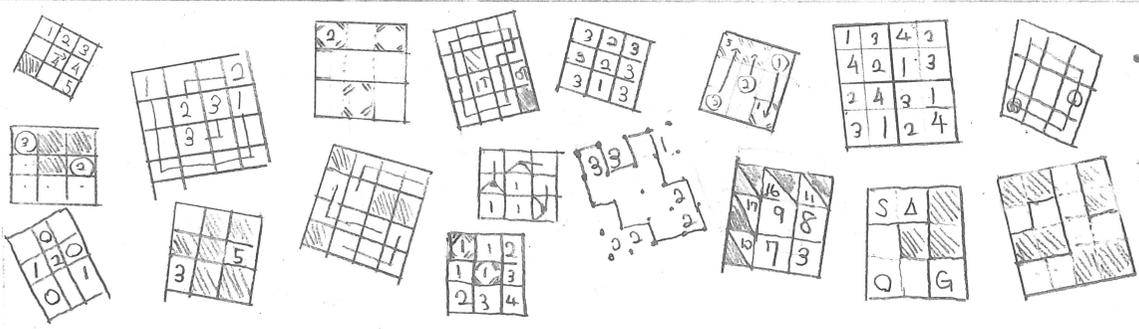
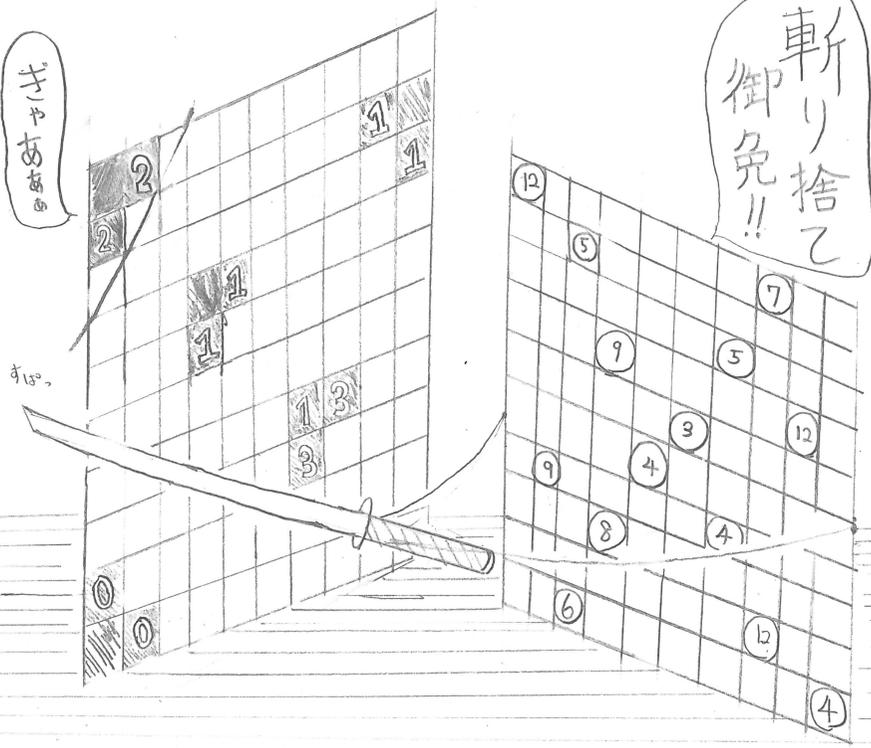


令和元年之五月祭

ばずる劇場

四角に切れ：作、あほかど難易度15
 シャカリヤカ：作、まふ子 難易度4



M
F
19

訂正とお詫び

本冊子の訂正やお詫びです。

- (1) Tapa の例題の答えが間違っていました。
- (2) P.31 十字パズル②, 四字熟語の最初の文字の部首が違いました。(鍊は本来金偏ですが糸偏だと思っていました)
- (3) P.33 シークワーズにて, 「えいしょう」が2箇所ありました。
- (4) P.38 クロスワードのヨコ 16 にて, 原子番号が 16 のところを 14 と書いていました。
- (5) P.40 へびいちごのヒントページの方の問題番号が③ではなく④でした。

パズル劇場 目次

p4.	スリザーリンク	p24.	よせなべ
p6.	Tapa	p25.	エルパネル
p8.	ナンバーリンク	p26.	ひとりにしてくれ
p10.	シャカシャカ	p27.	ペンシルズ
p12.	ヤジリン	p28.	ぬりみさぎ
p14.	数独	p29.	推理クロス
p15.	ましゅ	p30.	セレクトワーズ
p16.	美術館	p31.	十字パズル
p17.	へやわけ	p32.	ドッキング漢字
p18.	のりのり	p33.	シークワーズ
p19.	四角に切れ	p34.	よみどおり
p20.	カックロ	p35.	推理パズル
p21.	ぬりめいず	p36.	イラストロジック
p22.	フィルオミノ	p37.	トーラスロジック
p23.	へびいちご	p38.	クロスワード

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。

パズルの右上に月のマークがある問題は P39 以降に作者からのヒントやひとことが載っています。

※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」

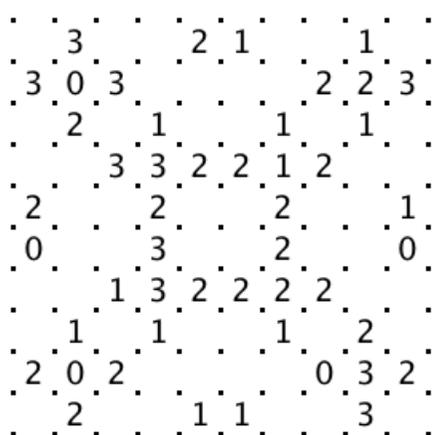
スリザーリンク SLITHERLINK

ルール

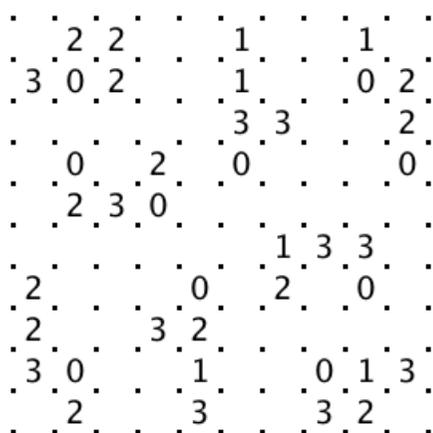
① ☆☆☆ 作● utime 🌙



② ☆☆☆ 作● あぼかど

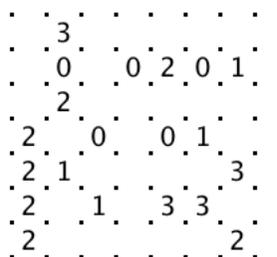


③ ☆☆☆ 作● 初月葉桜

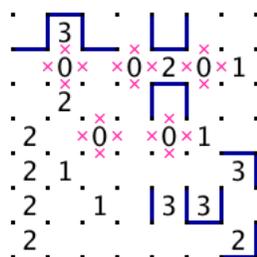


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

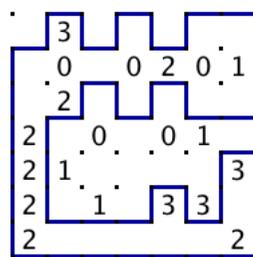
●例題●



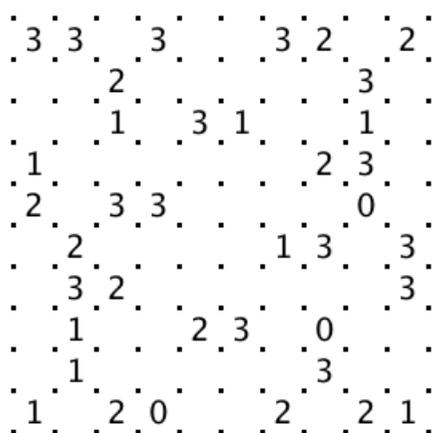
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作● まどれ〜ぬ



⑤ ☆☆☆ 作●よしもと

```

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

```

⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

```

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

```

⑦ ☆☆☆☆ 作●fff

```

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

```

Tapa

ルール

① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ ☾

3				1				
		2					2 ₃	
				0				
								1 ₂
2 ₂		1 ₅			1 ₁	1 ₁		
		2 ₃						2 ₂
	6		1 ₃	1 ₄				
							1 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●utime

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

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

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

④ ☆☆ 作●泡沫

	5		7			8		5
	7			7				7
						7		
			7					
	7				7			7
	4		7			7		8

⑤ ☆☆ 作●ゆずっこ

		1 ₃							
1 ₂					6				2
			0						
							8		
	1			3			3 ₃		
			6						
						6			
2			2						3

⑥ ☆☆☆ 作●fff

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

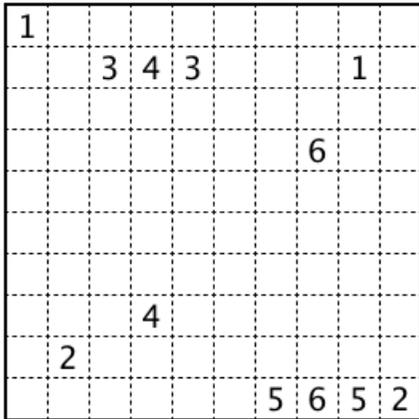
⑦ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

ナンバーリンク NUMBERLINK

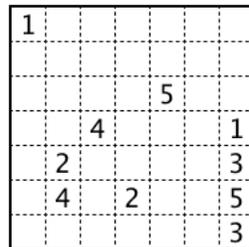
ルール

① ☆ 作●あぼかど

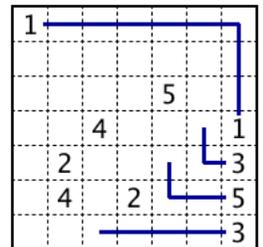


1. 同じ数字どうしを線でつなげます。
2. 線はタテヨコに引き、マスの中央を通ります。
3. 線は1マスに1本だけ通過できます。線をワクの外に出したり、交差や枝分かれさせてはいけません。また、線は数字が入っているマスを通してもいけません。

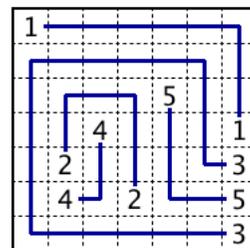
●例題●



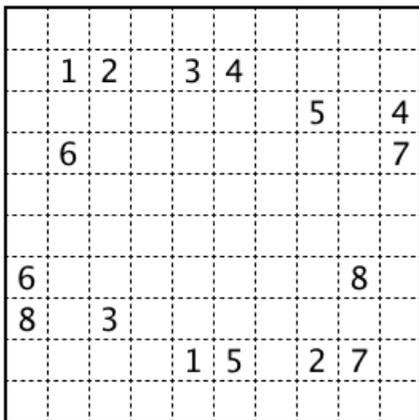
●途中経過●



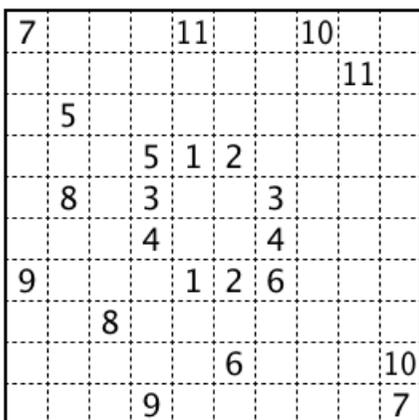
●答え●



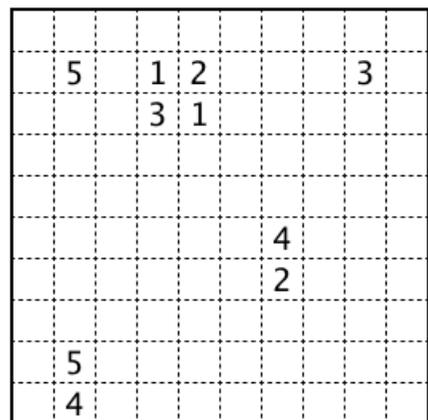
② ☆☆ 作●よしもと



③ ☆☆ 作●puzneko



④ ☆☆ 作●初月葉桜



⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

	1				
		3			
	2				
			5		
4		5	1		
				2	
3					4

⑥ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ ☾

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

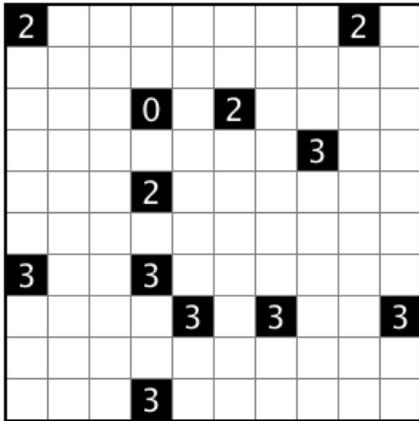
⑦ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

1					2				
	2			4	5		1		3
			5		6	7		6	8
	9								
		10		4	11	10			12
	13						14		
15		11			15		7		3
				14				17	18
	16							17	18
		13							12
19					16	20	18	21	
									8
	22	23		24	21		25		
			9		22	20			25
23									
					19				24

シャカシャカ SHAKASHAKA

ルール

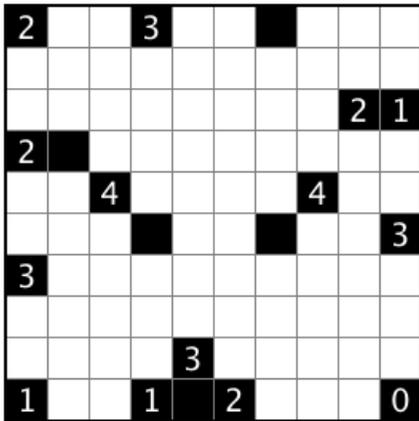
① ☆ 作●初月葉桜



1. 盤面のいくつかの白マスに三角形に黒くぬりつぶしましょう。
2. マスのぬり方は以下の4通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。



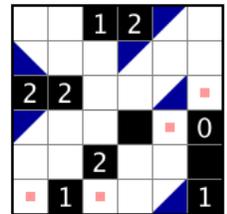
② ☆彡 作●トクナキラ



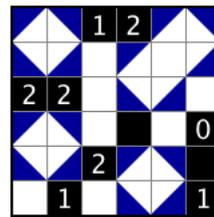
●例題●



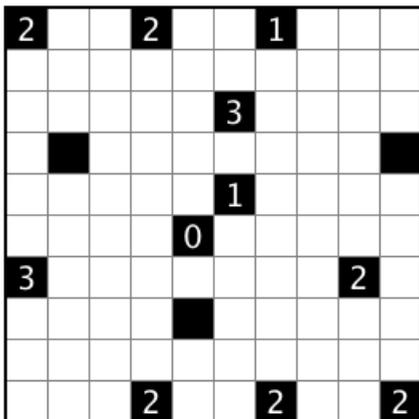
●途中経過●



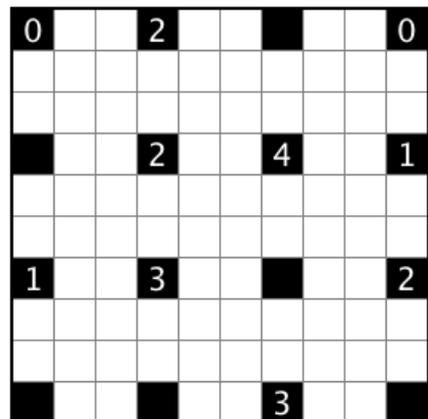
●答え●



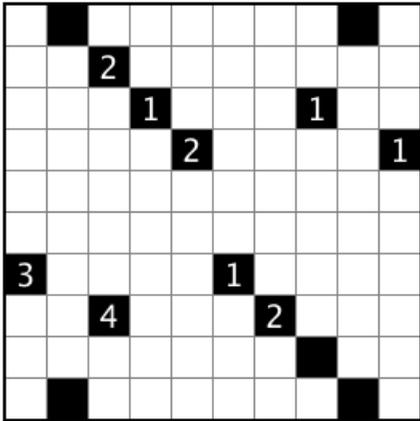
③ ☆☆ 作●泡沫



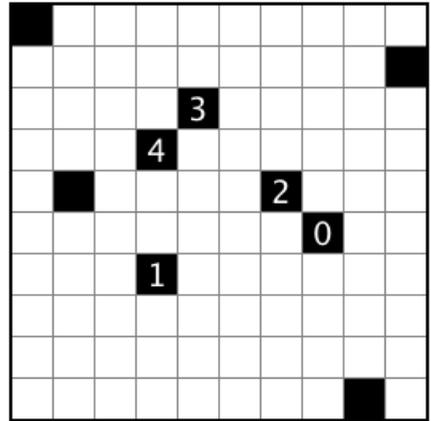
④ ☆☆ 作●puzneko



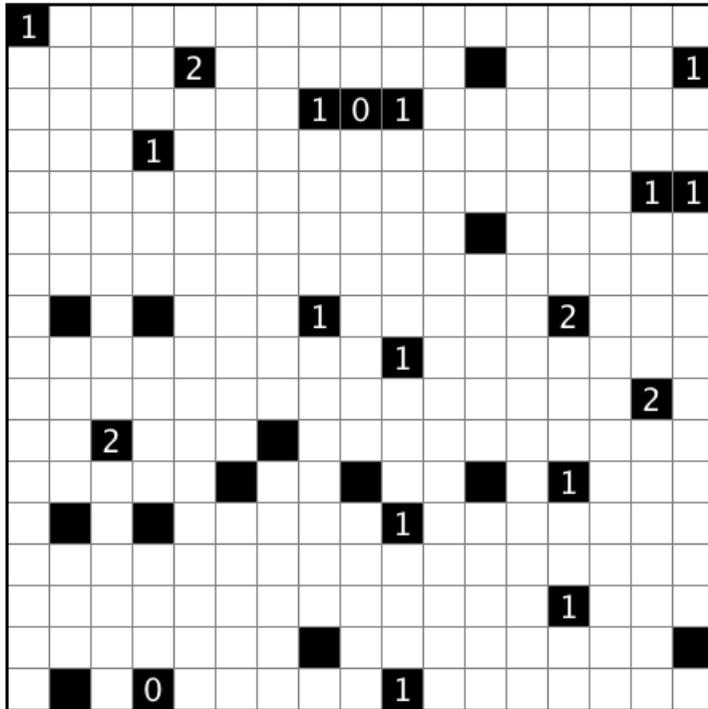
⑤ ☆☆☆ 作●ゆづっこ



⑥ ☆☆☆☆ 作●すいそ



⑦ ☆☆☆☆ 作●すいそ



ヤジリン YAJILIN

ルール

① ☆☆ 作●泡沫

					1↓		
							0↓
					1↓		
3←		2↑					1→
				2↑			
				2←			
	1↑					2↓	0↓
			1↑				
	2←						
			2↑				

② ☆☆ 作●初月葉桜

		1↑					
			1←	2←			1↑
							1←
		1←					
							0↑
		3↑					
	1↓		1←			0↑	
							1↑

③ ☆☆☆ 作●すいそ

							2↓
			3←			0↑	
							0↓
				1←			
		1↓					
			3↑			3←	

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はしません。
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●

0←			
	0←		
		2↓	1→
			0↑

●途中経過●

0←			
	0←		
		2↓	1→
			0↑

●答え●

0←			
	0←		
		2↓	1→
			0↑

④ ☆☆☆ 作●よしもと

			2↓		
				2←	
	1←				
					2↑
3←					
					0↓
		2←			
				1←	

⑤ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ ☾

		2↓						
							2←	
	3→							
								3←
		3↑			3↑			

⑥ ☆☆☆ 作●あぼかど

		4↓						
				0↑				2←
0→								
								0←
							2↑	
				2↑				
	2→							
								2←

⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫 ☾

				0←					2←	
				2←						3←
				2←						
1↓		2→		1←		2↑	2←	2↑		
										5←
							1↑			
			3↓		4↓				2↓	
			2←					4←		
	2↓				4↓		0←			
			2←							
2↑										
		1←	2←	5↑		2↑				
								1↓	1↓	
							2→			
2↑										
		3→					2→			

数独 SUDOKU

ルール

① ☆☆ 作●泡沫

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

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●puzneko

3	4			2			8	1
6								9
		1	9		6	3		
		3				9		
7				4				3
		8				4		
		7	1		4	2		
9								8
2	1			3			6	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	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●cz

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

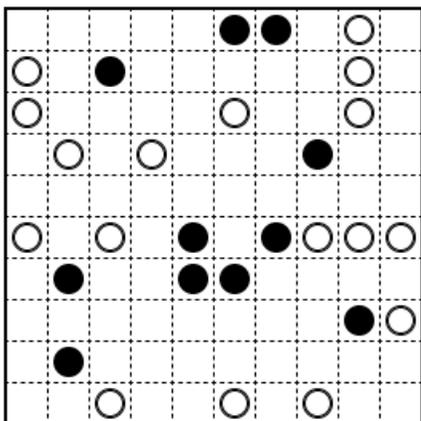
④ ☆☆☆ 作●モンチー

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

ましゅ MASYU

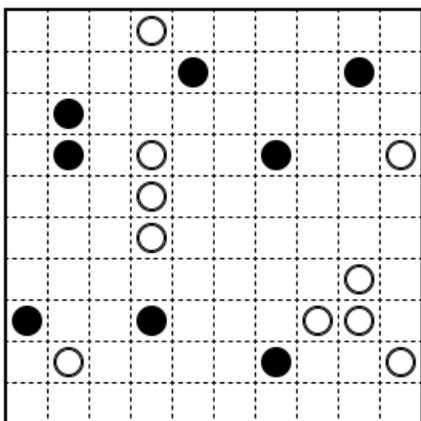
ルール

① ☆ 作●泡沫 ☾

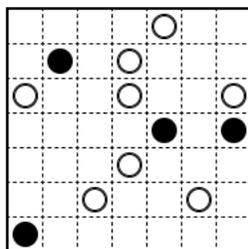


1. 盤面のいくつかのマスに線を書いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合があります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

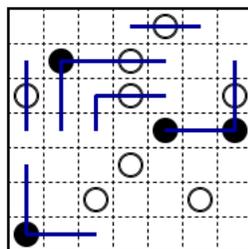
② ☆☆ 作●fff



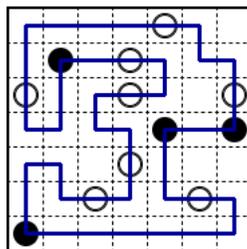
●例題●



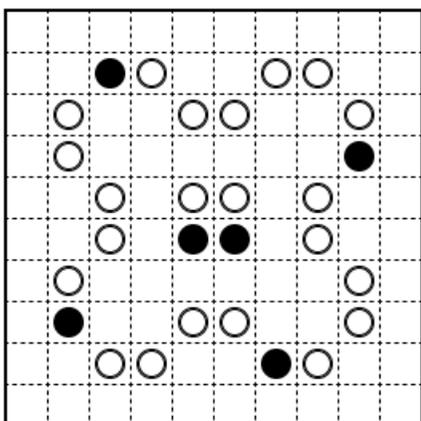
●途中経過●



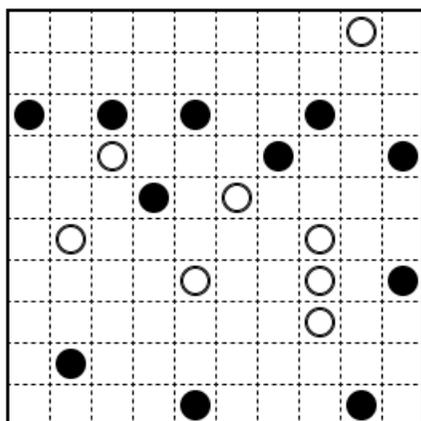
●答え●



③ ☆☆ 作●あぼかど



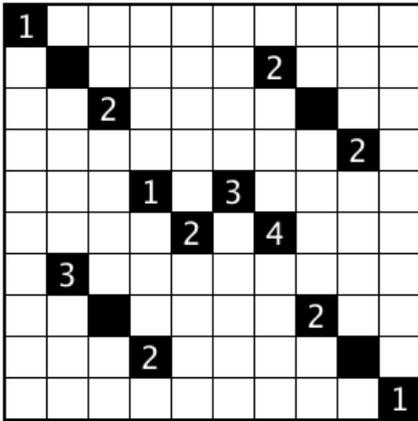
④ ☆☆☆ 作●パズル同好会



美術館 AKARI

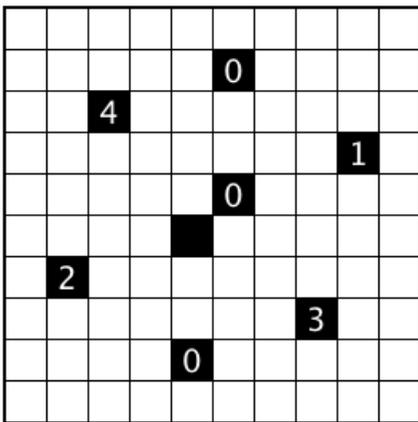
ルール

① ☆ 作●あぼかど

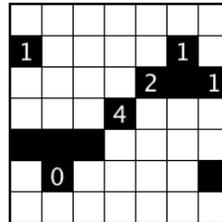


1. 以下のルールに従って盤面の白マスに照明 (○) を配置します。
2. 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
3. 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
4. どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

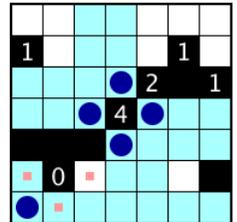
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



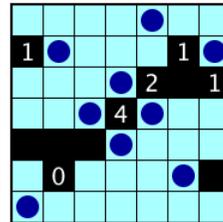
●例題●



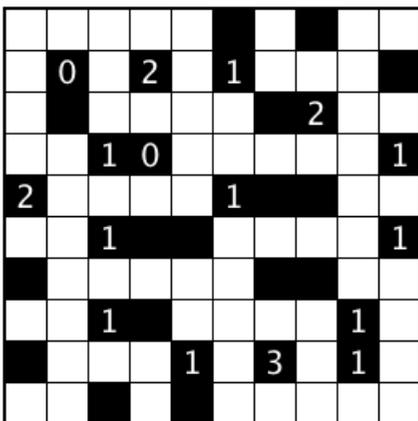
●途中経過●



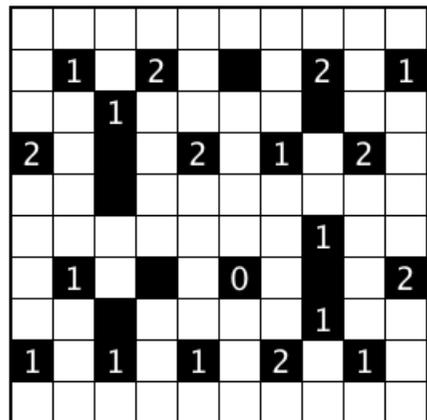
●答え●



③ ☆☆☆ 作●初月葉桜



④ ☆☆☆☆ 作●泡沫



へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆ 作●泡沫 ☾

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

- 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。

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

		2						1	
	1								
			1		2				
		1							

●例題●

2									
			0		3				
2									
3									

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

		2							
3									
		4			3		2		
			2						
			3				2		
2		3							

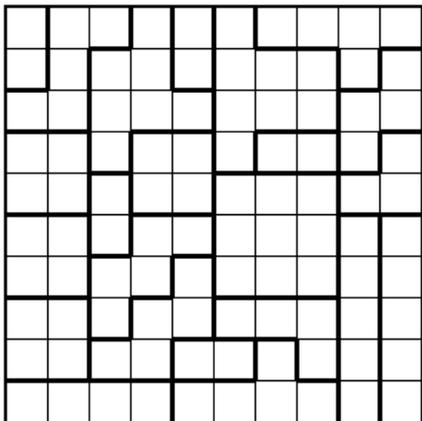
④ ☆☆☆ 作●かいらんぼん

1	3					2			
2		2							
						1			
3					4			1	
1									

のりのり NORINORI

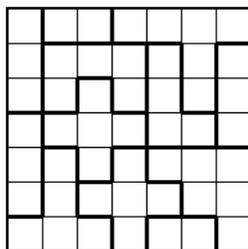
ルール

① ☆ 作●初月葉桜 ☾

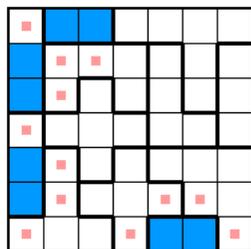


1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つずつ入ります。

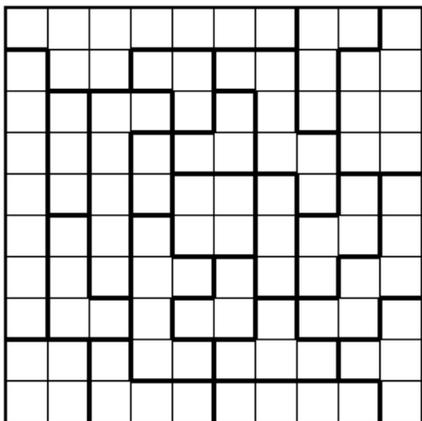
●例題●



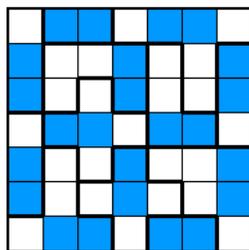
●途中経過●



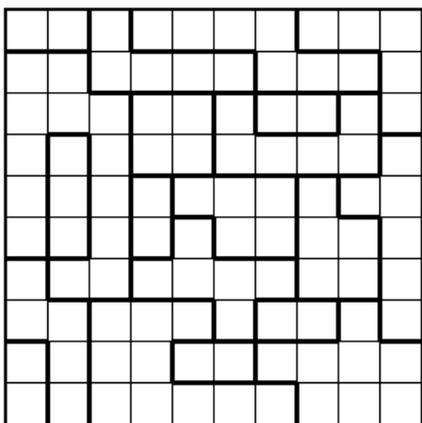
② ☆彡 作●まどれ〜ぬ



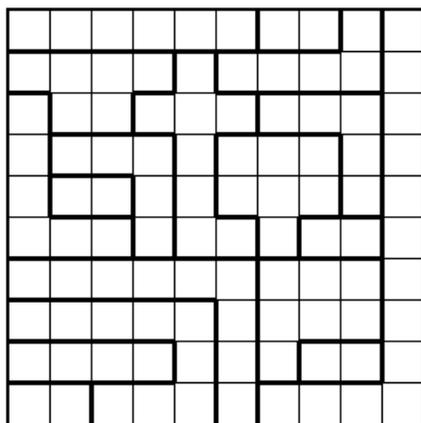
●答え●



③ ☆☆ 作●fff



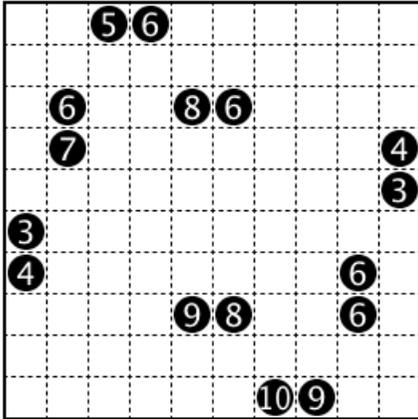
④ ☆☆☆彡 作●ななな



四角に切れ SHIKAKU

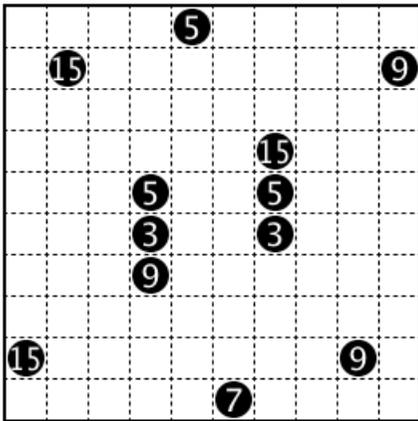
ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜

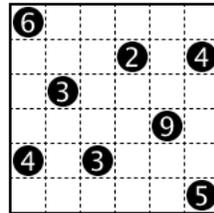


1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形も含む) に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

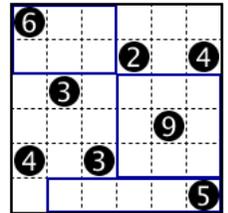
② ☆☆☆ 作●泡沫



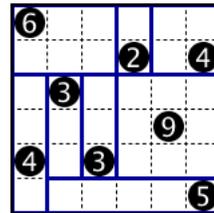
●例題●



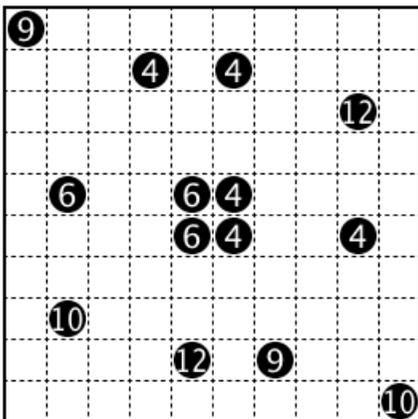
●途中経過●



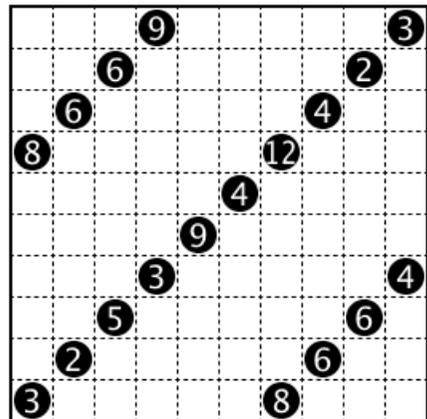
●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●ぽっぽ



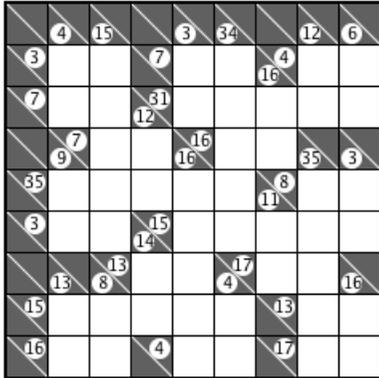
④ ☆☆☆☆☆ 作●よしもと



カックロ KAKKURO

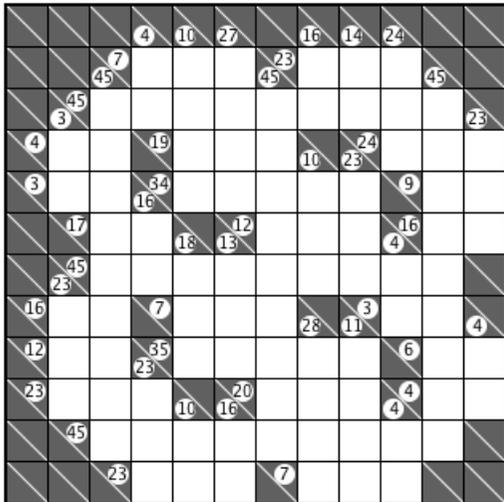
ルール

① ☆☆☆ 作●泡沫

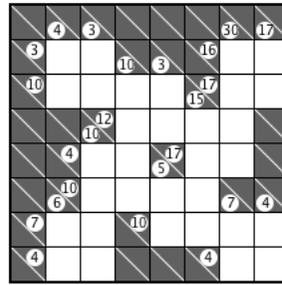


- すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0は使いません。
- ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。
- タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。124は○ですが、232は×です。

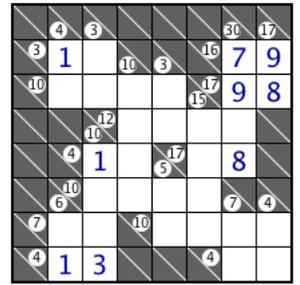
② ☆☆☆☆ 作●あぼかど



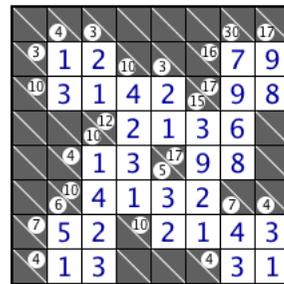
●例題●



●途中経過●



●答え●



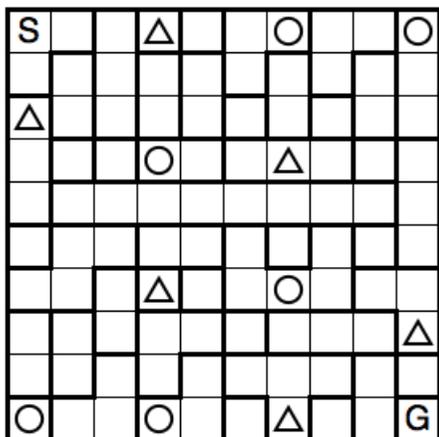
一通りに決まる数字の例

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

ぬりめいず NURIMAZE

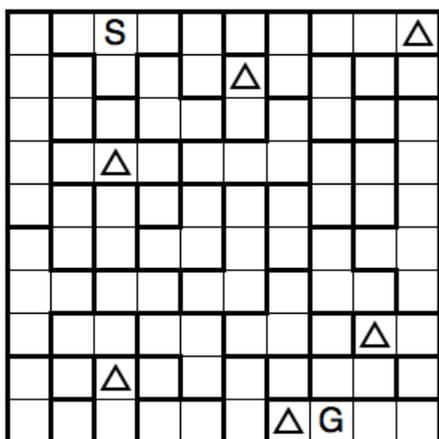
ルール

① ☆☆ 作●泡沫

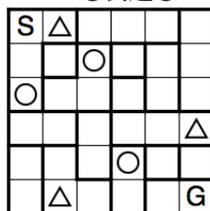


1. 盤面のいくつかのマス黒くぬって壁を作り、白マスをたどると S から G まで通ることができる迷路を作りましょう。
2. 太線で区切られたそれぞれの部屋にあるマスは、すべて黒マスになるか、すべて白マスになるかのどちらかです。
3. すべての白マスはタテヨコにひとつつながりになりますが、白マスで輪っかができてはいけません。
4. SG ○△があるマスはすべて白マスになります。すべての○は、S から G までの最短経路上にあるようにし、すべての△は、最短経路から外れるようにします。
5. 白マスも黒マスも、2 × 2 以上のカタマリになってはいけません。

② ☆☆ 作●初月葉桜



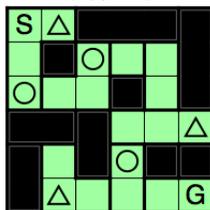
●例題●



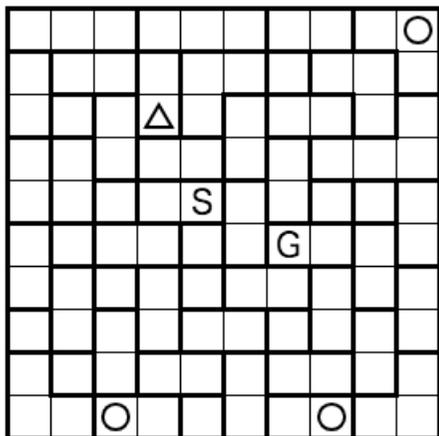
●途中経過●



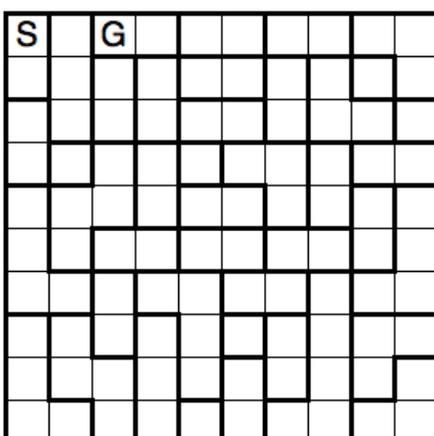
●答え●



③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



④ ☆☆☆☆ 作●あぼかど



フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆☆ 作●あぼかど

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

② ☆☆ 作●初月葉桜

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

③ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

- すべてのマスに数字を1つずつ入れ、さらに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。
- 同じ数字が入ったマスがタテヨコに隣り合っている場合、それらは同じブロックに入ります。
- ブロックに入るマスの数は、そのブロックに入る数字と同じにします。

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

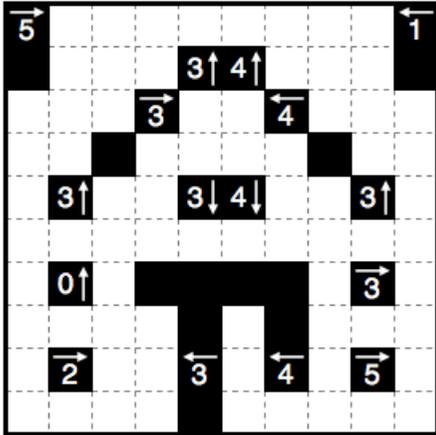
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

へびいちご HEBI

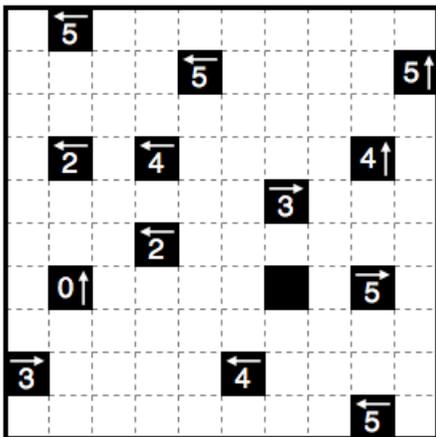
ルール

① ☆☆ 作●あぼかど ☾

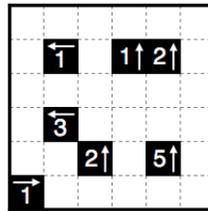


1. 盤面の白マスに、ヘビ(1から5までの数字が1つずつ順にタテヨコにつながったピース)をいくつか配置しましょう。
2. 黒マスの中の数字は、そのマスから矢印の方向に眺めたとき、いちばん近くに見える数字を表します。0の場合は、そのマスから黒マスか外周に至るまでにヘビがないことを表します。
3. ヘビは1が頭、5が尾となります。2→1とつながった方向(すなわちヘビの視線の先)に、黒マスか外周に至るまで、他のヘビの一部もしくは全部が入るようにははいけません。攻撃しちゃいますからね。
4. 異なるヘビどうしが辺を共有するようにははいけません。なわばり争いが起こるからです。

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



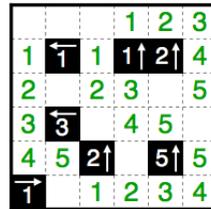
●例題●



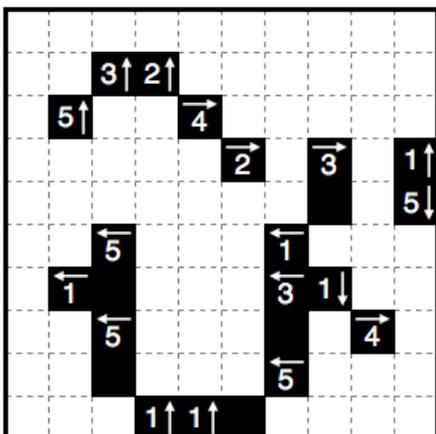
●途中経過●



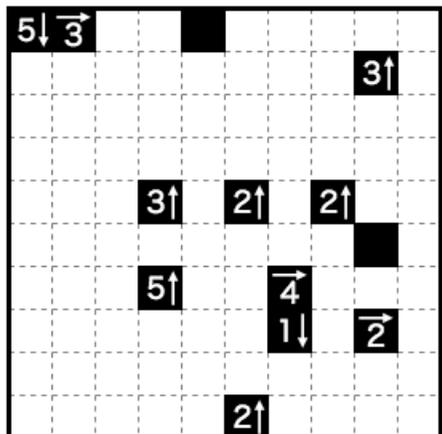
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫



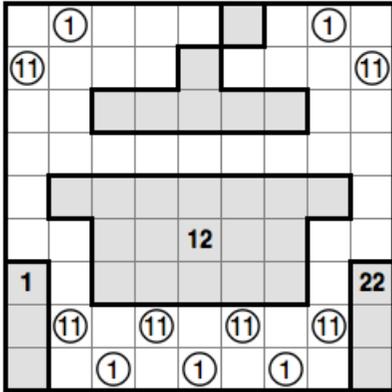
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ ☾



よせなべ YOSENABE

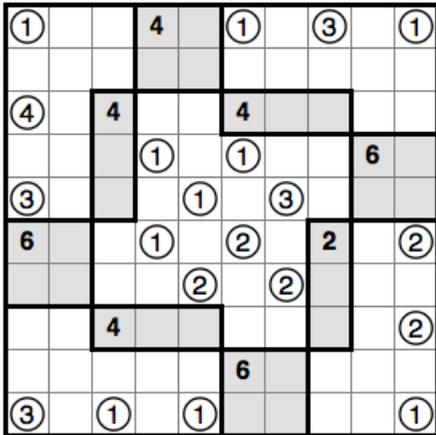
ルール

① ☆ 作●あぼかど

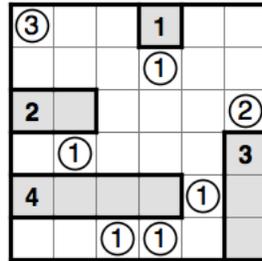


1. すべての白丸(具材)をタテかヨコにまっすぐ移動させて、灰色のエリア(鍋)に入れましょう。
2. 白丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印は途中で折れ曲がらず、他の白丸や矢印の線とぶつかることもありません。
3. 灰色のエリアにある数字は、そこに入る白丸の数字の合計と等しくなります。数字のないエリアでは合計数はわかりませんが、少なくとも1つは白丸が入ります。

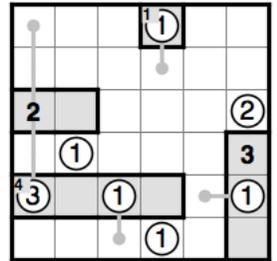
② ☆☆ 作●初月葉桜



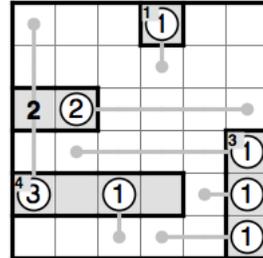
●例題●



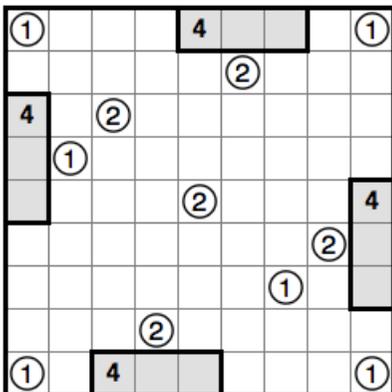
●途中経過●



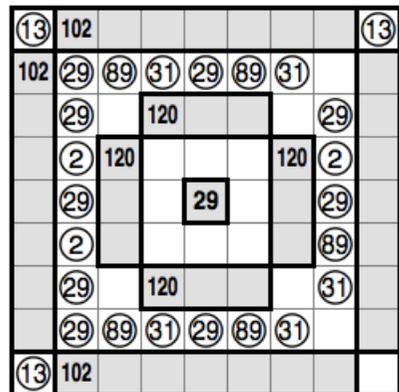
●答え●



③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ ☾



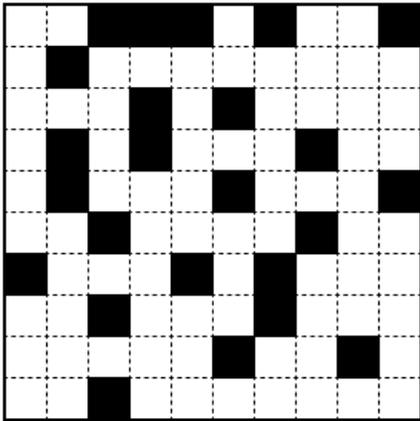
④ ☆☆☆☆ 作●泡沫 ☾



エルパネル LPANEL

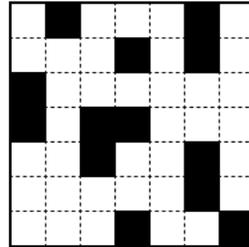
ルール

① ☆☆ 作●ゆづっこ

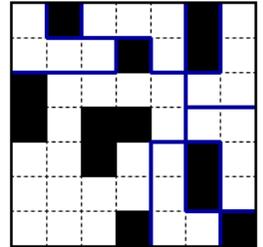


1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスに4マスずつのブロックに分割します。
2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

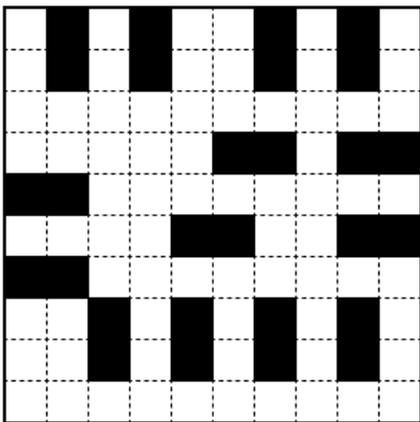
●例題●



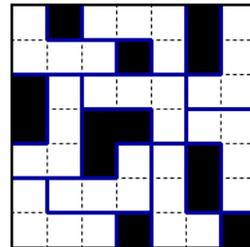
●途中経過●



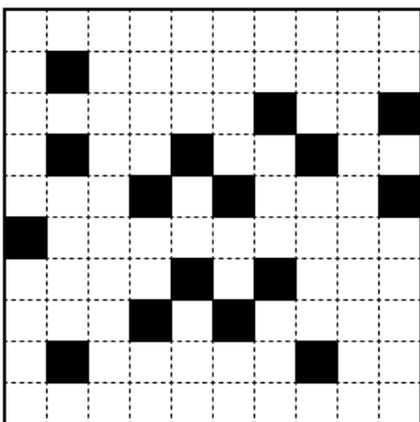
② ☆☆ 作●あぼかど



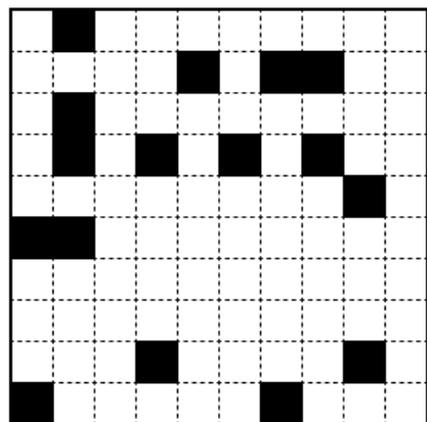
●答え●



③ ☆☆☆ 作●泡沫



④ ☆☆☆ 作●初月葉桜



ひとりにしてくれ HITORI

ルール

① ☆ 作●泡沫

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

③ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜

1	2	1	3	4	5	4	7	3	8
3	6	4	7	1	8	9	2	10	2
6	1	4	2	5	3	8	9	5	7
5	2	7	1	1	4	10	2	8	2
3	7	3	8	3	2	6	10	6	5
7	2	5	4	6	3	1	6	9	10
2	3	2	4	7	6	7	5	1	1
8	5	9	5	2	4	3	4	1	1
9	4	8	3	7	10	7	1	2	5
10	4	6	9	8	1	2	1	4	6

1. 盤面に並んでいる数字のうちいくつかを黒くぬって、タテでもヨコでも同じ列に同じ数字が複数個入らないようにしましょう。
2. 黒マスを手横に連続させたり、黒マスで盤面を分断したりしてはいけません。

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

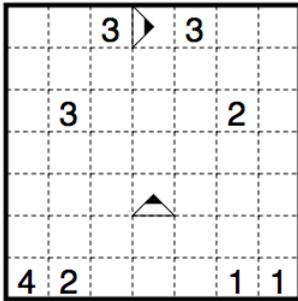
④ ☆☆☆☆ 作●あぼかど

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

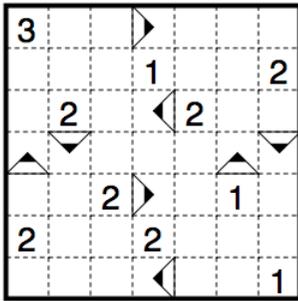
ペンシルズ PENCILS

ルール

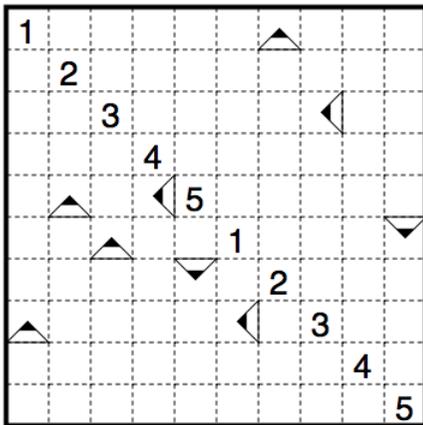
① ☆ 作●あぼかど ☾



② ☆☆ 作●泡沫

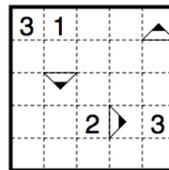


③ ☆☆☆ 作●よしもと

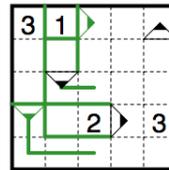


1. 点線上に、もしくはマスの中央を通るように線を引いたり、芯の記号を書き込んだりして、盤面に何本かの鉛筆と、鉛筆から引かれる線を描きましょう。すべてのマスは、鉛筆の軸か、鉛筆の芯か、1つの鉛筆だけから引かれる線が通るマスのどれかになります。
2. 1組の鉛筆には、1マス以上のまっすぐな軸（周りの点線に線が引かれたマス）と、軸につながる1マス分の芯と、芯の先からタテヨコにマスの中央を通るように引かれる線がすべて含まれます。
3. 数字があるマスは鉛筆の軸になり、数字は軸の長さを表します。1つの軸に2つ以上の（同じ）数字が入ることもあれば、数字が入らない軸もあります。
4. 鉛筆から引かれる線は、その鉛筆の軸と長さと同じになるようにします。
5. 鉛筆から引かれる線を交差させたり枝分かれさせたりしてはいけません。

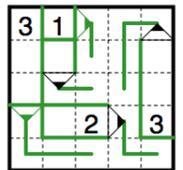
●例題●



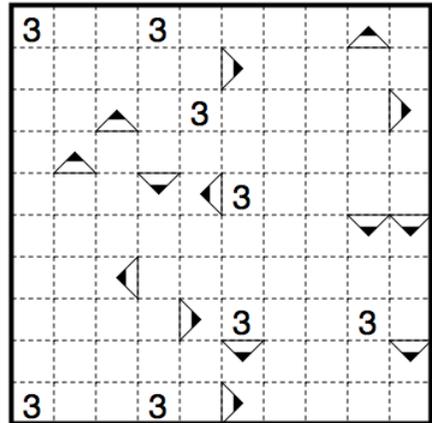
●途中経過●



●答え●



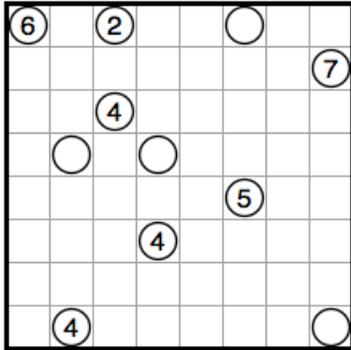
④ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜 ☾



ぬりみさき NURIMISAKI

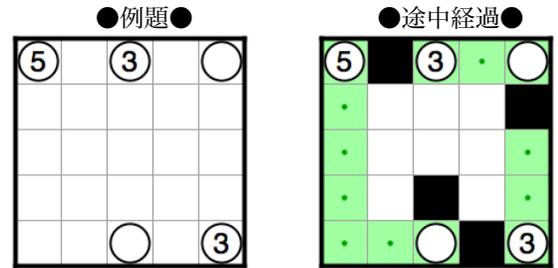
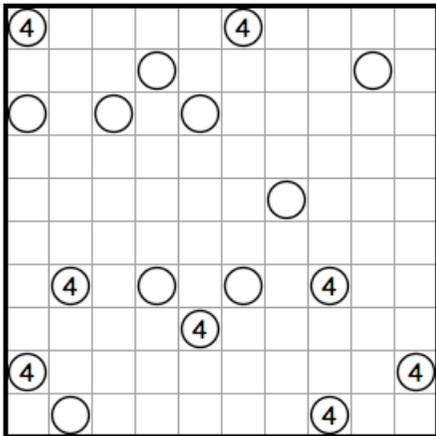
ルール

① ☆ 作●泡沫 ☾

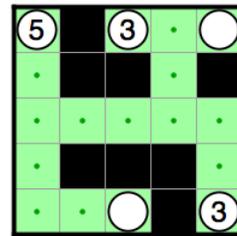


1. 盤面のいくつかのマス黒くぬりましょう。
2. タテヨコに隣り合うマスのうち1つだけが白マスで残り全てが黒マス、という白マスのことを「岬」と呼びます。丸のマスは必ず岬になります。また、丸のないマスが岬になってはいけません。
3. 丸の中の数字は、丸のマスから白マスがある方向に、いくつ白マスが連続するかを表します。数字のない丸のマスでは、何マス連続するか分かりません。
4. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
5. 白マスも黒マスも、2×2以上のカタマリになってはいけません。

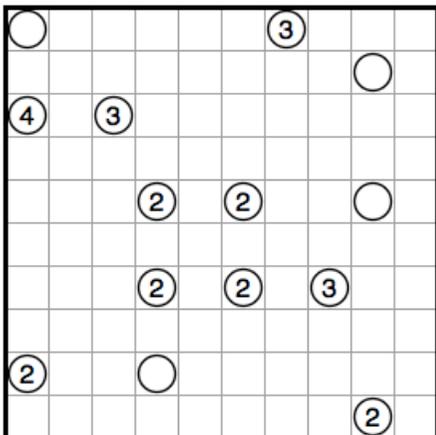
② ☆☆ 作●初月葉桜



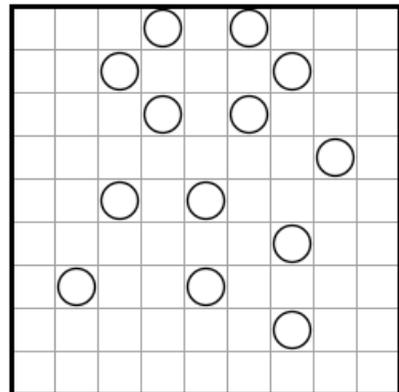
●答え●



③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ ☾



④ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



推理クロス

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」「ンー」「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●泡沫 ☾

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

<ヒント>

- Bに入る「レイワ」は2に入る「ヘイセイ」と交差する
- 7に入る「コクジコウイ」は「マンヨウシュウ」と交差する。
- 「セカイシ」はタテに入り、「ワカ」と交差する
- 「テガミ」は「ガイシ」と交差する
- 「コユウ」は「コヨミ」と交差する
- 「ウシオ」は5に入る
- 「タイマツ」はヨコに入る
- 盤面に黒マスは12マス入る
- タ行の文字は全て1度ずつ使われる
- どこかに「フジ」「ユメ」「ミト」が入る

セレクトワーズ

ルール

1. 同じ文字数の言葉をヨコに並べ、タテ列の間に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●泡沫

東	太	永	中	八	山	毛
南	田	平	年	火	犬	伝
環	海	里	見	私	栗	法
懇	総	道	洋	膝	財	帯

② ☆☆ 作●ゆずっこ

ゆ	み	れ	じ	ご
ず	ん	に	や	る
つ	で	た	ま	ち
こ	ん	だ	も	く

③ ☆☆☆ 作●あぼかど

レ	レ	レ	レ
ハ	ザ	ゴ	コ
キ	ゾ	ピ	ト
サ	ン	ウ	シ

④ ☆☆☆☆ 作●utime

か	か	か	か	す
せ	ん	た	い	き
さ	ら	い	く	ふ
と	ん	ん	ん	ん

十字パズル

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●初月葉桜 ☆☆☆

	満	
雨		井
	井	

	一	
合		言
	格	

	参	
主		劇
	音	

	実	
計		量
	位	

② 作●泡沫 ☆☆☆

	手	
訓		馬
	習	

	課	
砂		沢
	閣	

	手	
医		後
	者	

	講	
医		匠
	走	

③ 作●ゆずっこ ☆☆☆

	聖	
点		薬
	急	

	金	
登		吹
	積	

	遺	
石		汁
	皿	

	焦	
出		手
	足	

④ 作●あぼかど ☆☆☆

	厚	
相		息
	薬	

	名	
事		衛
	髪	

	辞	
引		却
	治	

	首	
順		相
	置	

ドッキング漢字

ルール

1. 白マスの中に1文字ずつ漢字を入れて、太枠の中に熟語を作りましょう。
2. それぞれのマスに入る漢字は、そのマスの上と左にあかされている部品から1つずつを選んで組み合わせたものでなければなりません。
3. あかされている部品はどれも1回ずつしか使えません。

●例題●

		イ	合
		彳	頁
辶	列		
竹	角		

●答え●

		イ	合
		彳	頁
辶	列	例	題
竹	角	解	答

① ☆ 作●泡沫

		牛	王
		イ	子
宀	匕		
勿	里		

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

			彳	夨	呂
			谷	祭	夂
			井	疑	一
ウ	匕	日			
ム	言	十			
木	ウ	ウ			

③ ☆☆ 作●初月葉桜

			隹	冂	少	入
			メ	斤	夂	首
			黄	口	ウ	交
木	木	寸	豆			
木	止	迷	辶			
王	女	六	辶			

④ ☆☆☆ 作●さやちい。 ☾

			免	一	同
			其	禾	圭
日	月	火			
木	金	土			

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。
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。
4. 一度も使われなかった言葉を上から(同列なら左から)読むとある言葉になります。

① ☆☆☆

作●泡沫



く	ん	ほ	う	き	か	ん	せ	い
へ	ろ	ぶ	な	た	よ	あ	へ	せ
お	い	ん	ん	じ	よ	う	が	ん
い	う	せ	げ	て	よ	こ	ほ	ぶ
ぶ	て	え	い	し	よ	う	ん	う
い	ん	か	い	め	れ	か	わ	よ
え	ぎ	え	い	き	ん	う	め	び
ん	よ	お	い	え	よ	ぶ	い	ん
あ	う	た	い	し	よ	う	じ	か

<リスト> (テーマ: 10年以上続いた元号の一部)

- | | | |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| ・ほうき (宝亀/770 ~ 781) | ・ぶんめい (文明/1469 ~ 1487) | ・あんえい (安永/1772 ~ 1781) |
| ・じょうわ (承和/824 ~ 834) | ・めいおう (明応/1492 ~ 1501) | ・かんせい (寛政/1789 ~ 1801) |
| ・じょうがん (貞観/859 ~ 877) | ・えいしょう (永正/1504 ~ 1521) | ・ぶんか (文化/1804 ~ 1818) |
| ・かんぴょう (寛平/889 ~ 898) | ・てんぶん (天文/1532 ~ 1555) | ・ぶんせい (文政/1818 ~ 1831) |
| ・てんぎょう (天慶/938 ~ 947) | ・げんな (元和/1615 ~ 1624) | ・めいじ (明治/1868 ~ 1912) |
| ・ぶんえい (文永/1264 ~ 1275) | ・かんえい (寛永/1624 ~ 1645) | ・たいしょう (大正/1912 ~ 1926) |
| ・こうあん (弘安/1278 ~ 1288) | ・げんろく (元禄/1688 ~ 1704) | ・しょうわ (昭和/1926 ~ 1989) |
| ・しょうへい (正平/1347 ~ 1370) | ・きょうほう (享保/1716 ~ 1736) | ・へいせい (平成/1989 ~ 2019) |
| ・おうえい (応永/1394 ~ 1428) | ・ほうれき (宝暦/1751 ~ 1764) | |

よみどおり

ルール

① ☆☆ 作●かいらんぼん

ん		ぞく	足
	下	か	干ひ
			つ
ま	ち	お	そ
ん	地	潮	し
満	ま	よう	

② ☆☆ 作●初月葉桜

				月	
じ	よ	げ	星	う	よ
	日		げ		じ
	に	っ		し	
う	し		こ	う	光
よ	く	食	み	よ	
み	明				う

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●

夜	ざ		桜
よ		く	ら
は	み		も
葉	じ		紅

●答え●

夜	ざ		桜
よ	ら	く	ら
は	み		も
葉	じ		紅

③ ☆☆ 作●ゆずっこ

こ						こ
	う	う	う	う	う	う
	う			行		う
雨	う	降		航		う
古	う		こ	こ		う
	う		こ	こ		う
	う	高		考		う
	う					う
	う	う	う	う	う	う
こ		孤				こ

④ ☆☆☆☆ 作●泡沫

				れ		
	平	へ	て	い	令	
			ん		い	
			う	の	あ	ん
		法		う		案
い		ほ	へ		あ	
い			い			
	成	せ	か	わ	和	
	せ					

推理パズル

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



	A	B	C	D	E
1	安	一	花	月	快
2	文	鈴	生	貞	陽
3	利	由	弘	神	重
4	海	久	音	延	新
5	要	蒼	永	道	人

(解答欄)

ミヅキ	
マサヒロ	
ヒヨリ	
ジョウヘイ	
スズナ	

ミヅキ、マサヒロ、ヒヨリ、ジョウヘイ、スズナの5人が表の中から2文字ずつ選び、それぞれ新元号を予想しました。だれがどんな予想をしたのか、以下の会話から当ててください。なお、5人はみな違う漢字を選びました。

ミヅキ「私は2文字ともC列から選んだわ。2文字目は1文字目より上にあるわね」

マサヒロ「俺が1文字目に選んだ漢字の周り（タテヨコナナメに隣り合う最大8マス）のうち、他に選ばれた漢字はひとつだけだな」

ヒヨリ「私の選んだ文字は2つとも同じ対角線上にあるの。1文字目は周りに他に選ばれた文字はないけど、2文字目はナナメで他に選ばれた文字と接しているね」

ジョウヘイ「どの行・列・対角線からも2つずつ文字が選ばれてますね。僕の選んだ文字のうち、1文字目だけはタテヨコに2つの選ばれた文字と接していて、その文字はミヅキとマサヒロが選んでいます」

スズナ「私は『鈴』を見つけたからそれを2文字目にして、1文字目はその周囲8マスの中から選んでみました」

※「対角線」は「A1, B2, C3, D4, E5」と「A5, B4, C3, D2, E1」を指します。

クロスワード CROSSWORD

ルール

- 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。

① ☆☆☆ 作●すいそ

1	9		17		26	30	35	40		48
2			18	22		31				
			13			27			41	44
3	10				28		36			45
	11			23			37	42		
4			14	19			32			
5	12				29			43	46	
6			20	24			38			49
7		15		25		33				
		16	21			34			47	
8							39			

↓タテのカギ

- 誤字脱字。本とかにはない方が良い。
- 犬になった白戸次郎といえどこの会社？
- タテ 27 の答えは「波及効果」です。
- キリがないこと。「○○があかない」。
- 子供を養護、教育すること。
- 米を取穫し、脱穀もする機械。
- 日本での「ユーロ」や「ドル」、逆に海外での「円」。
- 片目を閉じて相手をイチコロ
- 水素の原子記号と言えど？
- ↔ 「OFF」
- 食べ物のこと。転じて活力。
- 転がった打球。
- 原子番号 81, 元素記号は Tl。
- みんな大好きあのパズル。
- ほうきと 1 セットです。
- シールドが盾ならソードは？
- 歯車。
- 上司の対義語。
- 全仏オープンの赤土のコートは「○○○コート」。

- 別名ハエ叩き。
- 田舎っぽい一人称。
- 頭の下に枕がある時体の下には何がある？
- あいこ。ひきわけ。
- スポーツ○○, ポケモン○○。
- 囲碁ですぐ取り返してはいけないやつ。
- 水中を漂います。
- 原子番号 60, 元素記号は Nd。

→ヨコのカギ

- 全く同じ形。
- 大葉は正式には青○○です。
- S 字○○○○は多くのドライバーを苦しめました。
- 望んだようにはいかない。「○○○○な結果」
- おもちゃ。
- ビール作りにはホップとこれが必要。
- 「草花」2 文字の共通の部首。
- マザー牧場にドイツ村。ここはどこ？
- 実力競う晴れ舞台。
- ウランが沢山入っている粉末。甘くはない。
- 原子番号 16, 元素記号は S。
- これの刺身はそうめんと形容されます。
- 原子番号 22, 元素記号は Ti。
- 床に敷く薄い畳。
- 駒込にある庭園。
- ♪
- 飛行機がテイクオフ！
- 原子番号 15, 元素記号は P。
- わかること。
- 立つ鳥○○を濁さず。
- 買い物でもらう細長い紙。
- 胸部が前に突出している状態。鳥の名前を含みます。
- 原子番号 3, 元素記号は Li。
- 原子番号 86, 元素記号は Rn。
- 何も起きずに済んだ。
- 21 は○○番目の三角数です。
- こだわってゆずれません。

ヒントのページ

- P4. スリザーリンク①： この問題に限らず、スリザーリンクは手筋が非常に豊富です。この問題の「隣り合う3」「ななめ合う3」はいずれも手筋です。また、②の3の下の0も手筋です。途中経過をよく見て、真似してみてください。
- P6. Tapa①： 左上の3に注目です。これはそのマスの周りに3マスしかないので全て塗ることができます。そうすると、その右下の2も決まっています。黒マスは全て繋がっていないといけないので黒マスが下に伸びてゆきます。
- P9. ナンバーリンク⑥： 3の線と4の線が盤面の一番外側を通ります。下側においてこの2線のうち一方が遠回りをしなければならないので、どちらが遠回りをするか考えてみましょう。
- P10. シャカシャカ①： 左上の2のマスの隣には三角形が入りますが、上と左が壁になっているので、ルール4により、三角形の置き方が1通りに決まります。また、三角形の黒と白の境界は長方形の辺になり、壁に辺がぶつかると、辺が直角に曲がり、三角形が新たに発生します。
- P12. ヤジリン①： 左上の2↑、もしくは右下の2↓を見てみましょう。ここは例題と同じように、黒マスが連続しないことから黒マスが1通りに決まり、同じように線が引けます。また、左から4列目の1↑と2↑に注目すると、その間の1マスが黒マスでないと2↑の条件が満たせなくなります。このように、黒マスがどこに置かれるか、黒マスの横は絶対に線が引かれることを考えて解いてみましょう。
- P13. ヤジリン⑤： 上から2列目の左4マスのいずれも、黒マスが入ると仮定すると線が途切れてしまいます。
- P13. ヤジリン⑦： 真ん中にある4↓と5↑は1通りに決まります。
- P14. 数独①： 例えば左下のブロックとその上、右にある1をみると、右2列、下1列はすでに他の場所に1が入っていることから、1はこのブロックでは真ん中の左に入ることがわかりません。2,3,4…とこのことを繰り返していくと、6が全て埋まることができます。
- P15. ましゅ①： 右上の○3つに注目しましょう。ここにタテに線を引こうとすると一番上の○から出た線が盤外に出てしまうほか、真ん中の○の隣のマスで曲がることはできません。このように、○が3つ以上並んだところは必ず○の向きと垂直に線が引けます。また、●がとなりあっているところは、となりの●とは逆の方向に必ず線が引かれます。このような手筋を使ってつなげてゆきましょう。
- P16. 美術館④： あかりを置けないマスにどんどん×をつけていきましょう。あとは右上か右下が発火点となります。

- P17. へやわけ①： 左上の2の部屋をみると、黒マスが隣あわず白マスを孤立させない置き方は1通りです。また、右上の0と2の部屋を見ると、2の黒マスの置き方は1通りで、その結果2部屋連続でまっすぐ白マスが続くところがあります。そのためその左の1の部屋の黒マスが決まります。このように、盤面の端にある部屋から決まることが多いです。
- P18. のりのり①： 黒マス2つのカタマリができると、その周りが白マスになります。これによって空きマスが2マスの部屋ができると、ルール2によりさらに黒マスが決まります。
- P19. 四角に切れ①： 左上の⑤に注目しましょう。5は 1×5 となりますが、これをヨコに配置すると、その右の⑥とぶつかってしまいます。そのためこれはタテに置かれます。すると、その左下にある⑦も1通りに決まり、順々に大きい数字の配置が決まってゆきます。このように、四角が1通りに決まるものを丁寧に探してゆきましょう。
- P19. 四角に切れ④： 12がある列の一番上のマスに注目しましょう。
- P20. カックロ①： 左上の3と4が交差しているところを見ると、3は $1+2$ 、4は $1+3$ といずれも1通りに表され、そのうち1が共通していることから、一番左上のマスは1になります。同様に考えると、一番右下が9になります。このように、下の「1通りに決まる数字の例」を参考にして、この数字しか入らない！と確実にわかるマスをどんどん見つけてゆきましょう。
- P21. ぬりめいず①： 記号があるマスは塗りつぶすことはできません。そうすると多くのマスが白くなります。次に、白マスも黒マスも 2×2 以上のカタマリにならないことを意識するとかかり進むと思います。最後は、「最短経路上に△がない」を使うと1通りになります。○がSGと遠いので、できるだけ遠回りになることを意識しましょう。
- P21. ぬりめいず③： ゴールへの最短経路は枝分かれしません。
- P22. フィルオミノ①： 左上の3つの5に注目しましょう。5を5マスつなげるにはあと2つ5が必要ですが、この時右に5を伸ばすとその右に書かれてある5とつながってしまいます。そのため5は下に伸びます。そうすると今度はその下の5について同じことが言えます。「ここを繋げるとその数以上の数字が繋がってしまう」というのが大きなヒントです。
- P23. へびいちご①： ヒントがある黒マスの先に1つしか白マスがないところは、その白マスはヒントの数字となります。「同じへびが接さない」ことを利用すると解きやすいパズルです。
- P23. へびいちご④： へびの一部になることが確定しているマスをきちんとおきましょう。
- P24. よせなべ③： 左の鍋に入る数字を考えます。真ん中の2が入ると仮定すると、その左上の1と2も左の鍋に入らざるを得ず、左の鍋の和が5になってしまいます。
- P24. よせなべ④： $29 \rightarrow$ 「肉」、 $89, 31 \rightarrow$ 「白菜」、 $13 \rightarrow$ 「一味」、 $102 \rightarrow$ 「豆腐」、 $120 \rightarrow$ 「2時間食べ放題(???)」。ヒントとしては、一の位に注意するとある程度見やすくなります。

- P26. ひとりにしてくれ①： まずは左上の 2×2 の 1 に注目。ここはへやわけ①と同じように黒マスが確定します。次に、下から 3 列目の左のほうに 2 が 3 つ連なっている場所があります。この列には 2 は多くて 1 個しか入らないことから、真ん中が白マス、その隣は二つとも黒マスになります。あとは、「ここを黒マスにすると白マスが分断される」と考えていくとうまくいきやすいです。
- P27. ペンシルズ①： まずは鉛筆の形を決めましょう。左下の 4 に注目です。この 4 を含む鉛筆はタテにしか伸びません。また最上段左の 3 も、鉛筆の先の向きからヨコに入ります。次に芯についてですが、左下の 4 から出る芯は、その点から、上、左、左と伸びる必要があります。あと 1 マス必要ですが、その上の鉛筆から伸びる芯がどう動くかも考えてみるとよいでしょう。
- P27. ペンシルズ④： まずは数字に注目しましょう。試してみるとわかりますが、間が 2 マス空いている 2 個の 3 は同じ鉛筆にはなりません。
- P28. ぬりみさき①： 左上の⑥に注目しましょう。これをヨコにのぼすと②を貫いてしまい、②が「岬」になりません。そのためこれは下に引くことができます。
- P28. ぬりみさき③： 数字をまたぐと白マスは途切れます。うまく迂回しましょう。
- P29. 推理クロス： 1 個目のヒントと 2 個目のヒントを組み合わせると「マンヨウシュウ」が入るのは一箇所だけとなります。また、その次の「セカイシ」が入るところも 1 箇所となります。
- P31. 十字パズル②： 比較的わかりやすいのは最初 2 文字。
- P31. 十字パズル③： 3 文字目以外は小学 1 年で習う漢字です。
- P32. ドッキング漢字④： 太枠の形が他三問と違うことに注意。右端はタテ向きに熟語ができます。
- P33. シークワーズ： 答えは「れいわ」じゃないよ。
- P34. よみどおり④： 自他共に認める傑作。国語辞典にない熟語は存在しません。というわけで「令和」にはなれないしなりません。一つ聞きなれない熟語があるかもしれませんが....。「出来上がった文案」という意味の熟語です。
- P35. 推理パズル： ジョウヘイのセリフが特に大きなヒントになっています。
- P36. イラストロジック： $(\text{ヒントの数字の和}) + (\text{ヒントの個数}) - 1$ が 20 になっているところは最初に塗りつぶすことができます。詰まったら余っているマス数と上の数字を計算してみると良いでしょう。
- P37. トーラスロジック③： 下から 2 列目、3 列目に注目。ここには白マスは 3 つしか入りません。つまり最低 5 行はここで縦に 2 つ黒マスが並びます。ここで上の数字を見ると、2 マス連続の黒マスが存在できない列が最低でも 3 つ見つかります。つまりその列以外は全て塗る必要があります。

メンバー紹介

PN	あぼかど
所属	理学部 生物化学科
一言	パソコンを開いている⇔実験レポートを書いている

PN	泡沫
所属	工学部 化学システム工学科
一言	駒場祭に続き編集長やっています。今回は新たなパズルをたくさん入れたつもり(その引き換えにパズルを集めるのが大変やった...)

PN	よしもと
所属	理学部 化学科B3
一言	化学科の展示@化学本館もよろしく！金のクラスターかわいい

PN	まどれ〜ぬ
所属	B4
一言	puzsq.sakura.ne.jp

PN	ゆずっこ
所属	医学系研究科 D3
一言	三度目の学振です。二度あることは三度あるのか今回は正直になるのかはさて

PN	初月葉桜
所属	工学系研究科M1
一言	都市工に所属してますが残念ながらビルディングパズルが得意というわけではないです

PN	utime
所属	数理M1
一言	数独を速く解くのが得意です

PN	fff
所属	教養学部理科3類2年
一言	パズルを作らず編集長を困らせてしまった次期編集長です。解く方が好き

PN	とん
所属	
一言	ナンプレチョットデキル 美術館よくわからない

PN	すいそ
所属	教養学部理科1類2年
一言	きゃあ！ すいそさんのえっち！

PN	さやちい。
所属	教養学部学際科学科総合情報学コース4年(6回目)。
一言	最近、句点をつけがち。

PN	モンチー
所属	教養学部文科三類2年
一言	夏が近づくと胸が騒めくのは何でなのでしょううか。

PN	かいらんばん
所属	教養学部理科一類1年
一言	新入生です。ちょこっと載ってます。

PN	ぼっぼ
所属	教養学部理科一類1年
一言	新入生です。初心者なので早く色んなパズルを解けるようになりたいです。

メンバー紹介

PN	とーらす
所属	理学部数学科B3
一言	美術館が好きです。幽霊になりがち

PN	ぽち太
所属	教養学部学際科学科総合情報学コースB3
一言	ずっこま

PN	puzneko
所属	物理工学専攻M1
一言	紙とペンが好きなアナログ人間なので、自己紹介のデジタル化についていけないかもしれません

PN	CZ
所属	教養学部文科一類2年
一言	GW終わってしまった…

PN	トクナキラ
所属	教養学部理科一類2年
一言	『東大パズル王 世界でいちばんアツいパズル』著者です。死ぬほど面白い(ただの自賛)ので買ってください

編集後記 泡沫です。今回の五月祭冊子は、前回より多い種類のパズルを載せよう!という形でこうなりました。会員も皆忙しいながら助けてくれて編集長冥利に尽きますね。一つペコンがありました。さんしろくんの作者紹介のところで、1人抜けがありました。パズルで致命的なペコンがなければいいなあ…。

↓宣伝です。会員のトクナキラくんが本を出しました！



世界でいちばん
面白い本、
つくりました

「エンタメとしてのパズル」を徹底的に考え抜き、初心者、上級者、誰でも買ったら間違いなく楽しんでいただける本です。全身全霊で作りました。パズルのイメージ、ぶっ壊しちゃいます。

泡沫：問題が解けた時の快感を 120 %引き出してくる本です。最高でした。

fff：著者と一緒にパズルを解いているかのように感じられる、斬新な 1 冊でした。全ての人にオススメです！

東大パズル王

世界で一番アツいパズル

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。

↓同好会のブログサイト (解答はここに載ります。また、美術館として解けます。)

