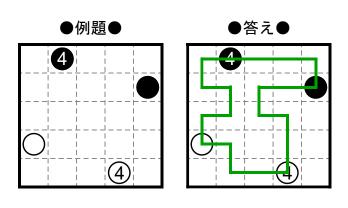
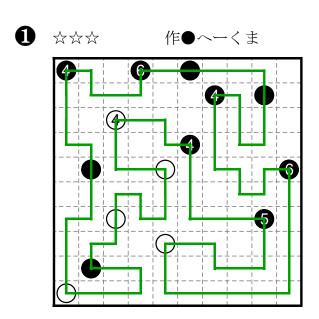
MF25 推しパズル

Balance Loop

ルール

- 1. タテヨコにマスの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. 〇では、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。

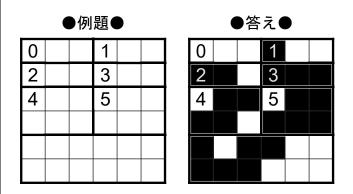


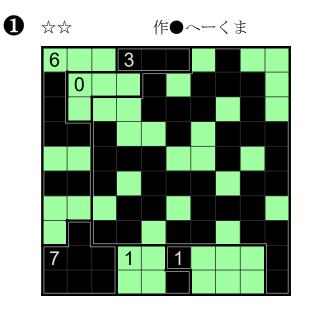


Aqre

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。

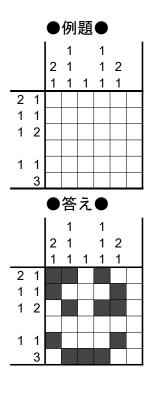




ののぐらむ

ルール

- 1. 数字をヒントに盤面のいくつかのマスを黒く塗ります。
- 2. タテとヨコの数字は、その列にある連続してつながっている黒マスの数を表します。
- 3. 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。
- 4. 複数の数字がある場合は、その順番通りに盤面を黒く塗ります。



	7	6	6	5	5	5	5	5	1	1	2	5	5 3	1		2	5 3	5 2	6	8
	6	1	1	2	5	4	1	1	3	3	3	3	2	2	1	4	4	1	1	5
20																				
8 3 5									•	•				•	•					
8 2 4									•	•	•					•				
8 2 4									•	•										
8 2 4									•	•										
3 2				•						•					•	•				
1 1 1		•	•	•					•	•						•				
2 1			•	•		•			•	•				•					•	
1 2	•		•	•		•			•	•	•			•					•	•
2				•		•			•	•	•						•		•	•
2			•	•					•	•					•					
				•					•	•	•					•	•			•
1				•	•			•	•	•		•		•	•	•		•		•
2 1 1			•	•		•			•	•				•			•			
1 2 2 1		•	•	•					•	•	•			•					•	
1 2 4 2 1		•	•	•				•					•		•			•		
1 3 5 2 1								•							•			•		
13 5														•	•					

1 ☆ 作●わがなし

2☆☆ 作●わがなし

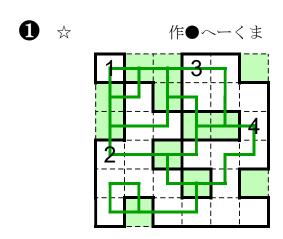
*2 つのののぐらむは、作者 が推しているパズルゲームに 関係するイラスト・文字列を 答えに持ちます。

						1	1																	
						2	2		3		2	2	2		2	2		2	2			4		
						2	2		3		2	2	2		2	4	12	4	2	2	2	2	2	2
						2	2		3	9	2	2	2	9	5	2	2	2	2	4	6	2	6	4
					20	1	1	20	3	9	2	2	2	9	2	2	2	2	5	5	6	2	6	5
	4	3	6	1					•	•				•							•	٠	•	
		1	14	2		•	•															٠		
1	3	1	1	3		٠	٠				٠	٠	٠		٠	٠		•	٠	•				·
1	3	1	1	1		٠	٠				٠	٠	٠		٠	٠		٠	٠	٠	٠		٠	٠
4	1	1	1	1					•		٠	٠	٠		٠	٠		•	٠	٠	٠		٠	٠
	4	5	1	1					٠						•	٠		•	•	•	٠		٠	•
		1	7	1		٠	•								•	٠		•	•	•	٠	٠	٠	•
1	3	1	1	3		•	•				•		•		٠	•		•	٠	٠				٠
	4	1	3	11		٠	•				•	•	•											
4	4	1	8	2					•		٠	•	٠									•		
4	3	3	2	2					•	•				•	٠				•			٠		
4	2	0	1	17		•	•																	
1	3	2	3	3		•	•				•	•	•			•	•	•		•				•
	4	1	8	2		·	·		•							·	·	·	·		·	•	·	•
	+	4	12						•													•		
	1	7	3	2																		•		
1	3	2	3	2												•						•		
		1	3	11														_						
4	1	1	3	3																				
-	_	-	_	0																				ш

Forest Walk

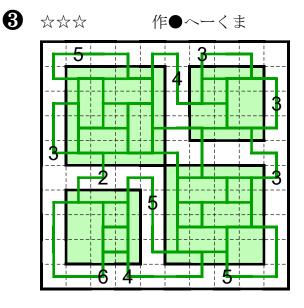
ルール

- 1. 盤面のいくつかのマスに線を引い て、全体で1つのネットワークを作り 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いけません。
- 3. 緑の森マスを通るときは、必ずその マスで「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。



2 ☆☆

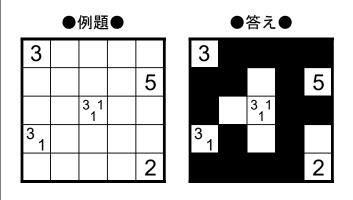
作●へ一くま



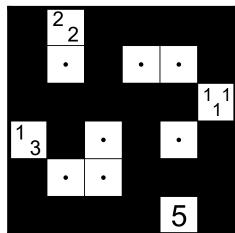
Tapa

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。



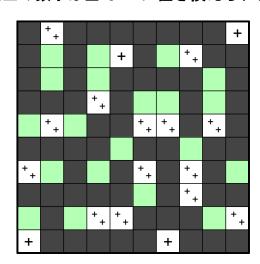




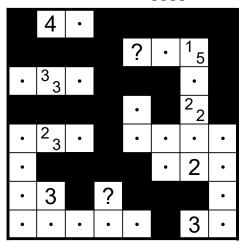
3 ☆☆☆ 作●Apppp!!

$\lceil \cdot \rceil$				1 2	•				
	2 4	•		•			24	•	
						•			
	•	•	3	•	•	1 1 1	•		•
	6				•	•			•
			•			•		23	•
	•		2 4		•	1 1 1	•		
		•				•			•
	•	1 1 1	•	•				3	•
		•	•	•	3		•	•	•

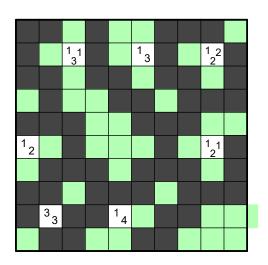
⑤ (Neanderthal) ☆☆☆ 作●Apppp!! 2以上の数字は全て"+"に置き換えられます。



2 ☆☆ 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。



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 つくっついた形)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 うしをタテョコにつなげてはいけません。

