

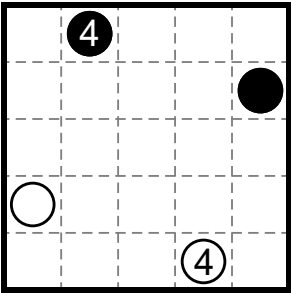
MF25 推しパズル

Balance Loop

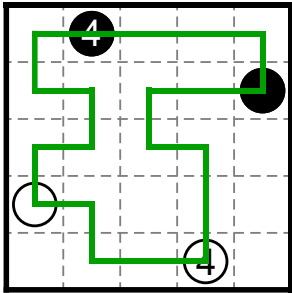
ルール

- 1. タテヨコにマスを中心をつなぐように線を引き、盤面を一周するループを作ります。ループが同じマスを 2 回以上通ることはありません。
- 2. ループはすべての○と●を通ります。数は、そのマスから伸びる 2 方向の直線の長さの和を表します。
- 3. ○では、そのマスから伸びる 2 方向の直線の長さが等しくなります。
- 4. ●では、そのマスから伸びる 2 方向の直線の長さが異なります。

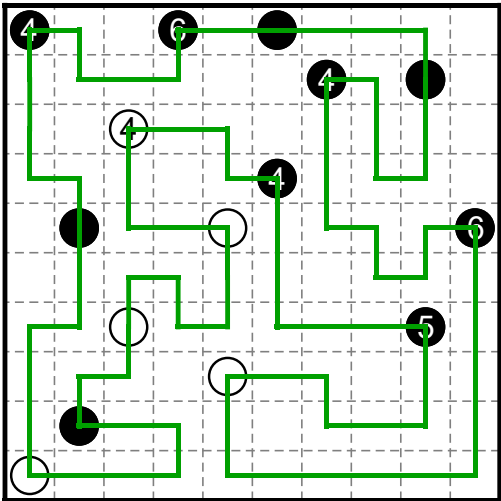
●例題●



●答え●



① ☆☆☆ 作●へーくま

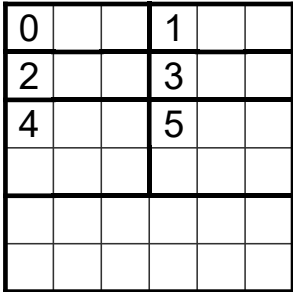


Aqre

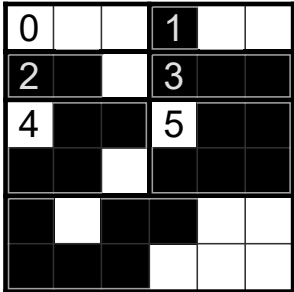
ルール

- 1. 盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。
- 2. 太線で区切られた四角（部屋と呼びます）に入っている数字は、その部屋に入る黒マスの数を表しています。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るかわかりません。
- 3. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
- 4. 同じ色のマスを、タテまたはヨコにまっすぐに 4 つ以上続けさせてはいけません。

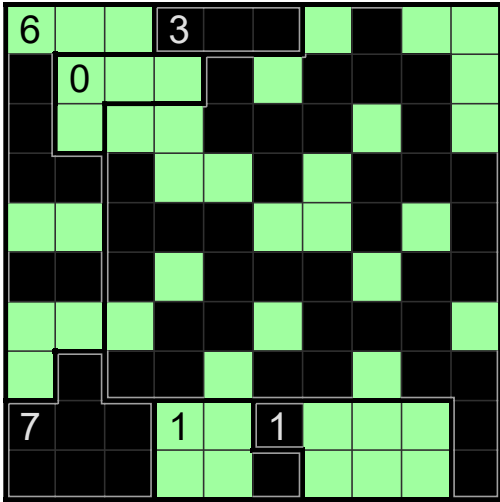
●例題●



●答え●



① ☆☆ 作●へーくま



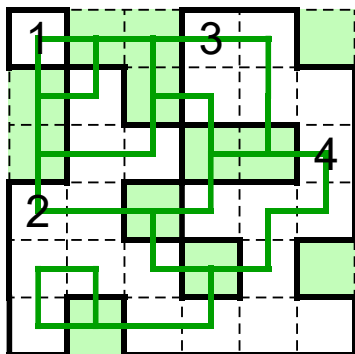
[illegible]

Forest Walk

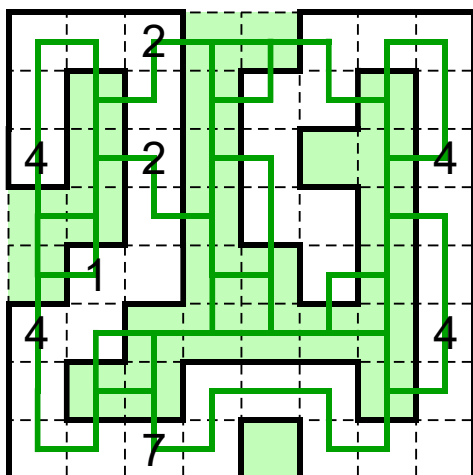
ルール

1. 盤面のいくつかのマスを線引いて、全体で1つのネットワークを作しましょう。このネットワークは、すべての数字のあるマスを通ります。
2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。ネットワークには端点や十字路を作ってははいけません。
3. 緑の森マスを通るときは、必ずそのマスでT字路になります。
4. T字路は森マスの中にしか作ってはいけません。
5. 数字のあるマスは、その数字を含む、連続した白マスのネットワーク部分のマス数を表します。

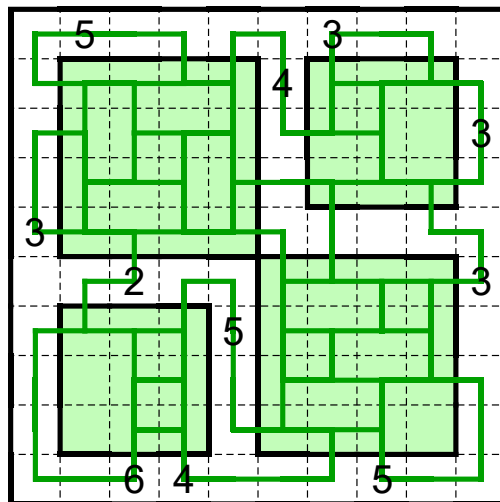
① ☆ 作●へーくま



② ☆☆ 作●へーくま



③ ☆☆☆ 作●へーくま

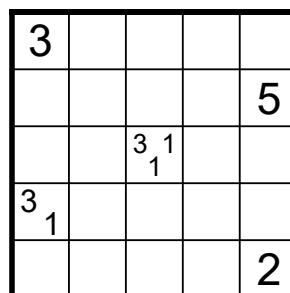


Tapa

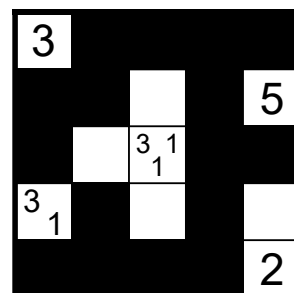
ルール

1. 盤面のいくつかのマスを黒く塗りましょう。
2. 盤面の数字は、その数字のマスの周囲8マスを見た時に、連結してつながっている黒マスの数を表します。複数の数字がある場合は、それぞれの間が一つ以上の白マスで分かれていることを表します。
3. 数字の入っているマスを黒く塗ってはいけません。
4. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければいけません。
5. 黒マスを2×2以上のカタマリにしてはいけません。
6. ?は1以上の数字を表します。

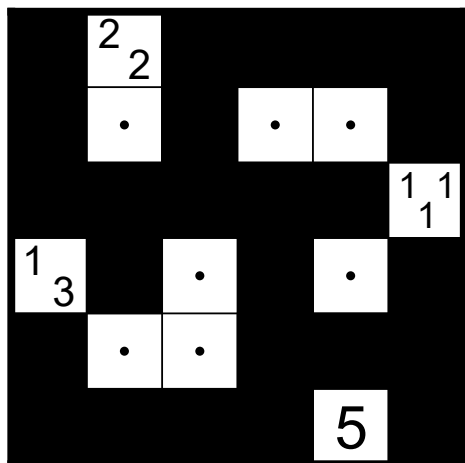
●例題●



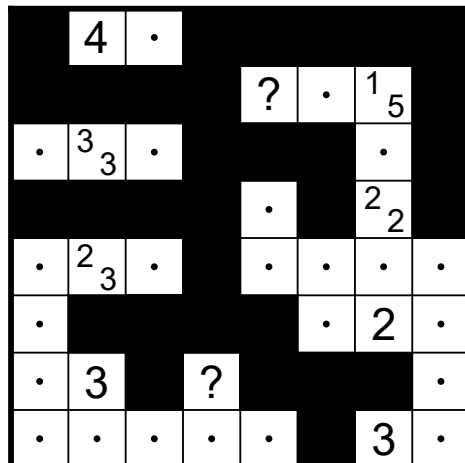
●答え●



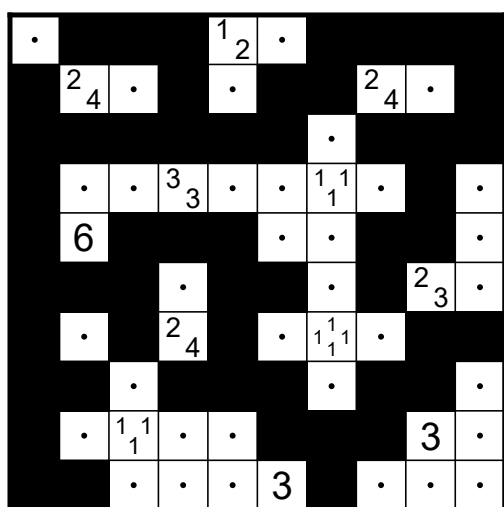
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●Apppp!!

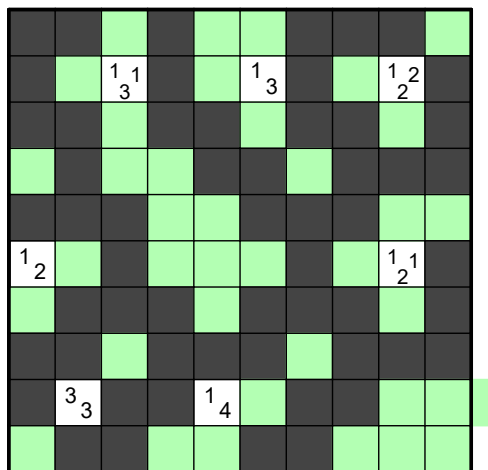


③ ☆☆☆ 作●Apppp!!



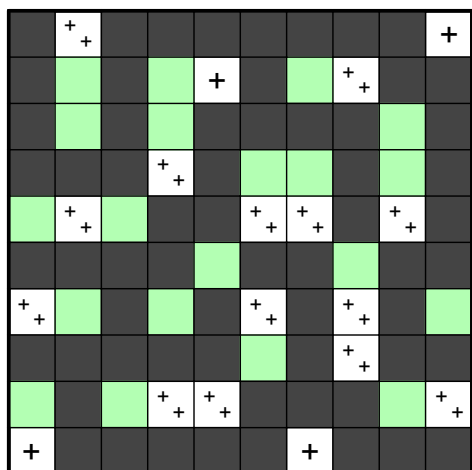
④ (Line) ☆☆☆ 作●Apppp!!

黒マスはタテヨコに4マス以上連続しません。



⑤ (Neanderthal) ☆☆☆ 作●Apppp!!

2以上の数字は全て“+”に置き換えられます。



⑥ (LITS) ☆☆☆ 作●Apppp!!

最終的な黒マスの配置は、いくつかのテトロミノ（黒マスが4つついた形）をつなげてできる形になります。回転・反転して重なるテトロミノどうしをタテヨコにつなげてはいけません。

