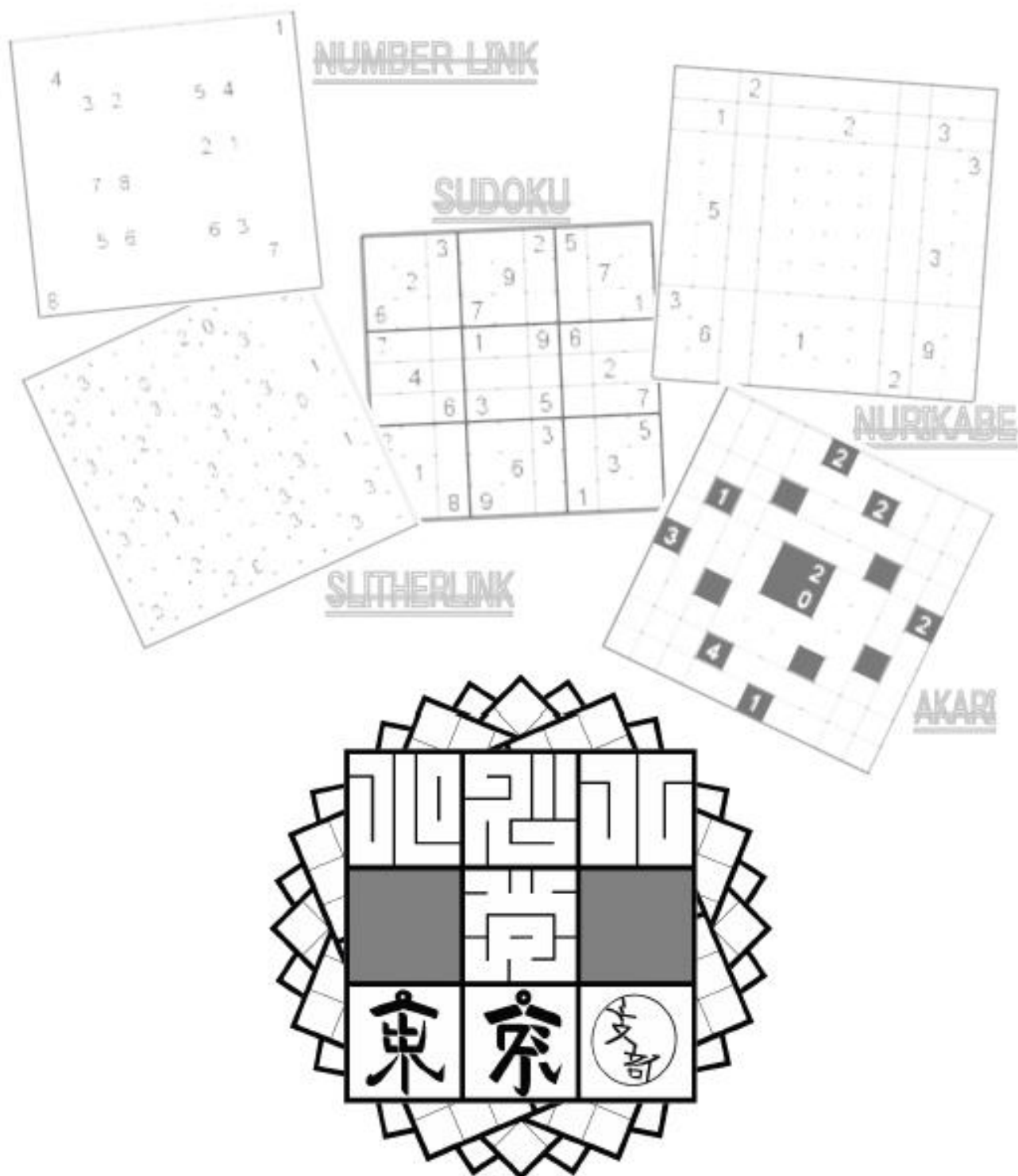


新歓パズル集



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

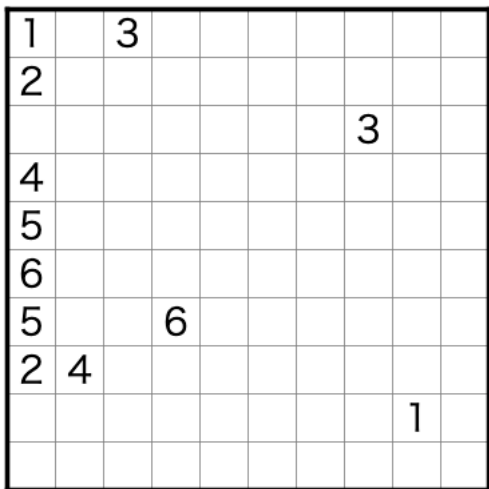
	6	9					5	2
	1		2	5	9			6
		6	3		4	1		
		7					8	
		3	1		5	6		
	8		9	4	6			3
	3	5					7	4

ナンバーリンク NUMBER LINK

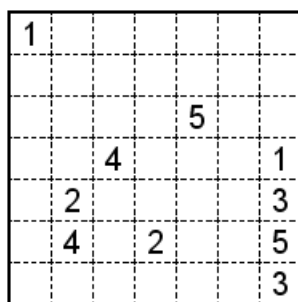
ルール

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。

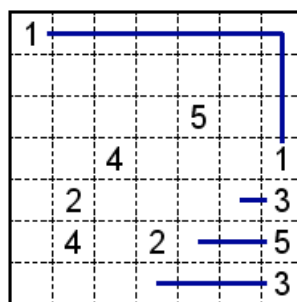
① ★ 作●ひこうき



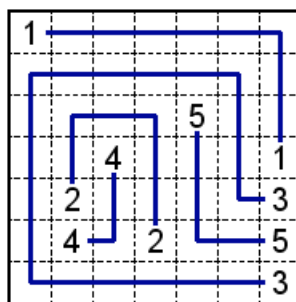
●例題●



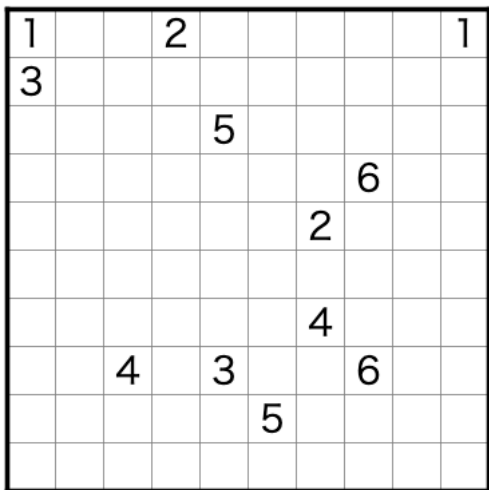
●途中経過●



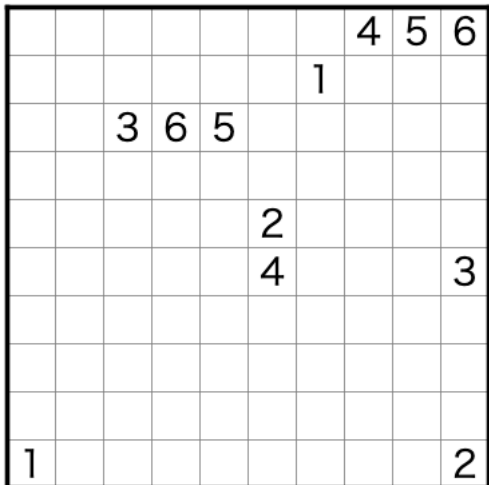
●答え●



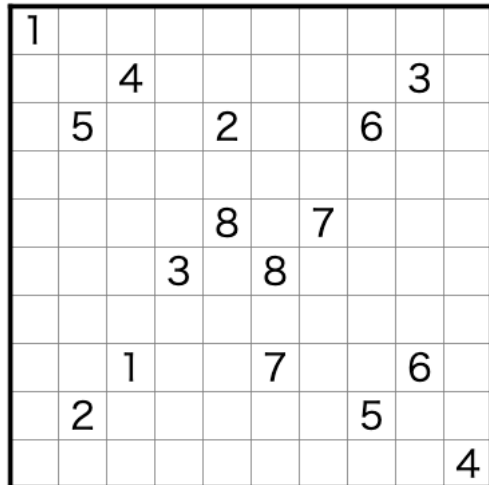
② ★ 作●もや



③ ★★ 作●かいらんぼん



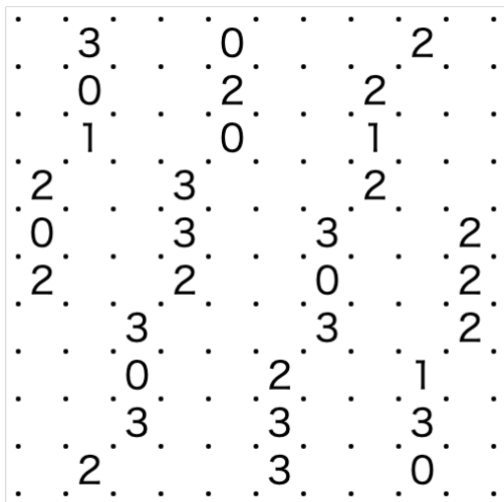
④ ★★★ 作●謎垢



スリザーリンク SLITHER LINK

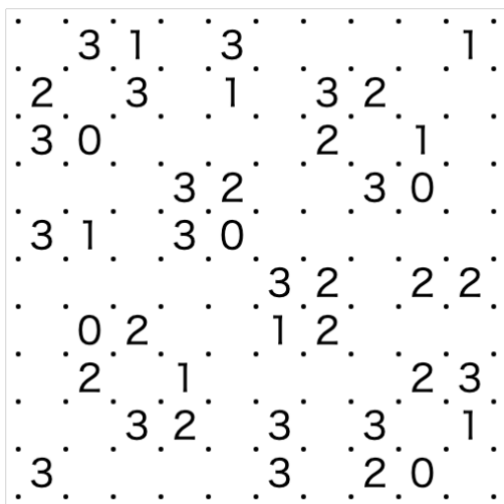
ルール

① ★ 作●ホーム

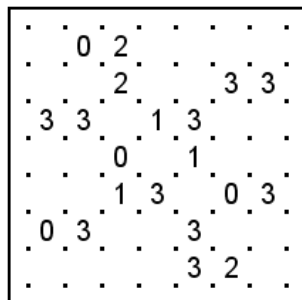


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

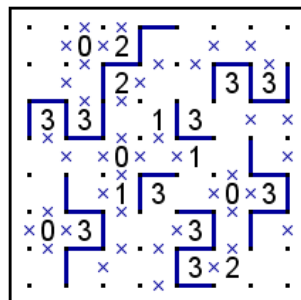
② ★ 作●かいらんぼん



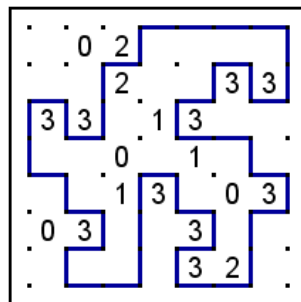
●例題●



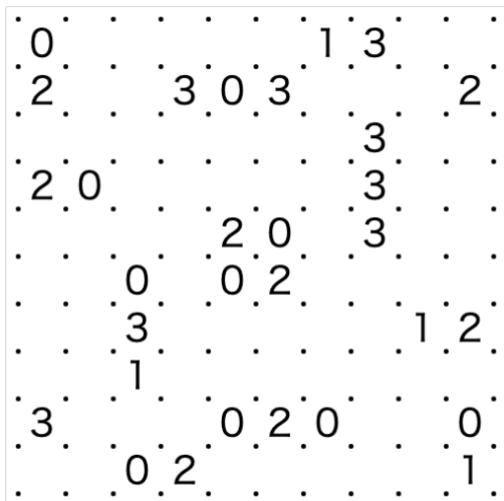
●途中経過●



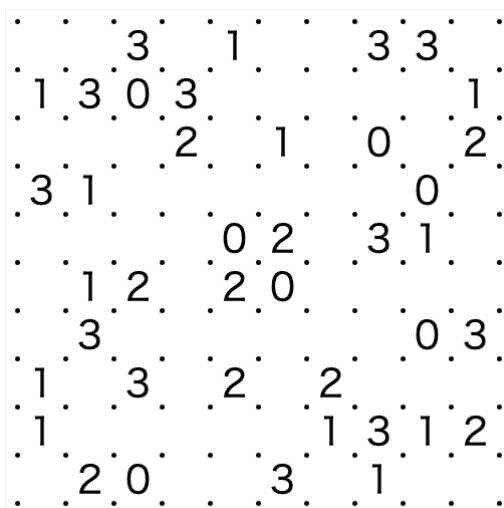
●答え●



③ ★★ 作●ひこうき



④ ★★★ 作●ゆずっこ

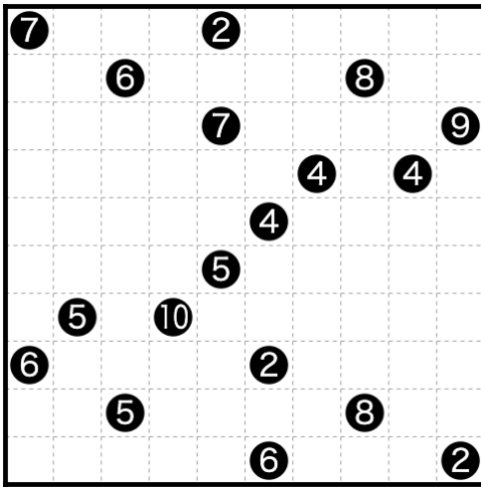


四角に切れ SHIKAKU

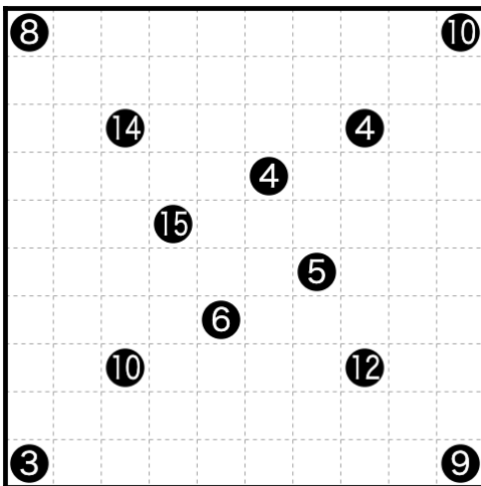
ルール

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。

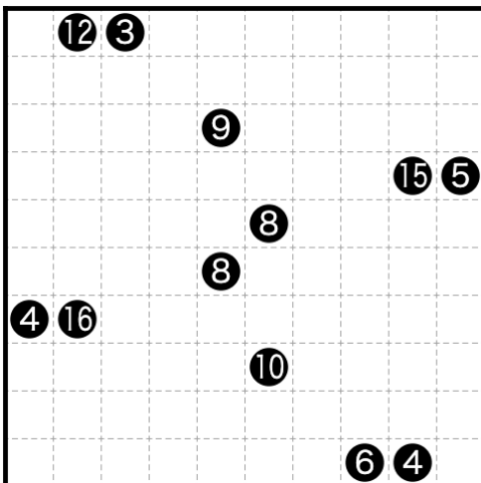
① ★ 作●ゆずっこ



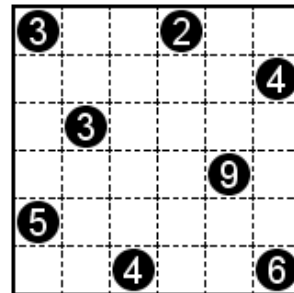
② ★★ 作●ホーム



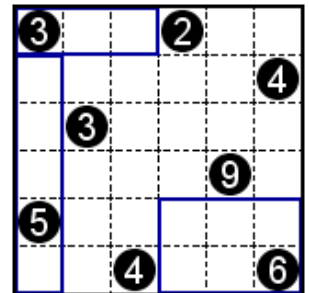
③ ★★ 作●同好会一同



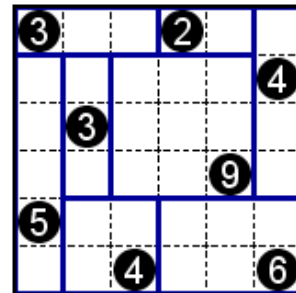
●例題●



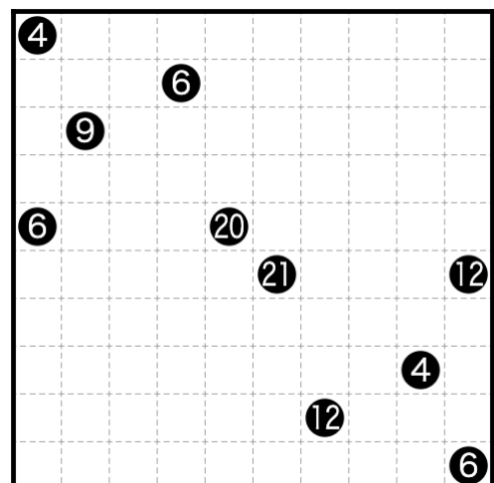
●途中経過●



●答え●



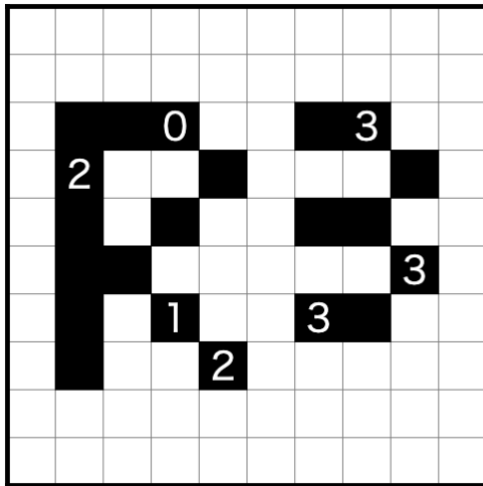
④ ★★★ 作●かいらんぼん



美術館 AKARI

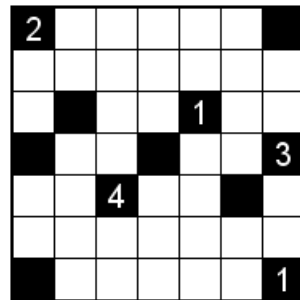
ルール

① ★ 作●ゆずっこ

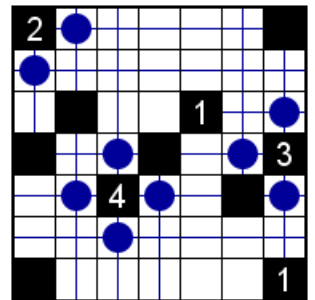


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

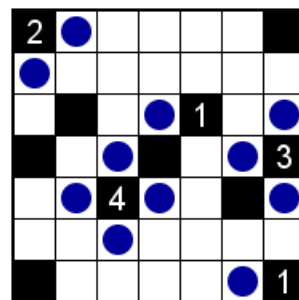
●例題●



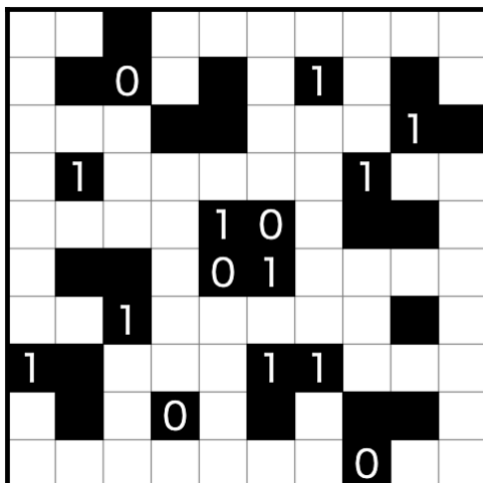
●途中経過●



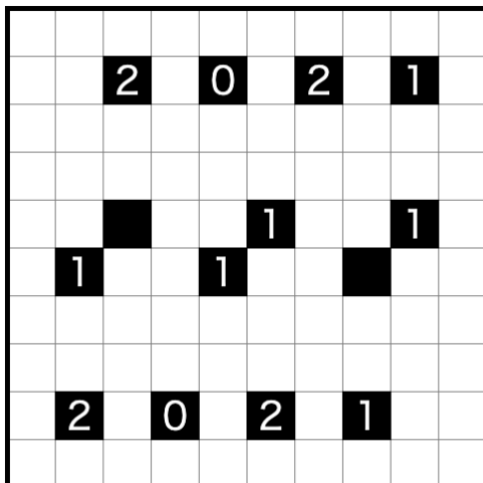
●答え●



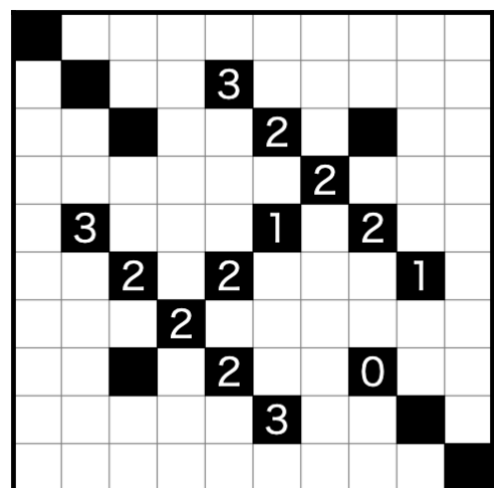
② ★★ 作●かいらんぼん



③ ★★★ 作●もや



④ ★★★★★ 作●謎垢



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ★ 作●もや

7	9				3
					4
6		8			
10		1			
					2

- 以下のルールに従って盤面のマスをしりぞく。
- 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●ホーム

	4	4			4
		4	4		
					4
			4		
	4				
			4		4
4					

③ ★★★ 作●かいらんぼん

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

④ ★★★ 作●ひこうき

		4	2		2	3
2			2		3	
2			3			2
		4			3	
				2		6
3	3					