

TAG PUZZLE OPEN

2025

Round4 utime, Habanero instruction

40minutes - 880point



本ラウンドではとても難しいパズルが出題されますが、難しいパズルが苦手でも取り組めるようなラウンドとなっております。

配点

最大880点

ラウンドルール

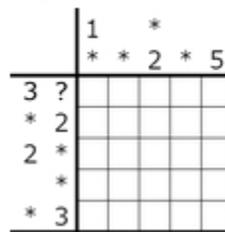
当日公開されます。

パズルのルール（五十音順）

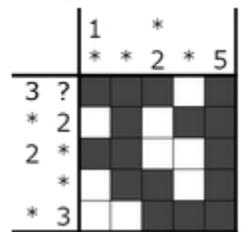
Cross The Streams

1. 盤面のいくつかのマス全体を数字に応じて黒く塗ります
2. マスの外側のヒントは、対応する行または列の、左から右または上から下の順に、連続する黒マスの個数を表します
3. ? マークは1以上の長さの黒マスのカタマリの個数を表します
4. * マークは任意の個数、任意の長さの黒マスのカタマリの個数を表します。個数が0個の場合もあります
5. 黒マスが2x2以上のカタマリになってはいけません
6. 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

例題



解答



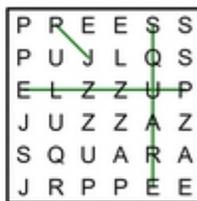
ルール文出典: <https://pzprxs.vercel.app/rules.html?cts>

例題



PUZZLE
SQUARE
JP

解答



PUZZLE
SQUARE
JP

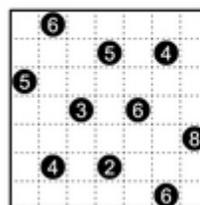
シークワーズ

1. リストのワードを盤面から探し、線を引きます
2. ワードは盤面のある文字からタテヨコナメの8方向に真っ直ぐ伸ばした線分に含まれます
3. 複数のワードが同じ文字を共有することがあります

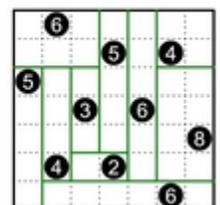
四角に切れ

1. 盤面の点線の上に線を引き、いくつかの長方形（正方形を含む）に分割します
2. 数字は、1マスの面積を1とする、分割された長方形の面積を表します
3. 数字は分割されたそれぞれの長方形に1つつ入ります

例題



解答



TAG PUZZLE OPEN

2025

Round4 utime, Habanero instruction

40minutes - 880point

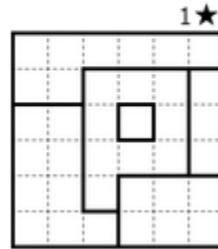


パズルのルール (五十音順)

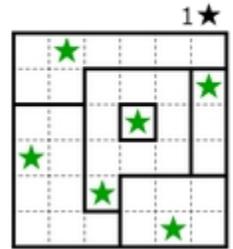
スターバトル

1. 盤面のいくつかの白マスに、星を入れましょう
2. 全てのタテ列、ヨコ列、太線で区切られた各部分には、星が指定された個数ずつ入ります
3. 星同士がタテヨコナナメに隣り合ってははいけません

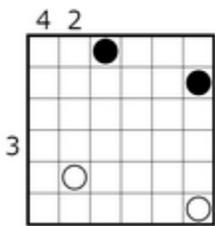
例題



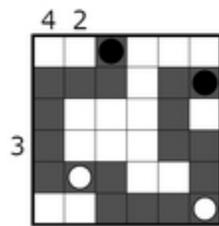
解答



例題



解答



Snake

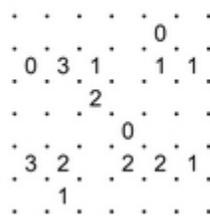
1. いくつかのマスを黒く塗り、黒マス全体がタテヨコにひとつながりになった蛇の形になるようにします
2. ●のマスは蛇の頭または尾になるマスを表します。○のマスは蛇の一部になるマスを表します。頭や尾になってはいけません
3. 蛇はタテヨコナナメで自分自身に接触してはいけません
4. 盤面の外の数字は、その列で黒く塗るマスの数を表します

ルール文出典: トケタVol.6をもとに一部改変

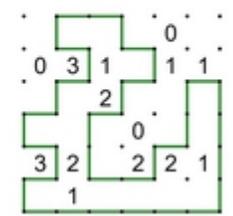
スリザーリンク

1. 盤面の点の間にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作ります
2. 輪っかを作る線は交差したり枝分かれしたり行き止まりがあつたりしてはいけません
3. 数字は周りの点の間に引かれる線の数を表します。点のなかに数字の書かれていないところでは、線がいくつ引かれるかわかりません

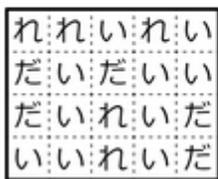
例題



解答



例題



解答



「れいだい」を5つ

ブロックパズル

1. 部品と部品の上に線を引き、盤面を指定されたブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックに入る部品は、どれもタテかヨコにつながっているようにします。

TAG PUZZLE OPEN

2025

Round4 utime, Habanero instruction

40minutes - 880point



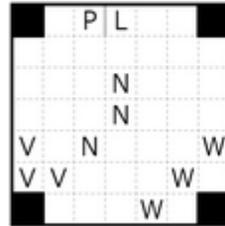
パズルのルール (五十音順)

Pentominous

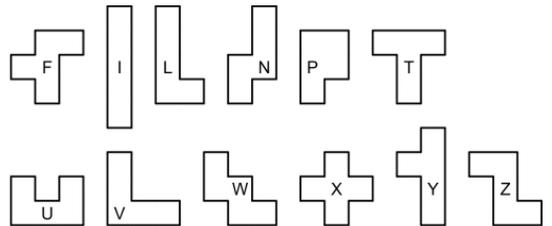
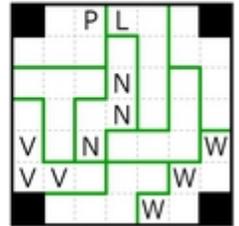
- すべてのマスがちょうど1つのペンタミノになるように、マスをペンタミノに分割してください
- 同じ形のペンタミノ同士（ペンタミノの回転や反転も同じ形として数える）は、辺で接することはできません（対角線上では接することができます）
- 盤面にはいくつかの文字が書かれています。それぞれの文字は、その文字の形をしたペンタミノの一部でなければいけません。1つのペンタミノに2つ以上の文字が含まれていてもかまいません。
- ペンタミノの形によっては、一度もグリッドに現れないものもあれば、二度以上現れるものもあります。
- ペンタミノの文字と図形の対応は与えられています。

ルール文出典: WPF PGP より和訳

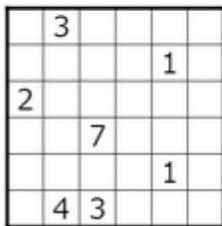
例題



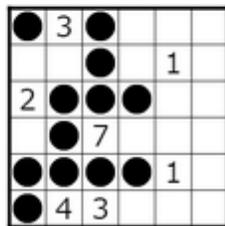
解答



例題



解答



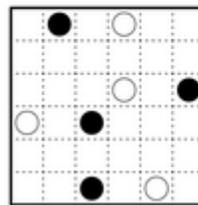
ボンバーパズル

- 盤面のいくつかのマスにバクダン (●) を入れましょう
- 数字はそのマスとタテ・ヨコ・ナナメで接する最大8マスに入るバクダンの数を表します
- 数字の入っているマスにバクダンは入りません
- バクダンは1つのマスに最大で1個までしか入りません

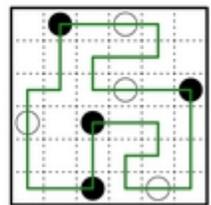
ましゅ

- 盤面にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作ります
- 輪っかを作る線はマスの中央を通り、盤面の外に出たり、交差したり、枝分かれしたり、行き止まりがあったりしてはいけません
- 線はすべての白丸と黒丸の上を通ります
- 線は白丸の上で直進し、線が白丸の前後で進入するマスの片方もしくは両方で直角に曲がります
- 線は黒丸の上で直角に曲がり、線が黒丸の前後で進入する両方のマスで直進します

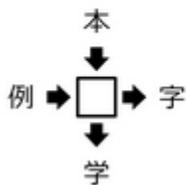
例題



解答



例題



解答



和同開珎

- に漢字1文字を入れ、矢印の方向に読むと全て二字熟語になるようにしましょう