

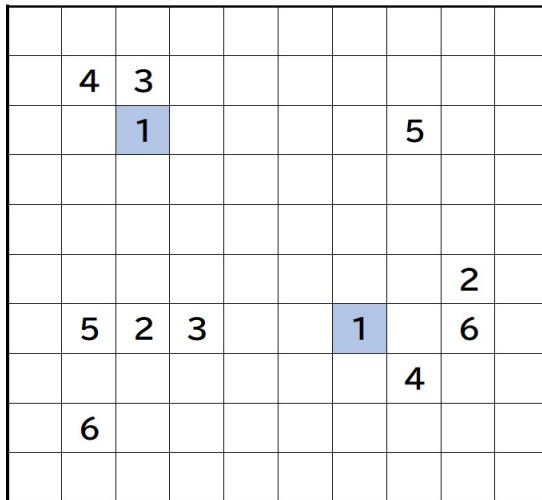
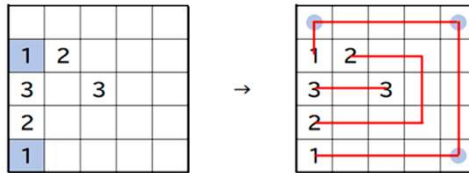
## number link

M3/パズル総集編・表紙/パズル(gori.sh)

盤面に線を引き、同じ数字同士を繋げてください。

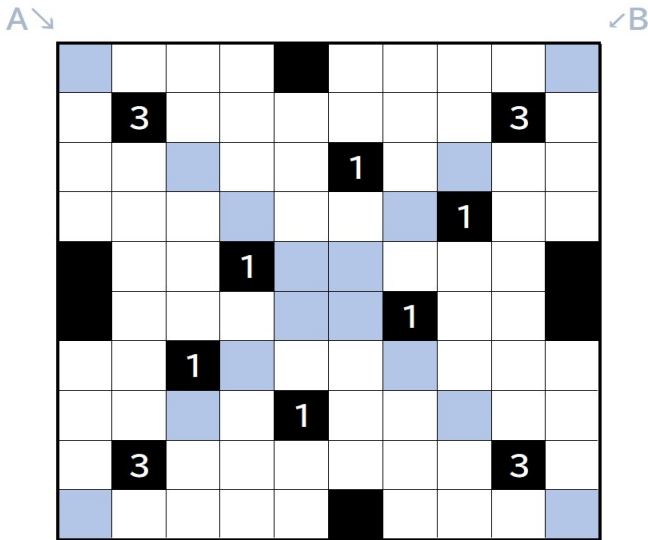
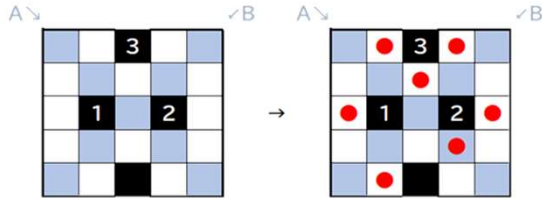
線は交差せず、分岐しません。斜めにも引けません。マスの中央でのみ90度曲げることが出来ます。

一般的な「ナンバーリンク」のルールと同じです。



# akari

盤面に照明を配置し、全ての白マス进行してください。  
 灯りは照明から上下左右の4方向に進み、黒マスで止まります。  
 ある照明が、別の照明に照らされてしまてはいけません。  
 黒マスの数字は、その上下左右4マスに置かれる照明の数を表します。  
 一般的な「美術館」のルールと同じです。



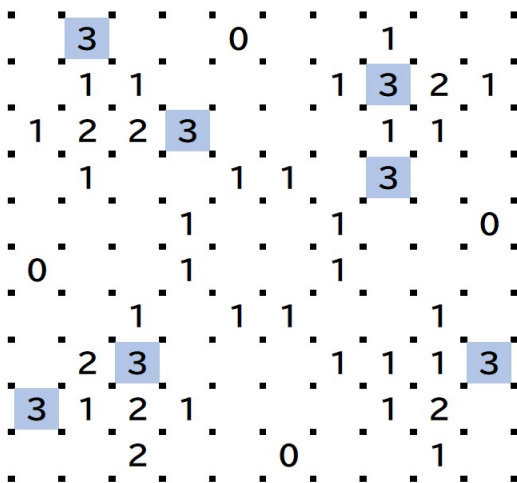
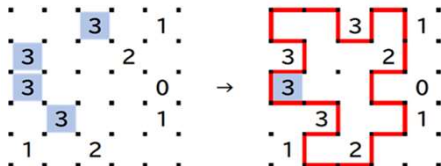
# fences

点と点を繋ぐ線を引き、一つの大きな輪っかを作ってください。

線は交差せず、分岐しません。斜めにも引けません。点でのみ90度曲げることが出来ます。

数字は、その上下左右4ヶ所に引かれる線の数を示します。

一般的な「スリザーリンク」のルールと同じです。



## number place

M3/パズル総集編・表紙/パズル(gori.sh)

全ての白マスに1から9いずれかの数字を入れてください。

縦一列、横一列、太線で囲まれた3×3のマス内、それぞれに1から9の数字が一つずつ入ります。

一般的な「数独」「ナンプレ」のルールと同じです。

1			
		3	
	2		
			4

 → 

1	3	4	2
2	4	3	1
4	2	1	3
3	1	2	4

6	7	3				9	5	
				6				
			5					
7		8		5				9
4			8		7			1
9				2		7		3
					8			
				3				
	1	6				4	3	5

## LITS

M3/パズル総集編・表紙/パズル(gori.sh)

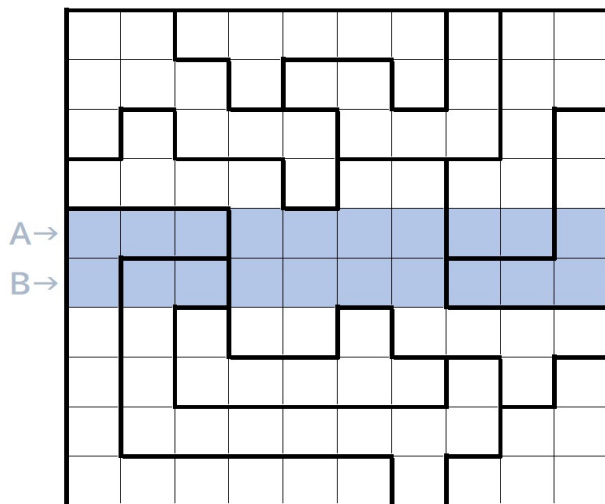
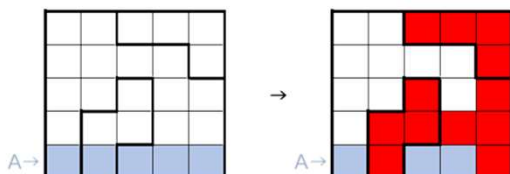
盤面に、ひとつながりになった黒マス配置してください。

太線で区切られた枠ごとに、ひとつに繋がった4マスを黒く塗ります。

黒マスで繋がった枠では、黒マスが同じ形になってはいけません。回転・裏返しも同じと見なします。

2x2の4マスが全て黒マスになってはいけません。

一般的な「LITS」のルールと同じです。



## hitori

M3/パズル総集編・表紙/パズル(gori.sh)

マスのいくつかを黒く塗ってください。

縦一列および横一列で、同じ数字が白マスのままにはなりません。

黒マスがタテヨコに連続してはいけません。

全ての白マスがタテヨコにひとつながりになるようにしてください。

一般的な「ひとりにしてくれ」のルールと同じです。

A→

4	2	1	1	1
2	1	4	2	3
1	3	3	3	5
3	4	2	5	4
5	5	5	4	2

A→

4	2	1	1	1
2	1	4	2	3
1	3	3	3	5
3	4	2	5	4
5	5	5	4	2

A→

B→

3	2	1	6	4	2	7	8
1	8	2	7	3	5	6	1
6	6	7	1	8	4	5	2
2	5	6	4	1	8	3	4
8	7	2	5	3	1	8	5
1	4	7	2	8	6	1	3
5	2	6	8	1	7	4	7
3	1	3	6	2	4	5	6

## CROSS SUM

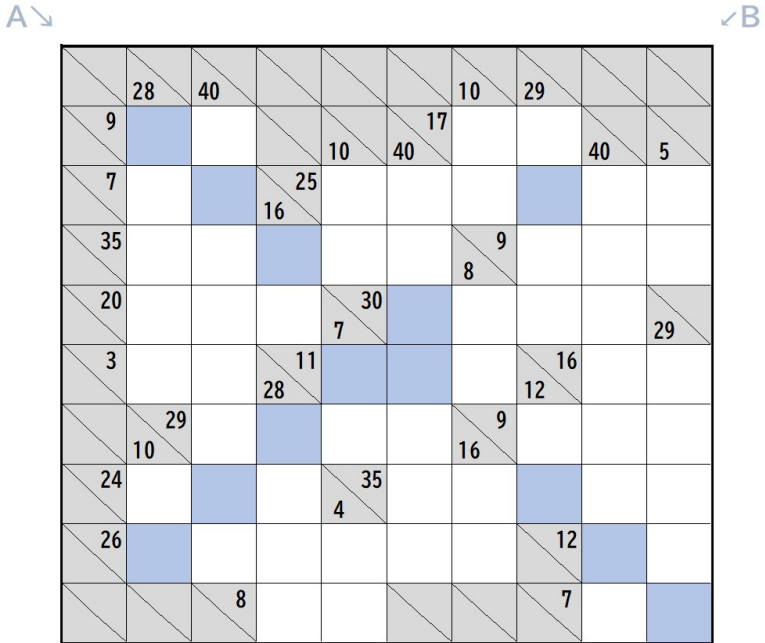
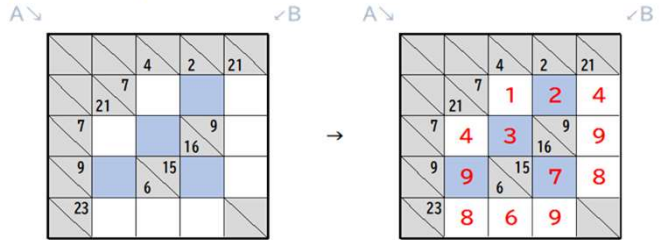
M3/パズル総集編・表紙/パズル(gori.sh)

全ての白マスに1から9いずれかの数字を入れてください。

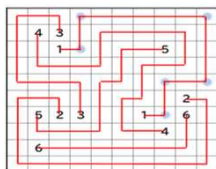
グレーのマスにある小さな数字は、その先のグレーのマスまでに入る数字の条件を表します。

このひとつつながりで、同じ数字は入りません。また、小さな数字はその合計値を表します。

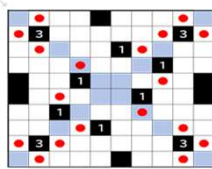
一般的な「カックロ」のルールと同じです。



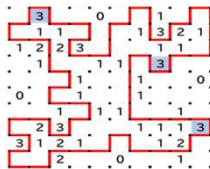
number\_link



akari



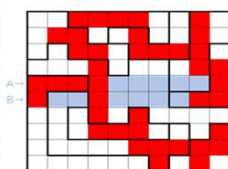
fences



number\_place

6	7	3	2	1	4	9	5	8
5	8	4	7	6	9	3	1	2
1	2	9	5	8	3	6	7	4
7	6	8	3	5	1	2	4	9
4	3	2	8	9	7	5	6	1
9	5	1	4	2	6	7	8	3
3	9	5	6	4	8	1	2	7
2	4	7	1	3	5	8	9	6
8	1	6	9	7	2	4	3	5

LITS



hitori

3	2	1	6	4	2	7	8
1	8	2	7	3	5	6	1
6	6	7	1	8	4	5	2
2	5	6	4	1	8	3	4
8	7	2	5	3	1	8	5
1	4	7	2	8	6	1	3
5	2	6	8	1	7	4	7
3	1	3	6	2	4	5	6

cross\_sum



解説はこちらからどうぞ

<https://gori.sh/puzzle/7puzzle.html>

