

Puzzle Sketch Book

16

3

4

3

KF21

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズルスケッチブック」をご覧いただきありがとうございます。

昨年度からの新型コロナウイルスの影響により、オフラインイベントの開催が難しくなっているため、皆様が冊子を手にとっている様子を見ることできないことは少々残念ですが、この冊子を通して、ペンシルパズルを知ってもらい、ペンシルパズルをもっと好きになってもらうことができたらと思っています。

この冊子には 17 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。

※今年度は冊子の一部を「ぱずぶれ v3」「puzzlink」「penpa-edit」上で公開しています(外部ページへ飛びます)。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。

パズルスケッチブック 目次

p. 4	へやわけ*	p.18	ダブルチョコ*
p. 6	フィルオミノ*	p.19	シャカシャカ*
p. 8	ヤジリン*	p.20	スターバトル*
p.10	ぬりかべ*	p.21	シークワーズ*
p.12	スリザーリンク*	p.22	推理パズル*
p.14	四角に切れ*	p.24	セレクトワーズ*
p.15	美術館*	p.25	よみどおり*
p.16	Tapa*	p.26	クロスワード
p.17	数独*	p.28	メンバー紹介

*の付いた問題は「ぱずぷれ v3」「puzzlink」「penpa-edit」へのリンクがあります

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」「ましゅ」「推理パズル」「ペンシルパズル」

へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆ 作●もや

0			0		0
	0				0
0			0		
	0				0

- 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●ホーム

2	2	3		2	3
2			4		
		0			
				2	
		0			

●例題●

2					
			3		
0					
			2		

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●Apppp!!

				2
		0		
			2	1
	2			
	3	2		

④ ☆☆☆ 作●泡沫

2	7				
3		5		6	
		4			

⑤ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

		2			1		
2				3			
	2				2		
					4		
		2			2		
					2		

⑥ ☆☆☆☆ 作●謎垢

		3			2		
					2		
				2			
2							1
				1			
					4		
1							

⑦ ☆☆☆☆ 作●同好会一同

2					1	3		1			4
	0										
		0			6						
3								5			1
				2				5		2	
4											3
				1							
		2						5			3
				6							
2						3					2

フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆ 作●かいらんぼん

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

- すべてのマスに数字を1つずつ入れ、さらに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しょう。
- 同じ数字が入ったマスがタテヨコに隣り合っている場合、それらは同じブロックに入ります。
- ブロックに入るマスの数は、そのブロックに入る数字と同じになりますようにします。

② ☆☆ 作●Apppp!!

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

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●ひこうき

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

④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

⑤ ☆☆☆ 作●Apppp!!

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

⑥ ☆☆☆☆ 作●謎垢

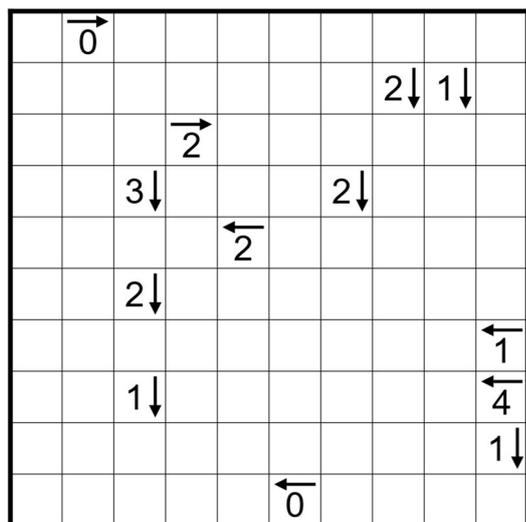
1			44				2	1
	44	4					4	4
	4	44					44	
	44	4			44			
					4			
				44				
				44			44	4
		4					4	44
4	44						44	4
1	2					5		1

⑦ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

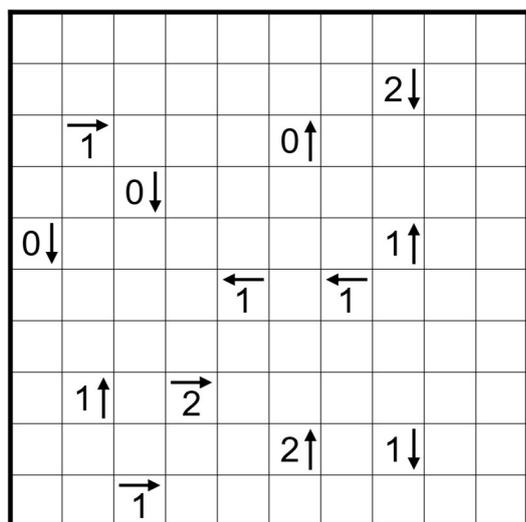
	2	2	5				5	5	5			5	5	5
	1		5		5		5		6		4	6		6
	4	5	5				6	6	6			5	5	5
				5	8	5				6	5	5		
		5		5		6		5		5		6		5
				6	6	5				5	6	6		
	5	2	6				8	8	8			6	6	6
	5		6		5		8		8		1	3		3
	5	6	6				8	8	8			3	6	3
				6	6	8				2	1	3		
		5		6		8		5		5		3		35
				5	5	5				5	4	4		
	5	6	5				5	5	8			4	4	3
	35		5		1		6		5		3	3		3
	6	6	6				6	6	5			3	1	5

ヤジリン YAJILIN

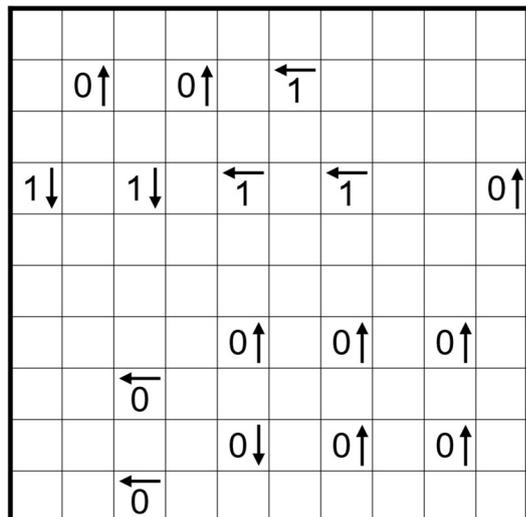
① ☆ 作●EctoPlasma



② ☆☆ 作●Apppp!!



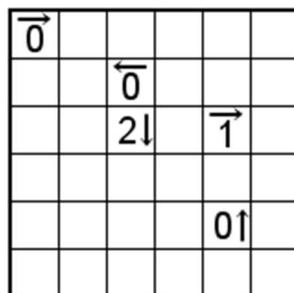
③ ☆☆ 作●もや



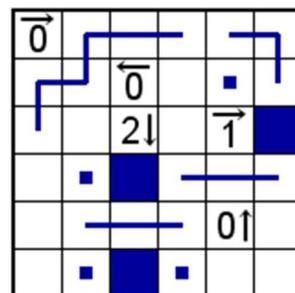
ルール

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。

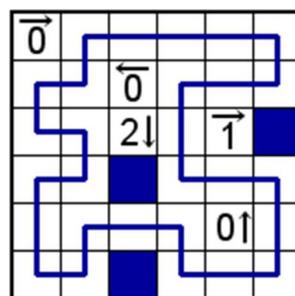
●例題●



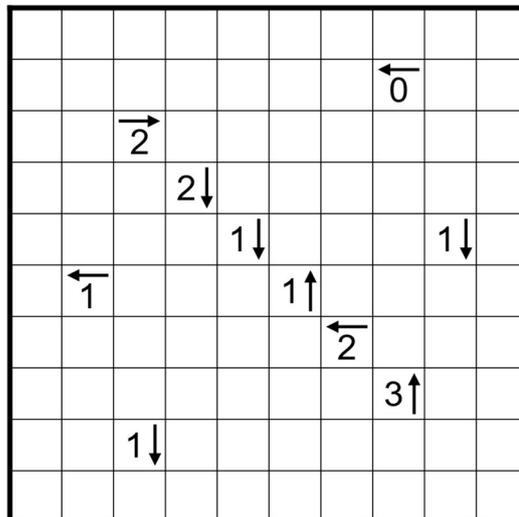
●途中経過●



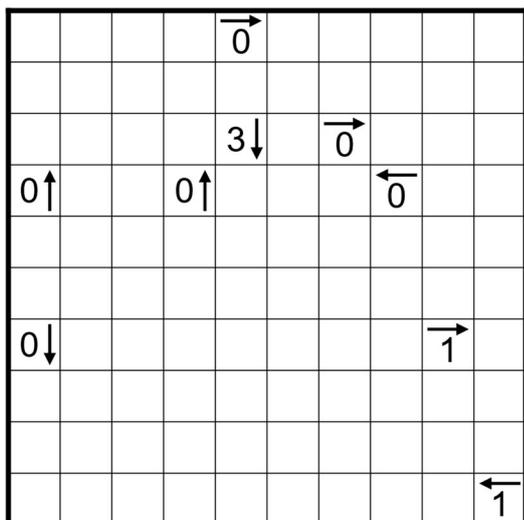
●答え●



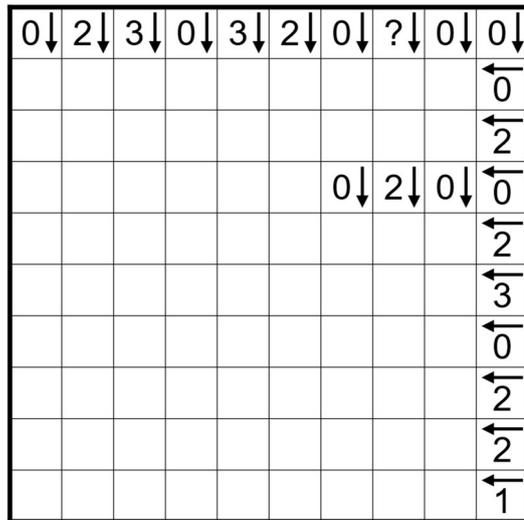
④ ☆☆ 作●ホーム



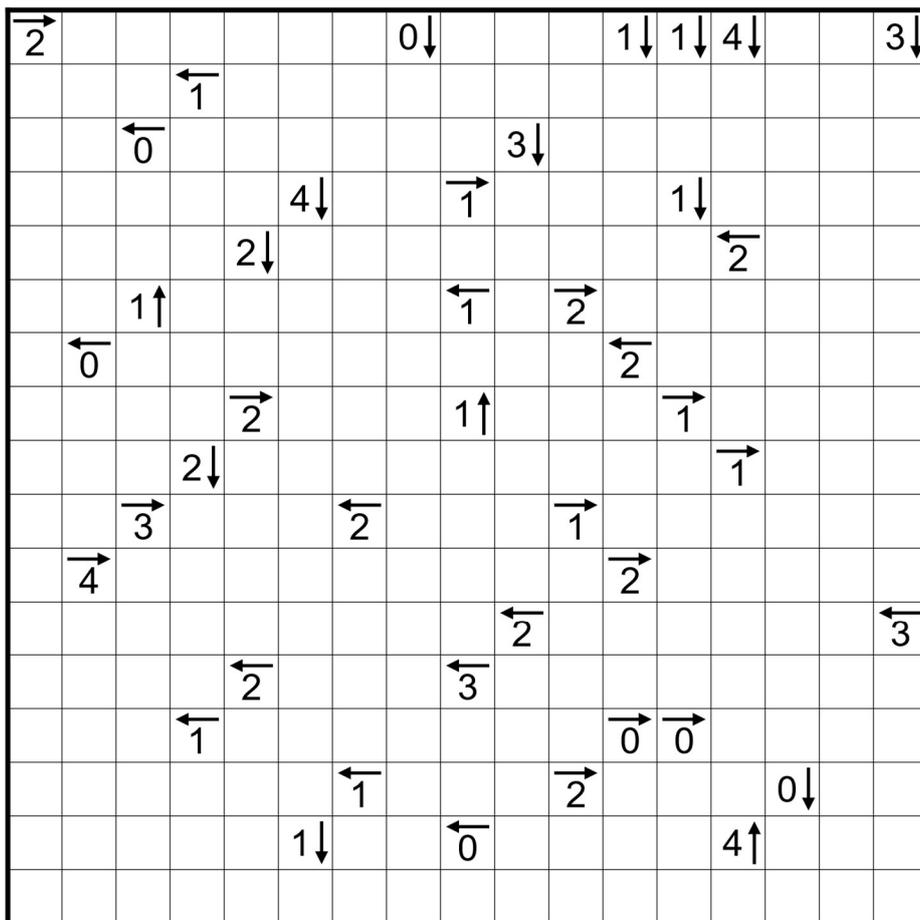
5 ☆☆☆ 作●もや



6 ☆☆☆ 作●謎垢



7 ☆☆☆☆ 作●Apppp!!



⑤ ☆☆☆ 作●泡沫

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

⑥ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

							6
		6			3		
							2
	9						
						2	3
		4		10			

⑦ ☆☆☆☆ 作●謎垢

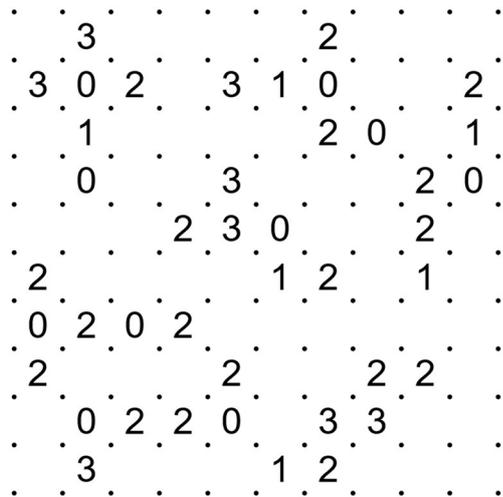
	4			4				4
				4				
		3						
			1			4		
	4							4

スリザーリンク SLITHER LINK

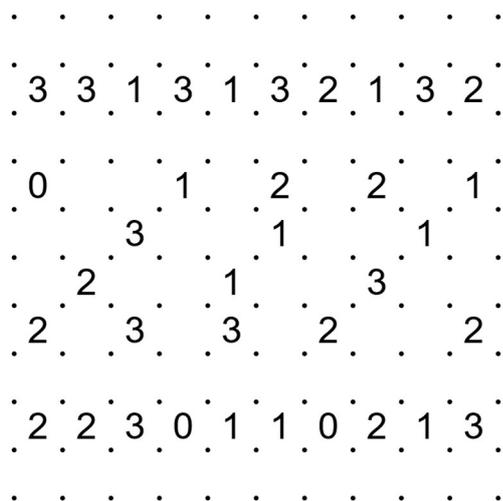
ルール

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。

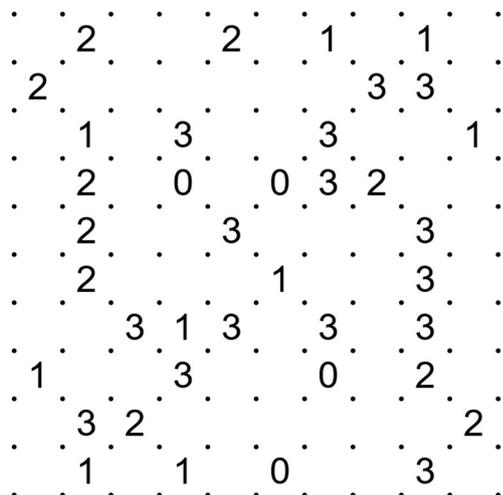
① ☆ 作●Apppp!!



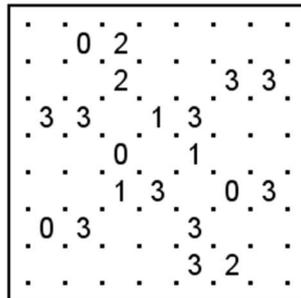
② ☆☆ 作●EctoPlasma



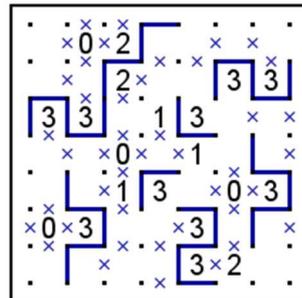
③ ☆☆ 作●ゆずっこ



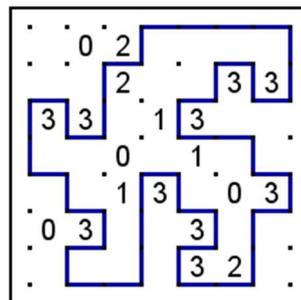
●例題●



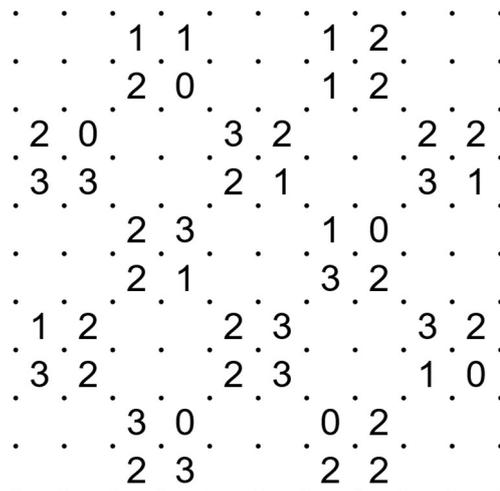
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆ 作●Apppp!!



5 ☆☆☆ 作●ホーム

```

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

```

6 ☆☆☆☆ 作●謎垢

```

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

```

7 ☆☆☆ 作●もや

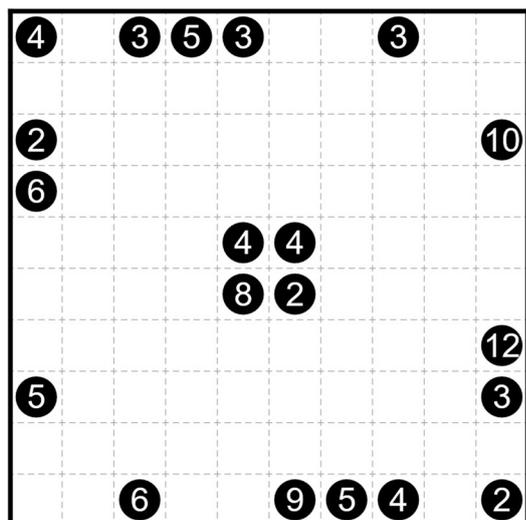
```

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

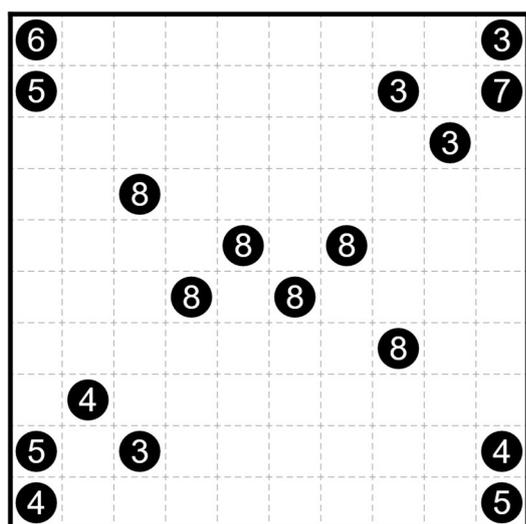
```

四角に切れ SHIKAKU

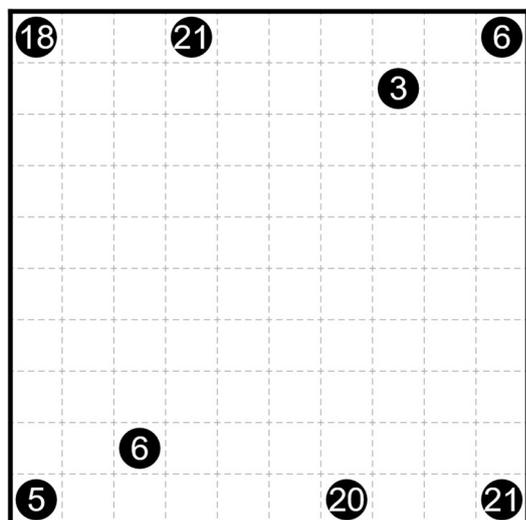
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●もや

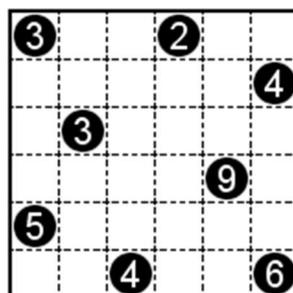


③ ☆☆ 作●泡沫

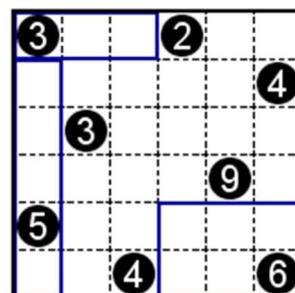


- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

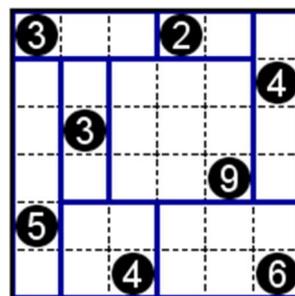
●例題●



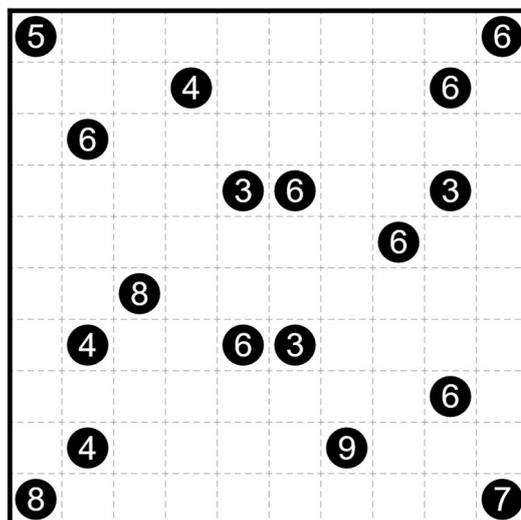
●途中経過●



●答え●



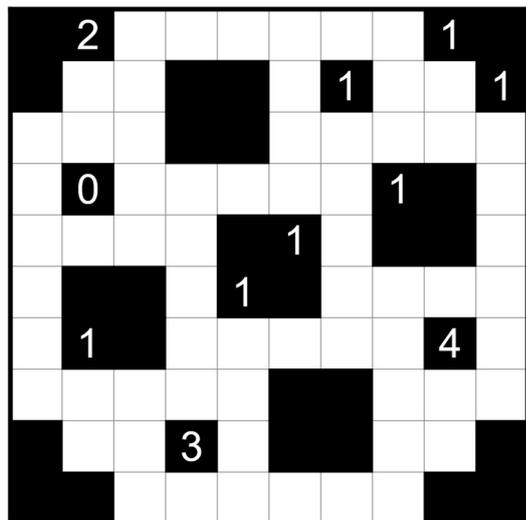
④ ☆☆☆ 作●Apppp!!



美術館 AKARI

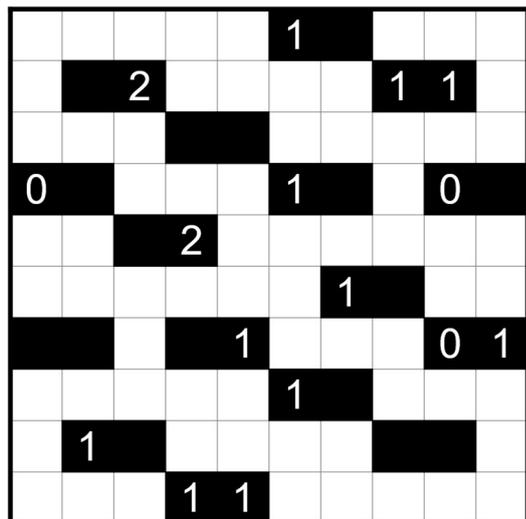
ルール

① ☆ 作●泡沫

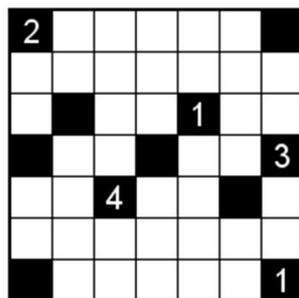


- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
- 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
- どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

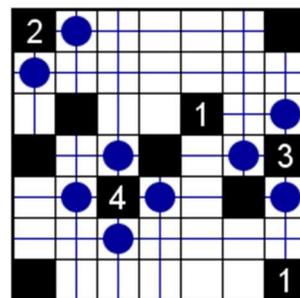
② ☆☆☆ 作●かいらんばん



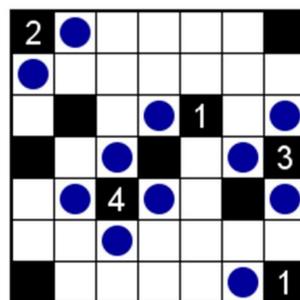
●例題●



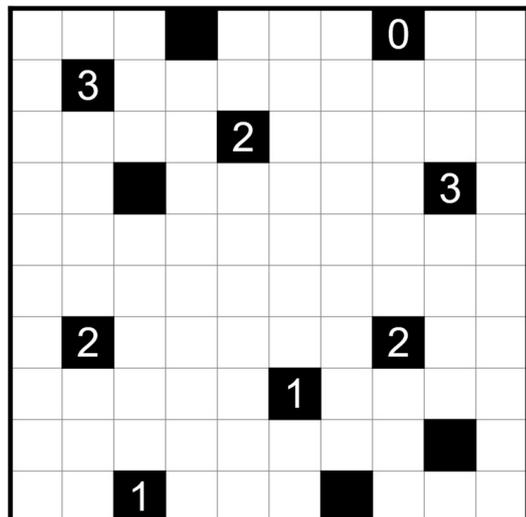
●途中経過●



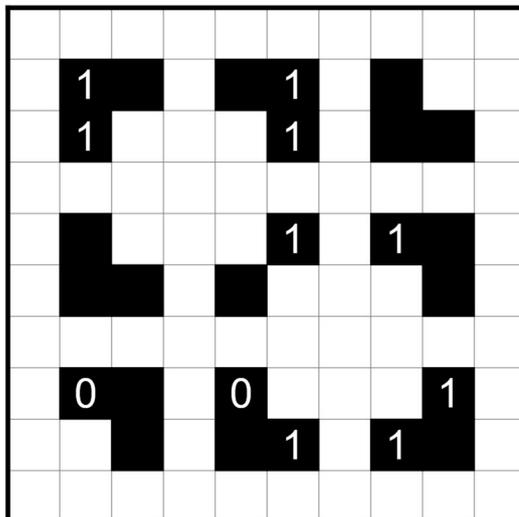
●答え●



③ ☆☆☆ 作●Apppp!!



④ ☆☆☆☆ 作●もや



Tapa TAPA

ルール

① ☆ 作●ひこうき

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

- 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。

② ☆☆ 作●ホーム

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

●例題●

		3						
4				1 ¹ 1 ¹				
3		8						
							2	

●途中経過●

		3						
4								
3		8						
							2	

●答え●

		3						
4								
3		8						
							2	

③ ☆☆☆ 作●もや

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

④ ☆☆☆ 作●Apppp!!

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

数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

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

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

●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●EctoPlasma

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

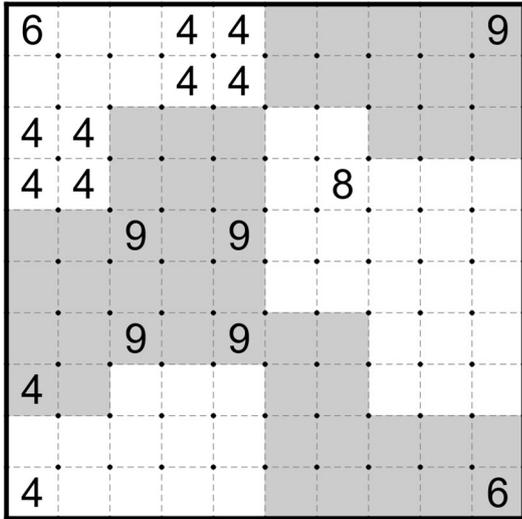
④ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

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

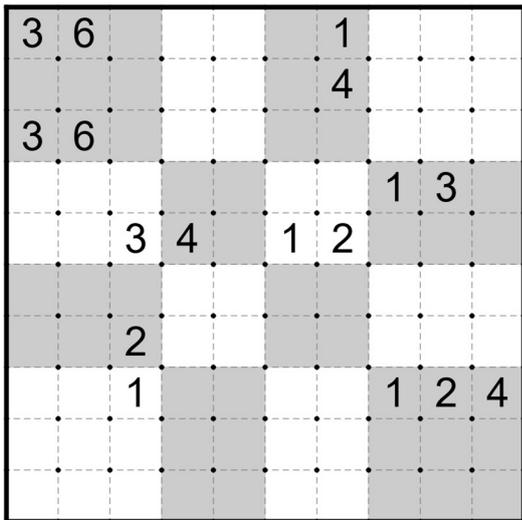
ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

ルール

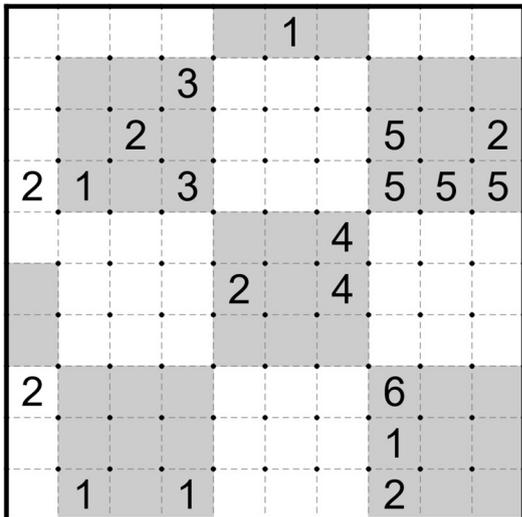
① ☆ 作●もや



② ☆☆ 作●かいらんぼん



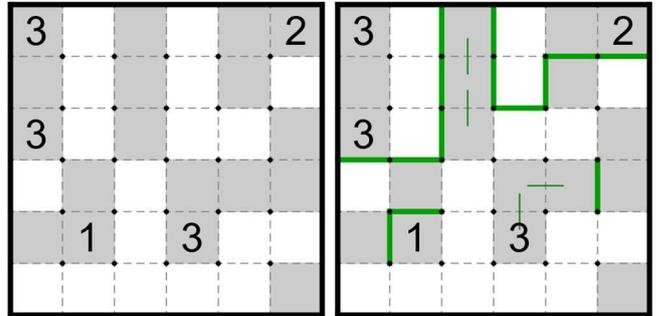
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



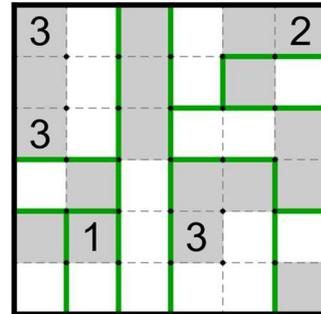
1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるのは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつの数字が入ってもかまいません。

●例題●

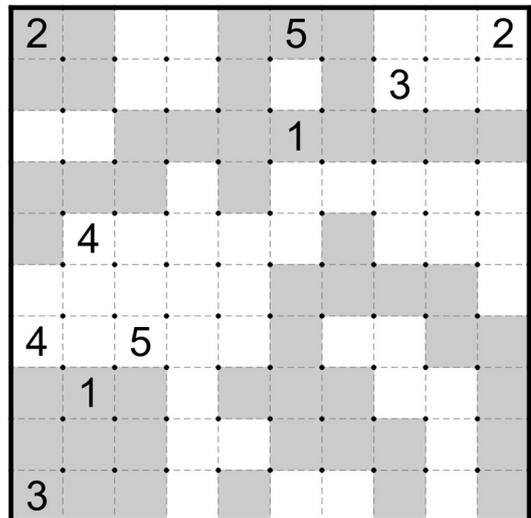
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

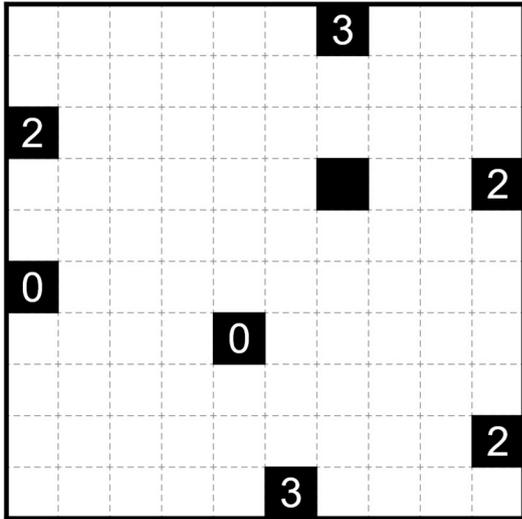


シャカシャカ SHAKASHAKA

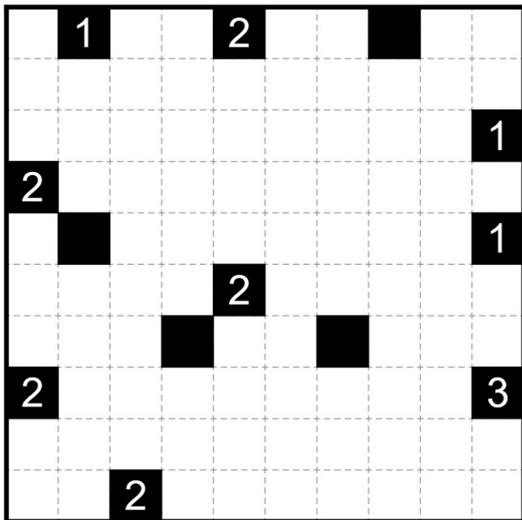
ルール

1. 盤面のいくつかの白マスに三角形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。

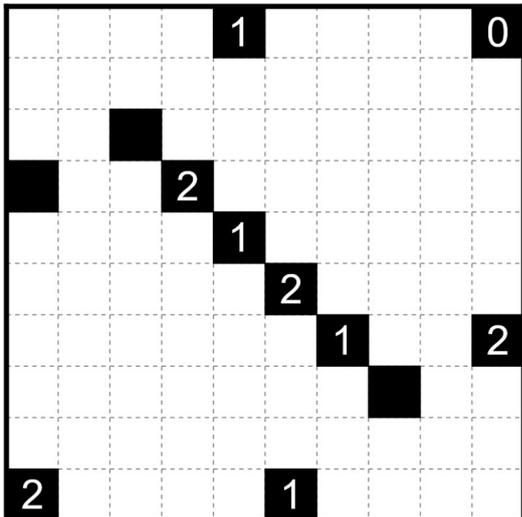
① ☆ 作●Apppp!!



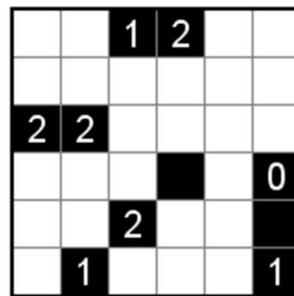
② ☆ 作●もや



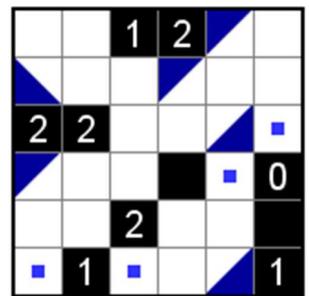
③ ☆☆☆ 作●ホーム



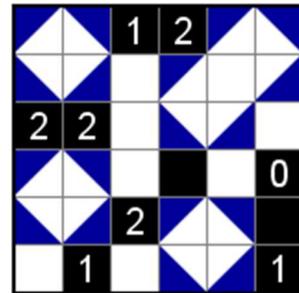
●例題●



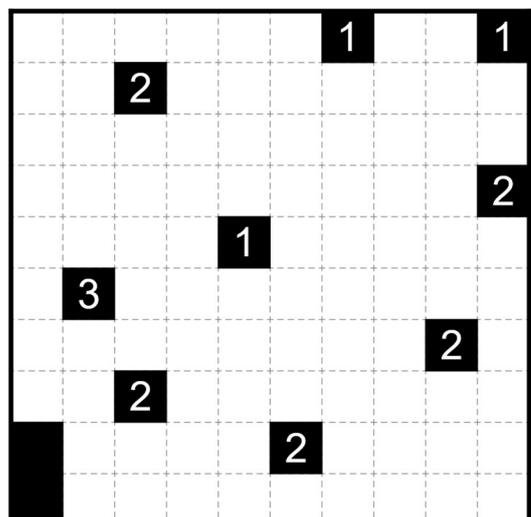
●途中経過●



●答え●

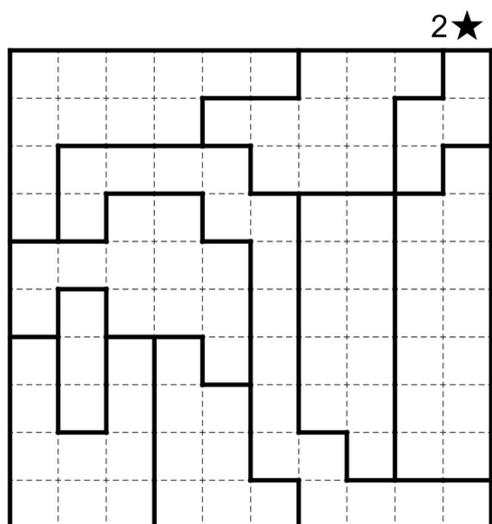


④ ☆☆☆☆ 作●謎垢

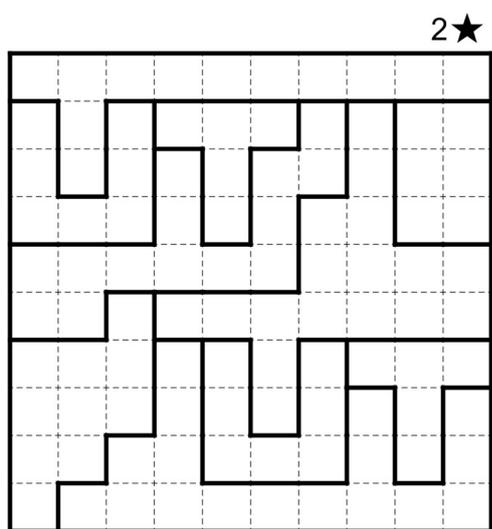


スターバトル STAR BATTLE

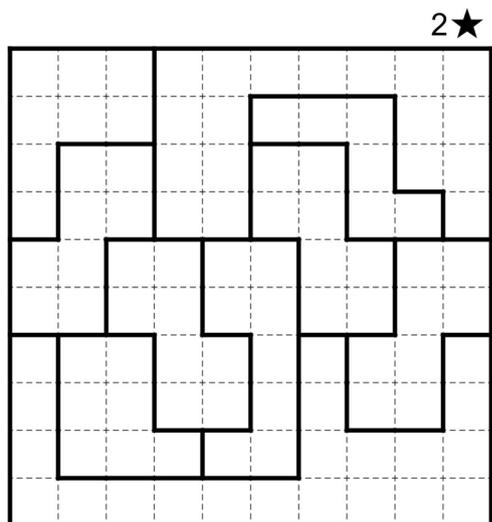
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●EctoPlasma



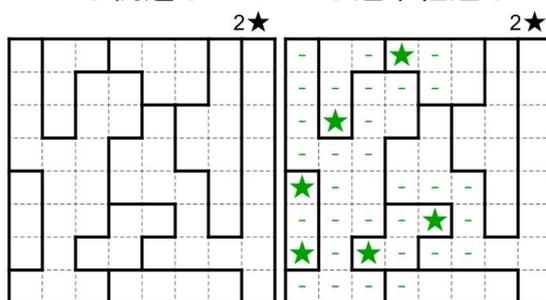
③ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



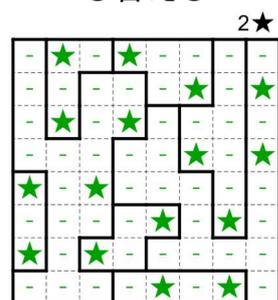
- ## ルール
1. 盤面内のいくつかのマスに☆を配置します。
 2. 縦横の各列と太線で囲まれたすべてのエリアに指定された数の☆があるようにします。
 3. 一つのマスに2つ以上の☆が入ることはありません。☆の入ったマスがタテヨコナメに接してはいけません。

●例題●

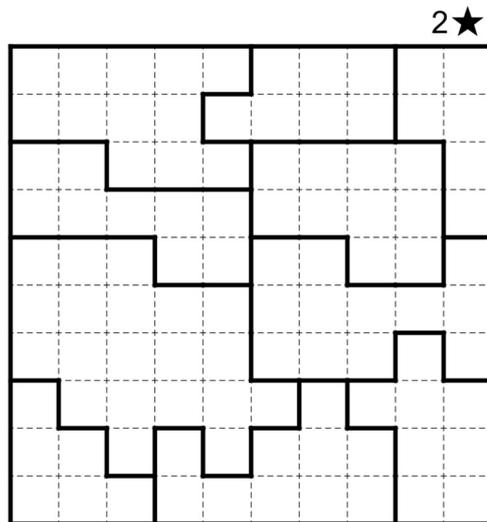
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●ホーム



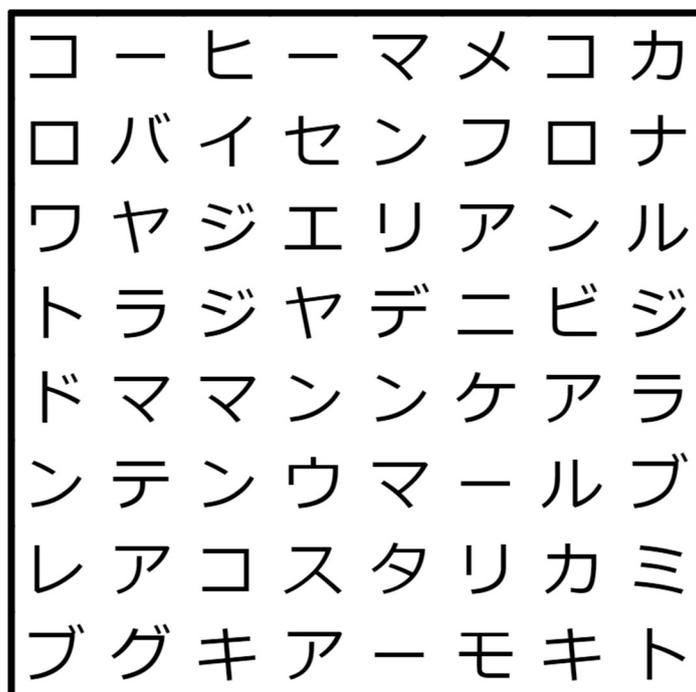
シークワーズ SEEK WORDS

ルール

1. ページのリストにある言葉を探してください。
2. 全部探すと最後にいくつか文字が余ります。左から右、上から下という順番で余った字を読むと、ある言葉になります。
3. 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●Apppp!!



〈リスト〉

コナ
ミル
モカ

ケニア
ジャワ (ジャワ)

トラジャ (トラジャ)
バイセン (焙煎)
ブラジル
ブレンド

グアテマラ
コスタリカ
コロンビア
マンデリン

コーヒーマメ

キリマンジャロ (キリマンジャロ)

ブルーマウンテン

推理パズル LOGIC PUZZLE

ルール

ヒントを元にして、表を使いながら問題文にある項目を全て推理してください。
職人の作る商品、長所、短所はそれぞれ違うものとします。

① ☆☆☆ 作●ゆずっこ

		作る商品				長所				短所			
		ねじ	食器	医療器具	鉄骨	芸術的な曲線	量産できる	すごく正確	難しい素材を扱える	忘れっぽい	納品先を間違える	納期を破る	サイズを間違える
名前	螺田												
	井匙												
	刃竹山												
	梁馬												
短所	忘れっぽい												
	納品先を間違える												
	納期を破る												
	サイズを間違える												
長所	芸術的な曲線												
	量産できる												
	すごく正確												
	難しい素材を扱える												

仲のいい職人4人(螺田(にしだ)、井匙(いさじ)、刃竹山(はたけやま)、梁馬(はりま))がお互いの特徴について話し合っています。以下の会話から各職人の名前、作る商品、長所と短所を導きましょう。なお自分のことを他人のように言わないものとします。

「皆さん本日はよく集まってくれました」

「久しぶりだね」

「みんな忙しいからな」

「それではみなさん、かんぱーい」

「「乾杯！」」

「みんな今何やってるの？」

「私鉄骨作ってるよ、量産できるからさ」

「俺は医療器具を作ってるよ。納期を破ったことがないのが自慢」

「それくらい普通でしょ、私もネジ作ってるけど納期くらい守るよ、ねえ？」

「え、前回初めて納期に間に合ったけど…」

「そりゃ刃竹山アンター人だけ難しい素材扱ってるからでしょ、ちゃんと計算に入れなよ」

「そうだ、井匙さんはまだ自分の美学を貫いてるの？あの芸術的な曲線好きなんだよね」

「おう、いくら工業製品だからって手抜きは許されないからな。そっちはどうなんだ、まだネジをデカくしてるのか？」

「忘れてよ…今年はまだ5回しかやってないんだから…」

「あっはっはっは。そんなこともあったなあ。そういえば螺田、うちの工場に誤納品するのやめてくれないかな。毎回びっくりするからさ」

「ついそっちの住所書いちゃうんだよね、昔いたときの癖で」

「「えっ二人ってそういう関係だったの」」

「あっ」

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●Apppp!!

グ	ー	ー	ー
イ	ゼ	ン	ン
マ	リ	プ	ル
パ	エ	ロ	タ

② ☆☆☆ 作●泡沫

し	う	う	き	う	う
ひ	め	か	ゆ	ゆ	う
ほ	ゆ	り	わ	よ	う
り	ら	じ	じ	ご	じ

③ ☆☆☆☆ 作●謎垢

セ	レ	ク	ト	ワ	ー	ズ
タ	ン	ノ	グ	チ	ウ	ル
ス	モ	ー	ク	テ	ナ	ビ
ク	ラ	コ	キ	ハ	ビ	ス
ワ	テ	セ	ウ	キ	レ	ミ

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つずつ線をつなぎましょう。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

① ☆☆

作●Apppp!!

さ		ん	ち		
	百	ひ		千	ぜ
		や	せ		ん
	く	び	ん	さ	
と	十	そ	う	三	
	う	ゆ	じ		

② ☆☆☆☆

作●ゆずっこ

									イ
	点			ン					敵
	滴								
								指	
				テ	キ	テ	キ		
				キ			テ		
				テ			キ	起	
		ジ		キ	テ	キ	テ		シ
			期					摘	
		自				イ	ス	ス	
			ソ			水		ウ	素
定				適					

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●同好会一同

1		11		17		26		33	37	
				18	22			34		40
2	7		14		23		30			
			15						38	
3		12			24	27		35		
				19						
4	8		16				31		39	
5					25					
		13		20			32	36		41
6	9			21		28				
	10					29				

→ヨコのカギ

1. ヨコ 29 に隣接する国
2. 「おう ヨコ 5 だけ」とはじまる詩、「おれは〇〇〇〇」
3. タテ 22 に関わる言葉をまとめた本
4. タテ 17 の名物である木は大体この種類
5. ヨコ 6 の 1 つ
6. タテ 28, ヨコ 5, タテ 17, ヨコ 38
10. 回復することを英語で
13. 〇〇〇〇ボックス、〇〇〇〇ファイル
15. ヨコ 38 が旬の酸っぱい果物
18. かたぎとも言う
19. タテ 28 を告げる魚
21. α 、 β 、 θ 、 δ の 4 種類がある体内の微弱な電流
23. ヨコ 5 に見られる天気
24. ヨコ 5 に行きたい
25. 特にヨコ 38 に家に帰ったらすること
26. ヨコ 38 とタテ 28 の境目に投げるもの
29. ヨコ 1 に隣接する国
31. 読み書きそろばんを教わる場所
32. タテ 28 に食べる和菓子
34. 「平家物語」や「太平記」などを総称して「〇〇物語」という
38. ヨコ 6 の 1 つ

↓タテのカギ

1. タテ 17 にある〇〇〇の日
3. タテ 28 に良く見に行く街路樹の列
7. 全身〇〇、局所〇〇
8. 童謡「〇〇が鳴る」
9. タテ 28 の七草の 1 つ
11. 日本ではタテ 28 に 1〇〇が始まる
12. 言葉の意味をまとめた本
13. 〇〇〇巻き、〇〇〇場
14. 検索〇〇〇、〇〇〇書
16. 昔はヨコ 5、今はタテ 28 の月
17. ヨコ 6 の 1 つ
19. ヨコ 23 の後に現れることが多いためヨコ 3 ではヨコ 5 の言葉
20. ヨコ 38 に見られる気象を意味する英単語
22. タテ 28, ヨコ 5, タテ 17, ヨコ 38
26. ヨコ 38 には大量のタテ 20 で道路が〇〇〇になることも
27. ↔陽
28. ヨコ 6 の 1 つ
30. 〇〇〇ホール、茶〇〇〇
31. 〇〇〇アウト、〇〇〇オフ
33. これが狭い玄関はうなぎの寝床
35. タテ 17 の鮭の卵
36. 漢字で書くとタテ 17 という字が入る魚
37. ヨコ 5 でもヨコ 38 でも衣服に使われる素材
38. 人に何かを授けること。「ポイントを〇〇する」
39. タテ 28 とタテ 17 に行うことが多い〇〇〇がえ
40. 労働者や学生の共同生活の場
41. 〇〇〇マン、オフィス〇〇〇

メンバー紹介

PN	Appppp!!
所属	B1
一言	編集長になりました。頑張ります！！ おまけ☆☆☆~☆☆☆

PN	ホーム
所属	某高3
一言	高校生活の記憶がほぼない

PN	ひこうき
所属	B3
一言	あんまり作れなかった(ごめんなさい)

PN	ゆずっこ
所属	B5
一言	D4の後は当然B5。ダイパリメイクで時間が溶ける..

PN	もや
所属	工B3
一言	後期課程って忙しいんですね。(個人の感想です)

PN	熊太郎
所属	前期教養
一言	来年はもっとパズル作ります。

PN	かいらんぼん
所属	B3
一言	matlab楽しい...たのしい...

PN	EctoPlasma
所属	理(予定)B2
一言	天文学科なので当然スターバトルを作る きらら同好会"#FindOurStars vol. 2" もよろしく

PN	燦
所属	B1
一言	右も左も上も下も分かりませんが、よろしくお願いします

PN	謎垢
所属	B1
一言	ノルマクリア(ちゃんとしたハバネロを作る)失敗.....

PN	よしもと
所属	M1
一言	約2年ぶりの参加

PN	泡沫
所属	M1
一言	Slackをのろいたい。Slalomは美しい。