

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズルビュッフェ」にご来場いただき、またこの冊子を手に取っていただきありがとうございます。

皆さんは「ペンシルパズル」と聞いて、どんなものをイメージしますか？

たとえば、「数独ってのが新聞にたまに載ってるなあ」、あるいは「イラストロジックってやつ、本屋さんの雑誌のコーナーによく置いてあるよね」といった感じでしょうか。もちろん皆さんの中には、「ペンシルパズルなんて初めて聞いたんだけど」という方もいるでしょうし、「毎月パズル雑誌買ってるから、いろんな種類のパズル知ってるよ」という方もいるでしょう。

この冊子には27種類のペンシルパズルが載っています。その中には、数字を書くパズルや線を引くパズル、言葉を作るパズルなど、様々なものがあります。また、初めての方でも解けるような簡単なものから、慣れていないと難しいものまで様々な難易度の問題があります。

是非この冊子から自分に合った問題を探して解いてみてください。

パズルの答えを同好会ホームページ(<http://puzzletokyo.web.fc2.com/>)で公開しております。どうしてもわからない、というときには参考にしてください。ヒントだけ欲しいような場合にも、掲示板に書き込みを頂ければお答えします。

パズル作者 (順不同)

吉森孝成
大石遼
小森禎之
木村友哉

森川皓太
曾根和樹
安藤大悟

山本和也
高橋諒
山本悠時

パズルビューッフェ 目次

p. 4 数独	p.24 ぬりめいず
p. 6 スリザーリンク	p.25 月か太陽
p. 8 ナンバーリンク	p.26 クロスワード
p.10 美術館	p.28 スケルトンパズル
p.12 へやわけ	p.30 シークワーズ
p.14 四角に切れ	p.32 推理クロス
p.16 ぬりかべ	p.33 推理パズル
p.17 エルパネル	p.34 漢字抜け熟語
p.18 ヤジリン	p.35 セレクトワーズ
p.19 ましゅ	p.36 十字パズル
p.20 Tapa	p.37 よみどおり
p.21 フィルオミノ	p.38 イラストロジック
p.22 のりのり	p.39 天体ショー
p.23 ヘルゴルフ	p.40 メンバー紹介

難易度について

問題にはそれぞれ難易度をつけています。解く際の目安にしてください。

- ☆ : パズルって、簡単だね。
- ☆☆ : パズルって、楽しいね。
- ☆☆☆ : パズルって、手応えがあるね。
- ☆☆☆☆ : パズルって、難しいね。

※ ここに載っているパズルは、(株)ニコリのものがほとんどです。

また、以下の名称はいずれも(株)ニコリの登録商標です。

「数独」「スリザーリンク」「ナンバーリンク」「ましゅ」

「推理パズル」「ペンシルパズル」

数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●しもりん

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

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

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

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

④ ☆☆ 作●初月葉桜

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

⑤ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

⑥ ☆☆☆ 作●utime

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

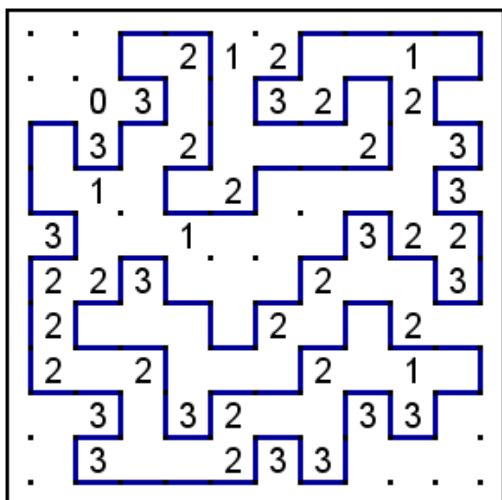
⑦ 合体数独 ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

スリザーリンク SLITHER LINK

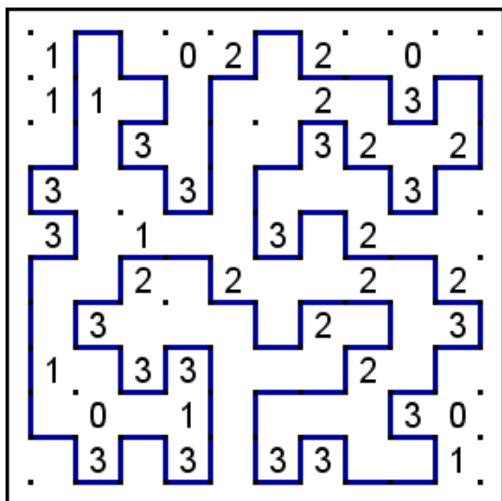
ルール

① ☆ 作●初月葉桜

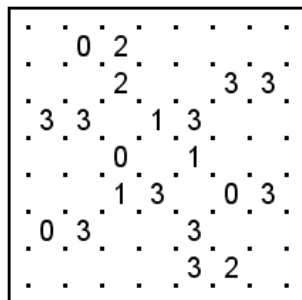


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

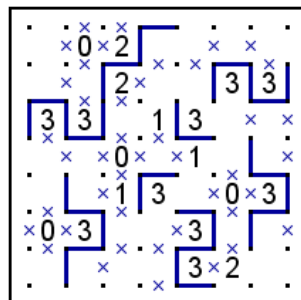
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



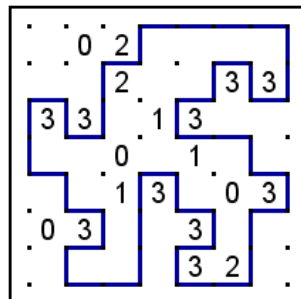
●例題●



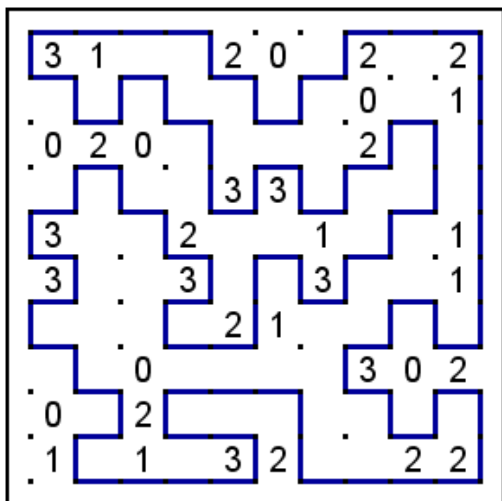
●途中経過●



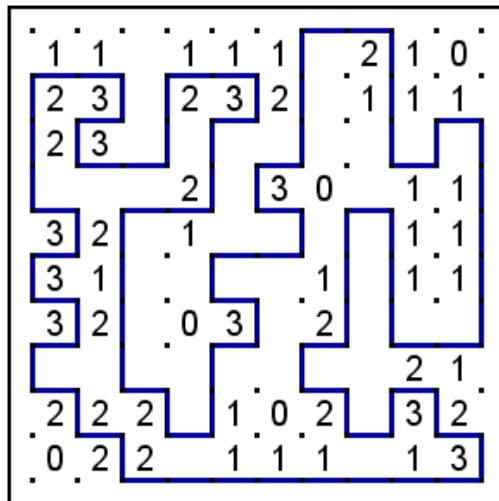
●答え●



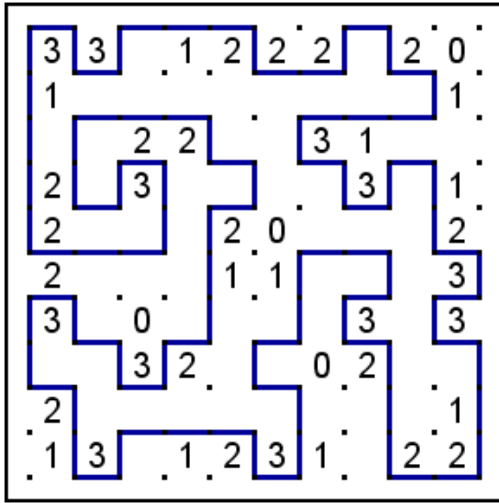
③ ☆☆ 作●しもりん



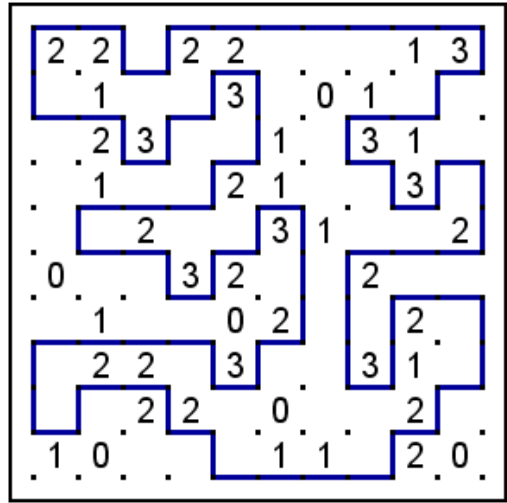
④ ☆☆ 作●蒼空



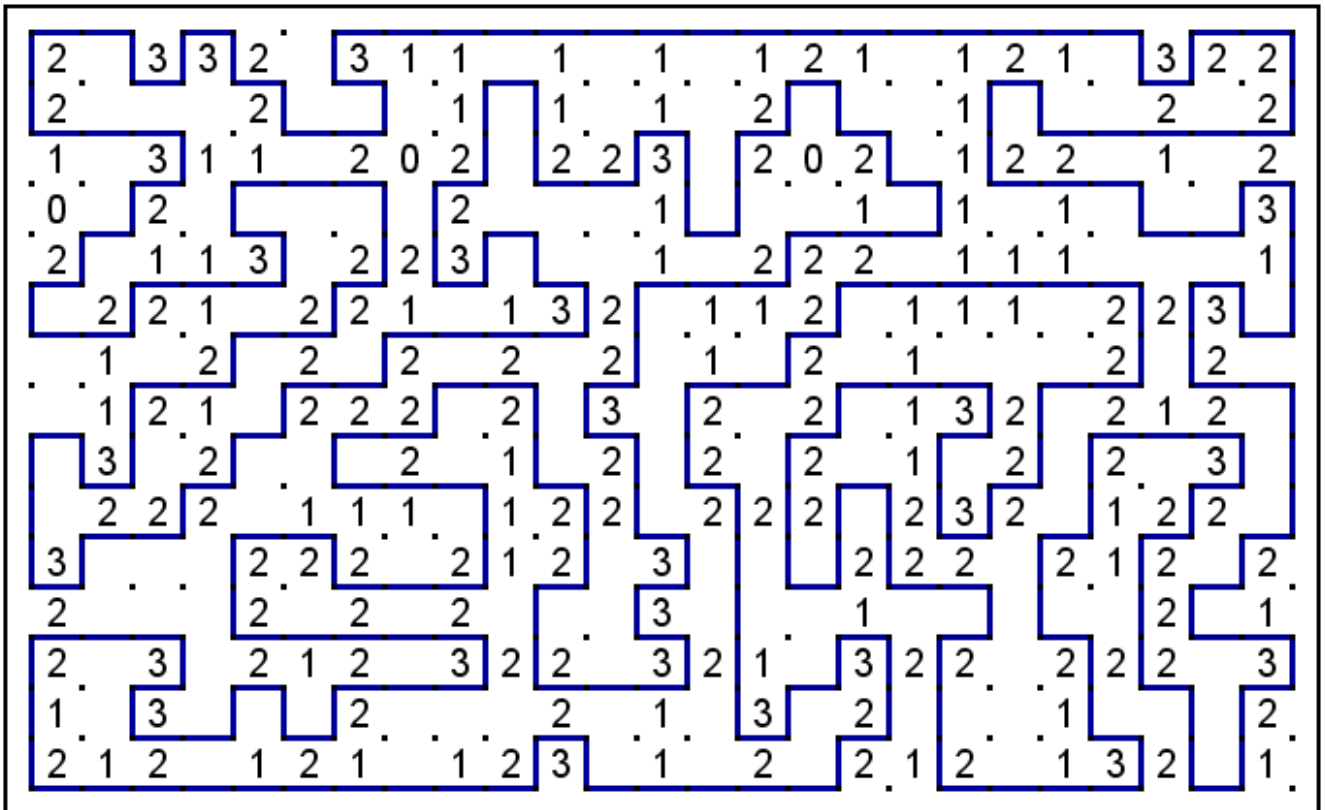
5 ☆☆☆ 作●タイガーアイ



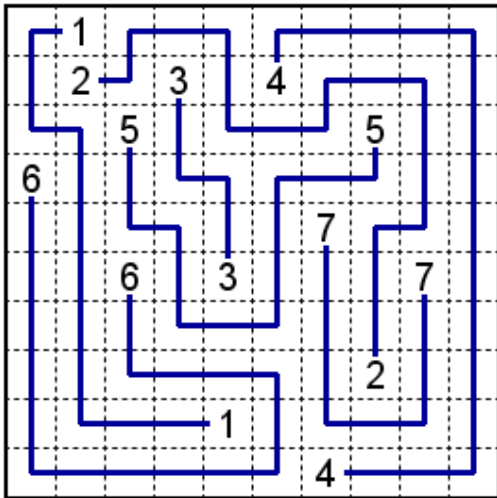
6 ☆☆☆ 作●ゆずっこ



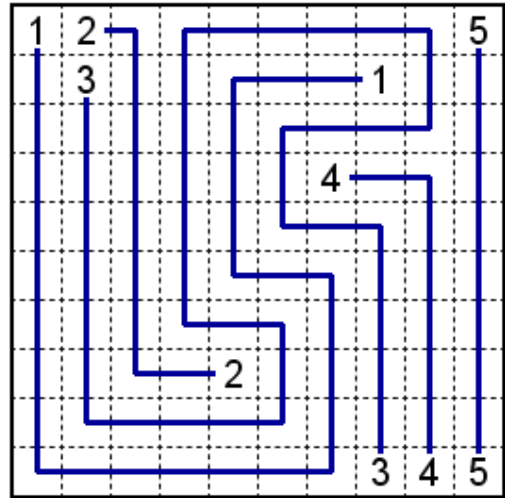
7 ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



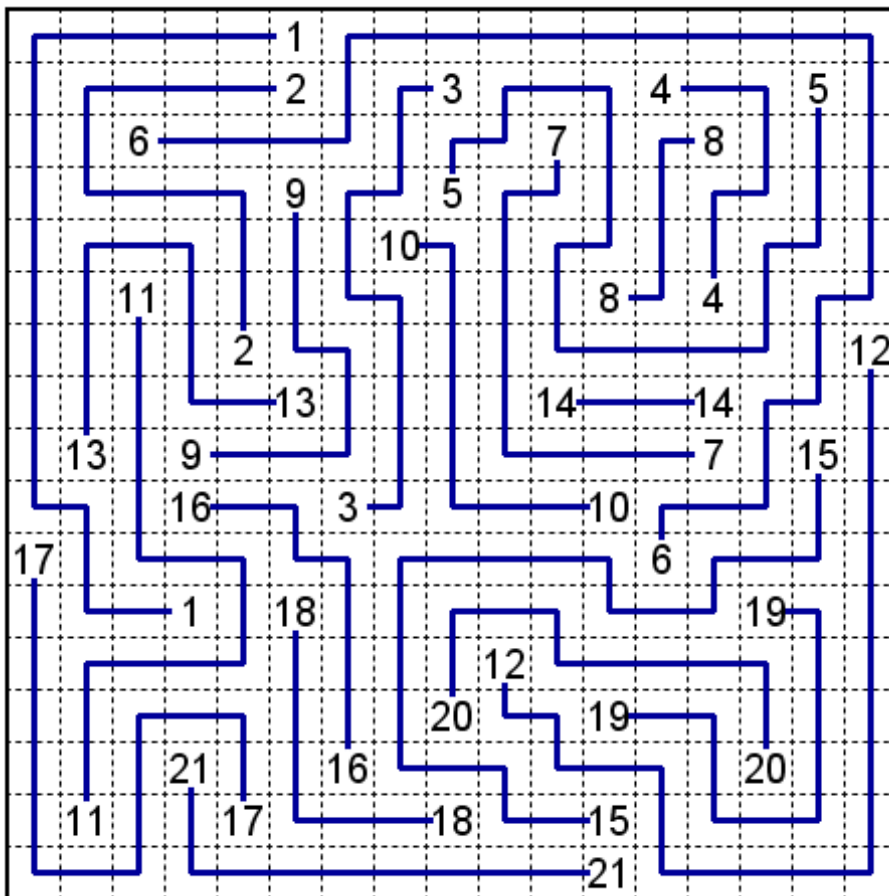
⑤ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



⑥ ☆☆☆ 作●しもりん

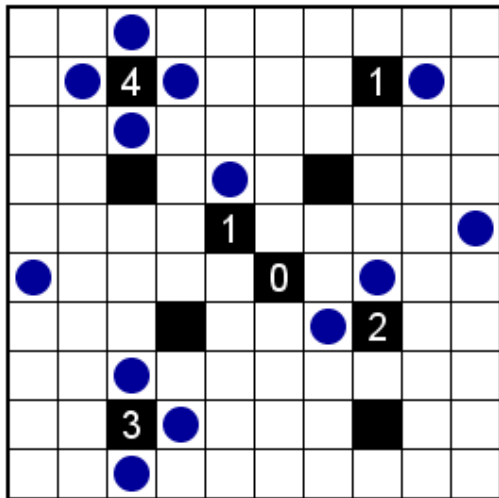


⑦ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

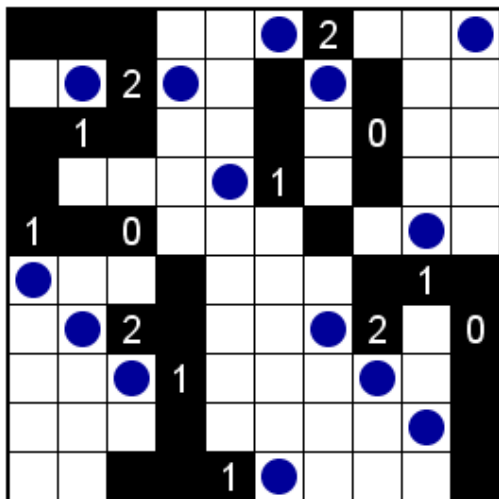


美術館 AKARI

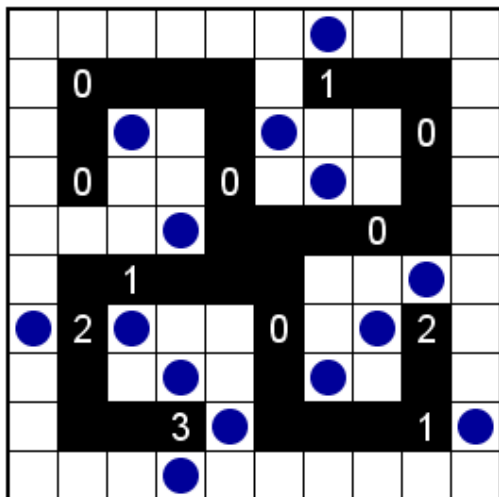
① ☆ 作●puzneko



② ☆ 作●蒼空



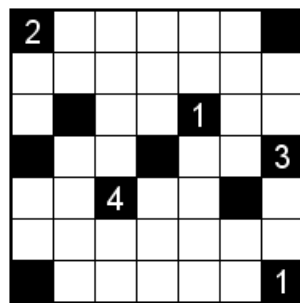
③ ☆☆ 作●しもりん



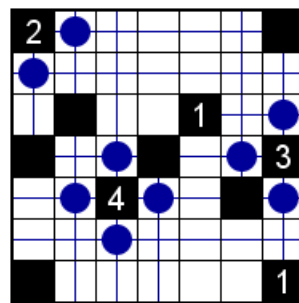
ルール

- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)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。

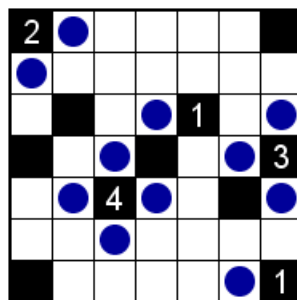
●例題●



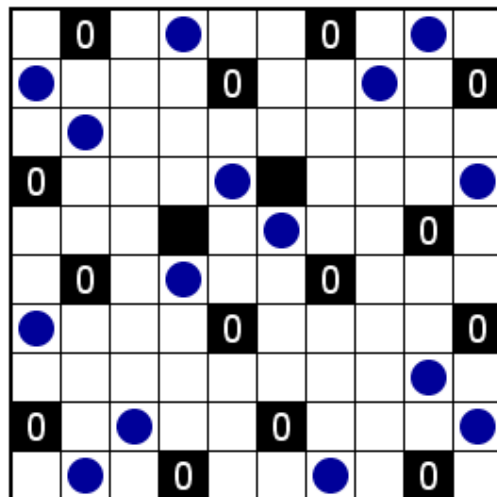
●途中経過●



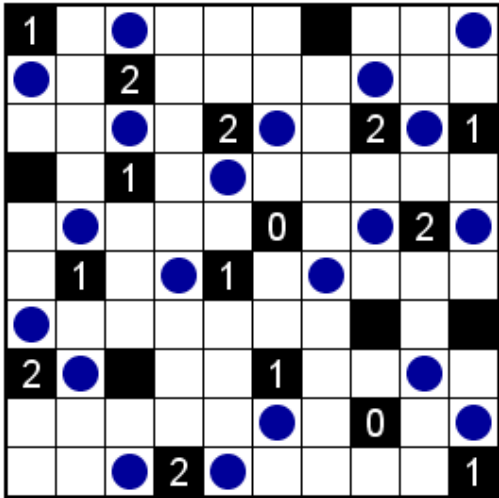
●答え●



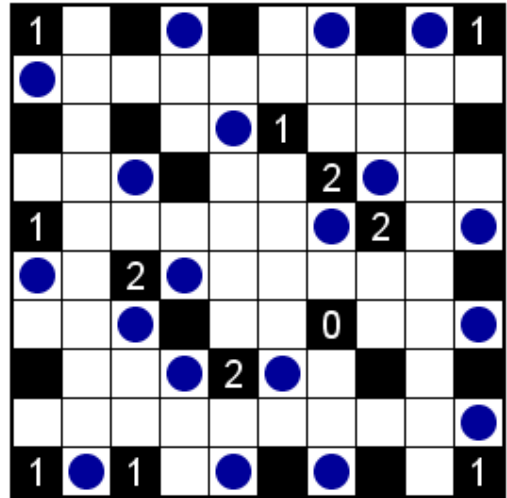
④ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



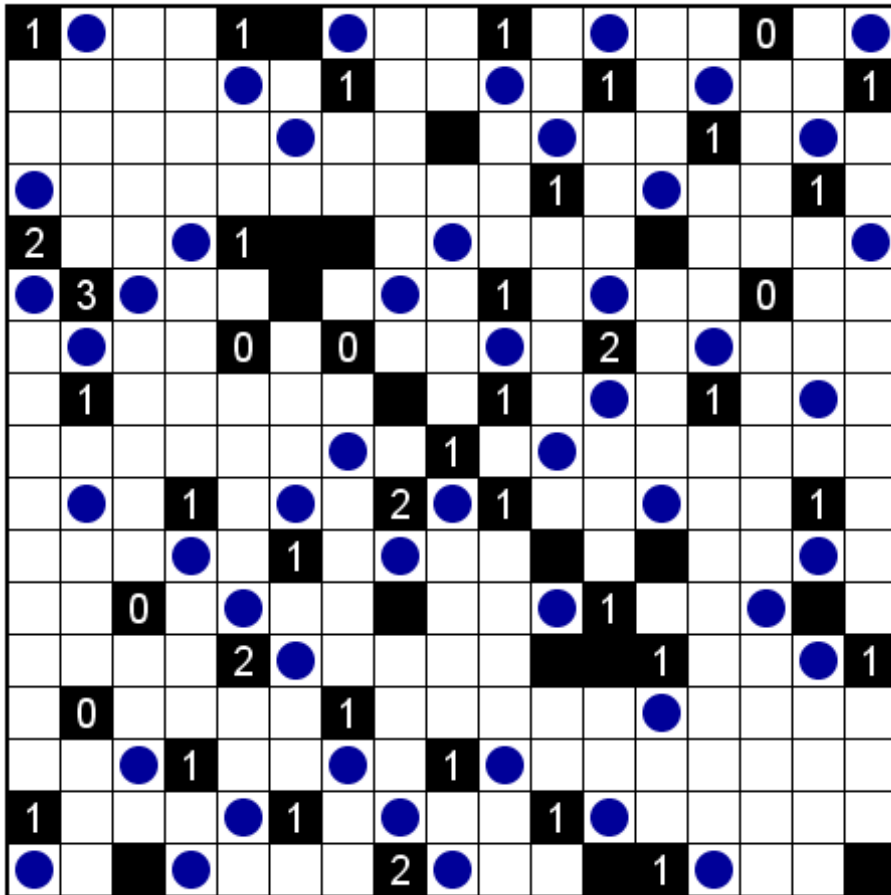
⑤ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



⑥ ☆☆☆☆ 作●panista



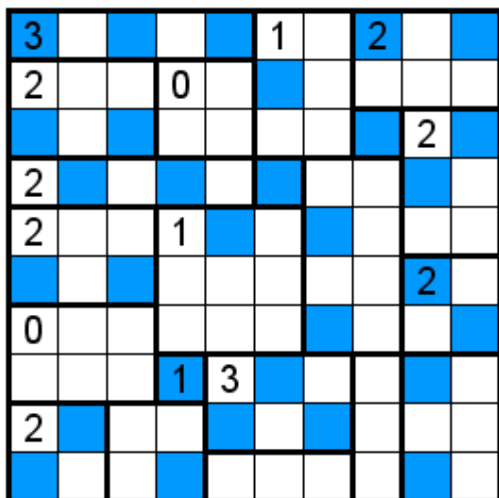
⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



へやわけ HEYAWAKE

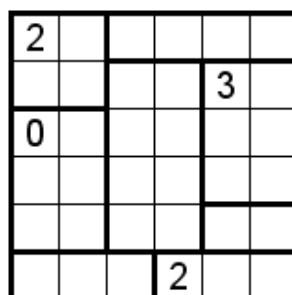
ルール

① ☆ 作●しもりん

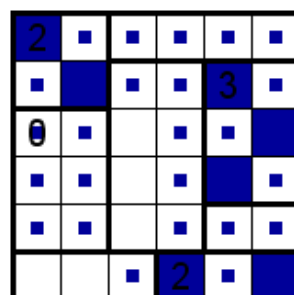


- 以下のルールに従って盤面に黒マスを設置します。
- 出ている数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
- 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
- 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

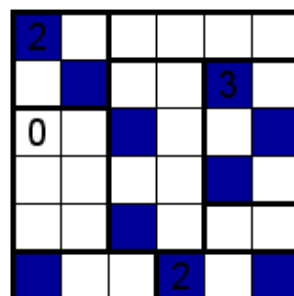
●例題●



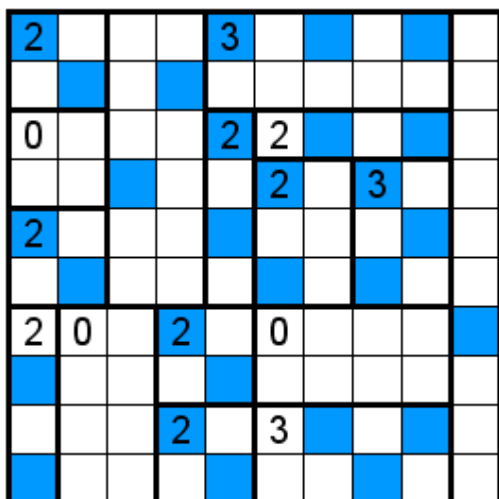
●途中経過●



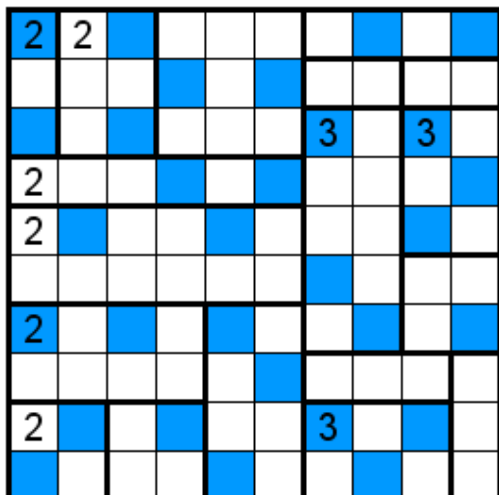
●答え●



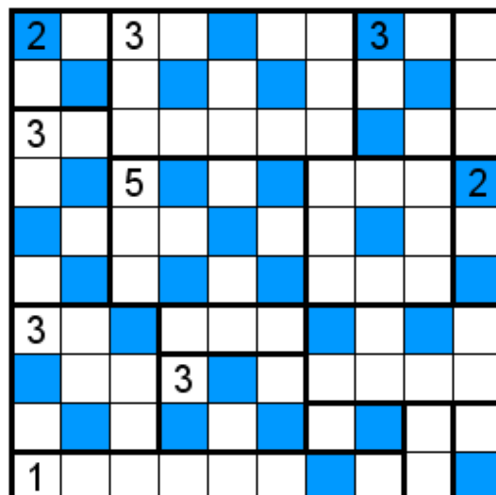
② ☆☆ 作●puzneko



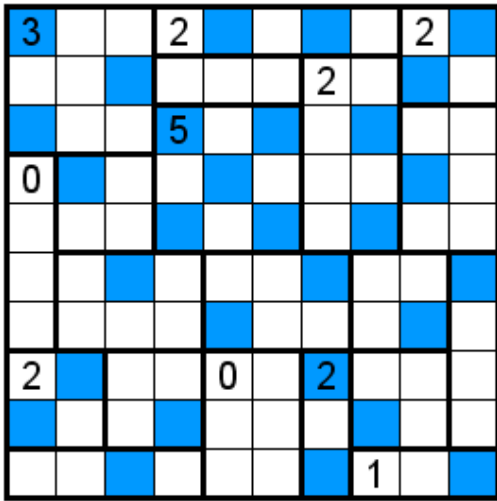
③ ☆☆ 作●初月葉桜



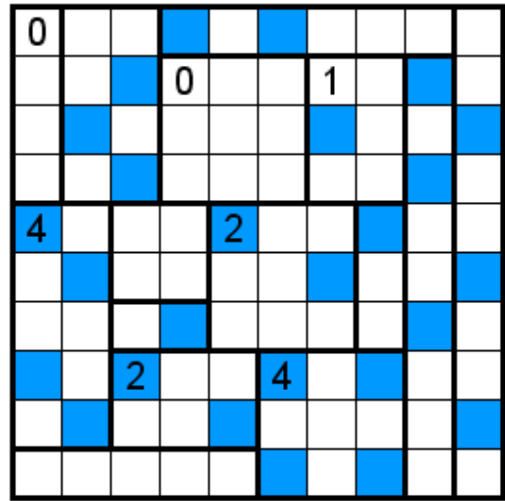
④ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



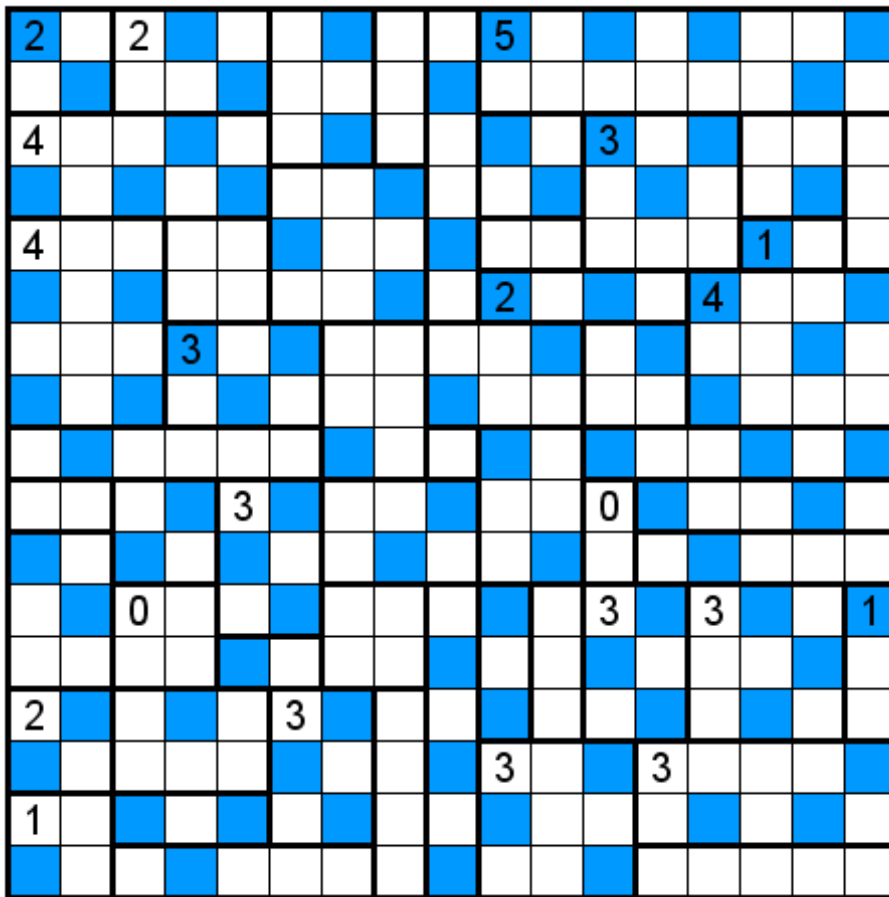
⑤ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



⑦ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

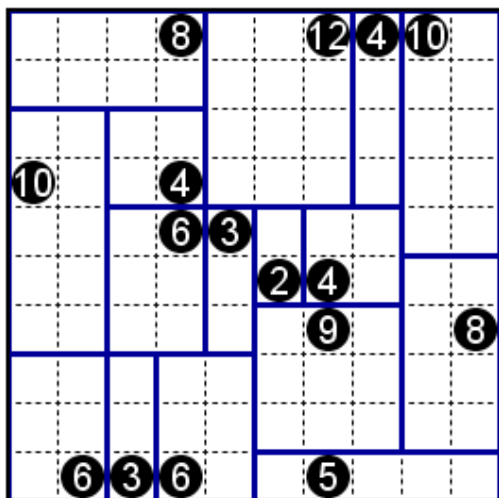


四角に切れ SHIKAKU

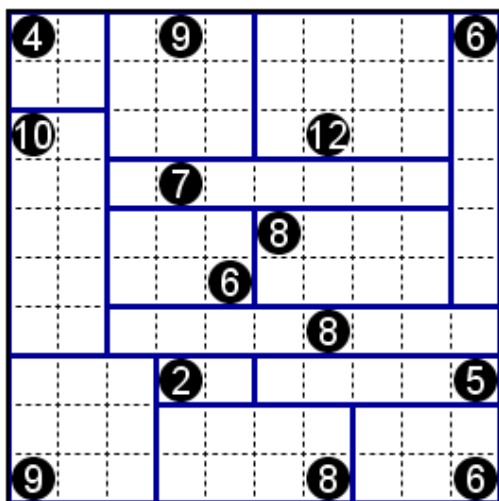
ルール

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。

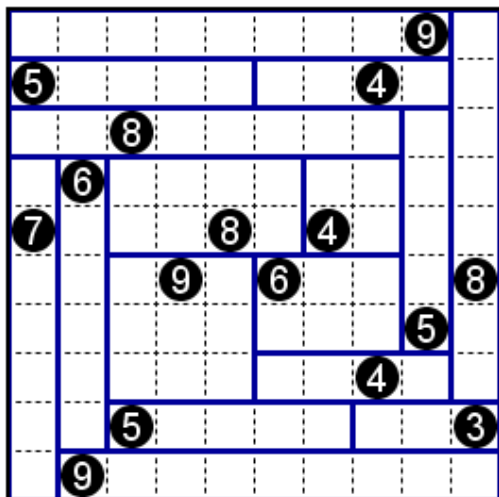
① ☆ 作●蒼空



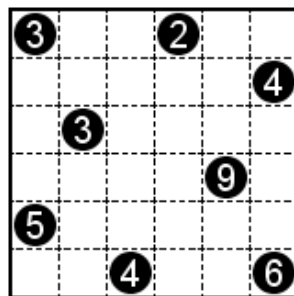
② ☆☆ 作●しもりん



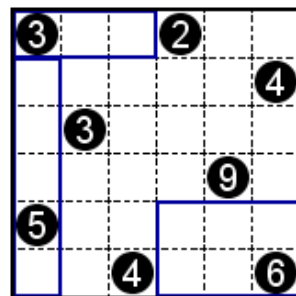
③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



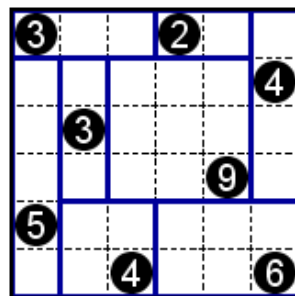
●例題●



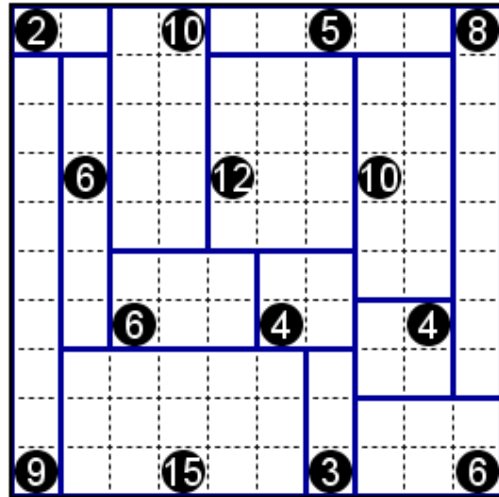
●途中経過●



●答え●

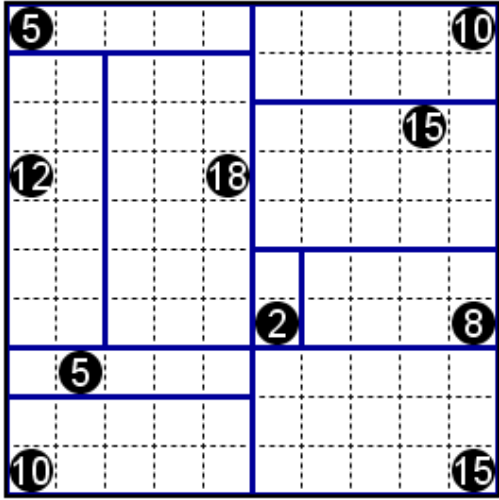


④ ☆☆ 作●タイガーアイ



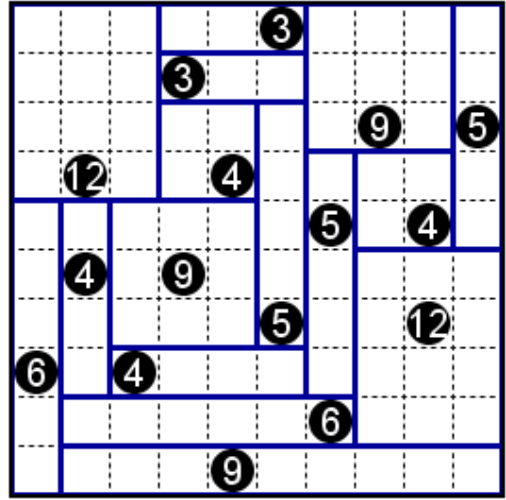
5 ☆☆

作●初月葉桜



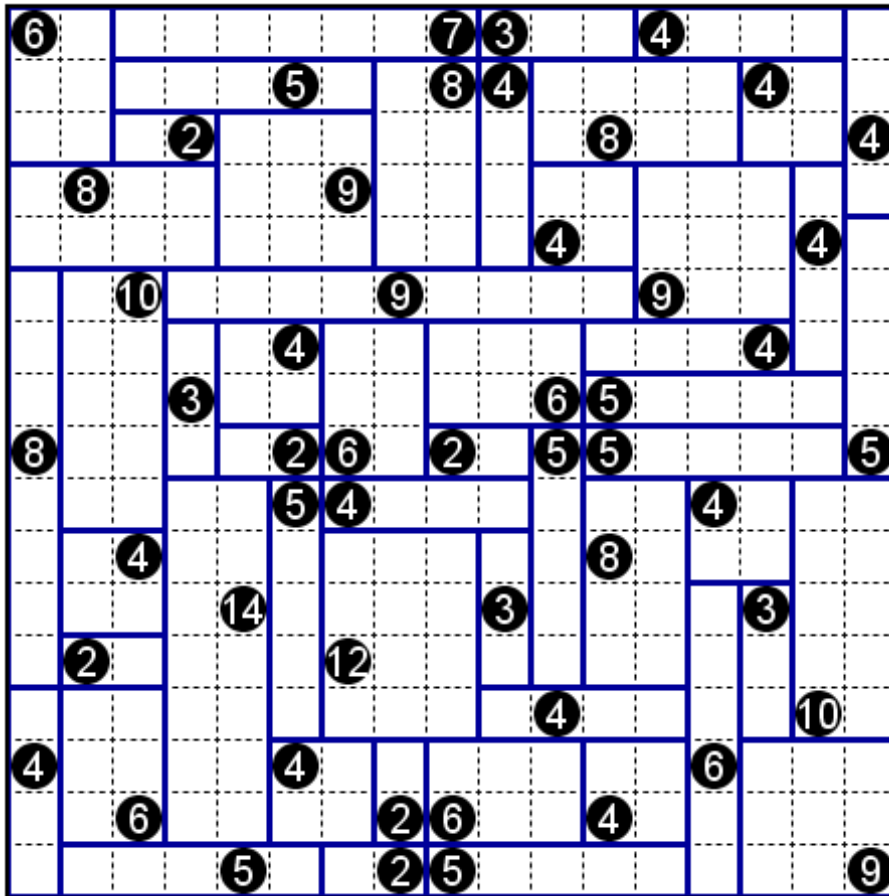
6 ☆☆☆

作●ゆずっこ



7 ☆☆☆

作●しもりん



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆ 作●しもりん

2		3				2		
								2
		2					2	
			2	3				
						2		
	2			2				
3								3
				3		2		
								2
3						3		

- 以下のルールに従って盤面のマスをしぼります。
- 数字が入っているマスは黒マスになりません。
- 数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断されたところ(シマとよぶ)のマス数です。すべてのシマには数字が1つずつ入っていなければなりません。
- 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 以上のカタマリになってはいけません。

●例題●

●途中経過●

4			3	2				
		3						
			3					
	6							4

4			3	2				
			3					
				3				
					6			4

●答え●

4			3	2				
			3					
				3				
					6			4

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

		2						
	1			5		9		
							3	
2				4				
							1	
	3						3	
				3				5

③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

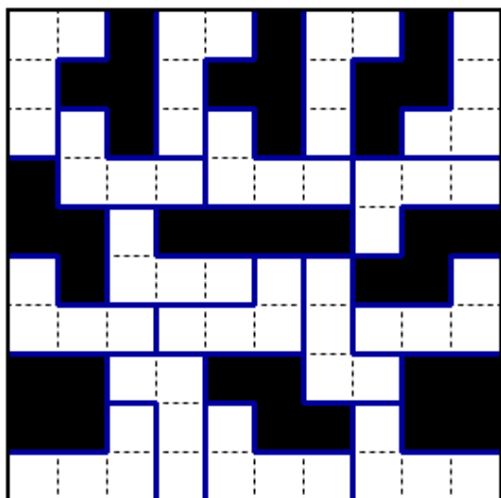
		6						4
	4							
			2					
					2			1
	4		2					
						3		2
				2				
		1						
				3				4
5								

④ ☆☆☆ 作●初月葉桜

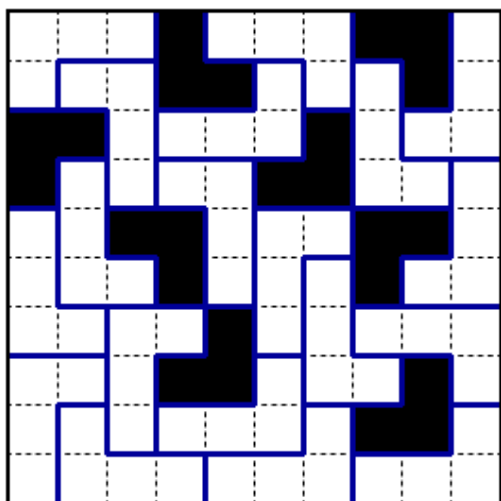
	6		4			1		5
	4		10			2		1
						2		4
						2		5

エルパネル LPANEL

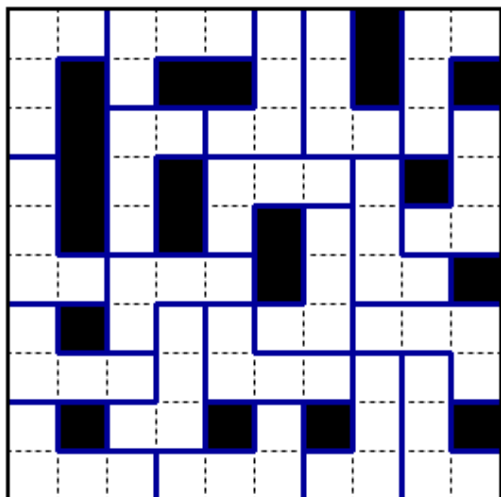
① ☆ 作●utime



② ☆☆ 作●panista



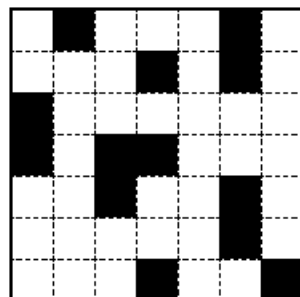
③ ☆☆☆ 作●初月葉桜



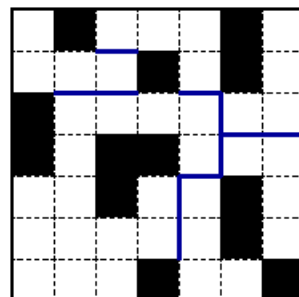
ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスで4マスずつの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。

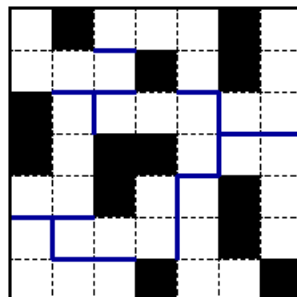
●例題●



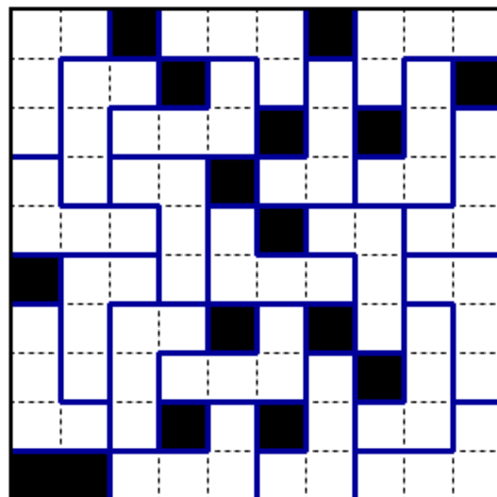
●途中経過●



●答え●

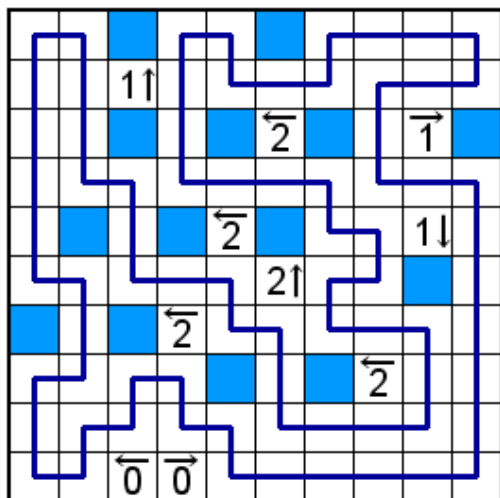


④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

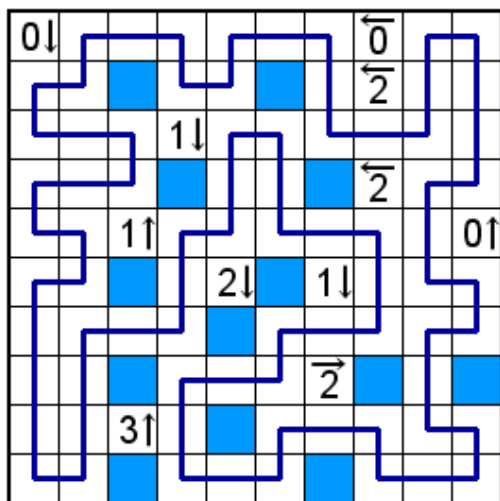


ヤジリン YAJILIN

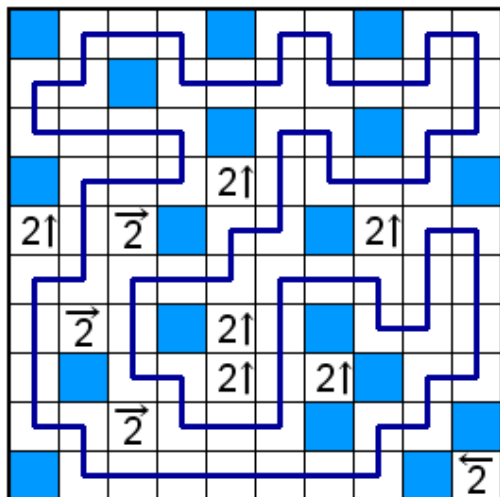
① ☆ 作●初月葉桜



② ☆☆ 作●タイガーアイ

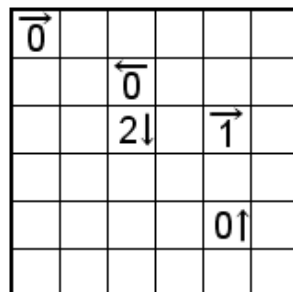


③ ☆☆☆ 作●panista

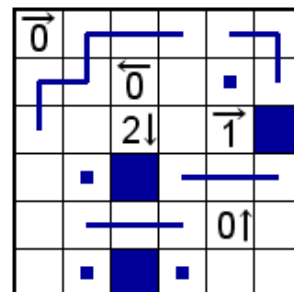


- ## ルール
1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作ります。線が通らない白マスは、黒マスにします。
 2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれません。
 3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
 4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスに線は通りませんが、黒マスにもなりません。

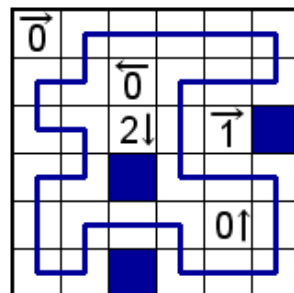
●例題●



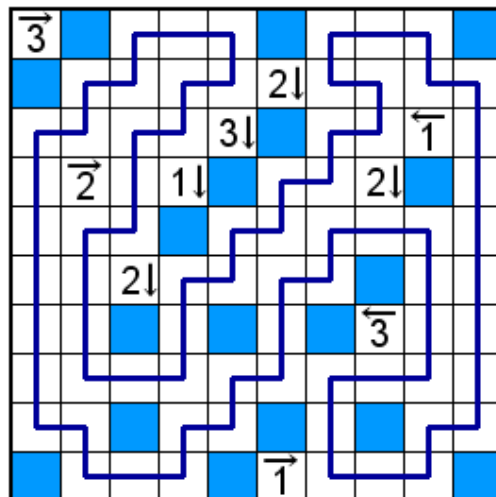
●途中経過●



●答え●



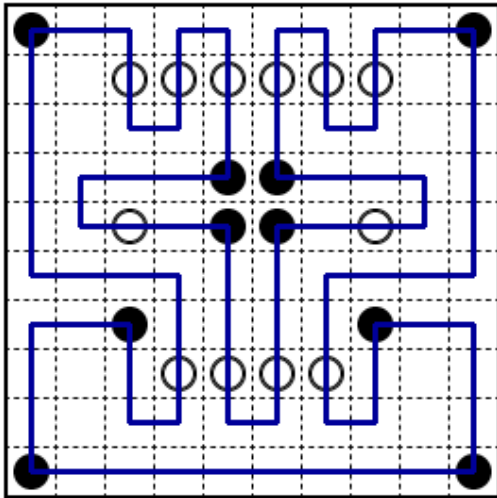
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



ましゅ MASYU

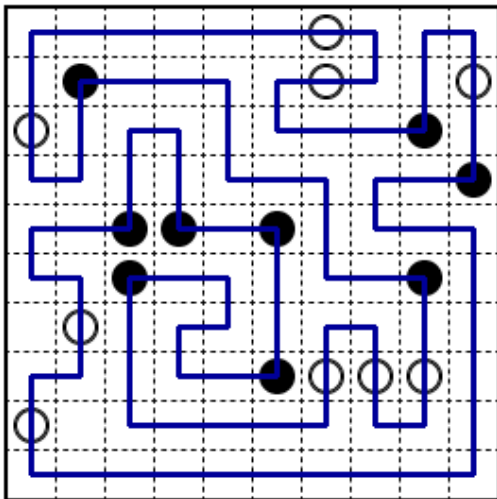
ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ



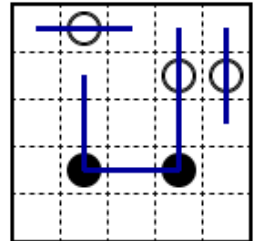
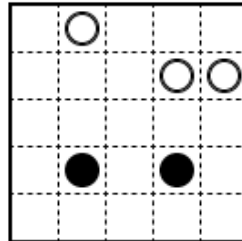
1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

② ☆☆ 作●しもりん

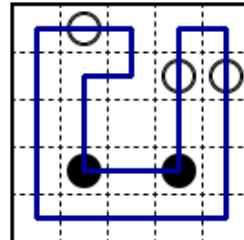


●例題●

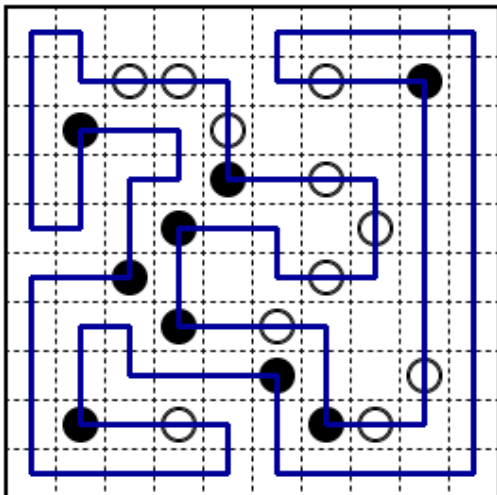
●途中経過●



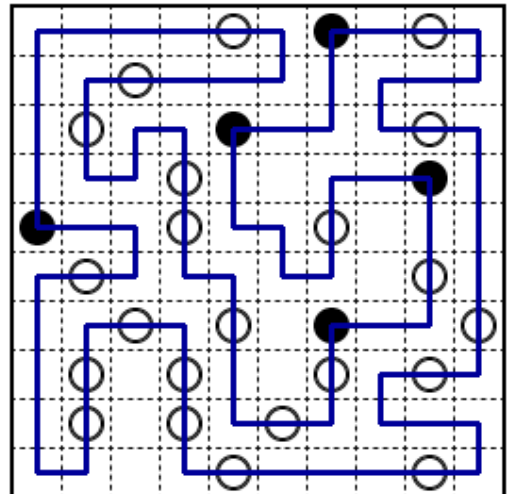
●答え●



③ ☆☆☆ 作●panista



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



Tapu TAPA

ルール

① ☆ 作●初月葉桜

1 ₁			3		1 ₁				
							3		
			3						
		6				2 ₃			
									2
	2			7		1 ₁ ₃			
		4					2		
					3				

- 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。

●例題●

●途中経過●

		3							
4					1 ₁ ₁				
3		8							
								2	

		3							
4									
3		8							
								2	

●答え●

		3							
4					1 ₁ ₁				
3		8							
								2	

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

③ ☆☆☆ 作●panista

						4	4		
		4		4					
						4			
		4		4				4	
					4				
		4							
				4			4		
	4	4			4			4	

④ ☆☆☆☆ 作●タイガーアイ

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

フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

1. 全てのマスに数字を1つつ入れます。
2. タテヨコにつながった同じ数字が入るマスを1つのブロックとし、全体をいくつかのブロックに分割します。
3. 1つのブロックのマス数は、そのブロックに入っている数字と同じでなければなりません。
4. 同じ数字のブロックは辺を共有してはいけません。

② ☆☆ 作●初月葉桜

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

●例題●

4	2			4
		2	3	
	2			
2	3			
2		4	3	

●途中経過●

4	2	2	4	4
4			2	3
	2			
			4	
2		3		3
2			4	3

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●しもりん

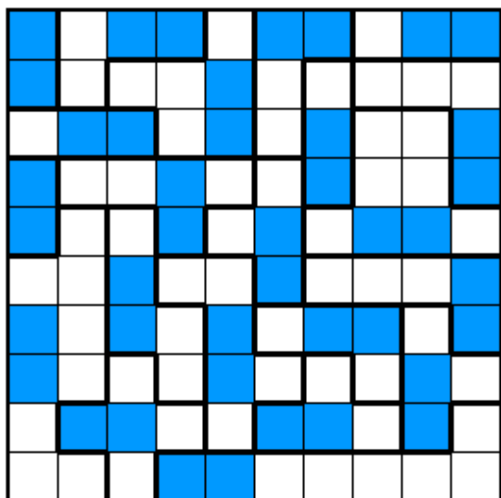
4	2	3	3	1	6	6	6	6	6
4	2	3	1	5	6	5	5	4	4
4	4	2	2	5	2	3	5	5	4
2	2	4	4	5	2	3	6	5	4
1	3	4	4	5	6	3	6	3	3
2	3	2	2	5	6	6	6	3	2
2	3	1	3	2	4	3	3	4	2
5	5	3	3	2	4	4	3	4	4
5	5	2	2	1	4	3	1	2	4
5	4	4	4	4	1	3	3	2	1

④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

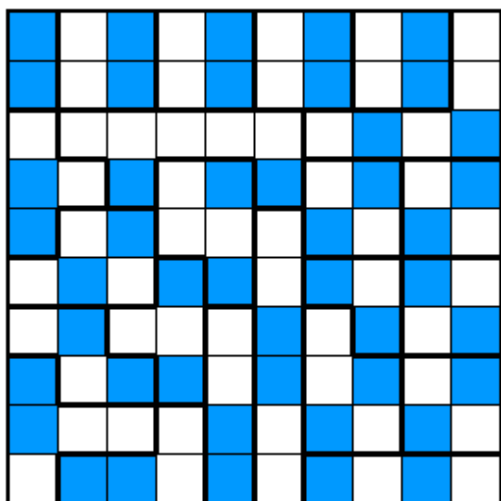
4	3	3	5	5	5	4	4	4	2
4	2	3	5	5	3	3	1	4	2
4	2	4	4	4	3	4	4	2	1
4	1	4	2	3	4	4	3	2	3
3	2	3	2	3	3	1	3	1	3
3	2	3	1	4	4	4	3	4	3
3	4	3	2	2	4	1	2	4	1
4	4	5	4	4	2	4	2	4	2
3	4	5	4	4	2	4	3	4	2
3	3	5	5	5	4	4	3	3	1

のりのり NORINORI

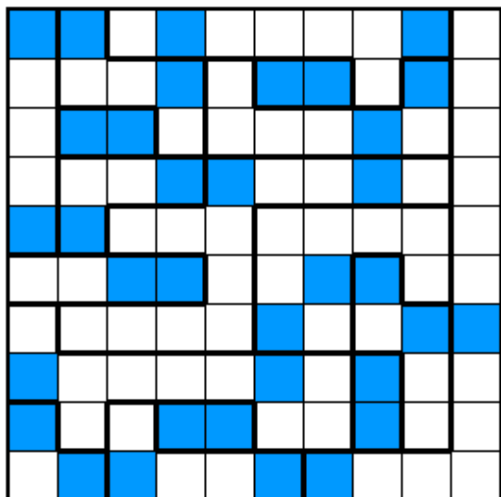
① ☆ 作●初月葉桜



② ☆ 作●puzneko

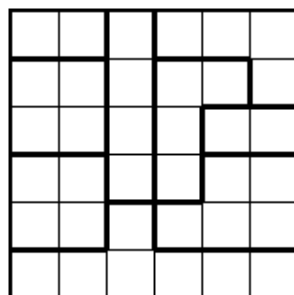


③ ☆☆ 作●ゆずっこ

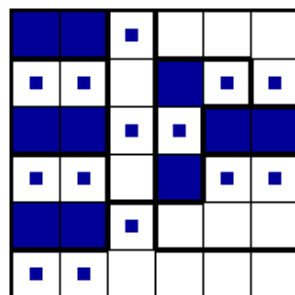


- ## ルール
1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
 2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つつ入ります。

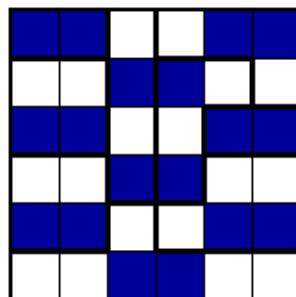
●例題●



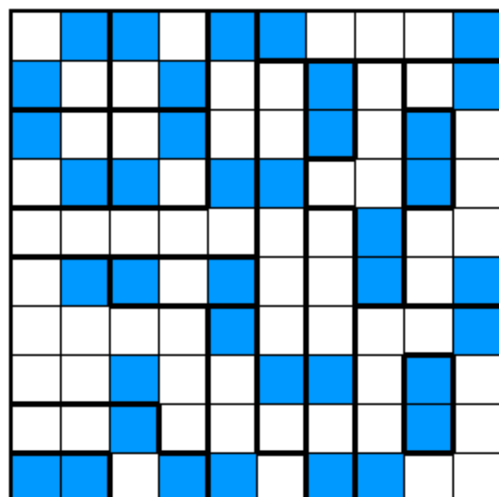
●途中経過●



●答え●



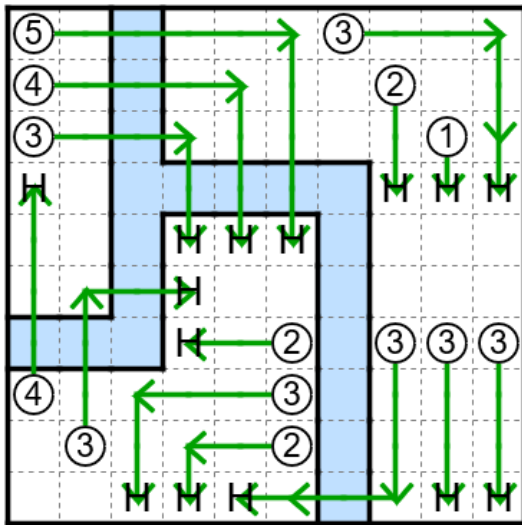
④ ☆☆☆ 作●panista



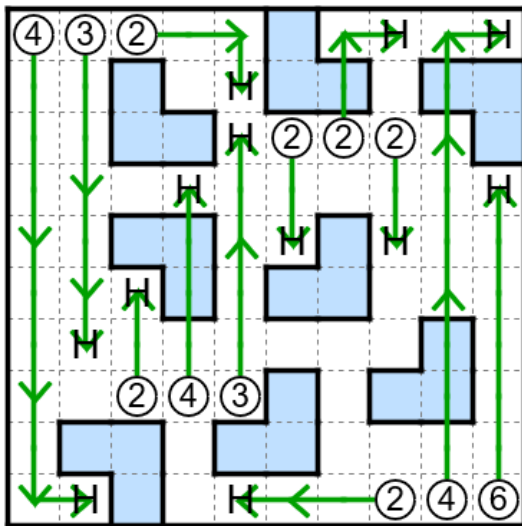
ヘルゴルフ HERUGOLF

ルール

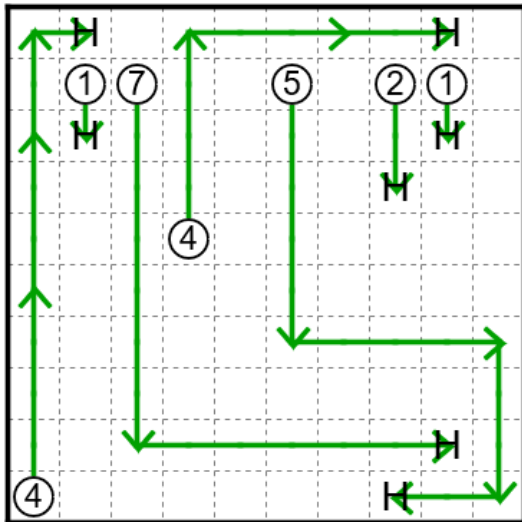
① ☆ 作●puzneko



② ☆ 作●初月葉桜

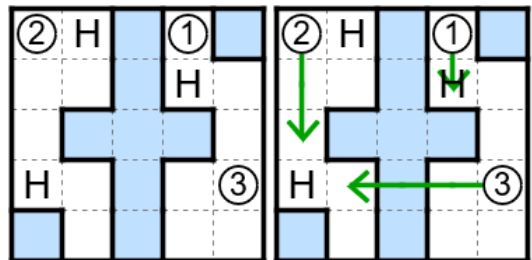


③ ☆☆ 作●さやちい

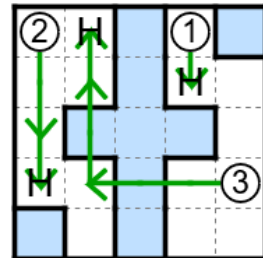


1. すべての丸(球)を何回か移動させて、すべてのH(ホール)のマスまで丸を1つずつ運びましょう。
2. 各回の丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印の線が他の丸やHのマスを通過したり、線どうしが交差したり重なったりしてはいけません。
3. 1回の移動で、丸はタテかヨコにまっすぐ、丸の中の数字の分だけマスを動かします。1回の移動が終わると丸の数字は1減り、また移動することができます。移動の方向は変わってもかまいません。数字が0になった球や、Hのマ스에停止した球はそれ以上移動できません。
4. 球が盤面の外に出たり(OB)、灰色のマス(池)で停止したりするような移動はできません。

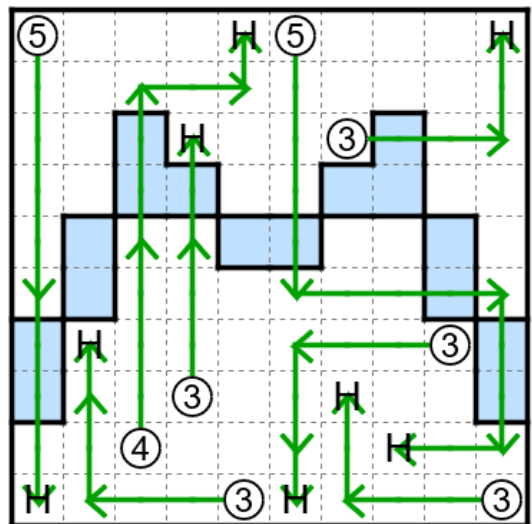
●例題● ●途中経過●



●答え●



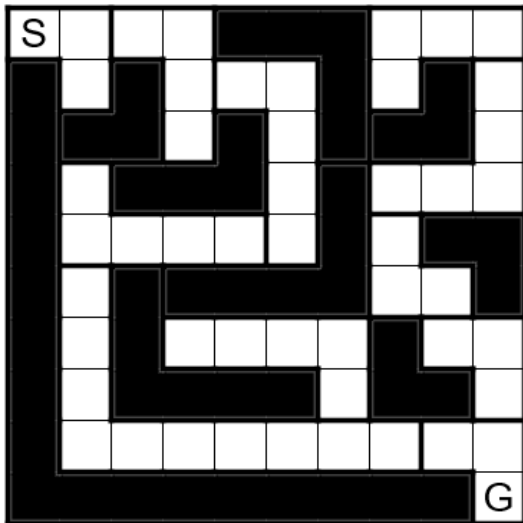
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



ぬりめいず NURIMAZE

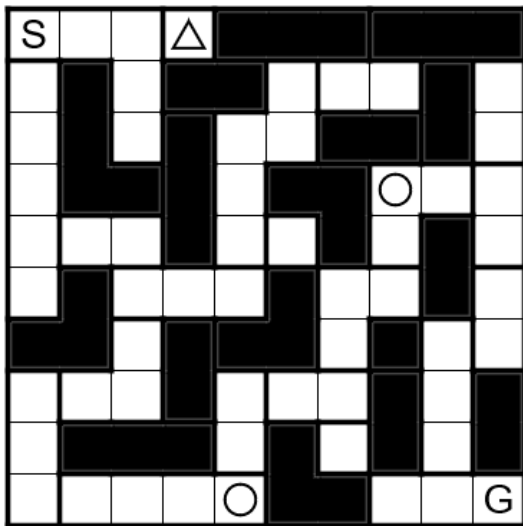
ルール

① ☆ 作●しもりん



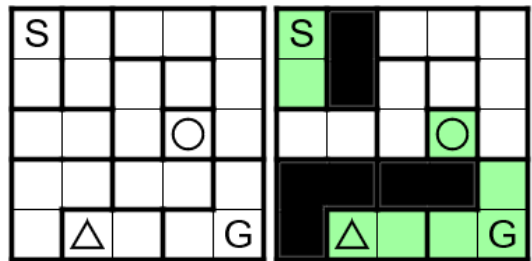
1. 盤面のいくつかのマス黒くぬって壁を作り、白マスをたどるとSからGまで通ることができる迷路を作りましょう。
2. 太線で区切られたそれぞれの部屋にあるマスは、すべて黒マスになるか、すべて白マスになるかのどちらかです。
3. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになりますが、白マスで輪っかができてはいけません。
4. SG○△があるマスはすべて白マスになります。すべての○は、SからGまでの最短経路上にあるようにし、すべての△は、最短経路から外れるようにします。
5. 白マスも黒マスも、2×2以上のカタマリになってはいけません。

② ☆☆ 作●タイガーアイ

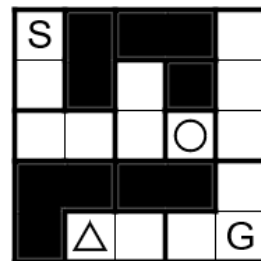


●例題●

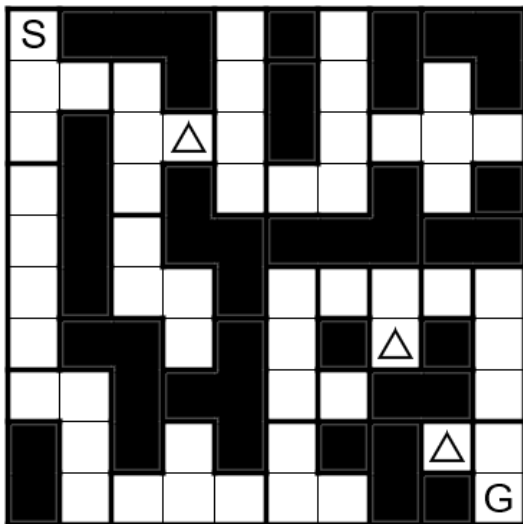
●途中経過●



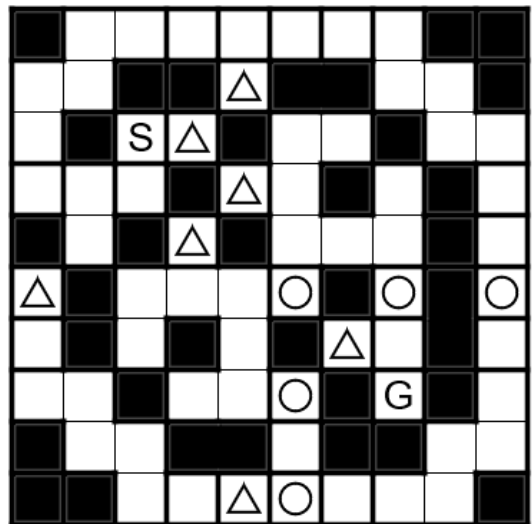
●答え●



③ ☆☆ 作●初月葉桜



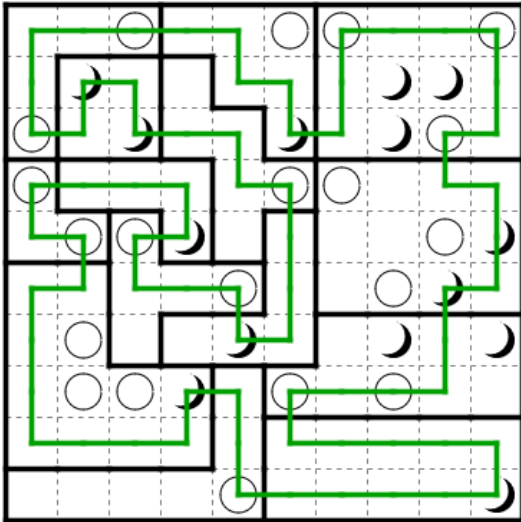
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



月か太陽 MOON OR SUN

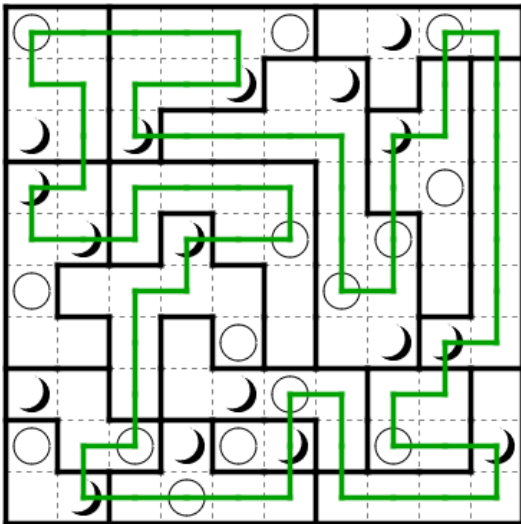
ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜



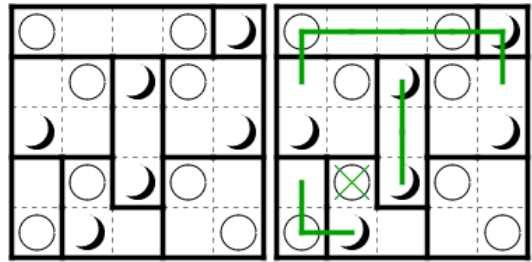
1. 盤面のいくつかのマスのみに線を引いて全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 太線で区切られた部分を部屋と呼びます。線は、すべての部屋を1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. それぞれの部屋において、線は月(☾)か太陽(☉)のいずれか一方の記号があるマスをすべて通るようにします。
5. 線は、月を通る部屋と太陽を通る部屋を交互に通らなければいけません。

② ☆☆☆ 作●ゆずっこ

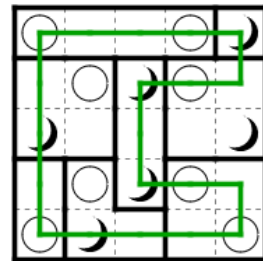


●例題●

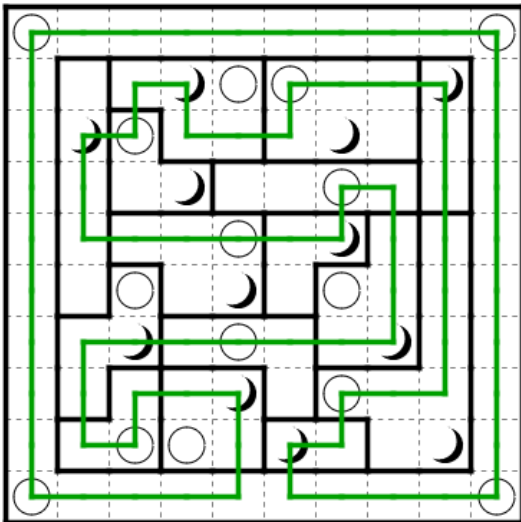
●途中経過●



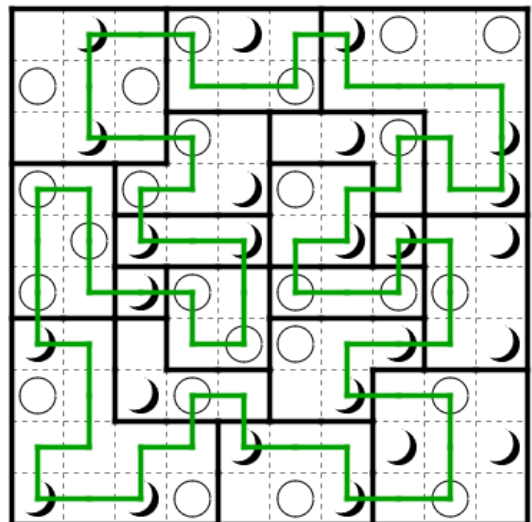
●答え●



③ ☆☆☆ 作●puzneko



④ ☆☆☆ 作●しもりん



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

1	メ	9	カ	15	イル	22	カ	28	ナ	35	マ	39	ク	ラ
2	バン	13	ダ	ナ	23	イ	ゲ	26	ン	36	ル	イ		
3	チ	ガイ	18	ホ	ウ	ケン		33	ハ	マ	チ			
	10	ル	ス	19	メ	イ	ジ	29	ジ	ダイ				
4	シー		16	エ	ボ	シ		30	ダイ	ス	40	ウ		
			14	カイ	シ		27	コ	ン	ロ				ラ
5	ヨ	11	ウ	シ	ヨ		24	ス	ミ	ダ		37	ヘ	ン
		12	シ	ユ	ウ	20	キ	リ	ツ		34	ヘ	ル	
6	ク	ロ	ウ		21	カ	ラ	ク	31	リ	ヤ	シ	41	キ
7	ヨ	ガ		17	コ	イ	ン		32	レ	ギ	ン	ス	
8	ウ	ミ	ガ	メ		25	カ	ヌ	ー		38	キ	イ	

⊖ヨコのカギ

1. タテ 20 や装置のことをこう呼ぶことがある
2. 頭に巻いたりする布
3. 外交官などが滞在する国の法律で裁かれない権利
4. アルファベットの海の最初のほう
5. 西洋の本。和書⇔○○○○
6. 精神的または肉体的に苦しい思いをすること。○○○が絶えない
7. 元々は仏教を通じて日本に伝わった特殊な座法・呼吸法だが、今では健康法として広まっている
8. 産卵の時だけ陸に上がってくる海洋生物。アカ○○○○やアオ○○○○などがある
10. 出かけていて家にいないこと
12. 元素を原子番号順に並べた時、似た元素が周期的に表れるという法則
14. 何かを始めること。○○○⇔終了
15. 超音波が使える、水族館のショーで人気の動物
16. 元服した男子がかぶっていた帽子。神奈川県茅ヶ崎市の相模湾沖にはこの名前を冠した岩がある
17. 硬貨のこと。赤い帽子の人が良く集めている
19. 江戸時代と大正時代の間の時代
21. 様々な仕掛けによって物が動いたりする建物
23. 近寄りたいくらいおごそかでいかめしいこと
24. 東京都にある○○○区と○○○川は漢字が違います
25. オールを使ってこぐ小型の船
27. 台所にある、主にガスを使う調理器具。最近ではIHの登場により肩身が狭い
28. 切れ味の鈍い刃物
30. 数字の代わりに文字を使って計算法則などを研究する数学の1分野
32. 脚にぴったりとした幼児用のズボン
33. ブリの若魚のことをこう呼ぶ。寿司のネタとしても使われている
34. この冊子には○○ゴルフというパズルが載っています
36. 「朕は国家なり」と言ったのは太陽王と呼ばれた○○14世

37. 立方体には頂点が8つ、○○が12本、面が6つある
38. 今の和歌山県と三重県の一部にわたる旧国名

⊕タテのカギ

1. マグロ類で最も体高が高く、寿司のネタや刺身として食べられている
4. 図書館で本の収集や整理などを行っている人
6. 死者の霊に供え物をし、冥福を祈る行事
9. オーストラリア周辺に生息する、子どもを袋の中で育てる動物
11. 心残りがあり思いきれないことを「○○○○○をひかれる」と言う
13. しょうゆやきなこの原料のように見えるけど実はサイコロのことです
14. 和歌を集めた本のこと
15. 田んぼに風がふくと○○○が揺れる
16. 食事をするときにはバランスよく○○○○をとらないといけない
17. 秋になると田んぼで実るもの
18. おにぎりの中に具として入っている酸っぱい食材
20. この○○○を動かすのはまたの○○○にしよう
22. 財務に関する書類の監査や証明を行う職業
24. インド半島の南東に位置する、首都名が長い島国
26. ○○○物語 ○○○蜚 ○○○名
27. 漫画のことを英語で言う
28. カレーにつけて食べるパンの一種
29. 悔しがる時に踏むもの
31. 走って次の人にバトンを渡す競技
33. オレンジをうすくしたような色。12色の色鉛筆だと入っていないこともある
34. 自分の部屋などでくつろぐために室内で着る服
35. 歩くのが不自由な人が座りながら動けるように作られたもの
37. フィンランドの首都
39. 中国南部が原産の果物で、レイシとも呼ぶ
40. 放射性元素として有名な元素。元素記号はU
41. 淡水と海水が混ざり合った、塩分濃度の小さい水

1	9	12	20	24	28	36	42	45
アマニ			ダイ	コン	オ	ロ	シ	
2		16	イ	ン	コ		37	ク
セ	キ	セイ	イン	コ				ク
		13	モ	ノ	ク	ロ		33
ロ								バラ
3	10		ウ		25	29		43
ラ	ク	ノウ						シ
		17	エ	ト		30		38
								ヌ
4	14		22				39	
サ	ツ	キ		リ	ン	ゴ		イ
5		18	ソ	ク		31	34	
イ	カ	ン	ソ	ク				シ
6		19	ス	ミ	レ		35	40
バ	ス							ジ
		15	アイ		27	32		46
								ウ
7	11		23					44
シ	ユ	ミ		カ	ー	ネ	ー	シ
8							41	
ヨ	リ	ド	リ	ミ	ド	リ		マ
								メ
								カ

⊖ヨコのカギ

1. 砂糖、しょうゆまたはみりんで煮た料理。シイタケの〇〇〇、金時豆の〇〇〇などがある
2. クチバシが短く尾が長い、オーストラリア原産の小型の飼鳥
3. 乳牛を飼育して牛乳や乳製品を生産する農業
4. 初夏に紅紫や白い花をつけるツツジ科の低木。とある月の古い呼び名でもある
5. シダ植物・種子植物の体内に存在する、水や養分の通り道
6. 路線〇〇 高速〇〇 ユニット〇〇
7. 仕事ではなく、娯楽として好きな事柄
8. 自由で好き勝手に選べること
13. 画面などが白黒のテレビや写真。カラー⇔〇〇〇〇
15. アルファベットだと初めから3分の1くらいだけど五十音だと先頭のほうにいる
17. 今年を〇〇で表すと酉年
19. 春に濃い紫色の花を咲かせる多年草。英語で言うとヴァイオレット
20. 天ぷらや湯豆腐を食べるときに薬味として使うことがある
22. ペンに突き刺される果物
23. 母の日のプレゼントで有名な花
25. つらく苦しい体験のこと
27. 選挙の時に、政策の実行などを約束すること
30. 短い2本の棒をひもや鎖でつないだ武器
31. とぼけることを「〇〇をきる」ともいう
33. きれいな〇〇にはトゲがある
35. 正式名称は宇宙航空研究開発機構。種子島宇宙センターを持つ
37. 北海道東部の市。湿原が国立公園に指定されているほか、ラムサール条約にも登録されている
39. 戦いの古風な言い方
41. キク科・イネ科に次いで大きな科とされる植物の分類。タテ 45はこれの一種
43. 〇〇切 〇〇サバ

⊕タテのカギ

1. ビタミンCが豊富な赤い小さめの果実
4. 国家の三権である立法・司法・行政のうち、司法権を行使する機関

9. 燃料として使う木。たきぎともいう
10. 主に観賞用として育てられる、コップ状の黄・紫・青・白の花を咲かせる植物
11. シラ〇〇 クロ〇〇 ヤマ〇〇
12. 本物に似ているけど本物じゃない
14. 1位になったらもらえるメダルの色
15. 窓が開いているとき虫が入らないようにする役割を持つ
16. ホノルル空港が改称され〇〇〇〇空港に
18. 土地を切り開いて作った人工水路。安積〇〇〇、琵琶湖〇〇〇が有名
20. 木造家屋などを建築・修理する職人
21. 相撲の対戦組み合わせをこう呼ぶ
23. ヘアー ペーパー ゴッド
24. 水戸黄門も持ち歩いていた、薬などを入れて腰から下げていた小箱
26. 音楽を記録した円盤。CDが普及した今はあまり見なくなった
28. 各々の人にとって、自分が今いる場所のことは〇〇と表現したりする
29. 木綿豆腐と並んで有名な豆腐とえば〇〇〇〇豆腐
32. 波長が長く、大きく起伏する海の波のこと
33. 劇や映画などの1シーンのこと
34. 「了解」を英語で言うと
36. 緑色の角ばった、中身がねばねばしている野菜
38. 社会や組織の中での位置や立場
40. 大きな杉の木で有名な、鹿児島県にある島
42. ろ過するときに使う白い紙
43. 立てば〇〇〇〇〇、座ればボタン、歩く姿はタテ 11の花
44. 婿⇔〇〇
45. 白い小花を密集してつける植物。クローバーともいう
46. 童謡「たきび」でも歌われる、晩秋のころに白い花を咲かせる植物

スケルトンパズル SKELETON PUZZLE

ルール

1. リストにある言葉を盤面にすべて入れてください。
2. 言葉の入る方向は左→右、上→下のどちらかで、1マスに1文字ずつ入ります。
3. 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。
4. リストのカッコの中身は解くのにには関係ありません。

① ☆☆

作●初月葉桜

タ	ケ	イ	ワ	セ	ハ	ク	ホ	ウ		ヘ	イ	セ	イ	コ	マ	チ	
キ			セ								チ					ヨ	
ノ			ア							ノ						ヒ	
サ	チ	ア	カ	ネ				マ		ミ	ツ	キ				メ	
ワ			ツ		ア			ド		ヤ							
ゴ		ツ	キ	ア	カ	リ			カ	ン	ス	ケ	ハ	ク	ト	ウ	
ー					ツ		キ			イ						ウ	
ル					キ	ラ	ラ	ノ	キ	ワ	ミ		ハ	ナ	ヨ	メ	
ド							リ				ツ		ク			ウ	
				ベ			ア	ブ	ク	マ			ホ				
			ベ	ニ	バ	ン	カ		ニ		ト		ウ				
ア		オ		シ			ツ	キ	カ	ガ	ミ						
ベ	ニ	ク	ニ	ミ			キ				タ	マ	キ			ヒ	
ハ		ア		ズ							ハ			ト		メ	
ク		カ			カ					ハ	ク	シ	ユ	ウ		コ	
ト		ツ			グ					ホ				コ		ナ	
ウ		キ			ヤ	マ	ネ	ハ	ク	ト	ウ			コ	ウ	ゲ	ツ

〈リスト〉(桃の品種)

3文字

カグヤ (かぐや)
クニカ (紅錦香)
タマキ (タマキ)
マドカ (まどか)
ミヅキ (美月)

4文字

アカツキ (あかつき)
アブクマ (あぶくま)
コウゲツ (光月)
チヨヒメ (ちよひめ)
トウコウ (桃紅)
トウヨウ (桃夭)
ハクホウ (白鳳)
ハナヨメ (はなよめ)

5文字

サチアカネ (幸茜)
ツキアカリ (つきあかり)
ツキカガミ (つきかがみ)
ハクシュウ (白秋)
ヒメコナツ (ひめこなつ)
ベニクニミ (紅国見)
ベニシミズ (紅清水)
ベニバンカ (紅晩夏)

6文字

アベハクトウ (阿部白桃)
オクアカツキ (奥あかつき)
ワセアカツキ (早生あかつき)

7文字

キララノキワミ
(黄ららのきわみ)
キラリアカツキ (きらり暁)
トミタハクトウ (富田白桃)
ヘイセイコマチ (平成小町)
ヤマネハクトウ (山根白桃)

8文字

カンスケハクトウ (勘助白桃)

9文字

イチノミヤスイミツ
(一宮水蜜)
タキノサワゴールド
(滝ノ沢ゴールド)
タケイワセハクホウ
(武井早生白鳳)

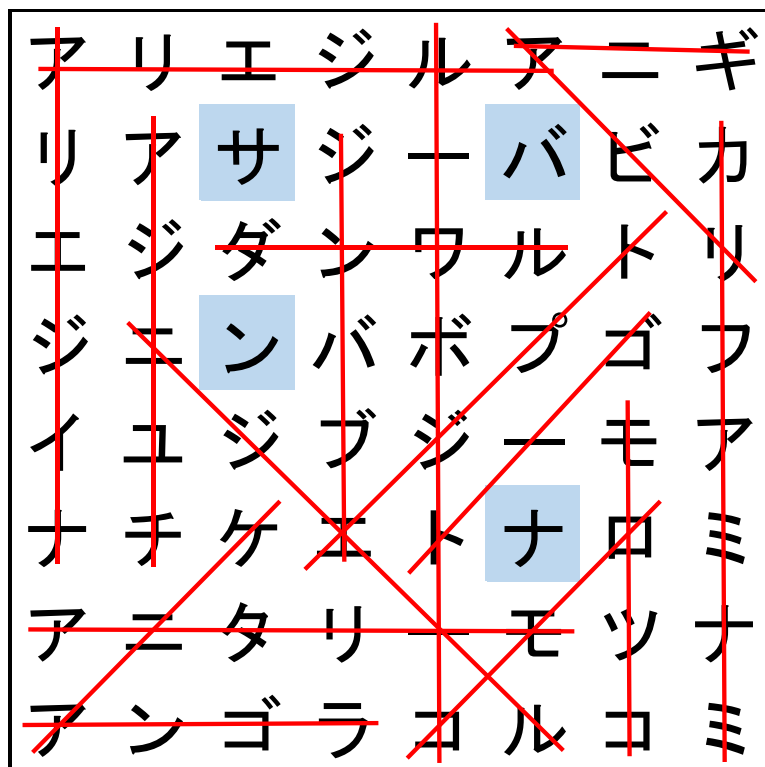
シークワーズ SEEK WORDS

ルール

1. 右ページのリストにある言葉を探してください。
2. 全部探すと最後にいくつか文字が余ります。左から右、上から下という順番で余った字を読むと、ある言葉になります。
3. 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。
4. 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●まどれ～ぬ



できる言葉：サバンナ

〈リスト〉

3文字

ギニア
ケニア
コモロ
トーゴ
リビア

4文字

アンゴラ
エジプト
モロッコ
ルワンダ

5文字

ジンバブエ
チュニジア
ニジェール

6文字

アルジェリア
ナイジェリア
モーリタニア

7文字

ミナミアフリカ

8文字

コートジボワール

推理クロス LOGIC CROSSWORD

ルール

1. ヒントに従ってクロスワードを完成させます。
2. 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。
3. 「ン」「ー」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ニー」「ーー」というつながりはありません。
4. 1つの問題に、1つの言葉は2回以上入りません。

① ☆☆☆

作●ゆずっこ

エ		ヘ	ラ	ジ	カ	
リ	ヨ	ク	チ	ヤ		ケ
マ	ン	ト		パ	ス	モ
キ	ク		パ	リ		ノ
ト		ア	ル	パ	カ	
カ	バ		サ	ー	バル	
ゲ		ト	ー	ク	ン	

- ・「サーバル」は「カバン」と「ジャパリパーク」の両方と交差する。
- ・「ケモノ」はいても「ノケモノ」はいない。
- ・「カバ」、「アルパカ」、「ヘラジカ」が盤面内にいる。
- ・「エリマキトカゲ」はタテに入る。
- ・「リヨクチヤ」はヨコに入る。
- ・盤面のどこかに「キク」、「パリ」、「ラチ」、「パスモ」、「ヘクト」、「マント」、「ヨンク」、「トークン」、「パルサー」が入る。

推理パズル LOGIC PUZZLE

とある仲良し男子大学生4人は夏休みにジェットコースターで有名な遊園地に行きました。様々な乗り物を4人一緒に順番に回り、時には長く待ちながらも4つの乗り物に乗ることができました。彼らはそれぞれ異なる乗り物を気に入ったようです。彼らが述べた感想から、乗り物の名前、乗った順番、待ち時間、そしてその乗り物を気に入った人を当ててください。なお、待ち時間は乗り物によって全て異なったものとします。(このパズルに出てくる乗り物の名前と人名はフィクションで、実在する乗り物の名前や人名とは無関係です。)

① ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

		乗った順番				待ち時間				気に入った人			
		1 番 目	2 番 目	3 番 目	4 番 目	5 分 待 ち	1 0 分 待 ち	3 0 分 待 ち	6 0 分 待 ち	浅 川	河 野	西 井	森 本
乗 り 物 の 名 前	FUJIGAWA	X	X	X	0	0	X	X	X	X	X	X	0
	ビビンパ	0	X	X	X	X	0	X	X	X	X	0	X
	ああじゃないか	X	0	X	X	X	X	X	0	X	0	X	X
	深飛車	X	X	0	X	X	X	0	X	0	X	X	X
気 に 入 っ た 人	浅川	X	X	0	X	X	X	0	X				
	河野	X	0	X	X	X	X	X	0				
	西井	0	X	X	X	X	0	X	X				
	森本	X	X	X	0	0	X	X	X				
待 ち 時 間	5分待ち	X	X	X	0								
	10分待ち	0	X	X	X								
	30分待ち	X	X	0	X								
	60分待ち	X	0	X	X								

浅川「2,3番目に乗った乗り物はどちらも人が多い時間帯だったので20分以上待たされました。

深飛車が一番楽しかったです」

河野「ビビンパの次に乗った乗り物が一番長く待ちましたが、その乗り物は最高でしたね〜」

西井「一番待たずに乗れたFUJIGAWAも確かに良かったけど、それではなく、最初に乗ったのがとても気に入った」

森本「一番面白かったやつの名前、忘れちゃった！！！！！」

漢字抜け熟語 BONANZA

ルール

1. 明かされた漢字を手がかりに、四文字熟語を32個作ってください。
2. 同じ番号には同じ漢字、違う番号には違う漢字が入ります。

① ☆☆☆ 作 ●タイガーアイ

付 <u>1</u> 和 <u>2</u> 雷 <u>3</u> 同 <u>4</u>	疾 <u>27</u> 風 <u>28</u> 迅 <u>3</u> 雷	協 <u>14</u> 同 <u>4</u> 組 <u>35</u> 合	台 <u>27</u> 風 <u>36</u> 一 <u>36</u> 過
軍 <u>5</u> 事 <u>6</u> 大 <u>7</u> 国 <u>8</u>	電 <u>29</u> 子 <u>16</u> 工 <u>30</u> 学	過 <u>36</u> 大 <u>7</u> 評 <u>37</u> 価	化 <u>30</u> 学 <u>35</u> 結 <u>35</u> 合
孤 <u>9</u> 城 <u>10</u> 落 <u>11</u> 日 <u>12</u>	人 <u>6</u> 事 <u>17</u> 異 <u>21</u> 動	多 <u>24</u> 国 <u>8</u> 籍 <u>5</u> 軍	最 <u>7</u> 大 <u>24</u> 多 <u>24</u> 数
不 <u>13</u> 協 <u>14</u> 和 <u>2</u> 音 <u>15</u>	獅 <u>29</u> 子 <u>31</u> 奮 <u>28</u> 迅	合 <u>35</u> 理 <u>34</u> 主 <u>26</u> 義	帰 <u>8</u> 国 <u>29</u> 子 <u>29</u> 女
同 <u>4</u> 工 <u>16</u> 異 <u>17</u> 曲 <u>18</u>	無 <u>32</u> 血 <u>33</u> 開 <u>10</u> 城	和 <u>2</u> 同 <u>4</u> 開 <u>33</u> 环	途 <u>23</u> 中 <u>36</u> 経 <u>36</u> 過
直 <u>19</u> 立 <u>20</u> 不 <u>13</u> 動 <u>21</u>	難 <u>25</u> 攻 <u>13</u> 不 <u>11</u> 落	孤 <u>9</u> 軍 <u>5</u> 奮 <u>31</u> 闘	日 <u>12</u> 記 <u>30</u> 文 <u>30</u> 学
前 <u>22</u> 途 <u>23</u> 多 <u>24</u> 難 <u>25</u>	日 <u>12</u> 曜 <u>7</u> 大 <u>16</u> 工	無 <u>32</u> 理 <u>34</u> 難 <u>25</u> 題	付 <u>1</u> 加 <u>37</u> 価 <u>37</u> 値
同 <u>4</u> 音 <u>15</u> 異 <u>17</u> 義 <u>26</u>	理 <u>34</u> 非 <u>18</u> 曲 <u>19</u> 直	孤 <u>9</u> 立 <u>20</u> 無 <u>32</u> 援	開 <u>33</u> 花 <u>22</u> 前 <u>22</u> 線

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
付	和	雷	同	軍	事	大	国	孤	城	落	日	不	協
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
音	工	異	曲	直	立	動	前	途	多	難	義	風	迅
29	30	31	32	33	34	35	36	37					
子	学	奮	無	開	理	合	過	価					

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)。

●例題●

エ	ヨ	ウ	ツ
ジ	シ	ピ	ム
ケ	ン	ゴ	ギ

●答え●

エンピツ
ジヨウギ
ケシゴム

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

アオリイカ
ホタルイカ
スルメイカ
バラライカ

② ☆☆ 作●しもりん

シソソ
ツツジ
ソシツ

③ ☆☆ 作●puzneko

シンオオクボ
タカダノババ
ウグイスダニ
ニシニッポリ

④ ☆☆☆ 作●初月葉桜

クサムシリ
シクハック
シメククリ
シンシフク
シシオドシ

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●しもりん

	土	
合	間	隔
	口	

	逆	
直	接	客
	合	

	日	
参	照	準
	合	

	解	
光	明	日
	白	

間接照明

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

	根	
気	絶	叫
	景	

	反	
応	対	称
	句	

	常	
体	温	泉
	情	

	角	
寸	度	胸
	数	

絶対温度

③ ☆☆ 作●タイガーアイ

	神	
本	社	長
	訓	

	外	
国	交	代
	易	

	式	
世	辞	意
	表	

	指	
司	令	状
	名	

社交辞令

④ ☆☆ 作●初月葉桜

	古	
首	都	会
	道	

	闇	
朝	市	長
	場	

	合	
時	計	時
	数	

	絵	
区	画	家
	数	

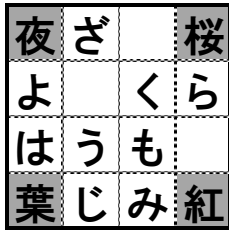
都市計画

よみどおり YOMIDORI

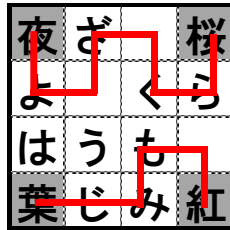
ルール

1. 白マスに線を引いて、漢字(灰色のマス)を2つずつ線でつなぎましょう。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。

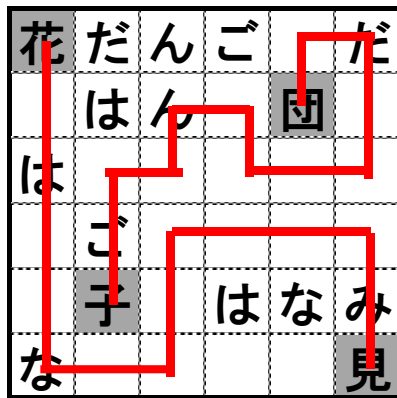
●例題●



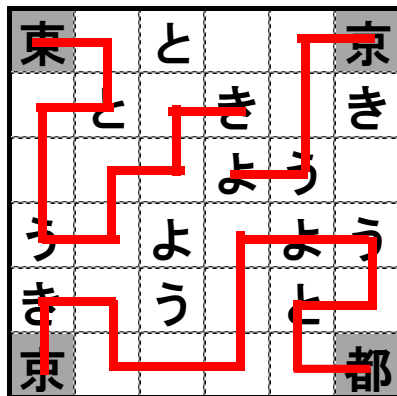
●答え●



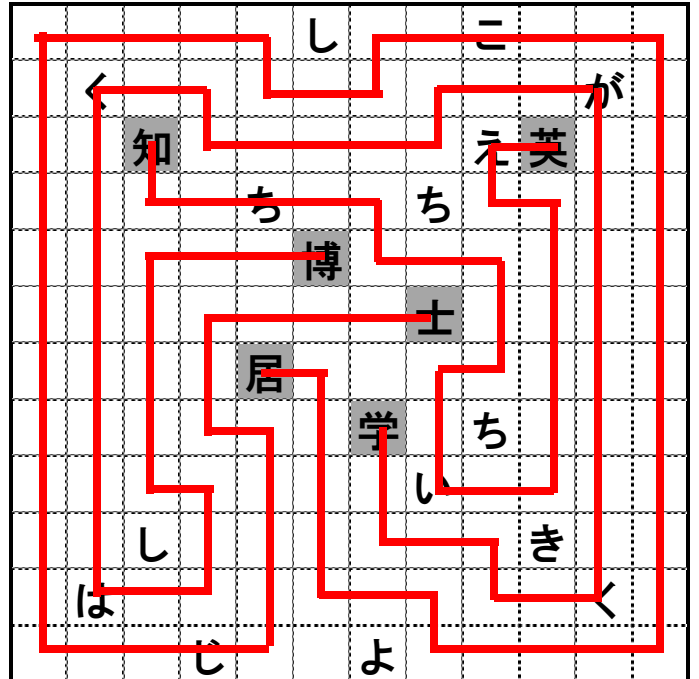
① ☆☆ 作●初月葉桜



② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

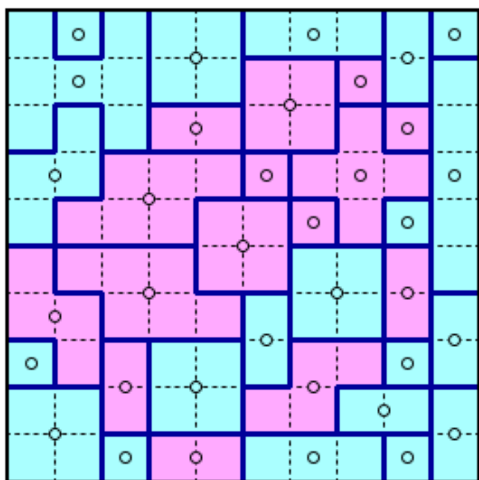


③ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



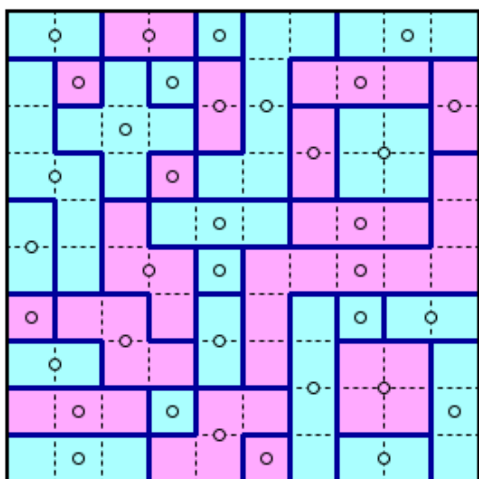
天体ショー TENTAISHOW

① ☆☆☆ 作●初月葉桜



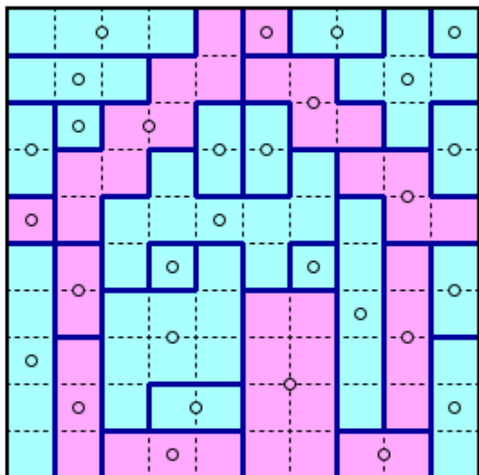
寿司

② ☆☆☆ 作●蒼空



クロシロ

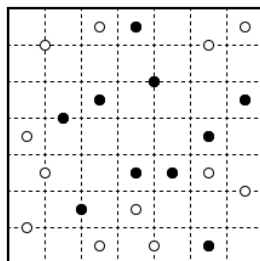
③ ☆☆☆☆ 作●puzneko



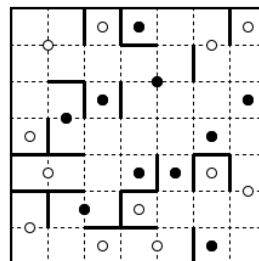
家

- ## ルール
1. 点線の上にタテ、ヨコに線を引いて盤面をいくつかのブロックに分けます。
 2. 全てのブロックは星（○か●）を1つずつ含み、ブロックの形は星を中心として点対称の図形になります。
 3. ●の入ったブロックはすべて塗りつぶします。

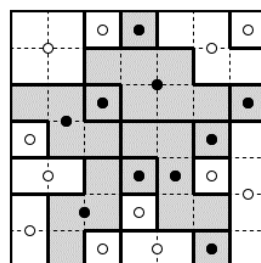
●例題●



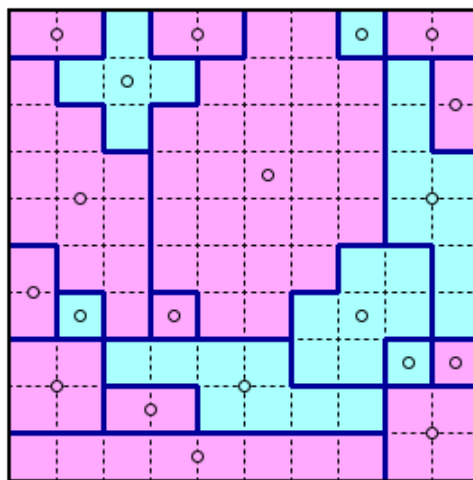
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



月と星