

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル遊園地」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)

曾根和樹
松枝俊虎
小森禎之
山本和也

吉森孝成
山本悠時
北川湧也

森川皓太
安藤大悟
岡本弘毅

パズル遊園地 目次

p. 4 数独	p.24 Tapa
p. 5 対角線数独	p.25 ビルディングパズル
p. 6 スリザーリンク	p.26 クロスワード
p. 8 ナンバーリンク	p.28 スケルトンパズル
p.10 美術館	p.30 シークワーズ
p.12 四角に切れ	p.31 推理クロス
p.14 ましゅ	p.32 推理パズル
p.16 へやわけ	p.34 漢字部品マット
p.17 ぬりかべ	p.35 セレクトワーズ
p.18 エルパネル	p.36 十字パズル
p.19 のりのり	p.37 よみどおり
p.20 ヤジリン	p.38 イラストロジック
p.21 月か太陽	p.39 天体ショー
p.22 LITS	p.40 ヒント集
p.23 スラローム	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。

ヒントについて

一部の問題には右のようなマークがついています。このような問題にはヒントがついています。p.40のヒント集に載っているので、分からなくなったときにご利用ください。



※ 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

① ☆

作●まどれ〜ぬ



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

② ☆☆

作●初月葉桜

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

③ ☆☆☆

作●東京大学ペンシル
パズル同好会

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

ルール

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。

●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

④ ☆☆☆☆

作●初月葉桜

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

⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

⑥ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



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

対角線数独 DIAGONAL SUDOKU

① ☆☆☆ 作●初月葉桜

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

ルール

- 通常の数独のルールに加えて、点線で示された2つの斜めの対角線にも1から9までの数字が1つずつ入ります。

●例題●

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

●答え●

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

② ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



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

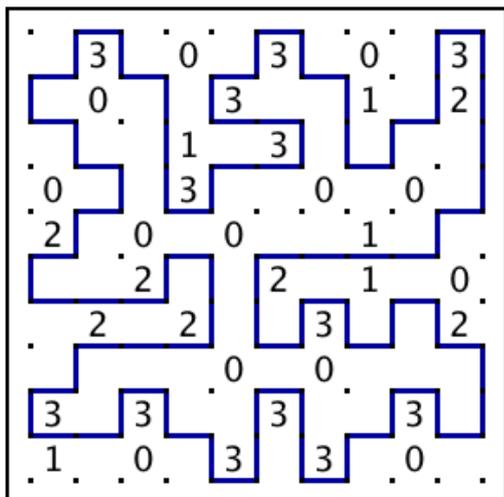
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

スリザーリンク SLITHER LINK

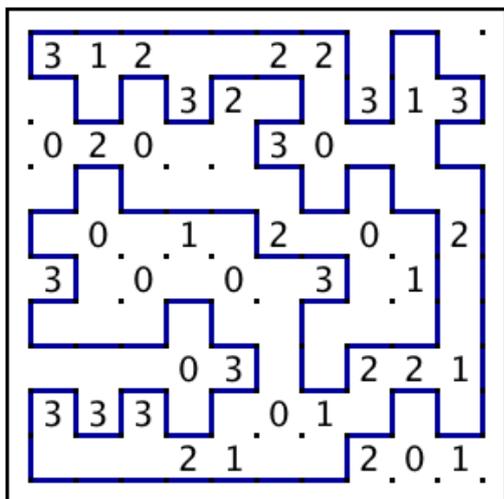
ルール

① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

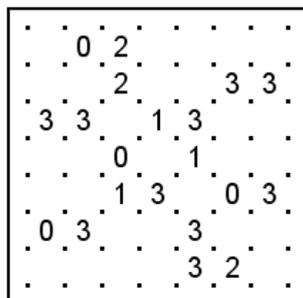


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

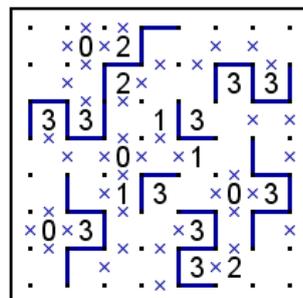
② ☆☆ 作●しもりん



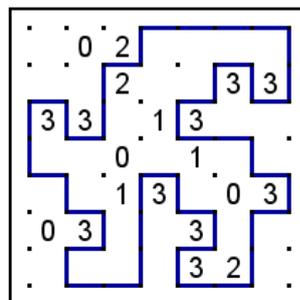
●例題●



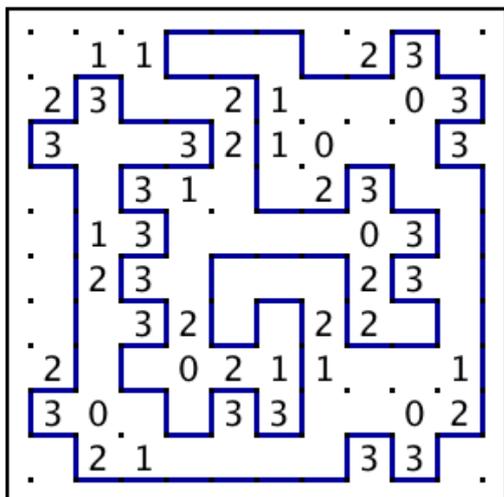
●途中経過●



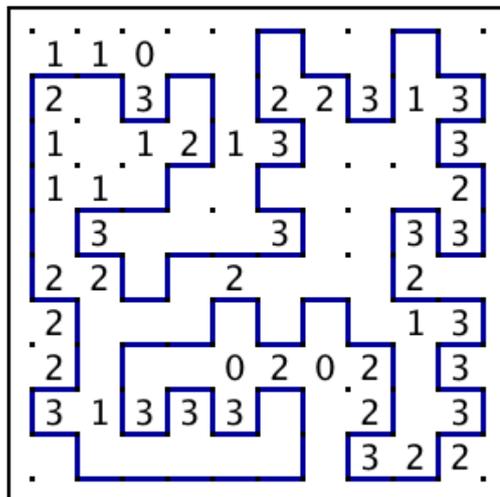
●答え●



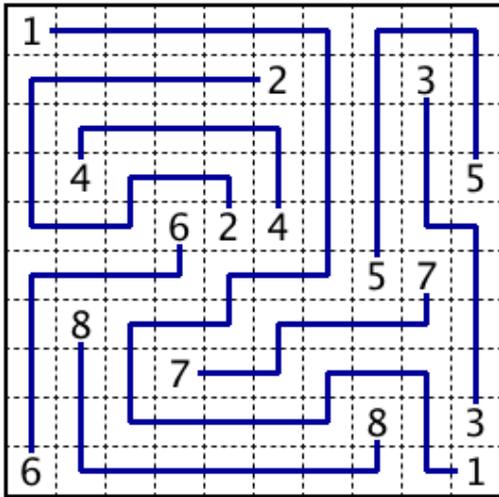
③ ☆☆ 作●utime



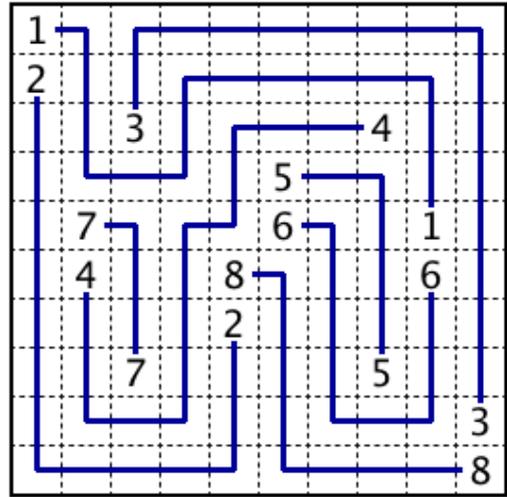
④ ☆☆ 作●初月葉桜



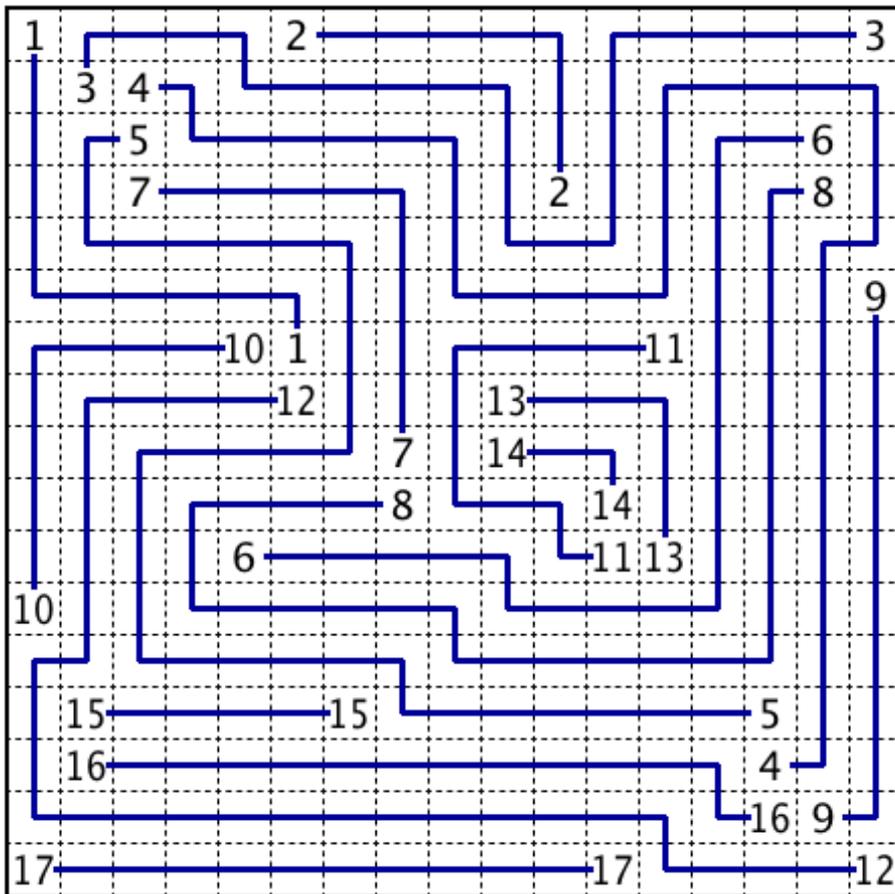
⑤ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



⑥ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

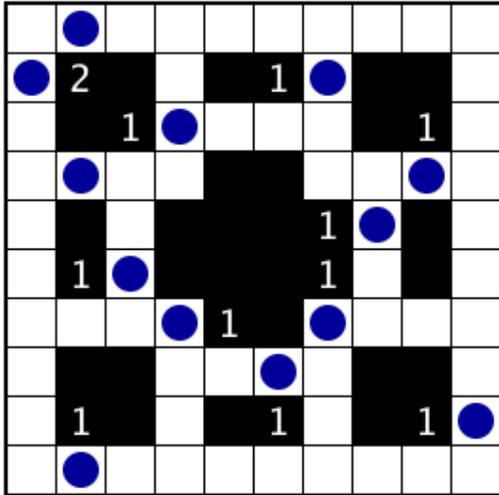


⑦ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ 

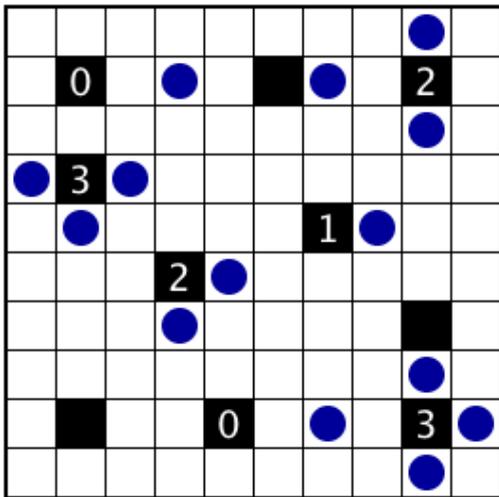


美術館 AKARI

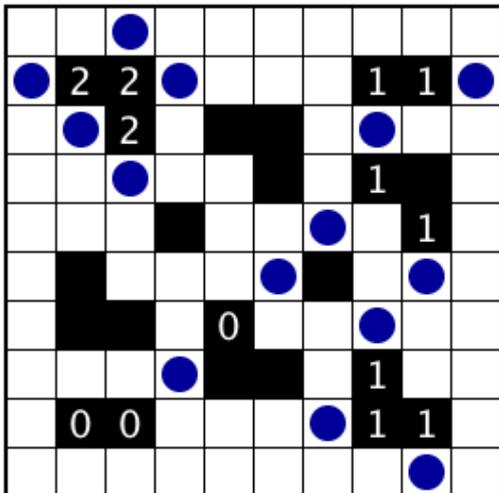
① ☆ 作●utime



② ☆ 作●まどれ〜ぬ 



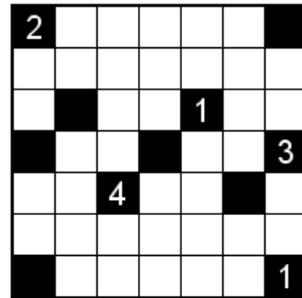
③ ☆☆ 作●初月葉桜



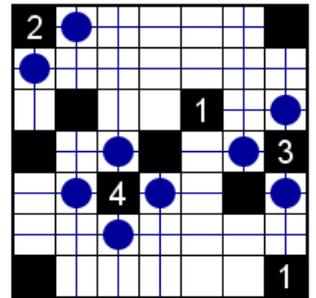
ルール

- 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。

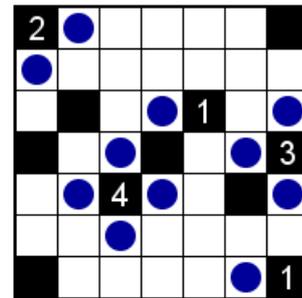
●例題●



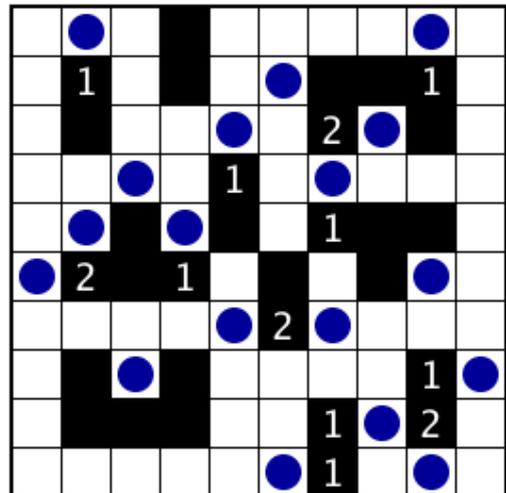
●途中経過●



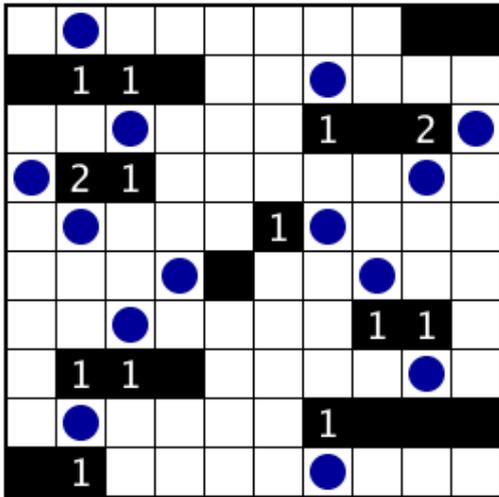
●答え●



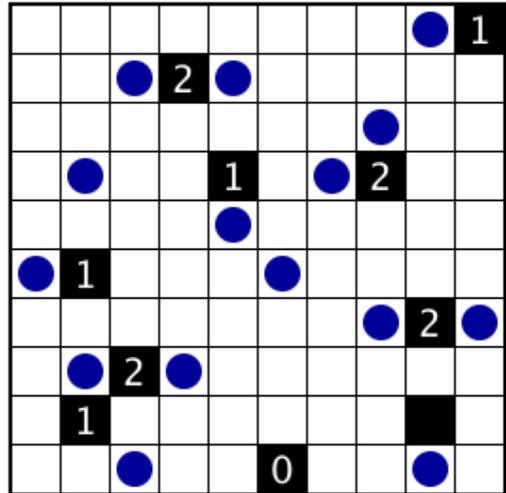
④ ☆☆☆ 作● 東京大学ペンシル
パズル同好会 



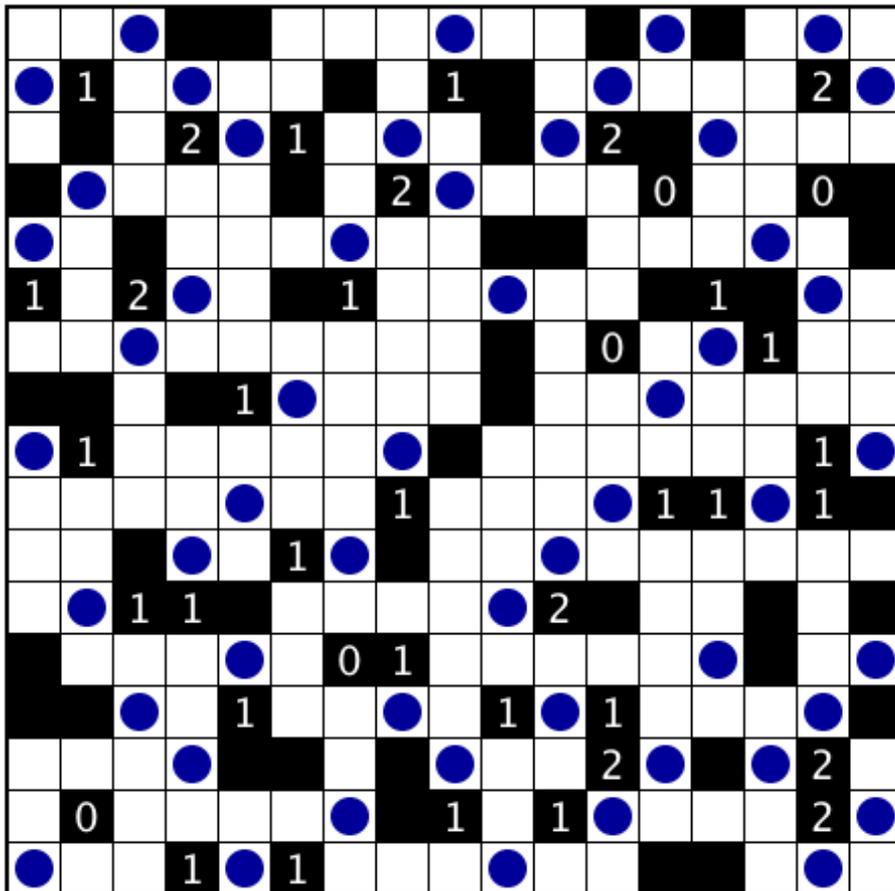
⑤ ☆☆☆ 作●puzneko



⑥ ☆☆☆☆ 作●とーらす



⑦ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

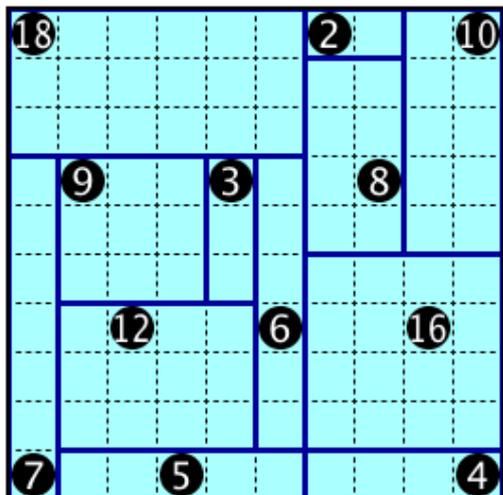


四角に切れ SHIKAKU

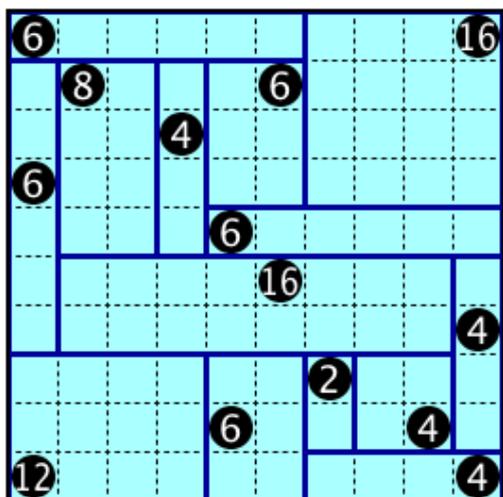
ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが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。

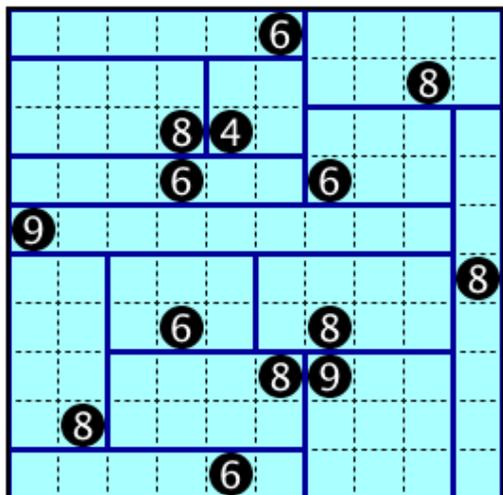
① ☆ 作●puzneko



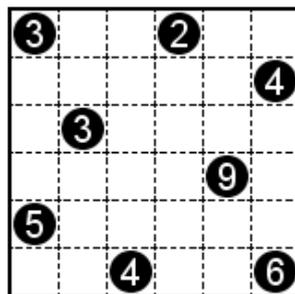
② ☆☆ 作●ゆずっこ



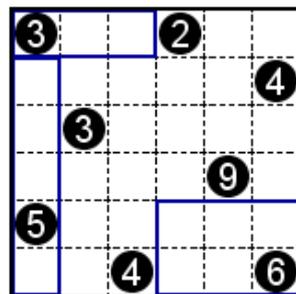
③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ 



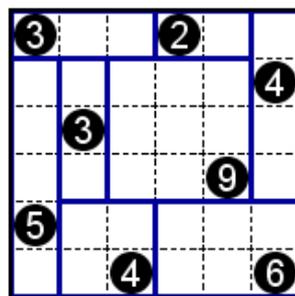
●例題●



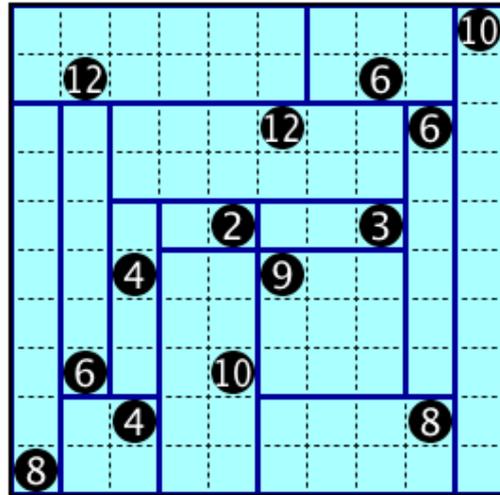
●途中経過●



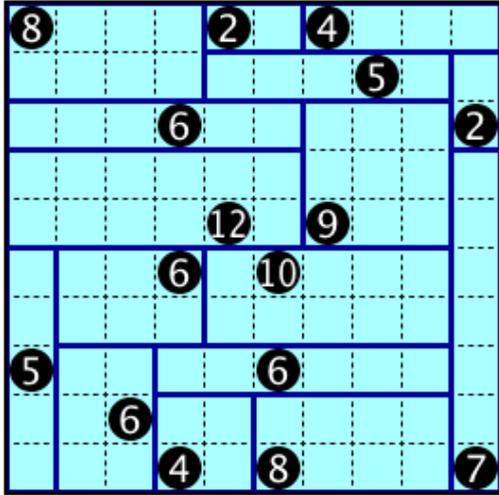
●答え●



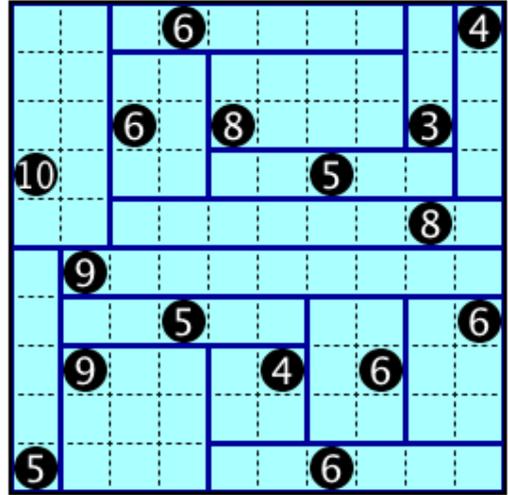
④ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ 



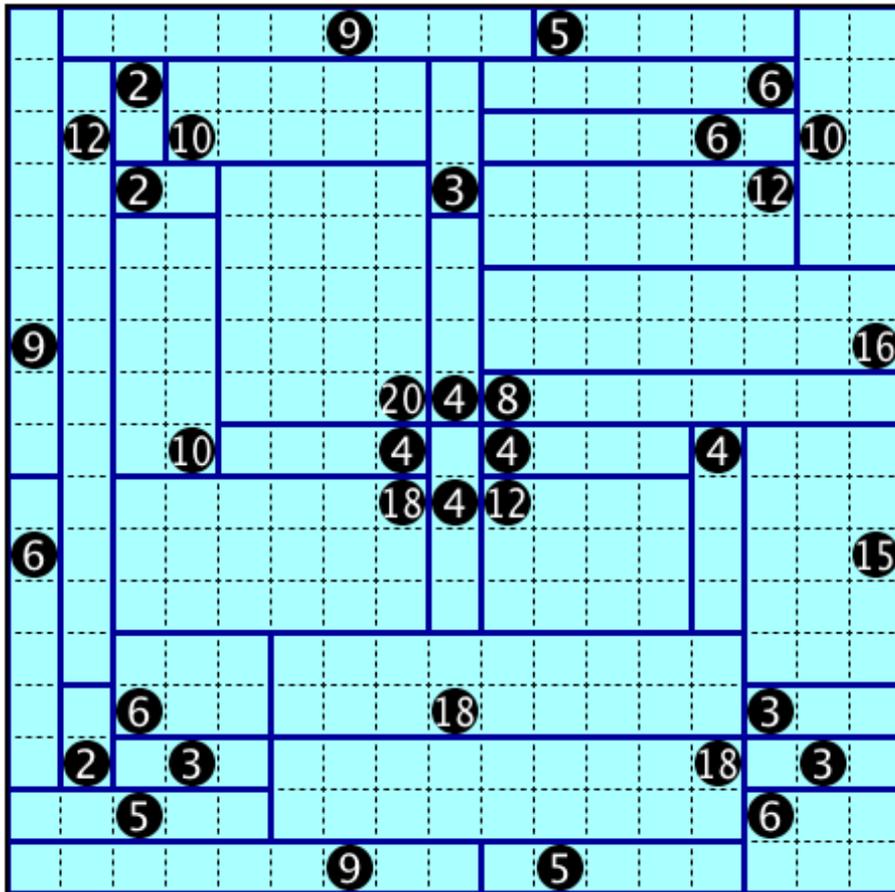
⑤ ☆☆ 東京大学ペンシル
作●パズル同好会



⑥ ☆☆☆ 作●初月葉桜



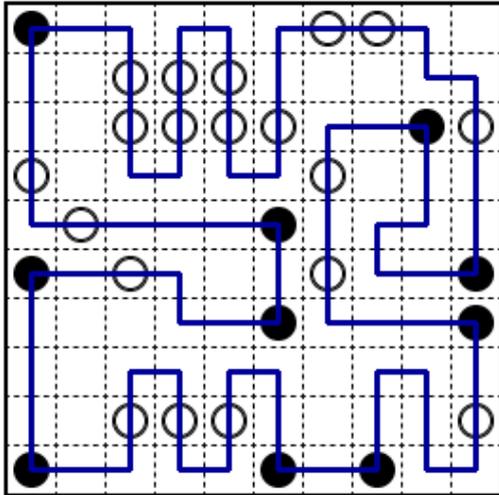
⑦ ☆☆☆☆ 作●タイガーアイ



ましゅ MASYU

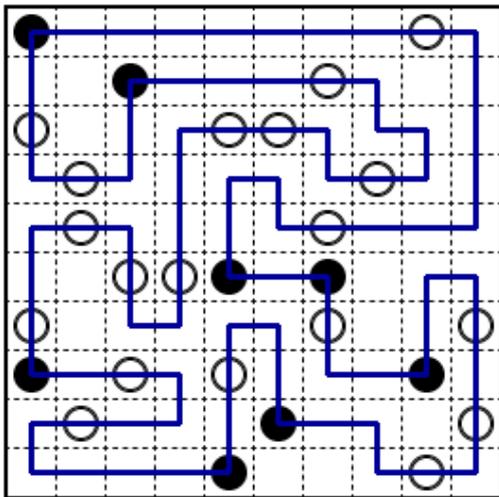
ルール

① ☆ 作●初月葉桜



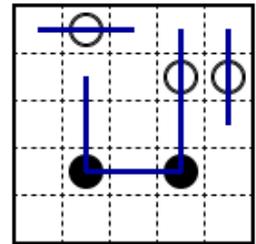
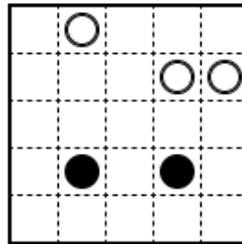
1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

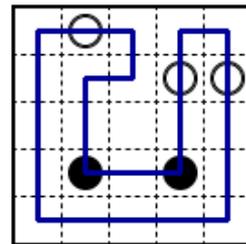


●例題●

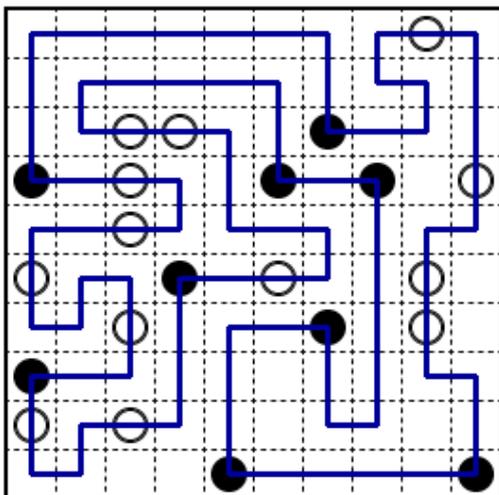
●途中経過●



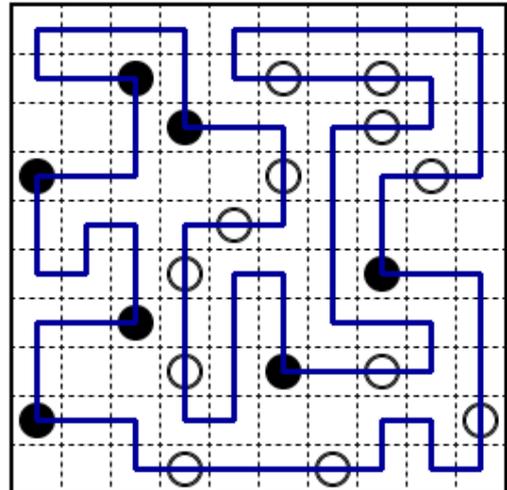
●答え●



③ ☆☆ 作●タイガーアイ

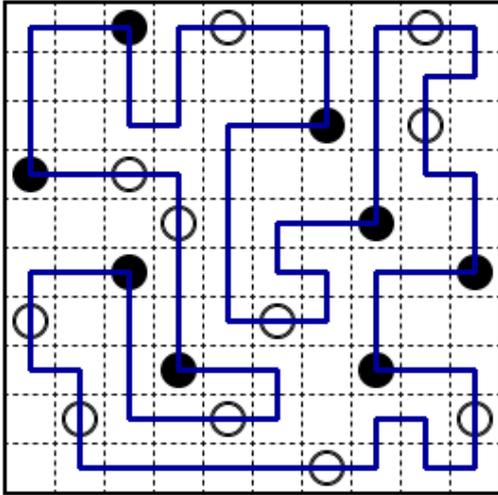


④ ☆☆☆ 作●東京大学ペンシル
パズル同好会



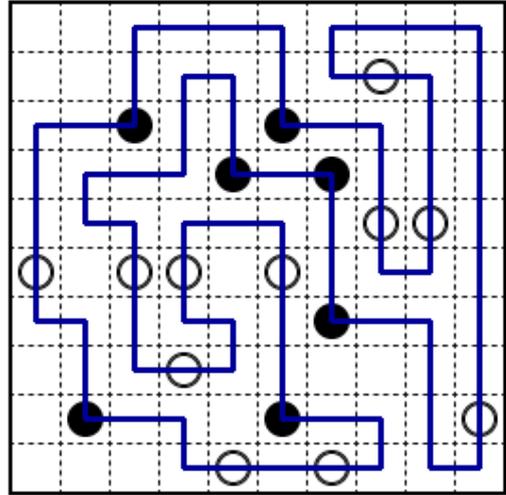
5 ☆☆☆

作●初月葉桜



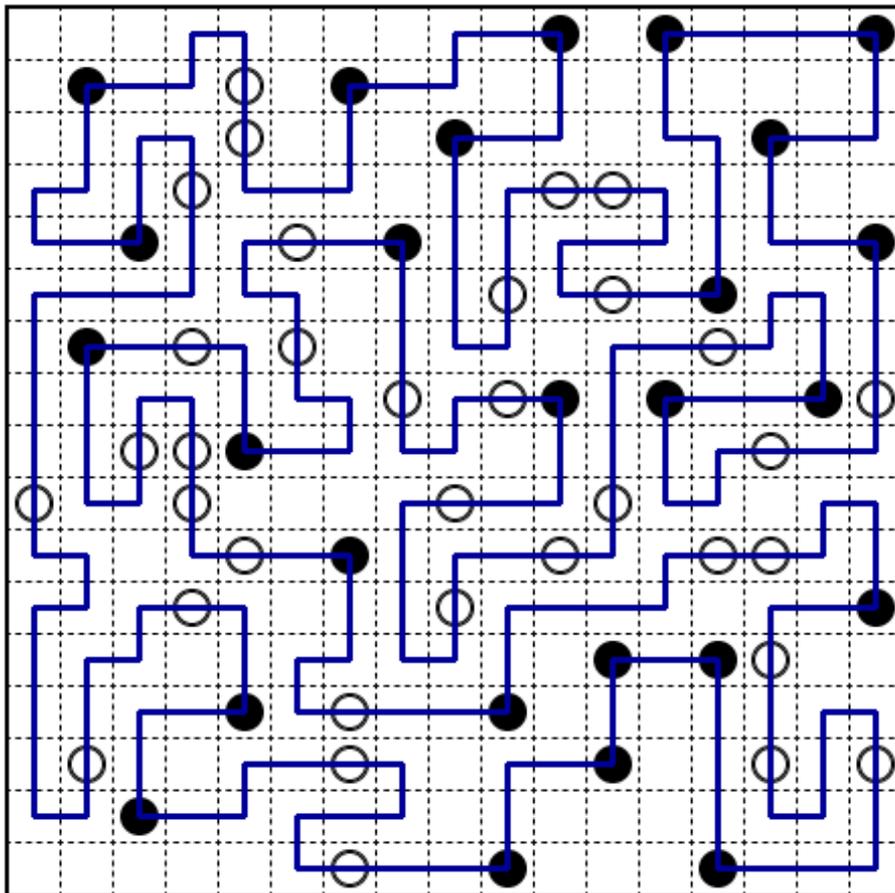
6 ☆☆☆

東京大学ペンシル
作●パズル同好会



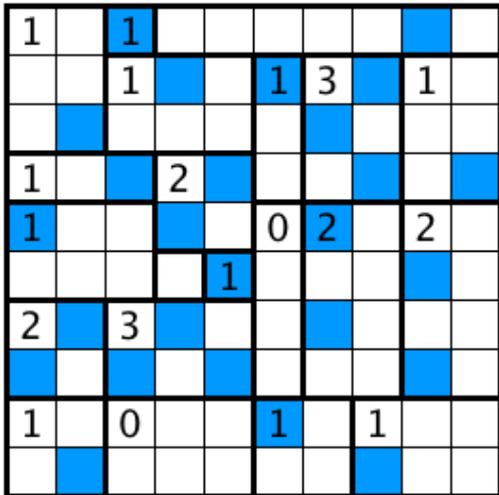
7 ☆☆☆☆

作●初月葉桜

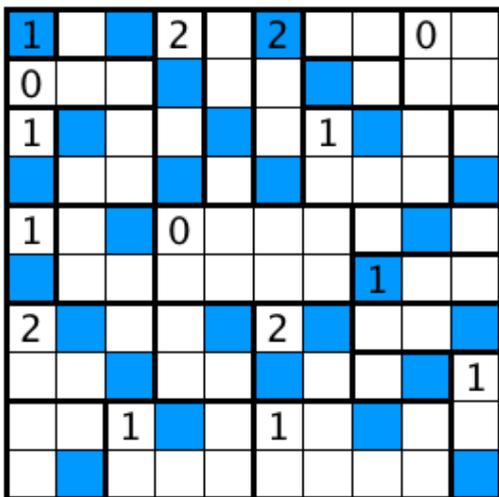


へやわけ HEYAWAKE

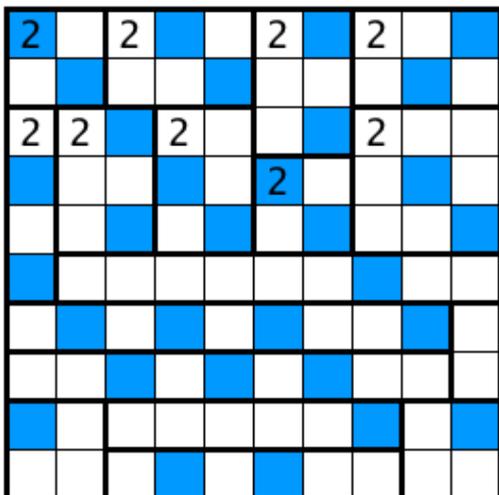
① ☆ 作●ゆずっこ



② ☆☆ 作●初月葉桜

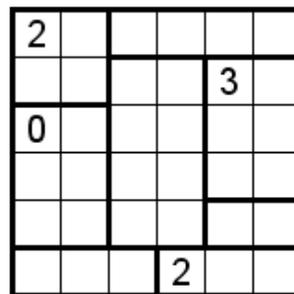


③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ 

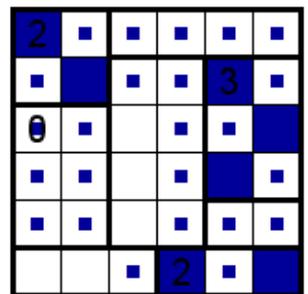


- ## ルール
- 以下のルールに従って盤面に黒マスを設置します。
 - 出ている数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
 - 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
 - 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

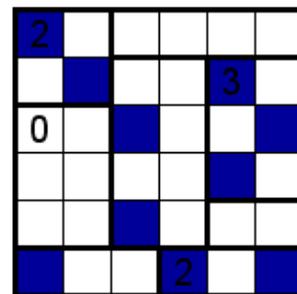
●例題●



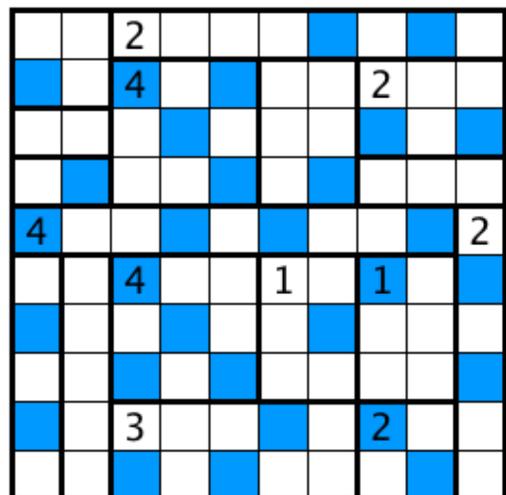
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆ 作●puzneko

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

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

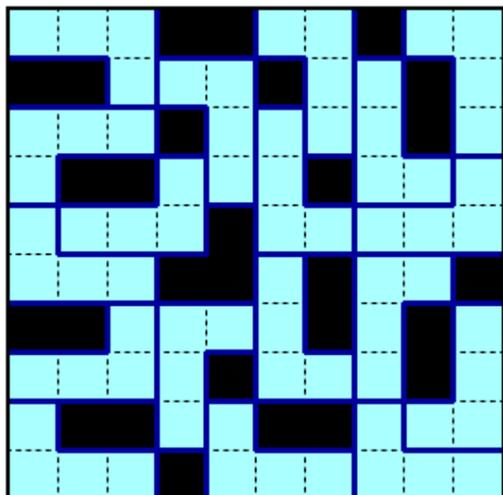
5				2		2		3
15		4						
				3				2
				3				
10								

④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

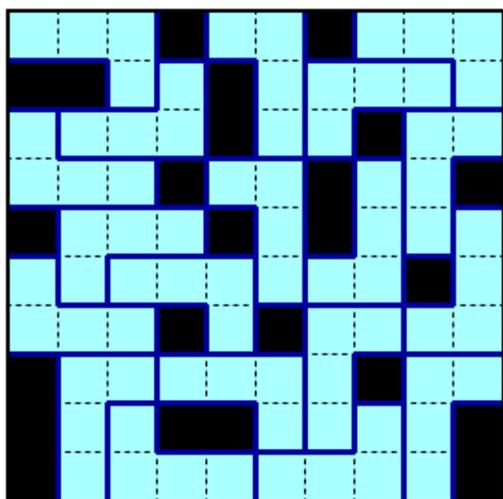
	4				4			
		4						
	5			3				2
	2				3			5
							4	
			5					1

エルパネル LPANEL

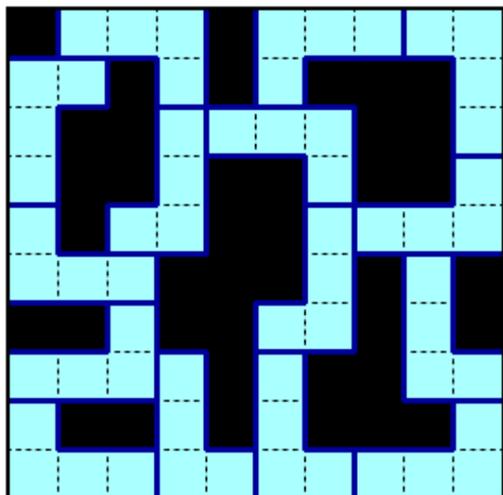
① ☆ 作●ゆずっこ



② ☆☆ 作●初月葉桜



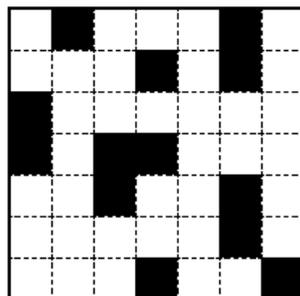
③ ☆☆ 作●utime



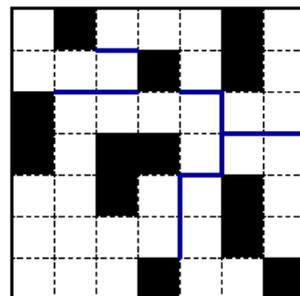
ルール

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。

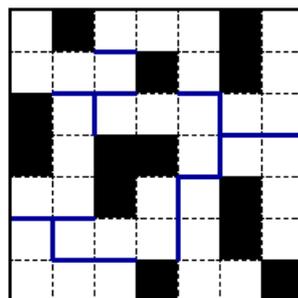
●例題●



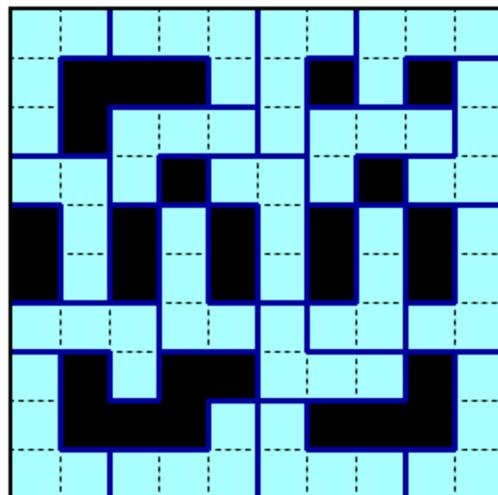
●途中経過●



●答え●

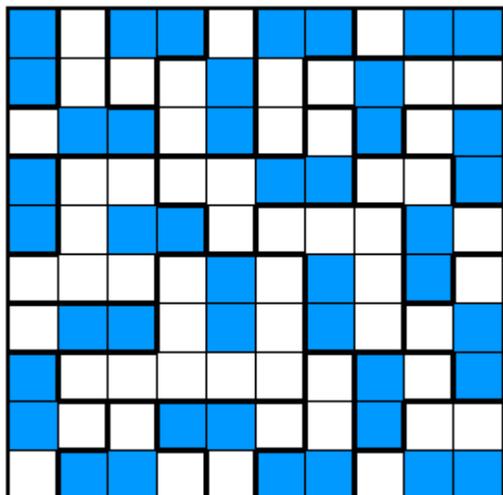


④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

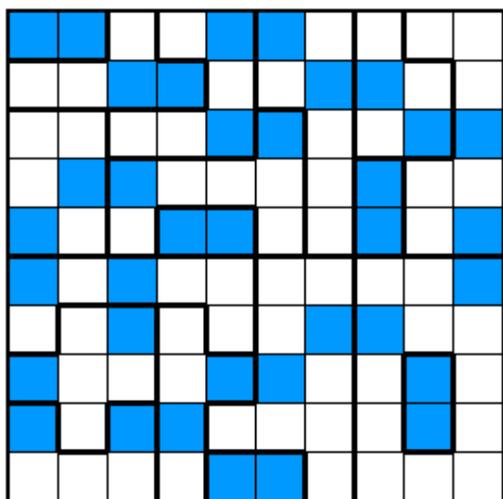


のりのり NORINORI

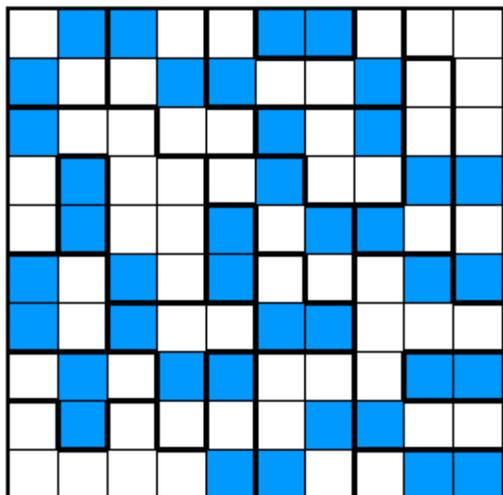
① ☆ 作●初月葉桜



② ☆☆ 作●初月葉桜

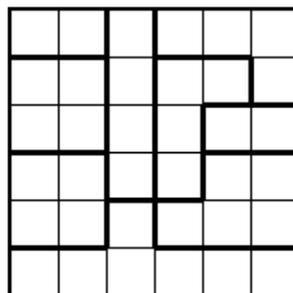


③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

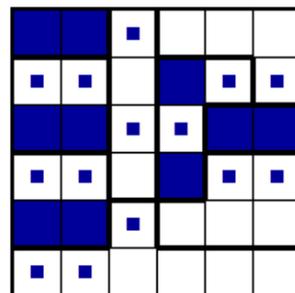


- ## ルール
1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
 2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つつ入ります。

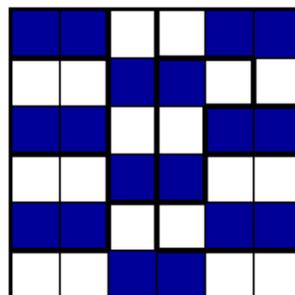
●例題●



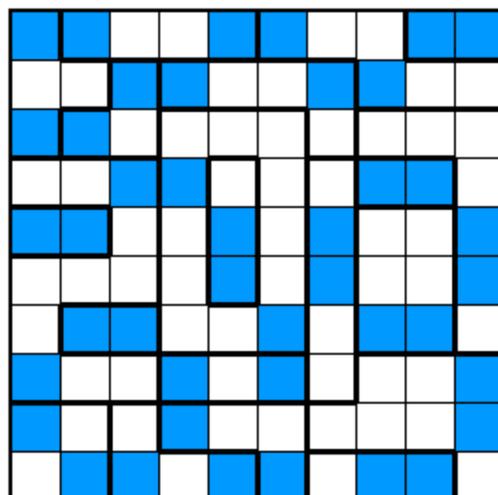
●途中経過●



●答え●

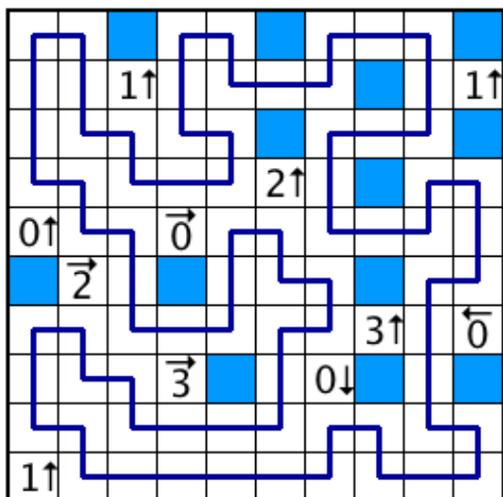


④ ☆☆☆ 作●泡沫

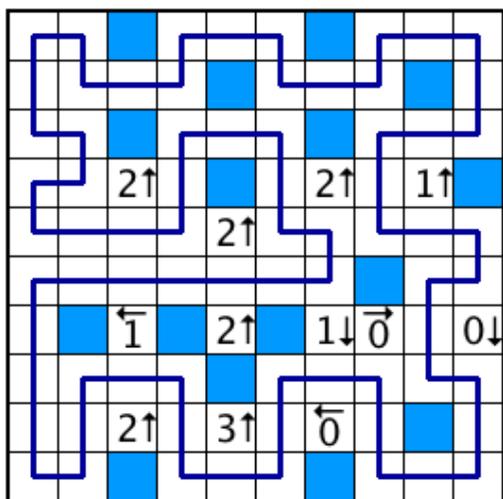


ヤジリン YAJILIN

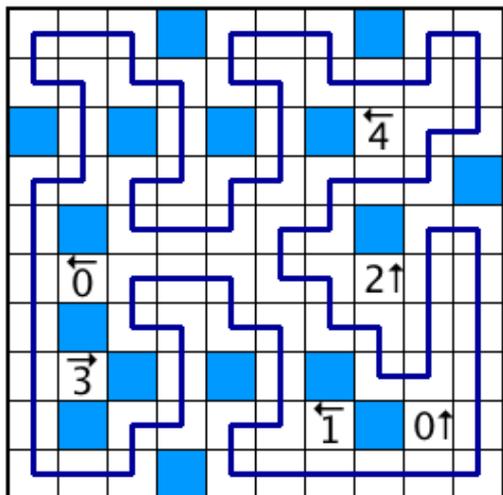
① ☆ ☆ 作 ● ゆずっこ



② ☆ ☆ 作 ● 初月葉桜



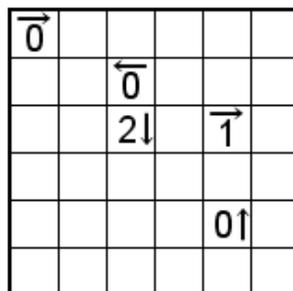
③ ☆ ☆ ☆ 作 ● 初月葉桜



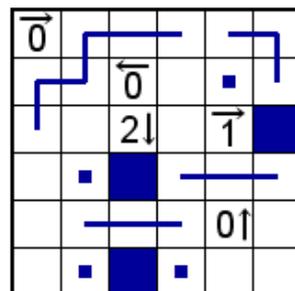
ルール

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。

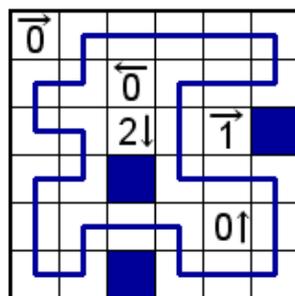
● 例題 ●



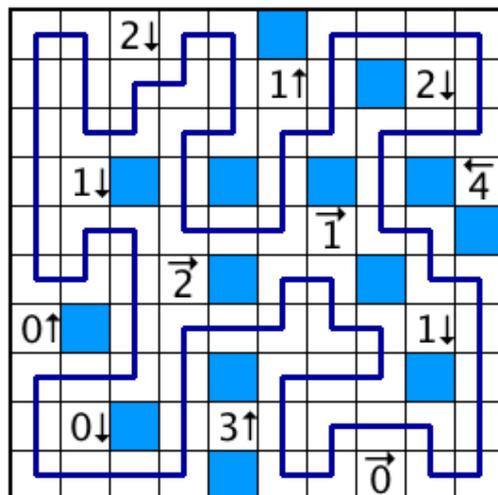
● 途中経過 ●



● 答え ●



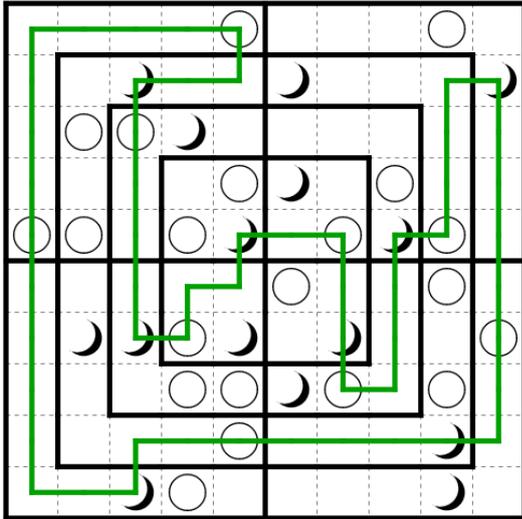
④ ☆ ☆ ☆ 作 ● まどれ〜ぬ



月か太陽 MOON OR SUN

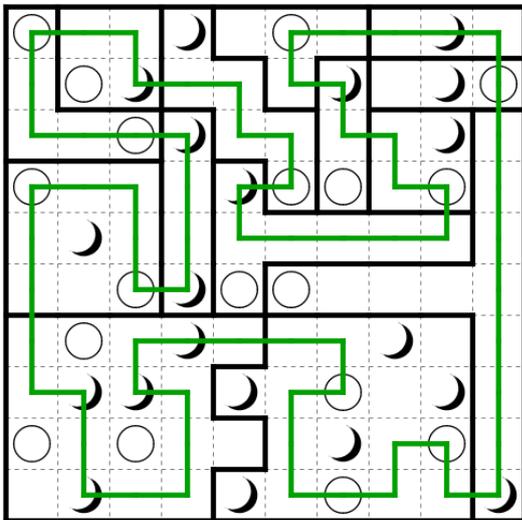
ルール

① ☆☆ 作●puzneko



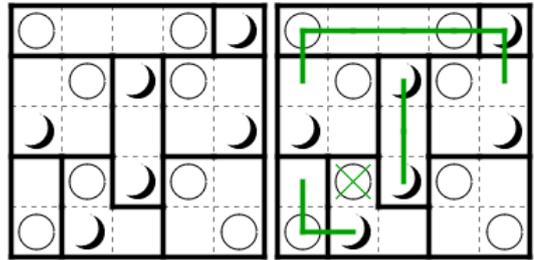
1. 盤面のいくつかのマスのみに線を引いて全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 太線で区切られた部分を部屋と呼びます。線は、すべての部屋を1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. それぞれの部屋において、線は月(☾)か太陽(☉)のいずれか一方の記号があるマスをすべて通るようにします。
5. 線は、月を通る部屋と太陽を通る部屋を交互に通らなければいけません。

② ☆☆ 作●初月葉桜

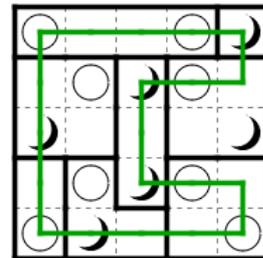


●例題●

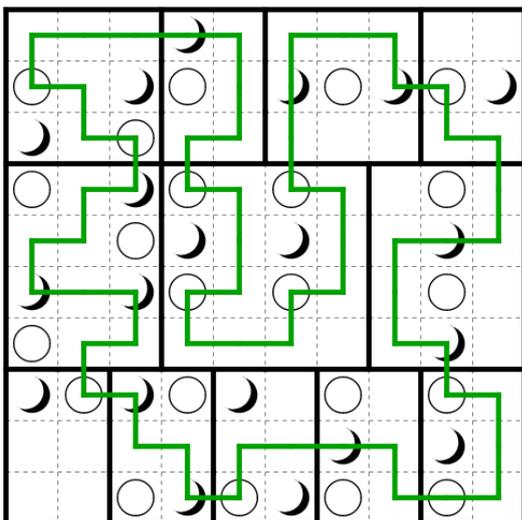
●途中経過●



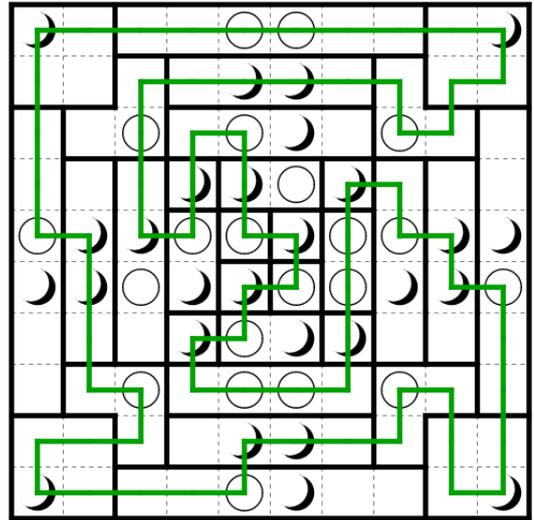
●答え●



③ ☆☆☆ 作●初月葉桜 

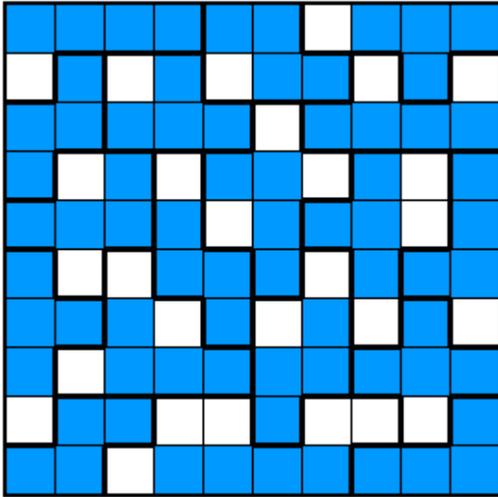


④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ 

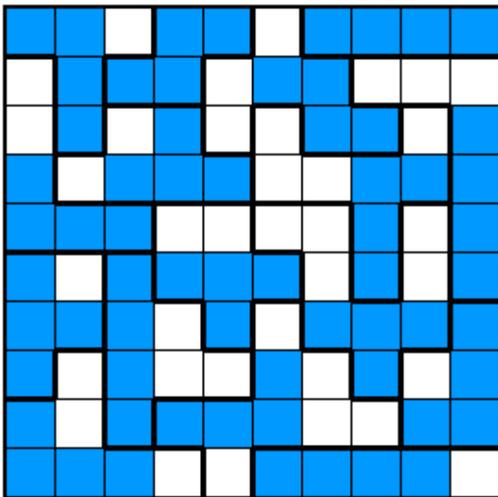


LITS LITS

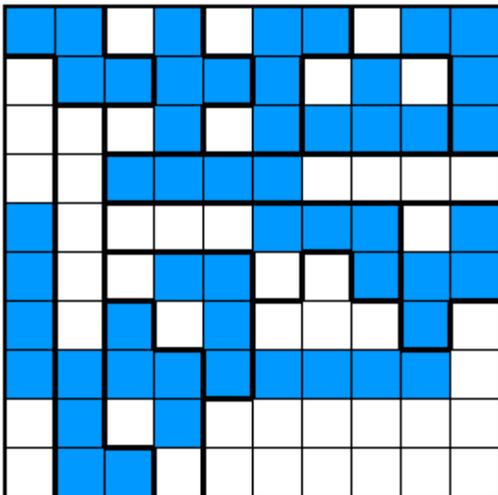
① ☆ 作●しもりん



② ☆☆ 作●タイガーアイ

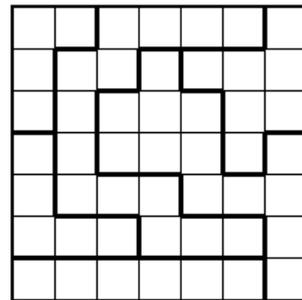


③ ☆☆☆ 作●初月葉桜

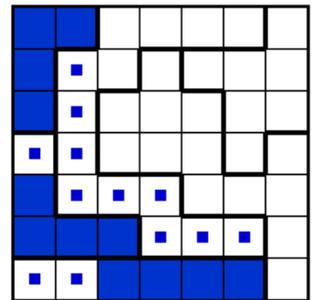


- ## ルール
1. 太線で区切られた部分（ブロック）それぞれに、黒マスがタテヨコに4つつながってできたピース（テトロミノといいます）を1つずつ配置しましょう。
 2. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノどうしが辺を共有するようにははいけません。
 3. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
 4. 黒マスを2×2以上のカタマリにははいけません。

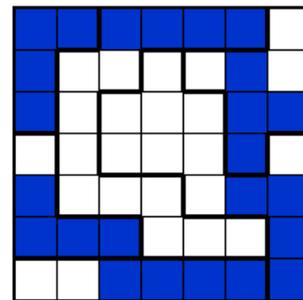
●例題●



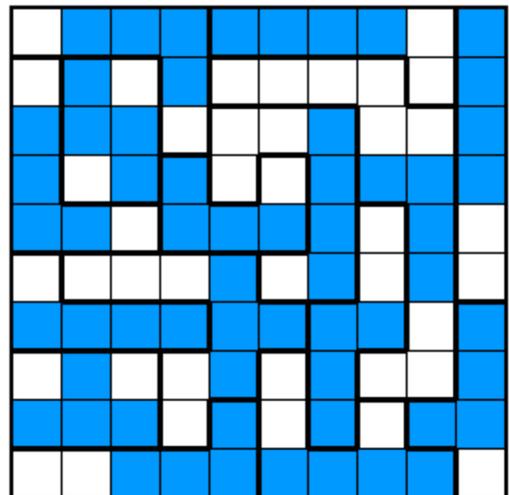
●途中経過●



●答え●



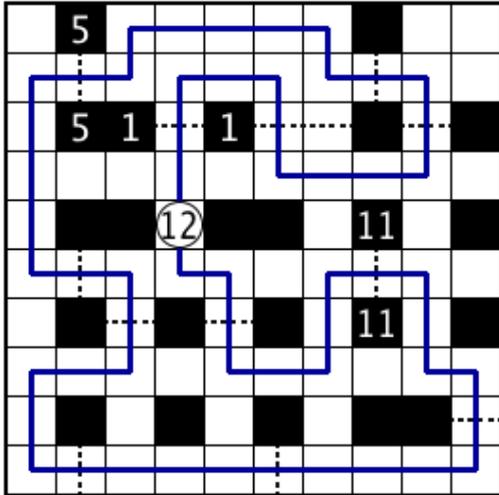
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



スラローム SLALOM

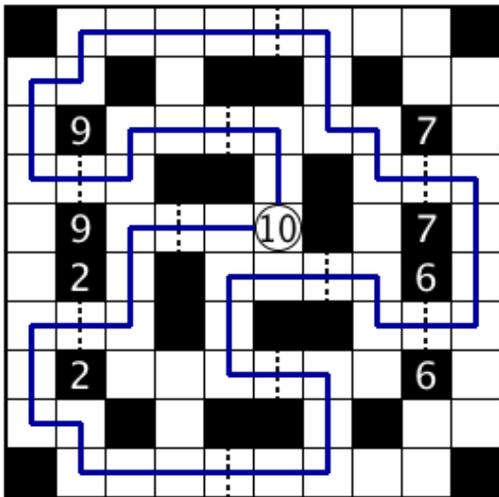
ルール

① ☆ 作●初月葉桜



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. 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。

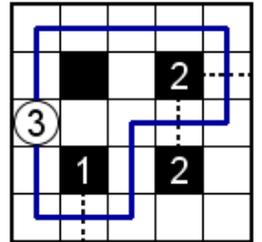
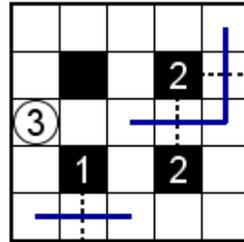
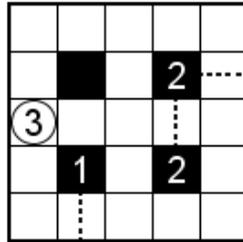
② ☆☆ 作●泡沫



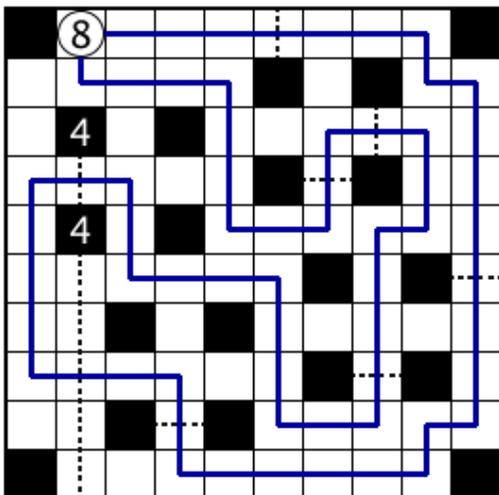
●例題●

●途中経過●

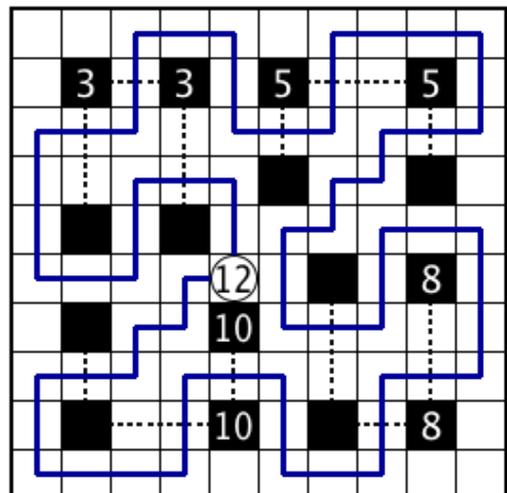
●答え●



③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



④ ☆☆☆ 作●泡沫



Tapa TAPA

① ☆ 作●puzneko

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ 

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

③ ☆☆ 作●初月葉桜

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

- ## ルール
- 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			
3		8							
								2	

●途中経過●

		3							
4									
3		8							
								2	

●答え●

		3							
4					1	1			
3		8							
								2	

④ ☆☆ 作●タイガーアイ

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

ビルディングパズル SKYSCRAPERS

ルール

① ☆☆

作●初月葉桜

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

1. 盤面に数字を埋めていきます。盤面に入る数字は、①~③では1~5、④では1~6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。

●例題●

					4
3					
					3

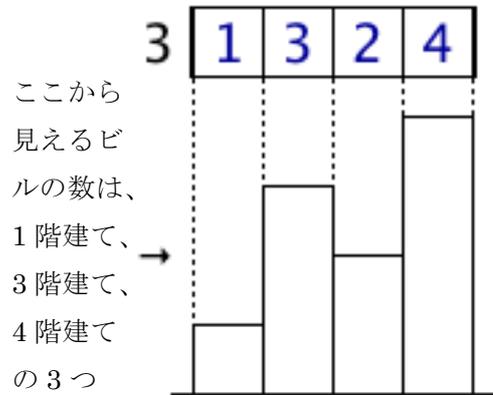
●答え●

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

② ☆☆

作●しもりん

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



③ ☆☆☆

作●まどれ〜ぬ



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

④ ☆☆☆☆

作●タイガーアイ



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

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



⊖ヨコのカギ

1. 牛乳を英語で言う
2. 英語で等しいという意味
3. こまばずるくんにシンプル〇〇というパズルが載っている
4. 金山とトキで有名な日本の島
5. アンチョビや煮干しの元となる魚
6. 足が10本ある海の生き物。スプラトゥーンと関連性が高い
7. 動物の雌と雄の一組みのこと
11. キャベツや白菜に似ている野菜
13. ある海の生き物からとられた油。灯火用の燃料としてよく使われていた
15. 〇〇を叩いて渡る
17. 貸し手⇄〇〇
18. お願いなどを断ること。〇〇権
19. こまばずるくんの十字パズル②の答えは？
20. 道路や鉄道が完成して使えるようになること
21. 海の生き物の一種。蒲焼きにして日本人がよく好んで食べる
22. 反対のこと。〇〇は必ずしも真ならず
25. 置き換えること。水上〇〇
26. 法を犯す行為を面白がってやる人のこと
27. 旧ソビエト連邦で開発された格闘技
30. 英語で唯一という意味
31. カレイによく似た魚の一種
33. 寿司のネタとして王道の魚の一種
34. 英語で羊の毛を表す
35. 逃げるは〇〇だが役に立つ

⊕タテのカギ

1. 北朝鮮の脅威となっている

4. 既成の製品や都市をより良くしようと改造すること
8. 野球で、9回が終わる前に試合が終わることを〇〇ゲームという
9. 〇〇をくくる
10. 生地に様々な具材を載せて食べるスイーツ
12. 絵画に長じた人。「おかあさんといっしょ」のはいだしょうこなどが有名
13. 男性を愛する男性のこと
14. ワインやウィスキーを発酵させるための入れ物
15. 医療を司る人。これになるには〇〇国家試験に合格しないといけない
16. 結婚式で新郎新婦が述べるのは〇〇の言葉
18. ①16の後に交わす
19. 北から日本の太平洋岸に向かって流れる海流。親潮とも言われる
22. 魚が多く集まって、漁業に適した水域
23. 秋田県の東にある県
24. 法律上の婚姻関係にない男女間で生まれた子
27. 人をだます行為。〇〇罪で罰せられる
28. ビジネスにおいて重要なのは人材を〇〇すること
29. 英語で雌牛のこと。〇〇ボーイ
30. 〇〇を仇で返す
31. 人としての資質のこと。〇〇のない人
32. コイの一種。後ろに「ス」をつけると鳥の名前になる
33. 卵を一億個も産むという海の生き物
35. 目印によく使われる。2回続けて読むと秋田県でおなじみの魚になる
36. 貝の一種。漢字で蛤と書く
37. 江戸幕府が大政奉還した後になされた改革。これによって鉄道の開通などが実現した
38. 英語で地方的なという意味。対義語はグローバル

1	ガ	ケ		17	シ	コ	ク		34	ベ	ネ	チ	47	ア				
2	ト	ウ	13	シ	ヨ		24	シ	30	ア	ン		42	ヤ	マ			
			14	コ	ウ	20	シ			ク		38	フ	ード				
3	シ	10	ロ		18	ジ	ユ	ウ	25	リ	ヨ	ク	ハ					
4	ヨ	ウ	15	ジ	ヨ		26	キ	ヨ		39	ギ	ン	48	カ			
				16	カ	ウ	21	チ		31	ク	シ	ヨ		ズ			
5	ラ	11	イ	ン		22	ヤ	ク		27	ク		36	ユ	ウ	43	ガ	オ
			12	キ	タ	ハ	ン	キ	32	ユ	ウ		44	ク	イ			
6	ヤ	ヨ	イ			ネ		33	キ	シ	40	ツ			シ			
7	モ	ウ		19	イル	カ		28	カ		37	マ	ツ	45	ス	グ		
8	リ	ト	マス		29	タイ	ツ				46	キ	ロ					

⊖ヨコのカギ

1. ○○の上のポニョ
2. 物事の初めの頃。○○の予定を変える
3. 黒⇄○○
4. 少女より若い女の子のこと
5. チャット機能や無料通話の機能を提供する SNS
6. 1月は睦月、2月は如月、3月は○○
7. 英語で干し草のこと。また、森永乳業より販売されているアイスクリームの商品名
8. 酸性になると青が赤になり、アルカリ性になると赤が青になる紙を○○紙という
12. 地球を半分に分けたとき、日本のある方
14. 大学や予備校で講義をする人のこと
16. 日本ではよくソファと言われているが、北米ではこのように言われる
17. 4つの県からなる、日本の主要四島のうちの一つ
18. 今年のノーベル物理学賞はこれを観測したことが受賞理由となっている
19. 海で生息する哺乳動物の一種。水族館で人気が高い
22. おおよそ、大体という意味を漢字一字で表すと
24. 色の三原色、マゼンダとイエロー、あと一つは？
26. 実⇄○○
29. 伸縮性のある薄いズボンのこと
31. 害になるものを追い払うこと。害虫○○
33. 生まれつきの性質のこと。職人○○
34. 「水の都」として名高いイタリアの都市
36. ウリ科の植物。源氏物語の登場人物でもある
37. 曲がっていないこと
38. 英語で食べ物のことを表す。また、コートについている被り物のこと
39. 金貨、○○、銅貨
42. 谷⇄○○
44. 出る○○は打たれる
46. 1000 倍を表す。○○メートル、○○グラム

⊕タテのカギ

1. チョコレートケーキに似ているが、それよりもチョコレート含有量が高いスイーツ
6. トカゲの一種。漢字で家守と書く
9. めったにないこと
10. やわらかい固体の物質。○○そく
11. 自分の信仰する宗教と異なる宗教を信仰している人のこと
13. 相撲で、力士が土俵に上がったときに準備運動として行う動作
15. ある時刻からある時刻までの間のこと
17. 病気やきずの状態のこと
19. 腰掛けのこと。⊖16もこれの一種である
20. 黄ばんだ赤色。鳥居の色はこれが多い
21. これをめぐって家庭内戦争が勃発することも
23. 髪をとかすのに使われる
25. 釣り糸の途中で取り付ける、魚の状態を知るための釣り用具
27. 植物を構成する器官、根と葉、あと一つは？
28. ○○身が狭い
30. ハンドグリップで鍛えましょう
32. 氷の結晶が空から降ってくる天気のこと
34. イギリスの数学者。複数の集合の関係を表す○○図で有名
35. スズメの仲間で飼育用の鳥。雌鳥を十羽飼育してみたい
38. 主としている仕事と別の仕事をする事
40. 丸くて長い、中身が空のもの
41. ご飯に豚肉などの具材を合わせて炒める中華料理
43. 値段のことを金○○とも言う
45. 土を掘り起こすための農耕用具
47. あ、降ってきた、閉めなきや
48. 今年のノーベル文学賞はこの人が受賞した

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「ャ」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



ケ						シ	バ	サ	キ		ヒ		コ	ク	リ	ヨ	ウ			
イ						ン					ガ		マ							
オ		ケ	イ	オ	ウ	イ	ナ	ダ	ツ	ツ	ミ		シ		バ					
ウ						ノ		イ				マ		ト						
タ	マ	サ	カ	イ		カ		タ	マ	ド	ウ	ブ	ツ	コ	ウ	エ	ン			
マ			ミ			シ							バ		ダ		ハ			
セ	イ	セ	キ	サ	ク	ラ	ガ	オ	カ			ラ		イ			チ			
ン			タ			コ				ミ		ケ		ハ	マ	ダ	ヤマ			
タ		ハ	ザ	マ		ウ		シ	モ	タ	カ	イ	ド		エ		ン			
ー			ワ			エ				カ		オ			フ		ヤ			
						シ	ン	セ	ン		ダ		ウ		メ	イ	ダ	イ	マ	エ
						モ					イ		ハ		ジ			ナ		
			チ		キ	タ	ノ					チ		ロ			ギ			
			ト		タ						フ		オ		ダ					タ
ニ		セ		ザ		サ	ク	ラ	ジ	ヨ	ウ	ス	イ		サ	サ	ツ	カ		
シ		ナ	カ	ガ	ワ	ラ			ミ		ジ									オ
エ			ラ							ガ										サ
イ			ス						ケ	イ	オ	ウ	カ	タ	ク	ラ				ン
フ			ヤ	マ	ダ				カ			カ								グ
ク	ガ	ヤ	マ								ケ	イ	オ	ウ	ホ	リ	ノ	ウ	チ	

〈リスト〉

〈2文字〉

フダ (布田)

〈3文字〉

イナギ (稲城)
キタノ (北野)
タカオ (高尾)
ハザマ (狭間)
ヤマダ (山田)

〈4文字〉

クガヤマ (久我山)
ササヅカ (笹塚)
シバサキ (柴崎)
シンセン (神泉)

〈5文字〉

コクリヨウ (国領)
シンダイタ (新代田)
タマサカイ (多摩境)
ナカガワラ (中河原)
ハマダヤマ (浜田山)
ミタカダイ (三鷹台)
メジロダイ (めじろ台)

〈6文字〉

カミキタザワ (上北沢)
シモキタザワ (下北沢)
シモタカイド (下高井戸)
ニシエイフク (西永福)
ハチマンヤマ (八幡山)
フジミガオカ (富士見ヶ丘)
メイダイマエ (明大前)

〈7文字〉

タカオサングチ (高尾山口)
ヒガシマツバラ (東松原)

〈8文字〉

ケイオウカタクラ (京王片倉)
サクラジヨウスイ (桜上水)
チトセカラスヤマ (千歳烏山)

〈9文字〉

イノカシラコウエン (井の頭公園)
コマバトウダイマエ (駒場東大前)
ケイオウハチオウジ (京王八王子)
ケイオウホリノウチ (京王堀之内)

〈10文字〉

ケイオウイナダヅツミ (京王稲田堤)
ケイオウタマセンター (京王多摩センター)
セイセキサクラガオカ (聖蹟桜ヶ丘)
タマドウブツコウエン (多摩動物公園)

シークワーズ SEEK WORDS

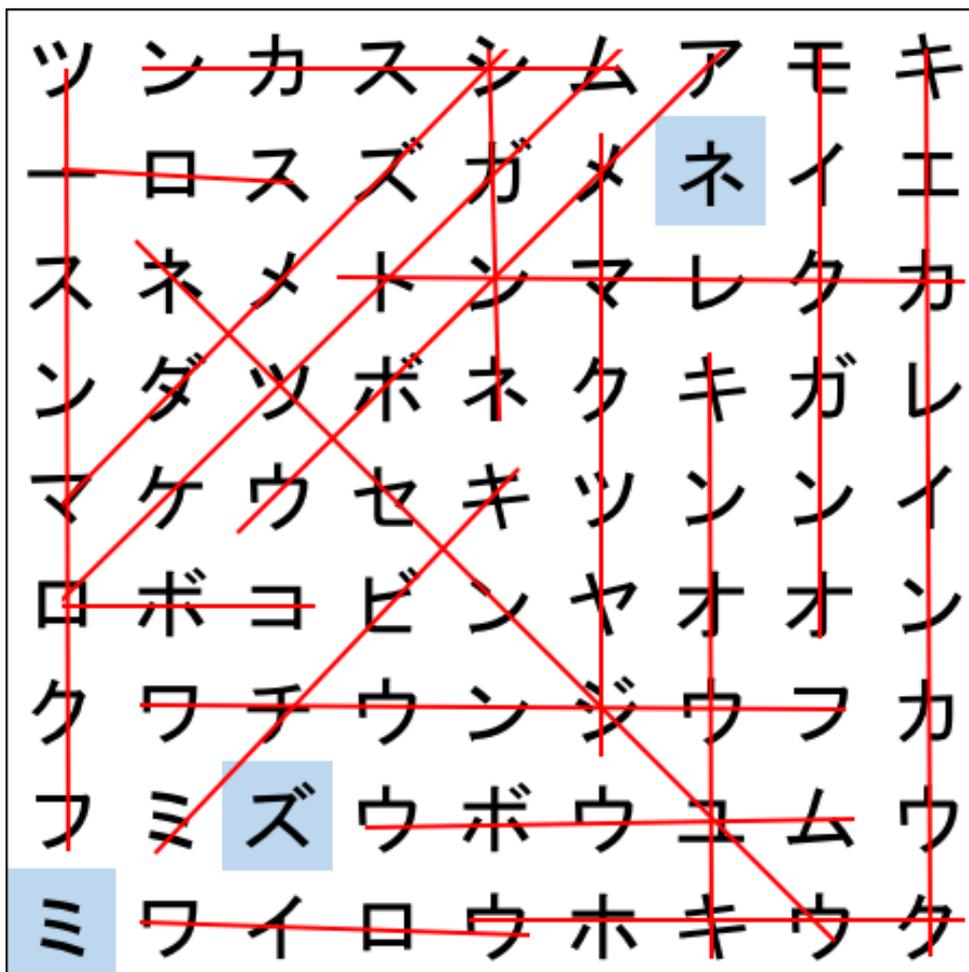
ルール

1. リスト内の言葉が盘面の中でタテ、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。盘面の文字は2回以上使用することもあります。
2. 全部探すと最後に一度も使用されていない文字が盘面内にいくつか残ります。左から右、上から下という順番で残った字を読むと、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には関係ありません。

① ☆☆

作●まどれ〜ぬ

できる言葉：ネズミ



<リスト>

《3文字》

スロー
ロボコ (ロボ子)

《4文字》

ネンガシ (念画紙)
ミチビキ (みちび機)
ワイロウ (Yロウ)

《5文字》

アメンボウ
クウキホウ (空気砲)
シズメダマ (沈め玉)
ムシスカン (虫スカン)
ムユウボウ

《6文字》

オンガクイモ (音楽イモ)
カクレマント (隠れマント)
キュウオンキ (吸音機)
ジャックマメ (ジャック豆)
ロケットガム (ロケットガム)

《7文字》

ネッセンジュウ
(熱線銃)
フウジンウチワ
(風神うちわ)

《8文字》

フクロマンスーツ

《9文字》

クウカンイレカエキ
(空間入れ替え機)

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」「一」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ン一」「一一」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●初月葉桜



	A	B	C	D	E	F	G
1	ク	■	ト	リ	ツ	ク	■
2	イ	シ	■	バ	ツ	■	カ
3	■	カ	ヌ	一	■	ク	ク
4	イ	ゴ	■	シ	ヨ	ウ	ギ
5	ン	■	チ	■	ク	■	ヨ
6	ボ	ウ	エ	キ	■	コ	ウ
7	ウ	■	ス	ゴ	ロ	ク	■

- ・「イゴ」「シヨウギ」は4に入り、「シヨウギ」は「カクギヨウ」と交差する。
- ・「チエス」はCに入る。
- ・「リバーシ」はDに入る。
- ・「トリツク」は1に入る。
- ・黒マスは盤面全体で13個入る。
- ・「ク」の字は盤面全体で6個入る。
- ・「コウ」はヨコに入る。
- ・盤面のどこかに「スゴロク」「ボウエキ」「インボウ」「カヌー」「シカゴ」「クイ」「バツ」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



		店の名前					店の場所					値段				
		闘牛クラブの牛串屋	辺境の焼き鳥	メガわたがし	Tapal同のタピオカ	フランクフルト	銀杏並木	正門そば	ステージ前	西の広場	辺境	100円	150円	200円	300円	400円
名前	舞浜	○	X	X	X	X	X	X	○	X	X	X	X	X	X	○
	山口	X	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X	X	X	○	X
	奈良	X	X	X	X	○	X	X	X	○	X	X	X	○	X	X
	矢野	X	X	X	○	X	X	○	X	X	X	X	○	X	X	X
	桜島	X	X	○	X	X	X	X	X	X	○	○	X	X	X	X
値段	100円	X	X	○	X	X	X	X	X	X	○					
	150円	X	X	X	○	X	X	○	X	X	X					
	200円	X	X	X	X	○	X	X	X	○	X					
	300円	X	○	X	X	X	○	X	X	X	X					
	400円	○	X	X	X	X	X	X	○	X	X					
店の場所	銀杏並木	X	○	X	X	X										
	正門そば	X	X	X	○	X										
	ステージ前	○	X	X	X	X										
	西の広場	X	X	X	X	○										
	辺境	X	X	○	X	X										

仲良し大学生 5 人組が都内のとある大学の文化祭に遊びに来ました。5 人はそれぞれ違う場所にある違う店で食べ物を一つ買いました。買った食べ物の値段はみなバラバラだったようです。5 人の会話から、彼らが食べ物を買った店の名前、店の場所、値段を推理しましょう。なお、会話に出てくる店は表にある 5 つの店だけです。また、実際の人物名や場所などとは関係ありません。

舞浜「私は闘牛クラブの牛串屋で牛串を買って食べたわ。値段は 300 円以上だったけど牛串だしそれくらいするわよね」

矢野「牛串っていうと、辺境の焼き鳥は牛串より 100 円安かったぞ」

奈良「私が食べたものは舞浜さんの食べたものの半額でした……人が多いのは苦手なのでステージ前には行ってないです……」

山口「確かにステージ前は人が多くて、店の食べ物の値段は強気の 400 円だったぞ。俺は正門そばにあった 200 円以下の店にしようと思ったんだけど、結局俺以外の誰かが食べたんだっけか」

桜島「おなかすいた！」

舞浜「あなた、さっきメガわたがし食べたばかりでしょ」

桜島「甘いものの後は肉が食べたいの！」

奈良「西の広場にフランクフルトっていうフランクフルトの店があったよ……食べたけど結構おいしかった……」

桜島「ほんと!?!それじゃ、早速行ってきます!ありがとー！」

山口「相変わらず桜島はよく食べるな……100 円で安いからってメガわたがし 2 つも食べてたし」

矢野「そういえばフランクフルトっていうと、辺境の焼き鳥はフランクフルトより 100 円高かったぞ」

舞浜「あなたさっきから辺境の焼き鳥の話ばかりだけど、そもそも辺境って具体的にどこなのよ、そんな名前の場所行ったことも聞いたこともないんだけど」

矢野「いや、辺境は僕も行ったことないよ。辺境の焼き鳥っていうのは店の名前で、実際は銀杏並木にある店で、辺境研究会ってところがやってる店だってパンフに書いてあった。僕は結局食べなかったけどな」

山口「辺境研究会っていったい何なんだ……?」

奈良「Tapa 同好会も謎……」

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、部品はそれぞ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。

① ☆ 作●タイガーアイ

	木	月	日	厂	子	彡
棚 (タナ)	1	2				
明 (アカルイ)		1	1			
曆 (コヨミ)	2		1	1		
厚 (アツイ)			1	1	1	
暑 (アツイ)			2			1
孝 (コウ)					1	1

③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

	大	口	一	心	田	リ	虎	豕	儿	色
器 (キ)	1	4								
天 (テン)	1		1							
恩 (オン)	1	1		1						
副 (フク)		1	1		1	1				
慮 (リョ)				1	1		1			
劇 (ゲキ)			1			1	1	1		
虎 (コ)							1		1	
免 (メン)									1	1
象 (ゾウ)								1		1

●例題●

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

●答え●

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

② ☆☆☆ 作●初月葉桜



	ル	口	一	立	十	ノ
兄 (アニ)	1	1				
見 (ケン)	1	1	2			
元 (ゲン)	1		2			
三 (サン)			3			
競 (キョウ)	2	2		2		
唱 (ショウ)		3	2			
章 (ショウ)		1	1	1	1	
先 (セン)	1		1		1	1
千 (セン)					1	1

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



ギター
ドラム
ベース
ピアノ

② ☆

作●まどれ～ぬ

大分県
京都府
北海道
東京都

③ ☆☆☆

作●初月葉桜

ゆうじょう
けものみち
きりどおし
ともえなげ
てんかんき

④ ☆☆☆

作●puzneko



はいりほう
いんりよく
なとりうむ
みどりむし
たいりゅう

(灰色のマスには「り」が入る)

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●初月葉桜

	給	
石	油	田
	脂	

	決	
横	断	熱
	水	

	尊	
広	大	学
	家	

	無	
素	敵	陣
	対	

油断大敵

② ☆☆ 作●タイガーアイ

	想	
縁	起	立
	床	

	伝	
継	承	知
	認	

	回	
運	転	居
	倒	

	団	
連	結	論
	果	

起承転結

③ ☆☆ 作●まどれ～ぬ

	天	
人	文	字
	句	

	自	
光	明	白
	日	

	公	
全	開	放
	示	

	同	
羽	化	合
	石	

文明開化

④ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

	数	
過	多	才
	用	

	分	
隠	岐	阜
	路	

	存	
興	亡	命
	国	

	山	
子	羊	水
	毛	

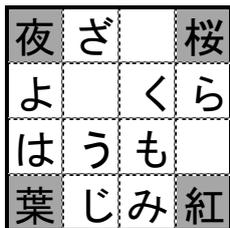
多岐亡羊

よみどおり YOMIDORI

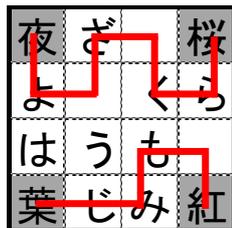
ルール

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。
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●



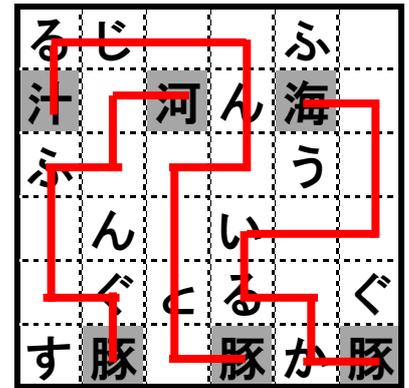
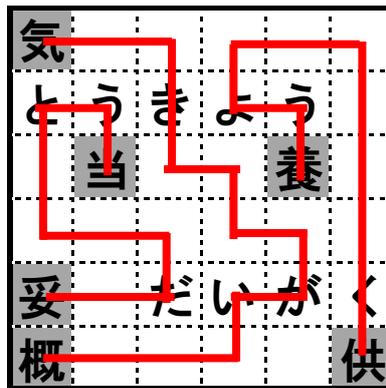
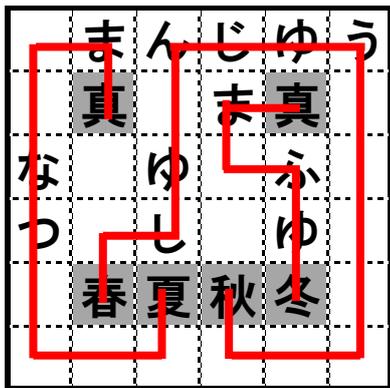
●答え●



① ☆ 作●まどれ〜ぬ

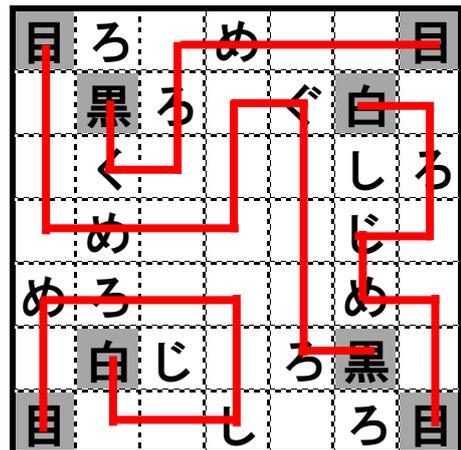
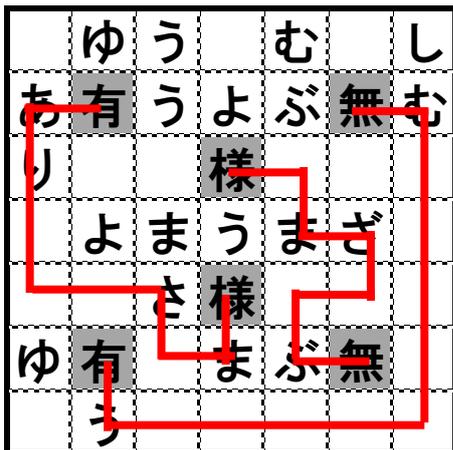
② ☆☆ 作●puzneko

③ ☆☆ 作●あぼかど



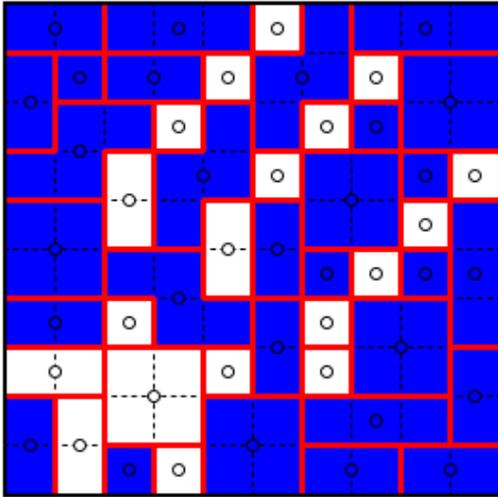
④ ☆☆ 作●ゆずっこ

⑤ ☆☆☆ 作●初月葉桜



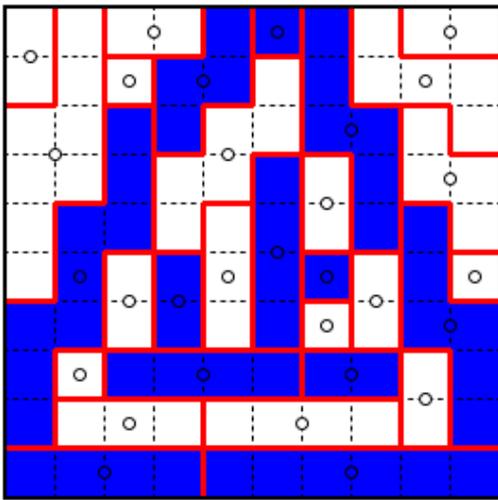
天体ショー TENTAISHOW

① ☆ 作●初月葉桜



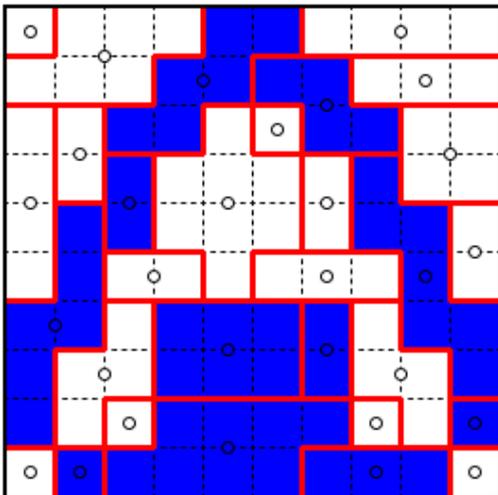
流れ星

② ☆☆☆ 作●ゆづっこ



止まれ

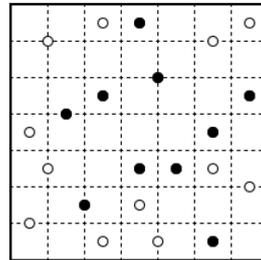
③ ☆☆☆ 作●あぼかど



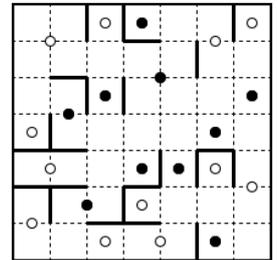
おにぎり

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

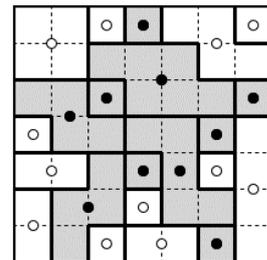
●例題●



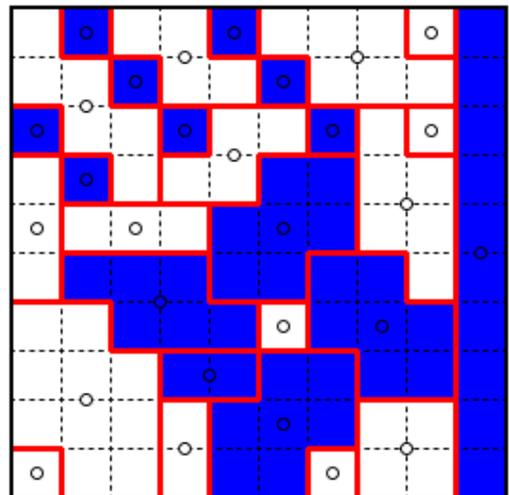
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



手裏剣

ヒント集 HINT

数独①：各数字が全部で9つ入ることに注意しましょう。まず1が9つ全部埋まります。次に2が9つ全部埋まります。このように1から順に埋めていくとこの問題は解けます。

数独⑥：詰まったら上から4行目、左から5列目のマスに着目しましょう。このマスに入る数字は1つしかありません。

対角線数独②：まずは3段のうち下2段を埋めます。最初の方は対角線ルールを使わなくても埋まりますが、それで詰まったら対角線ルールを使ってください。下2段が埋まったら、対角線上の数字を全て決定させましょう。

ナンバーリンク④：すぐさま1と1を一番上の列に線を引くことで結んではいけません。実はこの1と1は盤面の周に沿ってLの形の線で結ばれます。

ナンバーリンク⑦：盤面の下側の部分は距離が近い数字が多いので、そこから引いてみると良いでしょう。

美術館②：全てのマスが照らされなければいけないので、数字の周りの照明では照らされないマスにも照らされるよう、数字の周り以外にも照明を補う必要があります。

美術館④：2の周りに照明を置ける可能性のあるマスが3つのとき、そのうちの2つに置けなくしてしまうようなマスには照明は置けません。同様に、1の周りに置ける可能性のあるマスが斜めに隣接する2つのとき、その両方に置けなくしてしまうようなマスには照明は置けません。

四角に切れ③：詰まったら上から3行目、左から8列目のマスに着目しましょう。このマスを拾える数字は1つしかありません。

四角に切れ④：初手は9です。一見分かりづらいですが、形は1通りに決まります。

ましゅ②：2つ以上の輪っかが出来てはいけません。白丸黒丸には線が必ず通ることから、拾わない白丸黒丸があるような輪っかが出来ないように線を伸ばす必要があります。

ましゅ⑦：行き詰まった時は黒丸から線が伸びる方に注目してみると良いでしょう。

へやわけ③：まずは2のある部屋を攻めていきましょう。数字の無い部屋は、ルール3を用いて処理していきます。

月か太陽③：人によって入口は違うかもしれませんが、この部屋が月の部屋だとハタンする、みたいな部屋を探してみると良いと思います。

月か太陽④：2つの隣接する部屋の境界の両側で同じ記号が隣接しているときや、同じ部屋内で異なる記号が隣接しているときは、その間には線が引かれないので、2つのマス間に×印をつけましょう。そうすると自ずと入口が見えてくるはずです。

Tapu②：盤面の外周に隣接しない4のマスの周りにおいては、黒マスにならないと判明したマスの反対側は黒マスになります。

ビルディング③：詰まったら上から4行目に着目しましょう。5の位置を決める→3の位置を決める→…、としていけば、全てのマスが決まります。

ビルディング④：上から5段目のヒントは、左右同時に考えましょう。また、同段右から2個目のマスにはある数字を入れることができません。

スケルトン①：言葉がひとつしかない文字数の言葉（この問題では「フダ」）は入る場所が初めから確定するのでそこから入れてみましょう。

推理クロス①：4に入る「イゴ」「シヨウギ」の入れ方は2通りありますが、D列に入る「リバーシ」を考えると？

推理パズル①：会話は最後まで読んでから表を埋めることをお勧めします。

漢字部品マット②：音読みが多いですが、(サン)、(ゲン)、(アニ)から考えると良いかもしれません。

セレクトワーズ①：各単語は楽器を表しています。

セレクトワーズ④：灰色のマスには「リ」が入ります。

十字パズル④：「学問の道が多方面に分かれ、真理を得がたいこと」という意味の四字熟語が出来上がります。

天体ショー④：完成した盤面が何の絵を表しているか分かりませんか？一番右の列は「壁」を表しています。

