

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)

松枝俊虎
山本和也
塚田陽太郎
岡本弘毅
北川湧也
窪田壮児

梶原裕希
今川拓光
森川皓太
津留崎堅章
山本悠時

高橋 諒
小森禎之
眞部七海
安藤大悟
曾根和樹

パズル遊園地 目次

p. 4 数独	p.24 Tapa
p. 5 一つ違い数独	p.25 フィッシング
p. 6 スリザーリンク	p.26 スケルトンパズル
p. 8 ナンバーリンク	p.28 クロスワード
p.10 美術館	p.29 シークワーズ
p.12 四角に切れ	p.29 推理パズル
p.14 ましゅ	p.30 推理クロス
p.16 へやわけ	p.31 ドッキング漢字
p.17 ぬりかべ	p.32 セレクトワーズ
p.18 エルパネル	p.33 十字パズル
p.19 のりのり	p.34 よみどおり
p.20 ヤジリン	p.35 イラストロジック
p.21 月か太陽	p.36 天体ショー
p.22 波及効果	p.37 メンバー紹介
p.23 スラローム	

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●泡沫

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

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	1	
		7		6			9	

●答え●

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

② ☆ 作●utime

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

④ ☆☆ 作●puzneko

③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

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

⑤ ☆☆

作●初月葉桜

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

⑥ ☆☆☆

作●タイガーアイ

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

一つ違い数独 CONSECUTIVE SUDOKU

ルール

① ☆☆

作●utime

- 通常の数独のルールに加えて、間に○を挟んで隣り合う2つのマスの数字の差は1となります。また、間に○を挟まずに隣り合う2つのマスの数字の差は2以上となります。

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

●例題●

●答え●

1								

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

② ☆☆☆☆

作●白岡市民

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

③ ☆☆☆☆

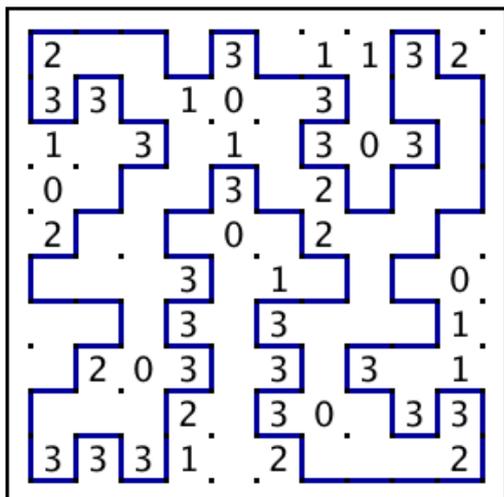
作●初月葉桜

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

スリザーリンク SLITHER LINK

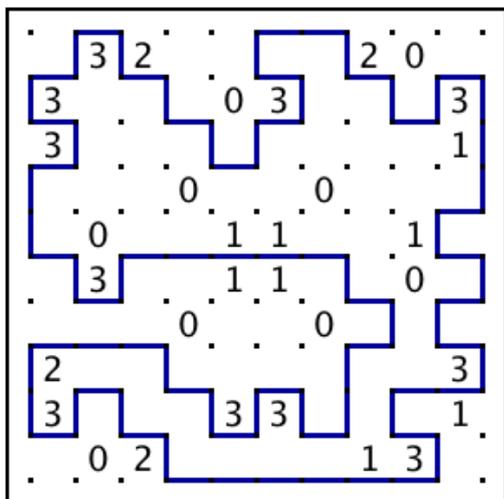
ルール

① ☆ 作●fff

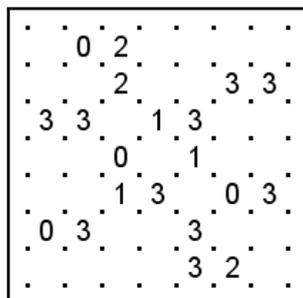


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

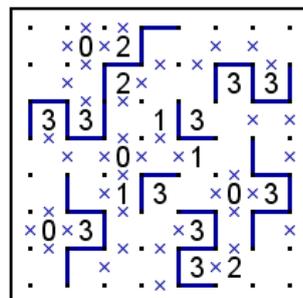
② ☆☆ 作●あぼかど



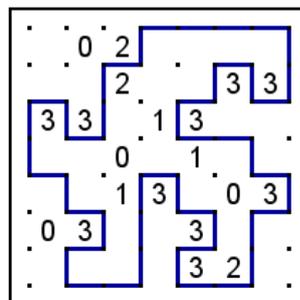
●例題●



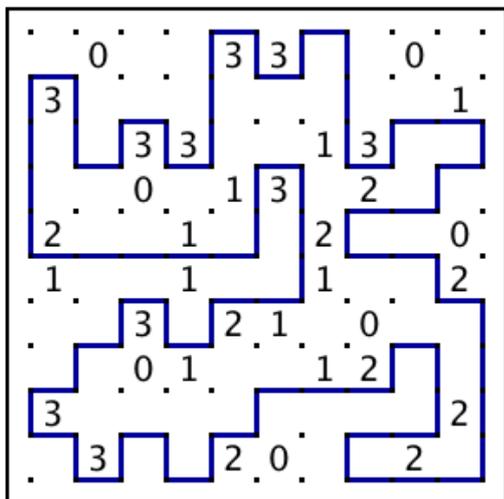
●途中経過●



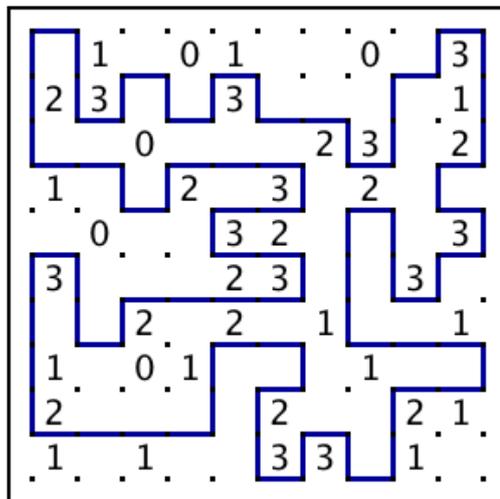
●答え●



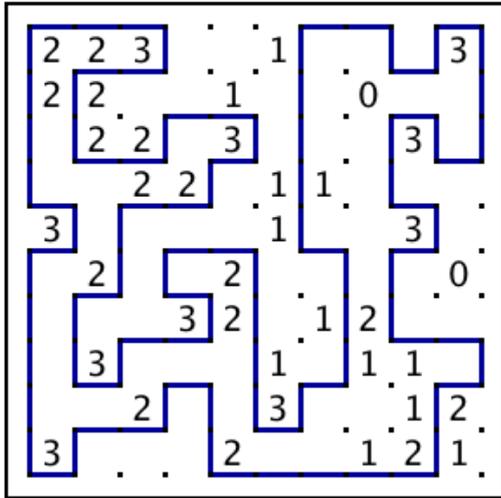
③ ☆☆ 作●あぼかど



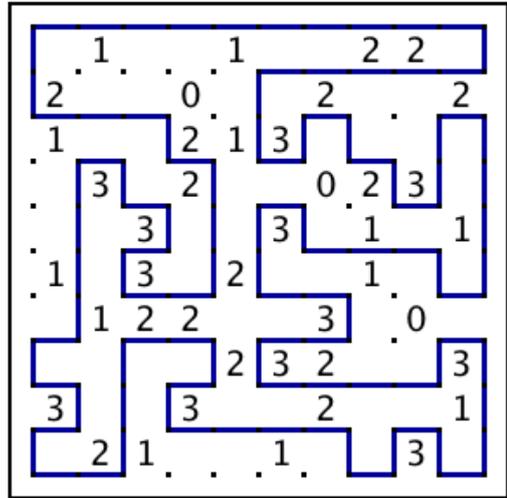
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



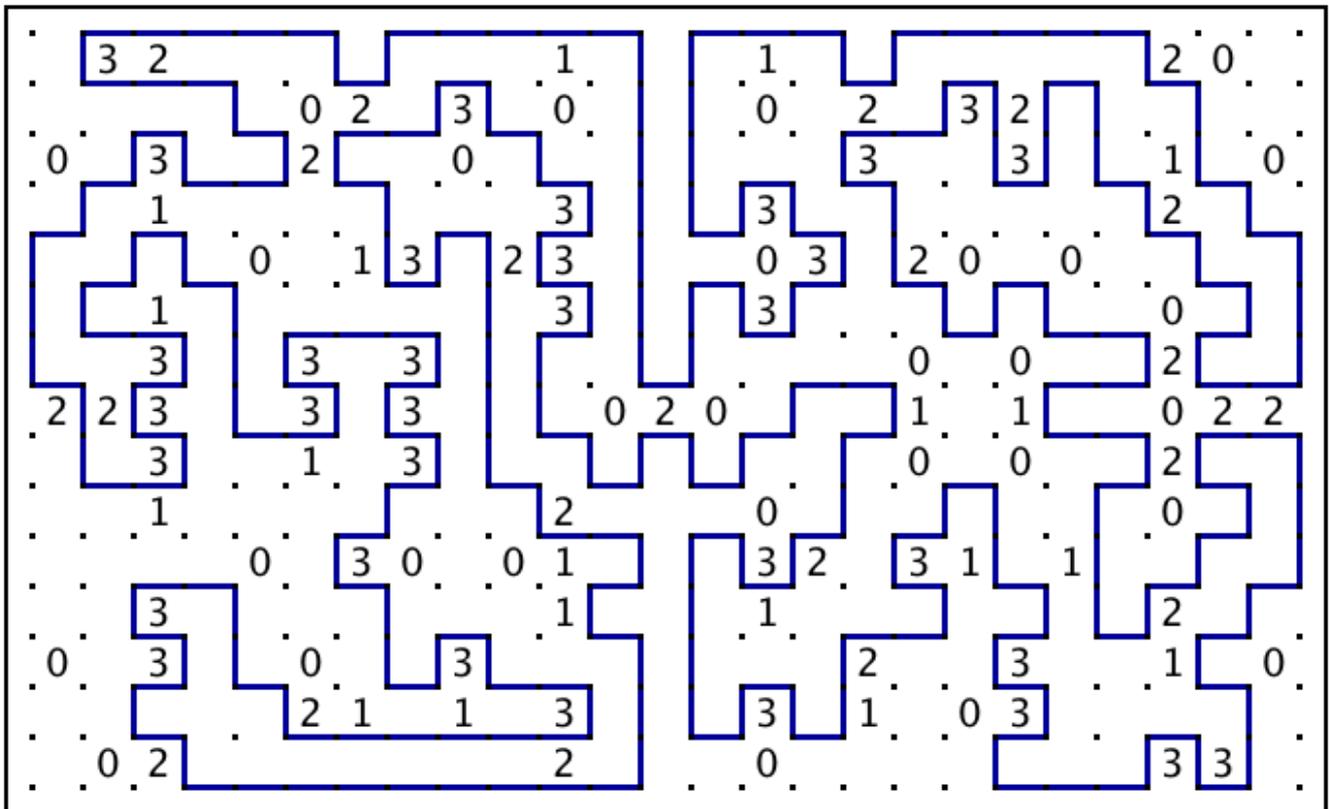
5 ☆☆☆☆ 作●初月葉桜



6 ☆☆☆☆ 作●よしもと



7 ☆☆☆ 作●fff

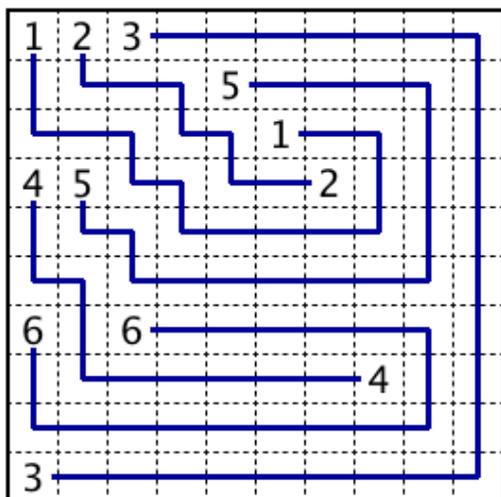


ナンバーリンク NUMBER LINK

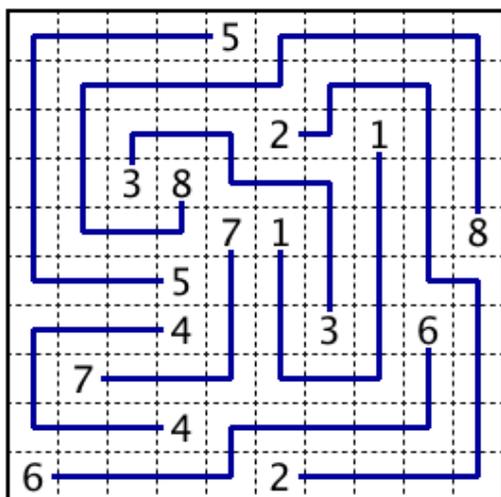
ルール

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。

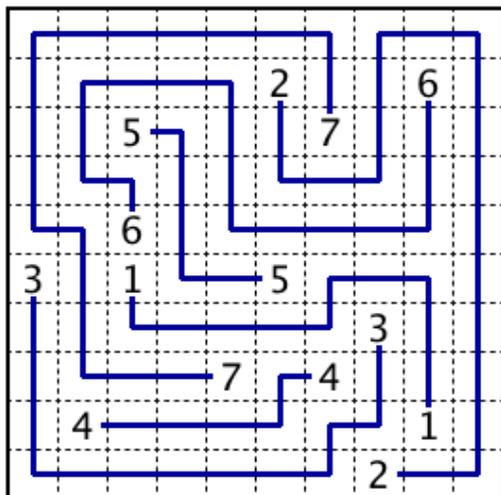
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



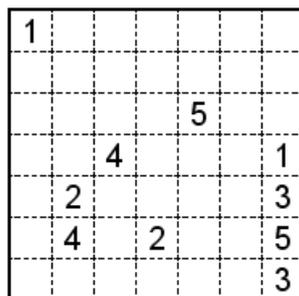
② ☆☆ 作●泡沫



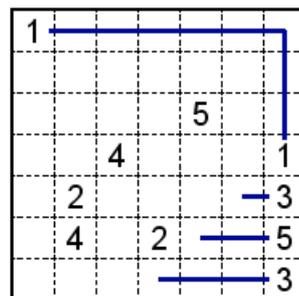
③ ☆☆ 作●ゆずっこ



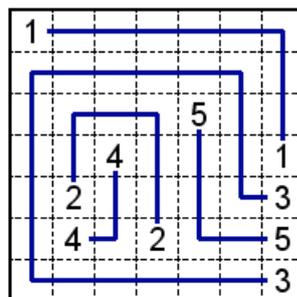
●例題●



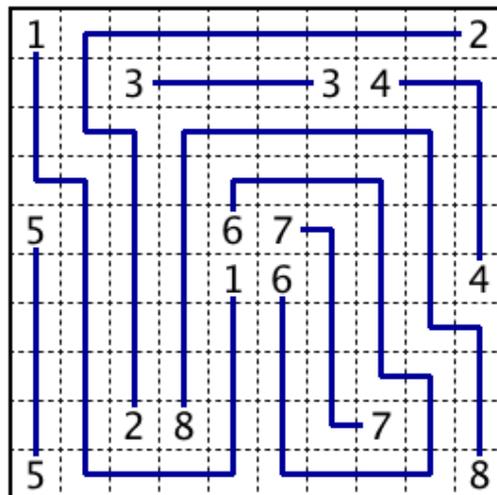
●途中経過●



●答え●

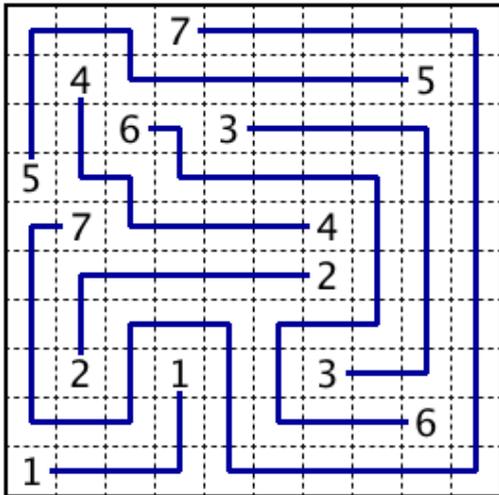


④ ☆☆ 作●よしもと



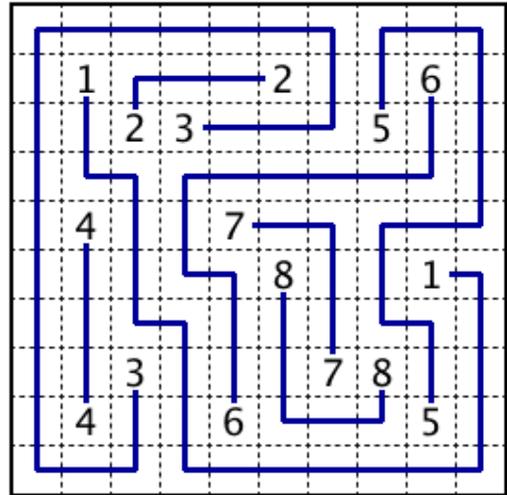
5 ☆☆

作●初月葉桜



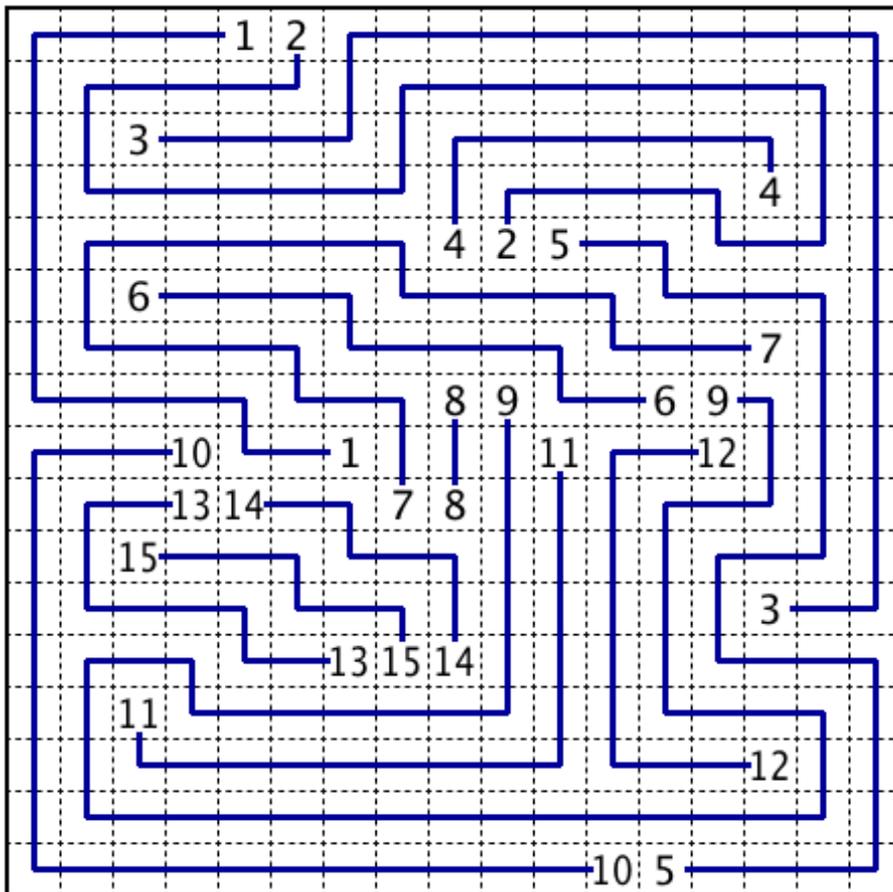
6 ☆☆☆

作●タイガーアイ



7 ☆☆☆☆

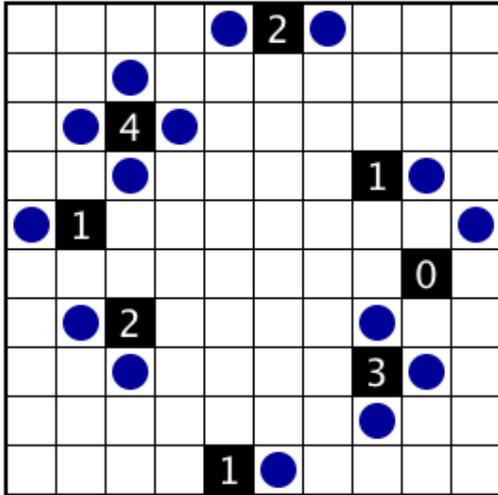
作●まどれ〜ぬ



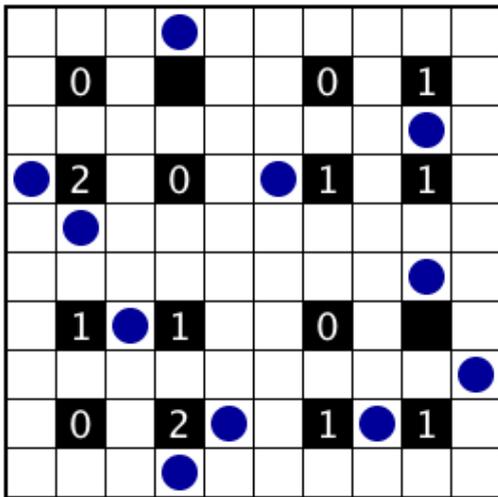
美術館 AKARI

ルール

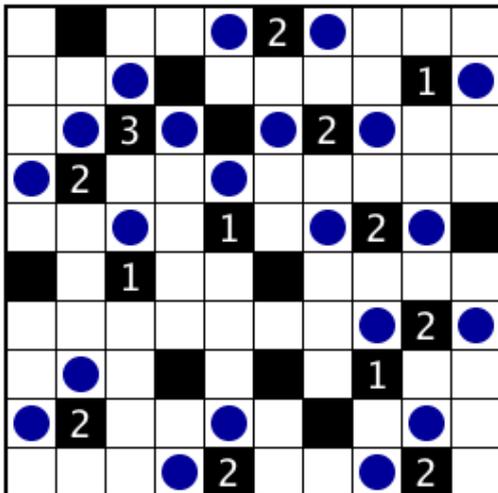
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

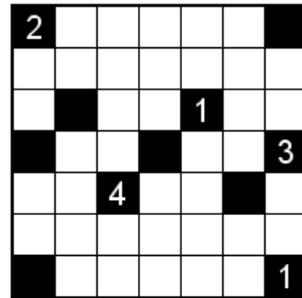


③ ☆☆ 作●ゆずっこ

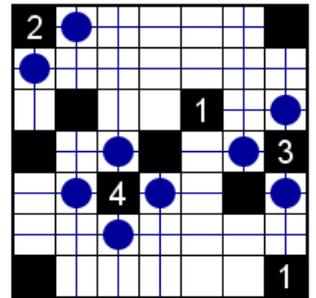


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

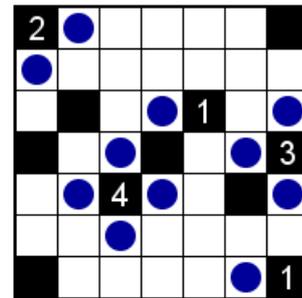
●例題●



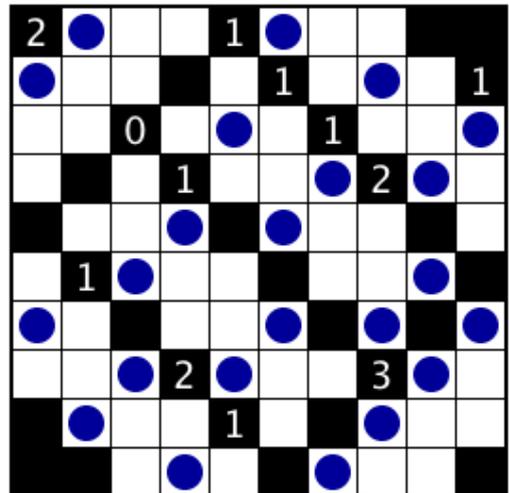
●途中経過●



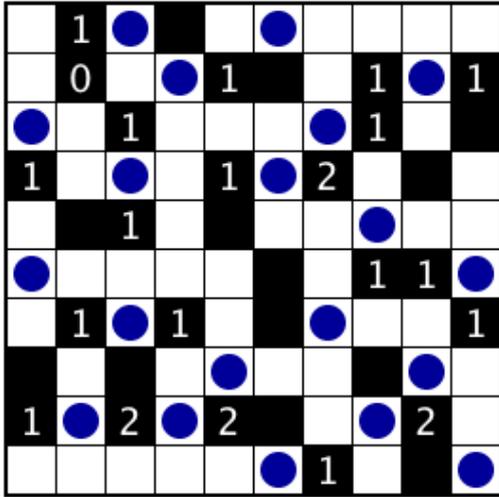
●答え●



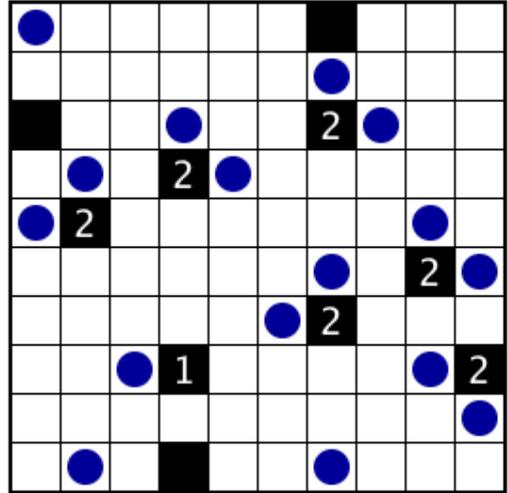
④ ☆☆ 作●puzneko



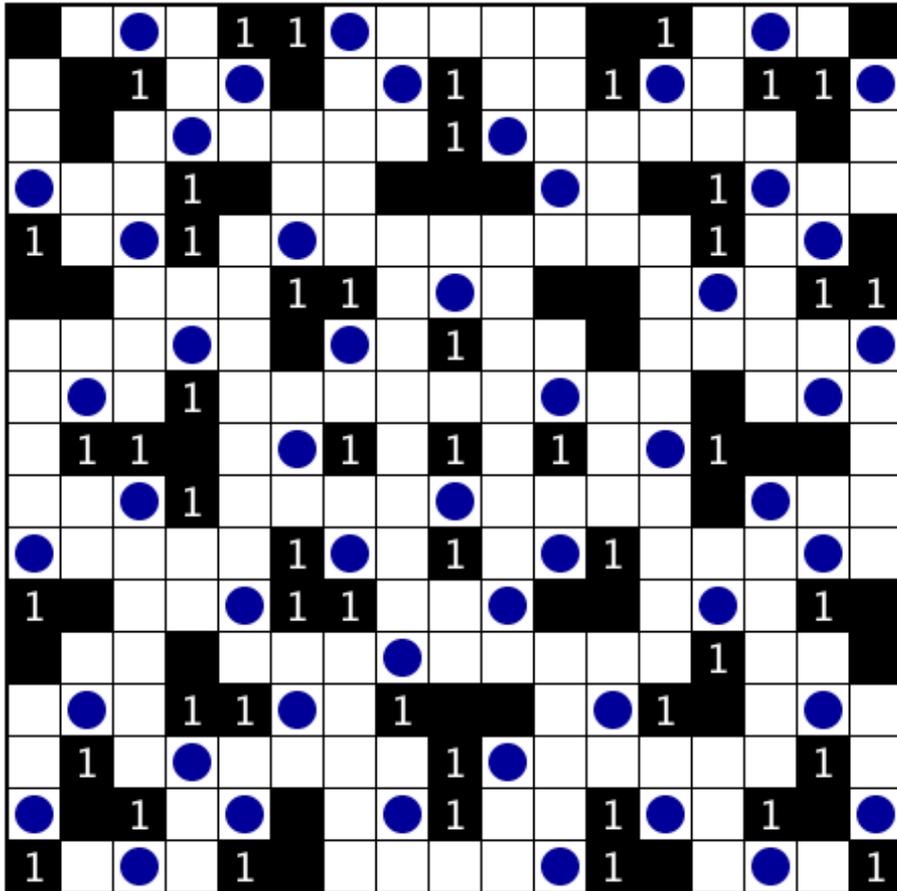
⑤ ☆☆☆ 作●初月葉桜



⑥ ☆☆☆☆ 作●とーらす

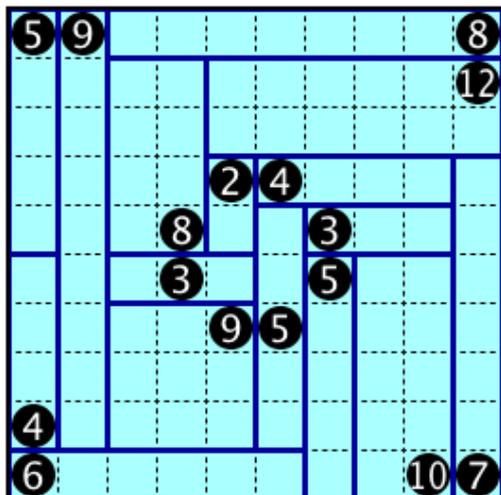


⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫

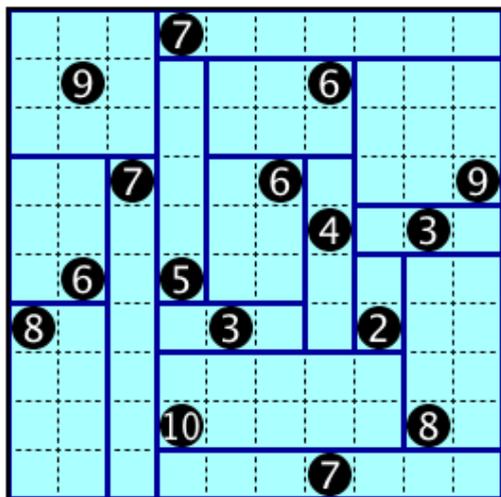


四角に切れ SHIKAKU

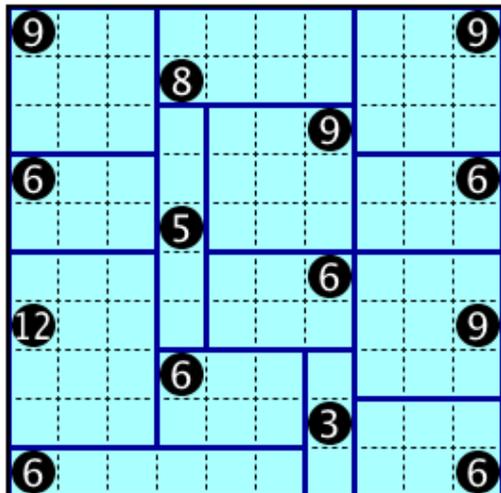
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●ゆずっこ

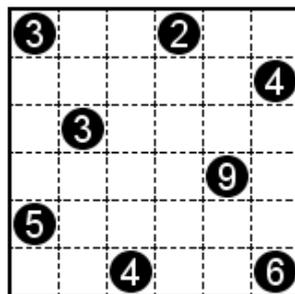


③ ☆☆ 作●初月葉桜

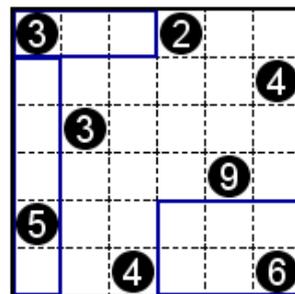


- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

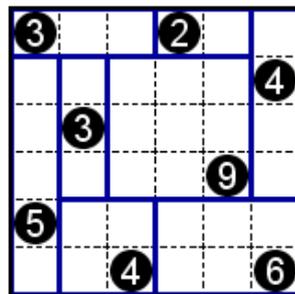
●例題●



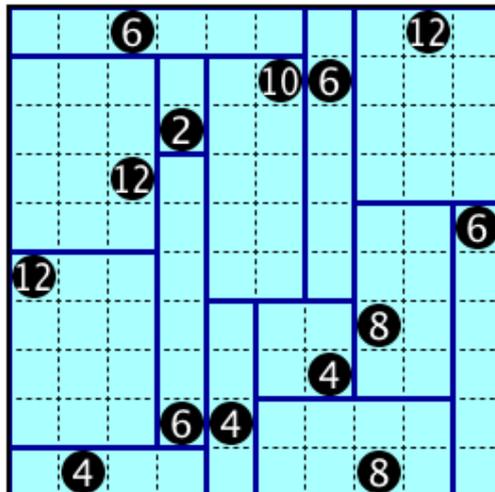
●途中経過●



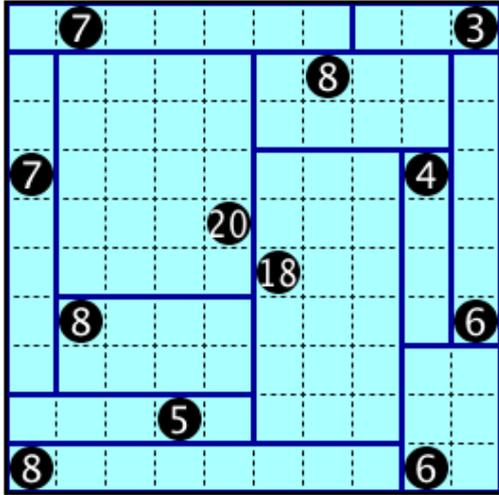
●答え●



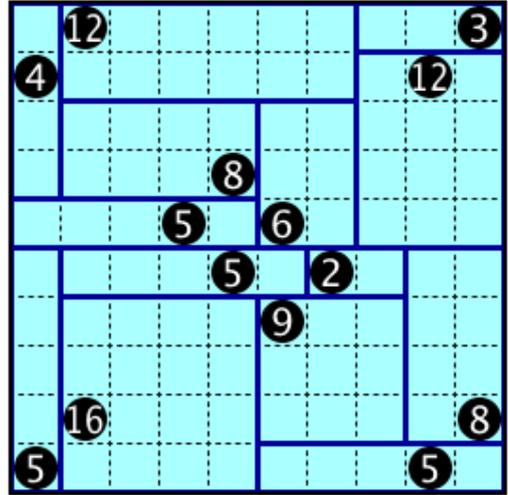
④ ☆☆☆ 作●泡沫



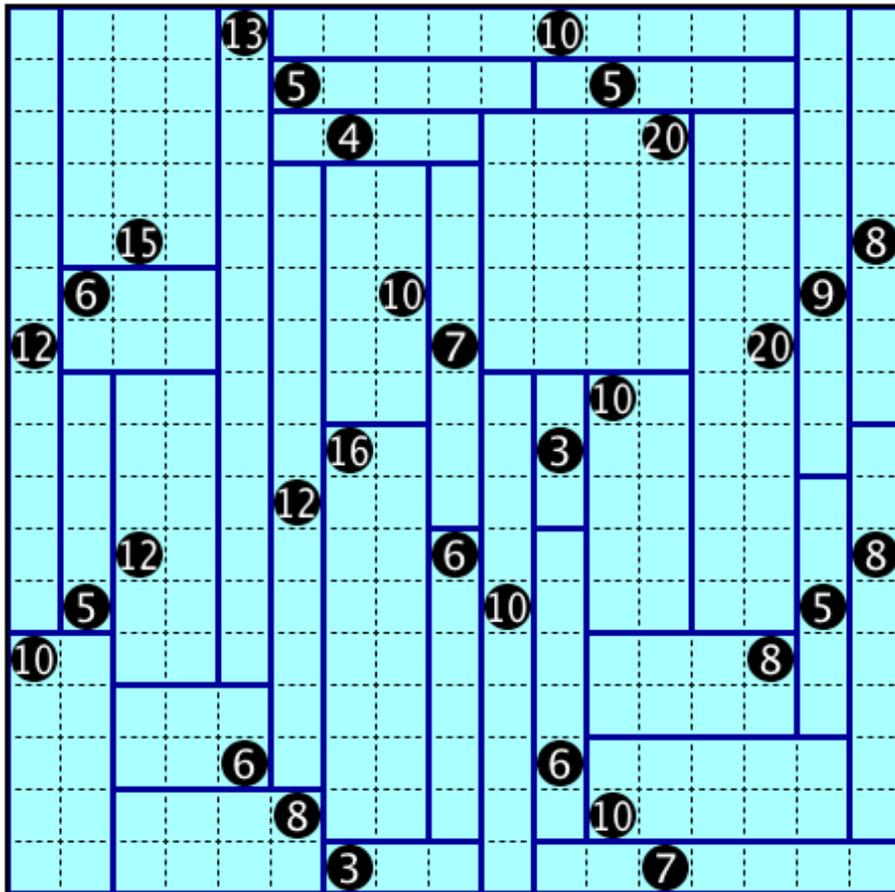
⑤ ☆☆☆ 作●よしもと



⑥ ☆☆☆ 作●あぼかど



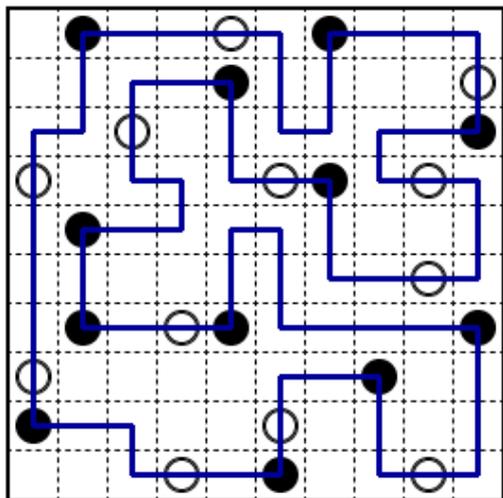
⑦ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



ましゅ MASYU

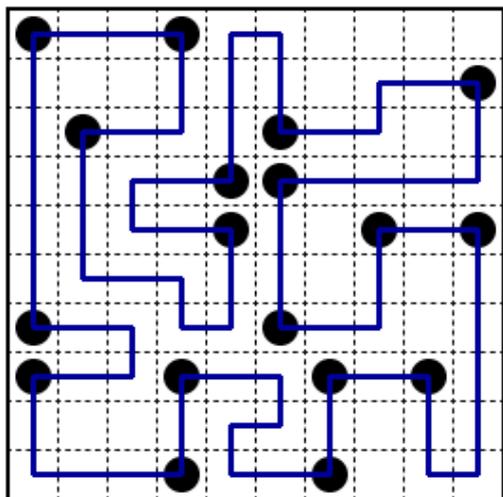
ルール

① ☆ 作●初月葉桜



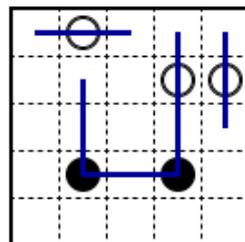
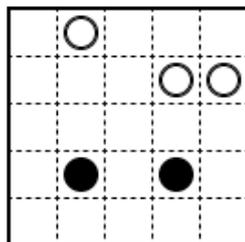
1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

② ☆ 作●タイガーアイ

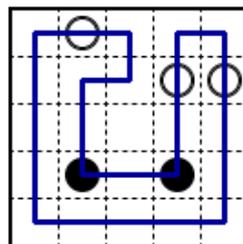


●例題●

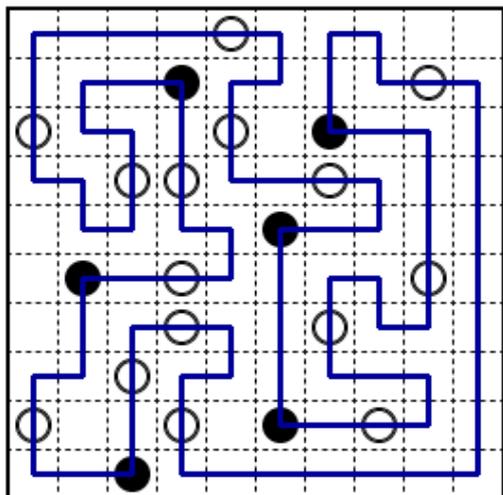
●途中経過●



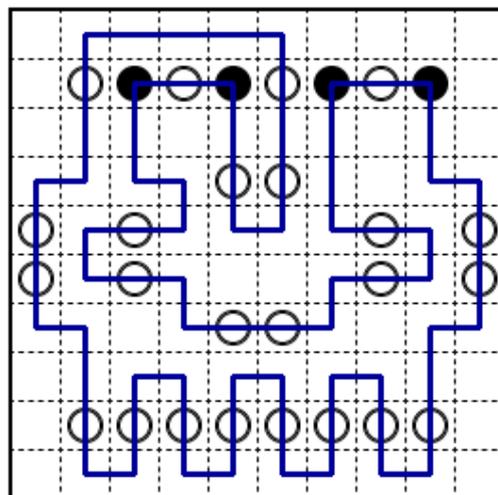
●答え●



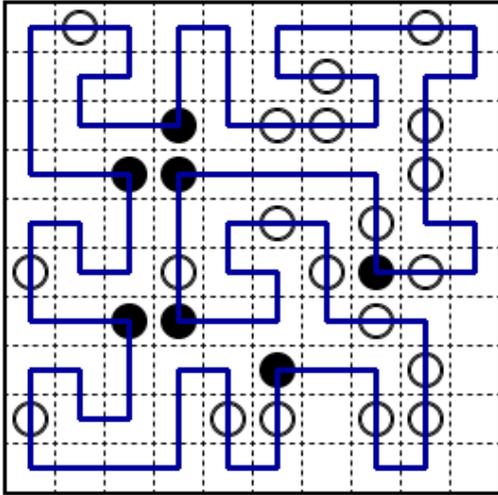
③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



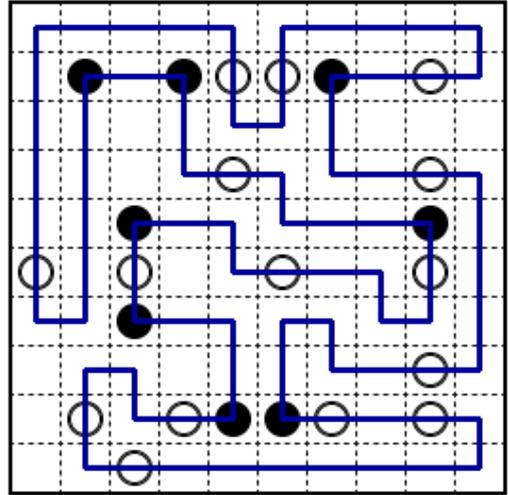
④ ☆☆ 作●あぼかど



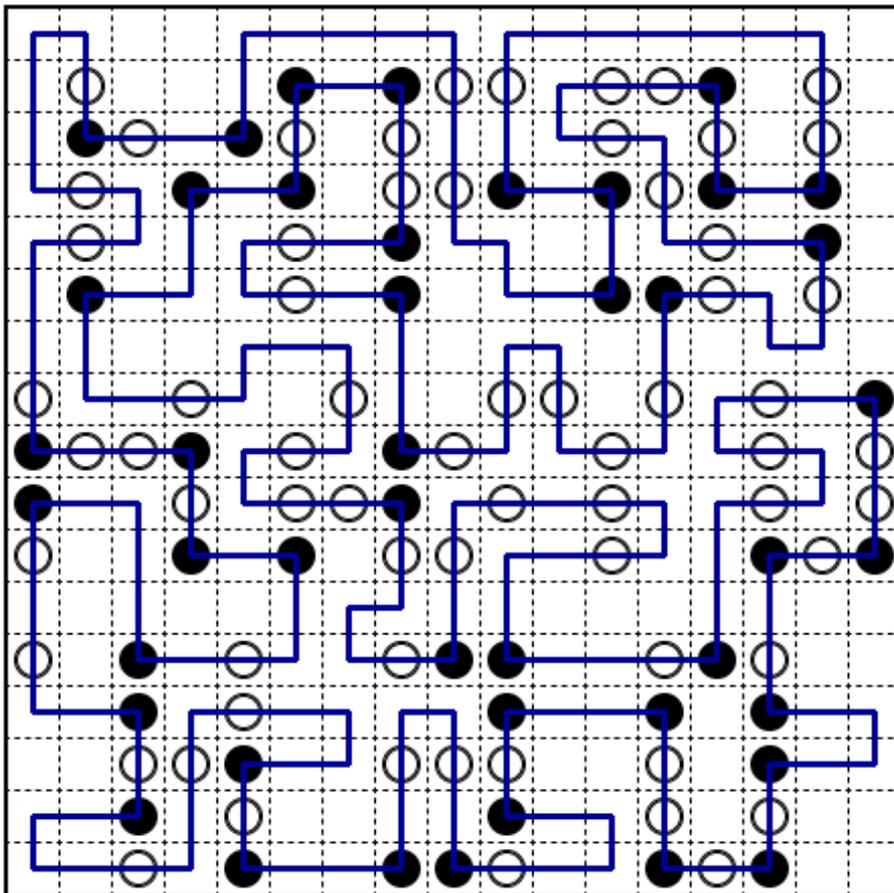
5 ☆☆ 作●ゆずっこ



6 ☆☆☆ 作●あぼかど



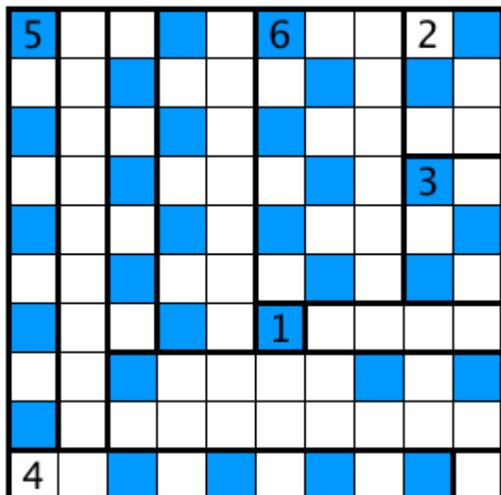
7 ☆☆☆ 作●泡沫



へやわけ HEYAWAKE

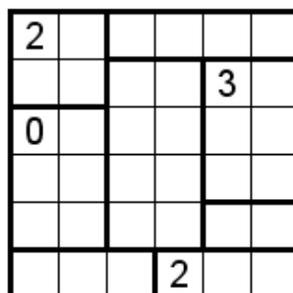
ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

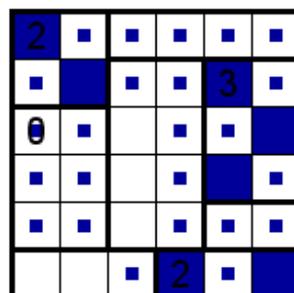


1. 以下のルールに従って盤面に黒マスを設置します。
2. 出ている数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
3. 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
4. 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

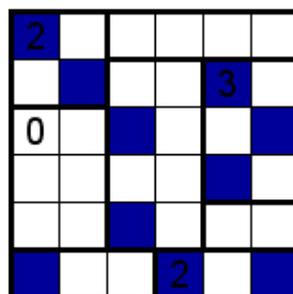
●例題●



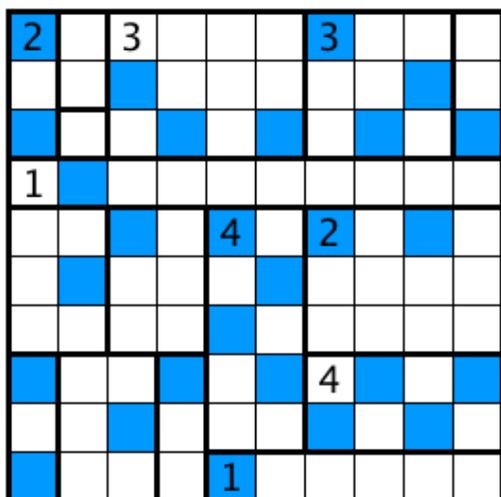
●途中経過●



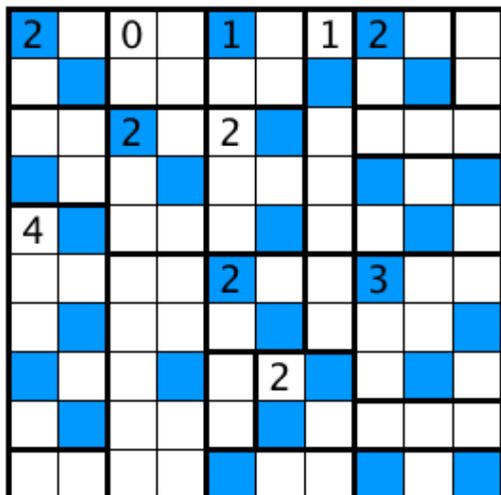
●答え●



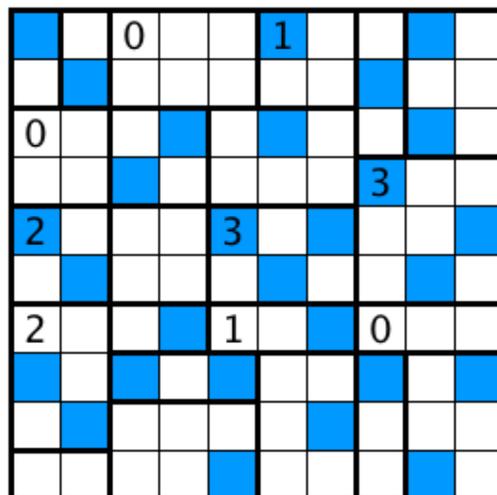
② ☆ 作●ゆずっこ



③ ☆☆ 作●初月葉桜



④ ☆☆☆ 作●よしもと



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆ 作●泡沫

7		7		5					
									3
							5		
	2								
8									
				4		1			8

- 以下のルールに従って盤面のマスをしつづめます。
- 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					

●答え●

4			3	2					

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

								1	
	2			3					
								4	
	5			6					
					7		8		9

③ ☆☆☆ 作●あぼかど

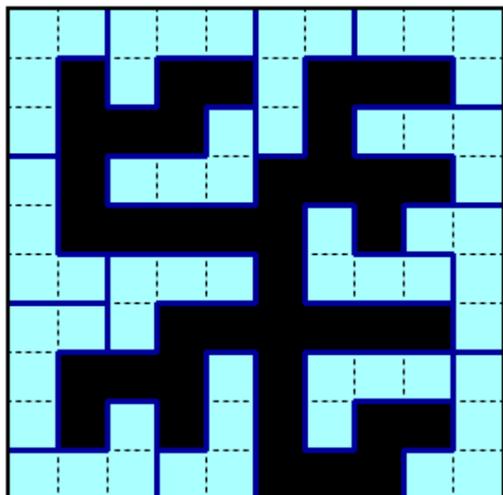
			6						
		8							
			4						
			4						
			2					7	
			7				2		2

④ ☆☆☆ 作●あぼかど

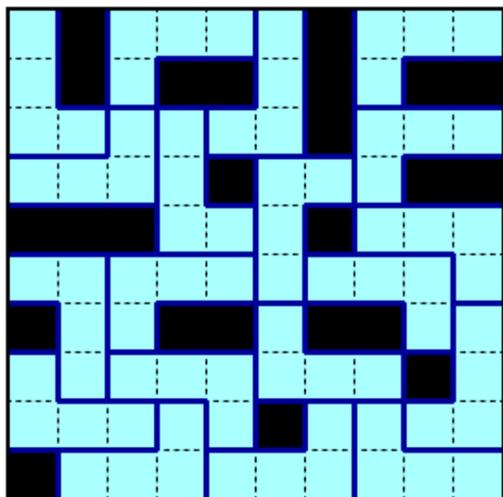
			3						
			3						
									2
4			20						
				1					
					8				
								2	
	1								
		2							

エルパネル LPANEL

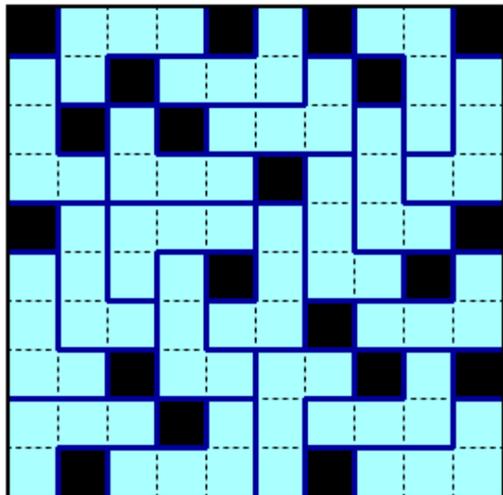
① ☆ 作●泡沫



② ☆ 作●初月葉桜

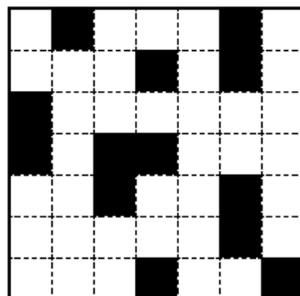


③ ☆☆ 作●泡沫

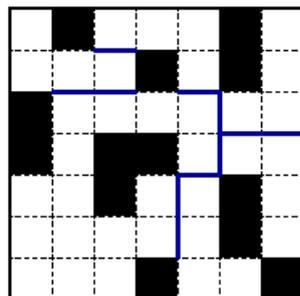


- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスに4マスずつのブロックに分割します。
 2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

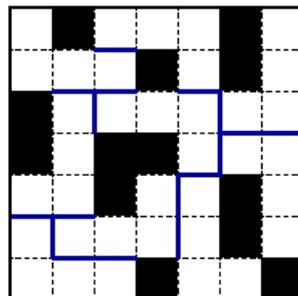
●例題●



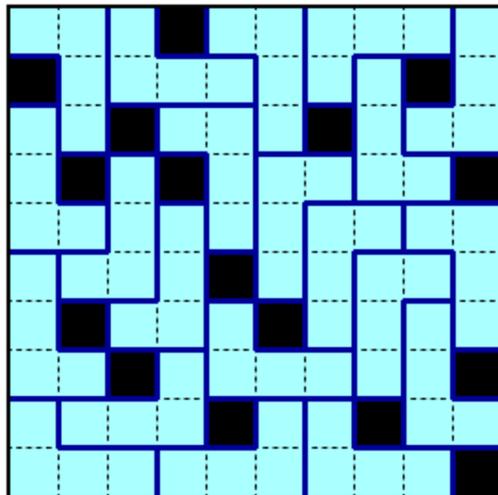
●途中経過●



●答え●

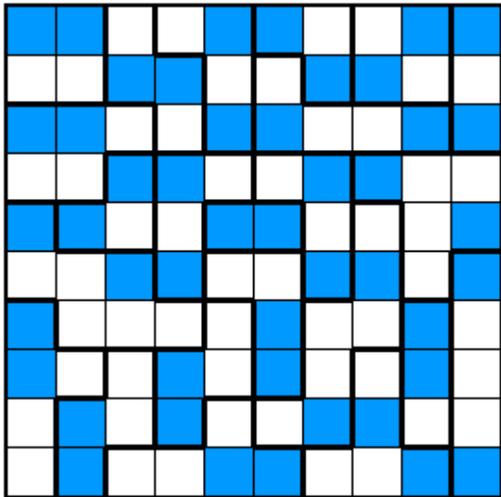


④ ☆☆☆ 作●よしもと

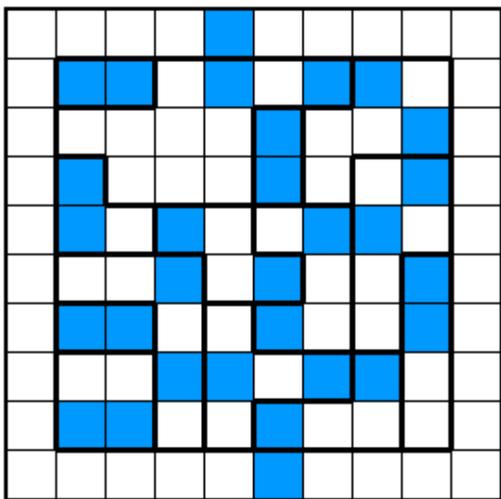


のりのり NORINORI

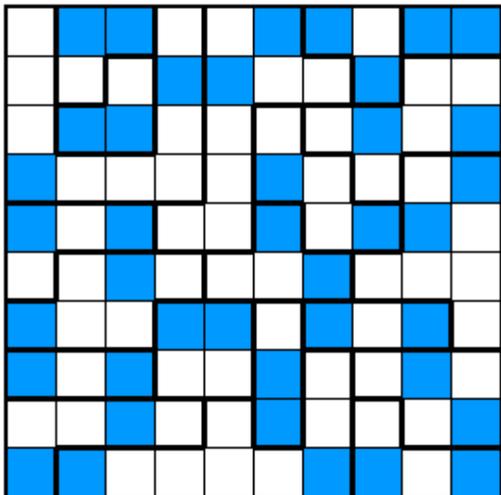
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●泡沫

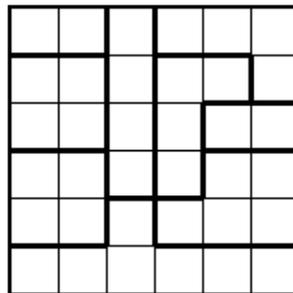


③ ☆☆☆ 作●初月葉桜

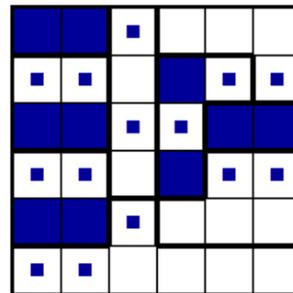


- ## ルール
1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
 2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つつ入ります。

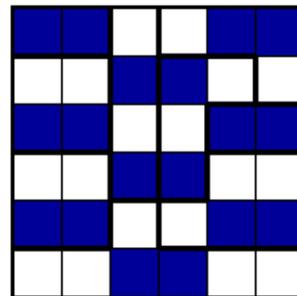
●例題●



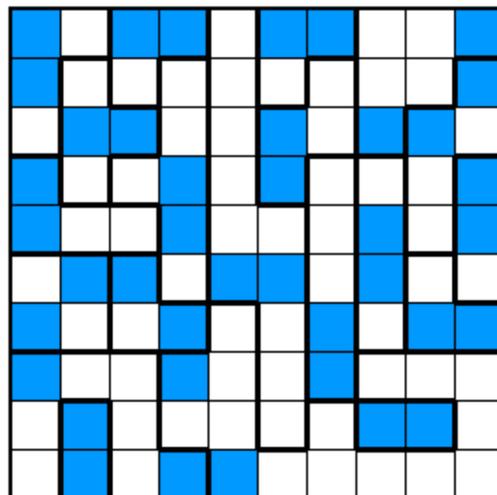
●途中経過●



●答え●

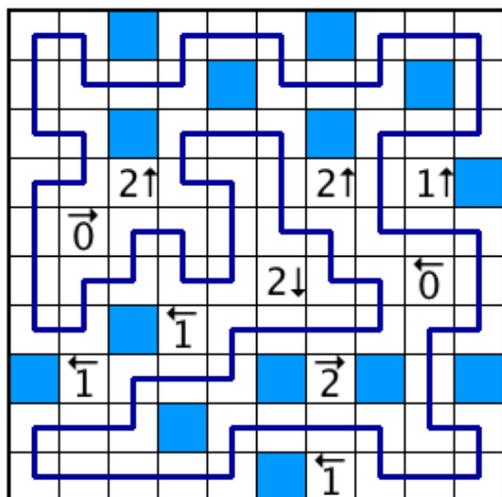


④ ☆☆☆ 作●ななな

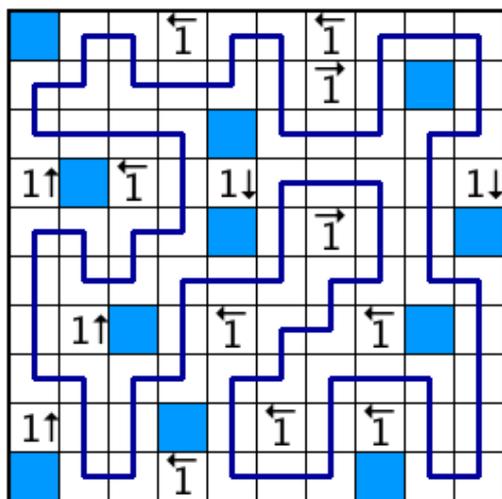


ヤジリン YAJILIN

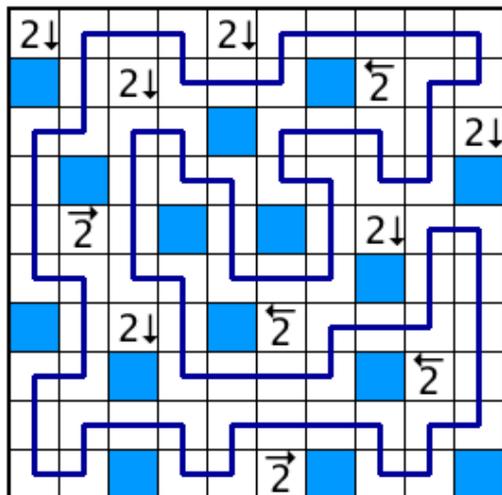
① ☆ 作●puzneko



② ☆☆ 作●あぼかど



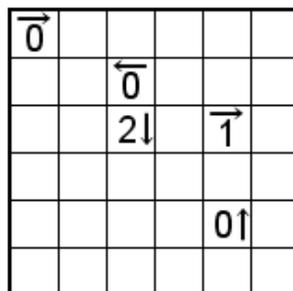
③ ☆☆ 作●泡沫



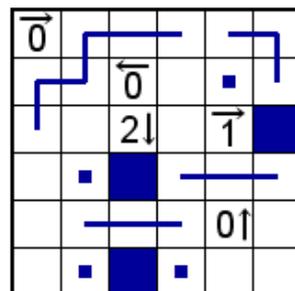
ルール

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。数字のマスの線は通りませんが、黒マスにもなりません。

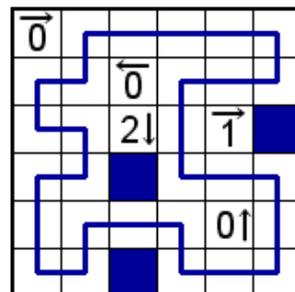
●例題●



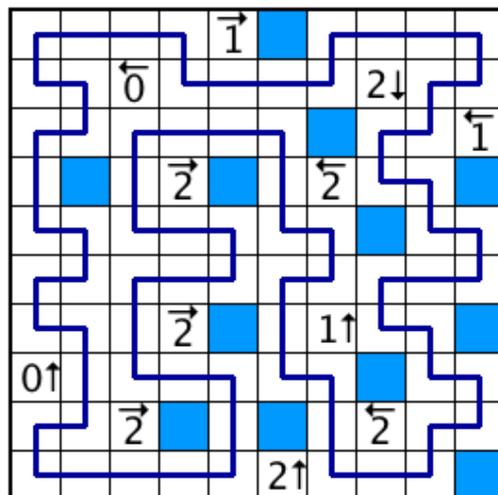
●途中経過●



●答え●



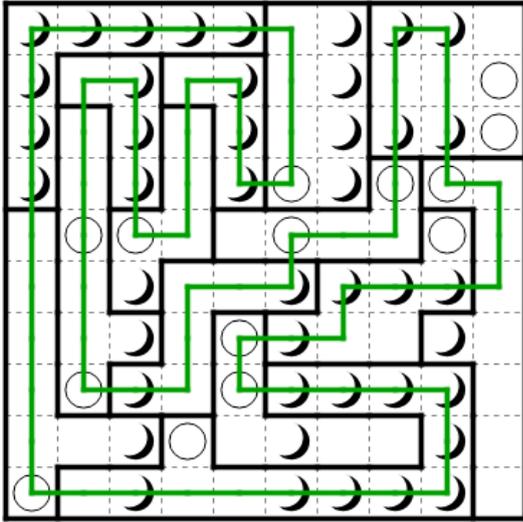
④ ☆☆☆ 作●よしもと



月か太陽 MOON OR SUN

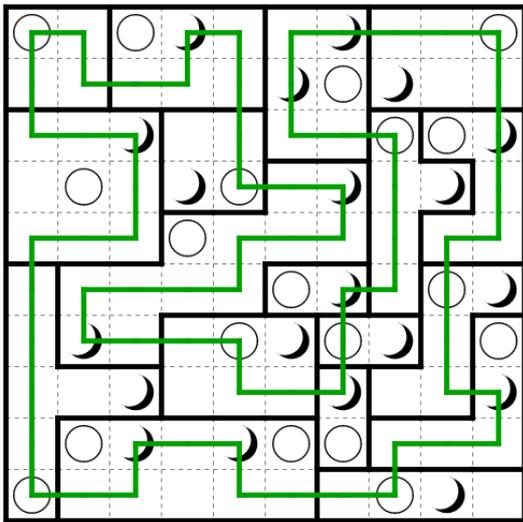
ルール

① ☆ 作●puzneko



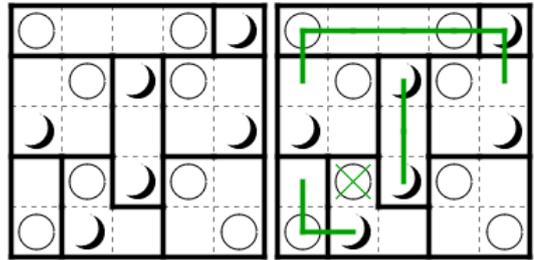
1. 盤面のいくつかのマスのみに線を引いて全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 太線で区切られた部分を部屋と呼びます。線は、すべての部屋を1回ずつだけ通るようにしなければなりません。
4. それぞれの部屋において、線は月(☾)か太陽(☀)のいずれか一方の記号があるマスをすべて通るようにします。
5. 線は、月を通る部屋と太陽を通る部屋を交互に通らなければいけません。

② ☆☆ 作●初月葉桜

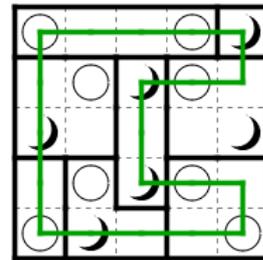


●例題●

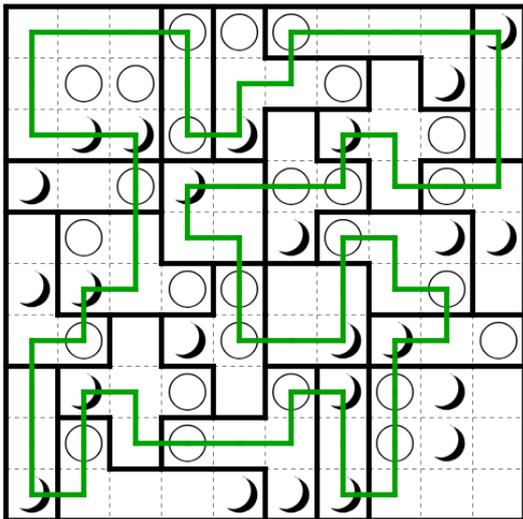
●途中経過●



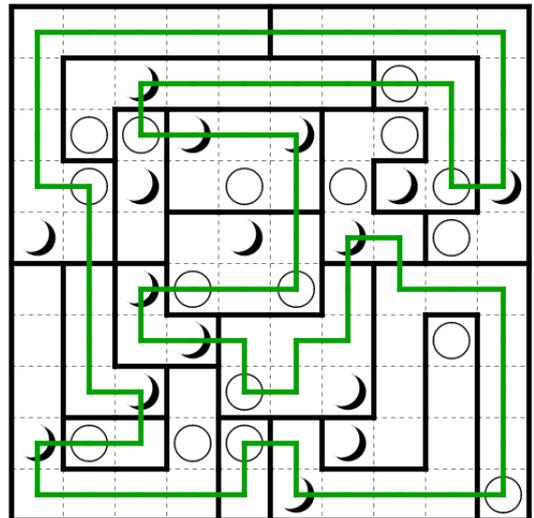
●答え●



③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



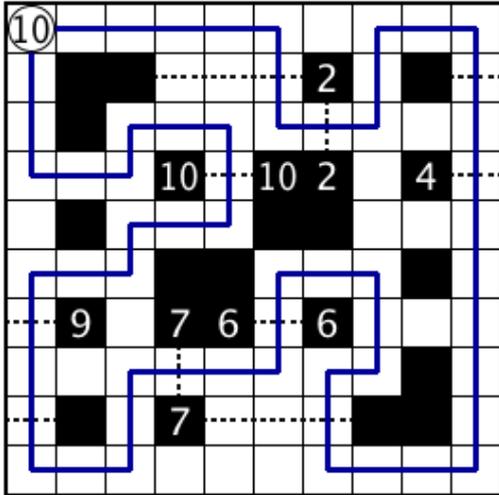
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



スラローム SLALOM

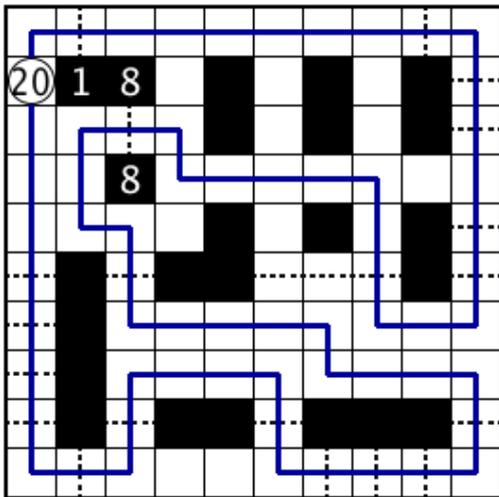
ルール

① ☆ 作●泡沫



1. 盤面のいくつかの白マスに線を引き、○のマスからスタートして○のマスに戻る1つの輪っかを作りましょう。
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。

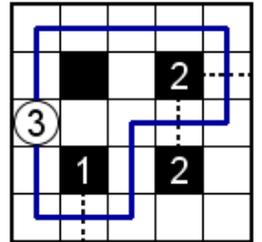
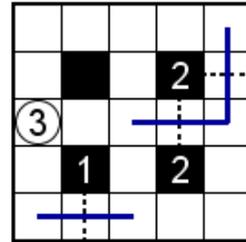
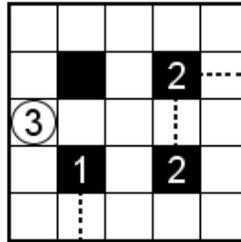
② ☆ 作●あぼかど



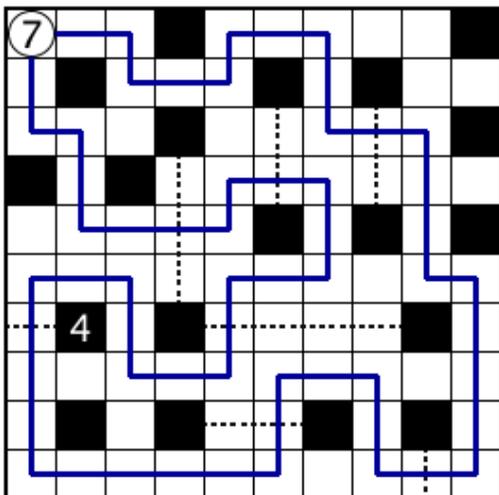
●例題●

●途中経過●

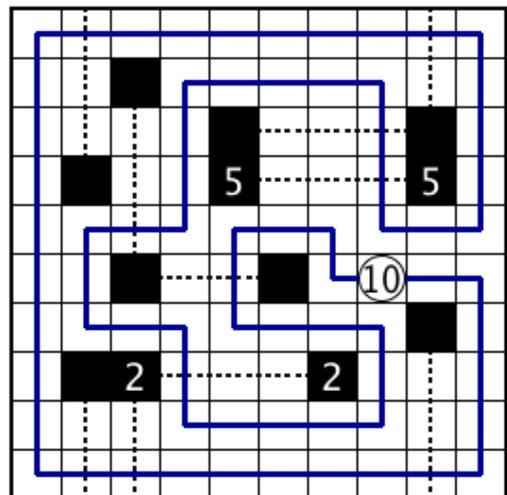
●答え●



③ ☆☆ 作●あぼかど



④ ☆☆☆ 作●泡沫



Tapu TAPA

ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

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

- 以下のルールに従って盤面のマス塗りつぶします。
- 数字が入っているマスは黒マスにはなりません。
- 数字は、そのマスの周囲最大8マスの、連続して塗りつぶすマスの数を表示します。数字が複数ある場合、それぞれの黒マスのつながりの間には少なくとも1マスの空きが入ります。
- すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
- 黒マスが2×2マス以上のカタマリになってはいけません。

●例題●

●途中経過●

		3						
4				1 ₁	1 ₁			
3		8						
								2

		3						
4								
3		8						
								2

●答え●

		3						
4					1 ₁	1 ₁		
3		8						
								2

② ☆☆ 作●泡沫

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

③ ☆☆ 作●蒼空

								3	
	2 ₂								
			1 ₁		1				
									5
	6				2 ₂				
				2 ₃				1 ₅	
3									
				8		3 ₃			
								5	
	2 ₂								

④ ☆☆☆ 作●初月葉桜

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

リスト

<3 文字>

うのき(鶉の木)
つくば

<4 文字>

いずみの(いずみ野)
いちがお(市が尾)
おゆみの(おゆみ野)
かじがや(梶が谷)
さがみの(さがみ野)
つきのわ
つきみの(つきみ野)
つくしの(つくし野)
はるひの(はるひ野)
まつがや(松が谷)
みどりの
ゆめみの(ゆめみ野)

<5 文字>

ぞうしがや(雑司が谷)
たかのだい(鷹の台)
ちばみなど(千葉みなど)
ときわだい(ときわ台)
はたのだい(旗の台)
みずほだい(みずほ台)
みぞのくち(溝の口)
みつわだい(みつわ台)
みどりだい(みどり台)
みのりだい(みのり台)
みやのさか(宮の坂)

<6 文字>

こうづのもり(公津の杜)
こどものくに(こどもの国)
じゆうがおか(自由が丘)
せんげんだい(せんげん台)
ひがしあずま(東あずま)
ひかりがおか(光が丘)
ひばりがおか(ひばりヶ丘)
みどりがおか(緑が丘)
みなとみらい
みらいだいら(みらい平)

<7 文字>

おもちやのまち(おもちやのまち)
しばうらふとう(芝浦ふ頭)
ひたちのうしく(ひたち野うしく)
ゆーかりがおか(ユーカリが丘)

<8 文字>

ちようこくのもり(彫刻の森)
にほんおおどおり(日本大通り)
みなみまきがはら(南万騎が原)
ゆきがやおおつか(雪が谷大塚)

<9 文字>

いのかしらこうえん
(井の頭公園)
いんざいまきのはら
(印西牧の原)
さいたましんとしん
(さいたま新都心)
しょうなんえのしま
(湘南江の島)
やちよみどりがおか
(八千代緑が丘)

<10 文字>

ありあけてにすのもり
(有明テニスの森)
つづきふれあいのおか
(都筑ふれあいの丘)
ひろせやちようのもり
(ひろせ野鳥の森)

<11 文字>

うみのこうえんしばぐち
(海の公園柴口)
けいおうよみうりらんど
(京王よみうりランド)
とうきようすかいつりー
(とうきょうスカイツリー)

<12 文字>

おだいばかいひんこうえん
(お台場海浜公園)
ながれやまおおたかのもり
(流山おおたかの森)

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	ク	10	ス	16	ワ	21	ト	29	ア	33	ケ	ボ	40	ノ
	口		11	ミ	ツ		22	ラ	イ	オン			ボ	
2	ウ	7	マ		17	ク	ナイ		30	ム	シ	37	トリ	
		8	ス	12	イス		23	バ	27	サ	シ		サ	
3	カ	イ	ギ		19	コー	ン		34	ア	カ	41	リ	
	ナ		13	リ	ボン		28	パ	セ	リ			テ	
4	ダ	9	イス		20	サ	24	コ	ツ		35	バ	38	ラン
		ラ		18	サイ	ン		31	アイ	ス				
5	ケ	ン	14	チ	ク		25	セ	カイ		39	42	モ	
	ン		15	ク	イ	ン		32	ガ	ク			ヤ	
6	カ	ン	バン		26	ト	ウ	モ	ロ	コ	シ			

⊖ ヨコのカギ

- このパズルの名は
- あの人とは趣味が同じで____が合う
- 議論の進まない____には____的だ
- 節分で投げるものに似た、すごろくで投げるもの
- ビルや橋をデザインし造ること
- ____娘、立て
- 逆から読んででも永世中立国
- 他人の不幸の味
- ____結び
- トランプのQ
- 忍者の武器、欲し____?
- 色紙にしてもらう
- 円錐形のもの
- 胸骨と肩甲骨をつなぐ、鎖のような骨
- 百獣の王といえ
- 薄切りした生の桜肉
- 新____、____地図
- ヨコ 19 (食品)
- 洋食によく添えられているけど食べる人は少ない草
- 清少納言によれば春はこの時間帯が趣深い
- 網を片手にチョウやトンボを追いかける
- ドライ____、____クリーム
- 花びらを支える台
- ♪____をつけましょぼんぼりに~
- 弁当に入っている緑色の仕切り
- 空にぽっかり浮かぶ

⊕ タテのカギ

- 若い時は買ってでもするべき
- 2番目に大きな国
- ____するほど仲が良い
- 局所と全身とがある
- 何も欲しがらない中東の国
- 書家がすったりイカが吐いたり
- 欧州の島国
- 幼少期から仲が良い____の友
- ____ペーパー、ヘア____
- インデックスともよばれます
- 大根とかにんじんとかゴボウのことを総称すると?
- 車を運転する工具
- プラグの相棒
- 染めるには 997 発足りない
- やがてモンシロチョウへと育つ
- 稲作の減農薬に一役買う鳥
- 切歯、臼歯、あともう 1 種類は?
- 容疑者が事件現場にいなかったという証明
- タテ 10 の色
- 雄鶏と雌鶏を見分けるポイント
- 薄切りのパンをトーストして作る洋菓子
- コンビニとかの前ではためている広告
- 文系から理系に移ること
- すごく安くてよく燃えそうな野菜

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、ヨコの4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. 全部探すと最後に一度も使用されていない文字が盤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。

① ☆
作●まどれ～ぬ

ぼ	餅	ろ	こ	ん	あ
た	さ	く	ら	餅	ぞ
餅	く	ず	ん	だ	餅
こ	う	餅	び	ら	わ
な	つ	と	う	餅	し
き	に	餅	み	が	か

<リスト>
 あんころ餅
 かがみ餅
 かしわ餅
 きなこ餅
 くさ餅
 くず餅
 さくら餅
 ずんだ餅
 なっとう餅
 ぼた餅
 わらび餅

推理パズル LOGIC PUZZLE

ルール

各マスに○か×のいずれかを入れてください。ただし、○のマスには必ず正しい情報が、×のマスには必ず間違った情報が書かれています。また、「ビンゴ」とは、ある列（タテに3つ、ヨコに3つ、ナナメに2つ存在）に対し、全て同じ記号が並ぶことを指します。

① ☆☆☆
作●まどれ～ぬ

右のマスには ○が入る	このマスには ×が入る	左のマスには ×が入る
タテのマスに ×のビンゴ存在	○のマスは ビンゴ(0個含む)	×のマスは ○の数よりも
上のマスと 右のマスとの 記号は同じ	×のマスには ○が入る	ナナメの ビンゴ存在

推理クロス LOGIC CROSSWORD

ルール

1. ヒントに従って白マスに文字か黒マスを入れることで、クロスワードを完成させます。
2. 各言葉の前後は、必ず黒マスか盤面の外周となるようにします。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。
4. 「ン」「ー」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「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●初月葉桜

	A	B	C	D	E	F	G
1	エ		シ	ー	フ	ー	ド
2	フ	オ	ー		リ		ー
3		ー		オ	カ	リ	ナ
4	シ		マ	ウ	エ		ツ
5	リ	ス		エ		ア	
6	ト	リ	エ	ン	ナ	ー	レ
7	リ	ー	ス		マ	ト	イ

- ・1に入る「シーフード」は「ドーナツ」と交差する。
- ・3に入る「オカリナ」は「フリカエ」と交差する。
- ・4に入る「マウエ」は「オウエン」と交差する。
- ・「トリエンナーレ」は「アート」と交差する。
- ・「シリトリ」は「リス」と交差する。
- ・盤面のどこかに「ストア」「スリー」「フォー」「エス」「エフ」「オー」が入る。

ドッキング漢字 DOCKING KANJI

ルール

1. 白マスの中に漢字を入れ、それぞれのヨコの列において、入れた漢字を左から読んだときに熟語ができるようにします。
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つずつ選んで組み合わせただけ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●

		上	口
		工	丁
-	、		!
ナ	ナ		!

●答え●

		上	口
		工	丁
-	、	上	下
ナ	ナ	左	右

① ☆☆

作●puzneko

		冓	一
		戸	戈
		交	ノ
木	止	校	正
木	力	構	成
土	子	厚	生

② ☆☆

作●タイガーアイ

		ネ	ネ
		寸	ム
		丁	完
土	冫	寺	院
土	申	神	社
口	火	灯	台

③ ☆☆☆

作●初月葉桜

				扌	里	丁	丁
				人	求	糸	𠂔
				殳	夕	女	羽
扌	口	日	旨	指	名	打	者
扌	東	白	王	投	球	練	習
扌	冂	ウ	予	内	野	安	打

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

おひつじ座
てんびん座
みずがめ座

② ☆

作●タイガーアイ

アメジスト
エメラルド
ガーネット
サファイア

③ ☆☆

作●初月葉桜

ずっきーに
さじかげん
かしわもち
はんだごて
めりけんこ

④ ☆☆☆

作●puzneko

あいめいく
さいんいん
はいらいと
ぶいさいん
ねいていぶ

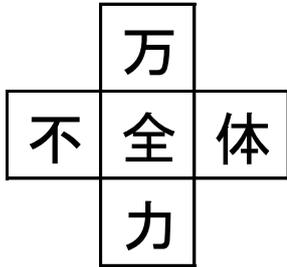
(灰色のマスに入る共通の文字は「い」)

十字パズル JUJI PUZZLE

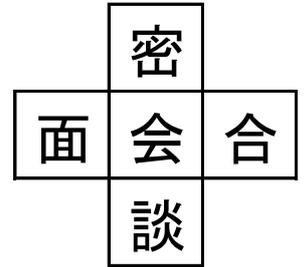
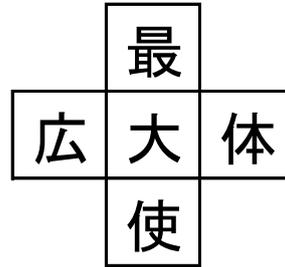
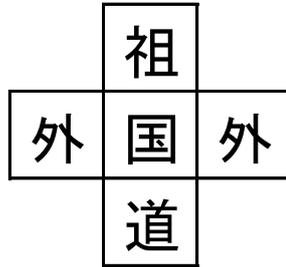
ルール

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。

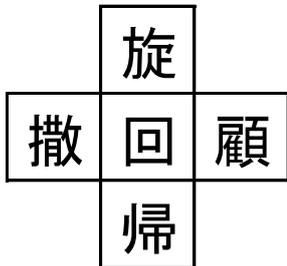
① ☆☆☆ 作●初月葉桜



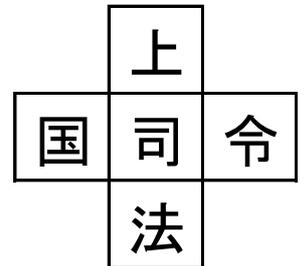
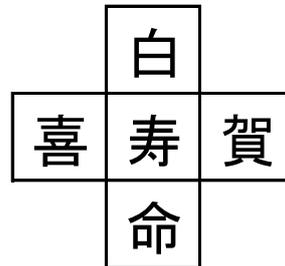
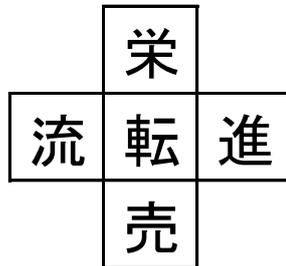
全国大会



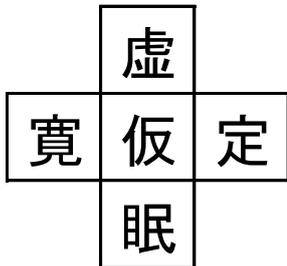
② ☆☆☆ 作●泡沫



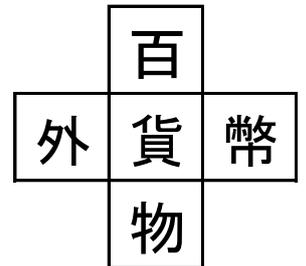
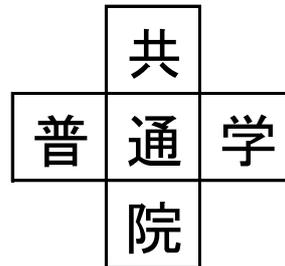
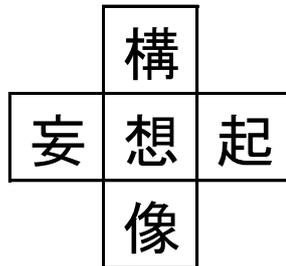
回転寿司



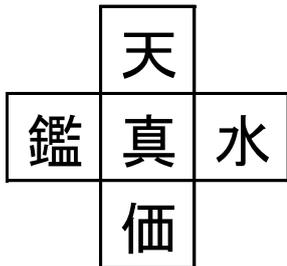
③ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



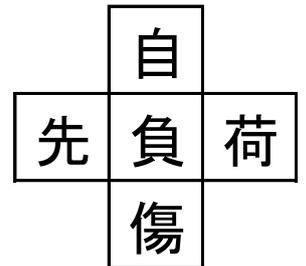
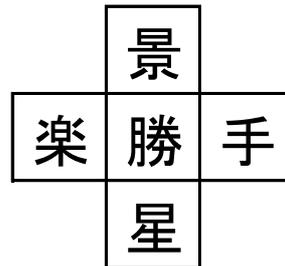
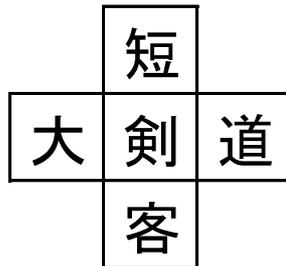
仮想通貨



④ ☆☆☆☆ 作●タイガーアイ



真剣勝負



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●

夜	ぎ	桜
よ	くら	
は	うも	
葉	じみ	紅

●答え●

夜	ぎ	桜
よ	くら	
は	うも	
葉	じみ	紅

① ☆ 作●初月葉桜

	き	た	多
明			過
に	あ	ひ	が
た	日	か	が
し	さ		し
刺		身	
	みなみ		

② ☆☆ 作●東京大学ペンシル
パズル同好会

	だ		
い		き	豆
大	だ	い	ず
大			ず
	し	あ	小
よ	う		小

③ ☆☆ 作●puzneko

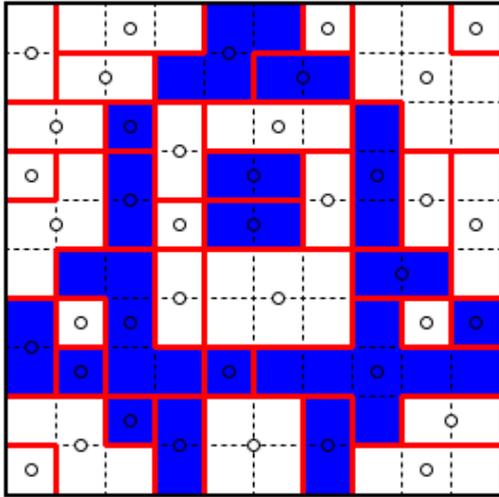
	う		
ど	動	い	会
り		か	論
理		ん	ろ
や		ろ	作
社	し		さ

④ ☆☆☆ 作●タイガーアイ

		凸	
で	つ	と	こ
こ	と	ぼ	う
で	こ	ぼ	お
お	う	つ	こ

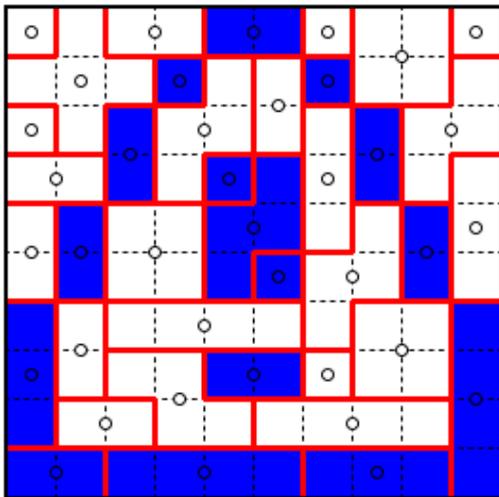
天体ショー TENTAISHOW

① ☆ 作●puzneko



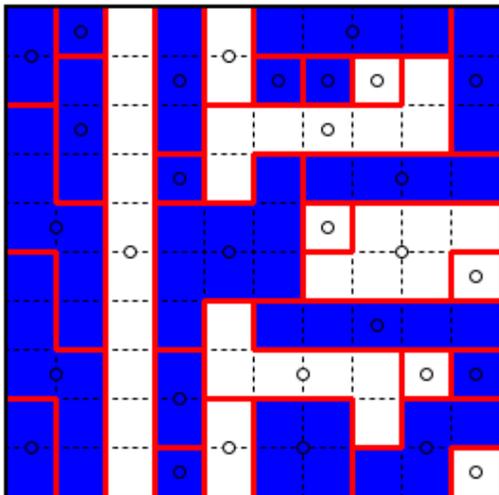
ロケット

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



WARNING

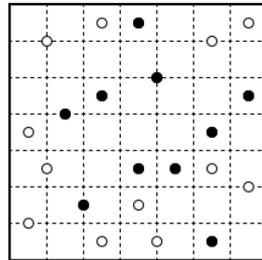
③ ☆☆☆ 作●泡沫



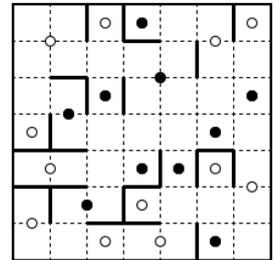
ハ音記号

- ## 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。

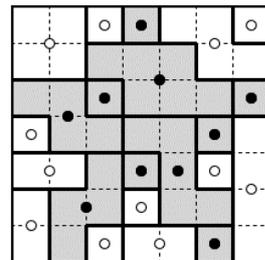
●例題●



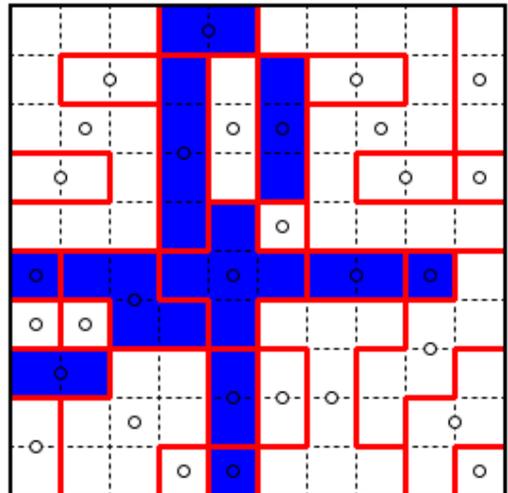
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●初月葉桜



はさみ✂