

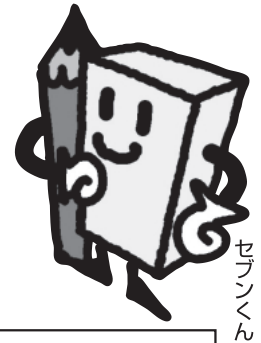
TOSHIBA
PUZZLE
CHAMPIONSHIP



決勝大会

第3ラウンド

TANTRIX



制限時間 16分

80点

- | | | | | | |
|--------------------------|-------|-----|--------------------------|------|-----|
| <input type="checkbox"/> | 0～ 8分 | 80点 | <input type="checkbox"/> | ～14分 | 40点 |
| <input type="checkbox"/> | ～10分 | 60点 | <input type="checkbox"/> | ～16分 | 30点 |
| <input type="checkbox"/> | ～12分 | 50点 | | | |

お名前

得点

点



TANTRIX

以下のルールに従って、次のページにある枠の中に10枚のピースを並べてください。

<最高80点>

●ルール

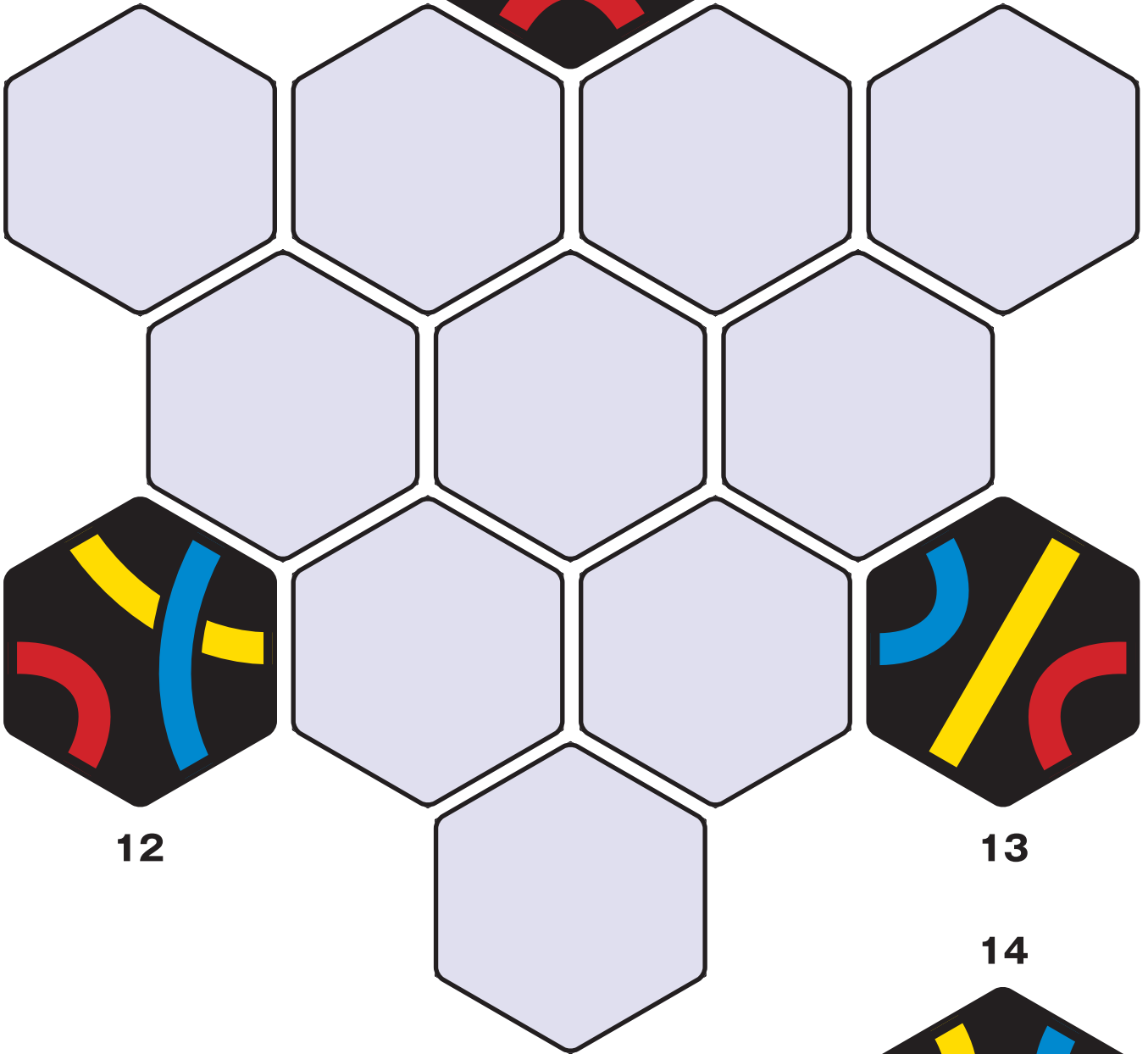
1. 1～13番のピースを六芒星の形に並べる（ただし、11～13番はすでに印刷されている）。
2. そのとき、赤・青・黄のループが、それぞれ1つずつできるようにする。
3. ループにならないラインも、同色でつながっていなければならない。



TANTRIXは、ラインの色がつながるように六角形のピースを並べるパズルゲームです。ラインの色は赤・青・黄の3つ。またラインのパターンには、六角形の向かい合った辺を結ぶ「直線」、1つ置いた辺を結ぶ「曲線」、隣接する辺を結ぶ「コーナー線」の3つがあり、このうち、3色の直線が中央で交わるパターンを除いた全14種のピースが、TANTRIXには存在しています。

今回、パズル選手権の問題を作成するにあたり、No.14のピースをベンチメンバーとして待機させ、No.11-13をあらかじめ印刷して「タントリックス ディスカバリ」という市販セット（No.1-10のピースで構成）で取り組めるものに仕立て上げました。

11



12



13



14

