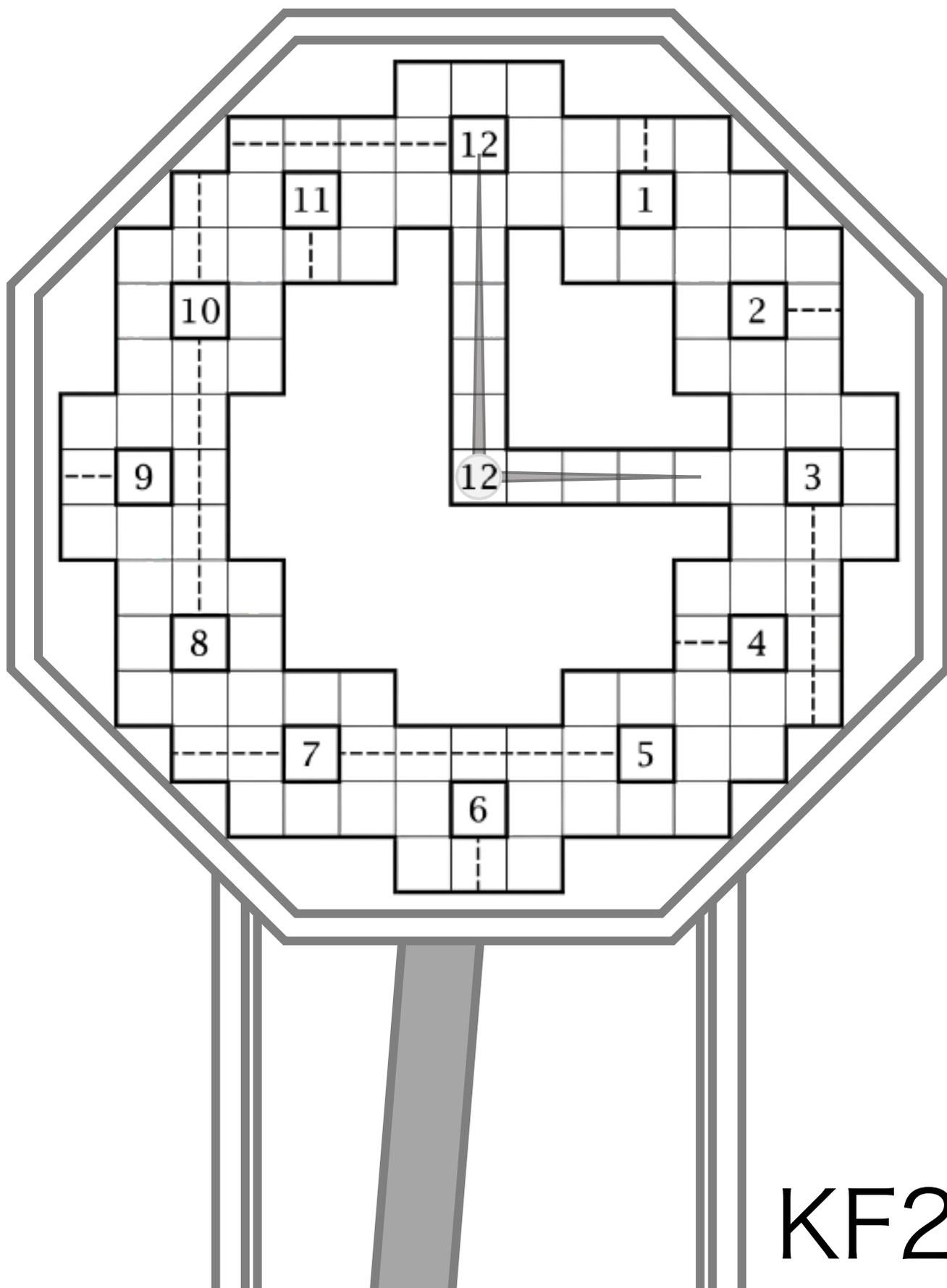


Puzzle Clock



KF20

ごあいさつ

こんにちは。

本日はオンライン駒場祭にご来場いただき、そしてペンシルパズル同好会の「パズル時計」をご覧いただきありがとうございます。

今年度は新型コロナウイルスの影響により、対面でのパズル頒布が五月祭以降できなくなっています。今回も五月祭同様に、オンラインでの頒布を行っております。「ペンシル」パズルの名の通り、本来なら紙とペンで解いてほしいというこだわりがあり、冊子の印刷・製本を行ってきました。そのため、従来通りの形で公開ができないのは少々残念なところもありますが、五月祭から2ヶ月あまりという非常に短い期間の中多くのパズルが集まり、冊子の完成にこぎつけることができました。駒場祭を楽しみにしていただいた皆さんに感謝するとともに、是非とも会員の自信作であるパズル達にチャレンジしていただけたらと思います。

この冊子には25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。ぜひ自分にあったパズルを見つけて解いてみてください。

※今年度は冊子の問題の一部を「ぱずぷれ v3」「puzzlink」で公開しています（外部ページに飛びます）。冊子を印刷することができない場合も問題をクリックするとブラウザ上で問題をお楽しみいただけます。

11月20日 駒場祭編集長 かいらんばん

パズル時計 目次

p. 4 ヤジリン	p.21 美術館
p. 6 へやわけ	p.22 ナンバーリンク
p. 8 Tapa	p.23 スラローム
p.10 ダブルチョコ	p.24 ストストーン
p.12 スリザーリンク	p.25 カックロ
p.13 数独	p.26 サングラス
p.14 フィルオミノ	p.26 バトルシップ
p.15 四角に切れ	p.27 セレクトワーズ
p.16 ましゅ	p.28 推理パズル
p.17 シャカシャカ	p.30 スケルトン
p.18 ぬりみさき	p.32 よみどおり
p.19 ぬりめいず	p.34 クロスワード
p.20 ぬりかべ	p.36 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。

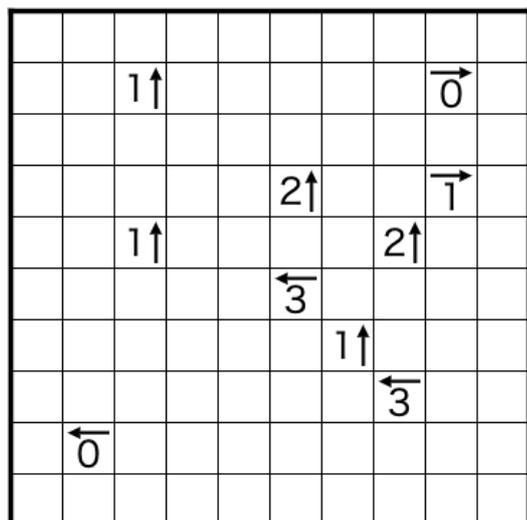
※ ここに載っているパズルは、(株)ニコリのものがほとんどです。

また、以下の名称はいずれも(株)ニコリの登録商標です。

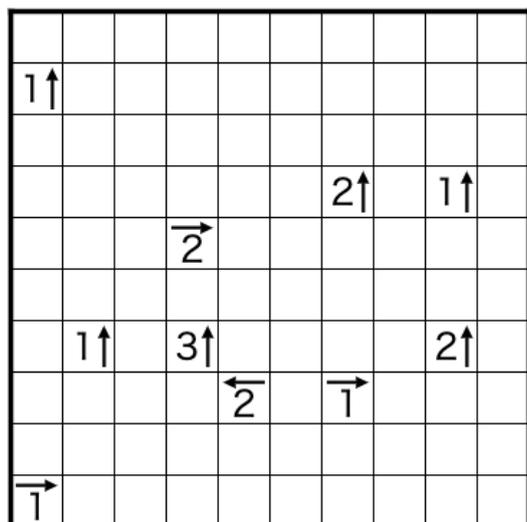
「数独」「スリザーリンク」「ナンバーリンク」「カックロ」「ましゅ」
「推理パズル」「ペンシルパズル」

ヤジリン YAJILIN

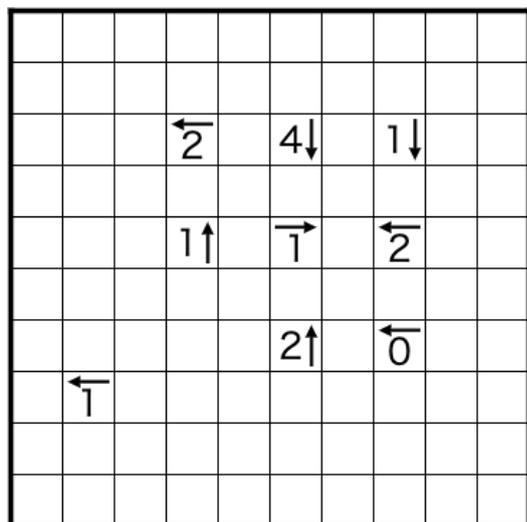
① ☆ 作●かいらんぼん



② ☆☆ 作●ゆずっこ



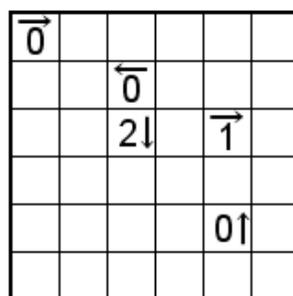
③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



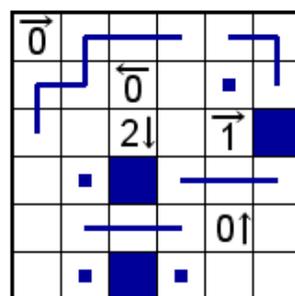
ルール

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。

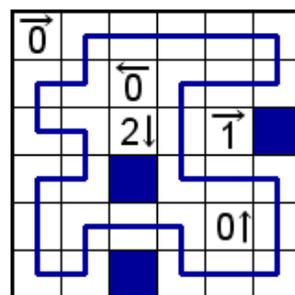
●例題●



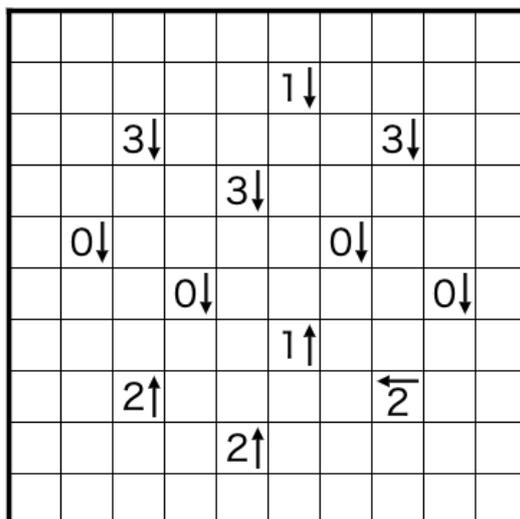
●途中経過●



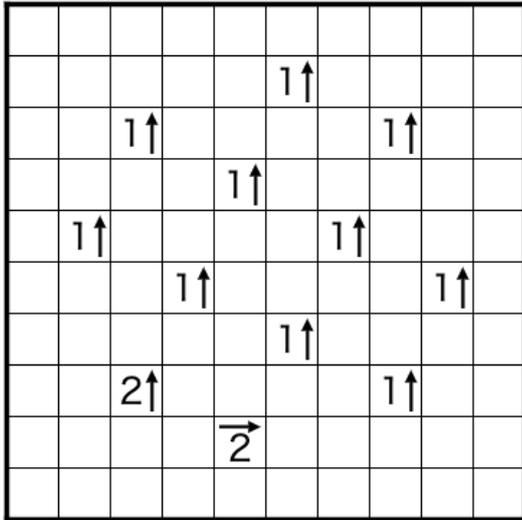
●答え●



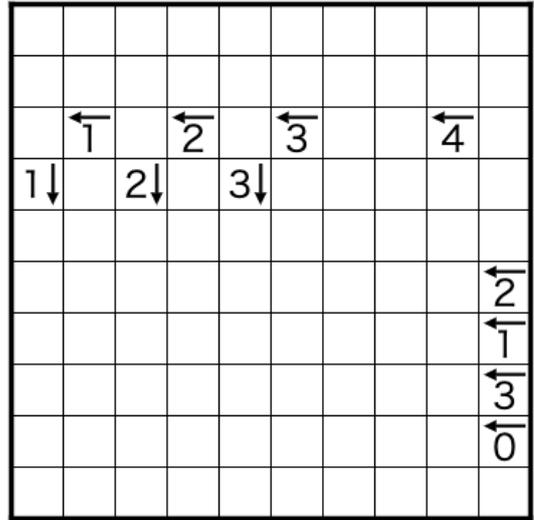
④ ☆☆ 作●もや



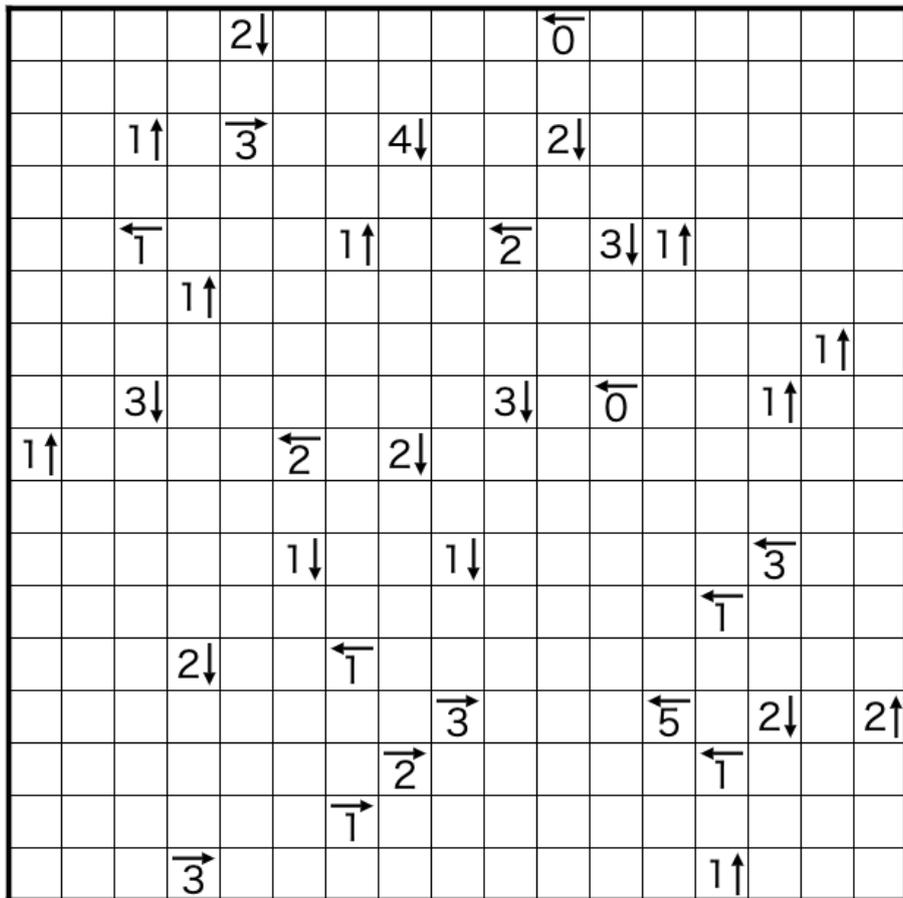
⑤ ☆☆☆ 作●かいらんぼん



⑥ ☆☆☆☆ 作●すいそ



⑦ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

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

- 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。

② ☆ 作●まどれ〜ぬ

	1							
	8							
								1

●例題●

2					
			3		
0					
			2		

●途中経過●

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

●答え●

2					
	■			3	
0		■		■	
				■	
		■			
■			2	■	

③ ☆☆ 作●同好会一同

2			3		1
	3		3		
					0
	5				1
			2		
					1

④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

2	1				
		1		0	
	0		0		
			1		
1					0

⑤ ☆☆☆ 作●もや

	2				3	
	1					
				1		1
1						
	3				3	
	2					

⑥ ☆☆☆☆ 作●謎垢

		3		6			
			1				
1	5				2		
			1				
	1	1					

⑦ ☆☆☆ 作●もや

3				3	3			3	2
						3			
3									1
				2				2	
			2	17				2	
2									
3								1	
2	3								2
	3			2				2	
				1			3		3
1									

Tapa

ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

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

●途中経過●

	3				
4			1 ₁		
3	8				
				2	

	3				
4					
3	8				
					2

●答え●

	3				
4				1 ₁	
3	8				
					2

② ☆☆ 作●かいらんぼん

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

③ ☆☆☆ 作●もや

1							1 ₁
1				1 ₁			
	1						
						1 ₁	
	1 ₁	1 ₁	1 ₁				
							1

④ ☆☆☆ 作●ホーム

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

⑤ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

⑥ ☆☆☆☆ 作●謎垢

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

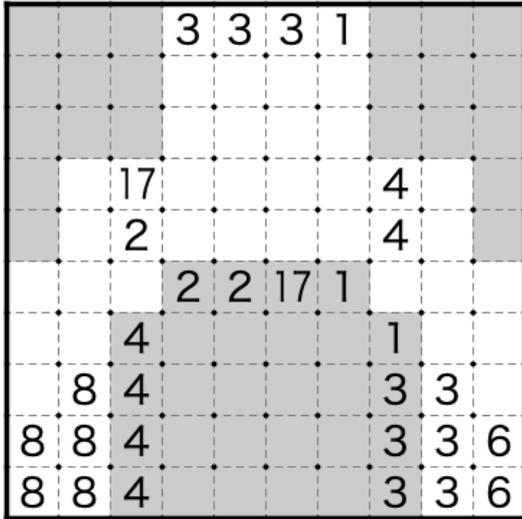
⑦ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

3								4				
										¹ ₃		
3		¹ ₃		¹ ₅		7		¹ ₄				
	¹ ₂		² ₄				¹ ₂ ²		6		¹ ₃	
				¹ ₃ ¹								
		8				¹ ₁ ¹		¹ ₂ ¹				
										² ₄		
	² ₂			¹ ₁ ¹			2				³ ₃	
		1										
			5			² ₂				² ₃		
							² ₂					
4		0		² ₄				¹ ₂			5	
			¹ ₁ ¹		³ ₃		3		1			3
	³ ₃											
					3							2

ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

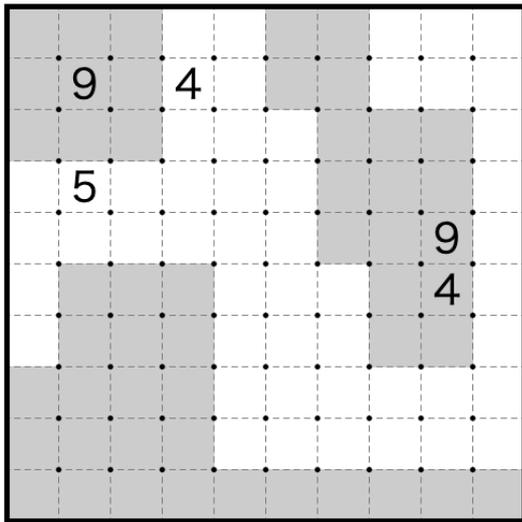
ルール

① ☆ 作●謎垢

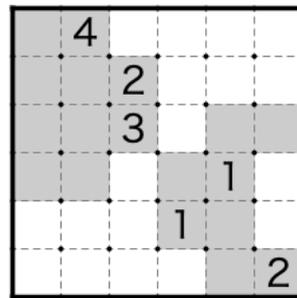


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるものは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつかの数字が入ってもかまいません。

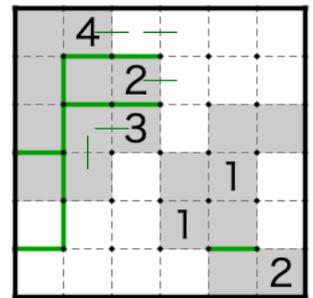
② ☆☆ 作●同好会一同



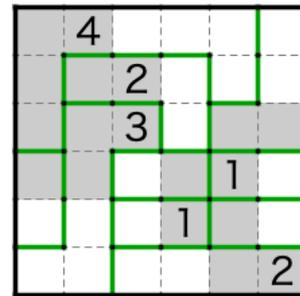
●例題●



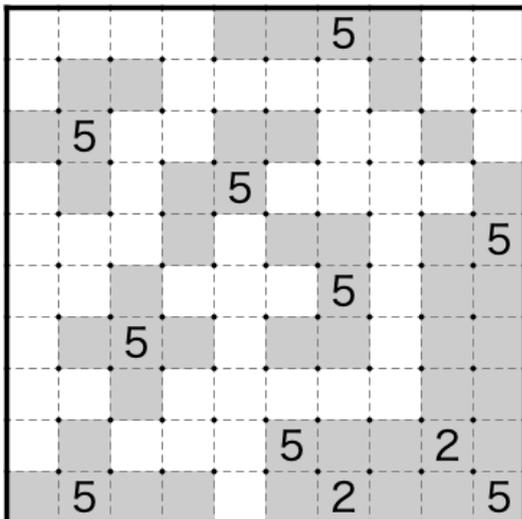
●途中経過●



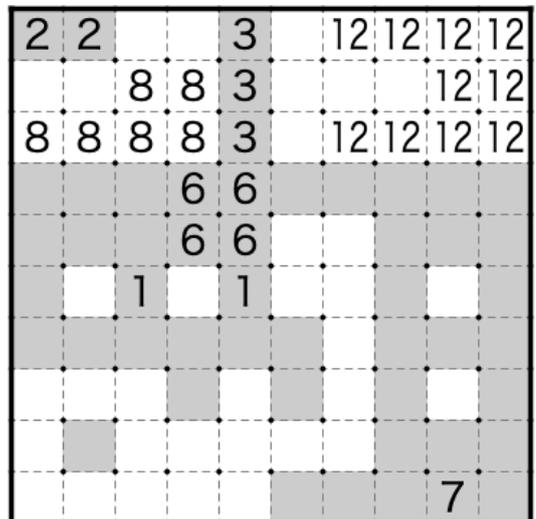
●答え●



③ ☆☆ 作●ゆずっこ



④ ☆☆☆ 作●ひこうき



⑤ ☆☆☆ 作●もや

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

⑥ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

					9	
				4	8	
6		4			5	
	4		1			

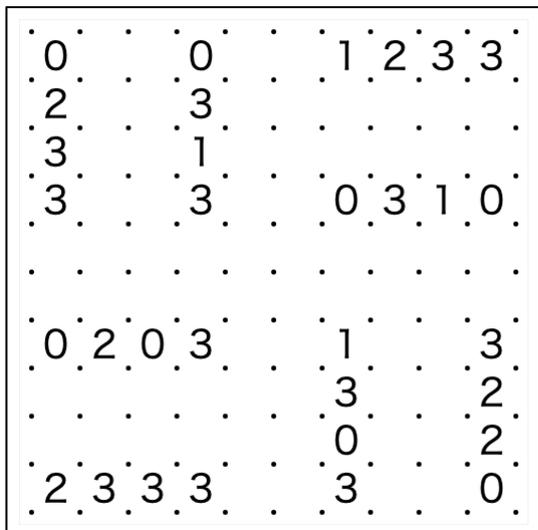
⑦ ☆☆☆☆ 作●むつき

5	5	16				16	8			5	5	5	
5		16				16	8			5		5	
14	5	2								5	5	10	
			1	1	16			5	1	1			
			3		1			3		2			
			3	3	1		2	16	3	3	2		
		1					2	8			2		
		1									1		
							10	10					
	16			1		14	14		1			1	
			14							14			
	1	7				4	4				2	2	
	1	7				4	4				7	2	
				5	5				5	7			
7	7			5	3				5	5		7	7
7	7											7	7

スリザーリンク SLITHER LINK

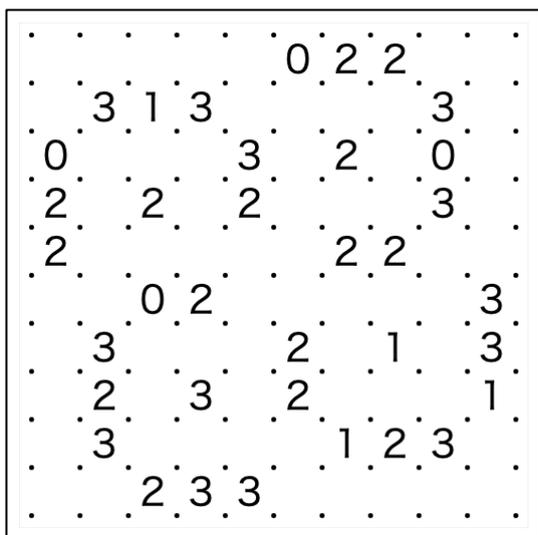
ルール

① ☆ 作●もや

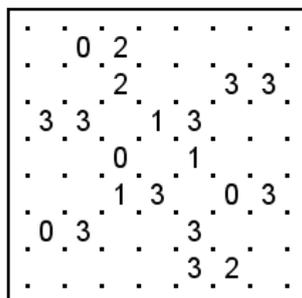


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

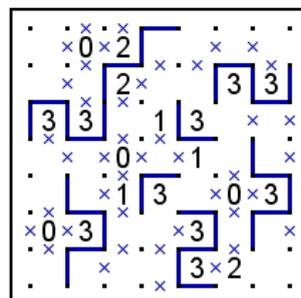
② ☆☆ 作●同好会一同



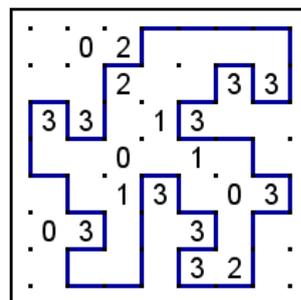
●例題●



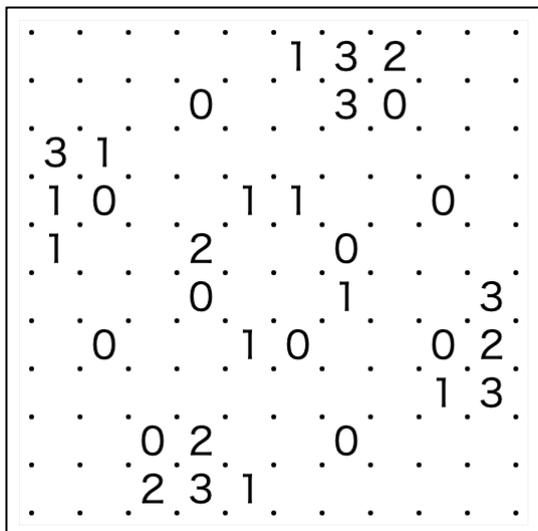
●途中経過●



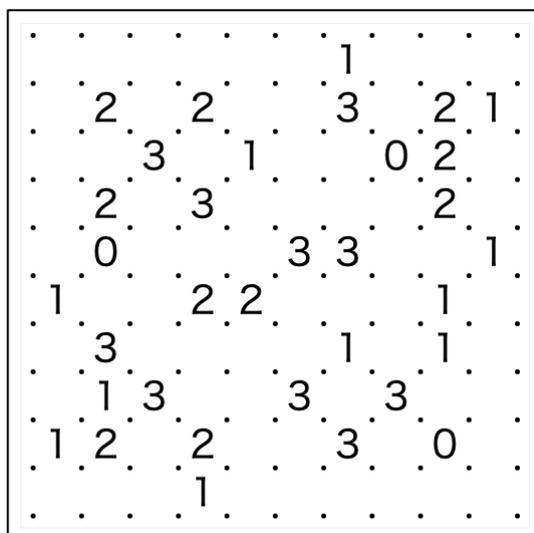
●答え●



③ ☆☆ 作●すいそ



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



数独 SUDOKU

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。

① ☆ 作●ゆずっこ

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

② ☆☆ 作●かいらんぼん

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

③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

●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●ゆずっこ

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

フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆ 作●もや

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

② ☆☆☆ 作●すいそ

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

③ ☆☆☆ 作●同好会一同

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

4. 全てのマスに数字を1つずつ入れます。
5. タテヨコにつながった同じ数字が入るマスを1つのブロックとし、全体をいくつかのブロックに分割します。
6. 1つのブロックのマス数は、そのブロックに入っている数字と同じでなければなりません。
7. 同じ数字のブロックは辺を共有してはいけません。

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

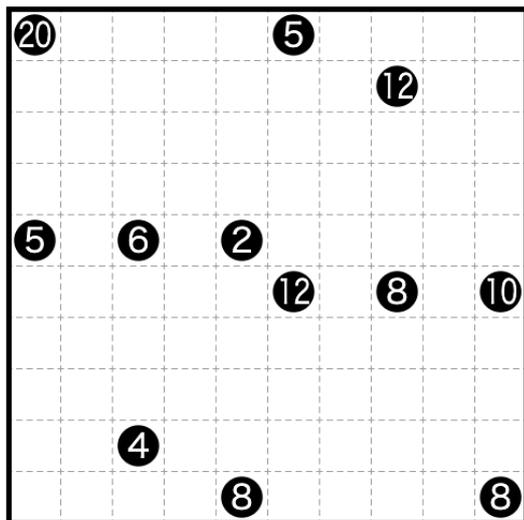
3	2	2	4	4	1
3	1	4	1	4	4
3	4	4	3	3	3
1	4	5	5	5	5
3	3	5	3	3	2
1	3	2	2	3	2

④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

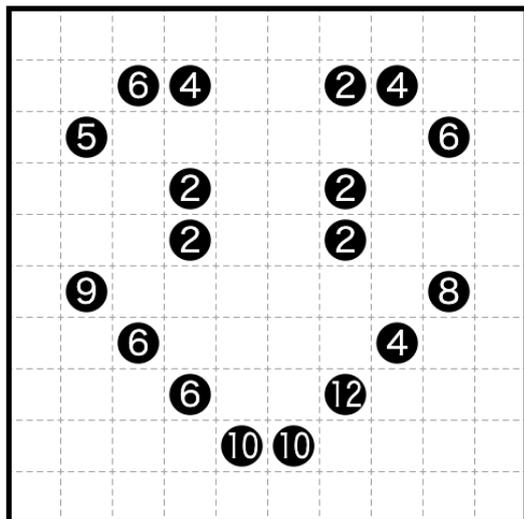
1									
		2	1		3	4	5	6	
	2			1					
	3		1	6					
	4							7	
7		4	5						
				7				3	
							7	3	7
7				2			7		7

四角に切れ SHIKAKU

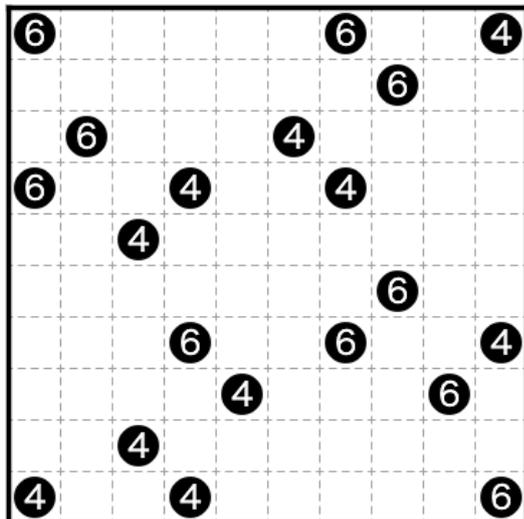
① ☆ 作●ひこうき



② ☆☆ 作●泡沫

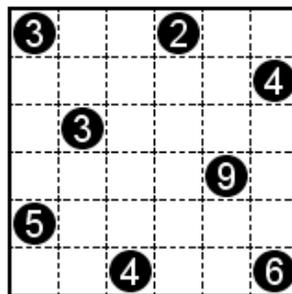


③ ☆☆ 作●かいらんぼん

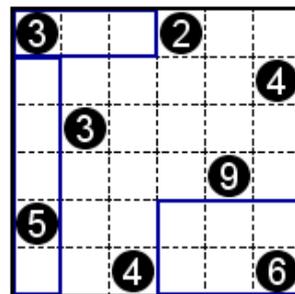


- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

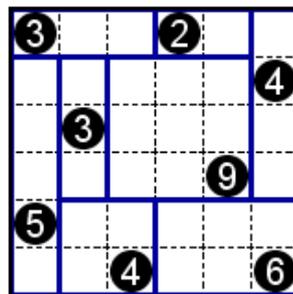
●例題●



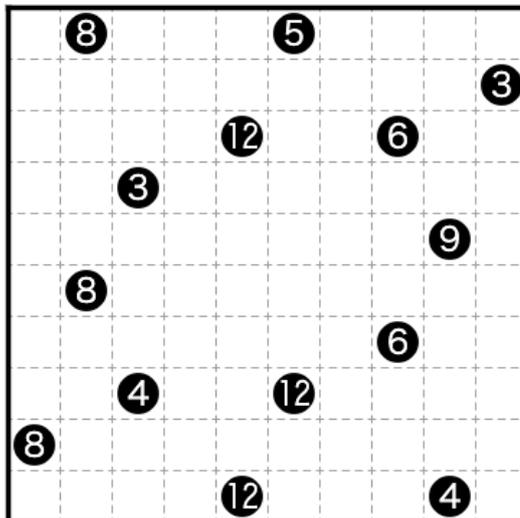
●途中経過●



●答え●



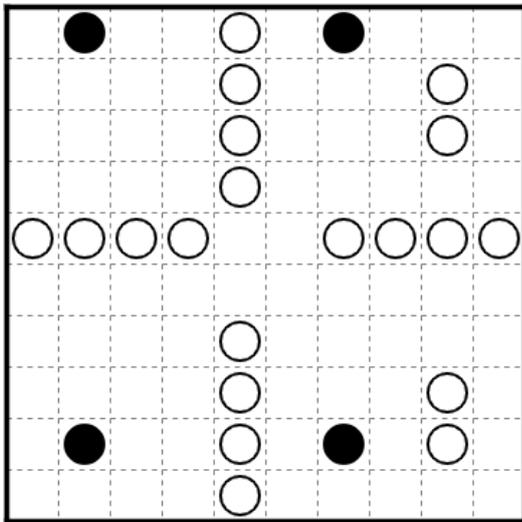
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



ましゅ MASYU

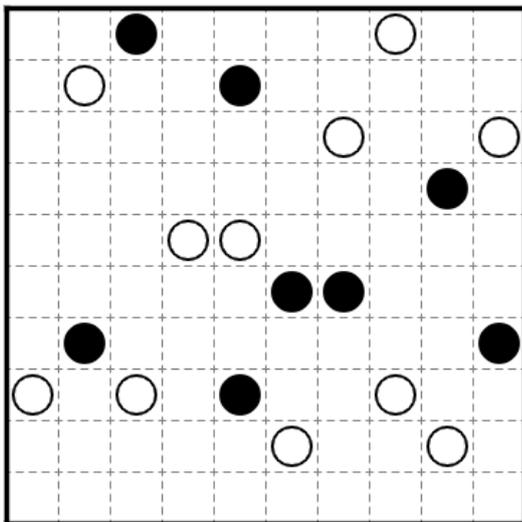
ルール

① ☆ 作●もや

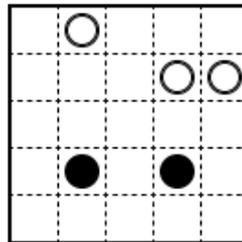


1. 盤面のいくつかのマスの線に引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

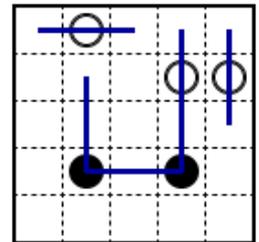
② ☆☆ 作●かいらんぼん



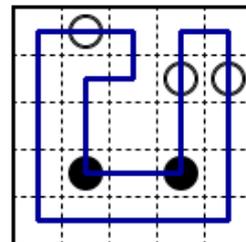
●例題●



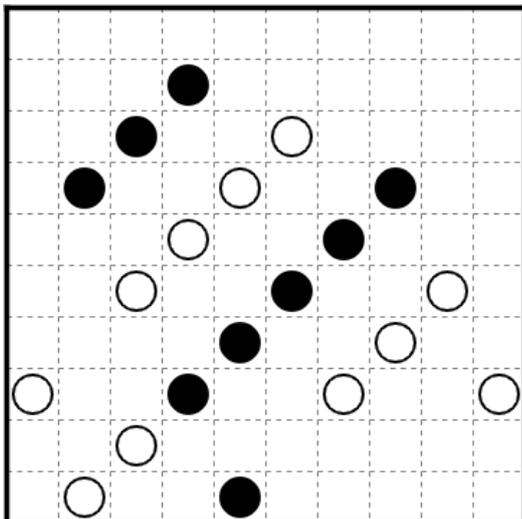
●途中経過●



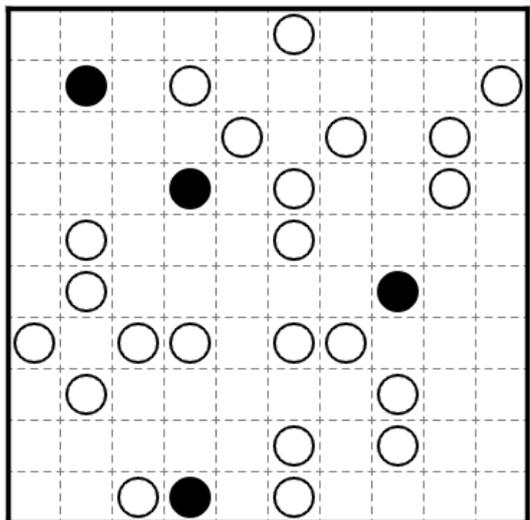
●答え●



③ ☆☆☆ 作●ホーム



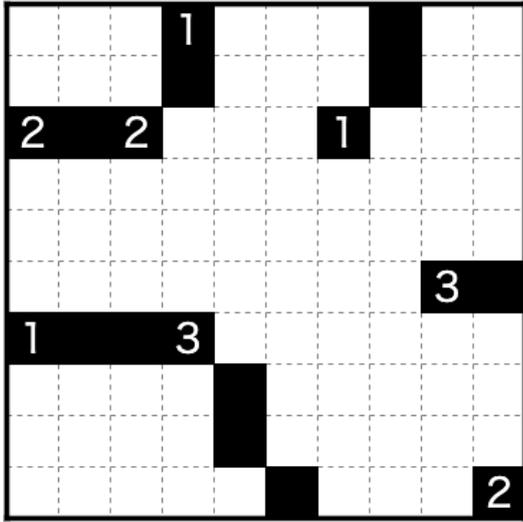
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



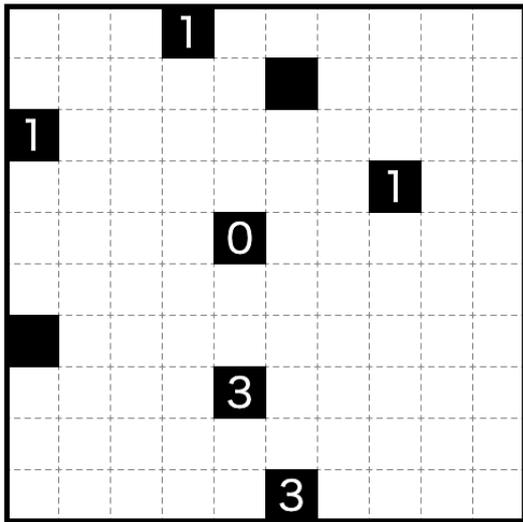
シャカシャカ SHAKASHAKA

ルール

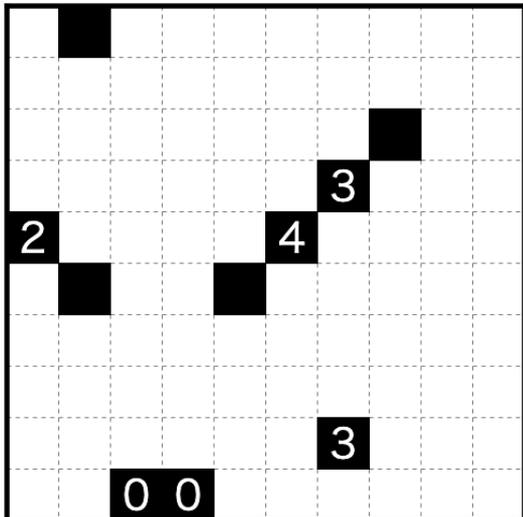
① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●ゆずっこ

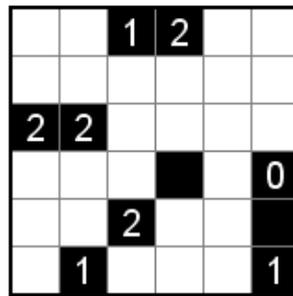


③ ☆☆☆ 作●すいそ

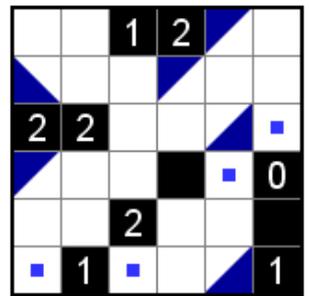


1. 盤面のいくつかの白マスに黒くぬりつぶしましょう。
2. マスのぬり方は、 の4通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表示しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

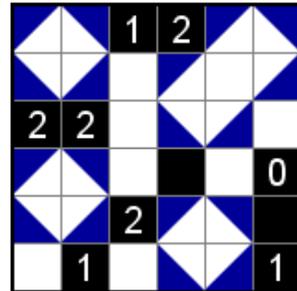
●例題●



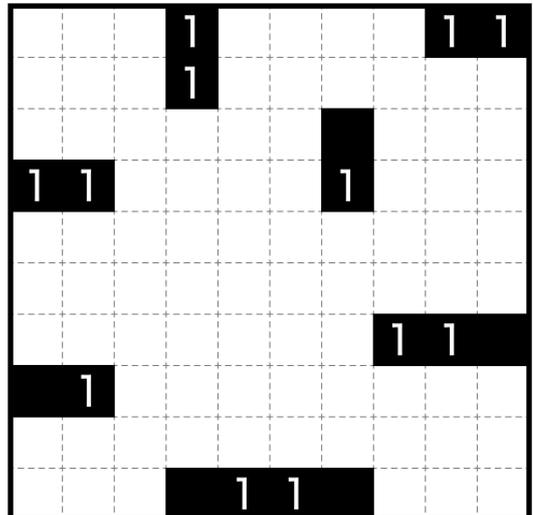
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●もや

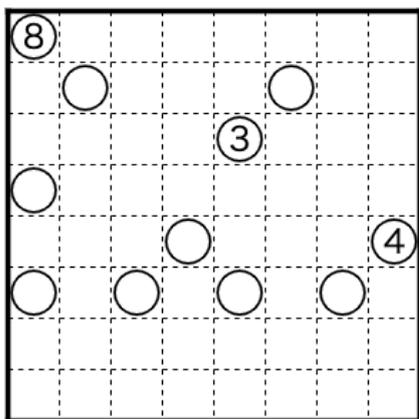


ぬりみさき NURIMISAKI

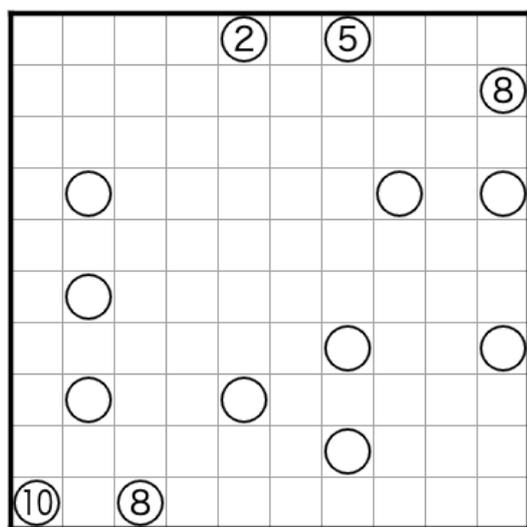
ルール

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

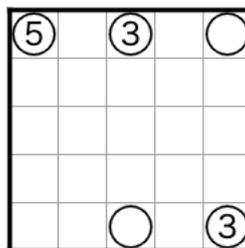
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



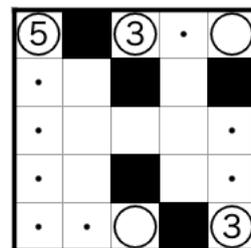
② ☆☆ 作●ゆずっこ



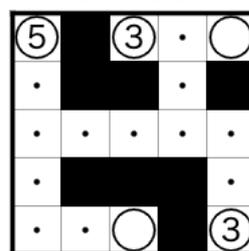
●例題●



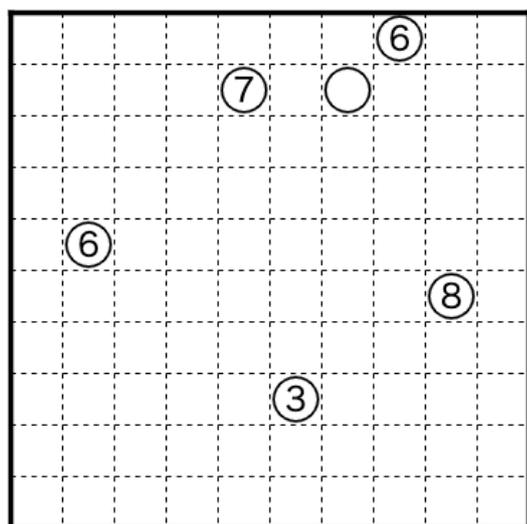
●途中経過●



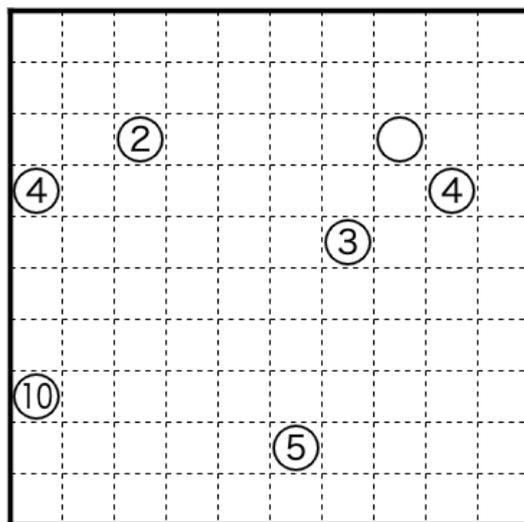
●答え●



③ ☆☆ 作●もや



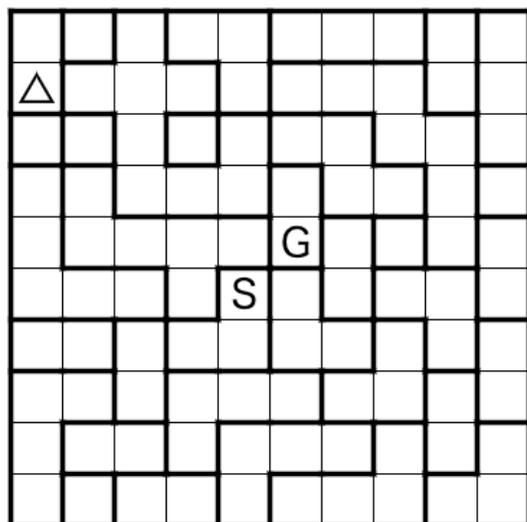
④ ☆☆☆ 作●むっき



ぬりめいず NURIMAZE

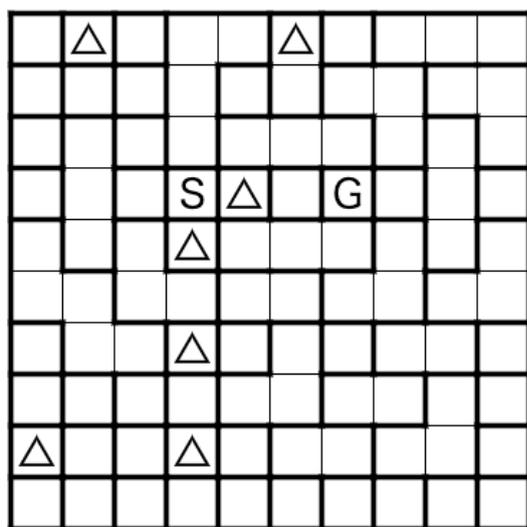
ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

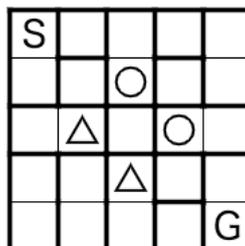


1. 盤面のいくつかのマスを黒く塗って壁を作り、白マスをたどるとSからGまで通ることができる迷路を作りましょう。
2. 太線で区切られたそれぞれの部屋にあるマスは、すべて黒マスになるか、すべて白マスになるかのどちらかです。
3. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになりますが、白マスで輪っかができてはいけません。
4. SG○△があるマスはすべて白マスになります。すべての○は、SからGまでの最短経路上にあるようにし、すべての△は、最短経路から外れるようにします。
5. 白マスも黒マスも、2×2以上のカタマリになってはいけません。

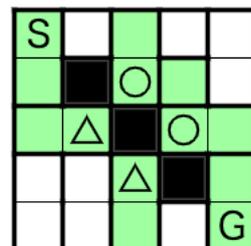
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



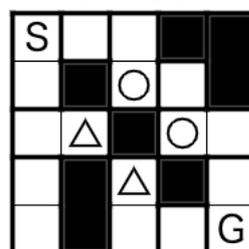
●例題●



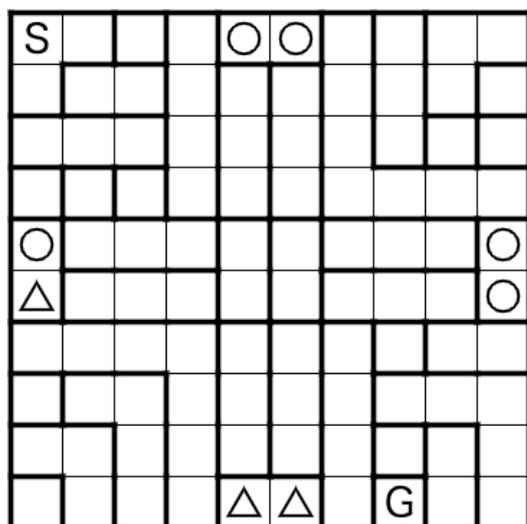
●途中経過●



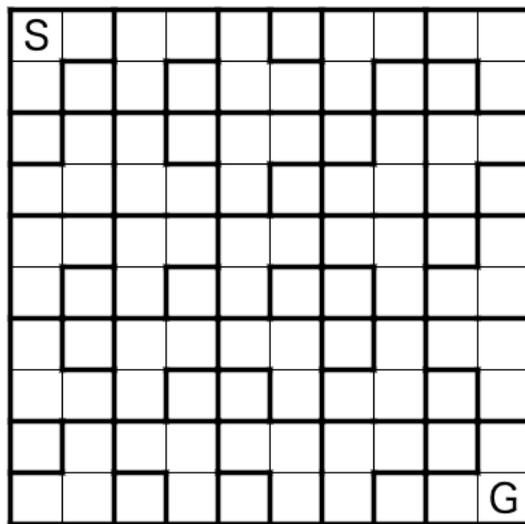
●答え●



③ ☆☆☆ 作●もや



④ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

16					8		
10					1		
10							
	2						2
							4

- 以下のルールに従って盤面のマス进行ぬりつぶします。
- 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			

●答え●

4			3	2			

② ☆☆☆ 作●もや

				14			
6	6						
				5			
2							
	2						
4	1		2				
							8

③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

		3	3				
							3
		3	3				
3							
	3	3	3				3
				3			
							3
	3						
			3				

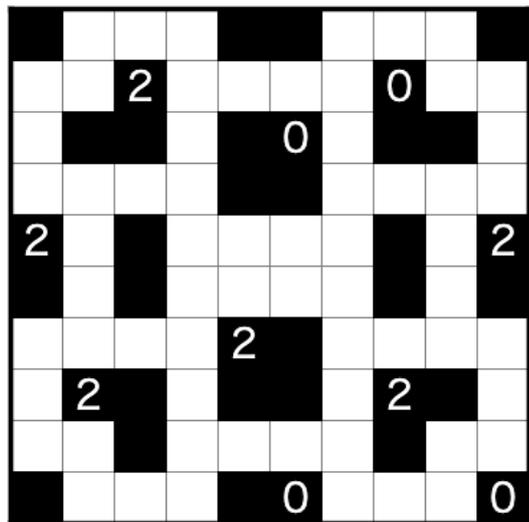
④ ☆☆☆☆ 作●かいらんばん

							6
			2				
4							
		5					
				3			
	3						3
				3			
		4					
						4	
7							

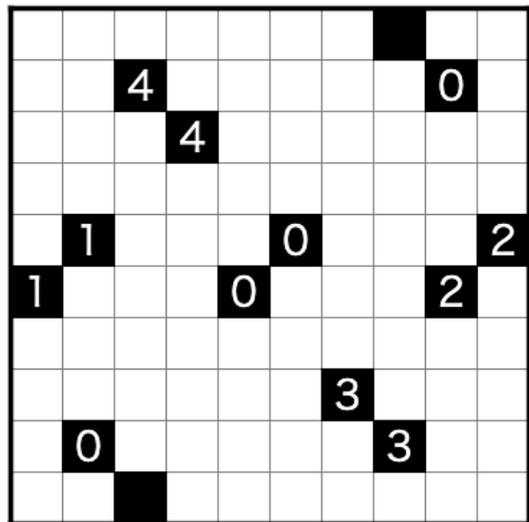
美術館 AKARI

ルール

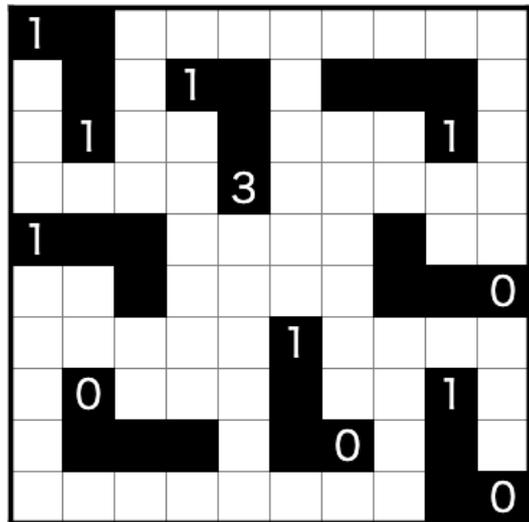
① ☆ 作●かいらんぼん



② ☆☆ 作●よしもと

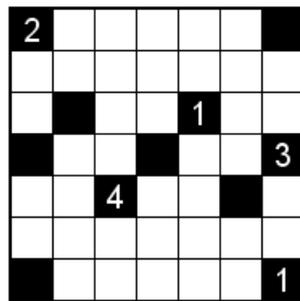


③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

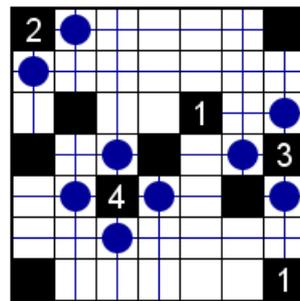


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

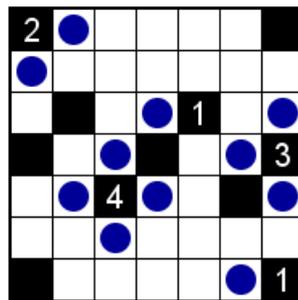
●例題●



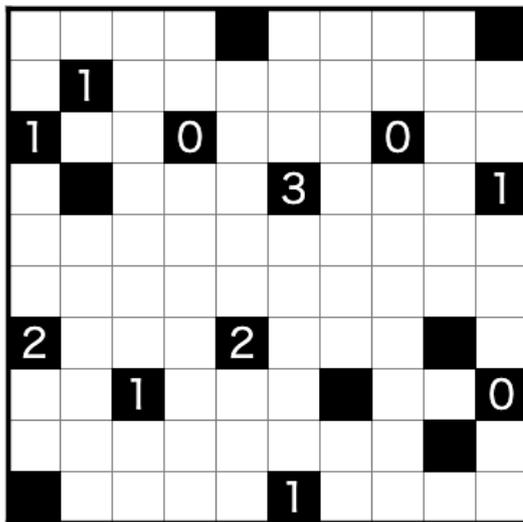
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



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、マス目の中央を通ります。
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、交差や枝分かれしたりしてはいけません。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●よしもと

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

③ ☆☆ 作●もや

1	2	3							
									1
			4						
			3						
									2
									4

●例題●

1									
					5				
		4						1	
	2							3	
	4		2					5	
								3	

●途中経過●

1									

●答え●

1									

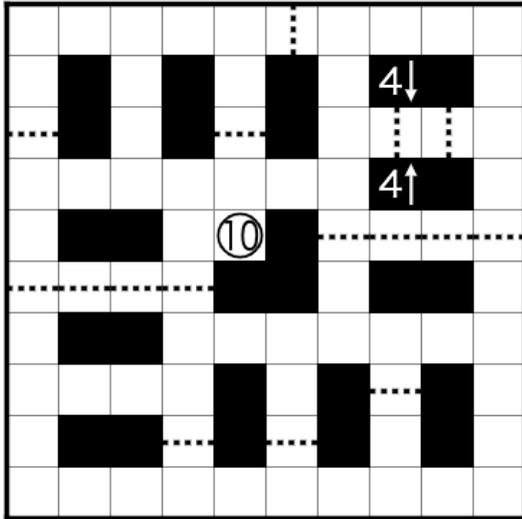
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

スラローム SLALOM

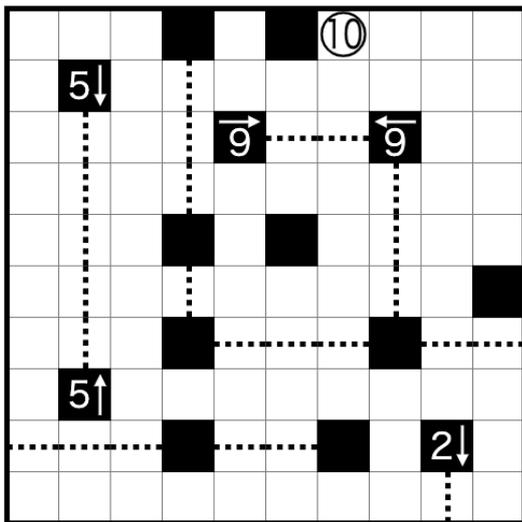
ルール

① ☆ 作●泡沫



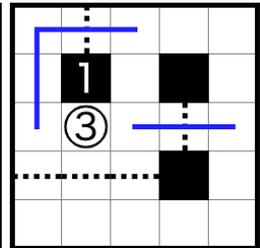
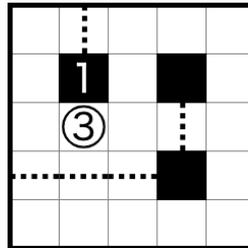
1. 盤面のいくつかの白マスに線を引き、○のマスからスタートして○のマスに戻る1つの輪っかを作しましょう。
2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 破線を旗門と呼びます。線はすべての旗門と1回ずつ垂直に交差するように引き、交差以外で旗門と線を接触させてはいけません。
4. ○の中の数字は旗門の総数を表しています。
5. 両端が同じ数字ではさまれている旗門と、数字のマスから1つだけ出ている旗門で、端の数字は、○のマスから出た線がその旗門と何番目に交差するかを表します。上記以外の旗門では、順番は問いません。

② ☆☆ 作●ゆずっこ

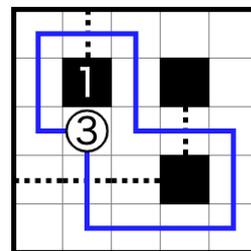


●例題●

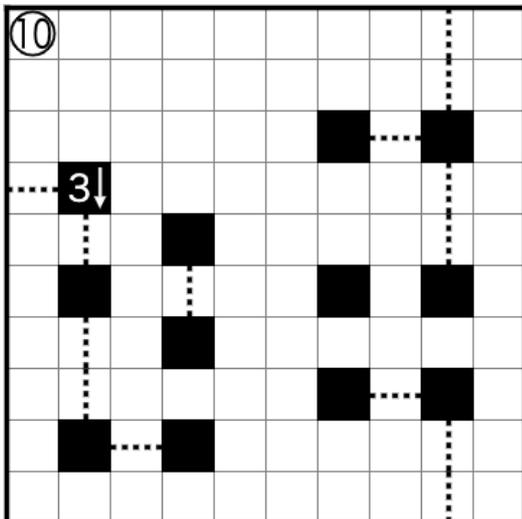
●途中経過●



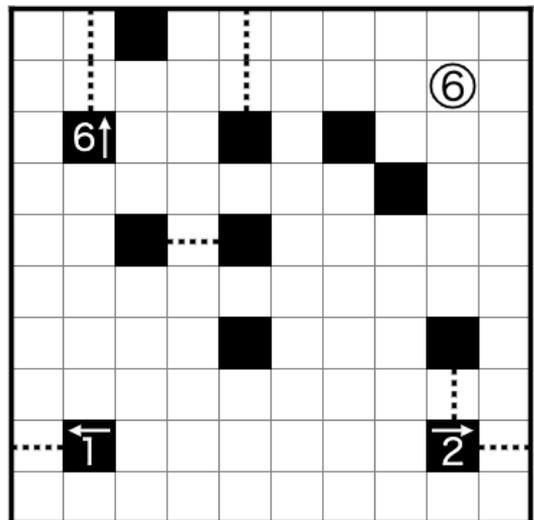
●答え●



③ ☆☆☆ 作●もや



④ ☆☆☆ 作●かいらんぼん

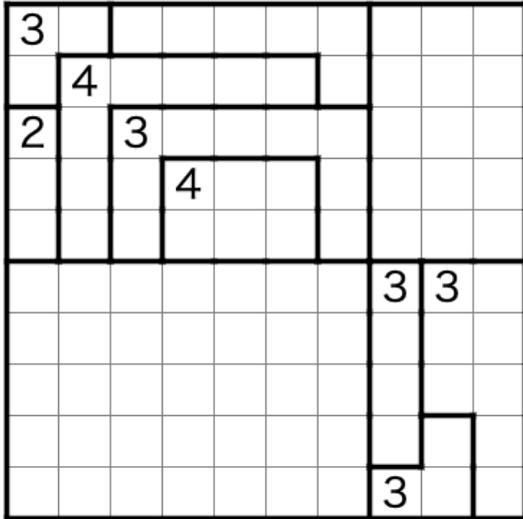


ストーン SUTOSTONE

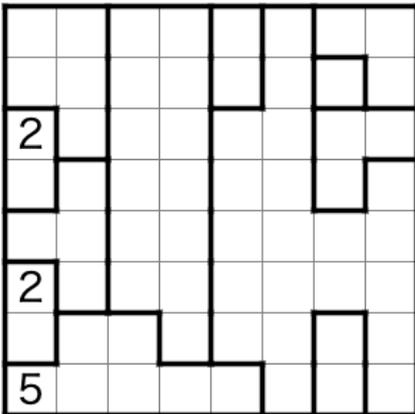
ルール

1. いくつかの白マス黒くぬりましょう。
2. 太線で区切られたそれぞれの部屋には、黒マスがタテヨコにひとつながりになったカタマリ（石）が1つだけ入ります。数字は、その部屋に入る石のマス数を表します。数字のない部屋では、何マスの石が入るかはわかりません。
3. 黒マスは、太線をまたいでタテヨコに隣り合ってははいけません。
4. すべての石は、形を変えずにそのまま真っすぐ下に落とされた時、盤面のちょうど下半分を隙間なく埋め尽くすようにします。

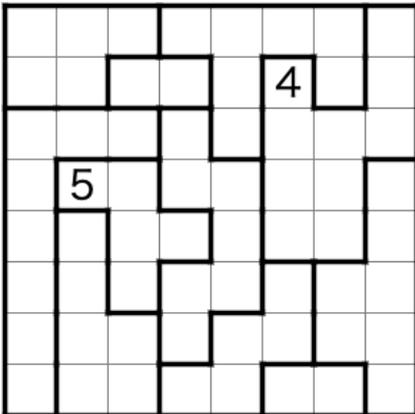
① ☆ 作●もや



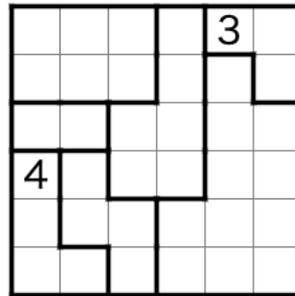
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



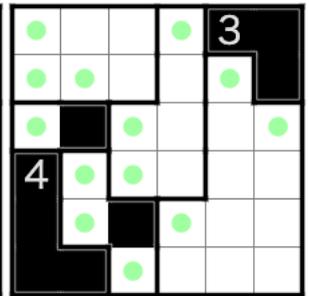
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



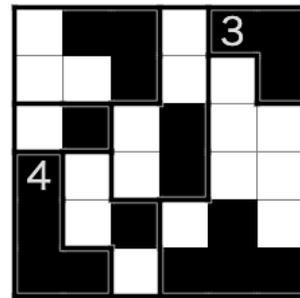
●例題●



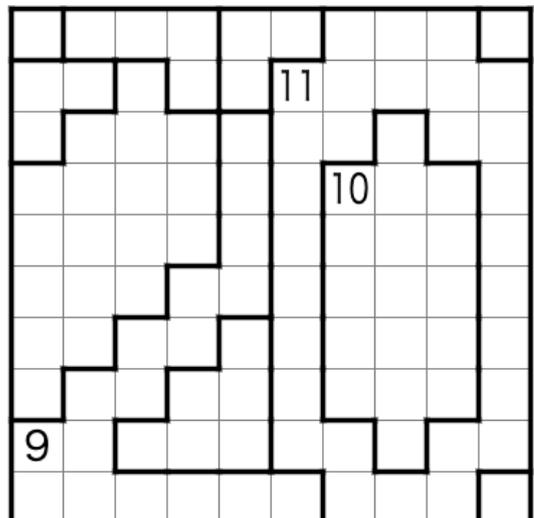
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●かいらんぼん

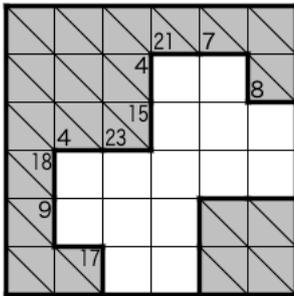


カックロ KAKKURO

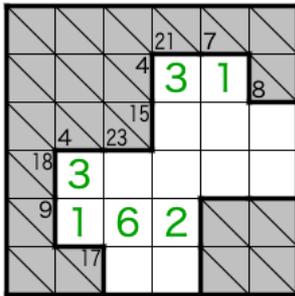
ルール

- すべての白マスの1から9までの数字のどれかを1つつ入れましょう。0は使いません。
- ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計をあらわします。
- タテヨコへの一つの白マスの繋がりには、同じ数字を入れてはいけません。124は○ですが、232は×です。

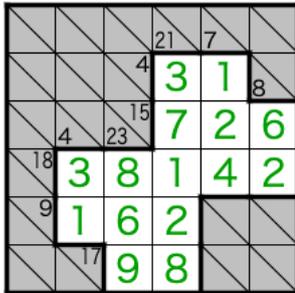
●例題●



●途中経過●



●答え●



一通りに決まる数字の例

2マス

$$3 = 1 + 2$$

$$4 = 1 + 3$$

$$16 = 7 + 9$$

$$17 = 8 + 9$$

5マス

$$15 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5$$

$$16 = 1 + 2 + 3 + 4 + 6$$

$$34 = 4 + 6 + 7 + 8 + 9$$

$$35 = 5 + 6 + 7 + 8 + 9$$

3マス

$$6 = 1 + 2 + 3$$

$$7 = 1 + 2 + 4$$

$$23 = 6 + 8 + 9$$

$$24 = 7 + 8 + 9$$

6マス

$$21 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$$

$$22 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 7$$

$$38 = 3 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9$$

$$39 = 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9$$

4マス

$$10 = 1 + 2 + 3 + 4$$

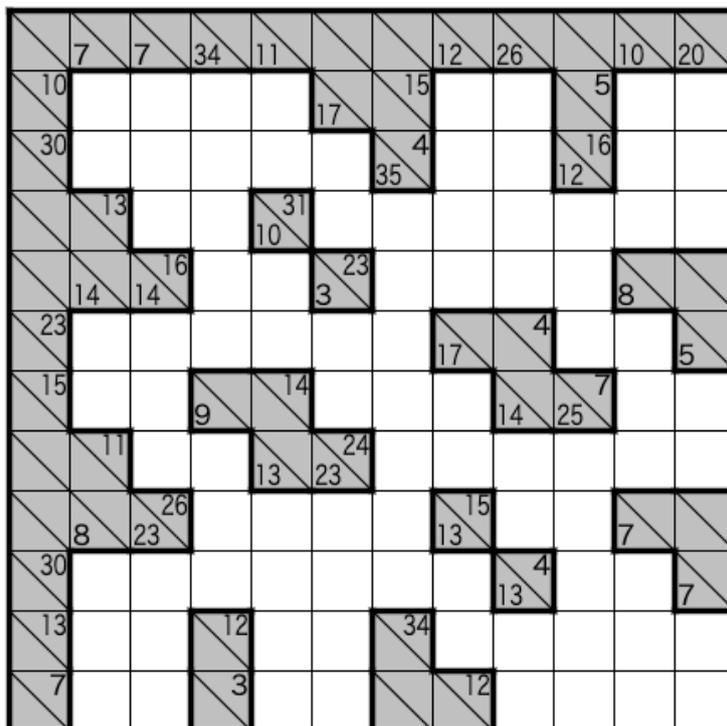
$$11 = 1 + 2 + 3 + 5$$

$$29 = 5 + 7 + 8 + 9$$

$$30 = 6 + 7 + 8 + 9$$

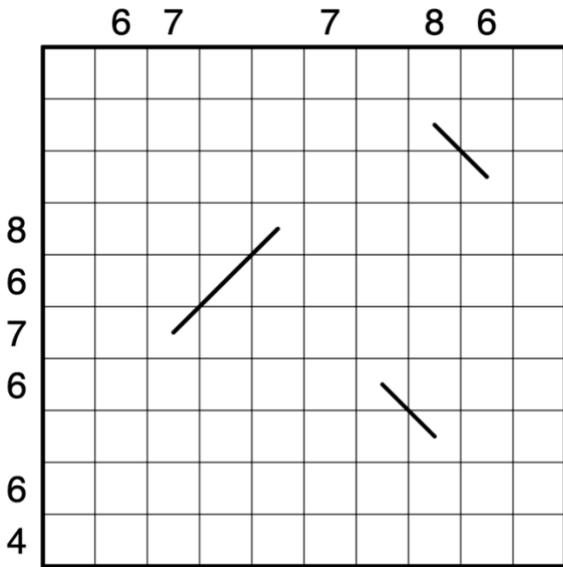
① ☆☆☆

作●ゆずっこ



サングラス SUNGRASSES

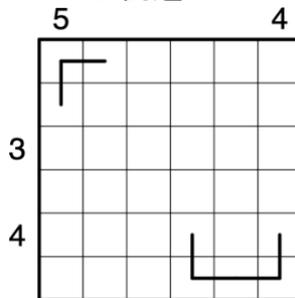
① ☆☆☆ 作●ゆずっこ



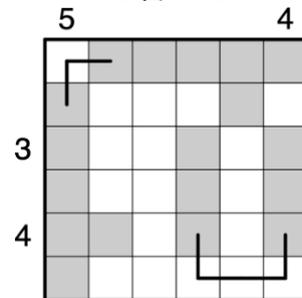
ルール

- いくつかのマスを黒く塗り、サングラスを作ります。
- 盤面内に初めから示された線をブリッジ、タテヨコにひとつながりになった黒マスのカタマリをレンズと呼びます。ブリッジを追加したり消したりしてはいけません。
- サングラスの左右のレンズをつなぐブリッジ（太い線）を中心に、左右対称にマスを塗りつぶします。
- 右と下の数字はその列でレンズとなる塗りつぶすマスの数を表します。
- 各レンズはちょうど1つのブリッジの端店を含むマスと接触し、他のレンズやブリッジと接触しません。

●例題●

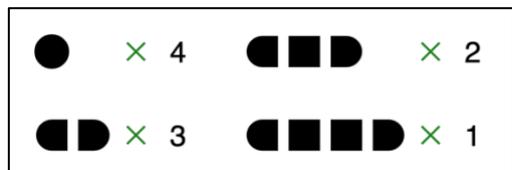
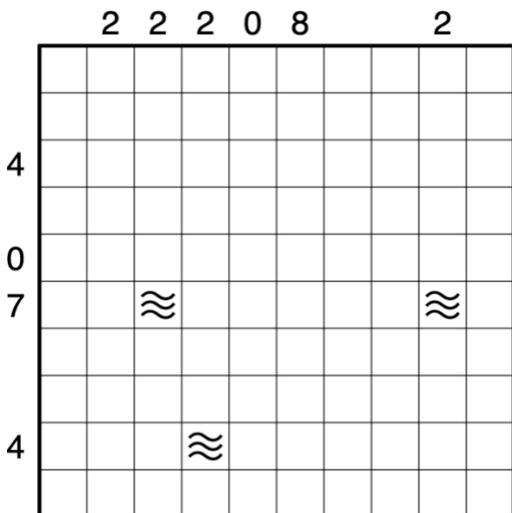


●答え●



バトルシップ BATTLE SHIP

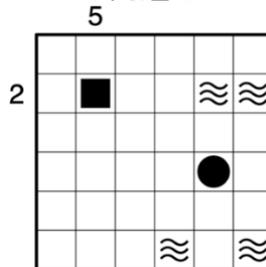
① ☆☆ 作●ゆずっこ



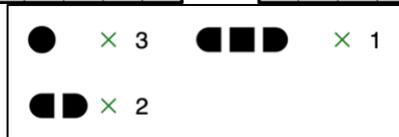
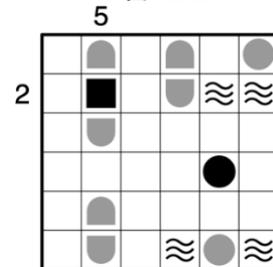
ルール

- 盤面のマスに沿って指定された艦をすべて配置します。波のマス上に艦が重なることはありません。
- 盤面の外の数字は、その列で艦の入るマスの数を表します。
- 異なる艦の入ったマスはタテヨコナメに接しません。

●例題●



●答え●



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●もや

マ	ル	ク	ラ	ン
チ	ー	ド	リ	ン
サ	ス	ガ	ル	ン
レ	レ	ー	レ	ー
カ	イ	ト	ロ	ン

② ☆☆ 作●ゆずっこ

ブ	ロ	ー	ジ	ア
リ	ヨ	ア	リ	ア
ジ	ル	ガ	ド	ア
ク	ウ	ト	ニ	ア
ア	ト	ア	チ	ア

推理パズル LOGIC PUZZLE

ルール

安西・伊藤・内田・江川・岡田の五人の大学生が、海鮮料理の店について話しています。先週行った四人が何を注文したか、どの料理を頼んでそれはいくらだったか、何時に到着したかを教えてください。(実際の人物名や団体名とは関係ありません)

① ☆☆☆ 作●かいらんぼん

		値段				頼んだ物				時間			
		七 百 円	八 百 円	九 百 円	千 円	い く ら 丼	マ グ ロ 丼	海 鮮 丼	刺 身 盛	一 時 間 前	三 十 分 前	五 分 前	正 午
名 前	安西												
	伊藤												
	内田												
	江川												
来 た 時 間	一時間前												
	三十分前												
	五分前												
	正午												
頼 ん だ 物	いくら丼												
	マグロ丼												
	海鮮丼												
	刺身盛												

安西「岡田くんじゃあないか、今度海鮮料理の店にでも行かないか？」

岡田「先週行ってた店のことかい？用事でいけなかったけど、どうだった？」

安西「そりゃもう美味しかったよ。その店の一押しの品から、みんなで別々のものを頼んだんだ。僕は海鮮丼を頼んでみたけど、ボリューム満点で美味しかったよ！僕の横に座ってた人が注文していたものは四人の中で一番安かったけど、ボリュームは海鮮丼に負けず劣らずだったね。700円とは思えない量だよ！」

江川「先週は正午に集合してたんだけど、一人だけで一時間前から待ってる人がいて、30分間誰も来なかったから不安だったって僕が来た時に言ってたな。俺もそこから25分待ったから、本当に来るのかなと話してたのを覚えているよ。最初に来たその人は大のマグロ好きで、シャツも赤色。当然マグロ丼を頼張っていたよ。」

内田「オススメの4品は全部値段が違っていました。それぞれ700、800、900、1000円で、私は2番目に高い900円のを頼みました。一番高かったのは1000円のいくら丼で、ご飯が見えないくらいいくらが乗ってて迫力満点でしたよ！」

伊藤「寝坊して、慌てて正午ぴったりに来た人がいましたね。その人が注文した料理を少し分けてもらいましたが大変美味しかったです。私の注文したものよりは高いですが、100円高いだけでこの量はお得だと思いました。今度は丼物に限らず色々なものを食べてみたいなあ。」

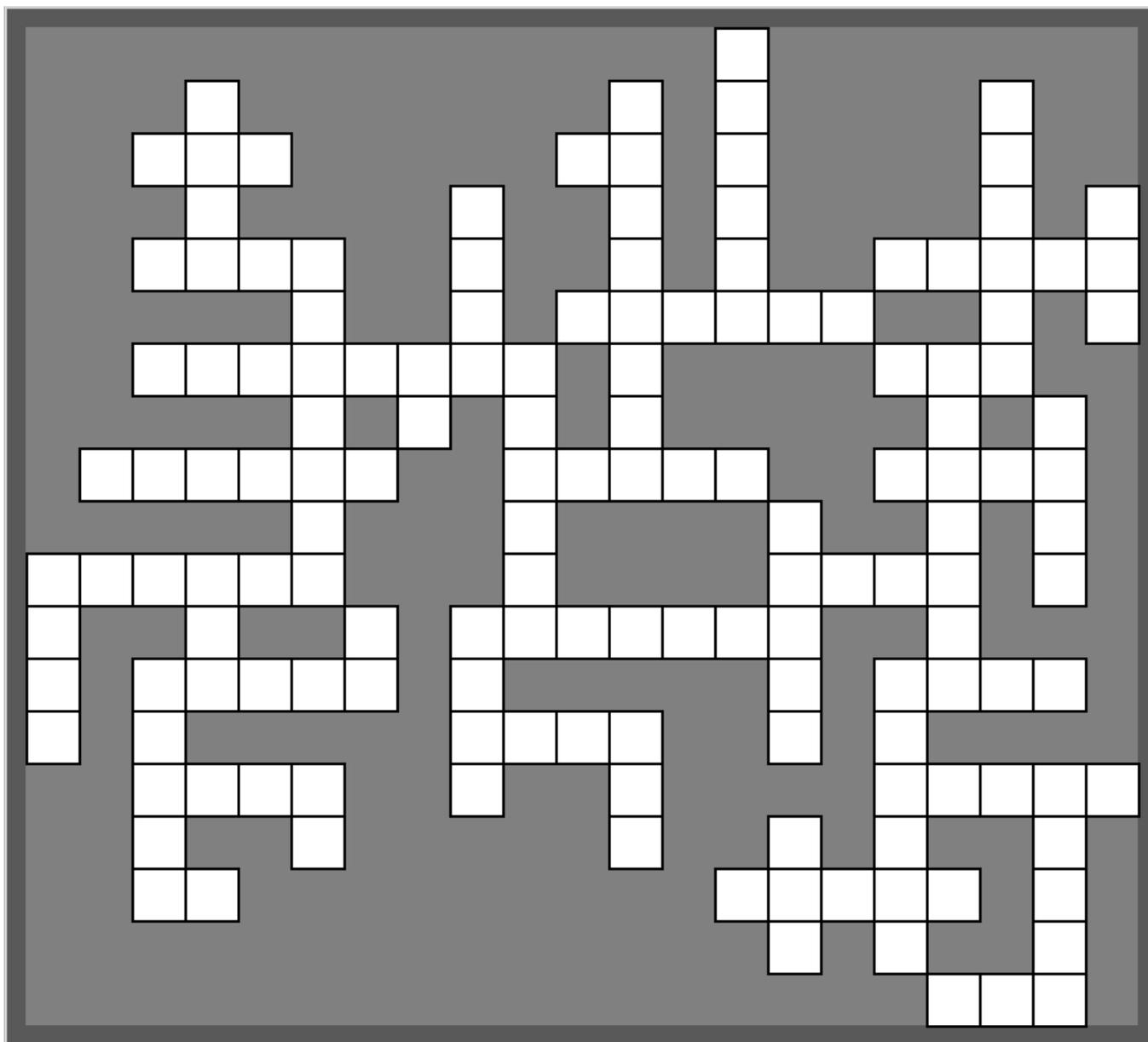
岡田「とても美味しそうな店だね、ぜひ食べに行きたいな、今度は五人で行こう！」

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●かいらんぼん



〈リスト〉「47 都道府県の花」

2 文字

ウメ (大阪・和歌山・福岡)
キリ (岩手県)
クス (佐賀県)
バラ (茨城県)
モモ (岡山県)

3 文字

スダチ (徳島県)
ツツジ (静岡県)
デイゴ (沖縄県)
ボタン (島根県)
ミカン (愛媛県)
モミジ (広島県)
リンゴ (青森県)

4 文字

オリーブ (香川県)
クロユリ (石川県)
スイセン (福井県)
ナノハナ (千葉県)
ノジギク (兵庫県)
ハマナス (北海道)
ハマユウ (宮崎県)
ベニバナ (山形県)
ヤマモモ (高知県)
ヤマユリ (神奈川県)
リンドウ (長野・熊本)

5 文字

カキツバタ (愛知県)
サクラソウ (埼玉・大阪)
シャクナゲ (滋賀県)
ナツミカン (山口県)
フキノトウ (秋田県)
フジサクラ (山梨県)
ブンゴウメ (大分県)
レンゲソウ (岐阜県)

6 文字

シダレザクラ (京都府)
ソメイヨシノ (東京都)
チューリップ (新潟・富山)
ハナショウブ (三重県)
ミヤギノハギ (宮城県)
ヤシオツツジ (栃木県)
レンゲツツジ (群馬県)

7 文字

ウンセンツツジ (長崎県)
ナラヤエザクラ (奈良県)
ミヤマキリシマ (鹿児島県)

8 文字

ニジッセイキナシ (鳥取県)
ネモトシャクナゲ (福島県)

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

②

☆☆☆☆

作●もや

					な
	地	ぶ	つ	物	
		が			ま
ち		理	学		も
が	く		り		の
く	化	ち	か	生	
		せ		き	け
ば	け	が	く	せい	

① ☆

作●まどれ〜ぬ

駒	場				
					こ
			ま		ば
ご					
あ	い	あ	い		
				合	合

③ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

お									
お	と	な	げ			き	さ	さ	げ
大	人	気		か	い	た	大	角	豆
					く				
き								は	
つ					す	み	ず		
た						水		い	
						し		し	
	だ	い	は	ち	ぐ	る	ま		
	大	八	車					ま	め
							や		
			し		や				

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

→ヨコのカギ

1. 夜明けからの1～2時間
2. 日本で一番長い川は〇〇川
3. 2人でこれをするときには折半
4. お電話ありがとうございます。現在〇〇にしておりますので、発信音のあとにメッセージを残してください。ピー
5. パズルの答えはこう決まってほしい？
6. 鶏ささみは〇〇な〇〇質
7. 本冊子 p. 30 の略称。
10. 〇〇〇〇〇クラス症候群
11. 引越しの前に探すもの
12. 支点、〇〇、作用点
15. 3センチくらい。ちょっと。
18. ↓1を確保してこれを避けましょう
20. 今年からスポーツの日になったのは〇〇の日
21. 駒場祭〇〇〇が駒場祭を企画・運営しています
- 23.
25. 〇〇13はこれの対義語です
26. ミドリムシの別名
28. 卵を使った料理の一つ、〇〇焼き。
sunny-side up eggとも
30. ぷるるるる ぷるるるる
31. 〇〇倉庫？〇〇式倉庫？
33. 感動したり驚いたりすると立つもの
36. 相手に不幸を祈ります
38. 漢字だと”眩暈”などと書きます
39. 怪我しないようヤスリで取りましょう

↓タテのカギ

1. 人と人との間に2m開ける新しい生活様式
8. 人参と大根を使った紅白のものが一般的です
9. 繋がった部品を外すパズル
11. 本冊子 p. 28
13. 〇〇25はこれの対義語
14. 将棋の駒の1種。飛びます。
16. 9月9日は〇の節句
17. 全く疑わずに信じること
19. 新しい生活様式 透明のこれが売れてます
21. 大学を卒業したら行くところ[要出典]
22. コーン+グリーンピース+にんじん=〇〇〇ベジタブル
24. 〇〇試合は最後の試合
26. アルファベットの21番目
27. 交響曲第5番 ハ短調 作品67
29. 〇〇無用は逆さまにははいけませんという意味
31. この卵を加工したものは博多名物です
32. 空気の通り道となる筒のこと
34. 漢字だと”蚊帳”と書きます
35. 正式名称は端島といいます
37. ポケットモンスター オメガルビー/アルファファイア
39. カリブ海の島国。名前はスペイン語の“Baja Mar”に由来するらしい
40. 第99代〇〇〇〇〇〇〇〇が先日選出されました

メンバー紹介

PN	かいらんばん
所属	工学部2年
一言	駒場祭編集長です。ぜひオンラインでもパズルをお楽しみください。

PN	まどれ~ぬ
所属	M1
一言	最近ガチャ運が悪い

PN	もや
所属	教養学部2年
一言	作りすぎました。反省してます。

PN	ゆずっこ
所属	医学系研究科4年
一言	博論がまだ仕上がっていません！ヤバい！

PN	ぷーちゃん
所属	某院修士2年
一言	カニを剥く人を募集しています

PN	むっき
所属	工学系卒1年目
一言	すぐそこに6年いたのになぜか卒業してから入ってしまった。

PN	謎垢
所属	某高校3年
一言	なんているんでしょうか・・・