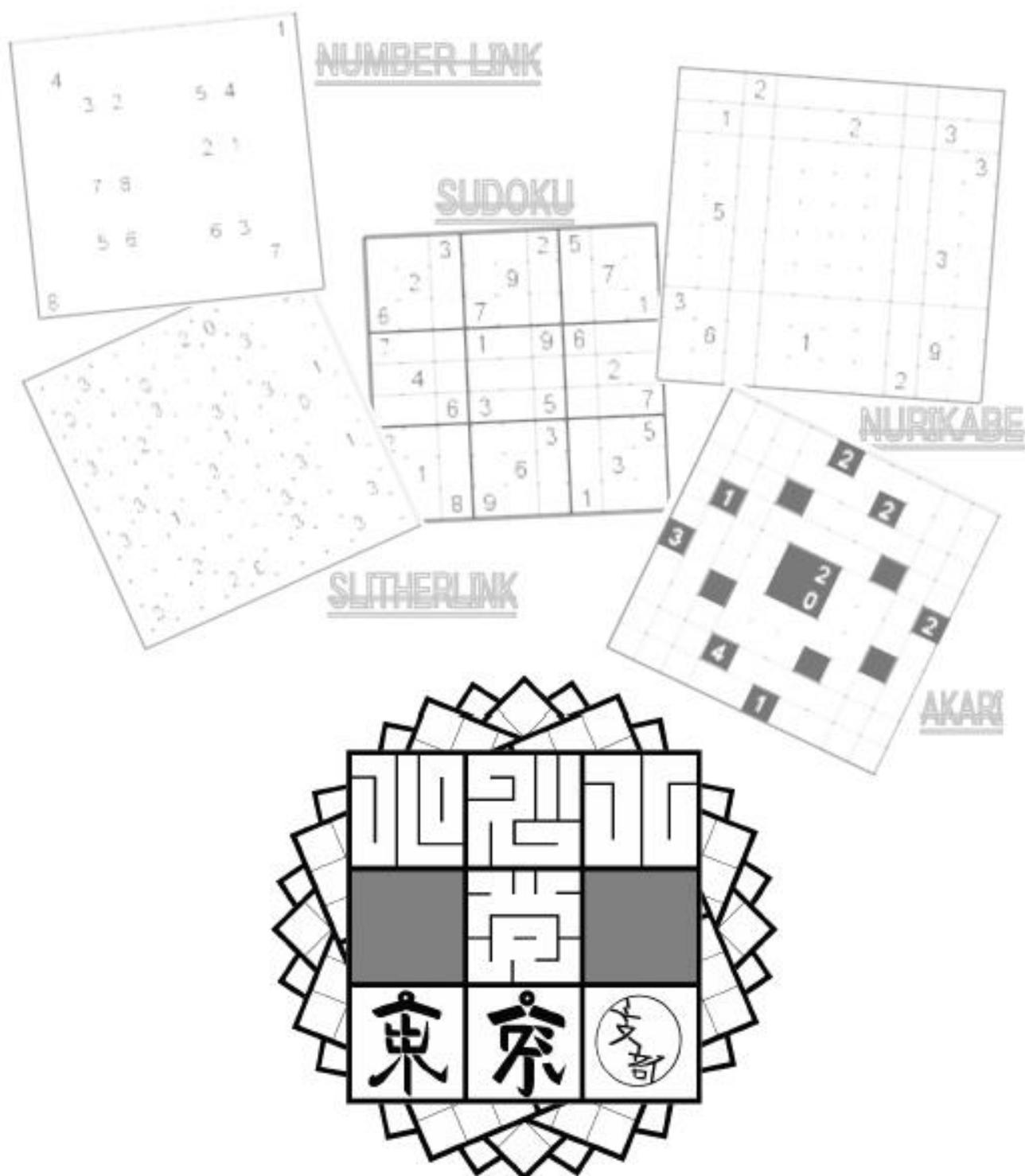


新歓パズル集



東京大学ペンシルパズル同好会

目次

- 03 数独
- 04 ナンバーリンク
- 05 スリザーリンク
- 06 四角に切れ
- 07 美術館
- 08 ぬりかべ

ペンシルパズル同好会にお越しいただき、ありがとうございます。

この冊子には、私たちが普段解いたり作ったりしているパズルを載せています。特別な知識は必要ありません。初めての方にも解きやすい問題を収録しているので、どうぞお気軽に挑戦してみてください。

途中で詰まってしまった場合は、潔くやり直すか、時間を置いてみるのが有効です。後になって改めて盤面を見ると、パッとひらめくこともあります。

うまい解き方を知りたい方は、お近くの会員に声をかけてみてください。パズルにも手筋というものがあります。コツをつかめば、パズルの面白さ・奥深さが分かっていただけると思います。

この冊子でパズルに興味をお持ちになった方、もっとパズルを解きたい方は、ぜひ気軽に会合に顔を出してみてください。ここに掲載されているパズルの他にも、様々なパズルを用意してお待ちしています。

それでは、パズルのある楽しいひと時をどうぞお過ごしください。

連絡先 puzzleshinkan@gmail.com

Twitter [@puzzletokyo](https://twitter.com/puzzletokyo)

<p>※ 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」「ペンシルパズル」</p>

数独 SUDOKU

ルール

① ★ 作●もや

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

1. あいているマスに、1 から 9 までの数字のどれかを入れます。
2. タテ列(9 列あります)、ヨコ列(9 列あります)、太線で囲まれた 3×3 のブロック(それぞれ 9 マスあるブロックが 9 つあります)のどれにも 1 から 9 までの数字が 1 つずつ入ります。

② ★★ 作●ゆずっこ

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

●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

③ ★★ 作●かいらんぼん

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

④ ★★ 作●かいらんぼん

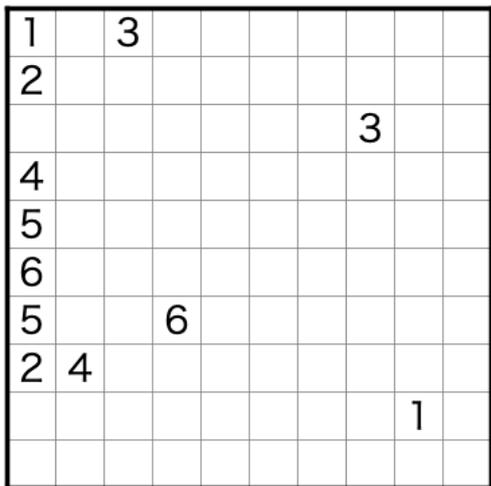
	6	9					5	2
	1		2	5	9			6
		6	3		4	1		
		7					8	
		3	1		5	6		
	8		9	4	6			3
	3	5					7	4

ナンバーリンク NUMBER LINK

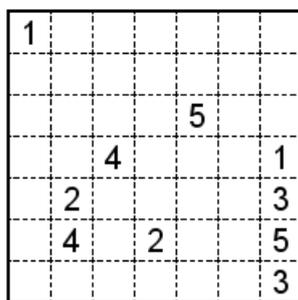
ルール

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

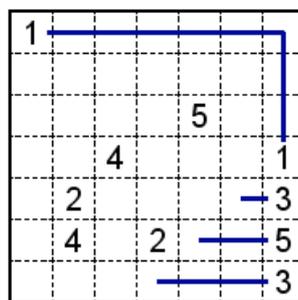
① ★ 作●ひこうき



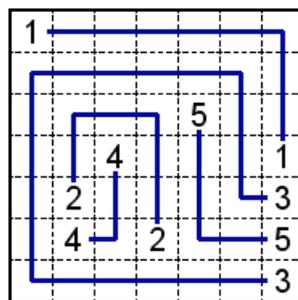
●例題●



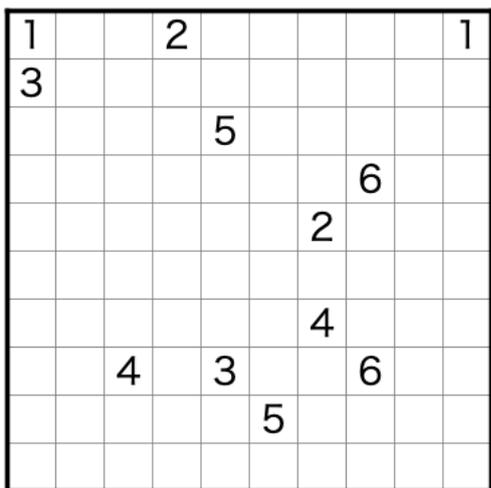
●途中経過●



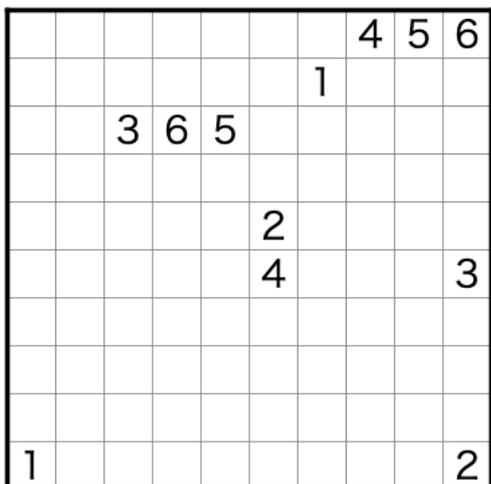
●答え●



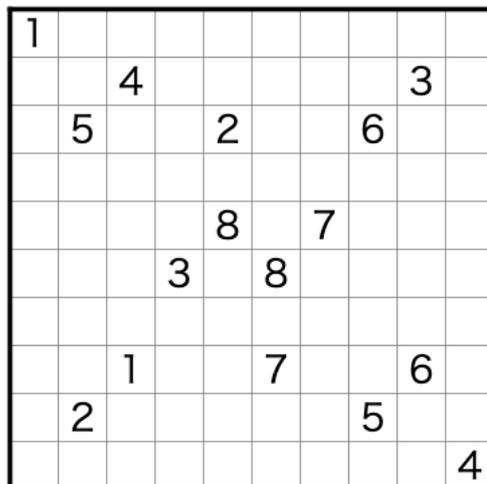
② ★ 作●もや



③ ★★ 作●かいらんぼん



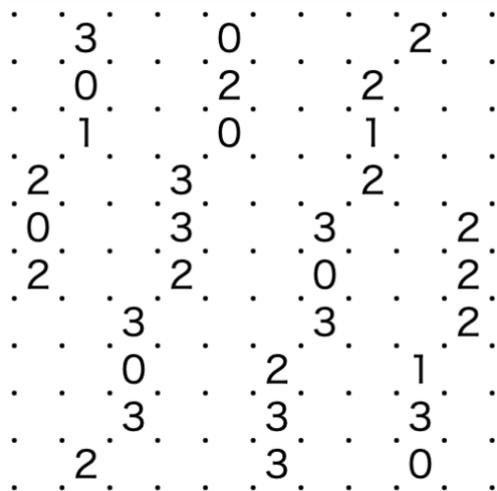
④ ★★★ 作●謎垢



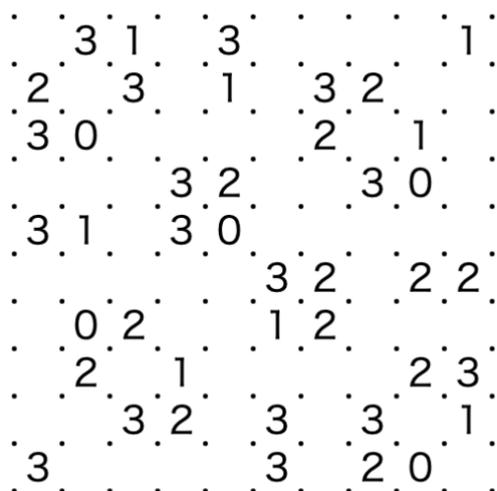
スリザーリンク SLITHER LINK

ルール

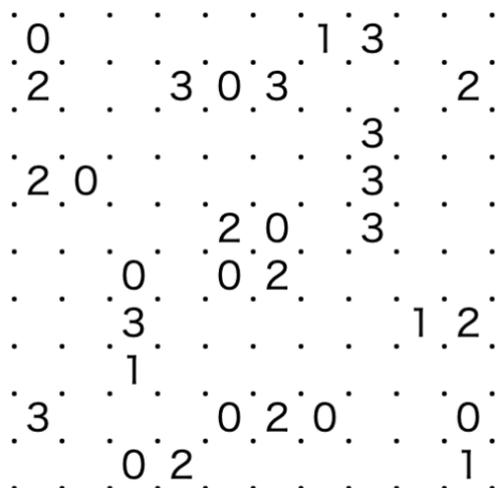
① ★ 作●ホーム



② ★ 作●かいらんぼん

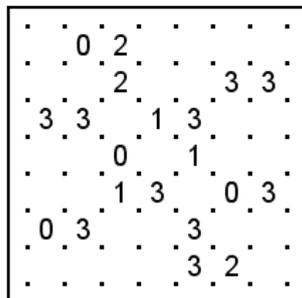


③ ★★ 作●ひこうき

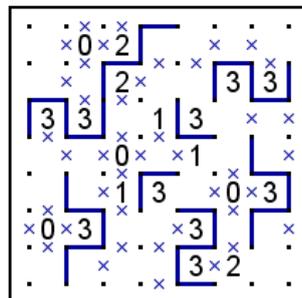


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

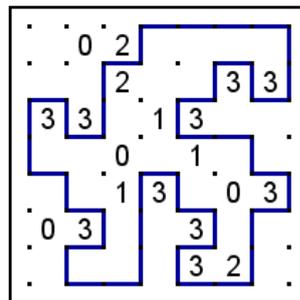
●例題●



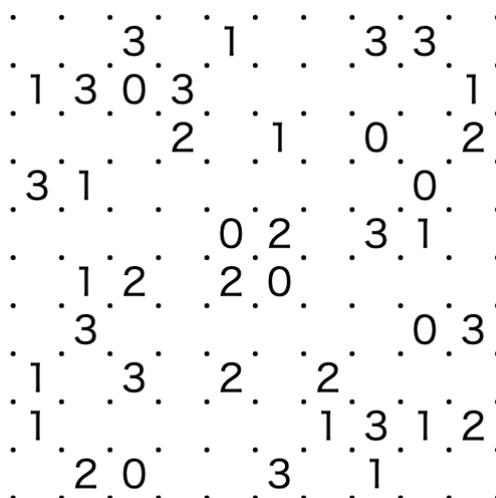
●途中経過●



●答え●



④ ★★★ 作●ゆずっこ

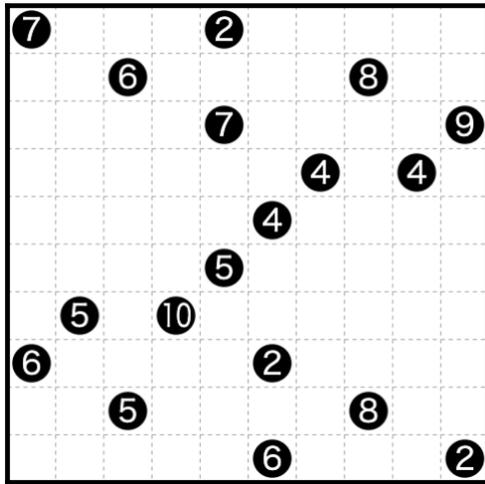


四角に切れ SHIKAKU

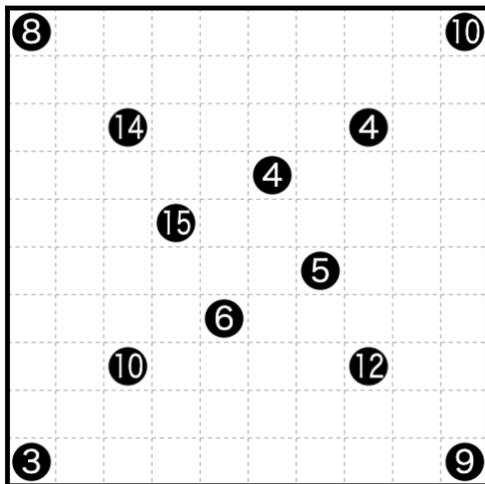
ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形)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。

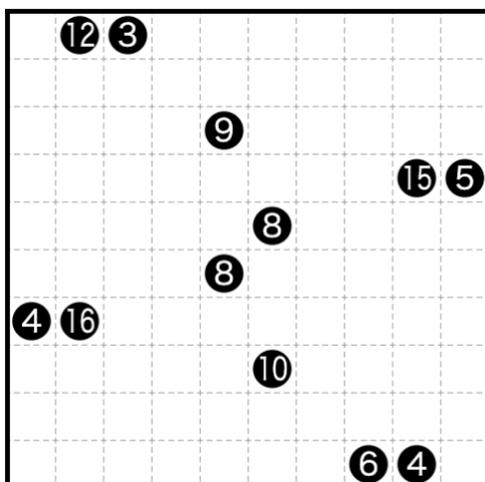
① ★ 作●ゆずっこ



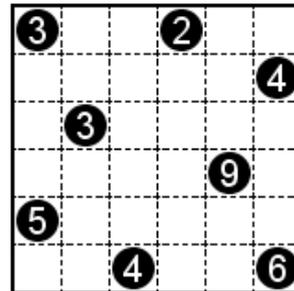
② ★★ 作●ホーム



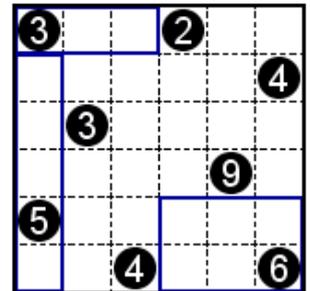
③ ★★ 作●同好会一同



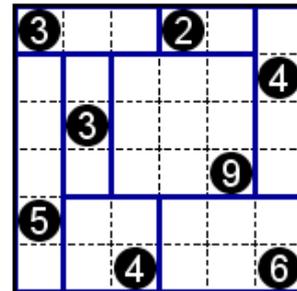
●例題●



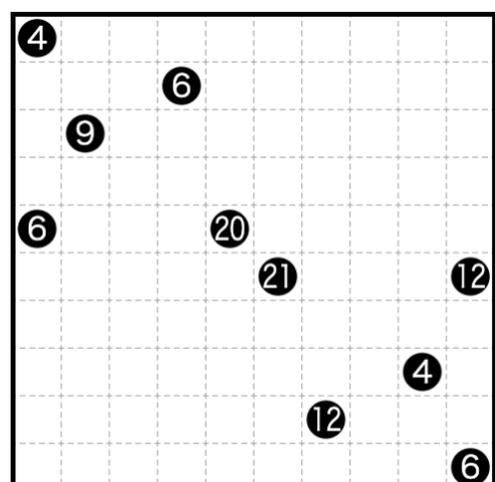
●途中経過●



●答え●



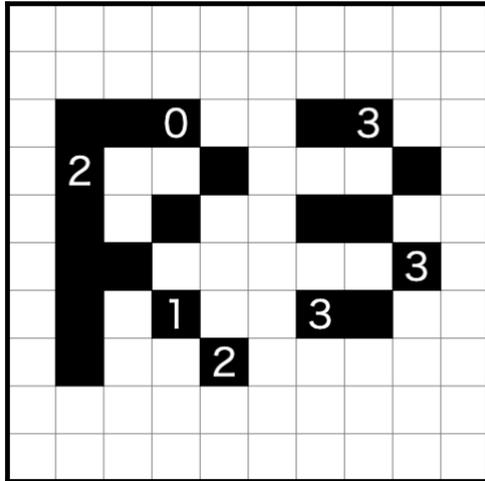
④ ★★★ 作●かいらんばん



美術館 AKARI

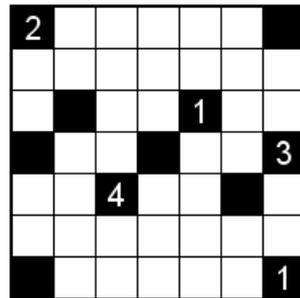
ルール

① ★ 作●ゆずっこ

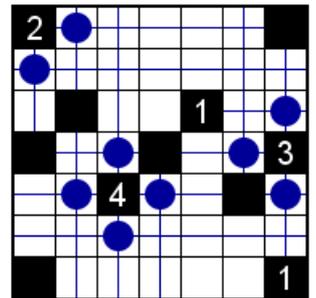


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

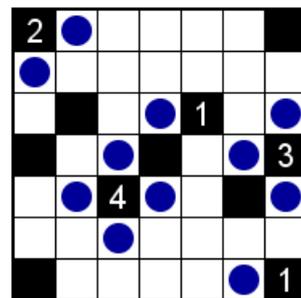
●例題●



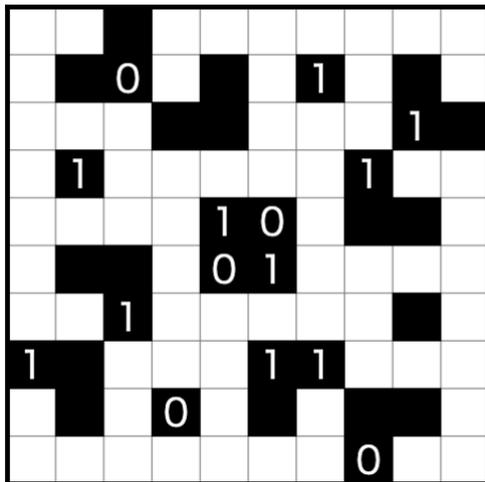
●途中経過●



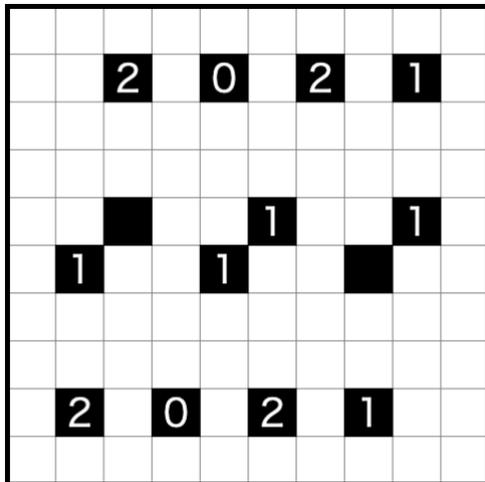
●答え●



② ★★ 作●かいらんぼん



③ ★★★ 作●もや



④ ★★★★★ 作●謎垢

