

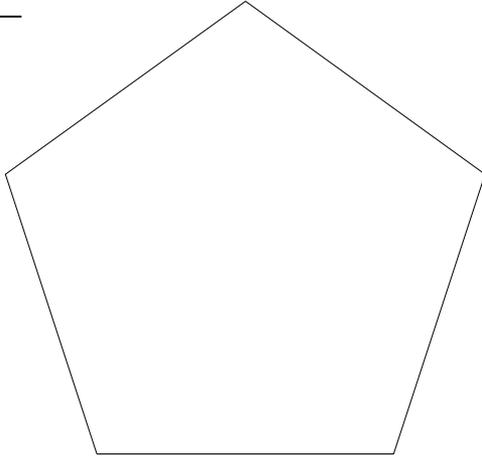
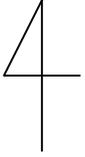
コンパス 多角形ゲーム用 計算シート

上を方位0°として計算。

ゲームの方法

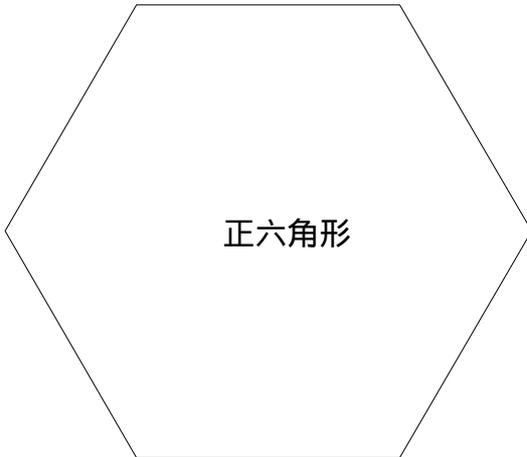
- 1) をスタート地点として指示された方位に同じ距離を進む。正しく進めば、必ず元の にたどり着く。
- 2) 実際に着地した地点との誤差を競う。
- 3) 到達地点が見える場合は、 (五角形の場合) の地点をゴールとして、 と の距離との誤差を競う。

ゲームする場所によって、方位を調整すること。



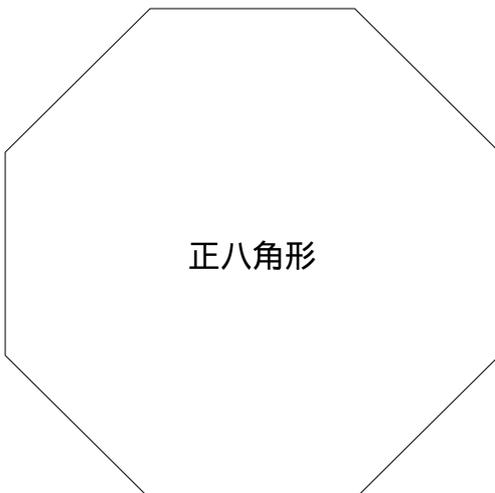
正五角形

3 4 2 ° ? m
5 4 ° ? m
1 2 6 ° ? m
1 9 8 ° ? m
2 7 0 ° ? m



正六角形

3 3 0 °
3 0 °
9 0 °
1 5 0 °
2 1 0 °
2 7 0 °



正八角形

3 1 5 °
0 °
4 5 °
9 0 °
1 3 5 °
1 8 0 °
2 2 5 °
2 7 0 °