R3 ハイブリッド インストラクション

制限時間：60分

問題数：13問

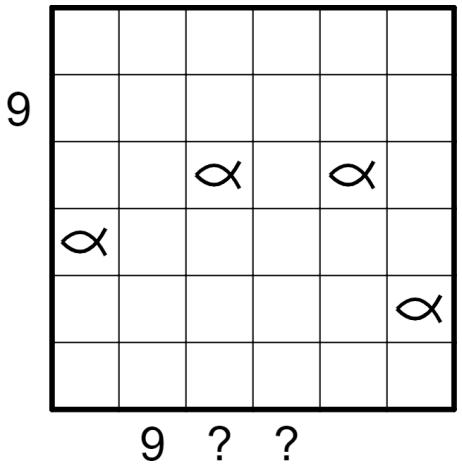
No.	パズル	点数
1.	Anglers	10+40
2.	Compass	15+85
3.	Battleships	20+25
4.	Star Battle	15+95
5.	Anglers Compass	45
6.	Compass Battleships	200
7.	Battleships Star Battle	160
8.	Star Battle Anglers	90
9.	Anglers Compass Battleships Star Battle	300
	合計	1100

1. Anglers 10+40点

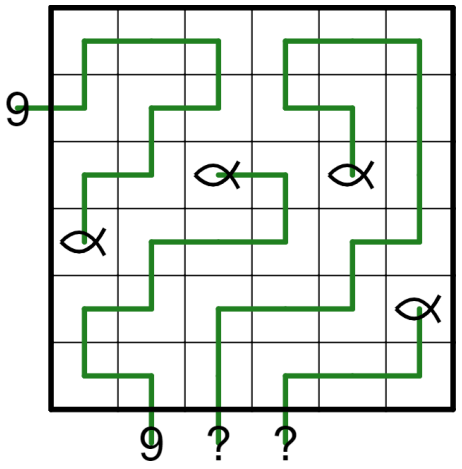
ルール

・タテヨコにマスの中心を通るように線を引き、盤面の外の人 (数字) がそれぞれ別の魚を釣り上げるようにつなぎます。
・数字は、その数字から魚までに通るマスの数を表します。？の場合、何マス通るかはわかりません。マスの数は、魚のマスも含みます。
・障害物以外の全てのマスを、どれか1本の線が通ります。線が同じマスを2回以上通ることはありません。

例題



例題解答

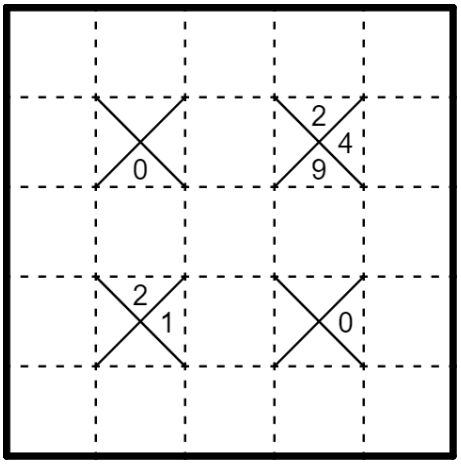


2. Compass 15+85点

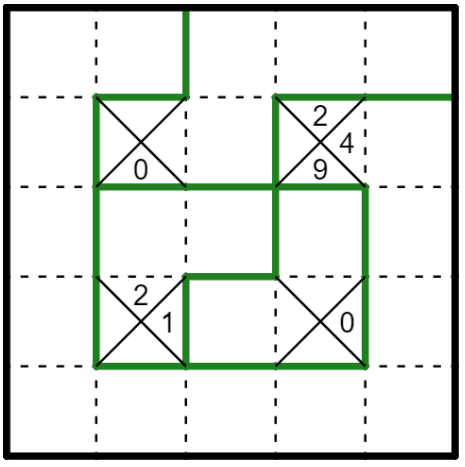
ルール

・点線に沿って線を引き、盤面をいくつかのブロックに分割します。
・どのブロックにも、「コンパス」がちょうど1つずつ入るようにします。コンパスのマスだけのブロックができてもかまいません。
・コンパスの上側の数字は、そのコンパスが入るブロックの中で、コンパスよりも上にあるマスの数を表します。右、下、左についても同様です。

例題



例題解答

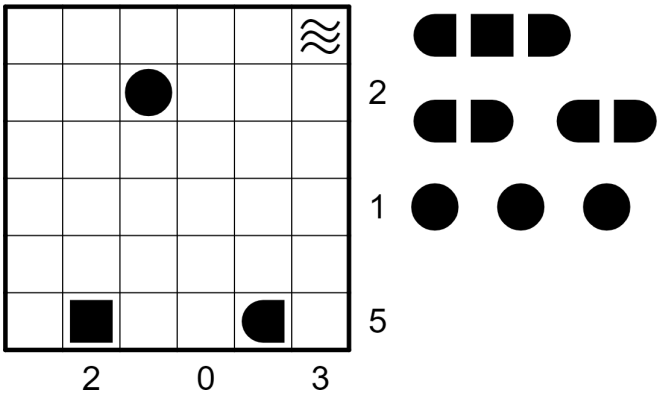


3. Battleships 20+25点

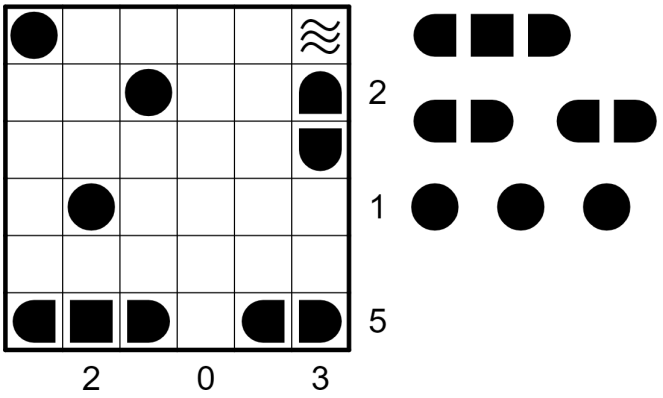
ルール

・盤面のマスに沿って指定されたすべての戦艦を配置します。戦艦は回転させてもかまいません。
・波のあるマスに戦艦を置いてはいけません。
・戦艦どうしがタテヨコナナメに接してはいけません。
・盤面の外の数字は、その列で戦艦の配置されるマスの数を表します。

例題



例題解答

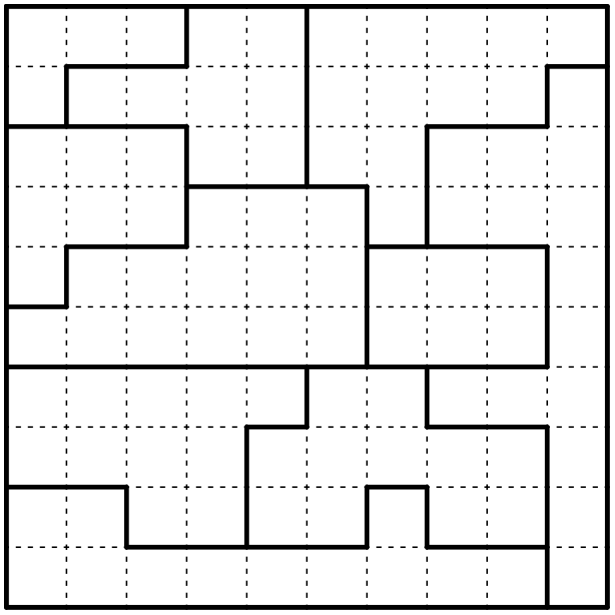


4. Star Battle 15+95点

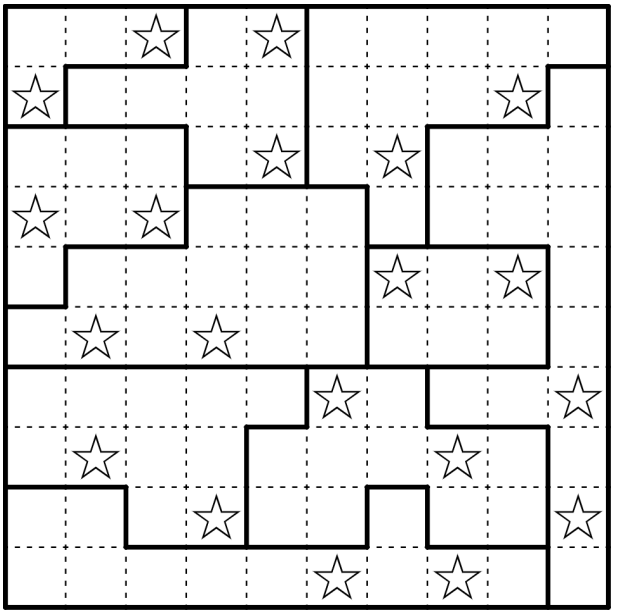
ルール

・いくつかのマスに1つずつ星を配置し、タテヨコの各列と太線で囲まれたすべてのブロックに星が2つずつ入るようにします。
・星の入るマスどうしはタテヨコナナメに接しません。

例題



例題解答



5. Anglers Compass 45点

ルール

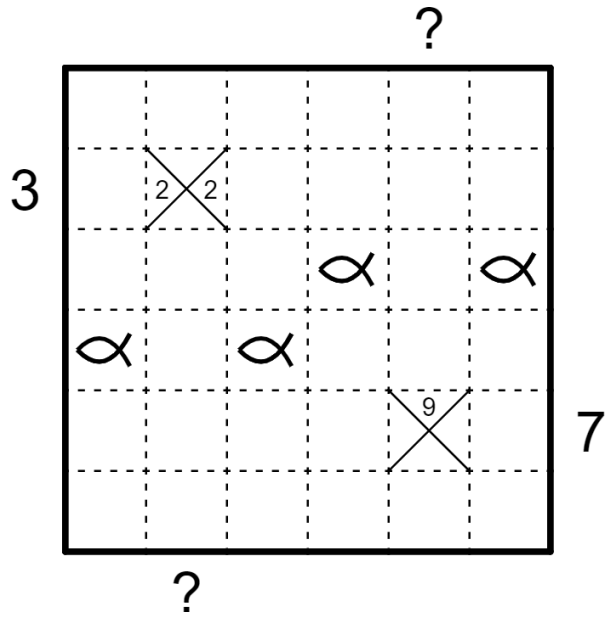
・盤面の外の数字からマスの中心をタテヨコに通るような線を引き、それぞれ別の魚までつなぎます。全ての魚はちょうど1つの数字とつながります。線が同じマスを2回以上通ることはありません。マスの数は、魚のマスも含みます。

・また、点線に沿って線を引き、魚のマス、線の通るマス以外のマスをいくつかのブロックに分割します。

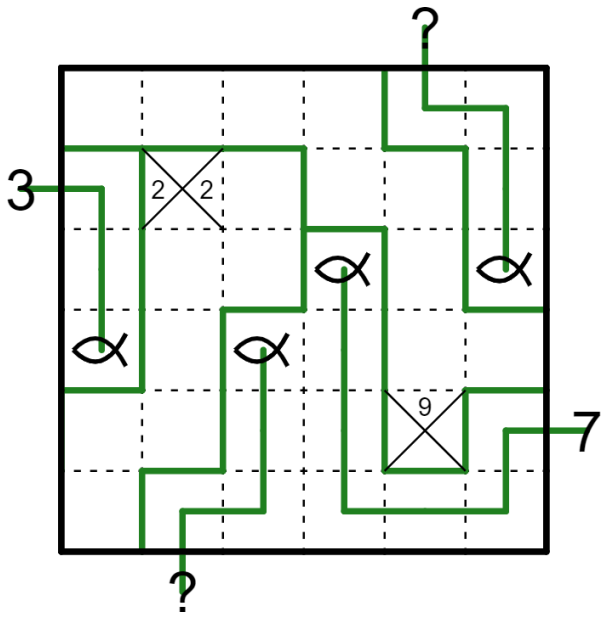
・どのブロックにも、「コンパス」がちょうど1つずつ入るようにします。コンパスのマスだけのブロックができてもかまいません。

・コンパスの上側の数字は、そのコンパスが入るブロックの中で、コンパスよりも上にあるマスの数を表します。右、下、左についても同様です。

例題



例題解答

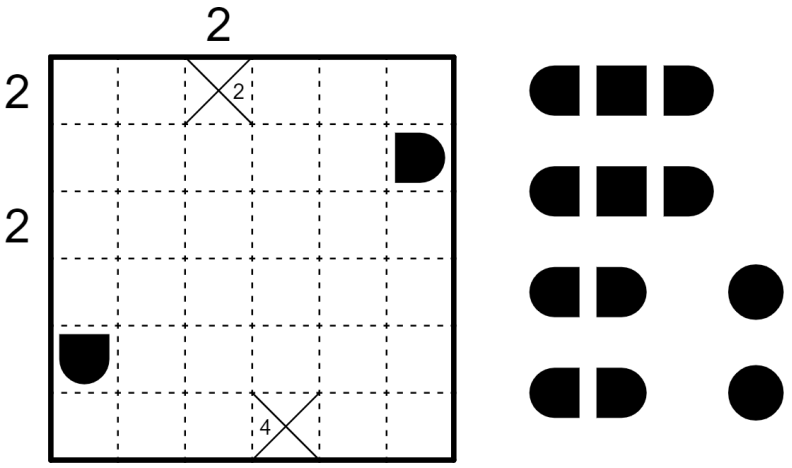


6. Compass Battleships 200点

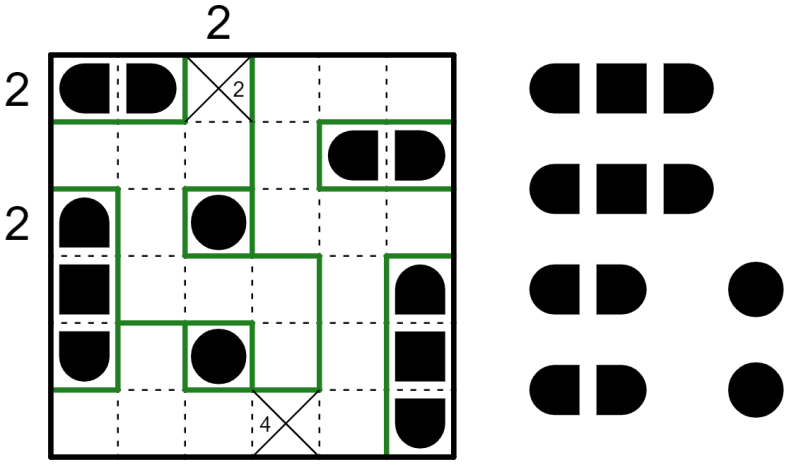
ルール
・盤面のマスに沿って指定されたすべての戦艦を配置します。戦艦は回転させてもかまいません。
・波のあるマスに戦艦を置いてはいけません。
・戦艦どうしがタテヨコナナメに接してはいけません。
・盤面の外の数字は、その列で戦艦の配置されるマスの数を表します。
・また、点線に沿って線を引き、艦のあるマス以外のマスをいくつかのブロックに分割します。
・どのブロックにも、「コンパス」がちょうど1つずつ入るようにします。コンパスのマスだけのブロックができてもかまいません。
・コンパスの上側の数字は、そのコンパスが入るブロックの中で、コンパスよりも上にあるマスの数を表します。右、下、左についても同様です。

本問題には部分点があります。
・解答盤面と同じマスに艦が置かれていた場合に、1マスにつき8点を与えます。
・艦が置かれているマスが正しければ、艦の種類は問いません。
・間違ったマスに艦が置かれていた場合には、1マスにつき8点減点となります。
・この合計点数が0点未満になった場合、この問題の部分点は0点になります。
・盤面が全て正しく埋められて初めて満点が与えられます。

例題



例題解答



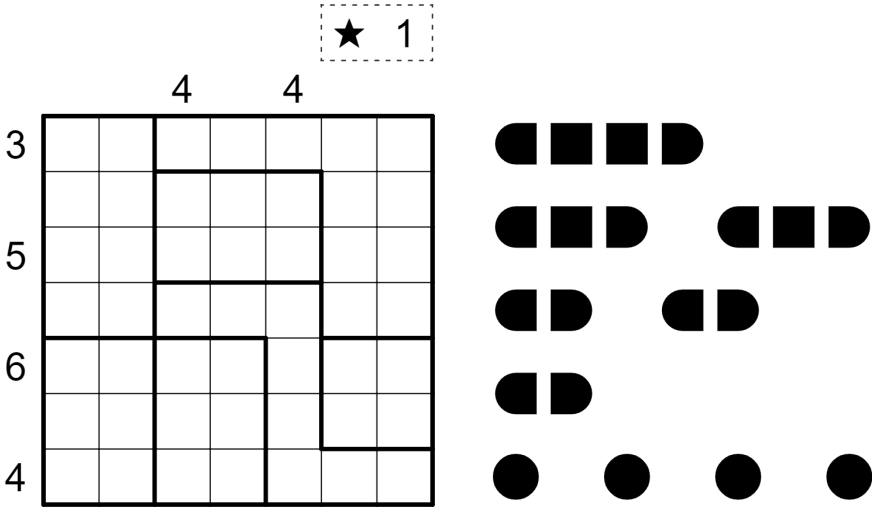
7.Battleships Star Battle 160点

ルール

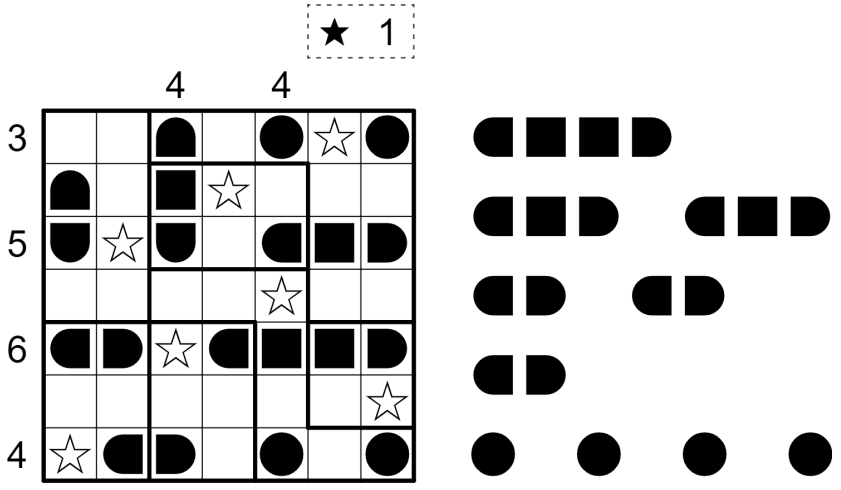
・いくつかのマスに1つずつ星を配置し、タテヨコの各列と太線で囲まれたすべてのブロックに星が2つずつ入るようにします。
・星の入るマスどうしはタテヨコナナメに接しません。
・また、盤面のマスに沿って指定されたすべての戦艦を配置します。戦艦は回転させてもかまいません。
・星のあるマスに戦艦を置いてはいけません。
・戦艦どうしがタテヨコナナメに接してはいけません。
・盤面の外の数字は、その列で戦艦の配置されるマスの数を表します。

本問題には部分点があります。
・解答盤面と同じマスに艦が置かれていた場合に、1マスにつき5点を与えます。
・艦が置かれているマスが正しければ、艦の種類は問いません。
・間違ったマスに艦が置かれていた場合には、1マスにつき5点減点となります。
・この合計点数が0点未満になった場合、この問題の部分点は0点になります。
・盤面が全て正しく埋められて初めて満点が与えられます。

例題



例題解答



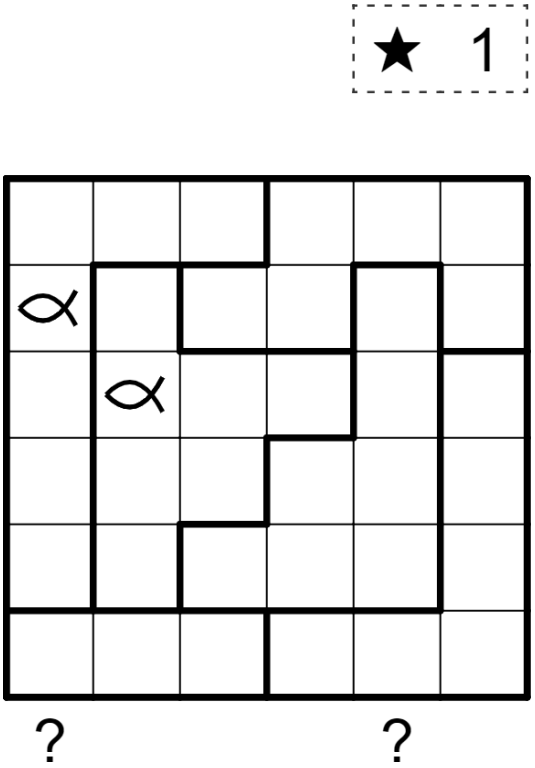
8. Star Battle Anglers 90点

ルール

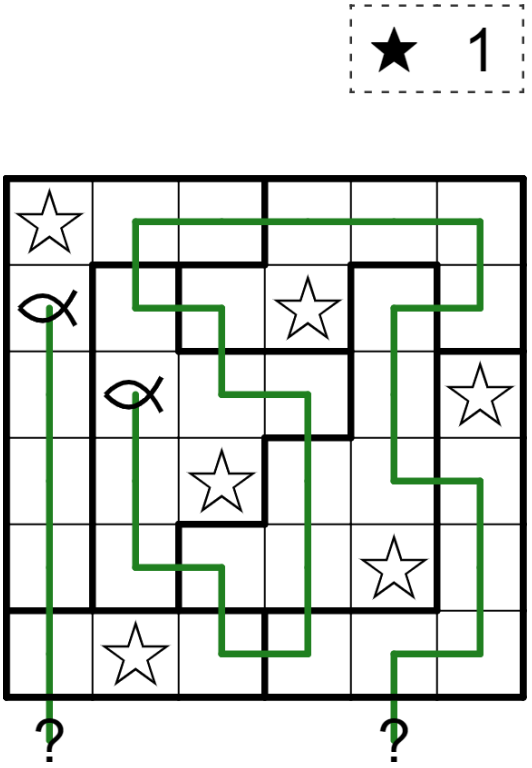
・いくつかのマスに1つずつ星を配置し、タテヨコの各列と太線で囲まれたすべてのブロックに星が2つずつ入るようにします。
・星の入るマスどうしはタテヨコナナメに接しません。
・また、盤面の外の数字からマスの中心をタテヨコに通るような線を引き、それぞれ別の魚までつなぎます。
・全ての魚はちょうど1つの数字とつながります。線が同じマスを2回以上通ることはありません。マスの数は、魚のマスも含みます。
・星のない全てのマスを、どれか1本の線が通ります。

本問題には部分点があります。
・解答盤面と同じマスに星が置かれていた場合に、1マスにつき3点を与えます。
・間違ったマスに星が置かれていた場合には、1マスにつき3点減点となります。
・この合計点数が0点未満になった場合、この問題の部分点は0点になります。
・盤面が全て正しく埋められて初めて満点が与えられます。

例題



例題解答



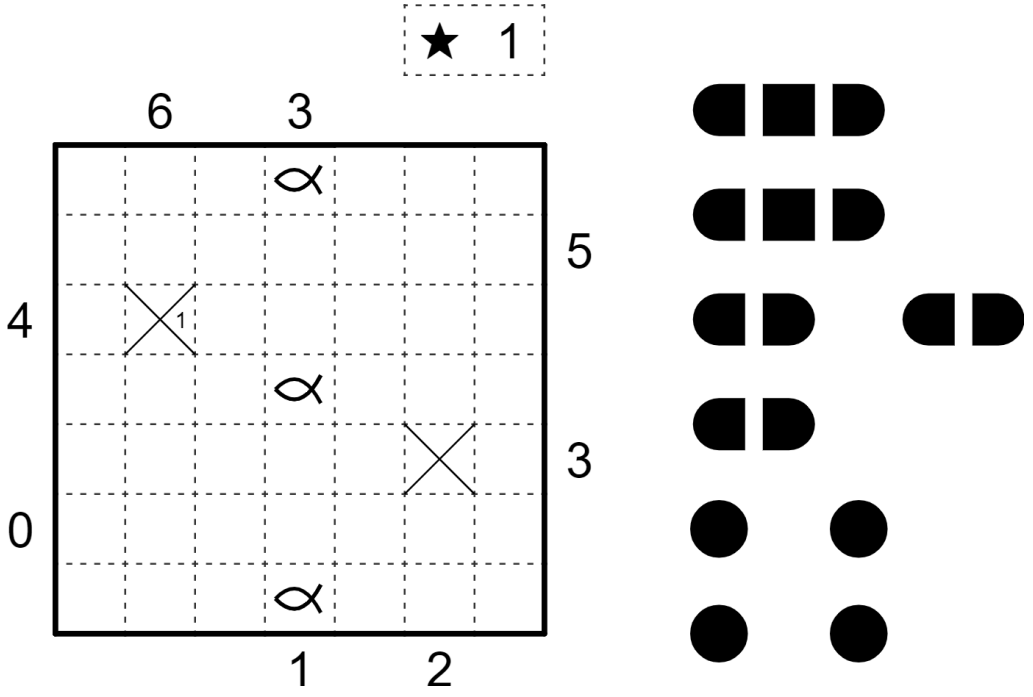
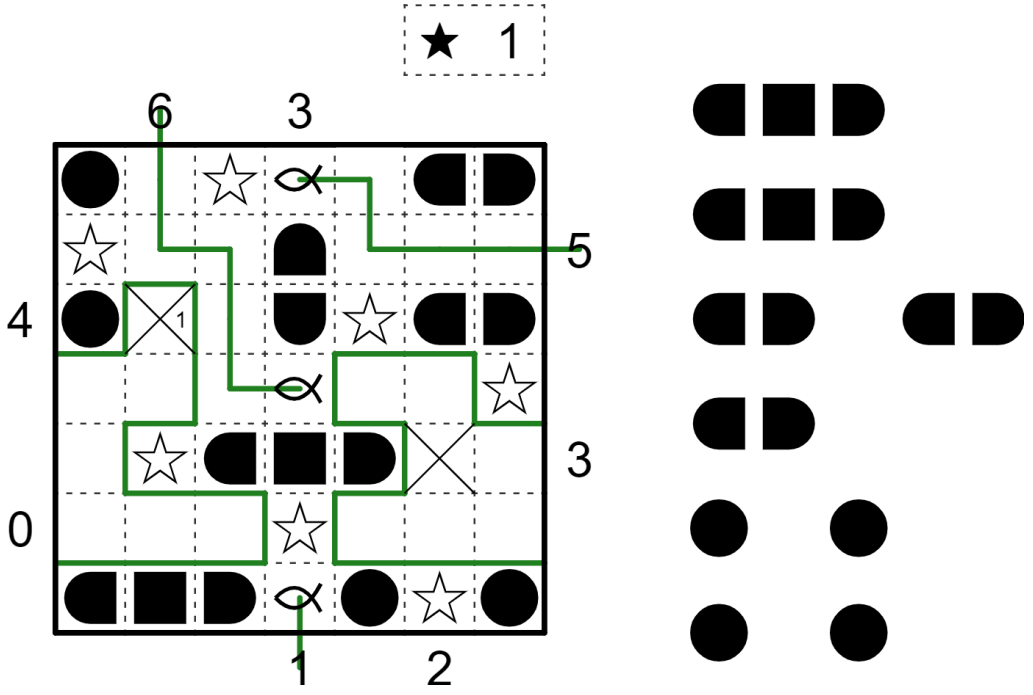
9. Anglers Compass Battleships Star Battle　300点

ルール
・いくつかのマスに1つずつ星を配置し、タテヨコの各列に星が2つずつ入るようにします。星の入るマスどうしはタテヨコナナメに接しません。
・盤面のマスに沿って指定されたすべての戦艦を配置します。戦艦は回転させてもかまいません。戦艦どうしがタテヨコナナメに接してはいけません。
・盤面の外の数字のいくつかからマスの中心をタテヨコに通るような線を引き、それぞれ別の魚までつなぎます。全ての魚はちょうど1つの数字とつながります。線が同じマスを2回以上通ることはありません。
・線の伸びた数字はその数字から魚までに通るマスの数を表します。マスの数は、魚のマスも含みます。
・線の伸びなかった数字は、その列で戦艦の配置されるマスの数を表します。線の伸びた数字が戦艦のマスの数を表していてもかまいません。
・また、点線に沿って線を引き、艦、星、線のあるマス以外のマスをいくつかのブロックに分割します。どのブロックにも、「コンパス」がちょうど1つずつ入るようにします。コンパスのマスだけのブロックができてもかまいません。コンパスの上側の数字は、そのコンパスが入るブロックの中で、コンパスよりも上にあるマスの数を表します。右、下、左についても同様です。

本問題には部分点があります。
・解答盤面と同じマスに星または艦が置かれていた場合に、1マスにつき5点を与えます。
・艦が置かれているマスが正しければ、艦の種類は問いません。
・間違ったマスに星または艦が置かれていた場合には、1マスにつき5点減点となります。
・この合計点数が0点未満になった場合、この問題の部分点は0点になります。
・盤面が全て正しく埋められて初めて満点が与えられます。

紙面の都合上、次のページに例題があります。

例題



例題解答