領域が辺で接してはいけません。
- ・領域に含まれない部分は黒マスになります。
- ・蜂のいるマスはいずれかの領域に含まれます。
複数の蜂がひとつの領域に入ってはいけません。

例題



サイズ 8 × 領域 3

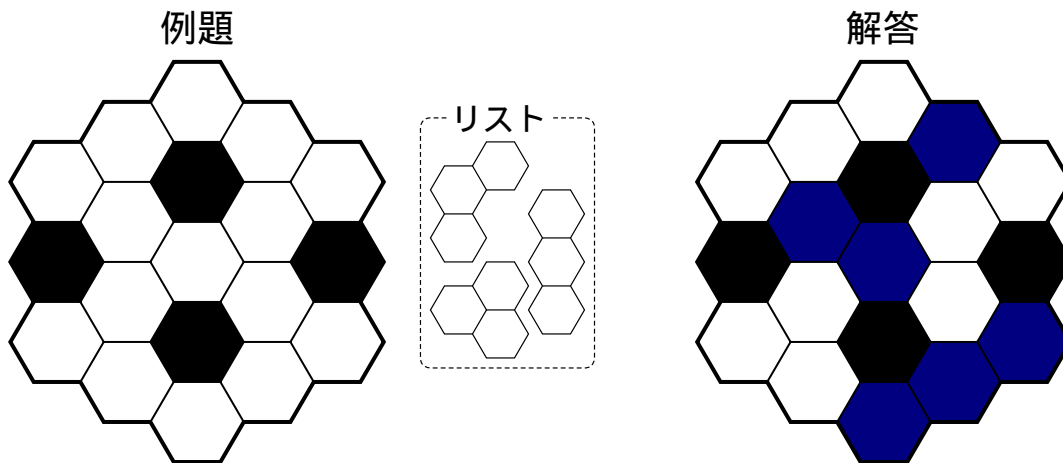
解答



3. Tet roHex (20点)

ルール

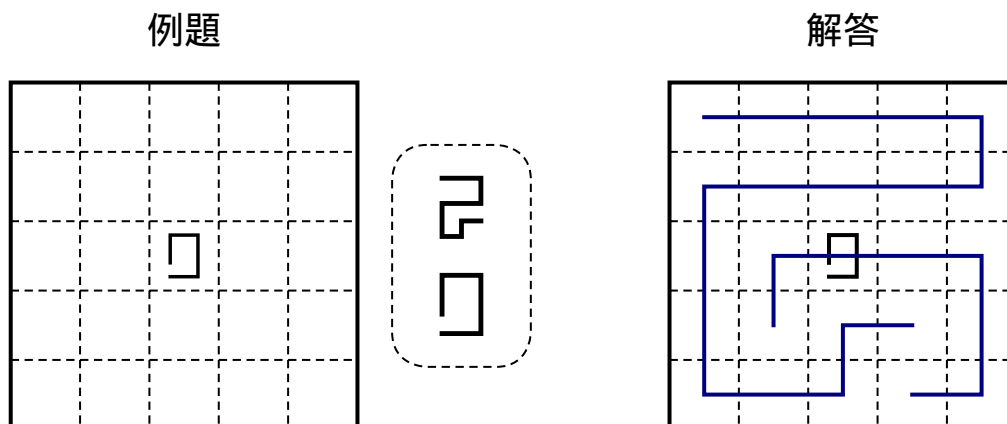
- ・ リストに示された六角形が4つつながったピースをすべて盤面に入れます。ピースは回転したり裏返したりしてもかまいません。
(例題ではピースは六角形が3つつながった形です)
- ・ ピースは互いに辺で接してはいけません。
- ・ 白マスには必ずピースの一部が入ります。
- ・ 黒マスにはピースは入りません。



4. カーブデータ (4-1:6×6,10点 4-2:7×7,25点 4-3:7×7,30点)

ルール

- ・ マスの中央を通る線を引き、盤面の外に示された図形をすべて作ります。ただしこの図形は線の曲がり方のみを表し、線の長短は正確とは限らず伸縮が可能です。図形は回転や反転させてはいけません。
- ・ マスに記号が書かれている場合、そのマスはその図形が通ります。
1つの図形が複数の記号を通過してはいけません。
- ・ 異なる図形が1つのマスを共有してはいけません。
- ・ 線が通らないマスがあってははいけません。

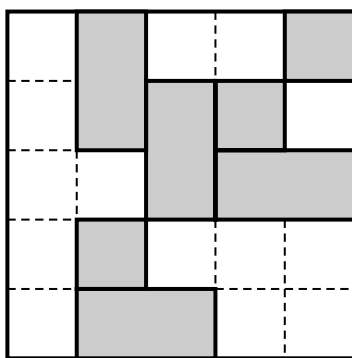


5. 約束の輪 (5-1:10×10,20点 5-2:10×10,30点)

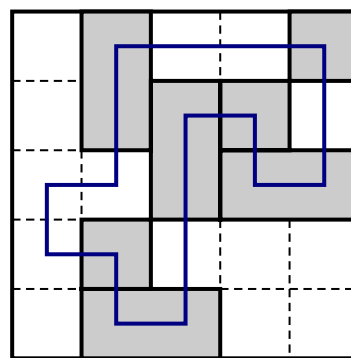
ルール

- ・ マス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

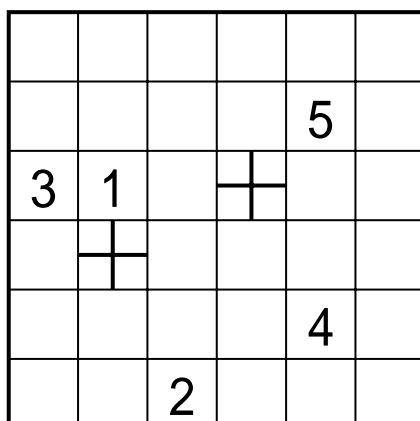


6. Bahnhöfe (6-1:10×10,20点 6-2:12×12,40点)

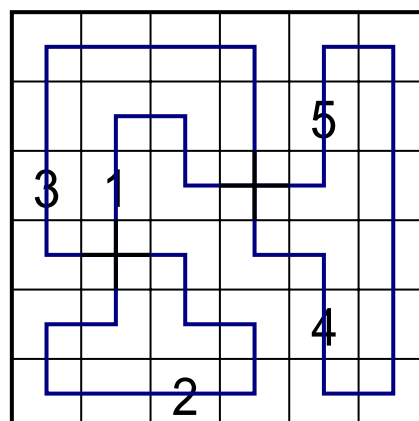
ルール

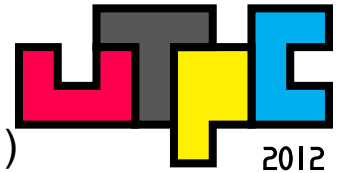
- ・ マスの中央を通る線を引き、枝分かれのない1つの輪を作ります。
- ・ +で示されたマスでは線が交差します。それ以外の場所で線が交差してはいけません。
- ・ 輪は数字を1,2,...と順番に通って1に戻ります。
- ・ 数字のマスでは線は直進します。
- ・ 線が通らないマスがあってははいけません。

例題



解答



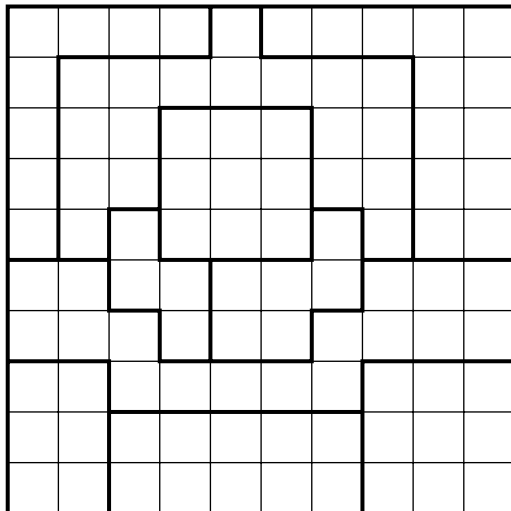


7. Star Battle (7-1:10×10,20点 7-2:10×10,50点)

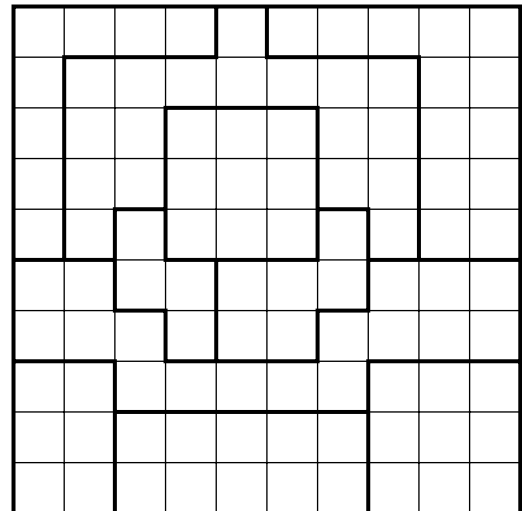
ルール

- ・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いけません。

例題



解答



8. U-Bahn (8-1:5×5,25点 8-2:7×7,55点)

ルール

- ・マスの中央を通る線を引き、盤面にひとつながりの道を作ります。
- ・盤面上と左には、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

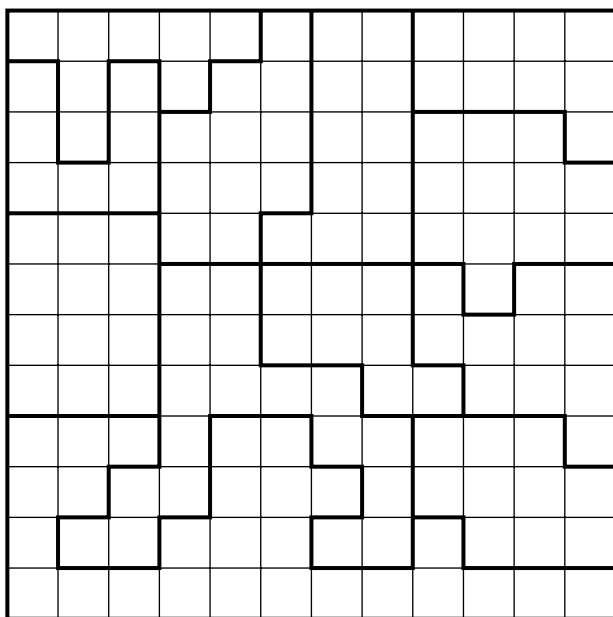
				+	0	1	2	0
				+	0	0	2	2
				+	1	1	0	0
+	+	+	+	+	2	2	0	2
0	1	0	2					
2	1	0	1					
1	1	1	1					
0	1	1	2					

9. Pentomino Area (9-1:13×13,40点 9-2:15×15,40点)

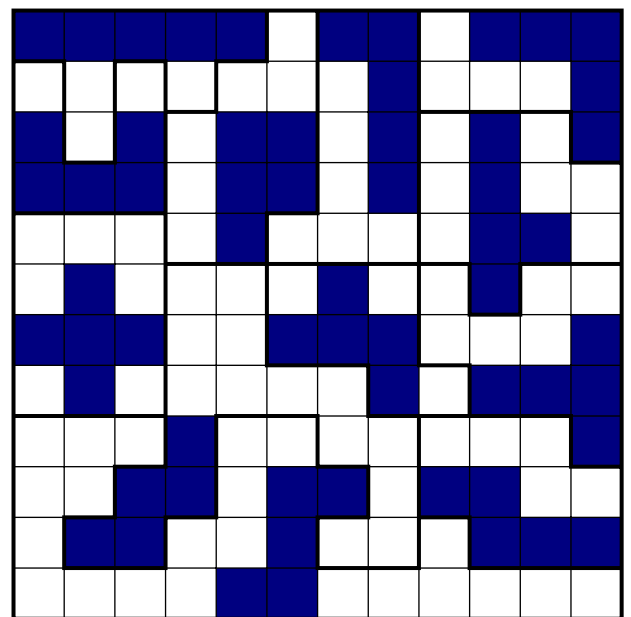
ルール

- 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



ペントミノ

