

*Puzzle
Café*



ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル喫茶」にご来場いただき、またこの冊子を手にと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28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。

パズルの答えは後日、同好会ブログ (<http://puzzletokyo.seesaa.net/>) で公開します。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は、Twitter(@puzzletokyo)の方にリプライを頂ければお答えします。

パズル作者 (順不同)

有山泰正

岡本弘毅

北川湧也

曾根和樹

塚田陽太郎

森川皓太

今川拓光

梶原裕希

窪田壮児

高橋諒

松枝俊虎

矢口裕崇

大石遼

片岡茅悠

小森禎之

谷政一郎

眞部七海

山本和也

パズル喫茶 目次

p4.	四角に切れ	p25.	月か太陽
p6.	スリザーリンク	p26.	ビルディングパズル
p8.	ましゅ	p27.	クロスワード
p10.	ナンバーリンク	p28.	推理クロス
p12.	美術館	p29.	推理パズル
p14.	のりのり	p30.	スケルトンパズル
p16.	へやわけ	p32.	シークワーズ
p18.	数独	p34.	セレクトワーズ
p19.	カックロ	p35.	十字パズル
p20.	Tapa	p36.	漢字部品マット
p21.	LITS	p37.	よみどおり
p22.	ぬりかべ	p38.	イラストロジック
p23.	スラローム	p39.	ネットワークズ
p24.	エルパネル	p40.	天体ショー

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。



がある問題は P43 に作者からのヒントが載っています。

※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。

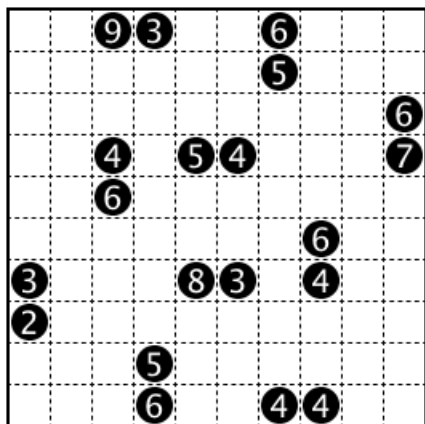
「数独」「スリザーリンク」「ナンバーリンク」「カックロ」

「ましゅ」「推理パズル」「ペンシルパズル」

四角に切れ SHIKAKU

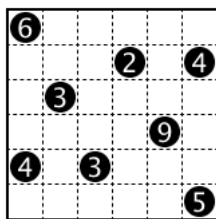
ルール

① ☆ 作●初月葉桜

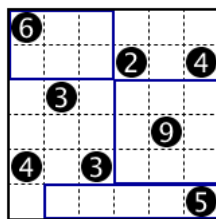


1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形も含む) に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1 です。
3. 全ての長方形に、数字が1 つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

●例題●



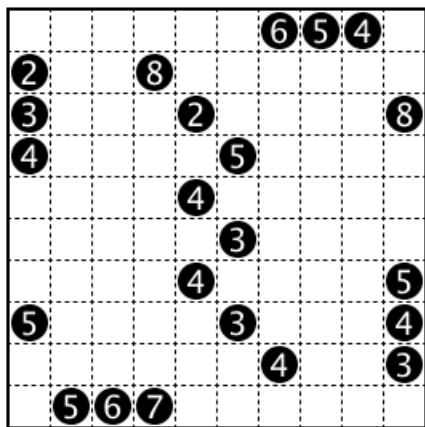
●途中経過●



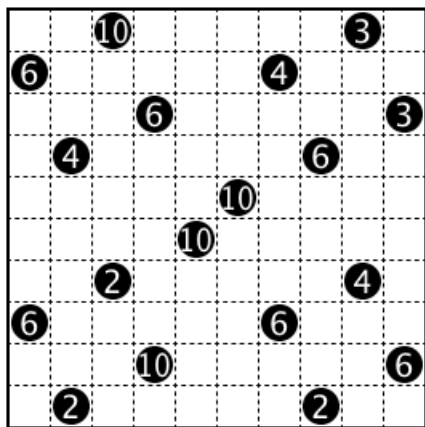
●答え●



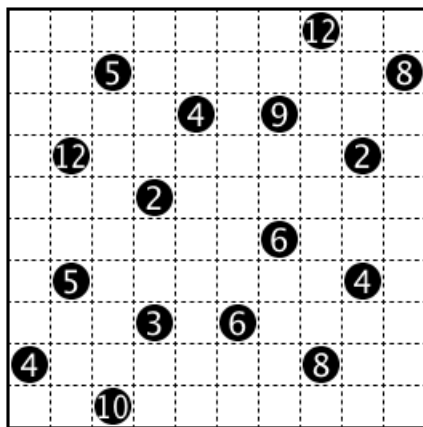
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



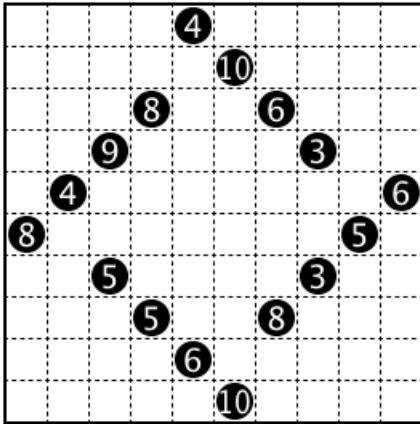
③ ☆☆ 作●あぼかど



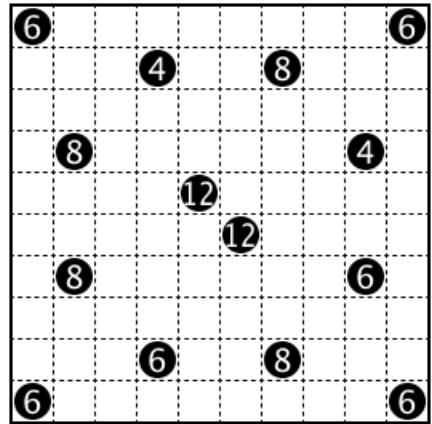
④ ☆☆☆ 作●よしもと



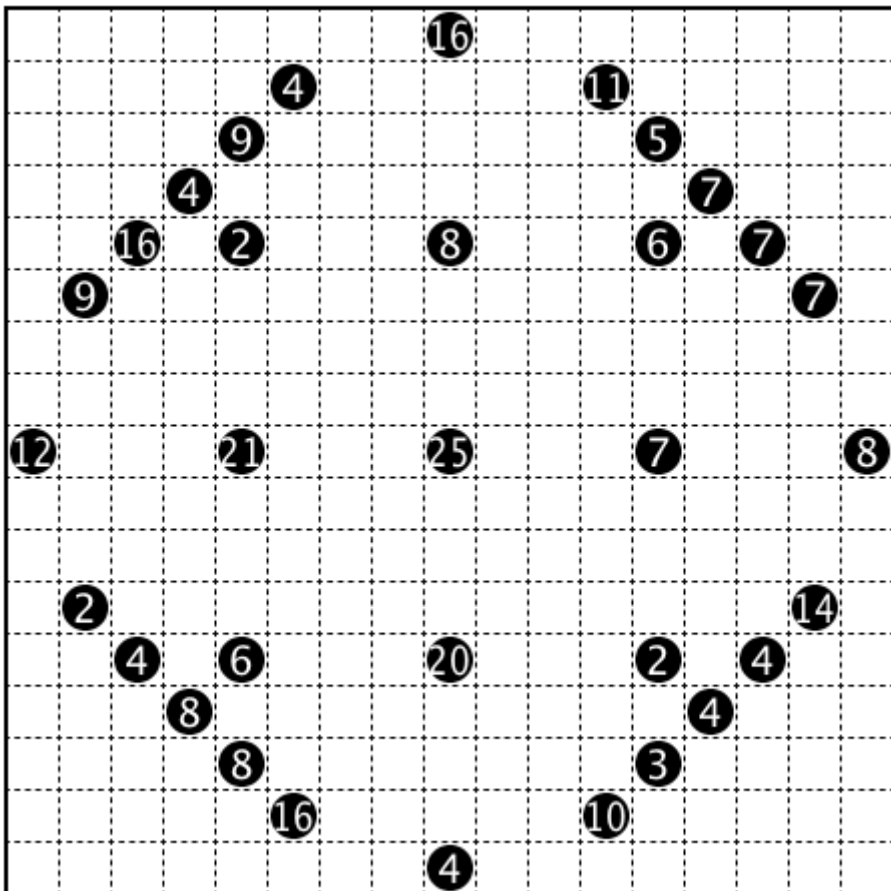
5 ☆☆☆ 作●すいそ



6 ☆☆☆☆☆ 作●泡沫



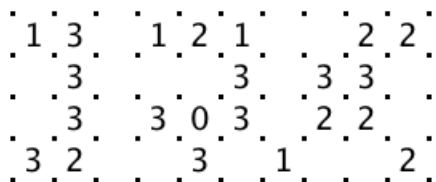
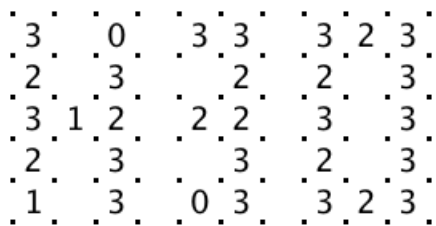
7 ☆☆☆ 作●すいそ



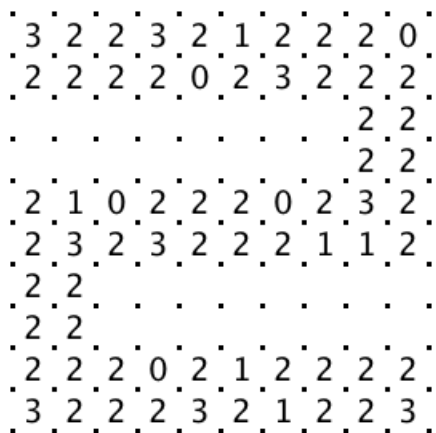
スリザーリンク SLITHER LINK

ルール

① ☆ 作●さやちい

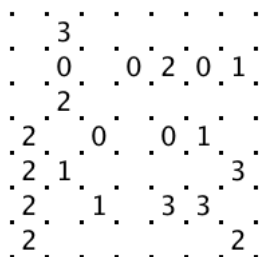


② ☆☆ 作●泡沫

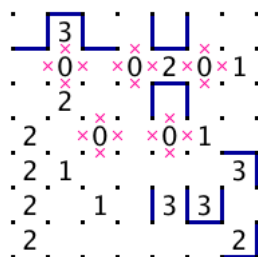


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

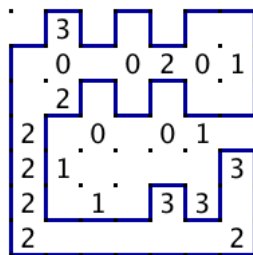
●例題●



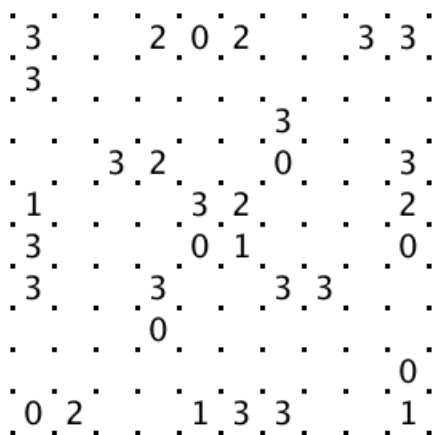
●途中経過●



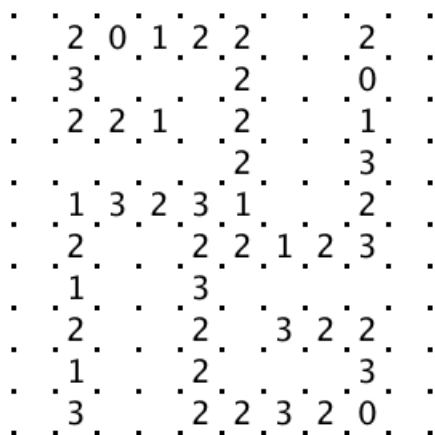
●答え●



③ ☆☆ 作●fff



④ ☆☆ 作●初月葉桜



⑤ ☆☆☆ 作●よしもと

```

. . 1 . . 1 2 2 2 1 . .
3 . . 1 . . . . 0 . .
2 . 1 . . 0 1 1 . . .
1 . 2 . 3 . . . 2 . .
3 . 2 . . 1 . . 2 . .
3 . . 2 . . 2 . 0 . .
. . 1 . . 3 . 3 1 . .
. . . 3 3 1 . . 1 2 .
2 . . . . 3 . . 1 . .
. . 3 1 0 2 2 . . 1 .

```

⑥ ☆☆☆☆ 作●あぼかど

```

3 . . 3 . . 1 . . 0 . .
. . 1 2 . . . 1 3 . .
. . 3 2 . . 1 1 . 3 1 .
1 . . . . . . . 1 . .
. . . 0 . 0 0 . 2 . .
. . . 2 . 0 0 . 2 . .
3 . . . . . . . 1 . .
. . 3 2 . . 3 1 . 3 3 .
. . 2 0 . . . . 1 1 .
1 . . 3 . . 1 . . 1 .

```

⑦ ☆☆☆☆ 作●fff

```

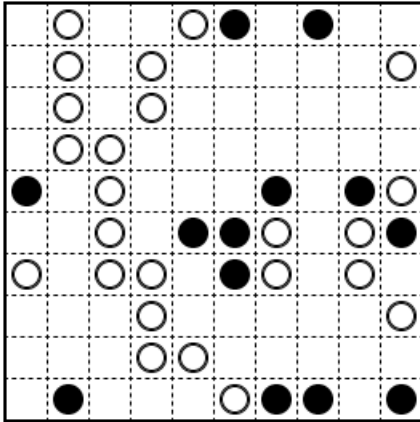
. 2 1 3 1 2 . . . . 1 0 2 3 1 . . . . 3 2 1 2 3 .
1 . . . 2 . . . . 1 . . 1 . . . . 3 . . . 2 .
2 . . . 1 . . 3 . . 1 . . . 1 . . 0 . . 3 . . . 2 .
1 . . . 2 . . . . 2 . . . 0 . . . . 3 . . . 2 .
0 1 1 1 3 . . . . 2 1 3 1 2 . . . . 3 0 2 0 3 .
. . . . . 1 2 3 0 2 . . . . 2 1 0 1 0 . . . . .
. . . . . 2 . . . 1 . . 2 . . 2 . . . 3 . . . .
. . . 0 . . 0 . . . 2 . 3 . 1 . 2 . . . 2 . . 0 . .
. . . . . 2 . . . 0 . . 1 . . 1 . . . 1 . . . .
. . . . . 1 3 1 2 3 . . . . 3 3 3 3 1 . . . . .
0 2 0 3 2 . . . . 2 3 3 1 1 . . . . 3 3 2 3 0 .
1 . . . 2 . . . . 3 . . . 3 . . . . 1 . . . 1 .
1 . . . 2 . . 0 . . 1 . . . 2 . . 0 . . 3 . . . 1 .
1 . . . 1 . . . . 1 . . . 2 . . . . 0 . . . 0 .
3 2 1 2 3 . . . . 0 2 2 3 1 . . . . . 1 1 2 3 1 .

```

ましゅ MASYU

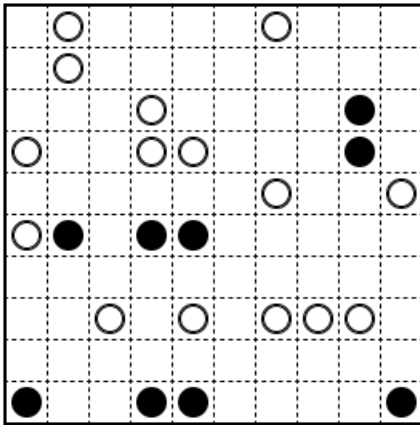
ルール

① ☆☆ 作●ゆずっこ

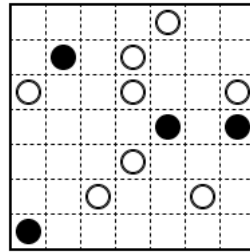


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

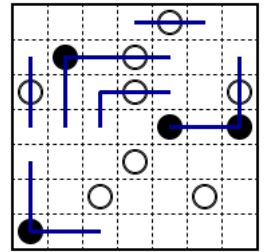
② ☆☆ 作●トクナキラ



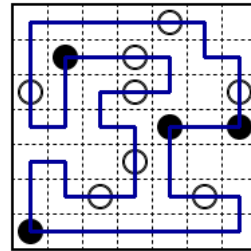
●例題●



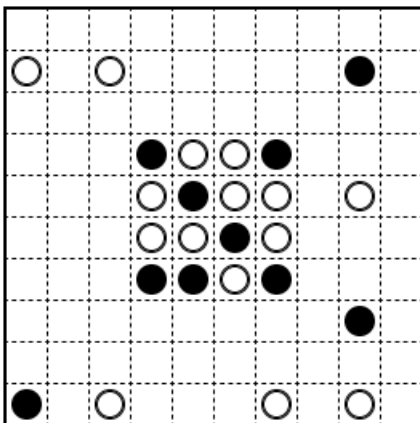
●途中経過●



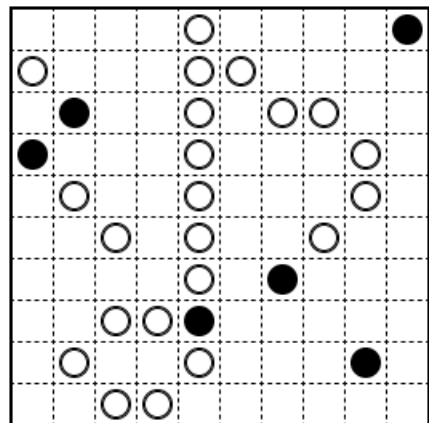
●答え●



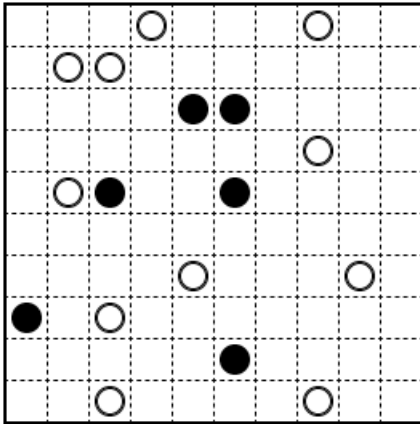
③ ☆☆ 作●あぼかど



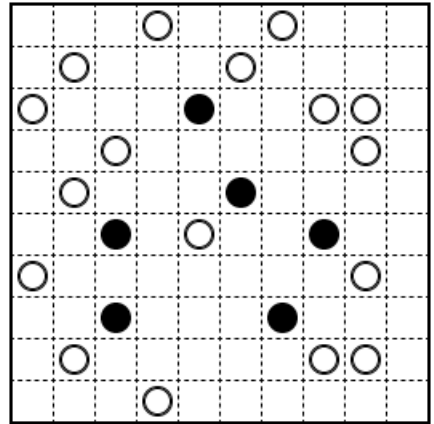
④ ☆☆ 作●すいそ



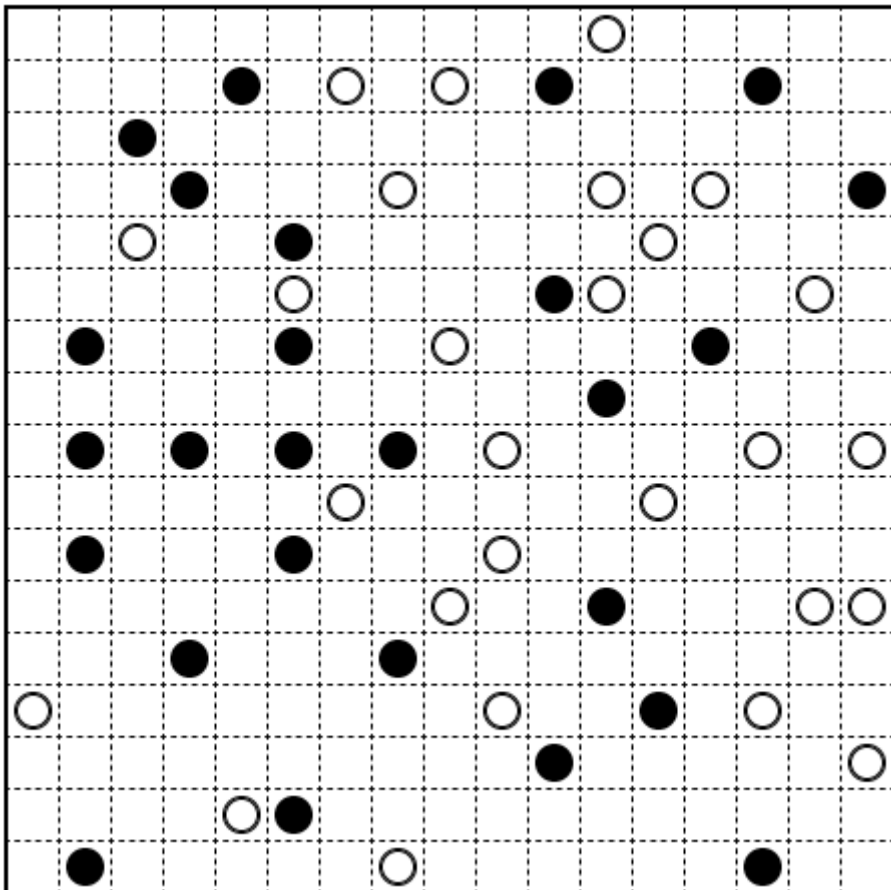
⑤ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



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	3	5	7	9		11	
				11		13	
				13		9	
1	16	3	5	15		8	
7			14	12	4	15	2
10			12				
16			6				
14			10	8	6	4	2

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過してもいけません。

●例題●

1				
			5	
	4			1
2				3
4	2			5
				3

●途中経過●

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

1				2					
							3		
								4	
						5			
2				4					
		3						5	1

●答え●

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

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

④ ☆☆ 作●よしもと

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

⑤ ☆☆☆

作●puzneko

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

⑥ ☆☆☆

作●さやちい

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

⑦ ☆☆☆☆

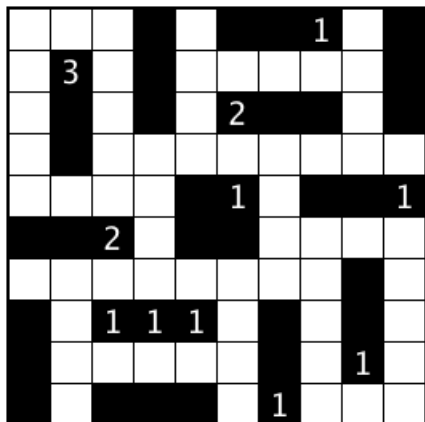
作●ゆずっこ

17																				
13																				
					1	18			18											
		1		2		12	14						15							
													16							
	3		4																14	
						15			11											
9									10		17									
						16		10												3
								19			13									
		2															5		9	
						12														
				11					7	5			6		7					
					4				8	6										
																				19
																				8

美術館 AKARI

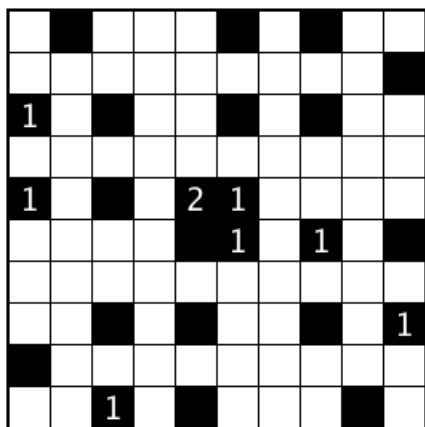
ルール

① ☆ 作●puzneko

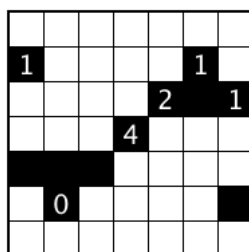


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明 (○) を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

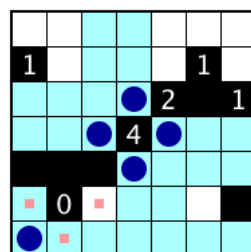
② ☆ 作●初月葉桜



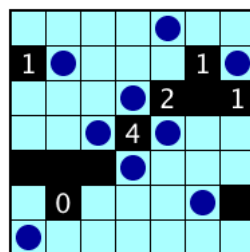
●例題●



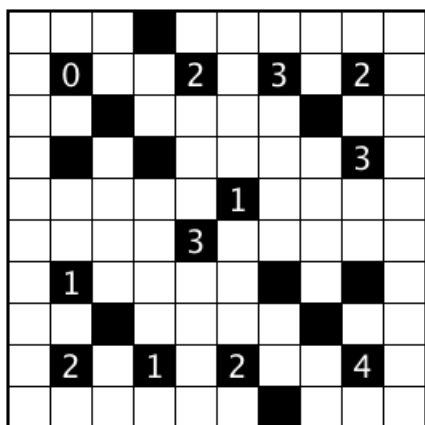
●途中経過●



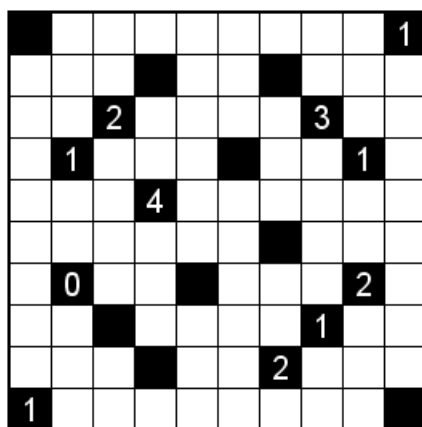
●答え●



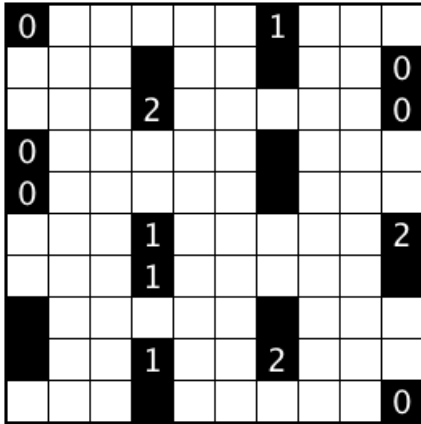
③ ☆☆☆ 作●泡沫 



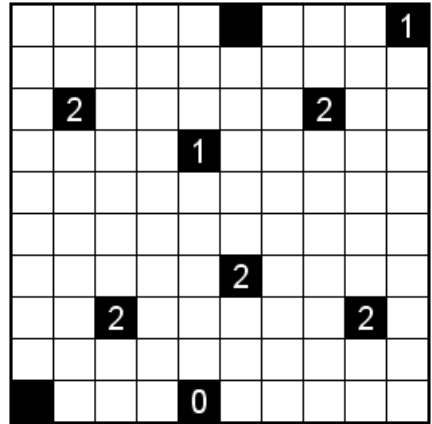
④ ☆☆☆ 作●あぼかど



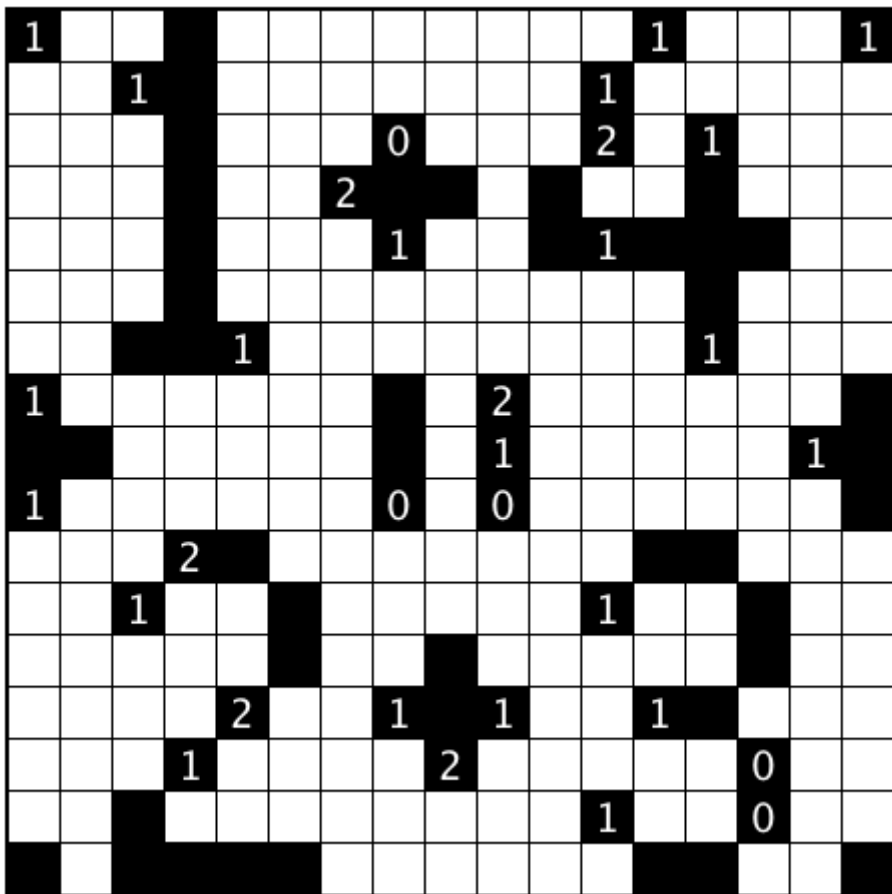
⑤ ☆☆☆ 作●すいそ



⑥ ☆☆☆☆ 作●とーらす



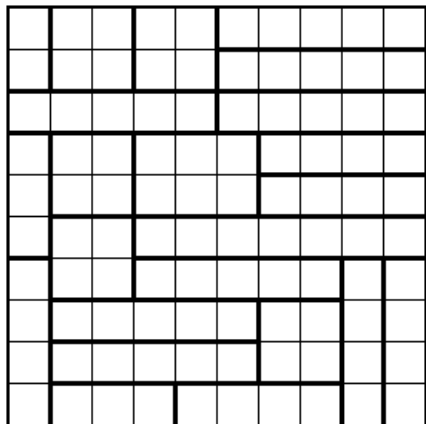
⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



のりのり NORINORI

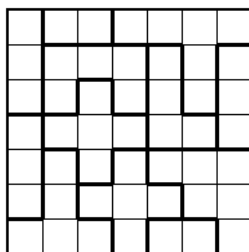
ルール

① ☆ 作● puzneko

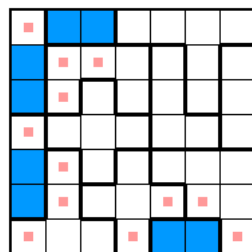


1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つずつ入ります。

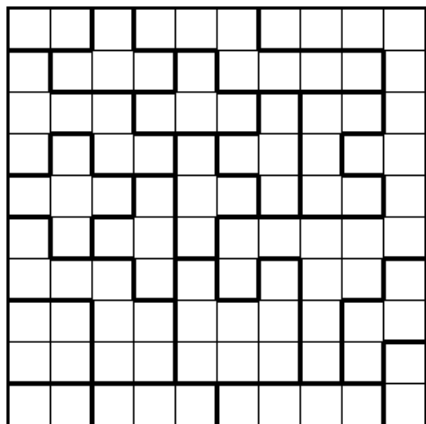
●例題●



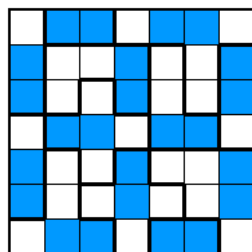
●途中経過●



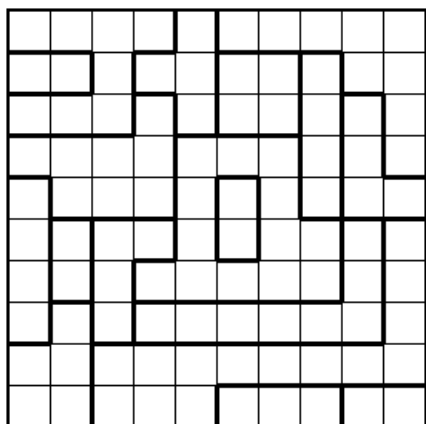
② ☆☆ 作● トクナキラ



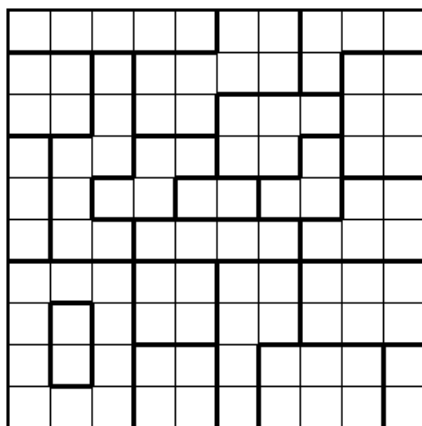
●答え●



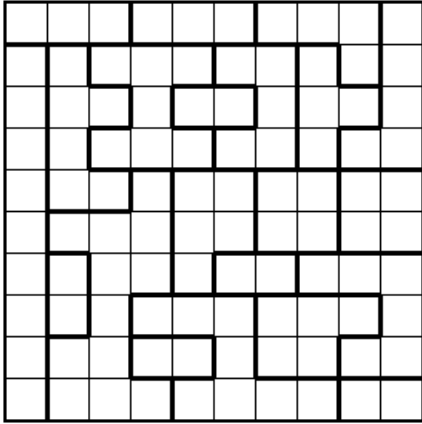
③ ☆☆ 作● ななな



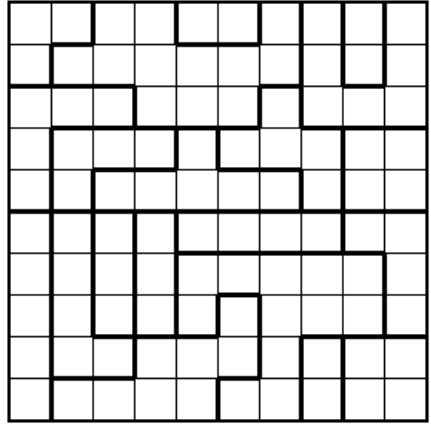
④ ☆☆☆ 作● 東京大学ペンシルパズル同好会



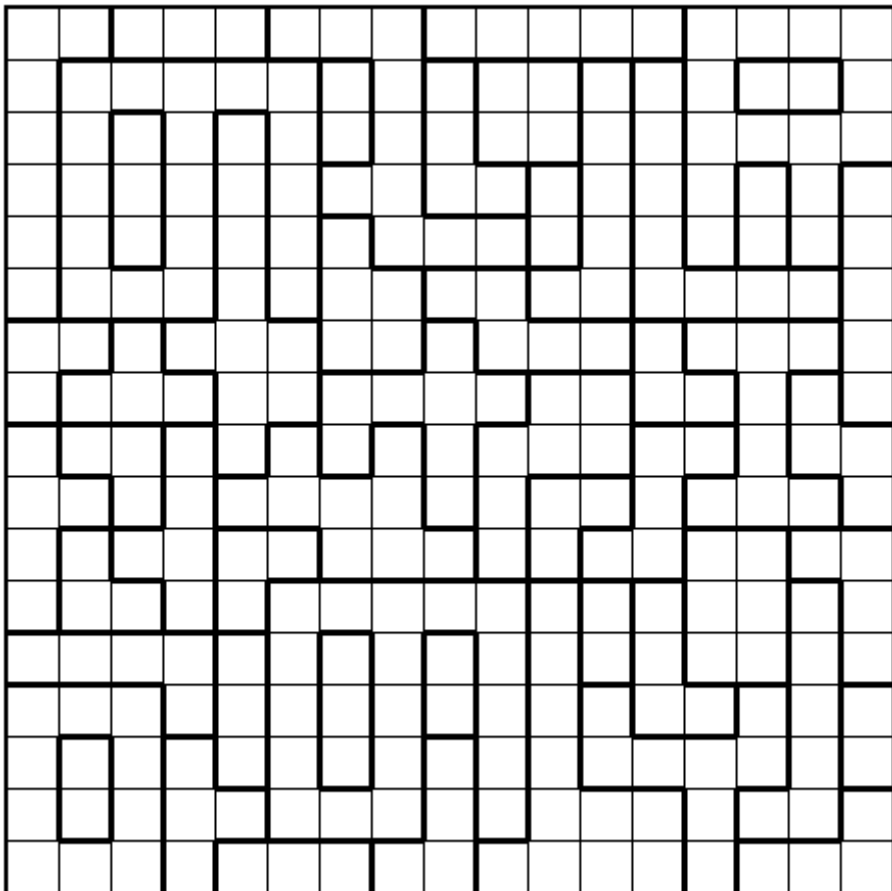
⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



⑥ ☆☆☆ 作●泡沫



⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫



へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆☆ 作●初月葉桜

1	0			2			
	1						
		3					
				1			
1							
		2					
	1			2			

- 以下のルールに従って盤面に黒マス配置します。
- 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●

2					
		0	3		
2					
3					

●途中経過●

2	■	■	■	■	■
■	■	0	■	3	■
■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■

●答え●

2	■	■	■	■	■
■	■	0	■	3	■
■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■

② ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

	5						
2		7					
			6				0
3							
		4					
	1						

③ ☆☆☆ 作●あぼかど


		3					1
	3			5			
1		3			3		1
							2
		3					

④ ☆☆☆ 作●すいそ

1	1						
	4			4		3	
	1						
							2
2							
			2				

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

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

●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

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

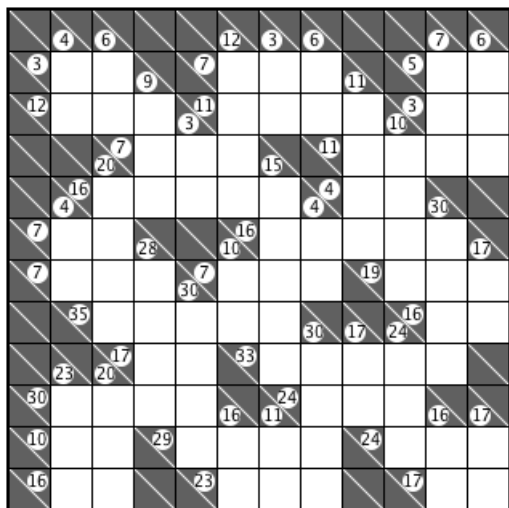
④ ☆☆☆ 作●すいそ

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

カックロ KAKKURO

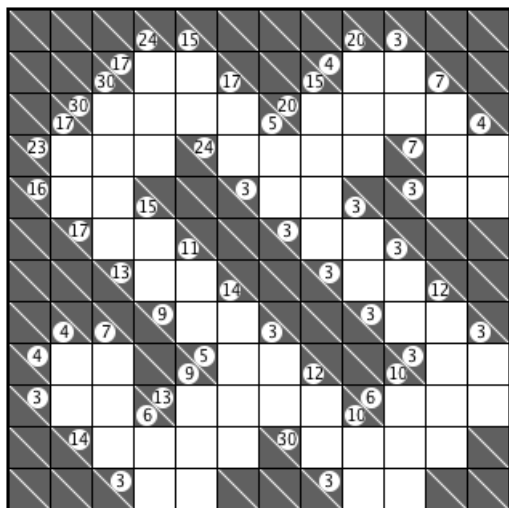
ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜

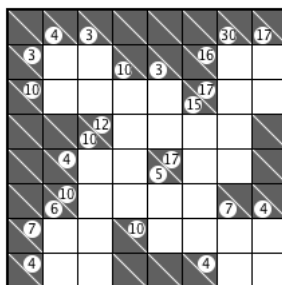


- すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0は使いません。
- ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。
- タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。124は○ですが、232は×です。

② ☆☆☆☆ 作●あぼかど



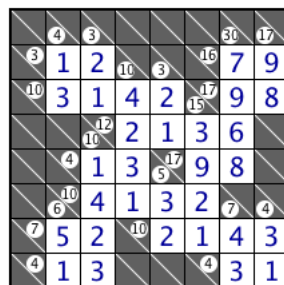
●例題●



●途中経過●



●答え●




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						
0						2 2		

●途中経過●

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

●答え●

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

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 ☆☆☆

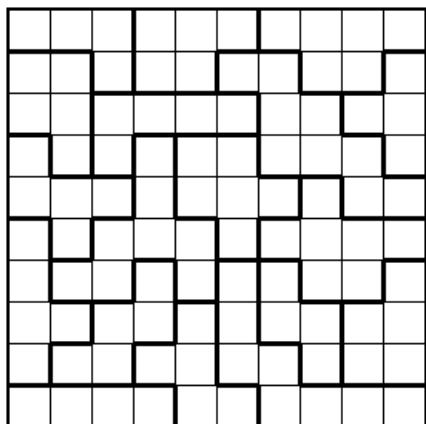
作●白岡市民

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

LITS LITS

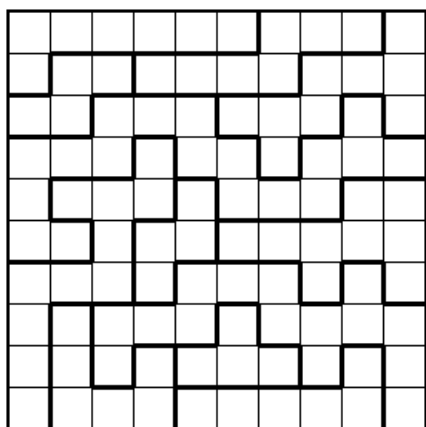
ルール

① ☆ 作●初月葉桜



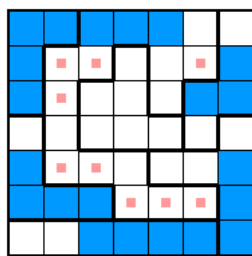
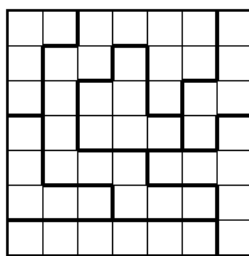
1. 太線で区切られた部分 (ブロック) それぞれに、黒マスがタテヨコに4つつながってできたピース (テトロミノといいます) を1つずつ配置しましょう。
2. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノどうしが辺を共有するようにはいけません。
3. すべての黒マスはタテヨコにひとつつながりになっていなければなりません。
4. 黒マスを2×2以上のカタマリにはいけません。

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

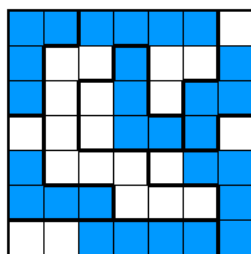


●例題●

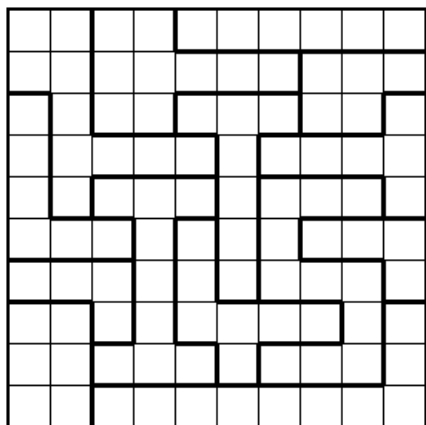
●途中経過●



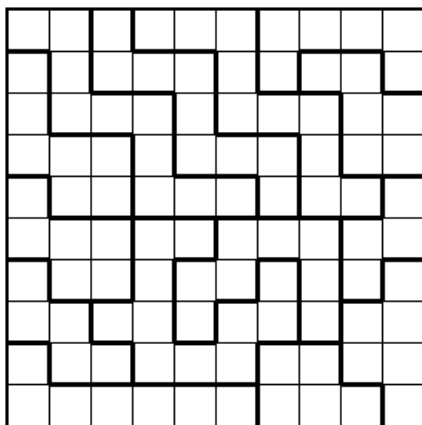
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫 



④ ☆☆☆☆ 作●よしもと



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆ 作●初月葉桜

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

- 以下のルールに従って盤面のマスぬりつぶします。
- 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。

② ☆☆☆ 作●あぼかど

18			2				5
					1		
2			2				
					2		
	2						
4						1	
			1				
	3		2				

●例題●

4			3	2			
		3					
		3					
	6						4

●途中経過●

4			3	2			
			3				
			3				
	6						4

●答え●

4			3	2			
			3				
			3				
	6						4

③ ☆☆☆☆ 作●すいそ

3							
							9
1							
							2
4							
			3				6
1							
							5
5							
			1				3

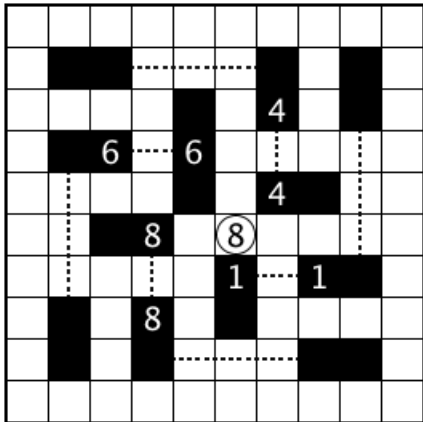
④ ☆☆☆☆ 作●よしもと

	6						2
	6						
				5			
	6	5					
4							2
							6
5							

スラローム SLALOM

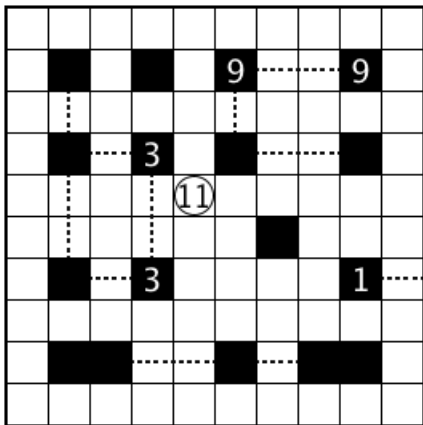
ルール

① ☆ 作●泡沫

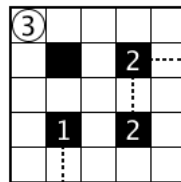


1. 盤面のいくつかの白マスに線を引き、○のマスからスタートして○のマスに戻る1つの輪っかを作しましょう。
2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 破線を「旗門」と呼びます。線は、すべての旗門と1回ずつ垂直に交差するように引きます。交差以外で旗門と線を接触させてはいけません。
4. ○の中の数字は旗門の総数を表しています。
5. 両端が同じ数字ではさまれている旗門と、数字のマスから1つだけ出ている旗門で、端の数字は、○のマスから出た線がその旗門と何番目に交差するかを表します。上記以外の旗門では、順番は問いません。

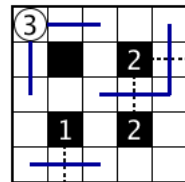
② ☆☆ 作●初月葉桜



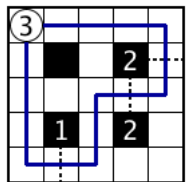
●例題●



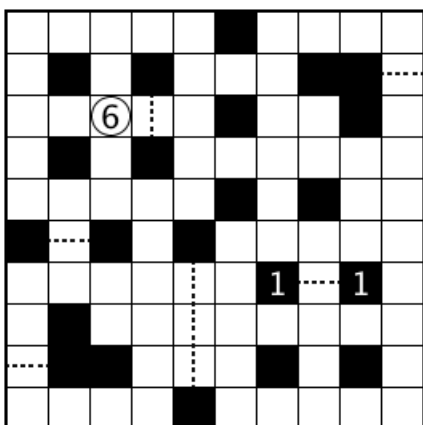
●途中経過●



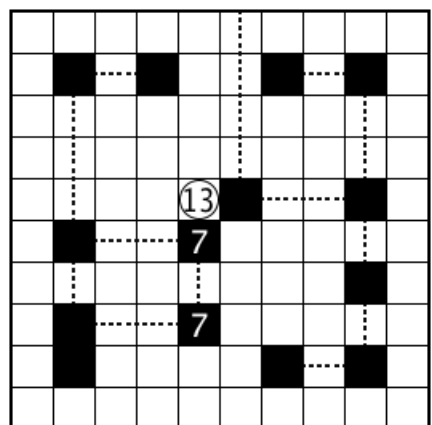
●答え●



③ ☆☆☆ 作●あぼかど



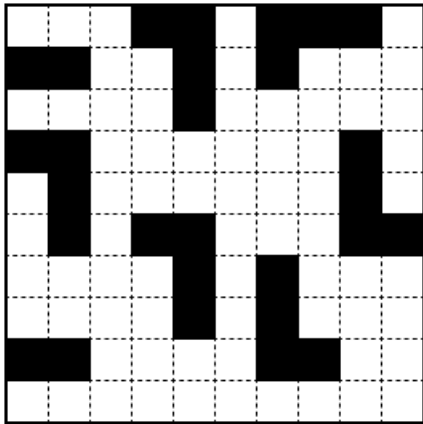
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



エルパネル LPANEL

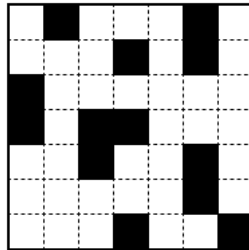
ルール

① ☆ 作●初月葉桜

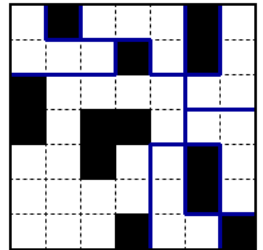


1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスで4マスずつのブロックに分割します。
2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

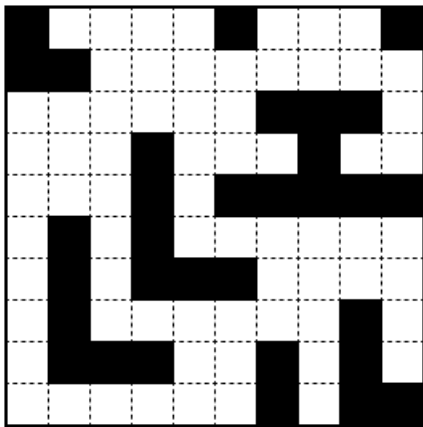
●例題●



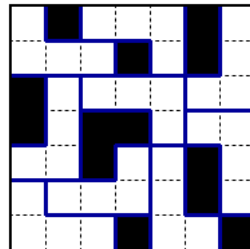
●途中経過●



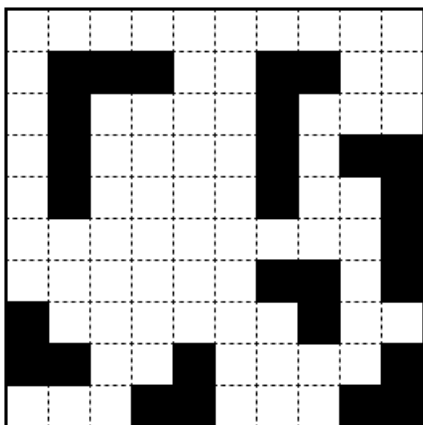
② ☆☆ 作●すいそ



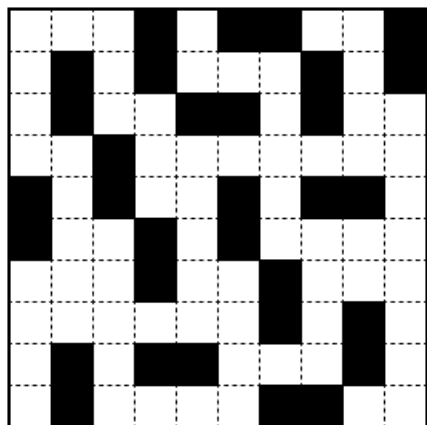
●答え●



③ ☆☆☆ 作●よしもと



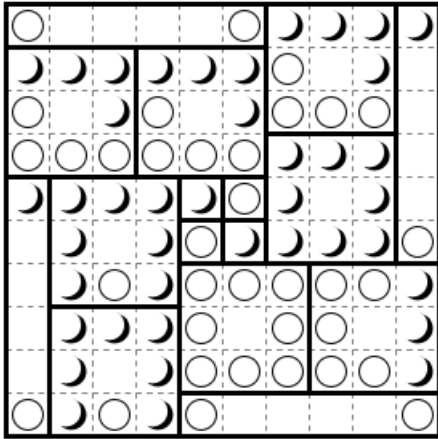
④ ☆☆☆ 作●泡沫



月か太陽 MOON OR SUN

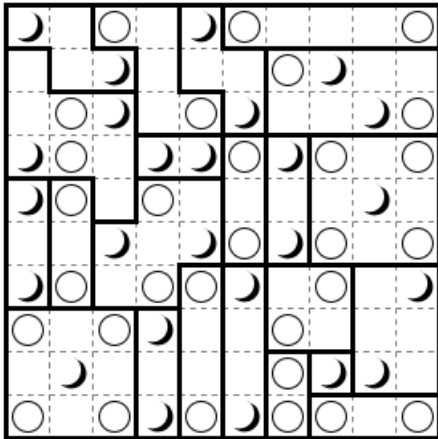
ルール

① ☆☆☆ 作●あぼかど

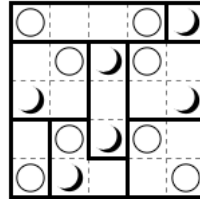


1. 盤面のいくつかのマスの間に線を引いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マス中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 太線で区切られた部分を部屋と呼びます。線は、すべての部屋を1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. それぞれの部屋において、線は月(☾)か太陽(☀)のいずれか一方の記号があるマスをすべて通るようにします。
5. 線は、月を通る部屋と太陽を通る部屋を交互に通らなければいけません。

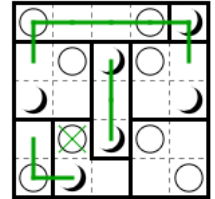
② ☆☆☆ 作●初月葉桜



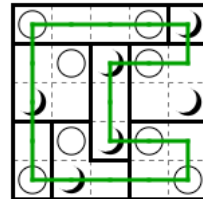
●例題●



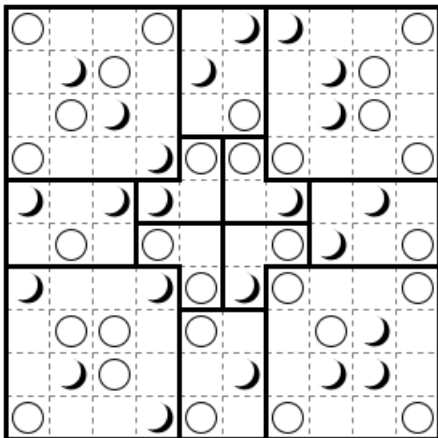
●途中経過●



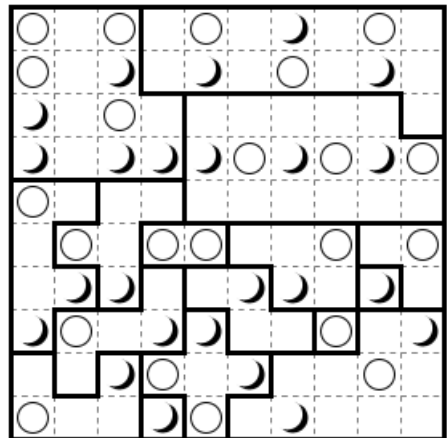
●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●泡沫



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



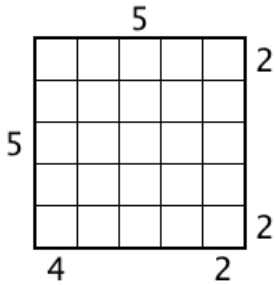
ビルディングパズル

SKYSCRAPERS

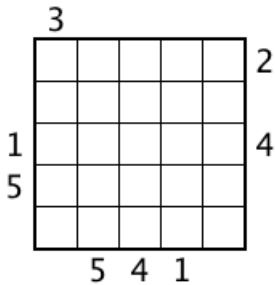
ルール

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。

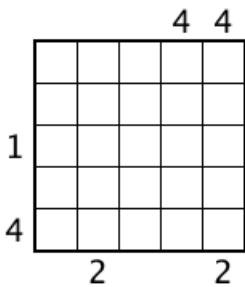
① ☆ ☆ 作●あぼかど



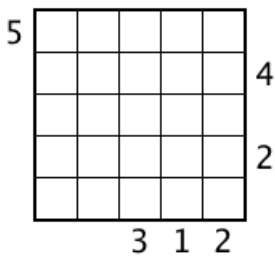
② ☆ ☆ 作●ゆずっこ



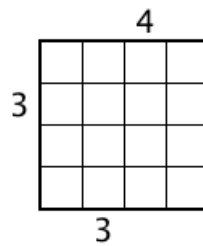
③ ☆ ☆ 作●まどれ〜ぬ



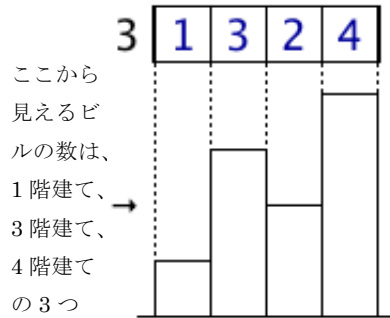
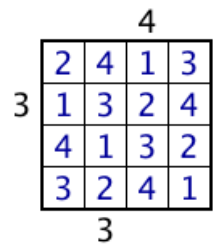
④ ☆ ☆ 作●初月葉桜 🍡



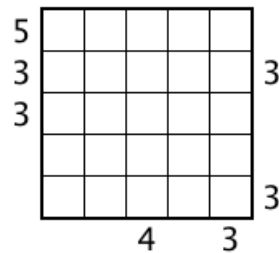
●例題●



●答え●



⑤ ☆ ☆ ☆ 作●初月葉桜



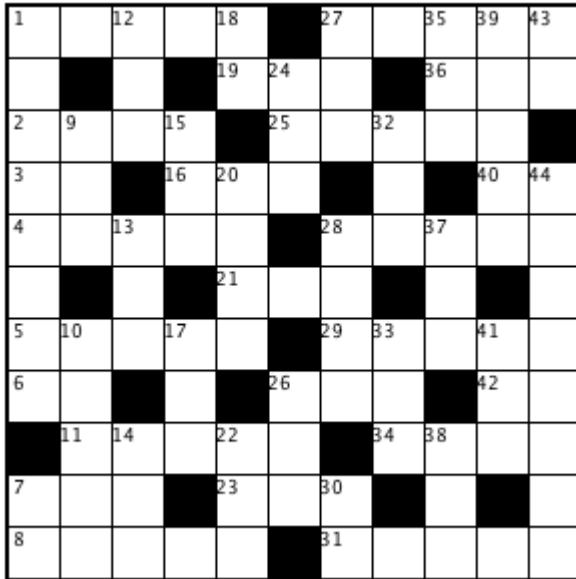
クロスワード CROSS WORD

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



↓タテのカギ

- 1.11月23日は———の日
- 7.お笑い芸人が狙う
- 9.香川県は———県、カレー———
- 10.一角獣
- 12.ドライバーとアイアンの間のクラブ
- 13.臆病者をこう揶揄することも
- 14.もち米の対義語は———米
- 15.黒船来航の地
- 17.11月3日は———の日
- 18.昆虫は足が3———あります
- 20.1月第2月曜日は———の日
- 22.浅草名物、雷———
- 24.同時に鳴らしてきれいに響く音の組み合わせ
- 26.仏の顔もここまで
- 27.これが切れると縁起が悪いとされる
- 28.4月29日は———の日
- 30.パッカンと中から男の子が出てくる
- 32.正規の手続きをせずに国外と物をやりとりすること
- 33.超高級毛皮になるイタチ科の動物

35.物体が発色するもととなる物質。メラニンやインディゴなど

37.WWWの3つ目のW

38.魚の赤ちゃん

39.archive、何と読む？

41.YouTube、ニコニコ○○

43.いつやるの？

44.5月3日は———

→ヨコのカギ

- 1.平日の反対
- 2.神がアダムに与えた罰
- 3.漢字で書くと「独活」
- 4.早とちりな思い込み
- 5.ヨコ28の約半年あとにやってきます。
- 6.目や松から分泌される
- 7.主にメリノからとる繊維素材
- 8.1級———、2級———、木造———
- 11.バラエティ番組を盛り上げる音声
- 16.DNAや階段の形状
- 19.漢字で書くと「岩魚」
- 21.ナポレオンのこれに不可能の文字はない
- 23.5月5日は———の日
- 25.この日は年越しそばを食べたり紅白歌合戦を見たりする家も多いでしょう
- 26.ノーヒットノーランを達成した———投手と言えば、江夏豊や山本昌、杉内俊哉など
- 27.言葉を重ねて合意まで到達
- 28.ヨコ5の約半年あとにやってきます
- 29.グリーンキャビアとも呼ばれる海藻
- 31.診療所の休診日はだいたいこの日
- 34.クリームの絞り袋の先端につける金具
- 36.ヒンディー語で「ひき肉」。———カレー
- 40.一二郎———、三四郎———、不忍———
- 42.乾季の反対

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							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

- ・ 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

大学生の空一君はカラオケが大好きで、毎週カラオケに行っています。彼は先週、歌手がそれぞれ違う5曲を歌い、それぞれ違う点数が出たようです。彼の話から、彼の歌った曲の歌手名、点数、歌った順番を推理しましょう。なお、話に出てくる曲は表にある5つの曲だけです。

		歌手名					点数					歌った順番					
	1	period	RainLight	桜	い	し	え	75	76	78	82	83	1	2	3	4	5
	2																
	3																
	4																
	5																
曲名	Record																
	Melon																
	i=love																
	月曜日																
	ポイ捨て禁止																
歌った順番	1																
	2																
	3																
	4																
	5																
点数	75																
	76																
	78																
	82																
	83																

空一君の話

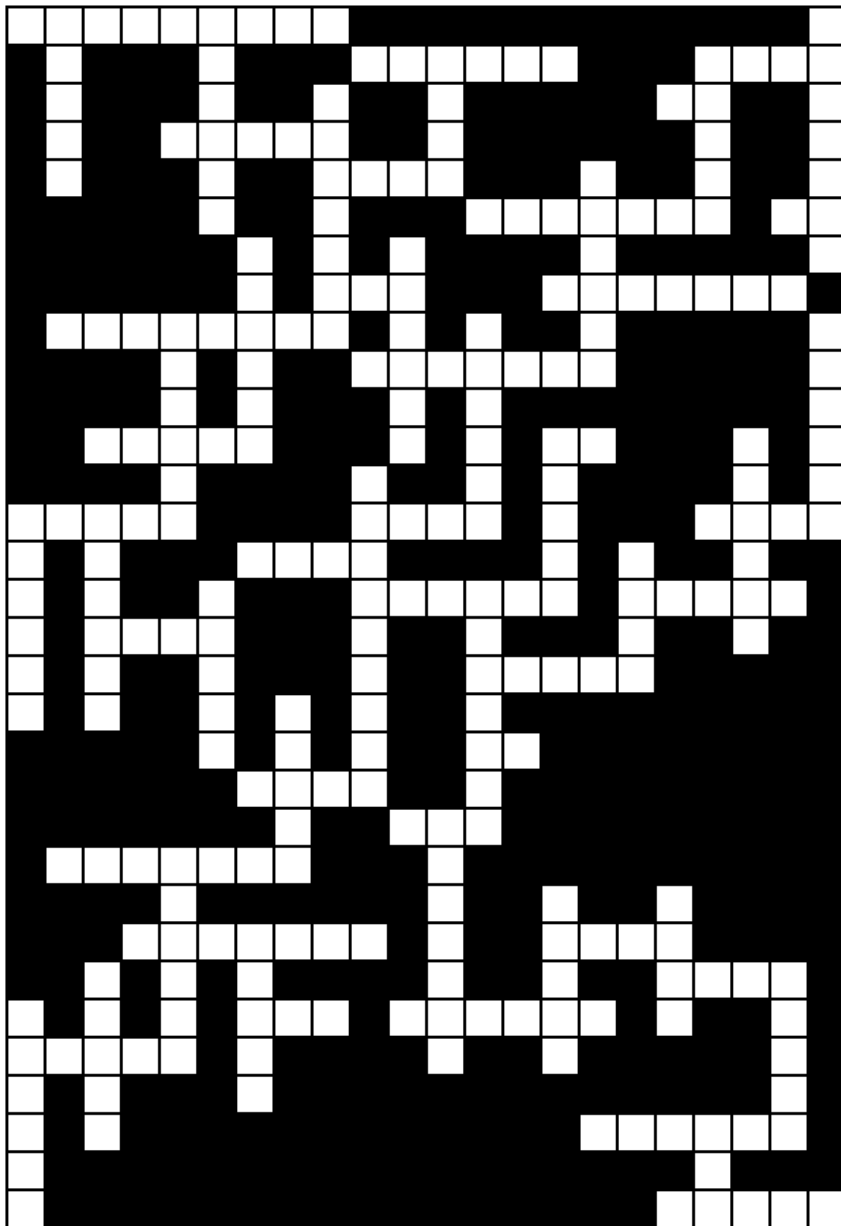
- 先週行ったカラオケではまず初めに"RainLight"の"Melon"を歌ったよ。その次の曲の点数は80点台だったかな。"Melon"といえば、"Melon"と"月曜日"の点数の差は、"月曜日"と"i=love"の点数の半分だったんだ。
- その日の最高得点は、その日の最低得点だった"ポイ捨て禁止"の直後に歌った"いにしえ"の"Record"で、83点だったよ。
- そういえば、2曲続けて直前の曲より点数が上がったり下がったりすることはなかったのが印象的だったな。あと覚えてることといえば"1234"の曲の直前に"period."の曲を歌ったこととかな。

スケルトンパズル SKELTON 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。

① ☆☆☆☆ 作●泡沫



リスト (テーマ：遷移金属)

< 2文字 >	< 3文字 >	< 4文字 >		
キン	ウラン	コバルト	トリウム	マンガン
ギン	クロム	セリウム	ニッケル	ランタン
テツ	チタン	タンタル	ネオジム	レニウム
ドウ	ニオブ	ツリウム	ハッキン	ロジウム

< 5文字 >

イリジウム	サマリウム	バナジウム	ホルミウム
エルビウム	テルビウム	ハフニウム	モリブデン
オスミウム	ドブニウム	パラジウム	ルテチウム
キュリウム	ハッシウム	ボーリウム	ルテニウム

< 6文字 >

アクチニウム	ジルコニウム	ネプツニウム	プラセオジム
アメリシウム	スカンジウム	ノーベリウム	プルトニウム
イットリウム	タングステン	バークリウム	プロメチウム
ガドリニウム	テクネチウム	フェルミウム	ユウロビウム

< 7文字 >

イッテルビウム	ジスプロシウム	ラザホージウム	ダームスタチウム
カリホルニウム	マイトネリウム	レントゲニウム	アインスタイニウム
シーボーギウム	メンデレビウム	ローレンシウム	プロトアクチニウム

< 8文字以上 >

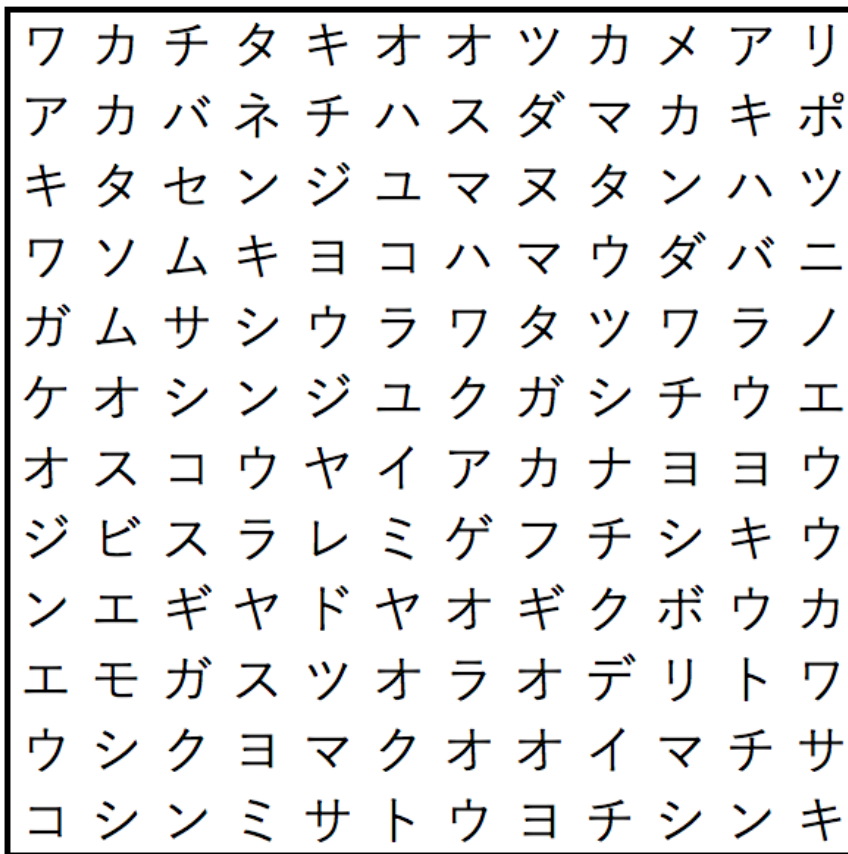
シークワーズ SEEK WORDS

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



<リスト>

アカバネ(赤羽)
アキハバラ(秋葉原)
アゲオ(上尾)
ウエノ(上野)
ウシク(牛久)
エビス(恵比寿)
オオイマチ(大井町)
オオサキ(大崎)
オオツカ(大塚)
オオフナ(大船)
オオミヤ(大宮)
オギクボ(荻窪)
オケガワ(桶川)
カシワ(柏)
カマタ(蒲田)

カメアリ(亀有)
カワサキ(川崎)
カンダ(神田)
キタセンジュ(北千住)
キチジヨウジ(吉祥寺)
キンシチヨウ(錦糸町)
コウエンジ(高円寺)
コシガヤレイクタウン
(越谷レイクタウン)
サクラギチヨウ(桜木町)
シナガワ(品川)
シンウラヤス(新浦安)
シンジユク(新宿)
シンミサト(新三郷)
スガモ(巣鴨)

ソガ(蘇我)
タチカワ(立川)
タバタ(田端)
チバ(千葉)
ツダヌマ(津田沼)
トウキヨウ(東京)
トリデ(取手)
ニツポリ(日暮里)
ハスダ(蓮田)
ハママツチヨウ(浜松町)
マツド(松戸)
ムサシウラワ(武蔵浦和)
ムサシコスギ(武蔵小杉)
ヨコハマ(横浜)
ヨツヤ(四ツ谷)

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	コ	ギ

●答え●

- ・ エンピツ
- ・ ジョウギ
- ・ ケシゴム

① ☆

作●まどれ〜ぬ 

神	児	山
鹿	歌	川
和	奈	島

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

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

④ ☆☆☆

作●初月葉桜

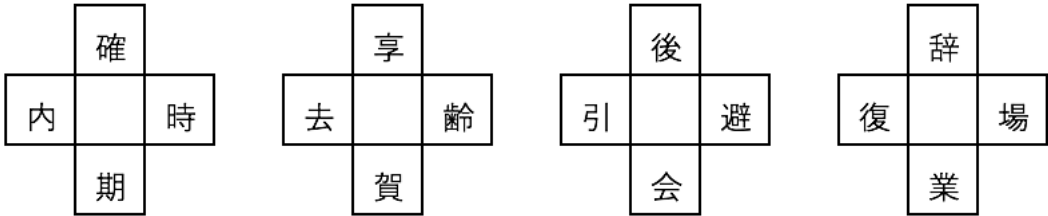
ニ	ニ	セ	ニ	ニ	ト	セ	ン
ジ	ミ	セ	ン	ヤ	キ	イ	ロ
イ	ツ	ウ	キ	ン	チ	ヤ	ク
ウ	ユ	ン	サ	ン	マ	ヨ	ウ

十字パズル JUJI PUZZLE

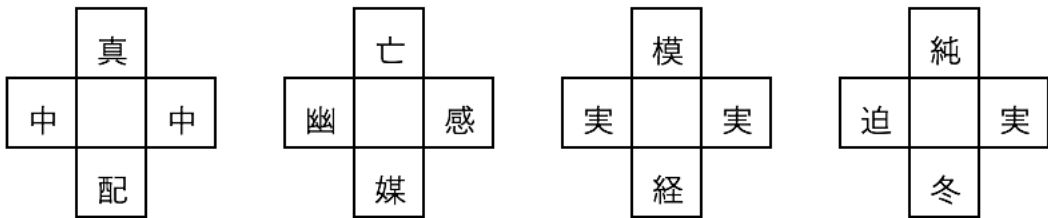
ルール

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。

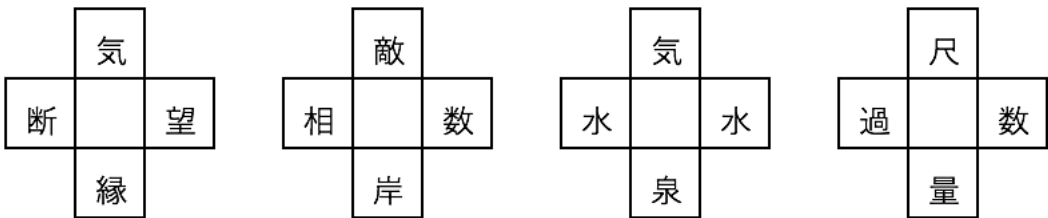
① ☆ 作●泡沫



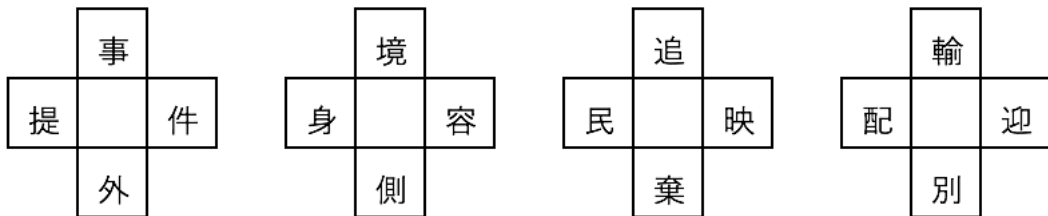
② ☆☆ 作●よしもと



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●

	∨	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

(スギ)	1		3	
(カタチ)		1	3	
(コン)	2			1
(口)			1	2
(ワ)	1		1	1
(カン)	1			1
(ヒラク)		1		1
(トウ)				1 1

② ☆☆

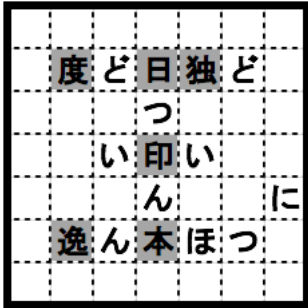
作●よしもと

(アヤツル)	1	3	1				
(ハタス)	1			1			
(トナエル)		1		2			
(ノロウ)		2			1		
(イドム)			1		1	1	
(トル)			1			1	1
(トル)			1	1			1 1
(トル)						1	1

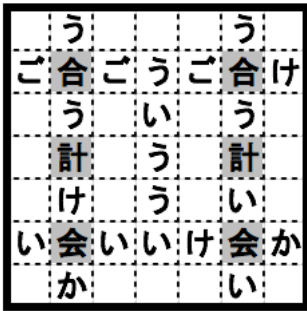
よみどおり YOMIDORI

ルール

① ☆☆☆ 作●puzneko

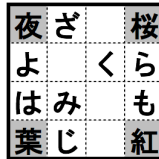


② ☆☆☆ 作●初月葉桜

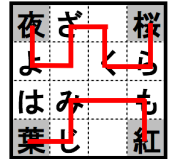


1. 白マスに線を引いて、漢字 (灰色のマスを) を2つずつ線をつなぎましょう。線の両端が漢字になり、途中でいくつかのひらがなが書かれたマスを通ります。線が通らないマス (ひらがな) もあります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線の一方の端からもう一方の端までに通るひらがなを順に読むと、2つの漢字をその順に書いてできた熟語の読みができるようにします。
4. 大きい文字を小さい文字として扱うこともあります (「や」→「ゃ」など)。

●例題●



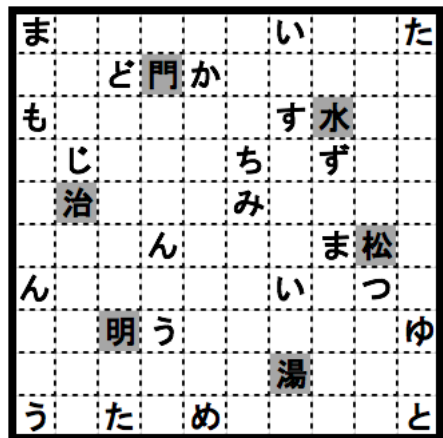
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫 



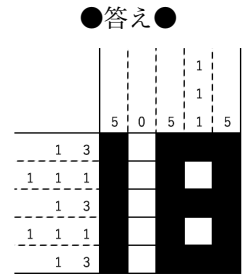
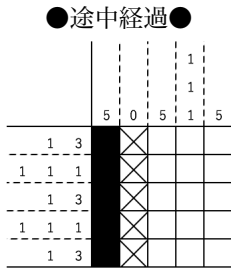
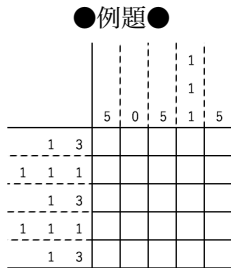
④ ☆☆☆☆☆ 作●東京大学ベンシ
ルパズル同好会



イラストロジック ILLUSTR LOGIC

ルール

- タテ、ヨコにある数字の数だけ、マス連続して黒く塗りつぶします。
- 1つの列に数字が複数並ぶ場合は、その並び順にマスを塗りつぶし、間を1マス以上空けます。



①

作●ゆずっこ

☆☆☆☆☆

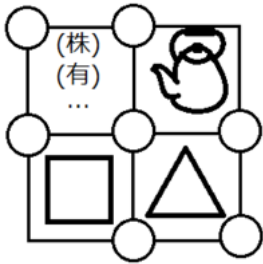
			1	1															
			1	1															
			1	1	1														
2	2	2	2	1					2	2									
1	1	1	1	1	2				2	1				1	1	2	1	1	2
5	1	1	1	3	1				1	6	8			4	4	1	4	4	8
3	2	1	1	1	4	6	16	2	1	1			2	3	2	1	1	1	1
8																			
1	11																		
1	10																		
7	1	7																	
1	3	3	3																
1	1	2	2	2															
1	2	2																	
2	3	2																	
7	6	3																	
1	2	2	2																
2	1	5	1																
3	1	2	5																
1	2	1	4	3															
2	1	1	4	5															
1	3	1	3	5															
1	1	2	2	5															
1	1	2	6																
1	2	3	3																
2	5	1																	
3	2	4																	

ネットワークズ NET WORDS

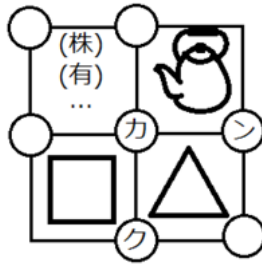
ルール

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。

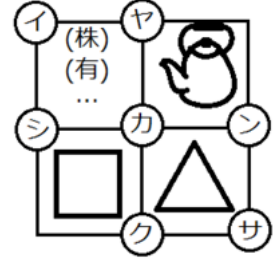
●例題●



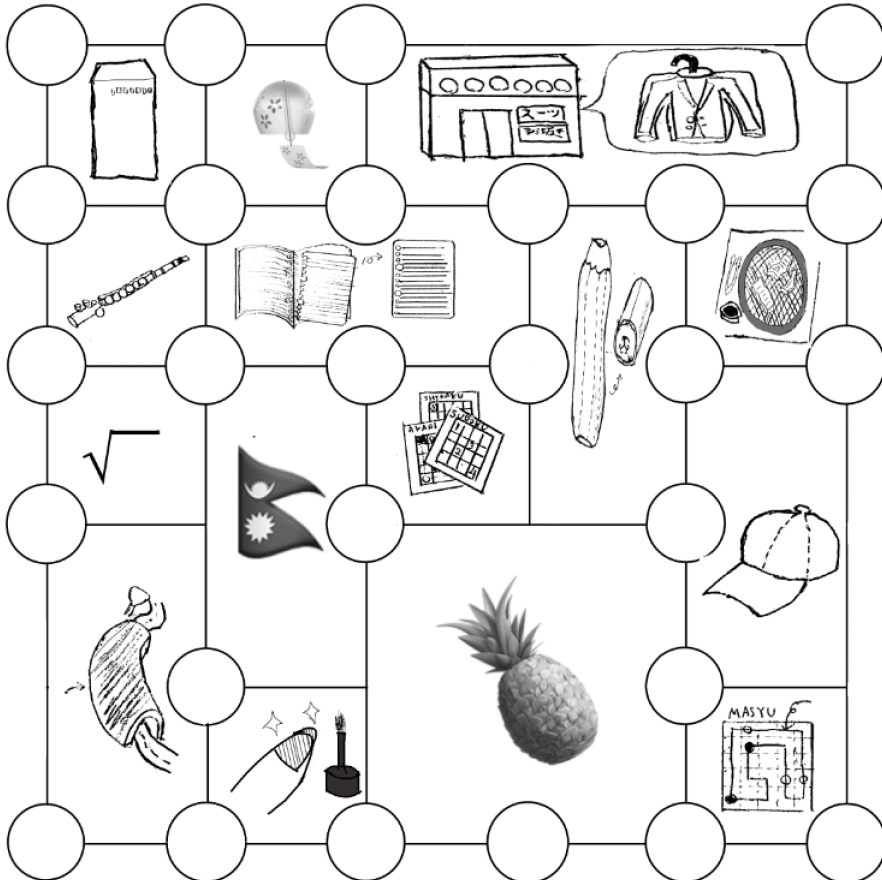
●途中経過●



●答え●



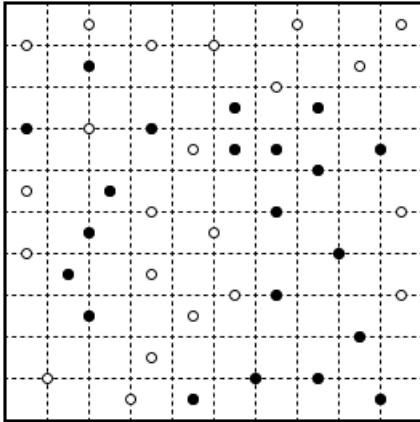
1 ☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会



天体ショー TENTAISHO

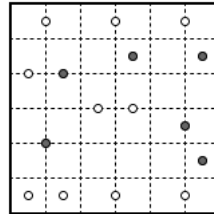
ルール

① ☆ 作●初月葉桜

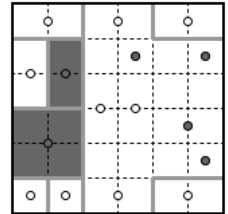


1. 点線の上にタテヨコに線を引いて、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. すべてのブロックが小さい星（○か●）を1つずつ含み、しかも星を中心とした点対称の図形になるようにしなければなりません。
3. ●の入ったブロックは、すべて黒くぬりつぶします。

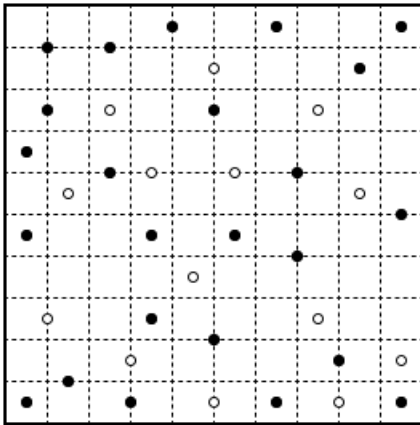
●例題●



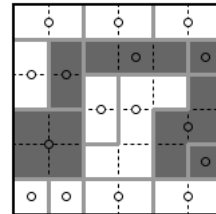
●途中経過●



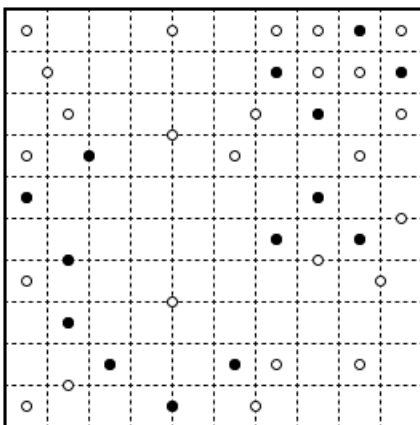
② ☆☆ 作●あぼかど



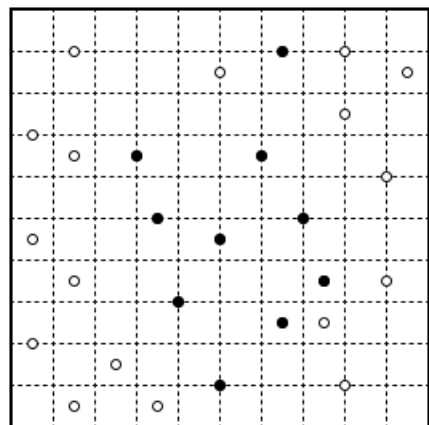
●答え●




③ ☆☆☆ 作●泡沫





④ ☆☆☆ 作●よしもと

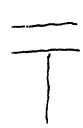



メンバー紹介

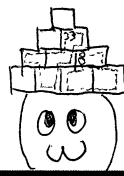
	とーす
	理学部数学科
美術館のリンク理論たのしい	

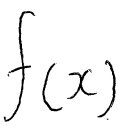
	CZ
	文科1類1年
数独良モ.	


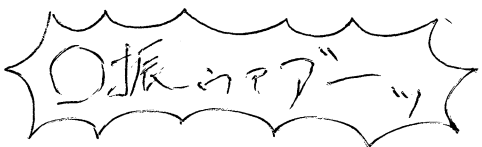
	すいそ
	理科1類1年
あみたくじです。 よろしくおねがいします。	

	ほち太
	教養学部学際B B2
たのしい 統計たのしい(白目)	

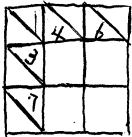
	よしもと
	理学部化学科
あくまで内定 [↑] なので... 英語での授業つらい	

	まじれ〜ぬ
	B3
ますらほもよろしく	


	fff
	理科三類1年
Ta Pa スリリン } は い い ぞ サンガラス }	


	ゆあこ
	医学系研究科 D2
	

メンバー紹介

	あぼかこ
	理科二類 2年
<p>カッパが好きです。</p>	

	puzneko
	理学部 物理学科 4年
<p>理学部 を去って 工学部へ...</p>	

	モンチー
	文科三類 1年
<p>ハブライ語の クロスワードがしたい</p>	

	泡沫
	理工科 2年
<p>編集しました。至らぬ点も多々あると思いますが 大目に見ていただけると幸いです。</p>	

ヒントのページ

四角に切れ**⑥**：理論的に解くことは可能ですが時間がかかります。左上の**⑧**の周囲についで、「このマスはどの数字が取れうるか」を考えてみると**⑧**の候補がどんどん減ってゆきます。

ナンバーリンク**②**：1の道は、他の数字の道が出来るように遠回りになります。

美術館**③**：詰まったら真ん中の3と下の2に注目。2の周囲4マスのうち、1つはその右の4の影響で明かりがおけません。この時、残り3マスのうち、「ここに置くとその上の3が照明を3箇所おけなくなる」組み合わせがあります。このことから1マス確定で照明がおかれます。

のりのり**⑦**：盤面に「のり」が2個と「NO」「RI」があります。左下の「N」の黒マスの埋め方は3通りありますが割とすぐに1通りに決まります。

へやわけ**⑥**：へやわけという名前の通り、部屋を分けてみましょう。7の部屋が3×2の部屋3つに綺麗に分かれますが…？

カックロ**①**：2マスの3と2マスの4、2マスの16と3マスの23、といったヒントがクロスしているところは、入る数字が一つに定まるので、そこが入口になります。

Таpa**①**：1種類の数字が複数使われているヒントだけでできています。盤面の端にある111や22はそれだけで周りのマスが確定します。

LITS**③**：盤面にLITSとありますが解き初めはSとなります。Sの字から4マス連続で取ると必ずL字型のパネルになり、その右にL字型で4マス決まる場所があるので、それらが接しないようにする必要があります。

月か太陽**②**：どの部屋も記号を含めて点対称になっています。1種類の記号しかない部屋が入口になります。

ビルディング**④**：見えるビルが2の時、高さ5のビルのほかにひとつだけビルが見えます。例えば5のビルの後ろに何もビルがなければ……？

シークワーズ**①**：リストの駅にはある共通点があります。いったい何でしょう？（ヒント：2018年夏、JR東日本）

セレクトワーズ**①**：いずれも県名になります。

よみどおり**③**：漢字の組み合わせは順序込みで6通り挙げられますがうちよく使われるのは4通りです。その4通りのどれかになるように作っています。「よ」が2個しかないことが最大のヒントです。

ペンシルパズル同好会の公式ブログ「パズル党東京支部」

<http://puzzletokyo.seesaa.net/>

- ・ 冊子の問題の答えは後日、上記ホームページで公開します。
- ・ 公式 Twitter アカウント @puzzletokyo

新入部員随時歓迎!!

本日はお越し頂きありがとうございました。

よろしければ駒場グランプリの当企画への投票をよろしくお願いします。

投票用 QR コード (美術館として解けます)

