

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
勝元甫
小森禎之

木村友哉
森川皓太
川辺優喜
曾根和樹

安藤大悟
山本和也
高橋諒
梶原裕希

パズルビューッフェ 目次

p. 4 数独	p.24 カントリーロード
p. 6 スリザーリンク	p.25 snake
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 セレクトワーズ
p.17 エルパネル	p.34 推理パズル
p.18 のりのり	p.36 漢字抜け熟語
p.19 ヤジリン	p.37 十字パズル
p.20 シャカシャカ	p.38 よみどおり
p.21 ましゅ	p.39 イラストロジック
p.22 Tapa	p.40 天体ショー
p.23 クロット	p.41 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●初月葉桜

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

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●まどれ〜ぬ

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

●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
		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●タイガーアイ

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

④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

⑤ ☆☆☆

作●しもりん

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

⑥ ☆☆☆

作●puzneko

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

⑦ ☆☆☆☆

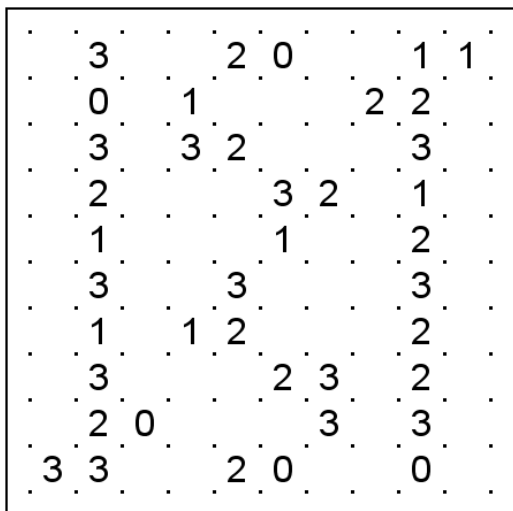
作●ゆずっこ

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

スリザーリンク SLITHER LINK

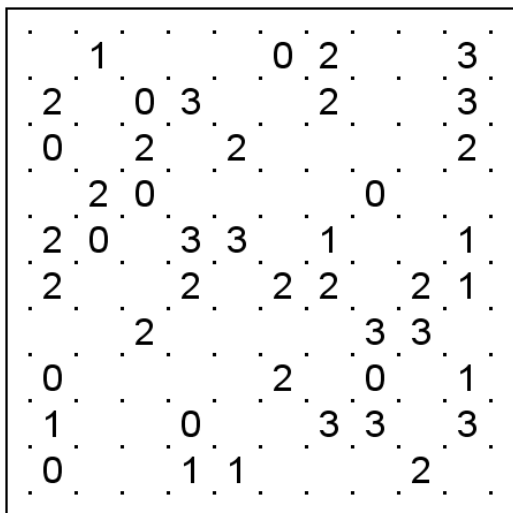
ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜

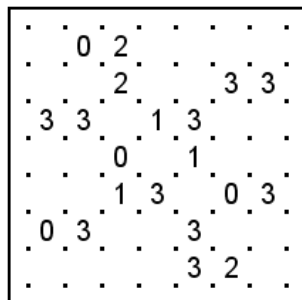


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

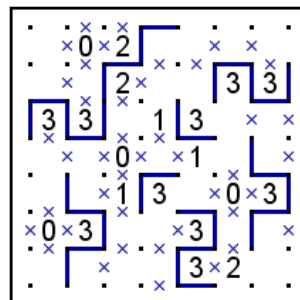
② ☆☆☆ 作●ゆずっこ



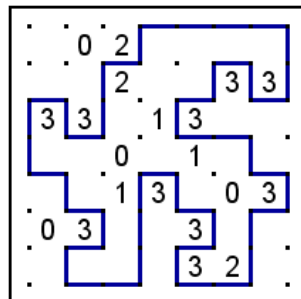
●例題●



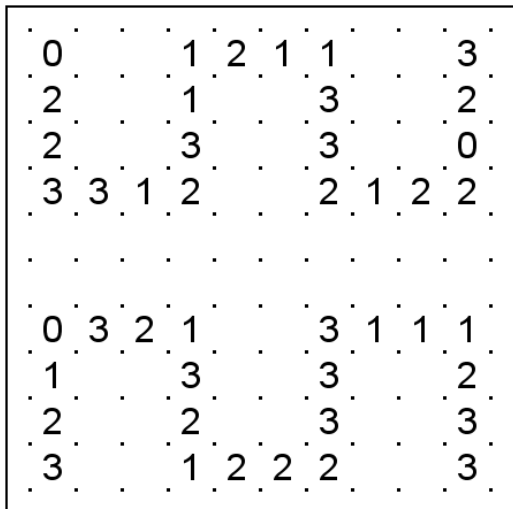
●途中経過●



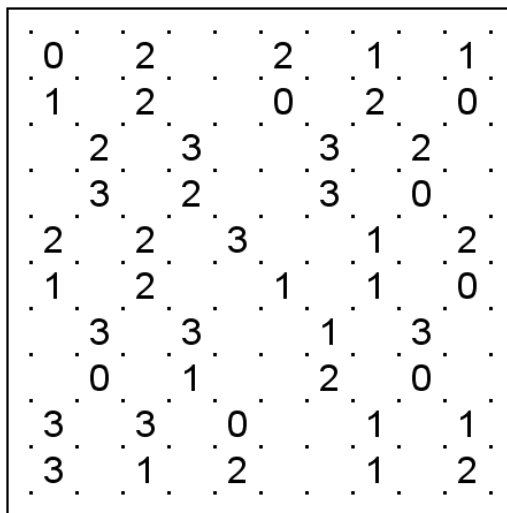
●答え●



③ ☆☆☆ 作●puzneko



④ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



5 ☆☆☆ 作●蒼空

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

6 ☆☆☆ 作●panista

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

7 ☆☆☆ 作●初月葉桜

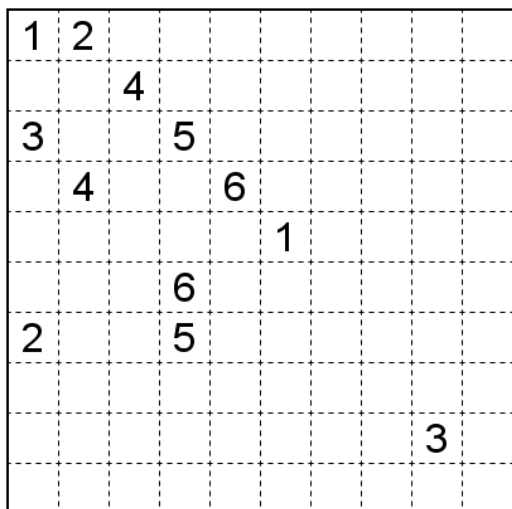
1	1	1	0	1	0	0	1												
				2	2	2													
2	2	0	2	0	3	2	1	1	1	1	2	0	2	2	2				
0	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	3	3	2
1	3	2	1		2	0	2	2	1	2	3	1	1	3	0	1	1		
1		3	1		1		2	2		3		2	1		1				
	3	1	3	1		1	2		1	3	1	3							
0		1	1		2		3	1		0		1	1		1				
2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	1	2	3			
1	3	2	1	2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

ナンバーリンク NUMBER LINK

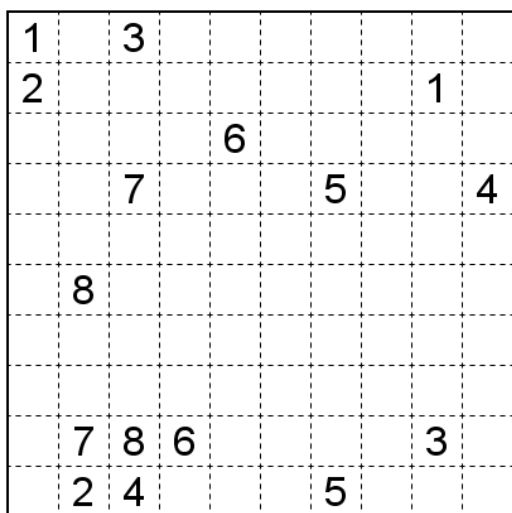
ルール

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。

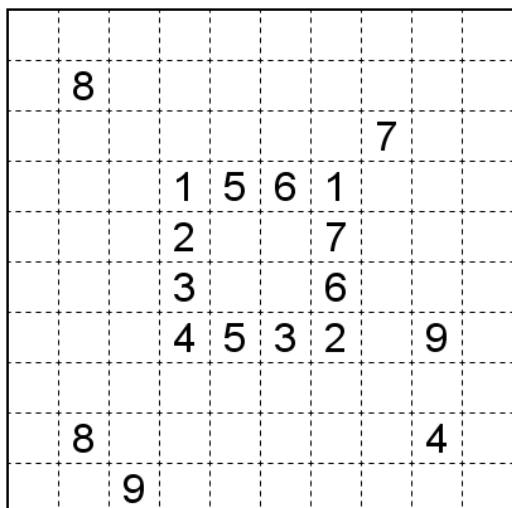
① ☆ 作●ゆずっこ



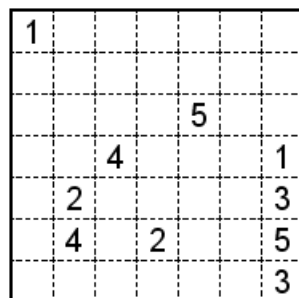
② ☆ 作●によろっぴい



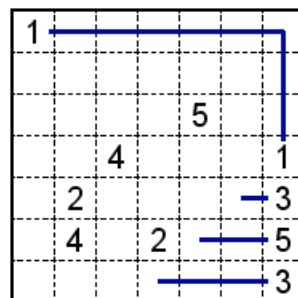
③ ☆☆ 作●初月葉桜



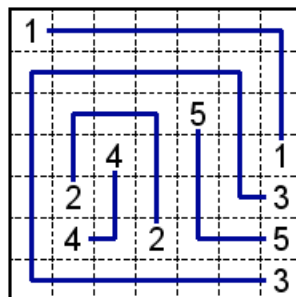
●例題●



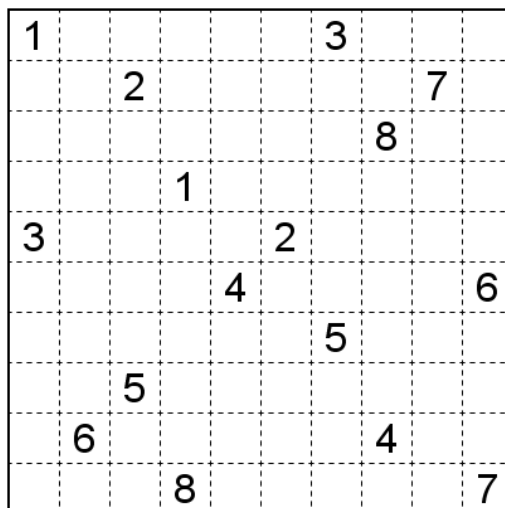
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆ 作●panista



⑤ ☆☆☆

作●白岡市民

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

⑥ ☆☆☆

作●タイガーアイ

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

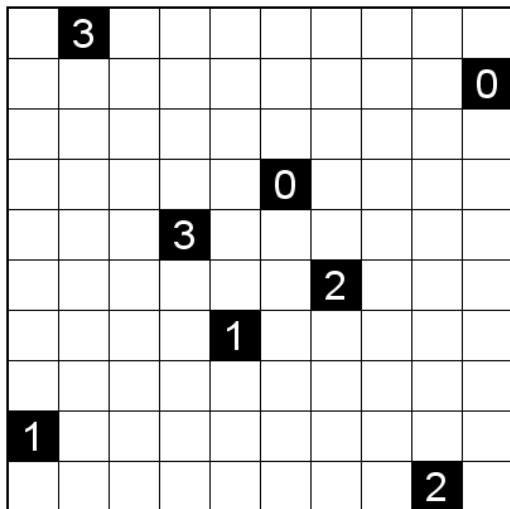
⑦ ☆☆☆

作●タイガーアイ

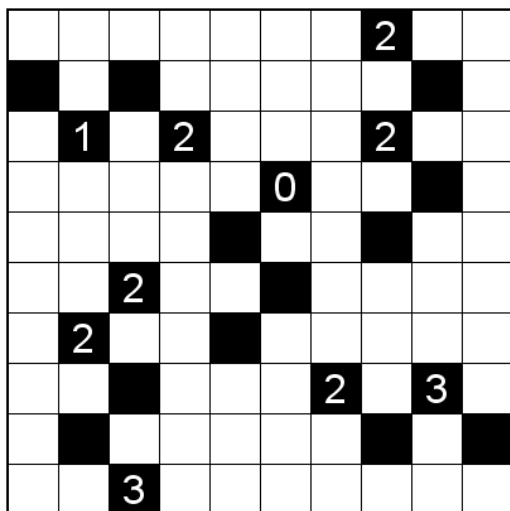
	1				2	3				4	5	6	
						7	8		5				
		9	10				11					4	
	12					2	7				1		
									13				
		12		14						6			
	15												16
			17						18	19			
				20									8
		21				21	22						
													11
		15				23				19	16		
					23	20	14						
	10	9	18					17	22				13

美術館 AKARI

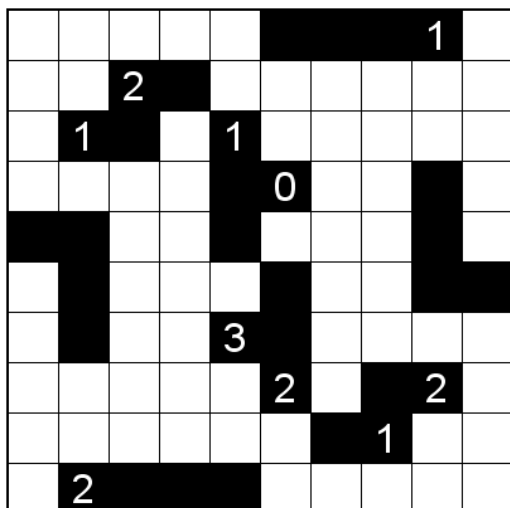
① ☆ 作●しもりん



② ☆☆ 作●タイガーアイ



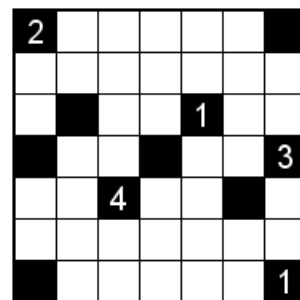
③ ☆☆ 作●ゆずっこ



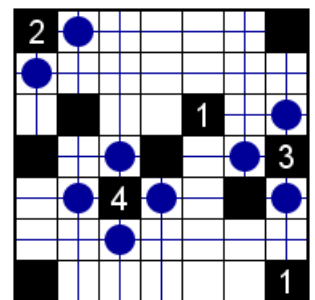
ルール

- 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。

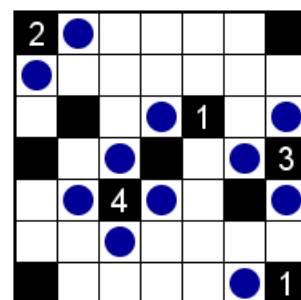
●例題●



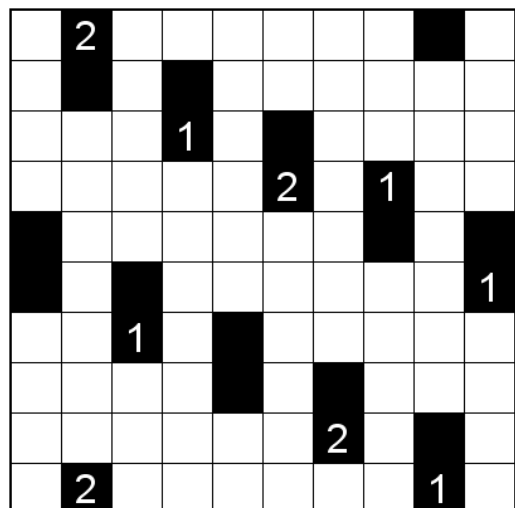
●途中経過●



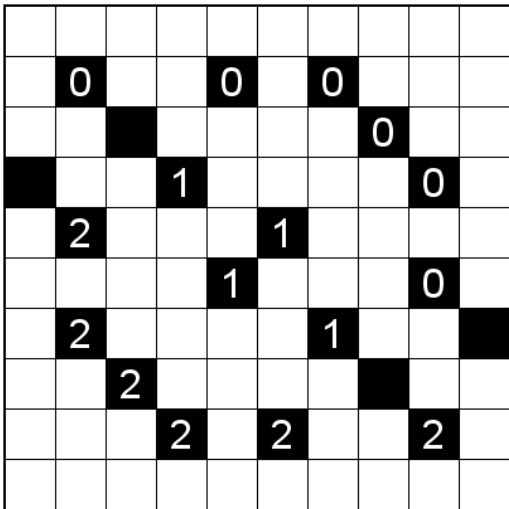
●答え●



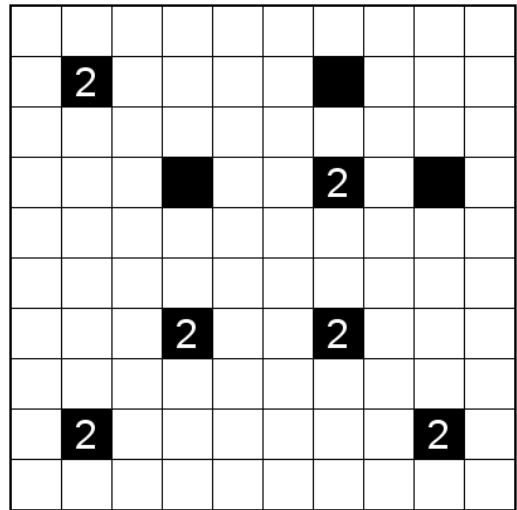
④ ☆☆☆ 作●puzneko



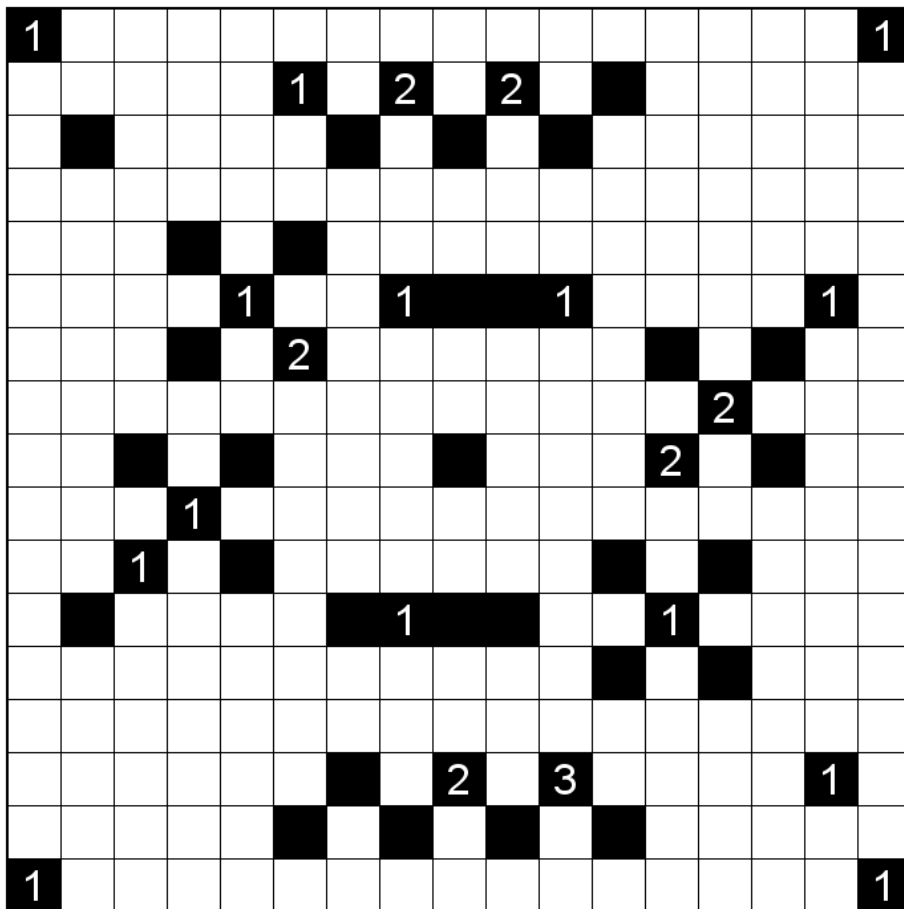
⑤ ☆☆☆ 作●panista



⑥ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



⑤ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

	3				3		
					1		
			0				
2	4				2		

⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

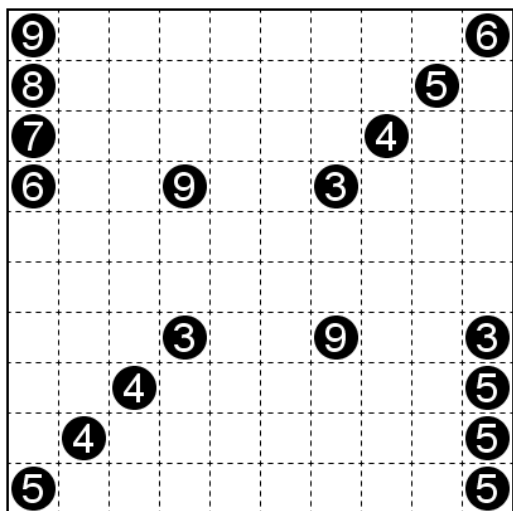
	1	3					2	
1								
		0						
			0					
					1			
		2					2	
1						3		
		5						

⑦ ☆☆☆ 作●しもりん

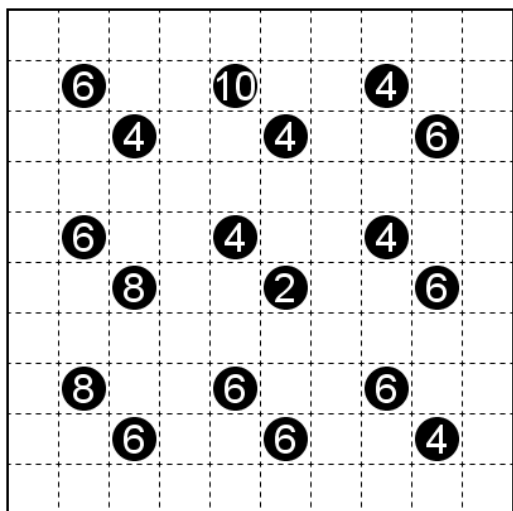
4							2		1			1
								0				
			3									1
	2							4				
					5			0				
	2											
							2		1			
			1									
3												0
					3		2					
		3		2								3
										0		
				3								
3			1							1		
						4						
			1		2							1
1	1											

四角に切れ SHIKAKU

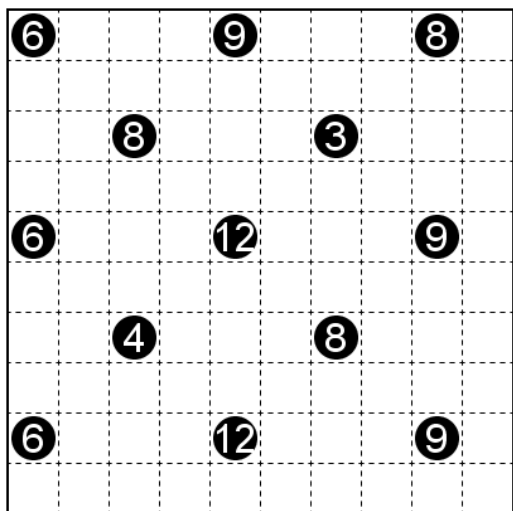
① ☆ 作●puzneko



② ☆☆ 作●初月葉桜



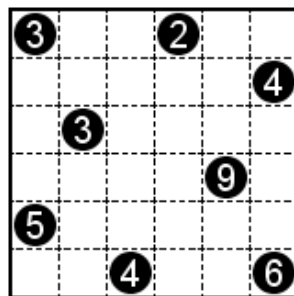
③ ☆☆ 作●しもりん



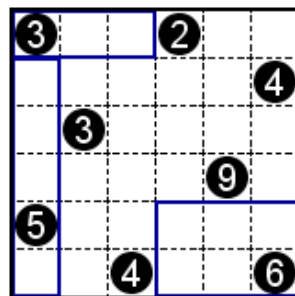
ルール

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。

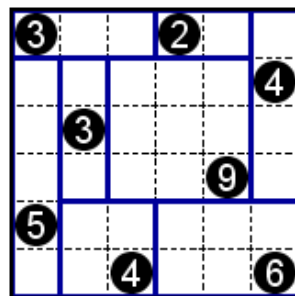
●例題●



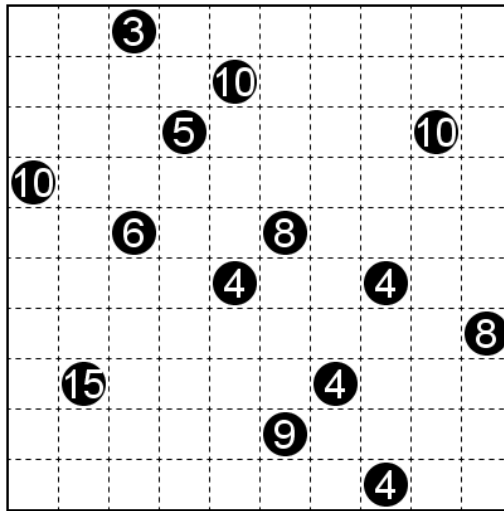
●途中経過●



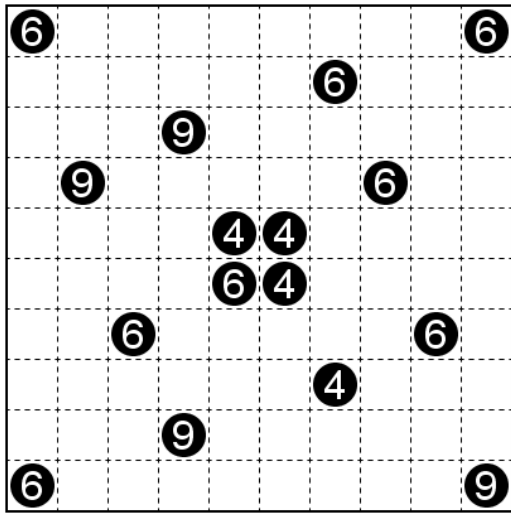
●答え●



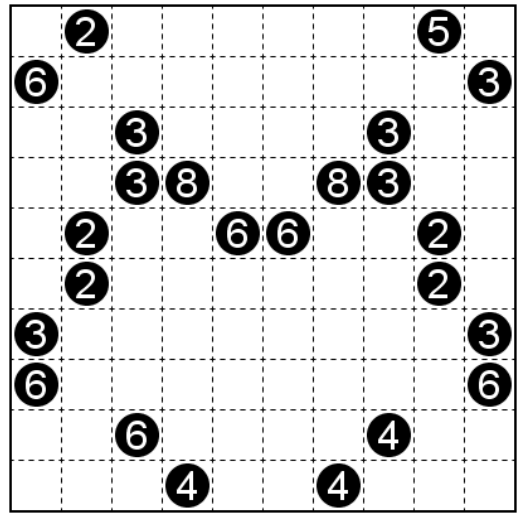
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



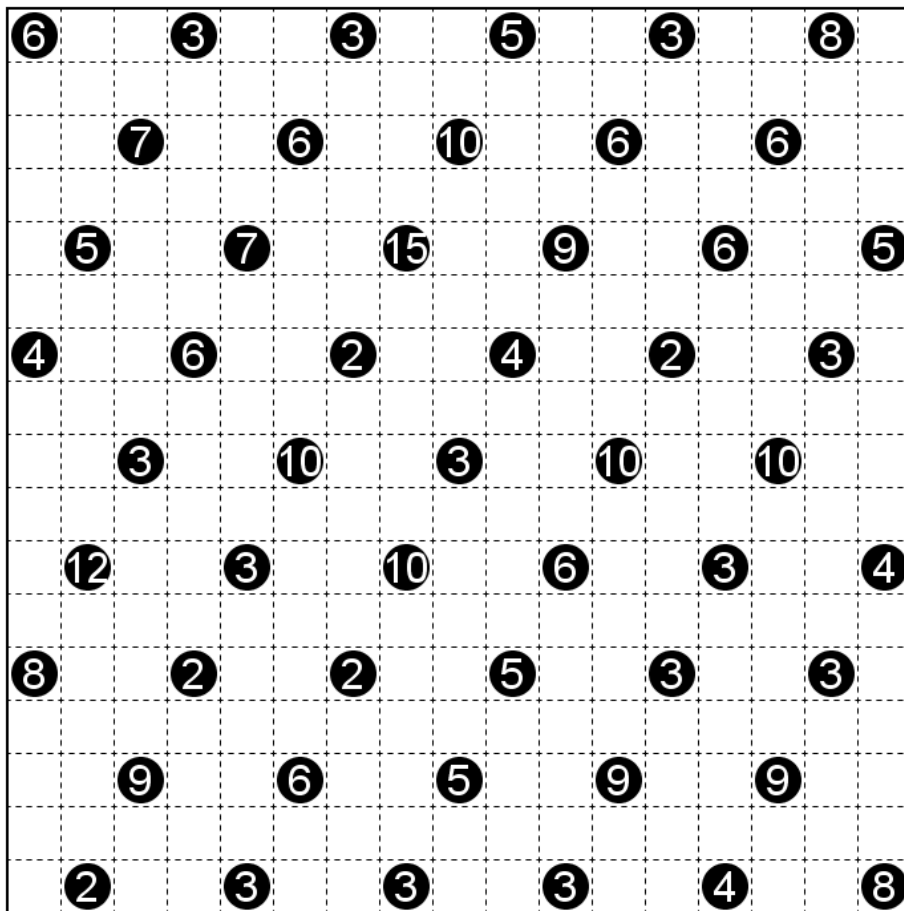
5 ☆☆☆ 作●タイガーアイ



6 ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



7 ☆☆☆ 作●panista



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆☆ 作●puzneko

7	8	1	7	4			
6	2	9	2	1			

- 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●初月葉桜

	2			2	4	2	
		2					
		4					
	4						
	4						4
		2	4	4	2		
			4				

③ ☆☆☆☆ 作●panista

8	2	2					
						6	
			5		1		
		1		5			
	9						
			2	2		8	

④ ☆☆☆☆ 作●kattun

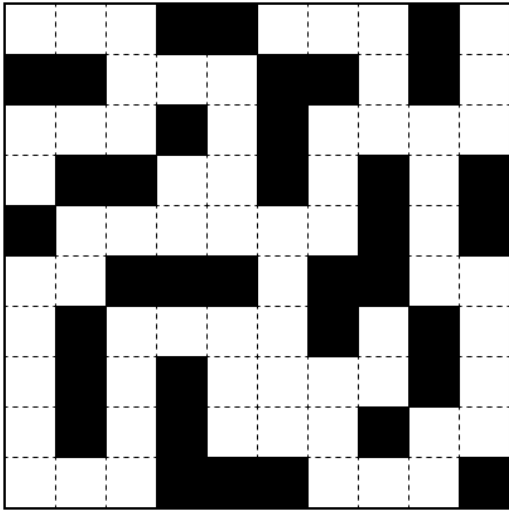
	6		9				
		5					5
		5					
		5					
9							2
			6				

エルパネル LPANEL

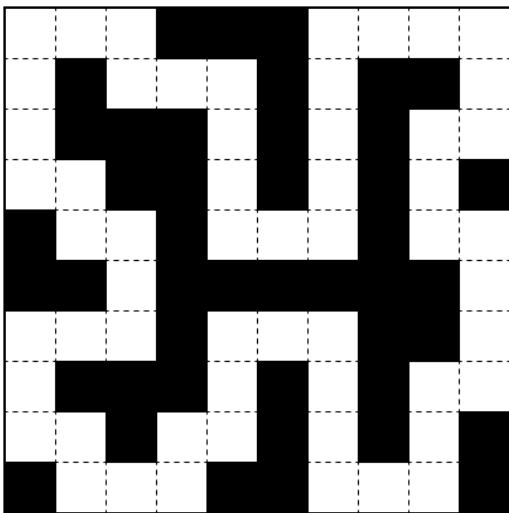
ルール

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。

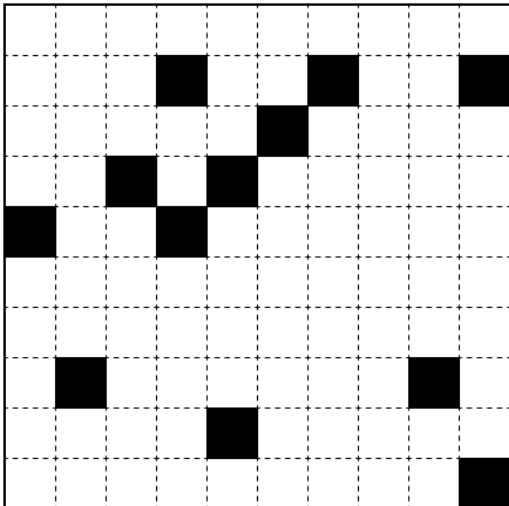
① ☆ 作●初月葉桜



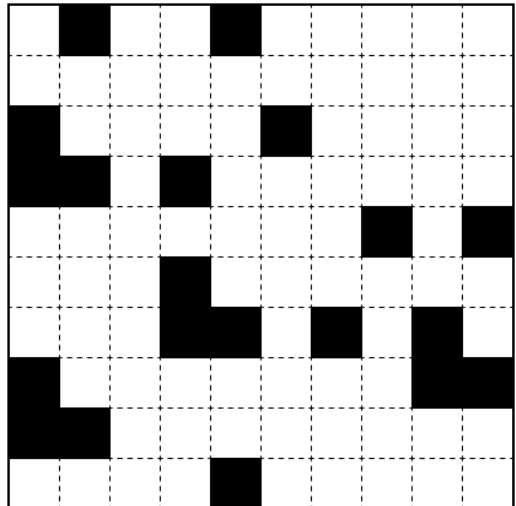
② ☆☆ 作●しもりん



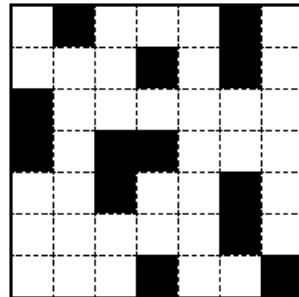
③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



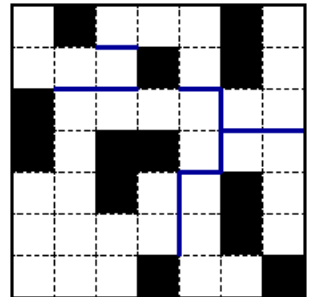
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



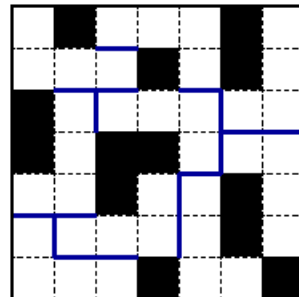
●例題●



●途中経過●

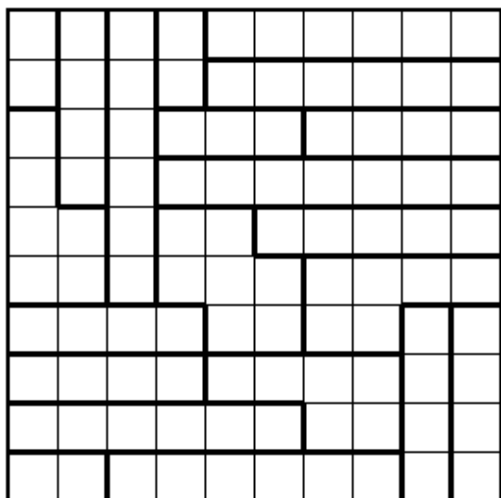


●答え●

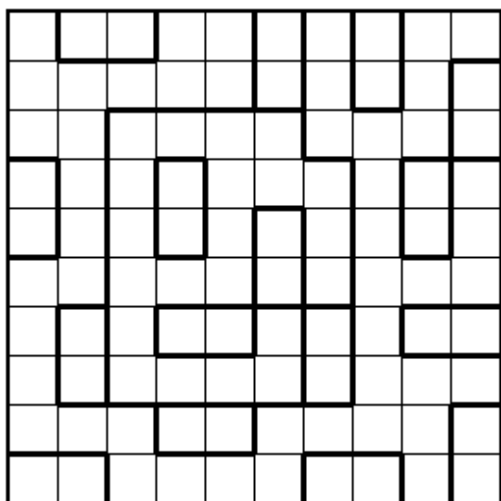


のりのり NORINORI

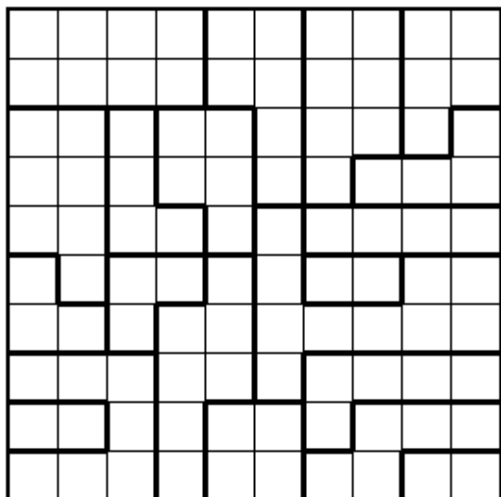
① ☆ 作●puzneko



② ☆ 作●しもりん

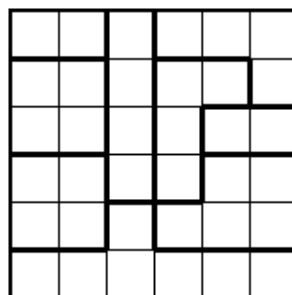


③ ☆☆ 作●タイガーアイ

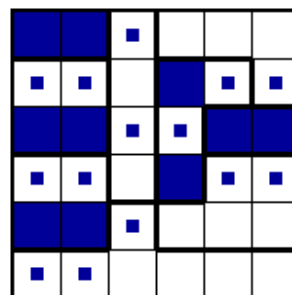


- ## ルール
1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
 2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つつ入ります。

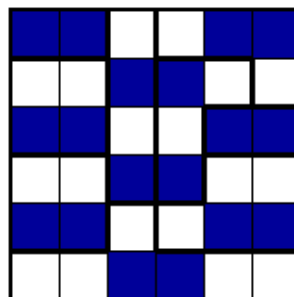
●例題●



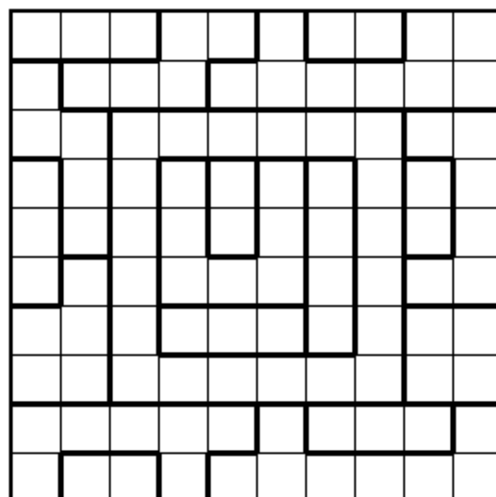
●途中経過●



●答え●

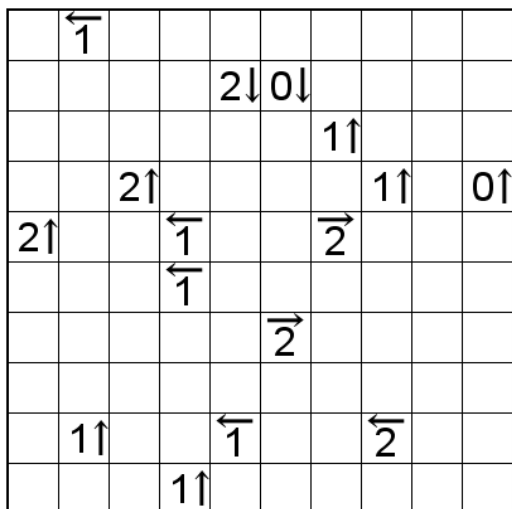


④ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜

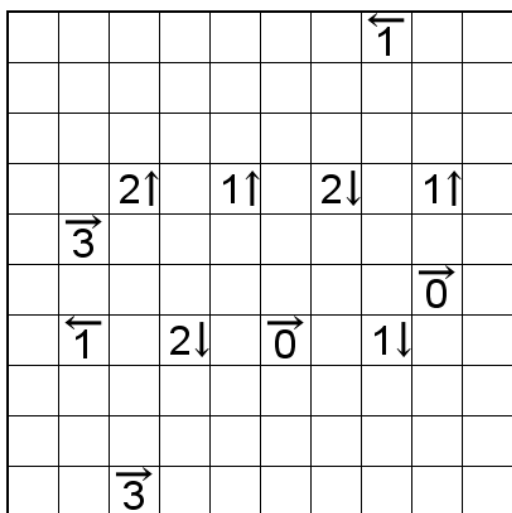


ヤジリン YAJILIN

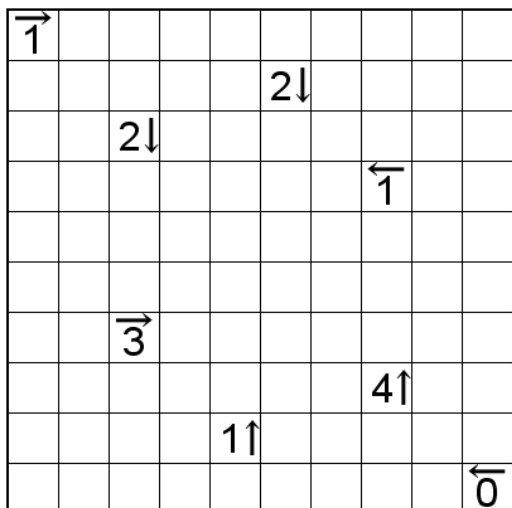
① ☆ 作●ゆずっこ



② ☆☆ 作●タイガーアイ



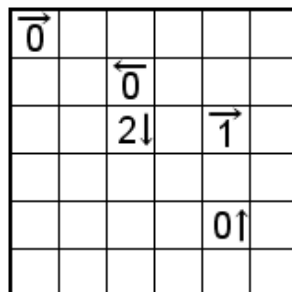
③ ☆☆☆ 作●panista



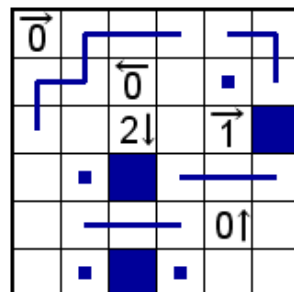
ルール

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。

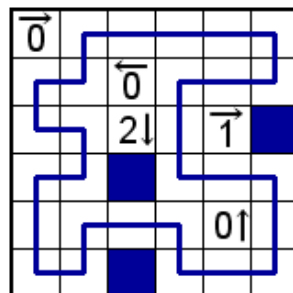
●例題●



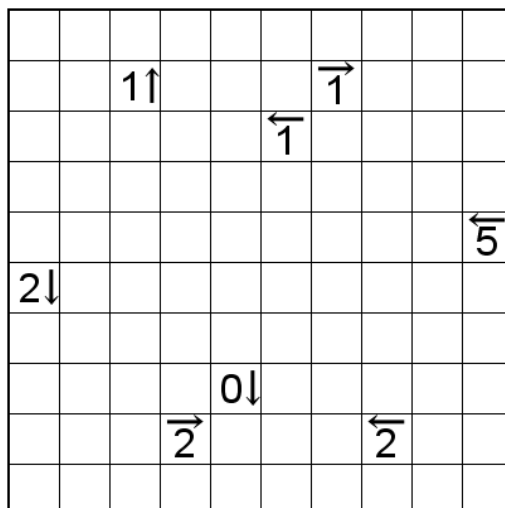
●途中経過●



●答え●



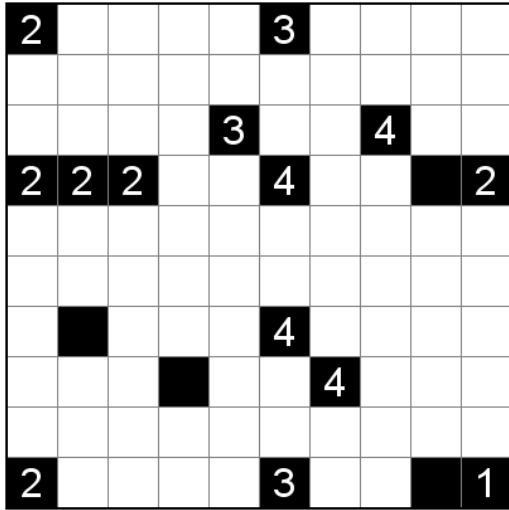
④ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



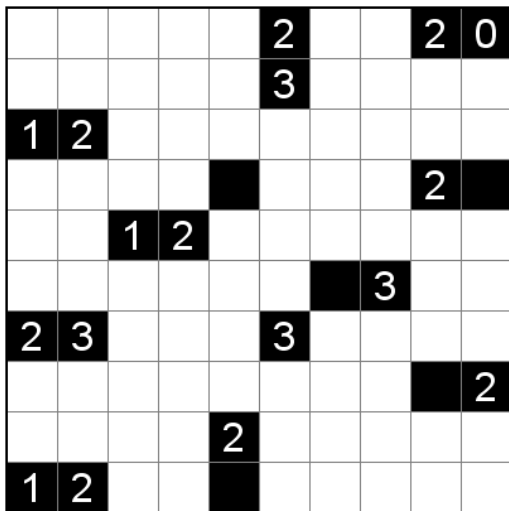
シャカシャカ SHAKASHAKA

ルール

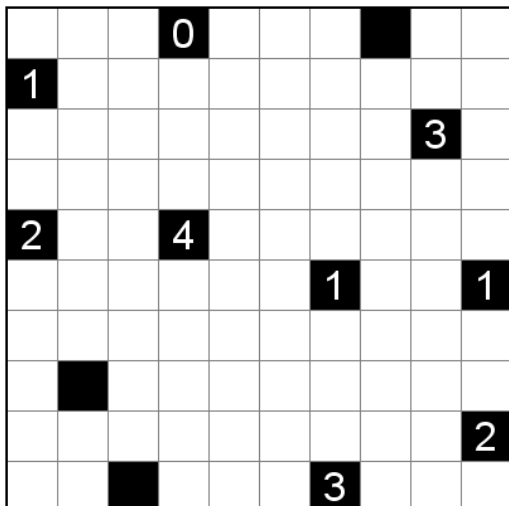
① ☆ 作●初月葉桜




② ☆☆ 作●しもりん



③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



1. 盤面のいくつかの白マスに黒くぬりつぶしましょう。
2. マスのぬり方は、 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示しています。
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。

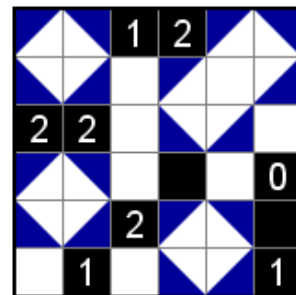
●例題●



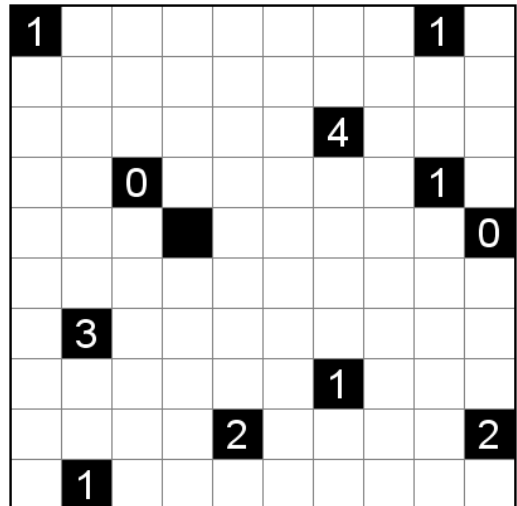
●途中経過●



●答え●



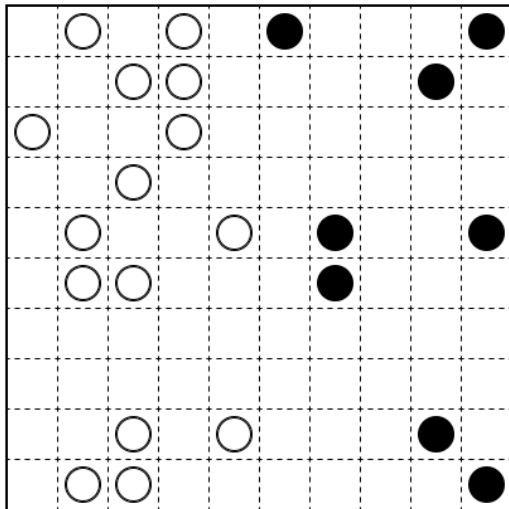
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



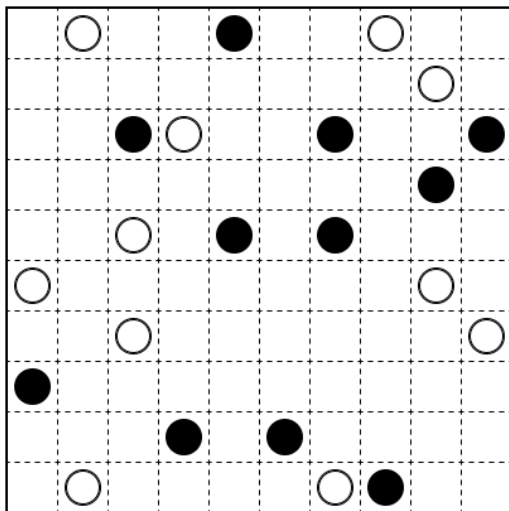
ましゅ MASYU

ルール

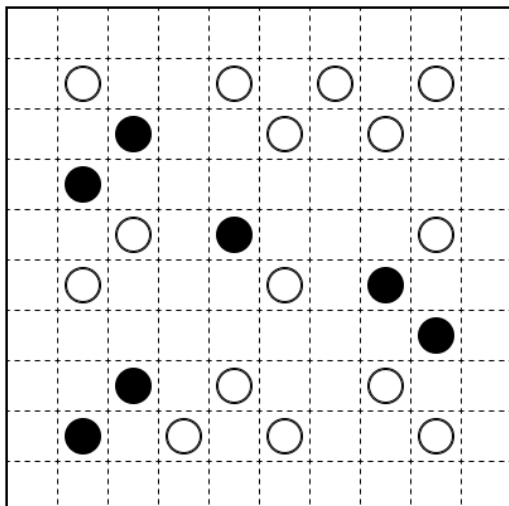
① ☆ 作●初月葉桜



② ☆☆ 作●しもりん

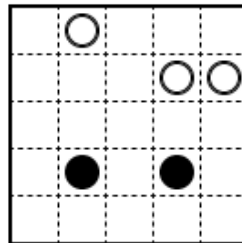


③ ☆☆ 作●panista

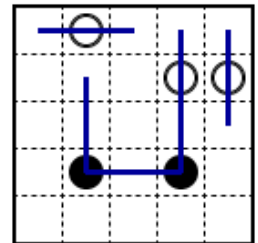


1. 盤面のいくつかのマスの線に線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

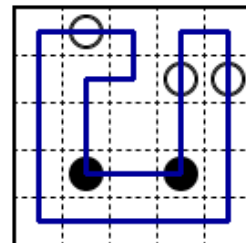
●例題●



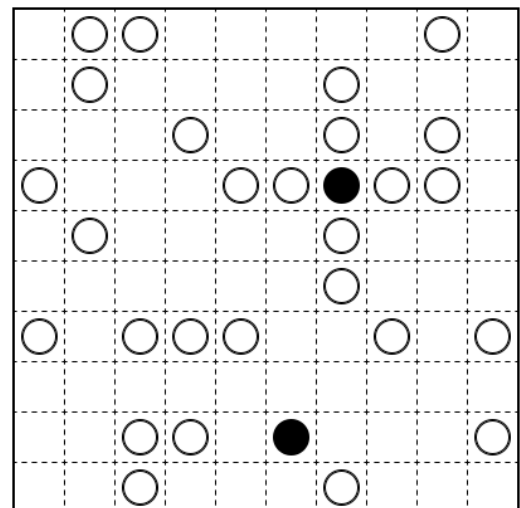
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



Tapu TAPA

ルール

① ☆ 作●しもりん

		1 1 1			3			
								0
			2 3		1 5			
4		2 4						2
			7					
				3 3				
1 1						6		5
		1 1 3		1 1 2				
1 2								
		2 2				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●

		3						
4				1 1 1				
3		8						
						2		

●途中経過●

		3						
4				1 1 1				
3		8						
						2		

●答え●

		3						
4				1 1 1				
3		8						
						2		

② ☆☆ 作●タイガーアイ

		1 1 1						
					1 2 2			3
			2 4					
		3 3					3	
		2						5
					8			
2 2			3 3					
							1 3	

③ ☆☆ 作●初月葉桜

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

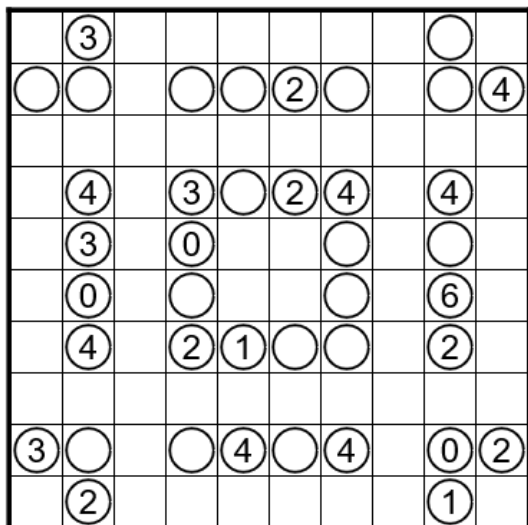
④ ☆☆☆ 作●panista

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

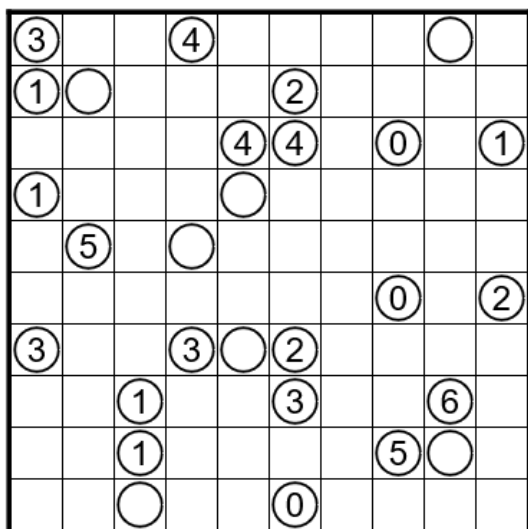
クロット KUROTTO

ルール

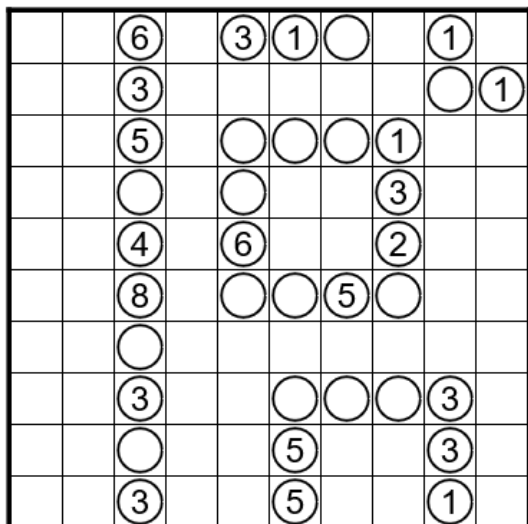
① ☆ 作●しもりん



② ☆☆ 作●ゆずっこ



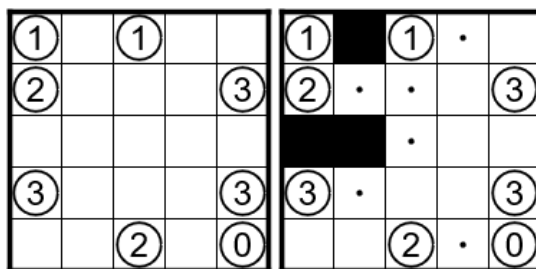
③ ☆☆☆ 作●初月葉桜



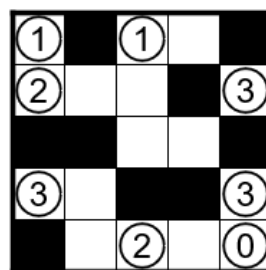
1. 盤面のいくつかのマス黒くぬりましょう。
2. 丸の中の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスが含まれる、タテヨコでひとつながりになった黒マスの個数の合計を表します。数字のない丸では、いくつかの黒マスになるかわかりません。
3. 丸のあるマスを黒くぬってはいけません。

●例題●

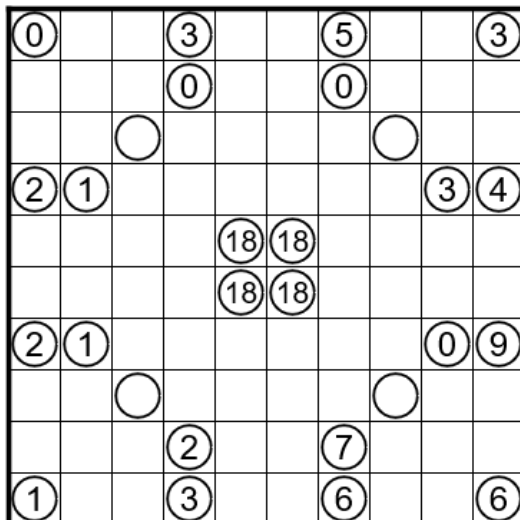
●途中経過●



●答え●



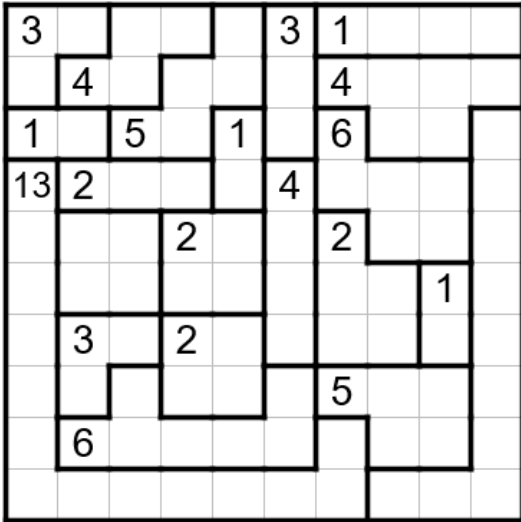
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



カントリーロード COUNTRY ROAD

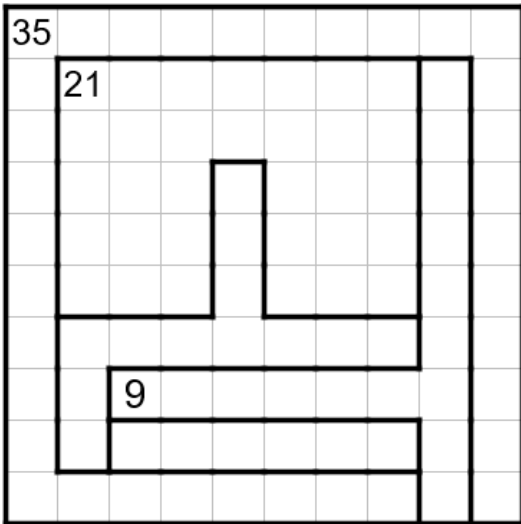
ルール

① ☆☆☆ 作●初月葉桜



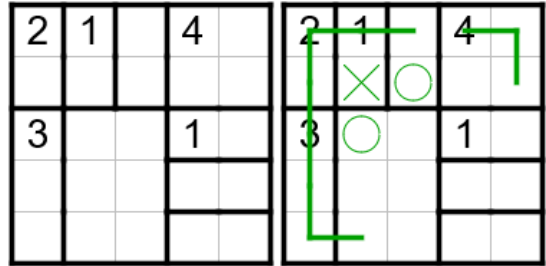
1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線は、太線で区切られたところ（国と呼びます）すべてを1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. 数字は、その数字がある国を線が通るマス数を表します。数字のない国には、線が何マス通るようにしてもかまいません。
5. 線が通らないマスが、太線（国境）をはさんでタテヨコに隣りあうようにしてはいけません。

② ☆☆☆ 作●puzneko

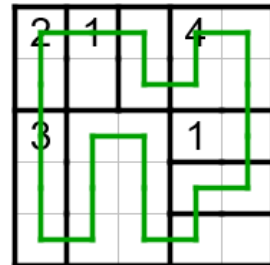


●例題●

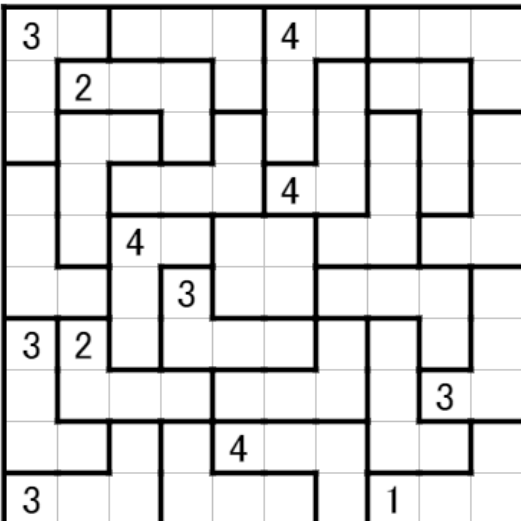
●途中経過●



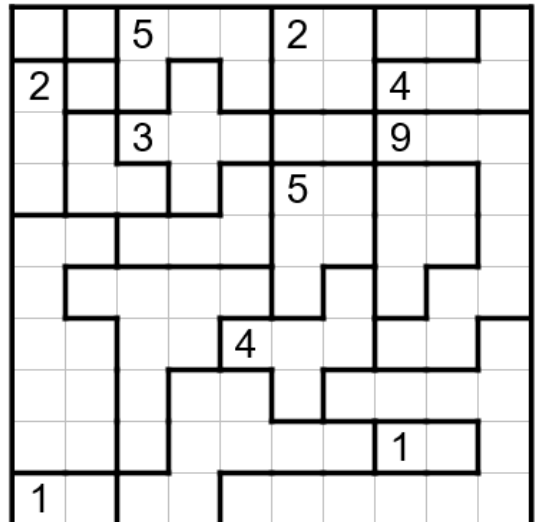
●答え●



③ ☆☆☆ 作●しもりん



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

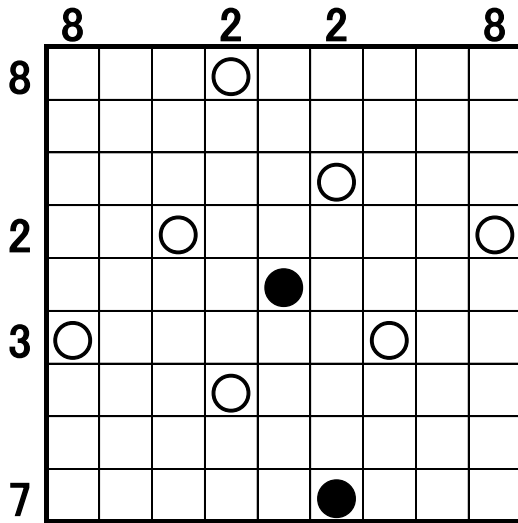


Snake SNAKE

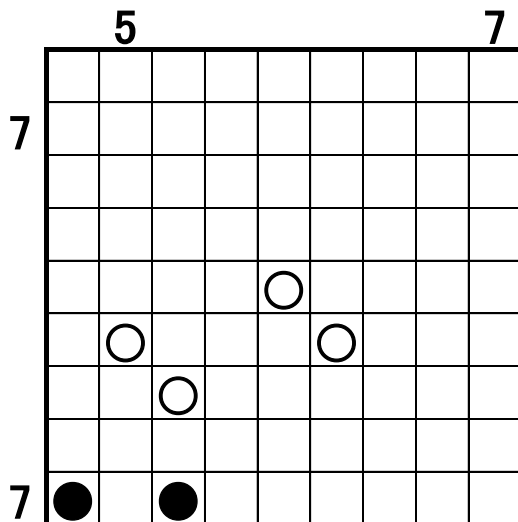
ルール

1. 盤面のいくつかのマスを黒くぬり、一本の枝分かれのない帯(ヘビ)を作ります。
2. ヘビはすべての白丸と黒丸を通ります。黒丸はヘビの端になります。
3. ヘビだけによって囲まれた白マスができてはいけません。また、黒マスが 2×2 以上のカタマリになってはいけません。
4. 盤面の外に書かれた数字は、その列・行のマスのうちヘビが通るマスの数を表します。

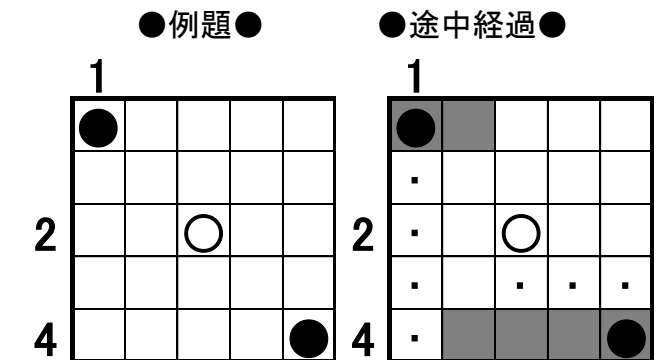
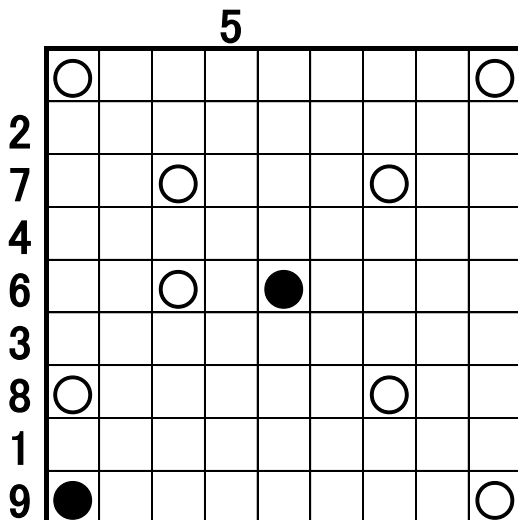
① ☆☆ 作●panista



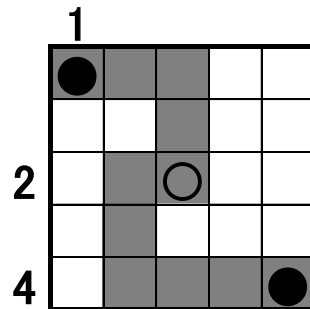
② ☆☆ 作●初月葉桜



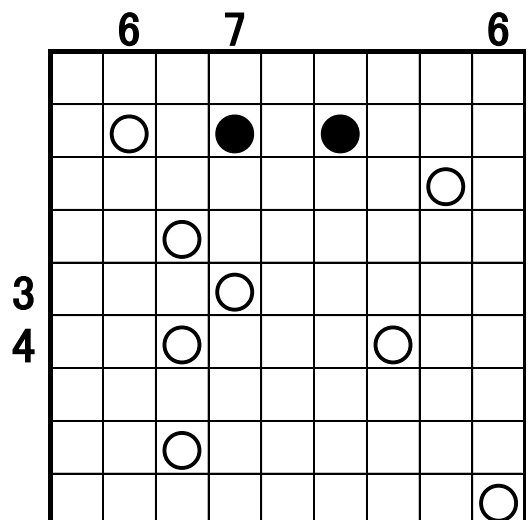
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



●答え●



④ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



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

⊖ヨコのカギ

1. 駒場祭のマスコットキャラクターの名は。
2. イタリアの首都。全ての道はここに通じているとも
3. 今までの行いの〇〇が回ってきた
4. 人はみな体内に持っているが、人によって型が違う
6. TやYなどの形がある
7. 聴覚を持っている花
8. イカやタコもこれの仲間
9. 心身ともに子供から大人に変わっていく時期
11. 豚肉を揚げた料理
13. 赤い果物で、中には赤い粒がたくさん入っている
16. 野球用語で代打のこと
17. ヨーグルトに入っていることがある観葉植物。やけどに効くと言われている
18. 飛んで逃げる万引き少年は〇〇少年と呼ばれる
19. 私達の世界とは根本的に違うような世界。異世界とほぼ同じ意味
21. シュー〇〇 〇〇チーズ
25. ある職業や身分特有の性質。職人〇〇
27. 空気が存在するところで待つこと
28. 砂浜に行ってアサリを掘り出す
30. 優れた才能を持っている人。十年に1人の〇〇
32. 木々の生い茂った熱帯林
34. 古めかしいこと
36. 大理石を英語で言うとは
37. 空いた時間に自分が楽しむためにすること。人によってさまざま
38. これでダシをとったり、おでんに入っていたり
40. 机の相方
41. 派手⇄〇〇
43. ひざを英語で言うとは

⊕タテのカギ

1. ジャガイモや肉を混ぜて揚げたもの
5. 高い建物の窓からだこれが良い
8. 堅い木
10. 市場のこと。スーパー〇〇
12. 病院や薬局で、処方箋を渡すと薬をくれる人
14. 夫の相方
15. 消しゴムの相方
17. アルミとスチールは分別して捨てよう
18. ヒーロー⇄〇〇
20. これを回して陶器を作る
22. 幻のヘビ
23. 前期⇄〇〇
24. 損害⇄〇〇
26. 今風に言えばパーティー
28. 海を英語で言うとは
29. 権力のあった人が落ちぶれること
31. このヒントの文字はすべてこれ
33. 卵を使った料理。ご飯の上にかけて違う料理になる
35. 風の自然災害といえば台風と〇〇が有名
37. 〇〇サラダ 〇〇ドレッシング
38. 暗い青っぽい色。虹の七色には含まれていない
39. 道路沿いに等間隔に植えられている桜やイチヨウなど
42. 夕方を英語で言うとは
44. ドングリをほおぼる小動物
45. 雨の日になると土の中からこんにちは
46. パリにある有名な美術館の名は。

1		11	15	19		24	29		34	38
		12				25			35	
2					22			32		
				20			30			
3	9		16			26			36	
4			17						37	
5		13				27		33		
		14			23					
6	10			21			31			
7			18			28				
8										

⊖ ヨコのカギ

1. 2016年はボブ・ディラン氏が受賞しました
2. ○○交差 ○○駐車場
3. この冊子に載っているパズル。骨組みのこと
4. 裁縫の時は針とこれを使う
5. 落葉の中高木で、漢字で書くと「百日紅」
6. 12月の古い呼び方
7. 朝→昼→○○→朝→……
8. ヨハン・シュトラウス2世が作曲した「三大タテ10」の中でも最高傑作と言われている
12. 自分の意志で何か物事を決めること
14. アウト⇄○○
17. ドイツ語などにみられる、母音の交替現象
18. 冬が終わればこれが来る
20. 水辺に住んでいる大きな口と胴体をもった動物
21. ヨコ18はこれのうちの一つ
22. ロサンゼルスに通称
23. ○○台は海辺を明るく照らす○○
25. 簡単なパズルは○○に解ける
26. 冬に渡ってくる白い渡り鳥で、モノレールに乗っているとかないとか
27. 空気を動かすもの。扇風機や換気扇はこれの一種
28. 英語で島のこと。○○ランドという国がある
30. 一般的に風邪をひかないと言われている
31. 絵を描いたり工作したりするときに使う少し厚手の紙
32. 将棋でこれをされたら負けを防がないといけない
35. 得⇄○○
37. 図書館にはたくさんあります

⊕ タテのカギ

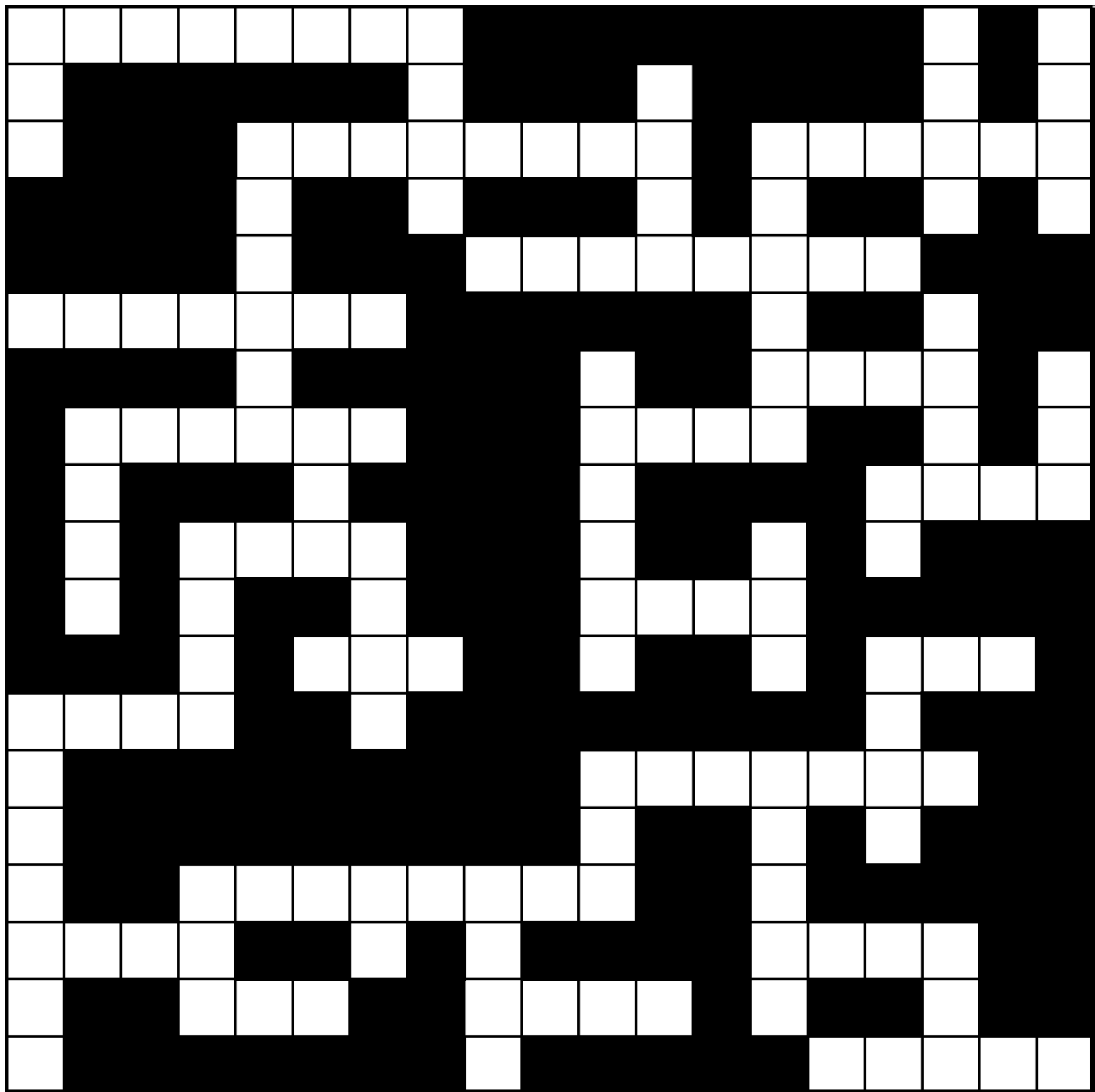
1. 林野庁や水産庁を外局に持つ内閣の行政機関
9. 英語でやかんのこと。電気○○
10. 3拍子の曲で、これに合わせて踊ったりする
11. 英語で野菜のこと
13. 永世中立国として有名な国
15. 罰として遠い島に流されること
16. 弁当をひっくり返したことについて質問され○○した
18. 「渡るべからず」と言われても真ん中なら渡れる
19. もののこと。例の○○、という風にあまりいい意味では使われない
20. 王様がかぶっている重そうなもの
21. 英語で絹のこと。○○ロード
22. ラバのお母さんはウマ、お父さんは○○
23. 絶滅危惧種となっている鳥
24. シンデレラがはいていた靴の素材
26. 郵便を使って送ること
28. 虹の七色、光の三原色の両方に含まれている寒色
29. 小学校で覚える、掛け算の基本
30. インドネシアにある、観光地としてだけでなく、芸能・芸術の島としても有名な島
31. 外の空気
32. かつおぶしのことで、おにぎりの具材として有名
33. 氷河に削られてできた谷に水が入り込んだ地形
34. この先の展開がどうなっているかを想像すること
36. 真似をすること
38. 自動車を動かす時の必需品。試験に受からないともらえない

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



〈リスト〉

2文字

フジ (富士)
ユイ (由比)

3文字

アツギ (厚木)
イワタ (磐田)
エビナ (海老名)
オガサ (小笠)
コマキ (小牧)
シミズ (清水)
トヨタ (豊田)
ナゴヤ (名古屋)
ミアイ (美合)
ヨシダ (吉田)

4文字

アカツカ (赤塚)
アシタカ (愛鷹)
アユザワ (鮎沢)
カケガワ (掛川)
カスガイ (春日井)
カミゴウ (上郷)
キクガワ (菊川)
コウホク (港北)
ゴテンバ (御殿場)
シズオカ (静岡)
シンシロ (新城)
トウゴウ (東郷)
トヨカワ (豊川)
ニツシン (日進)
ハマナコ (浜名湖)
ハママツ (浜松)
フクロイ (袋井)
ミツカビ (三ヶ日)
モリヤマ (守山)

5文字

トウキヨウ (東京)
マキノハラ (牧之原)

6文字

オオイマツダ (大井松田)
ニホンダイラ (日本平)
ハダノナカイ (秦野中井)
ハママツニシ (浜松西)
ミカタガハラ (三方原)

7文字

トウメイミヨシ (東名三好)
ヨコハマアオバ (横浜青葉)
ヨコハママチダ (横浜町田)

8文字

エンシュウトヨダ
(遠州豊田)
オトワガマゴオリ
(音羽蒲郡)
サガラマキノハラ
(相良牧之原)
トウメイカワサキ
(東名川崎)

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

マ	ス	イ	パ	ン	ケ	ー	キ	ス
ス	コ	シ	ン	ヘ	プ	レ	ヤ	プ
キ	ー	ケ	ツ	ー	ル	フ	ラ	ツ
ユ	ン	ハ	レ	ク	コ	ス	メ	チ
ア	レ	ク	エ	ム	ヨ	プ	ル	ト
ワ	ツ	フ	ル	ウ	チ	ツ	ツ	テ
ス	ナ	ア	ロ	バ	バ	ロ	マ	ポ
イ	ー	ガ	ヌ	ー	レ	ド	マ	ロ
ア	ド	ム	ー	リ	ク	ー	ユ	シ

〈リスト〉

2文字

ガム
パイ

3文字

アイス
スフレ
チョコ
ヌガー
ムース

4文字

エクレア
クレープ
スコーン
ドーナツ
ドロップ
ババロア
ワッフル

5文字

ウエハース
キャラメル
パンケーキ
マドレーヌ

6文字

ポップコーン

7文字

シュークリーム
バウムクーヘン
フルーツケーキ
ポテトチップス

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」「一」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ニー」「一一」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●東京大学ペンシルパズル同好会

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

- ・ 3に入るダイトウリョウはトランプとクリントンの両方と交差する。
- ・ キョウワはGに入る。
- ・ 1, 4には黒マスが2個ずつ入る。
- ・ 盤面のどこかにカサ、ヨク、ホウイ、ショウイ、サイクル、プランナーが入る。
- ・ 盤面にイの字は10個入る。

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。
 なお、この問題は実在の団体や人物名等とは関係ありません。

① ☆☆☆ 作●さやちい

		場所				開始時刻				新曲			
		西大井	新宿御苑前	王子神谷	上野広小路	午後1時	午後2時	午後3時	午後4時	シックス	センチ	ティーン	メンタル
日付	12月4日												
	12月11日												
	12月18日												
	12月25日												
新曲	シックス												
	センチ												
	ティーン												
	メンタル												
開始時刻	午後1時												
	午後2時												
	午後3時												
	午後4時												

ナツ「はい皆さん初めましてー」

コイ「初めましてー」

ナツ「赤いマフラーの私は大前ナツ」

コイ「そして青とオレンジのパーカーの私は神野コイ」

ナツ「2人合わせて」

2人「『ナツコイ』で一す！」

コイ「と、いうわけで」

ナツ「まあ私たち、2人組で歌手やってるわけですよ」

コイ「ですよ、で、今日のテーマは」

ナツ「12月の路上ライブの予定を考える！」

コイ「おー、いつも通り毎週日曜日でいい？」

ナツ「そうだね、4日、11日、18日、25日、と」

コイ「場所は？」

ナツ「『大前』と『神野』の文字が1つずつ入るようにね、西大井、新宿御苑前、王子神谷、上野広小路の4つにしようと思うの」

コイ「ふーん、その順番で回る？」

ナツ「うーん、西大井は最初の4日がいいけど、他はどの順番でも」

コイ「なるほどー、もちろんその日のうちに移動はなしで、1日に1か所ってことでいいんだよね？」

ナツ「うん、あと、4日ともバラバラの時間に始めようと思う」

コイ「1時、2時、3時、4時でいい？」

ナツ「そうだね、でも、11日は夜行きたいライブがあるから2時までには始めよう」

コイ「あーそうだった、あと決めることは？」

ナツ「毎回1曲何か新曲を発表しようと思うんだよね」

コイ「おっ、ズバリ、12月の新曲は？」

ナツ「えっと、6人のおんなのこの夢『シックス』、だいすきな君との距離が縮まらない『センチ』、10代のふたりで過ごす雪のクリスマス『ティーン』、大切な君への”ごめん。”を伝えたい『メンタル』、の4曲かなー、『ティーン』はクリスマス之歌だし、やっぱり25日だよ」

コイ「そうだね、他はどうしよっか」

ナツ「うーん、コイは何か希望ある？」

コイ「えー、そう言われると……じゃあいろいろ言うね、えっと、『メンタル』は西大井で発表して、『シックス』は4日に発表して、新宿御苑前は25日に行って、11日は2時から始めて、王子神谷の日は3時から始めて、『ティーン』は『シックス』より遅い時間の日に発表して、王子神谷には上野広小路より早い日程で行って、新宿御苑前は西大井より早い時間に始める、これでどう？」

ナツ「ねえ注文多すぎるわりに最初の2つの時点で無理じゃんー、もう今のコイの意見には全部従わないことにするね」

コイ「えっ」

ナツ「はいこれで全部決まり！というわけで、12月もよろしくお願ひします！」

コイ「えっ、締めちゃうの」

ナツ「『ナツコイ』の大前ナツと」

コイ「……神野コイでしたー」

ナツ「サヨナラー」

コイ「バイバイー」

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

<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 1 2 3 4	法 <u> </u> <u> </u> <u> </u> 25 24 26	<u> </u> <u> </u> 漢 <u> </u> 10 34 21	天 <u> </u> 記 <u> </u> 11 17
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 5 6 7 8	第 <u> </u> <u> </u> <u> </u> 3 27 12	<u> </u> <u> </u> 衛 <u> </u> 8 6 35	御 <u> </u> 見 <u> </u> 32 4
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 9 10 11 12	所 <u> </u> <u> </u> <u> </u> 6 28 29	<u> </u> <u> </u> 同 <u> </u> 9 2 5	長 <u> </u> <u> </u> 債 13 24
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 3 13 3 14	地 <u> </u> <u> </u> <u> </u> 30 31 25	<u> </u> <u> </u> 專 <u> </u> 3 32 22	散 <u> </u> <u> </u> 団 1 35
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 15 16 4 17	<u> </u> 鑑 <u> </u> <u> </u> 27 16 29	<u> </u> <u> </u> <u> </u> 数 7 36 18	<u> </u> 靈 現 <u> </u> 22 12
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 18 19 20 21	<u> </u> 己 <u> </u> <u> </u> 31 15 19	<u> </u> <u> </u> <u> </u> 車 31 26 34	<u> </u> 紋 認 <u> </u> 18 16
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 3 22 7 23	<u> </u> 思 <u> </u> <u> </u> 32 28 19	<u> </u> <u> </u> <u> </u> 化 20 29 1	<u> </u> 刀 <u> </u> 麻 36 23
<u> </u> <u> </u> <u> </u> <u> </u> 8 10 24 14	<u> </u> 転 <u> </u> <u> </u> 31 33 13	<u> </u> <u> </u> <u> </u> 到 34 32 33	<u> </u> 向 <u> </u> 痴 30 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36						

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

ウ	エ	テ	イ	ア	イ
サ	ナ	マ	シ	セ	ゴ
パ	リ	ユ	ツ	テ	ル
ブ	ン	リ	ン	ト	ン

② ☆☆ 作●しもりん

イ	一	一	一
グ	エ	ツ	ク
ブ	ラ	ジ	ユ
ベ	リ	ロ	ン

③ ☆☆ 作●puzneko

バ	一	一	エ	一	一
バ	エ	ン	ン	ン	ン
ア	ド	チ	ボ	ト	ル
フ	レ	ミ	シ	リ	グ

④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
り	ん	一	ん	ん
せ	ゆ	た	ろ	き
し	り	つ	う	い
き	ん	た	た	一

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●タイガーアイ

	晴	
寒		気
	然	

	洞	
実		験
	重	

	直	
主		客
	覧	

	実	
予		定
	量	

② ☆☆☆ 作●しもりん

	監	
重		点
	察	

	知	
重		点
	説	

	点	
探		定
	知	

	監	
探		定
	察	

③ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

	黄	
課		将
	属	

	罪	
单		学
	拳	

	宝	
白		音
	眼	

	九	
信		件
	約	

④ ☆☆☆ 作●puzneko

	悪	
水		上
	地	

	工	
対		倒
	積	

	放	
発		線
	子	

	山	
風		外
	体	

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. 線の一方の端からもう一方の端までに通るひらがなを順に読むと、2つの漢字をその順に書いてできた熟語の読みができるようになります。

●例題●

夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

●答え●

夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

- ① ☆ 作●しもりん

見				
よ	み	ど	お	り
				月
	陽			
	き	よ	う	つ
				動

- ② ☆☆ 作●初月葉桜

粉	こ	な		み	見
	ゆ	き	つ	き	は
		雪	月	花	な
	せ	つ	げ	つ	か
					ふ
ん	ん	し	し	新	ん
	ふ				

- ③ ☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会

	だ	い	に	ん	き
	大		人		気
					ん
				き	に
	大		人		気
た		お	と	な	げ

- ④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

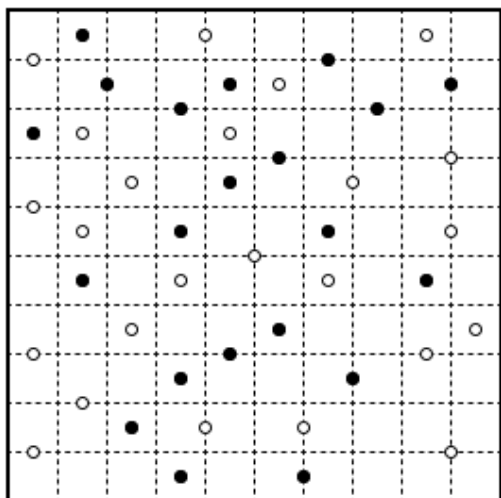
						体
	当			よ	み	ど
					お	り
			て			こ
				い		
				う		
			と		た	
						抵
抗						

天体ショー TENTAISHOW

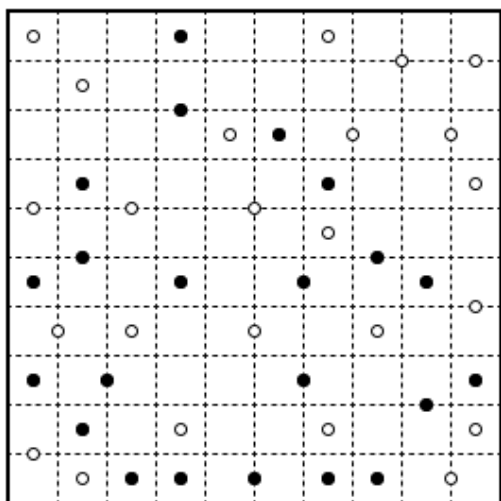
ルール

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。

① ☆ 作●蒼空

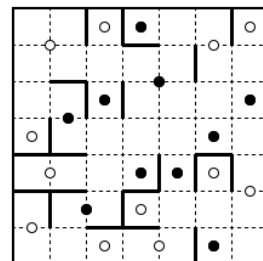
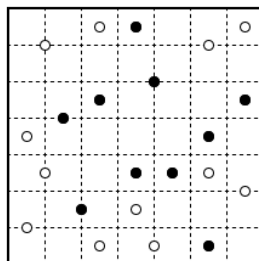


② ☆ 作●初月葉桜

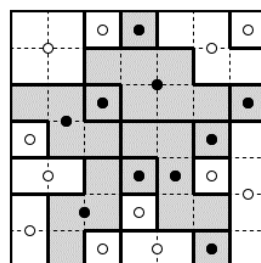


●例題●

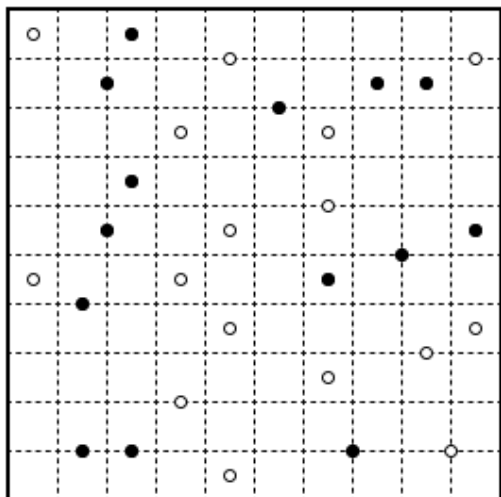
●途中経過●



●答え●



③ ☆☆☆ 作●しもりん



④ ☆☆☆☆ 作●さやちい

