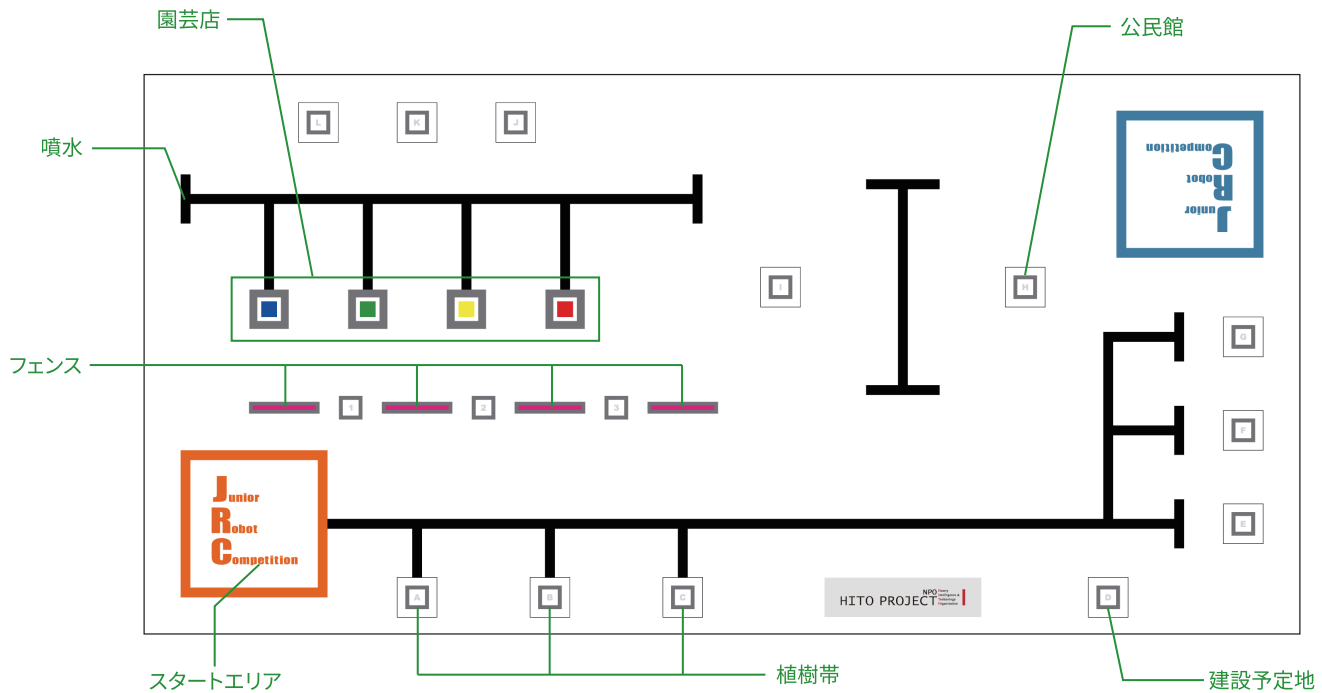


Junior Robot Competition 2027 Winter

PRIME Urban Development (都市整備)

1. ゲームフィールド

※図上の細い緑線は説明用であり、実際は描かれない



2. ミッションの種類

今大会からミッションの種類が2つとなり、「レギュラーミッション」に「アディショナルミッション」が追加されたものが各競技のミッションとなる。

レギュラーミッション

事前に公開されるミッションであり、大会当日に変更されない。

アディショナルミッション

使用するオブジェクト(レギュラーミッションのオブジェクト+α)は事前に公開されるが、ミッション内容は当日に発表される。

- (1) レギュラーミッションと同形状のオブジェクトを追加する場合がある
- (2) 事前に公開されたオブジェクトのすべてを使用するとは限らない

Junior Robot Competition 2027 Winter

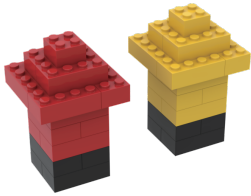
PRIME Urban Development (都市整備)

3. ゲームオブジェクト (レギュラーミッション)

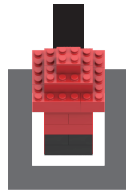
※オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

樹木(大) x 2

設置場所：園芸店



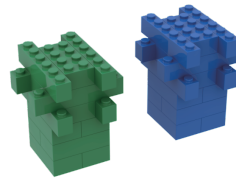
設置方法



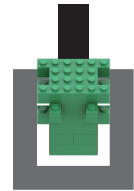
同色の枠内に配置される

樹木(中) x 2

設置場所：園芸店



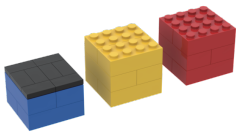
設置方法



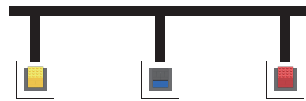
最上層の長辺 (6ポッチ) がコースの長辺と平行になるように同色の枠内に配置される

マーカー x 3

設置場所：植樹帯



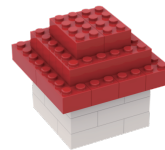
設置方法



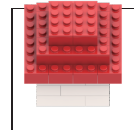
中心の白枠内に毎回ランダムで配置される (色の重複はない)

公民館 x 1

設置場所：公民館



設置方法



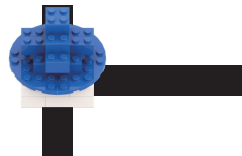
中間の灰枠内に配置される

噴水 x 1

設置場所：噴水



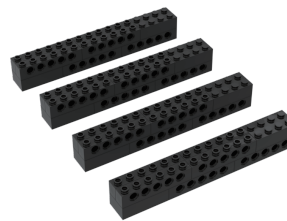
設置方法



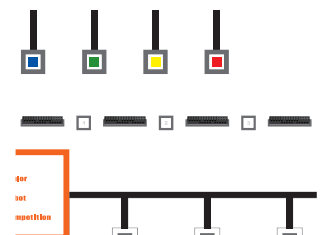
丁字路の中央に配置される

フェンス x 4

設置場所：フェンス



設置方法



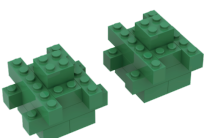
中間の色枠内に配置される

4. ゲームオブジェクト (アディショナルミッション)

※オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

樹木(小) x 2

設置場所：???



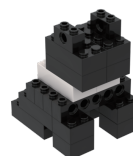
街灯 x 2

設置場所：???



ペット(犬) x 1

設置場所：???



Junior Robot Competition 2027 Winter

PRIME Urban Development (都市整備)

5. レギュラーミッション

※「完全に」とは接地面がすべて入っていることとする

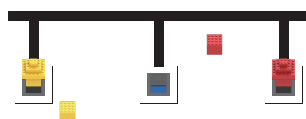
ミッション① 植樹帯植樹

開始前



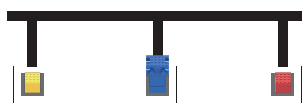
植樹帯にランダムにマーカーが配置される

クリア後の状態(例)



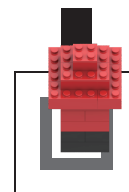
赤と黄のマーカーがあった灰枠内に同色の樹木を植える

クリア後の状態(例)



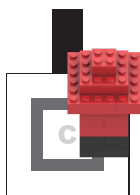
青のマーカーが灰枠内から出ないかつその上に青の樹木を接ぎ木する

OK(例)



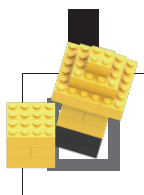
直立かつ接地面が灰枠内にすべて入っていればOK

CAUTION(例)



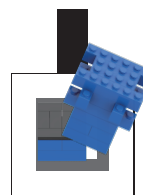
直立だが灰枠内にすべて入っていない

NG(例)



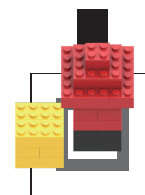
直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

NG(例)



直立になっていない
(底面がマーカー以外に触れる)

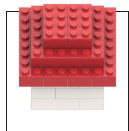
NG(例)



マーカーと樹木の色が違う

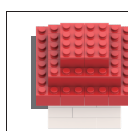
ミッション② 公民館の移設

開始前



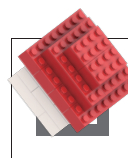
エリアの灰枠内に配置される

クリア後の状態(例)



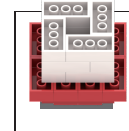
建設予定地の黒線(外枠)内に移設する
※周囲の黒線はエリア対象外

NG(例)



直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

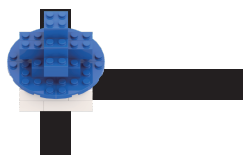
NG(例)



直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

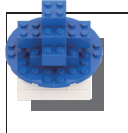
ミッション③ 噴水の設営

開始前



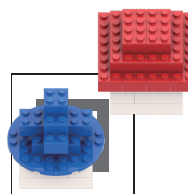
エリアの丁字路の中央に配置される

クリア後の状態(例)



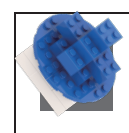
公民館の跡地に設置する
※周囲の黒線はエリア対象外

NG(例)



公民館が黒線(外枠)外に完全に出ていない

NG(例)



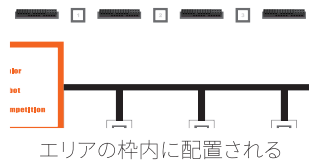
直立になっていない
(底面がすべて接地していない)

Junior Robot Competition 2027 Winter

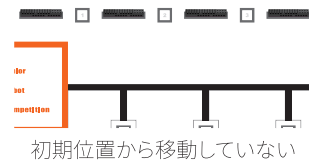
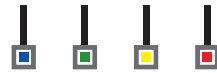
PRIME Urban Development (都市整備)

ボーナスポイント フェンス

開始前



OK (例)



OK (例)



周囲の灰枠内かつ直立ならOK

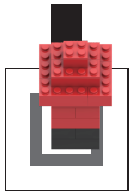
NG (例)



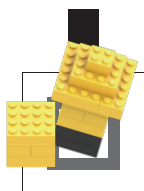
灰枠外に一部以上が出たり
直立になっていないとNG

ミッション共通のOK・NG

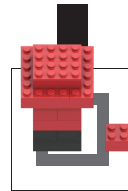
OK (例)



NG (例)



NG (例)



「直立」とは底面がすべて接地していることを指し、フィールドのカベや他のオブジェクトによりかかっている場合は直立とならない

オブジェクトが損傷した場合はポイントにならない

5. 得点表

※得点は競技終了時点の状態で可否を判断し、集計する

項 目		得 点	最 大	ミッション別最大
①	赤と黄の樹木が指定のエリア内に完全にある	各20	40	70
	赤と黄の樹木が指定のエリア内に一部がある	各10		
	青の樹木がマーカー上かつマーカーが指定のエリア内に完全にある	30	30	
	青の樹木がマーカー上かつマーカーが指定のエリア内に一部がある	15		
②	公民館が指定のエリア内に完全にある	15	15	15
	公民館が指定のエリア内に一部がある	5		
③	噴水が指定のエリア内に完全にある	20	20	20
	噴水が指定のエリア内に一部がある	10		
	フェンスが初期位置の灰枠内に完全にある	各5	20	20
レギュラーミッション 合計		125		

Junior Robot Competition 2027 Winter

PRIME Urban Development (都市整備)

改訂履歴

2026年10月15日	Ver1.0	初版公開
2026年10月15日	Ver1.1	「5.レギュラーミッション」の「ミッション② 公民館の移設」においてコース図に誤りがあったため以下の画像を修正 「クリア後の状態(例)」、「NG(例)」、「NG(例)」