

# 18KF お詫びと修正

今回の本冊子，およびこまばずるくんにおいて，1日目に以下のミスが確認されました。訂正してお詫び申し上げます。

① 本冊子 p25 月か太陽 ④ について

この問題は「盤面に適切な境界が引ききれておらず解が存在できない」とのことでした。

左から4マス目，下から1マス目の左に境界線，右から3マス目，下から3マス目の下と右に境界線が必要です。

② 本冊子 p44 QR コード美術館 について

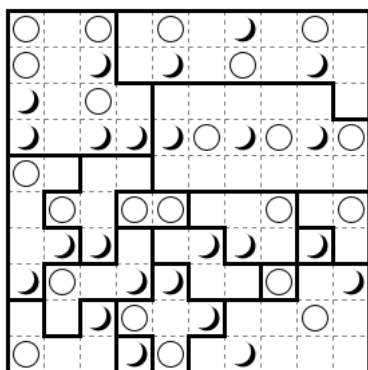
別解が発生しました。右から4,5マス目，上から8マス目と右から2マス目，上から10マス目に0を追加してください。

最後に，このようなミスを含んだ冊子になってしまったこと，および皆様にお手数をおかけざるを得ないことになったことについて，深くお詫び申し上げます。

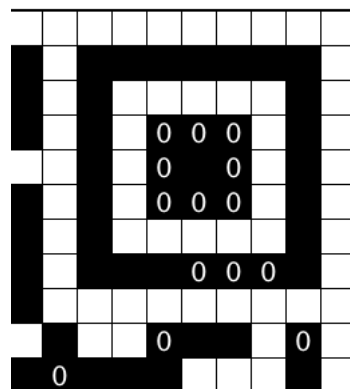
編集長 泡沫

正しい問題

月か太陽④



QR 美術館 (右上部分)

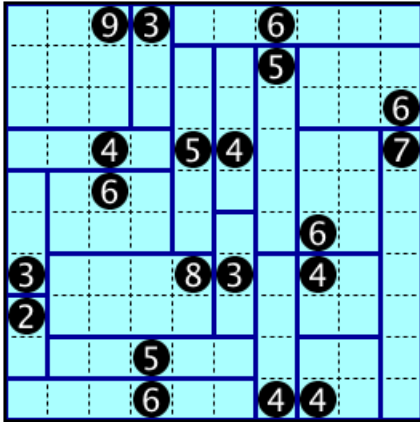


次ページより本冊子の解答です。

# 四角に切れ SHIKAKU

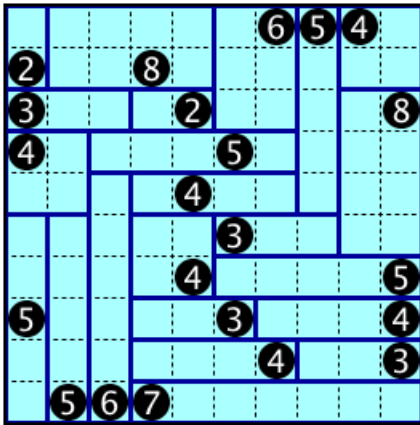
## ルール

① ☆ 作●初月葉桜

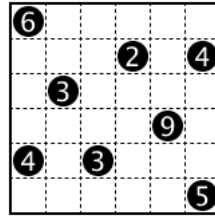


1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形も含む) に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1 です。
3. 全ての長方形に、数字が1 つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

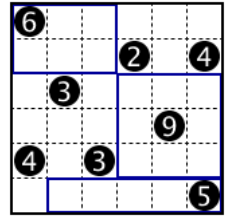
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



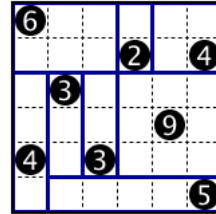
●例題●



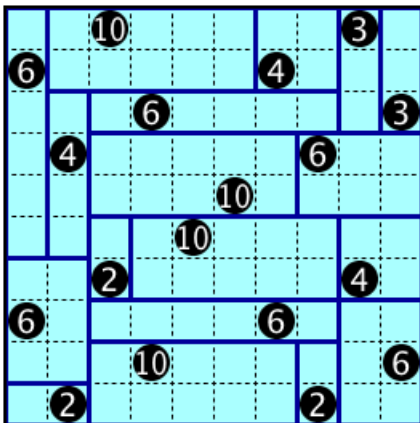
●途中経過●



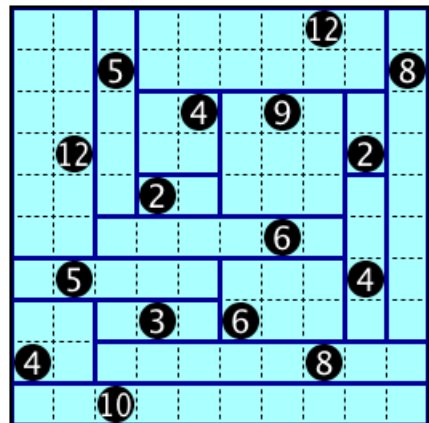
●答え●



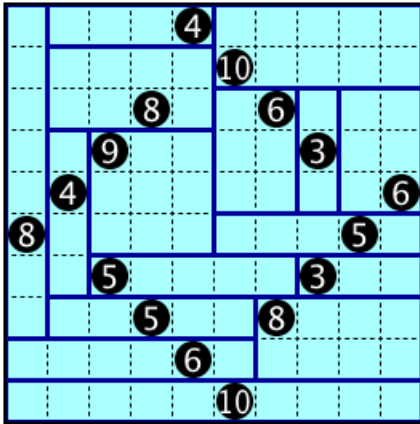
③ ☆☆ 作●あぼかど



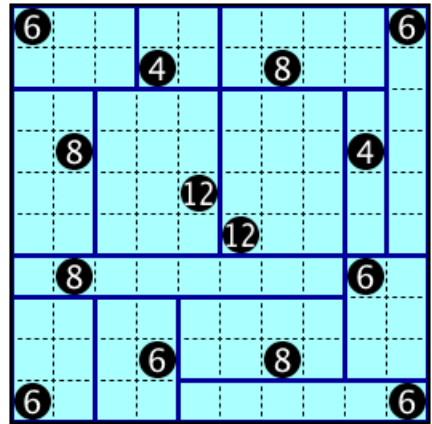
④ ☆☆☆ 作●よしもと



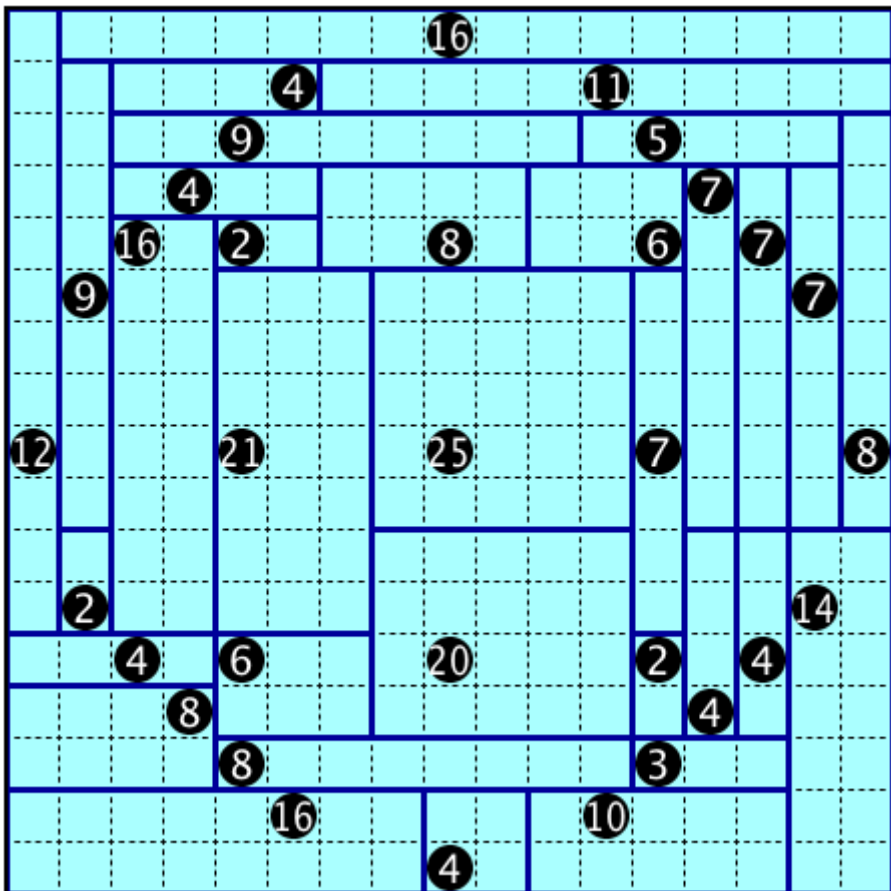
5 ☆☆☆ 作●すいそ



6 ☆☆☆☆☆ 作●泡沫



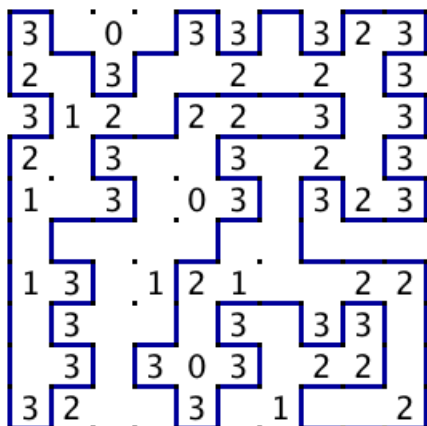
7 ☆☆☆ 作●すいそ



# スリザーリンク SLITHER LINK

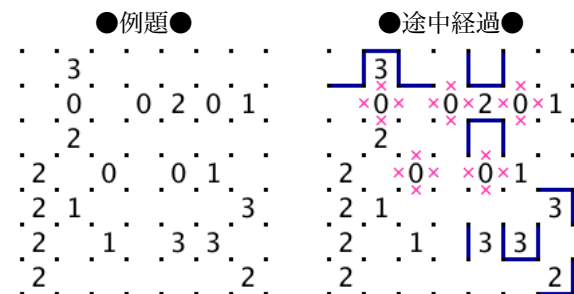
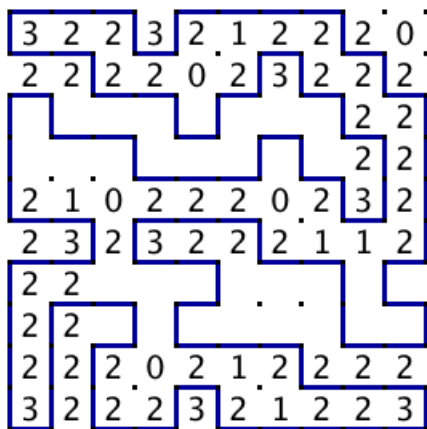
## ルール

### ① ☆ 作●さやちい

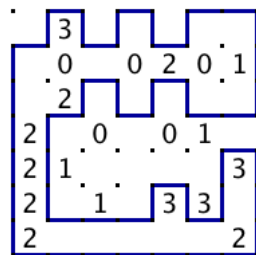


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

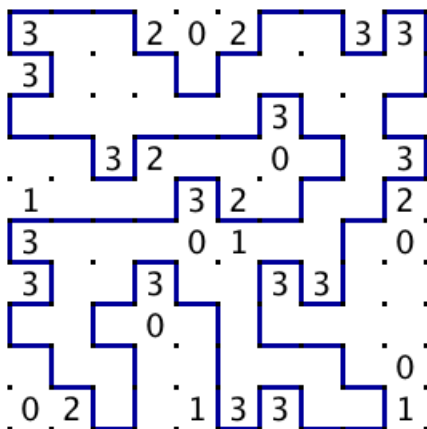
### ② ☆☆ 作●泡沫



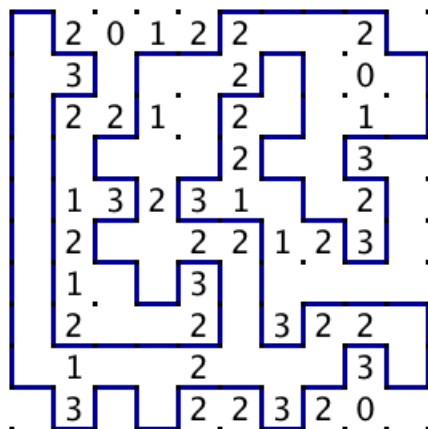
### ●答え●



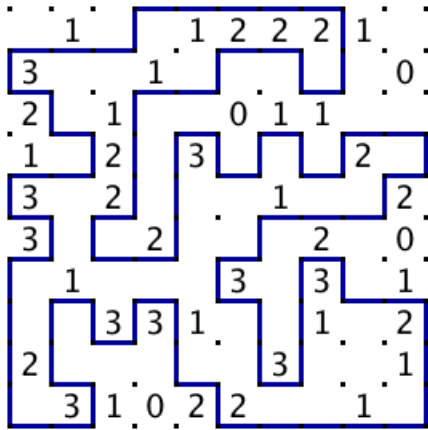
### ③ ☆☆ 作●fff



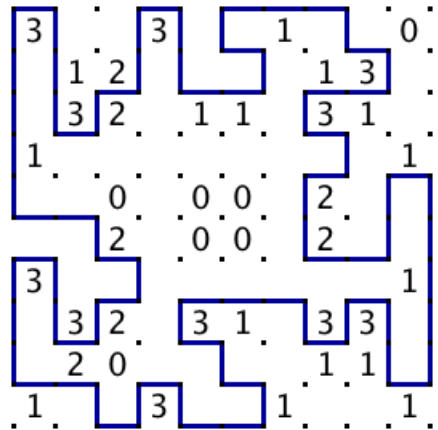
### ④ ☆☆ 作●初月葉桜



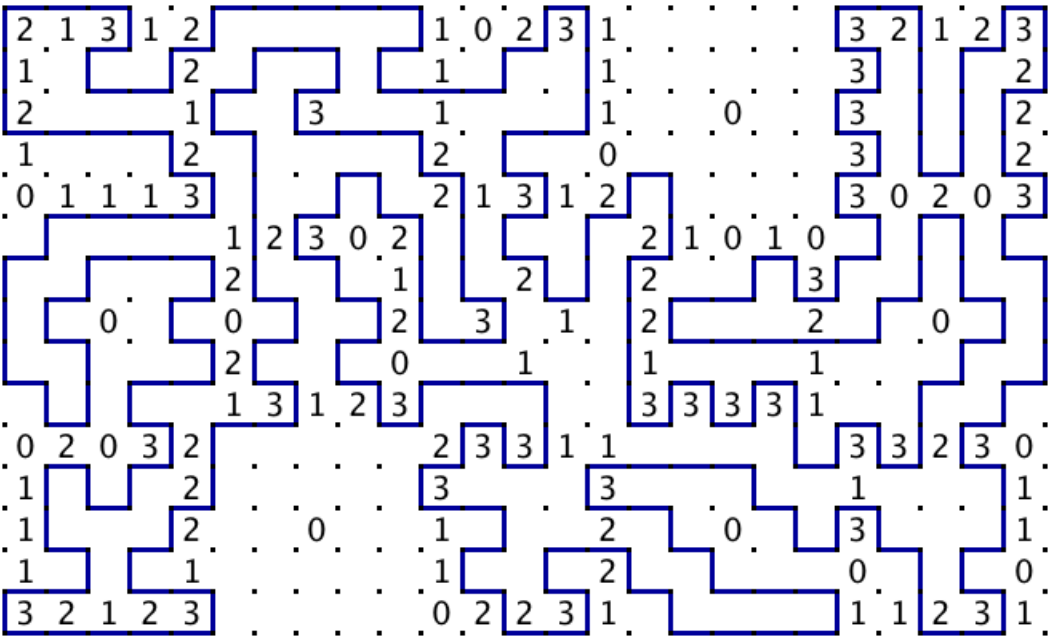
5 ☆☆☆ 作●よしもと



6 ☆☆☆☆ 作●あぼかど



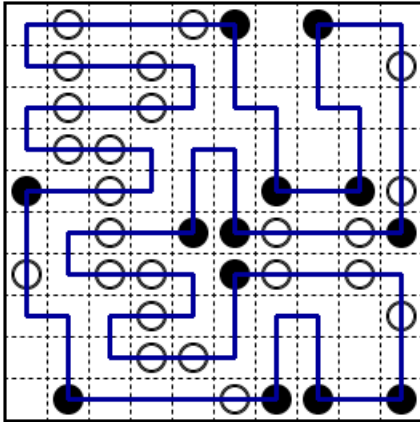
7 ☆☆☆☆ 作●fff



# ましゅ MASYU

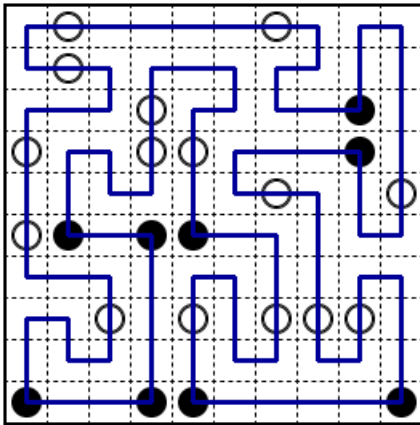
## ルール

① ☆☆ 作●ゆづっこ

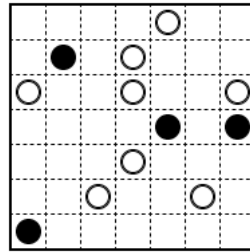


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合があります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

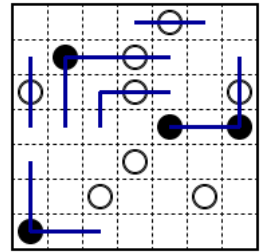
② ☆☆ 作●トクナキラ



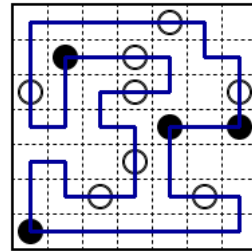
●例題●



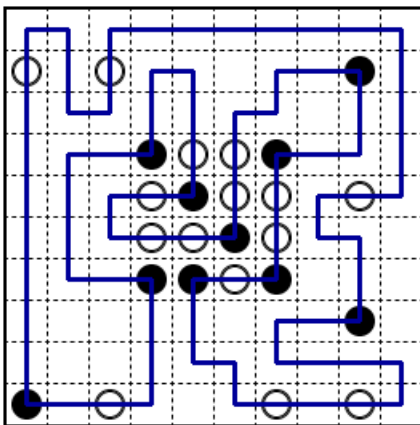
●途中経過●



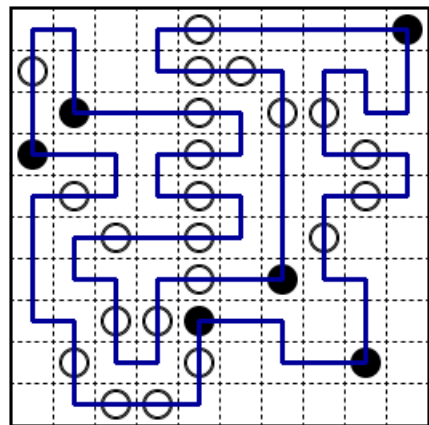
●答え●



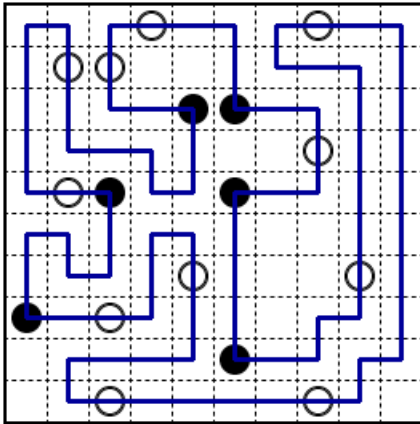
③ ☆☆ 作●あぼかど



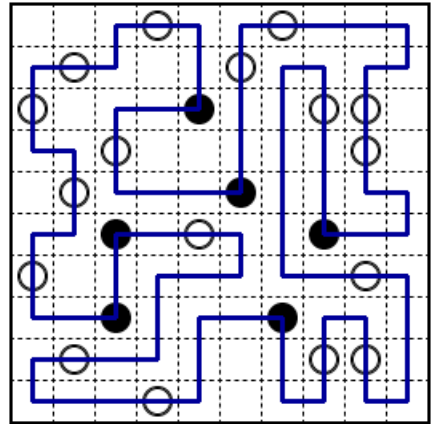
④ ☆☆ 作●すいそ



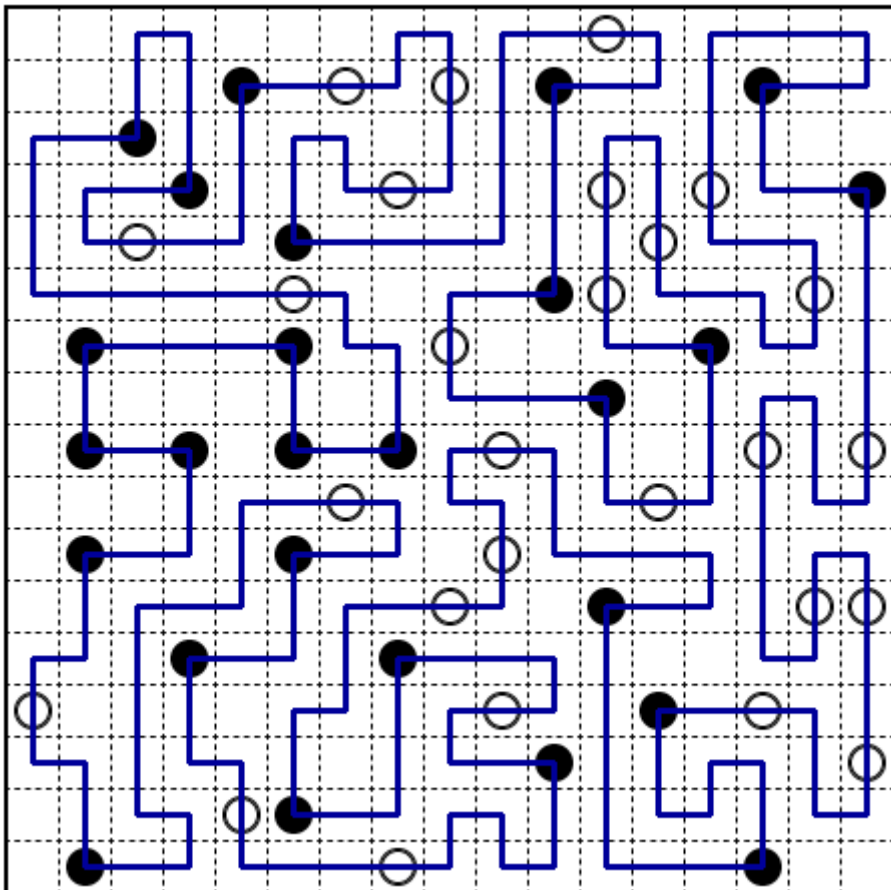
⑤ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



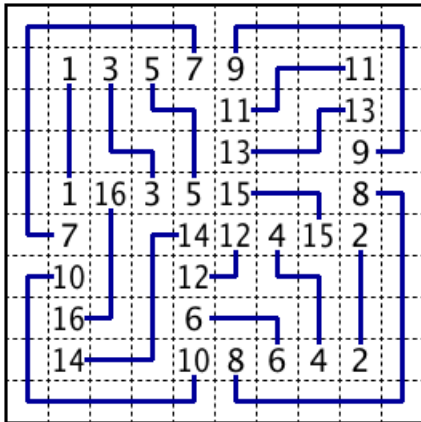
⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



# ナンバーリンク NUMBERLINK

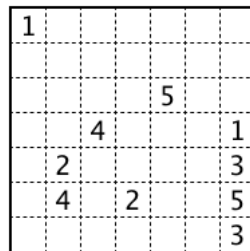
## ルール

① ☆ 作●泡沫

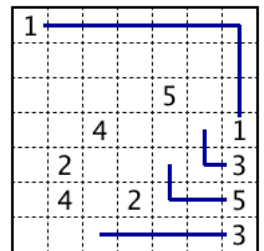


1. 同じ数字どうしを線でつなげます。
2. 線はタテヨコに引き、マスの中央を通ります。
3. 線は1マスに1本だけ通過できます。線をワクの外に出したり、交差や枝分かれさせてはいけません。また、線は数字が入っているマスを通してもいけません。

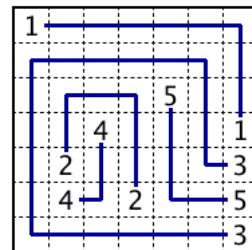
●例題●




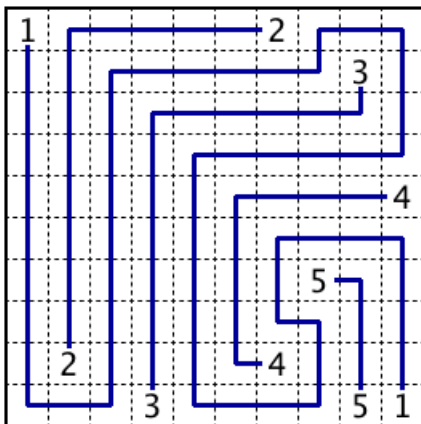
●途中経過●



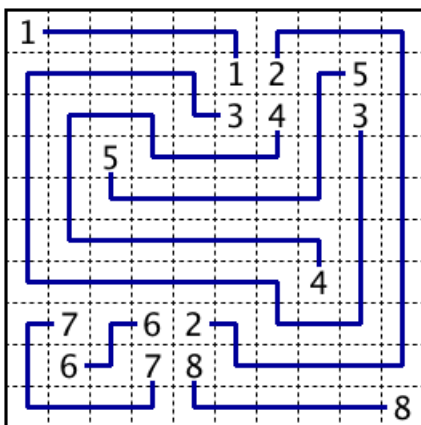
●答え●



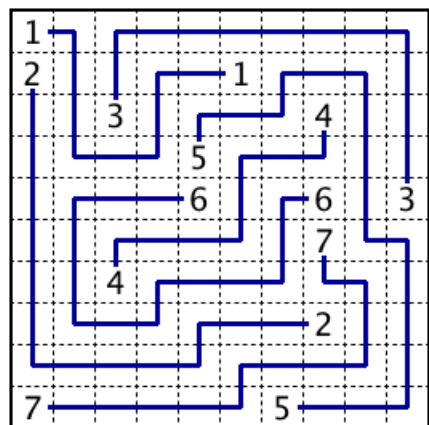
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ 



③ ☆☆ 作●初月葉桜



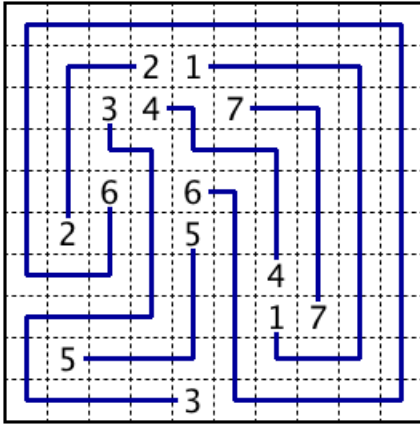
④ ☆☆ 作●よしもと





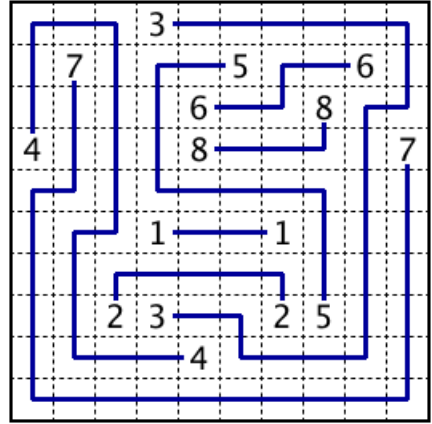
5 ☆☆☆

作●puzneko



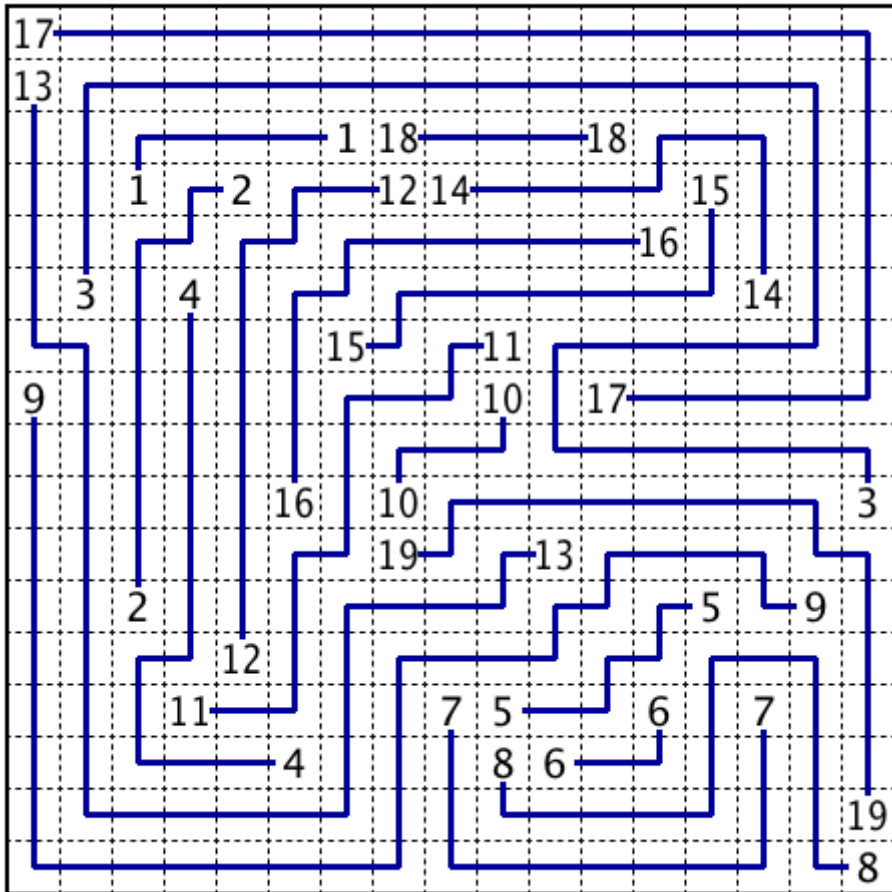
6 ☆☆☆

作●さやちい



7 ☆☆☆☆

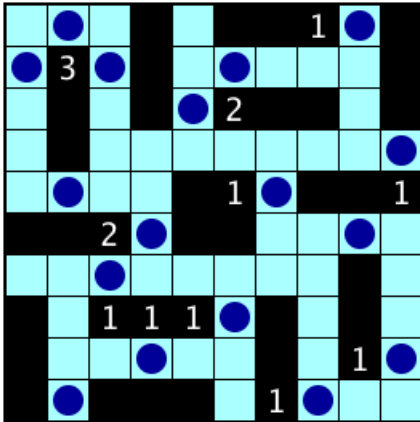
作●ゆずっこ



# 美術館 AKARI

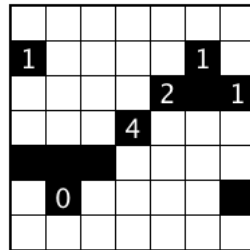
## ルール

① ☆ 作●puzneko

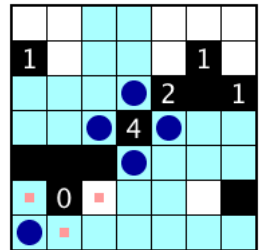


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明 (○) を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

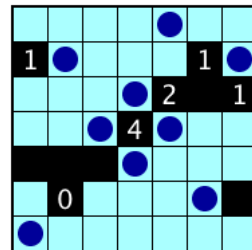
●例題●



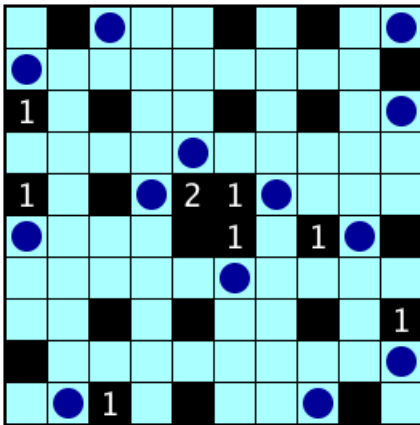
●途中経過●



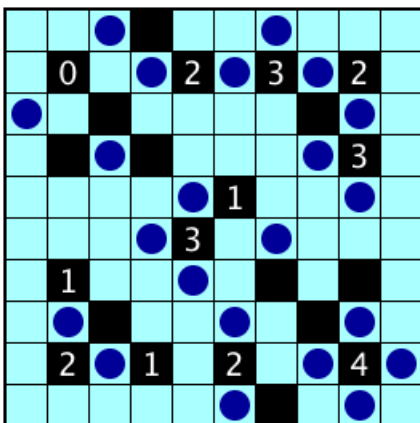
●答え●



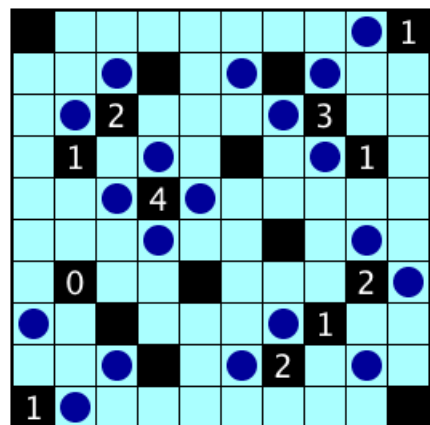
② ☆ 作●初月葉桜



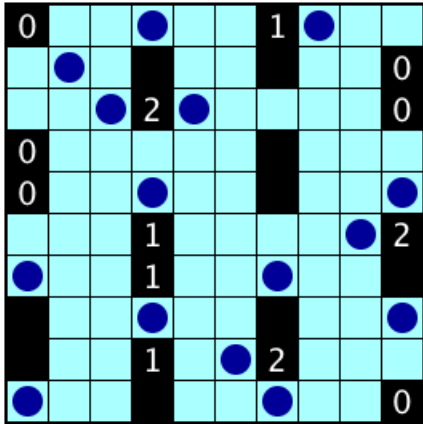
③ ☆☆☆ 作●泡沫 



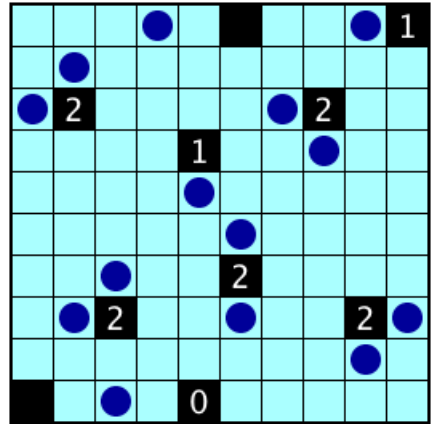
④ ☆☆☆ 作●あぼかど



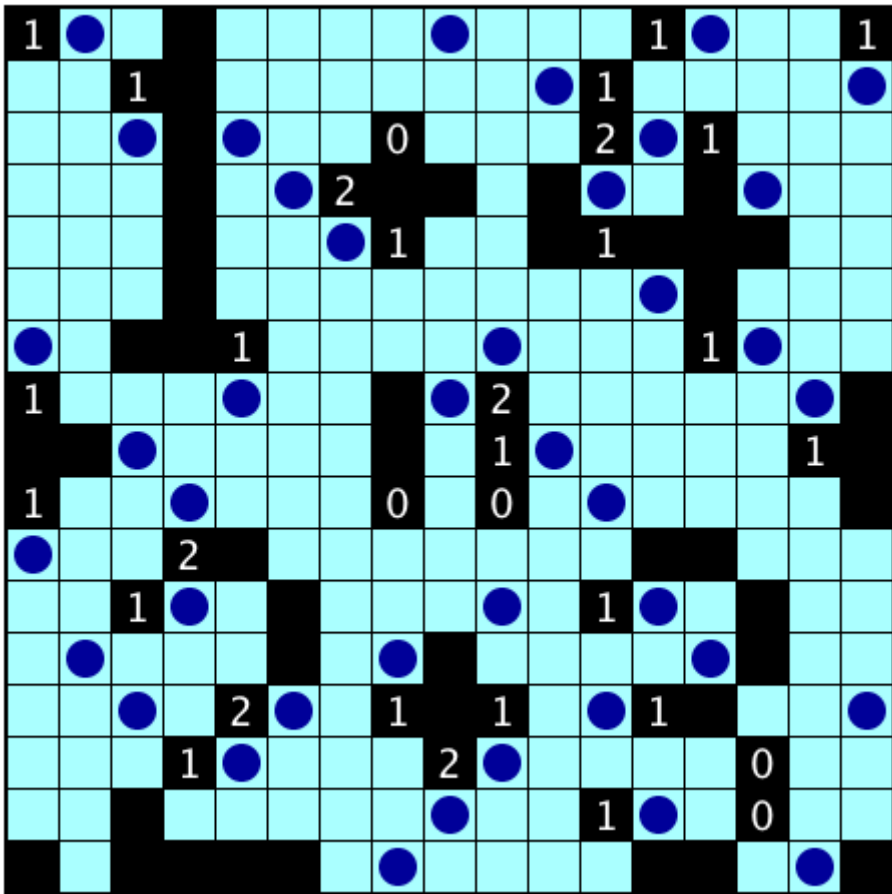
⑤ ☆☆☆ 作●すいそ



⑥ ☆☆☆☆ 作●とーらす



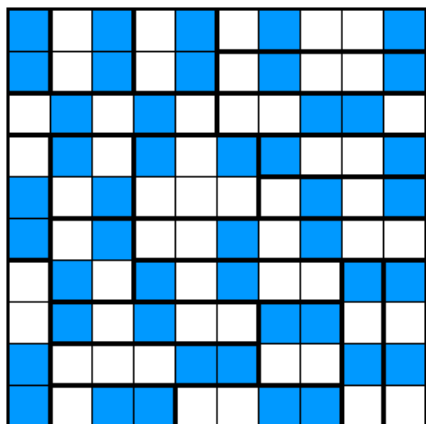
⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



# のりのり NORINORI

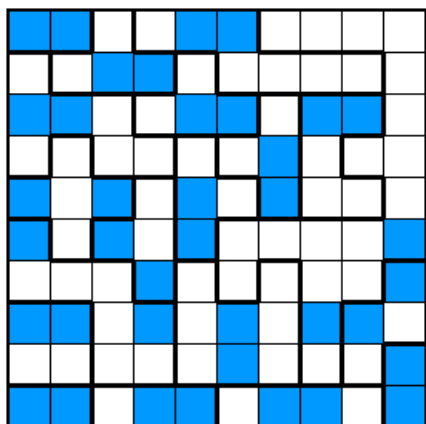
## ルール

① ☆ 作● puzneko

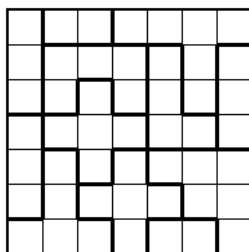


1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つずつ入ります。

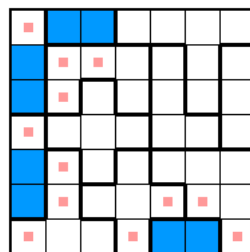
② ☆☆ 作● トクナキラ



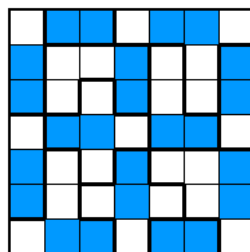
●例題●



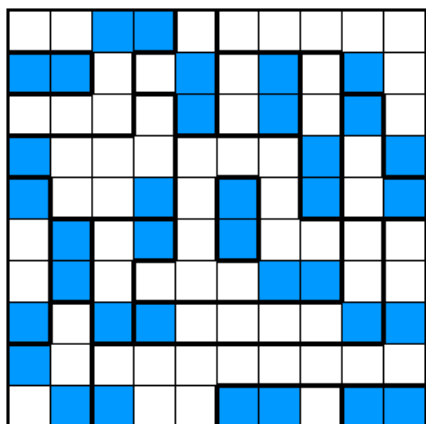
●途中経過●



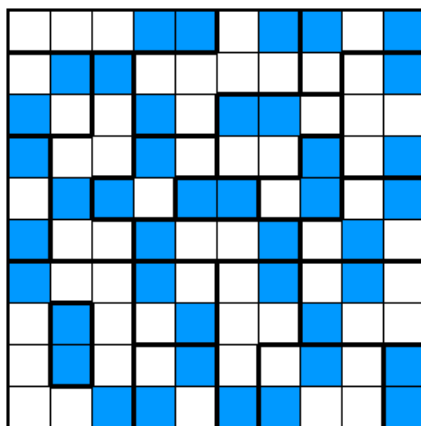
●答え●



③ ☆☆ 作● ななな

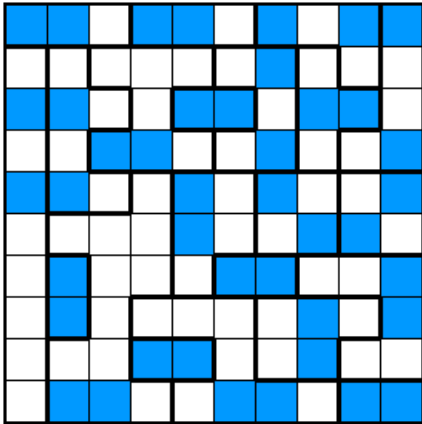


④ ☆☆☆ 作● 東京大学ペンシルパズル同好会



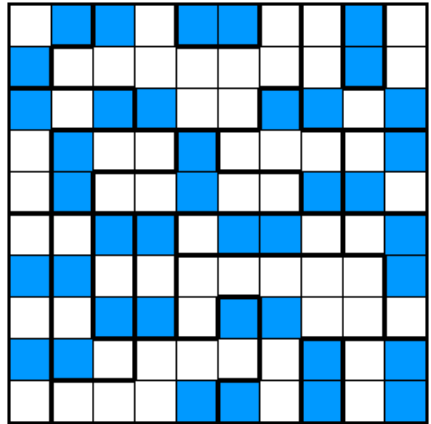
⑤ ☆☆☆

作●ゆずっこ



⑥ ☆☆☆

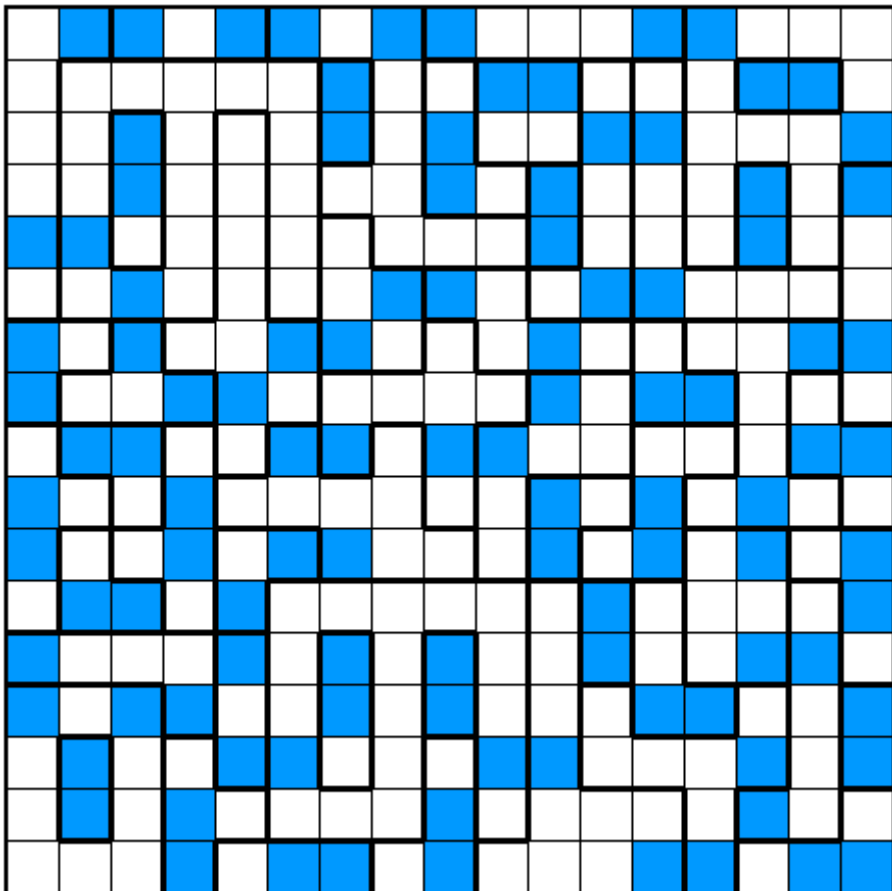
作●泡沫



⑦

☆☆☆☆

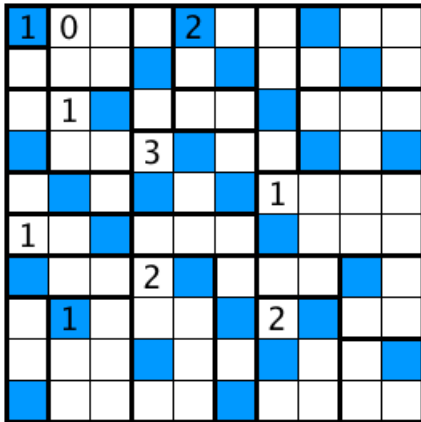
作●泡沫



# へやわけ HEYAWAKE

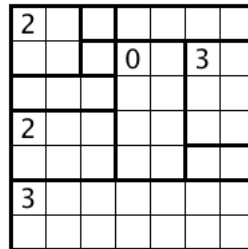
## ルール

① ☆☆ 作●初月葉桜

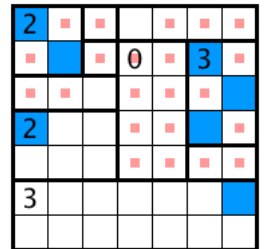


- 以下のルールに従って盤面に黒マス（黒マス）を配置します。
- 出ている数字は、太線で区切られた四角（部屋）の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
- 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
- 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

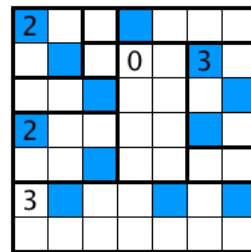
●例題●



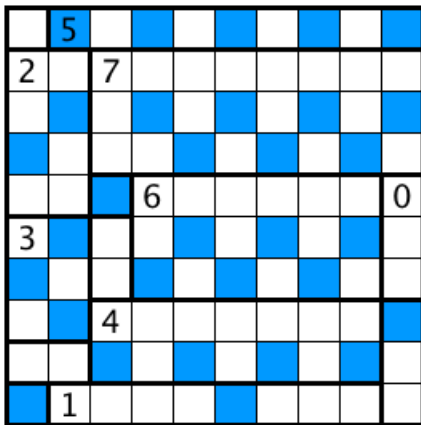
●途中経過●



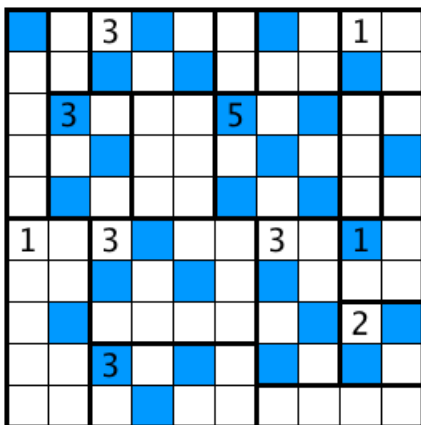
●答え●



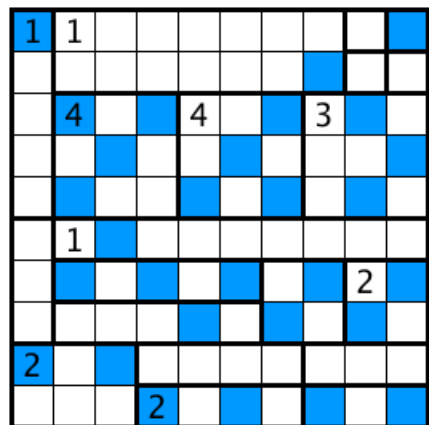
② ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



③ ☆☆☆ 作●あぼかど




④ ☆☆☆☆ 作●すいそ



⑤ ☆☆☆ 作●よしもと

3		4			2		1	
							3	
			1		2			
			1					
2		2						
					2			

⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ 

7								1
2			4		2			
	3		4		2			
1		5						

⑦ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

4			2	2	2	2	1	2	2		
					3	2					
			1						2		
	5								4		
			5		2		3	2			
2											
3		2	2	2	2	1					
									3		
1		1	1	2	2	6					
1											1
0			1	0		1					

# 数独 SUDOKU

## ルール

① ☆ 作●よしもと

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

1. あいているマスに、1 から 9 までの数字のどれかを入れます。
2. タテ列 (9 列あります)、ヨコ列 (9 列あります)、太線で囲まれた 3×3 のブロック (それぞれ 9 マスあるブロックが 9 つあります) のどれにも 1 から 9 までの数字が 1 つずつ入ります。

② ☆☆ 作●泡沫

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

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

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


④ ☆☆☆ 作●すいそ

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



# カックロ KAKKURO

## ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜 

	4	6			12	3	6			7	6			
3	1	2	9		7	1	2	4	11	5	4	1		
12	3	4	5		3	11	5	1	2	3	10	1	2	
			7	1	2	4	15		11	5	1	2	3	
	16	6	3	1	2	4		4	1	3	30			
7	4	3	4	28		10	1	3	2	4	6	17		
7	1	2	4		30	7	4	2	1	19	2	9	8	
		35	8	9	7	6	5		30	17	24	16	7	9
	23	20	8	9		33	3	6	9	7	8			
30	8	9	7	6		16	11	24	7	8	9	16	17	
10	6	4		29	8	7	5	9		24	8	7	9	
16	9	7			23	9	6	8			17	9	8	

- すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0は使いません。
- ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。
- タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。124は○ですが、232は×です。

② ☆☆☆☆ 作●あぼかど

				24	15					20	3		
		17	8	9		17		4	3	1	7		
	30	8	7	6	9		20	9	8	2	1	4	
23	8	6	9		24	8	4	3	9	7	4	3	
16	9	7	15			3	1	2	3	3	2	1	
	17	9	8		11		3	1	2	3			
		13	7	6			3	1	2	12			
	4	7		9	5	4	3		3	1	2	3	
4	3	1		9	5	3	2	12		10	3	1	2
3	1	2		13	4	5	1	3	10	6	2	3	1
	14	4	5	3	2		30	9	8	7	6		
		3	1	2			3	2	1				

●例題●

	4	3						30	17
3				10	3			16	
10								17	
			12					15	
	4		10					17	
					5				
	10							7	4
7	6								
4					10				
						4			

●途中経過●

	4	3						30	17	
3	1			10	3			16	7	9
10								17	9	8
			12					15		
	4		10					17		
					5					8
	10							7	4	
7	6									
4	1	3								

●答え●


	4	3						30	17	
3	1	2		10	3			16	7	9
10	3	1	4	2		17		15	9	8
			12					15		
	4		10					17		
					5					8
	10							7	4	
7	6									
4	1	3								

一通りに決まる数字の例

2マス	3マス	4マス	5マス	6マス
3 = 1 + 2	6 = 1 + 2 + 3	10 = 1 + 2 + 3 + 4	15 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5	21 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6
4 = 1 + 3	7 = 1 + 2 + 4	11 = 1 + 2 + 3 + 5	16 = 1 + 2 + 3 + 4 + 6	22 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 7
16 = 7 + 9	23 = 6 + 8 + 9	29 = 5 + 7 + 8 + 9	34 = 4 + 6 + 7 + 8 + 9	38 = 3 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9
17 = 8 + 9	24 = 7 + 8 + 9	30 = 6 + 7 + 8 + 9	35 = 5 + 6 + 7 + 8 + 9	39 = 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9

# Tapa TAPA

## ルール

① ☆ 作●初月葉桜 

		1 1							
	3 3							1 1	
			2 2						
					3 3				
2 2			1 1				2 2		
		3 3							
	2 2							1 1	

- 以下のルールに従って盤面のマス塗りつぶします。
- 数字が入っているマスは黒マスにはなりません。
- 数字は、そのマスの周囲最大8マスの、連続して塗りつぶすマスの数を表示します。数字が複数ある場合、それぞれの黒マスのつながりの間には少なくとも1マスの空きが入ります。
- 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。
- 黒マスが2×2マス以上のカタマリになってはいけません。

② ☆☆ 作●puzneko

					2				
		3 3		1 1				6	
	5				1 3		3		
			2 3						
	6								5
				5					
2							2 2		
					1 3				
		1 1							

●例題●

	7			1 5				5	
		2 4			1 1				
		4							
							2 2		
0									

●途中経過●

	7				1 5				5
		2 4			1 1				
		4							
							2 2		
0									

●答え●

	7				1 5				5
		2 4			1 1				
		4							
							2 2		
0									

③ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

			1 3						2
2 2									
		2 3			1				
					1 4			2 2	
5		4							
		0				1 3			
								1 3	
2					4				

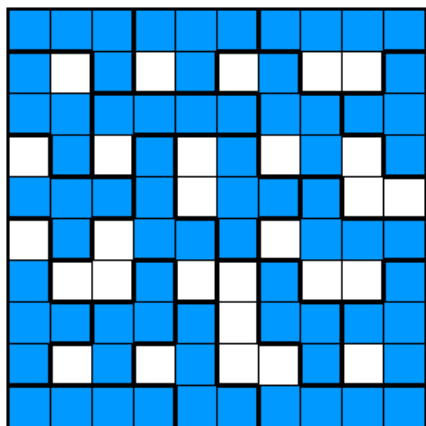
④ ☆☆☆ 作●白岡市民

								1 1	
4					5				
		1 2					4		
				4					
	3					3 3			
			2 2					7	
						1 1			
		2 4				1 1			
				2 3			1 2		
									4
	4								

# LITS LITS

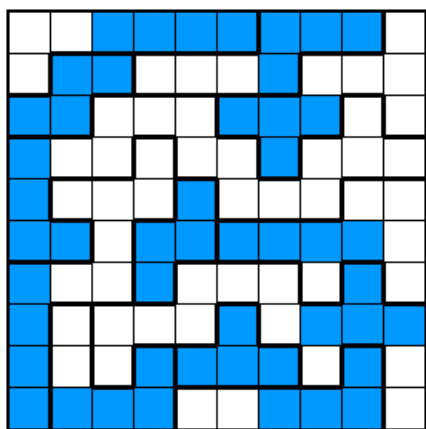
## ルール

① ☆ 作●初月葉桜



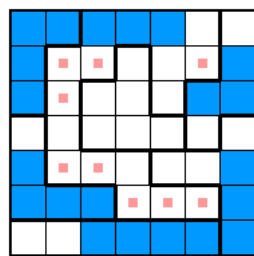
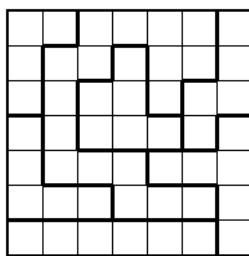
1. 太線で区切られた部分 (ブロック) それぞれに、黒マスがタテヨコに4つつながってできたピース (テトロミノといいます) を1つずつ配置しましょう。
2. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノどうしが辺を共有するようにはいけません。
3. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
4. 黒マスを  $2 \times 2$  以上のカタマリにはいけません。

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

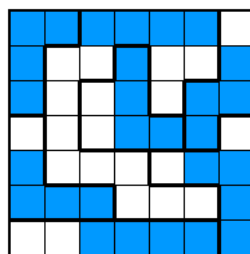


●例題●

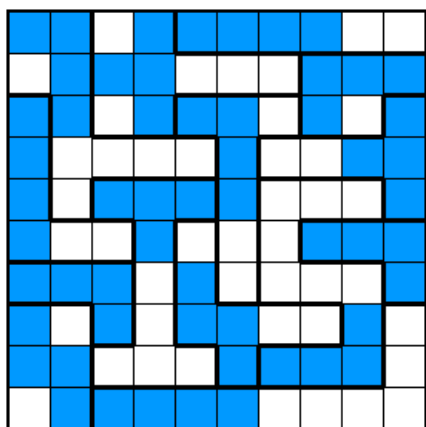
●途中経過●



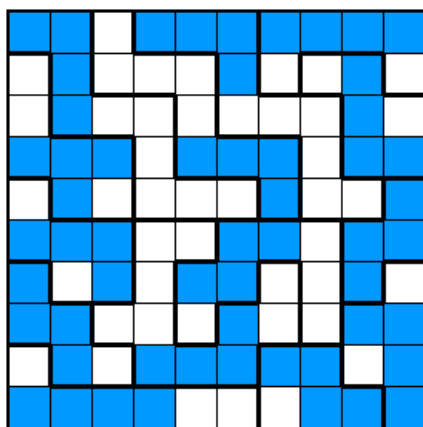
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫 



④ ☆☆☆☆ 作●よしもと

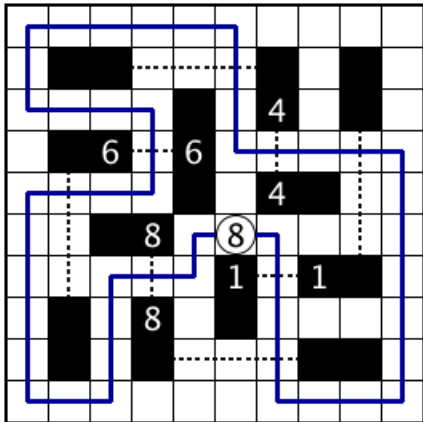




# スラローム SLALOM

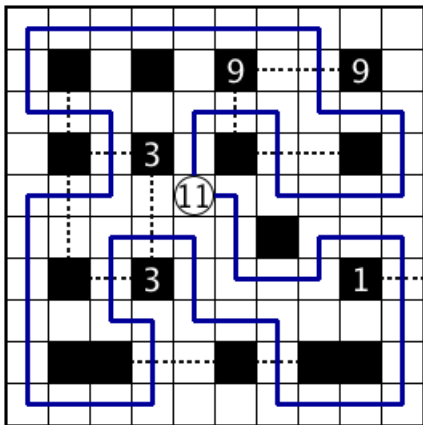
## ルール

### ① ☆ 作●泡沫

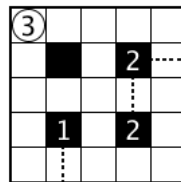


1. 盤面のいくつかの白マスに線を引き、○のマスからスタートして○のマスに戻る1つの輪っかを作しましょう。
2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 破線を「旗門」と呼びます。線は、すべての旗門と1回ずつ垂直に交差するように引きます。交差以外で旗門と線を接触させてはいけません。
4. ○の中の数字は旗門の総数を表しています。
5. 両端が同じ数字ではさまれている旗門と、数字のマスから1つだけ出ている旗門で、端の数字は、○のマスから出た線がその旗門と何番目に交差するかを表します。上記以外の旗門では、順番は問いません。

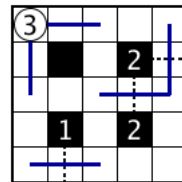
### ② ☆☆ 作●初月葉桜



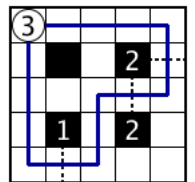
●例題●



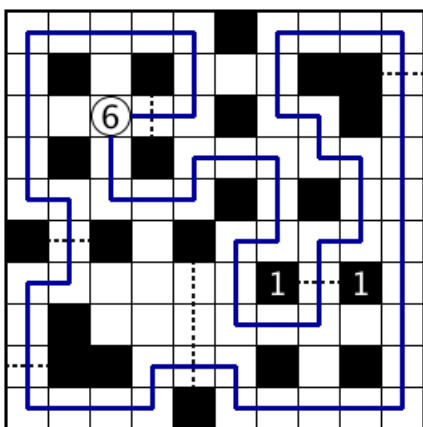
●途中経過●



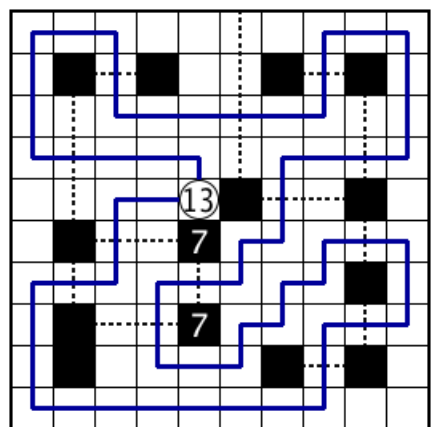
●答え●



### ③ ☆☆☆ 作●あぼかど



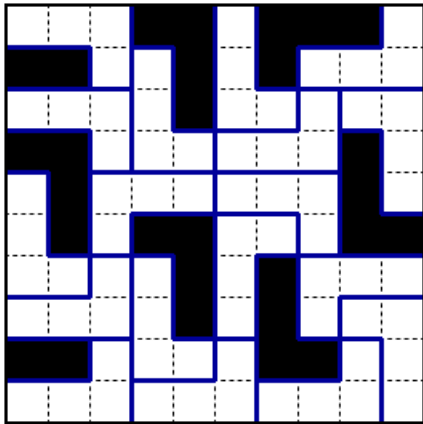
### ④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



# エルパネル LPANEL

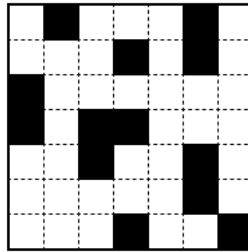
## ルール

① ☆ 作●初月葉桜

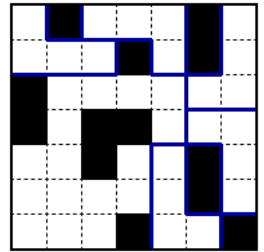


1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスをもつブロックに分割します。
2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

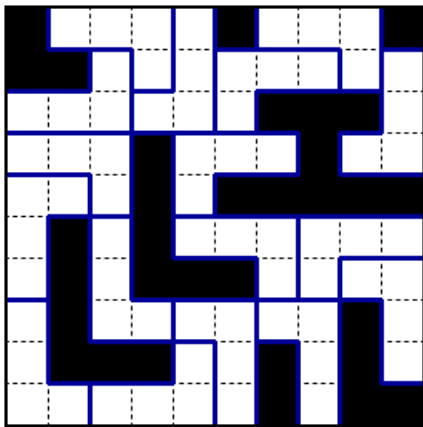
●例題●



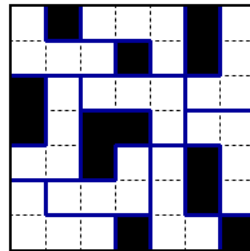
●途中経過●



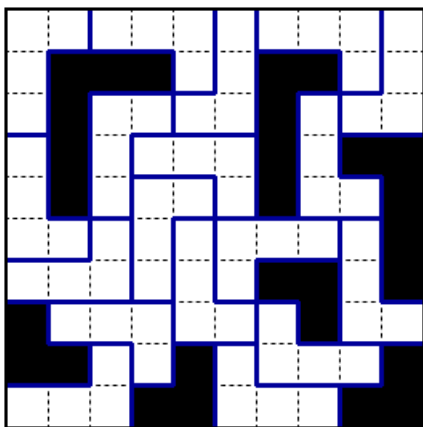
② ☆☆ 作●すいそ



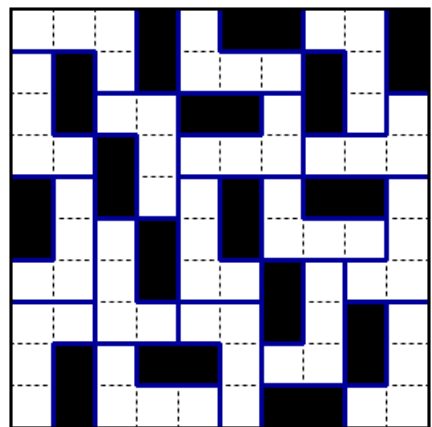
●答え●



③ ☆☆☆ 作●よしもと



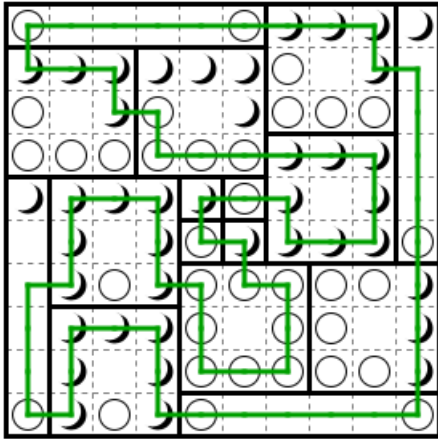
④ ☆☆☆ 作●泡沫




# 月か太陽 MOON OR SUN

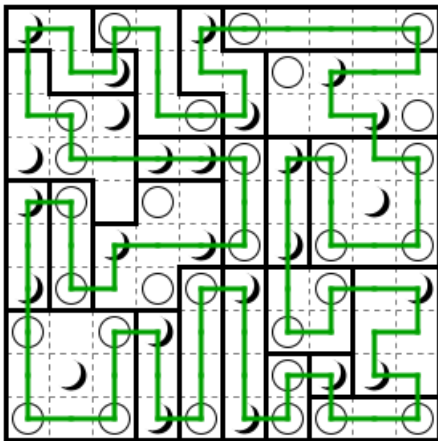
## ルール

① ☆☆☆ 作●あぼかど

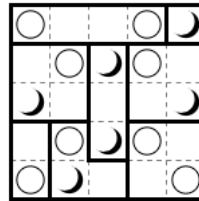


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マス中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 太線で区切られた部分を部屋と呼びます。線は、すべての部屋を1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. それぞれの部屋において、線は月(O)か太陽(O)のいずれか一方の記号があるマスをすべて通るようにします。
5. 線は、月を通る部屋と太陽を通る部屋を交互に通らなければいけません。

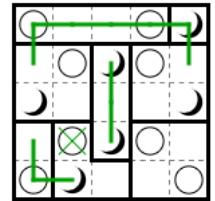
② ☆☆☆ 作●初月葉桜 



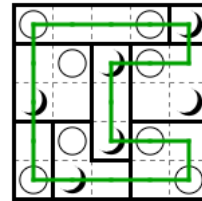
●例題●



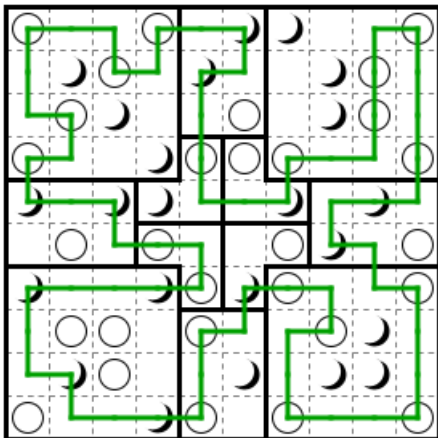
●途中経過●



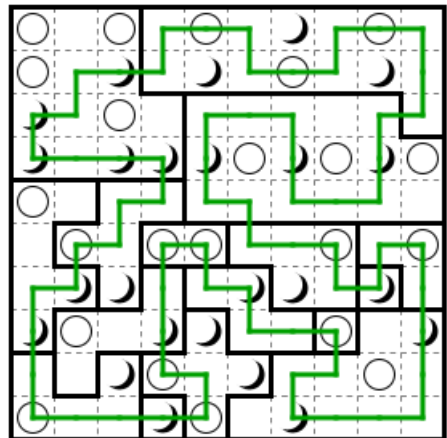
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫



④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



# ビルディングパズル

## SKYSCRAPERS

### ルール

1. 盤面に数字を埋めていきます。盤面に入る数字は、1～5です。
2. 盤の外にあるヒントはその方向から見たときに見えるビルの数です。
3. 盤内に入る数字はビルの階数を表し、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。
4. タテヨコの同じ列には同じ数字は入りません。

① ☆☆ 作●あぼかど

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

② ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

③ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

④ ☆☆☆ 作●初月葉桜 

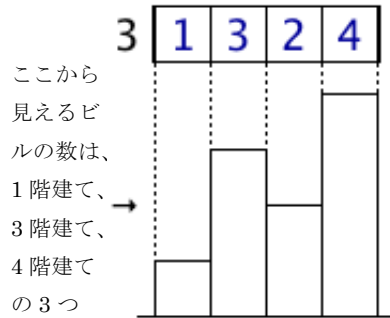
5	1	2	3	4	5	
	5	1	4	3	2	4
	3	4	5	2	1	
	4	5	2	1	3	2
	2	3	1	5	4	
		3	1	2		

●例題●

			4	
3				
			3	

●答え●

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



⑤ ☆☆☆ 作●初月葉桜

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



# クロスワード CROSS WORD

## ルール

カギが何を指しているのかを考えて、同じ番号の位置から、タテのカギならタテに、ヨコのカギならヨコにその言葉を入れて、盤面を埋めてください。

### ① ☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会

※解答のみの掲載となります。

キ	ユ	ウ	ジ	ツ		ハ	ナ	シ	ア	イ
ン		ツ		イ	ワ	ナ		キ	ー	マ
ロ	ウ	ド	ウ		オ	オ	ミ	ソ	カ	
ウ	ド		ラ	セ	ン		ツ		イ	ケ
カ	ン	チ	ガ	イ		シ	ユ	ウ	ブ	ン
ン		キ		ジ	シ	ヨ		エ		ポ
シ	ユ	ン	ブ	ン		ウ	ミ	ブ	ド	ウ
ヤ	ニ		ン		オ	ワ	ン		ウ	キ
	コ	ウ	カ	オ	ン		ク	チ	ガ	ネ
ウ	ー	ル		コ	ド	モ		ギ		ン
ケ	ン	チ	ク	シ		モ	ク	ヨ	ウ	ビ

# 推理クロス LOGIC CROSSWORD

## ルール

1. ヒントに従って白マスに文字か黒マスを入れることで、クロスワードを完成させます。
2. 各言葉の前後は、必ず黒マスか盤面の外周となるようにします。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。
4. 「ン」「ー」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ニー」「ー」というつながりはありません。
5. 1つの問題に、1つの言葉は2回以上入りません。

### ① ☆☆☆☆ 作●すいそ

	A	B	C	D	E	F	G
1	キ	カ	イ	カ	■	カ	タ
2	タ	キ	■	イ	キ	■	タ
3	カ	■	カ	タ	タ	タ	キ
4	タ	カ	■	イ	■	カ	■
5	■	キ	キ	■	タ	イ	キ
6	キ	カ	■	タ	イ	■	カ
7	イ	タ	イ	■	イ	カ	イ

- ・ 全部で12個の黒マスが入り、そのうち2つはFに入る。
- ・ 6文字以上の言葉は入らない。
- ・ 2文字の言葉が「タイ」を含めて10個入る。
- ・ 1には同じ文字が3つ入る。
- ・ 3に入る「カタタタキ」は「キタ」を含む4つの言葉と交差する。
- ・ 7には同じ文字が4つ入る。
- ・ Aに入る「キタカタ」は「タキ」と交差する。
- ・ Bに入る「カキカタ」は「キカ」、「キキ」と交差する。
- ・ Cには言葉が入らない。
- ・ Dには「カイトイ」のみが入る。
- ・ Fに入る「タカイ」は「タイキ」と交差する。
- ・ どこかに「タタキ」、「イカイ」、「キカイ」、「キカイカ」が入る。

# 推理パズル LOGIC PUZZLE

## ルール

ヒントを元にして、表を使いながら問題文にある項目を全て推理してください。

### ① ☆☆☆ 作●初月葉桜

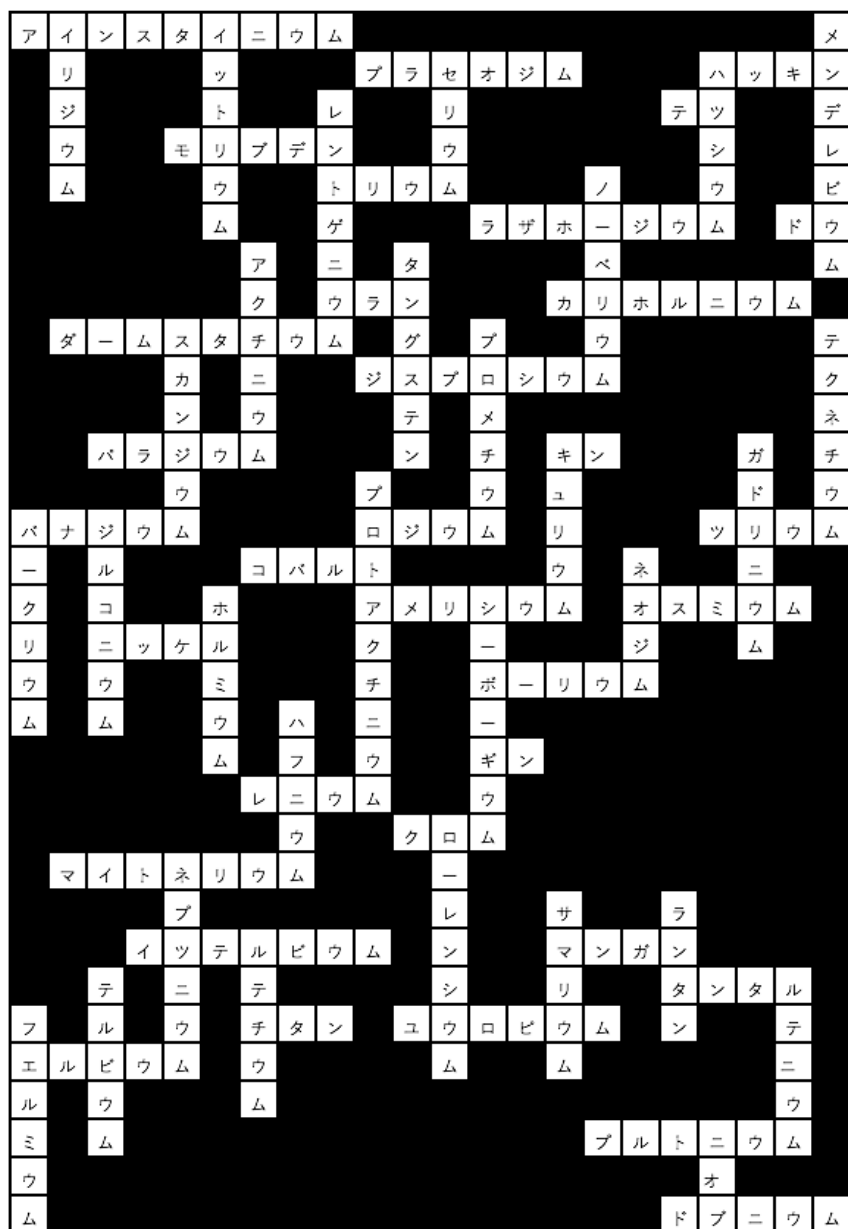
※解答のみの掲載となります。

		歌手名					点数					歌った順番				
		1	2	3	4	5	75	76	78	82	83	1	2	3	4	5
曲名	Record	x	x	x	x	○	x	x	x	x	○	x	x	x	○	x
	Melon	x	x	○	x	x	x	○	x	x	x	○	x	x	x	x
	i=love	x	○	x	x	x	x	x	x	○	x	x	○	x	x	x
	月曜日	x	x	x	○	x	x	x	○	x	x	x	x	x	x	○
	ポイ捨て禁止	○	x	x	x	x	○	x	x	x	x	x	x	○	x	x
歌った順番	1	x	x	○	x	x	x	○	x	x	x					
	2	x	○	x	x	x	x	x	x	○	x					
	3	○	x	x	x	x	○	x	x	x	x					
	4	x	x	x	x	○	x	x	x	x	○					
	5	x	x	x	○	x	x	x	○	x	x					
点数	75	○	x	x	x	x										
	76	x	x	○	x	x										
	78	x	x	x	○	x										
	82	x	○	x	x	x										
	83	x	x	x	x	○										

# スケルトンパズル SKELTON PUZZLE

① ☆☆☆☆ 作●泡沫

※解答のみの掲載となります。



# シークワーズ SEEK WORDS

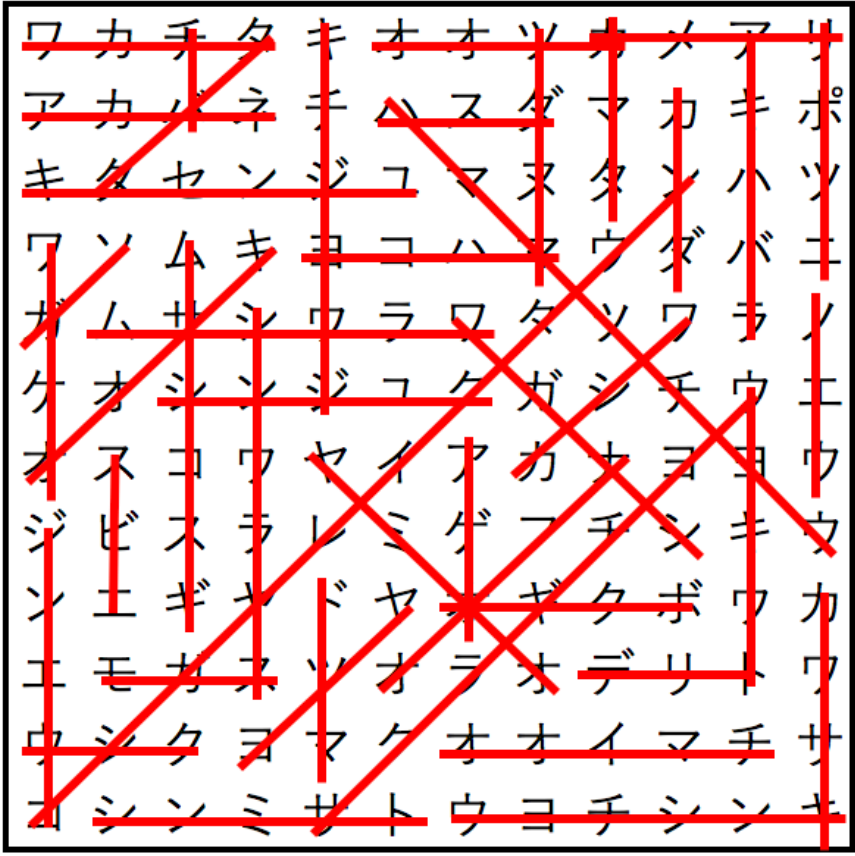
## ルール

1. リスト内の言葉が盤面の中でタテ、ヨコ、ナナメの8方向に一直線に隠れています。それらの言葉を全て探してください。盤面の文字は2回以上使用することもあります。また、全ての文字は1度以上使用されます。
2. 小さい「ヤ」などは大きい「ヤ」などと同じものとして解いてください。
3. リストのカッコの中身は解くのには関係ありません。

① ☆☆ 作●初月葉桜



※解答のみの掲載となります。




リストに共通することは、「2018年ポケモンスタンプラリーの駅」でした。

# セレクトワーズ SELECT WORDS

## ルール

1. 同じ文字数の言葉をヨコに並べ、タテ列の間で文字を並べ替えました。各タテ列から1文字ずつ拾って、もとの言葉を復元してください。文字はすべて1回ずつしか使えません。
2. 大きい文字を小さい文字として扱うこともあります(「ツ」→「ッ」など)。

① ☆

作●まどれ〜ぬ 

神	児	山
鹿	歌	川
和	奈	島

【解答】

- ・ 神奈川
- ・ 鹿児島
- ・ 和歌山

③ ☆☆

作●すいそ

ユ	ー	ー	ー	ー
テ	イ	ー	ー	ー
マ	レ	レ	タ	ス
ス	ド	ラ	ヤ	ン
ク	キ	タ	ミ	ヌ

【解答】

- ・ ユーターン
- ・ ティラミス
- ・ マドレーヌ
- ・ スキーヤー
- ・ クレーター

② ☆☆

作●泡沫

う	う	う	う	う	う
う	い	う	く	ぞ	う
い	き	い	む	ふ	う
そ	ぞ	て	ら	ぺ	ら
つ	つ	よ	ん	よ	ん

【解答】

- ・ 有為転変(ういてんぺん)
- ・ 有象無象(うぞうむぞう)
- ・ 意気揚々(いきようよう)
- ・ 創意工夫(そういくふう)
- ・ 津々浦々(つつうらうら)

④ ☆☆☆

作●初月葉桜

ニ	ニ	セ	ニ	ニ	ト	セ	ン
ジ	ミ	セ	ン	ヤ	キ	イ	ロ
イ	ツ	ウ	キ	ン	チ	ャ	ク
ウ	ユ	ン	サ	ン	マ	ヨ	ウ

【解答】

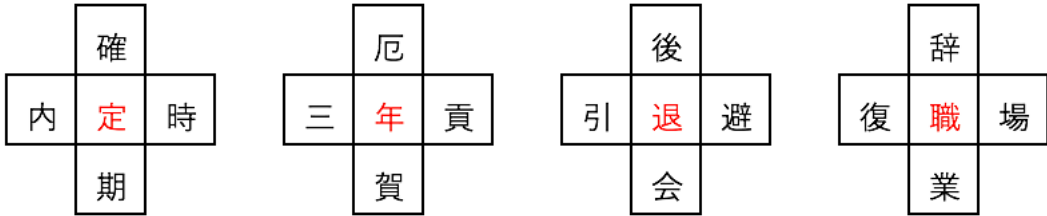
- ・ 二人三脚(ににんさんぎやく)
- ・ 十人十色(じゅうにんといろ)
- ・ 一石二鳥(いっせきにちょう)
- ・ 海千山千(うみせんやません)

# 十字パズル JUJI PUZZLE

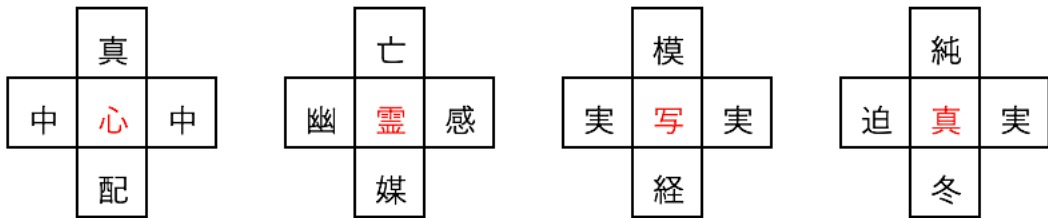
## ルール

1. 空欄に漢字を入れて、上→下、左→右の方向に4つの二字熟語ができるようにしてください。
2. 4つの空欄に入った漢字を順に並べて言葉を作ってください。

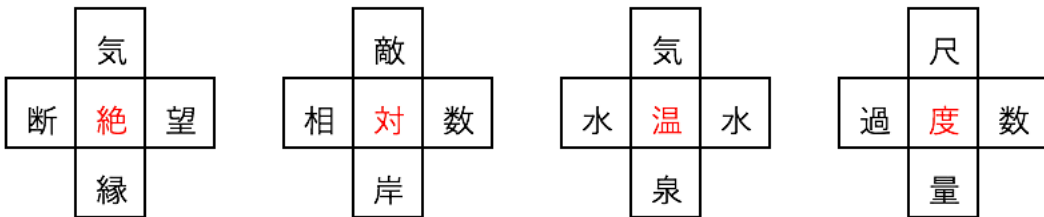
### ① ☆ 作●泡沫



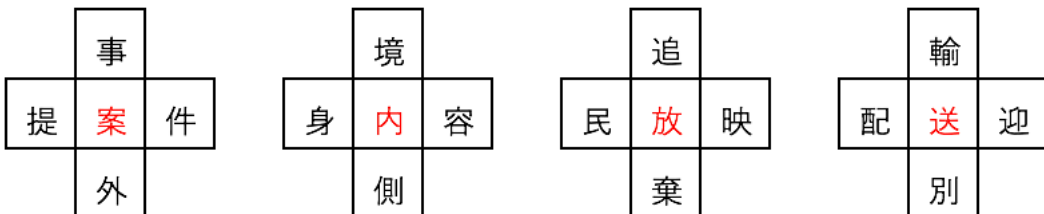
### ② ☆☆ 作●よしもと



### ③ ☆☆ 作●初月葉桜



### ④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



# 漢字部品マツト KANJI MAT

## ルール

1. 表の右上の各マスには漢字の一部を、左側の読みが書かれているマスにはその漢字の読みを1つずつ入れて、表を完成させてください。
2. 数字は、左の欄に入る漢字を構成するために、上の部品が何回使われるかを表しています。漢字によって部品の大きさや縦横比が変わることもあります。また、部品はそれ自体が漢字でなくても構いません。

3. 読みには、送りがなも含まれています。

●例題●

(ナミ)	2	1	2
(ハン)	1	1	1
(ホス)		1	1
(ウエ)		1	1

●答え●

	ノ	二	丨
並 (ナミ)	2	1	2
半 (ハン)	1	1	1
干 (ホス)		1	1
上 (ウエ)		1	1

## 1 ☆☆

作●東京大学ペンシルパズル同好会

	木	开	ノ	口	門
杉 (スギ)	1		3		
形 (カタチ)		1	3		
梱 (コン)	2			1	
呂 (ロ)			1	2	
和 (ワ)	1		1	1	
閑 (カン)	1				1
開 (ヒラク)		1			1
問 (トウ)				1	1

## 2 ☆☆

作●よしもと

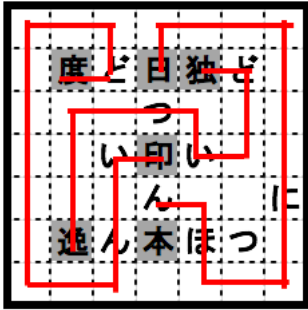
	木	口	扌	日	儿	宀	耳	又
操 (アヤツル)	1	3	1					
果 (ハタス)	1			1				
唱 (トナエル)		1		2				
呪 (ノロウ)		2			1			
挑 (イドム)			1		1	1		
撮 (トル)			1			1	1	
撮 (トル)			1	1			1	1
取 (トル)							1	1



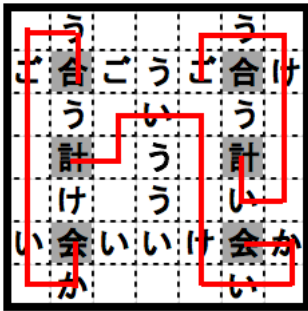
# よみどおり YOMIDORI

## ルール

① ☆☆☆ 作●puzneko

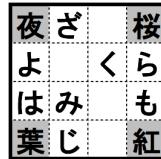


② ☆☆☆ 作●初月葉桜

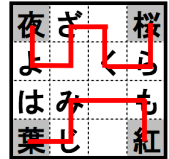


1. 白マスに線を引いて、漢字 (灰色のマスを) を 2 つずつ線をつなぎましょう。線の両端が漢字になり、途中でいくつかのひらがなが書かれたマスを通ります。線が通らないマス (ひらがな) もあります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線の一方の端からもう一方の端までに通るひらがなを順に読むと、2つの漢字をその順に書いてできた熟語の読みができるようになります。
4. 大きい文字を小さい文字として扱うこともあります (「や」→「ゃ」など)。

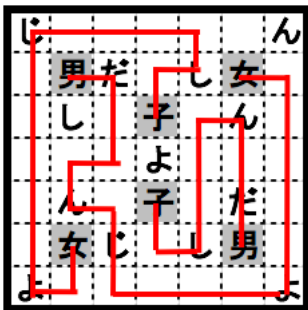
●例題●



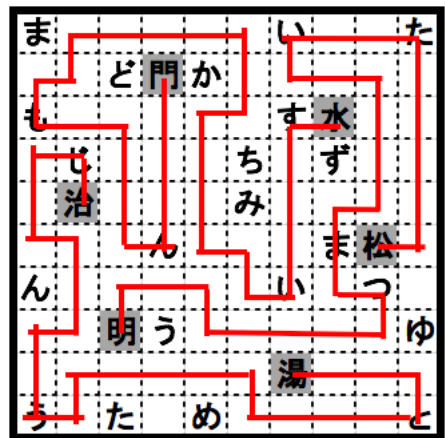
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫 



④ ☆☆☆☆ 作●東京大学ベンシ  
ルパズル同好会





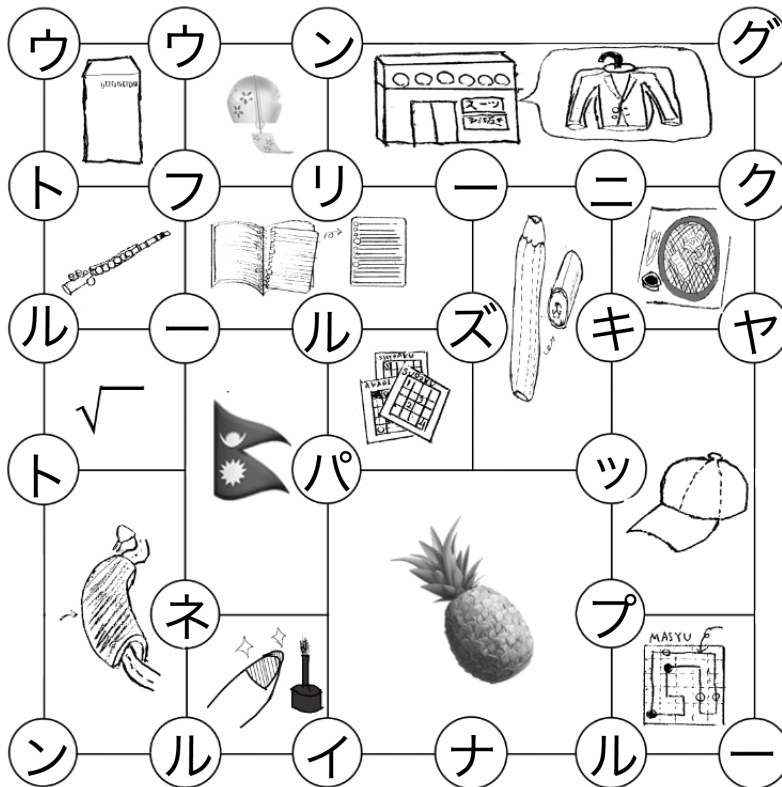
# ネットワークズ NET WORDS

## ルール

1. あいているすべての○に、かなを1文字ずつ入れましょう。
2. 絵を囲む線の上にある○に入る文字をすべて使ってうまく並べると、その絵を表す言葉ができるようになります。

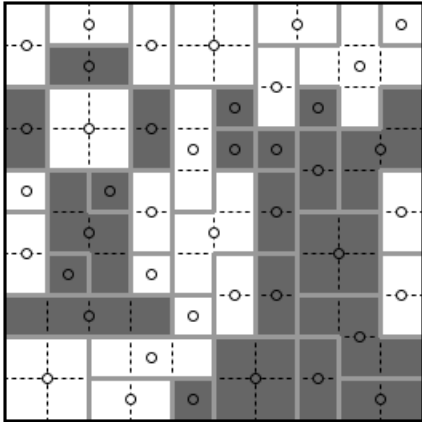
① ☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会

※解答のみの掲載となります

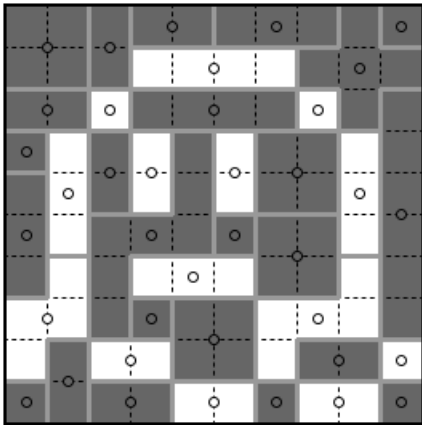


# 天体ショー TENTAISHO

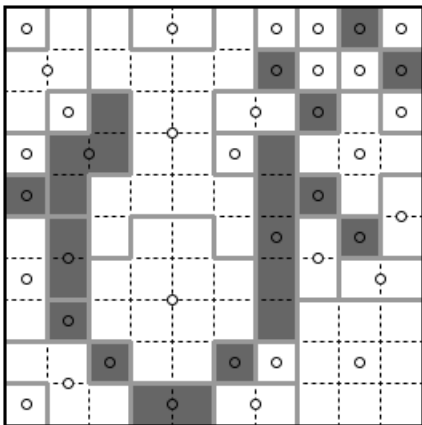
① ☆ 作●初月葉桜



② ☆☆ 作●あぼかど



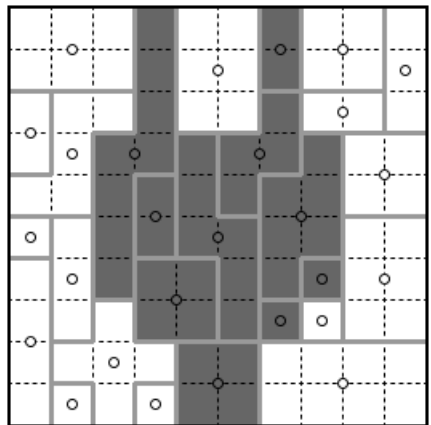
③ ☆☆☆ 作●泡沫



## 【解答】

- ① ポーンとルーク (チェス)
- ② おぼけ
- ③ 「び」
- ④ コンセント

④ ☆☆☆ 作●よしもと



QR 美術館 解答

