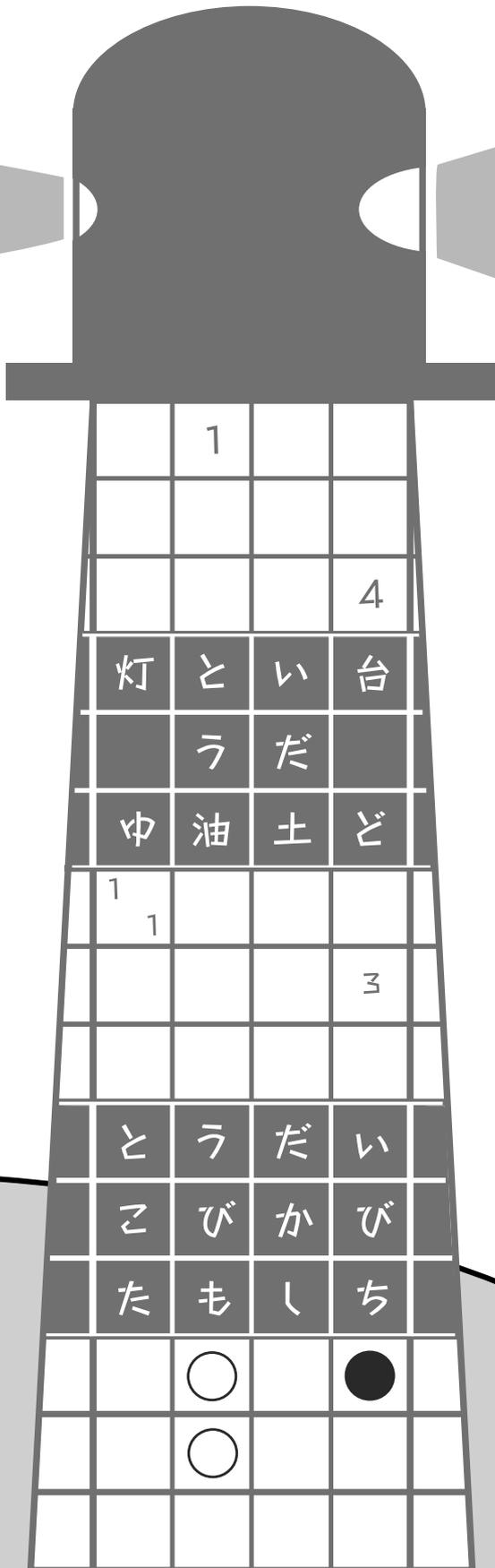


パズル

灯台



MF22

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル灯台」にご来場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21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。

UTPC2022 開催のお知らせ

このたび、ペンシルパズル同好会主催のパズル大会「**UTPC2022**」を5年ぶりに開催いたします！

【内容】

オフラインのラウンド形式で行うパズル大会です。

出題されたパズルを制限時間内にどれだけ解けるかを競います。

【開催日時】

2022年8月7日(日) 10:00~18:00

【会場】

東京23区内の貸会議室 詳細は決まり次第連絡します

【参加費用】

1500円(予定) 参加人数により前後する場合があります

【参加方法】

右のフォームへ必要事項を記入し、送信してください。

原則として3日以内に受付確認のメールをお送りいたします。

申し込み期限：**2022年7月17日(日)**

【その他】

詳細は本同好会ブログに掲載しています。

<http://puzzletokyo.seesaa.net/article/utpc2022announcement.html>

↓申し込みフォーム



↓同好会ブログ



パズル灯台 目次

p. 4	ぬりかべ	p.19	フィルオミノ
p. 6	Tapa	p.20	ペンシルズ
p. 8	ダブルチョコ	p.21	四角に切れ
p.10	美術館	p.22	ビルディング
p.12	へやわけ	p.23	数独
p.13	LITS	p.24	スケルトン
p.14	シャカシャカ	p.26	セレクトワーズ
p.15	ヤジリン	p.27	よみどおり
p.16	ナンバーリンク	p.28	クロスワード
p.17	スリザーリンク	p.30	チマタグラム
p.18	ましゅ	p.31	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」「ましゅ」「ペンシルパズル」

ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆ 作●Apppp!!

4	1	2	8	3					
		2	1					4	
8	4								
					2				
							3		
6									

- 以下のルールに従って盤面のマスをめりつぶします。
- 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)のマスの数です。すべてのシマには数字が1つずつ入っていないければなりません。
- 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。

② ☆☆ 作●df

10				1	1			3	
		5							
	7								3
	8								
1			2			2			3
1									2

●例題●

●途中経過●

4			3	2					
	3								
		3							
	6				4				

●答え●

4			3	2					

③ ☆☆ 作●ゆずっこ

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

④ ☆☆☆ 作●ホーム

5	5	5							
									5
			5				5		
5	5	5							
							5		

⑤ ☆☆☆☆ 作●燦

9	3							3	
				3					
3	3								
						3		3	
			3						
	3						3		6

⑥ ☆☆☆☆ 作●トンボロ

	3								
		3		3					
								16	
2									
						3			
						3			
		2						2	
	3		3						3

⑦ ☆☆☆ 作●EctoPlasma

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

TAPA TAPA

ルール

① ☆ 作●もや

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

- 以下のルールに従って盤面のマス塗りつづきましょう。
- 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、連続して塗りつづすマスの数を表します。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●Apppp!!

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

●例題●

	3				
4			1 ₁ ¹		
3	8				
				2	

●途中経過●

	3				
			●		●
4			●	1 ₁ ¹	●
			●		●
3	8				
					2

●答え●

	3				
4			1 ₁ ¹		
3	8				
					2

③ ☆☆ 作●ゆずっこ

		4					3		
		0				3 ₃			
5									
			7					2	
		1 ₁ ¹				1 ₁ ¹			
									3
			3 ₃						
5								3	

④ ☆☆☆ 作●ホーム

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

⑤ ☆☆☆☆ 作●かいらんばん

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

⑥ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

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

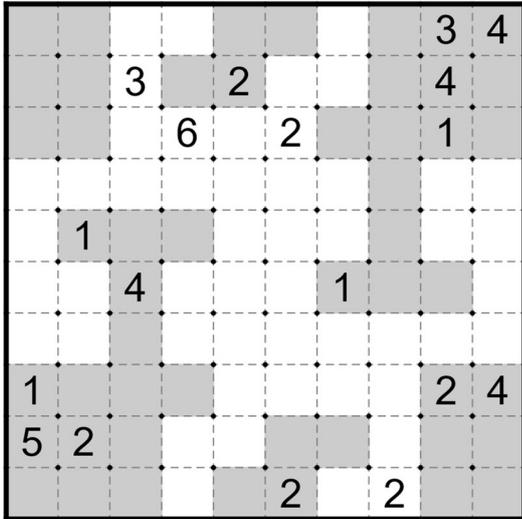
⑦ ☆☆☆ 作●もや

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

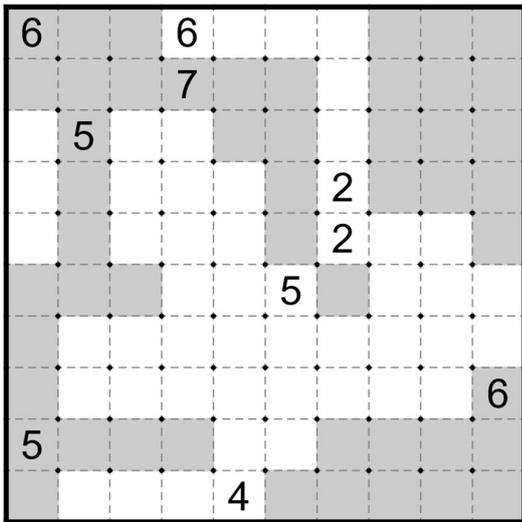
ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

ルール

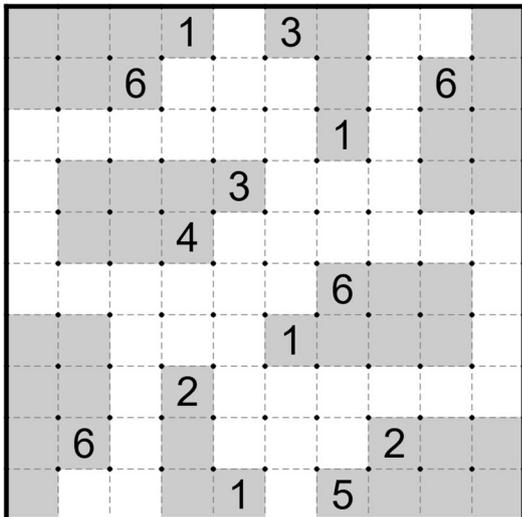
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●EctoPlasma

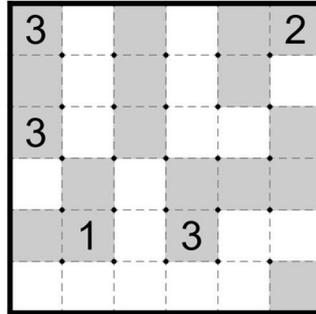


③ ☆☆ 作●もや

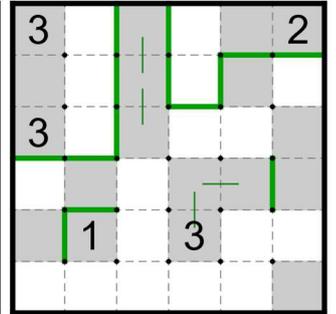


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるのは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつかの数字が入ってもかまいません。

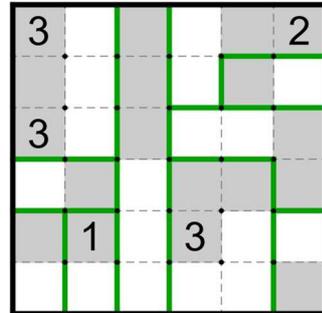
●例題●



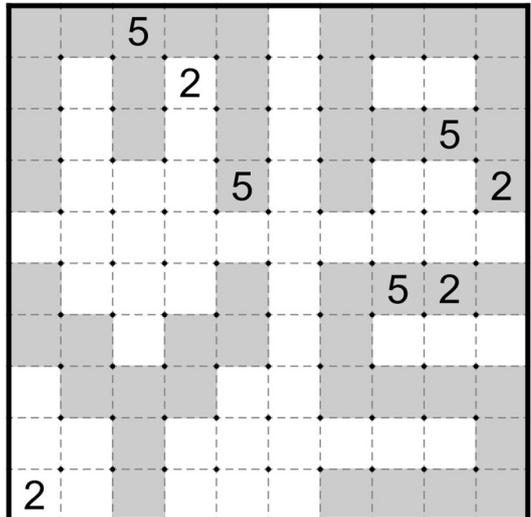
●途中経過●



●答え●

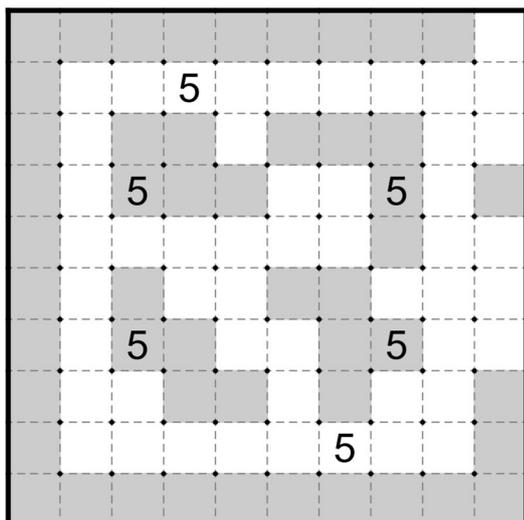


④ ☆☆ 作●ホーム



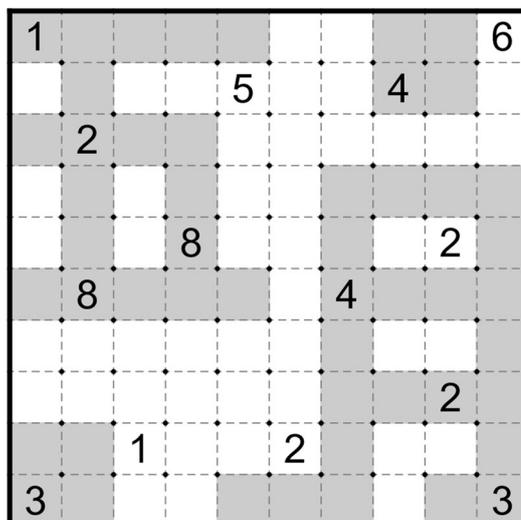
5 ☆☆☆

作●もや



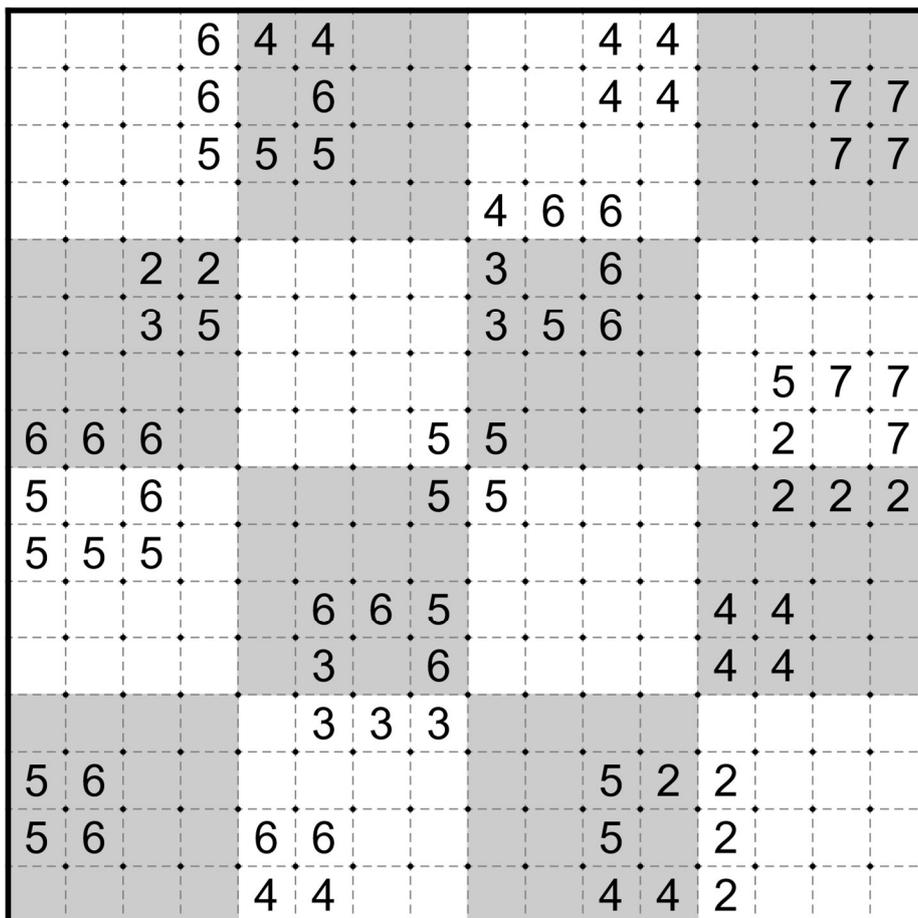
6 ☆☆☆

作●燦



7 ☆☆☆☆

作●もや・謎垢・Apppp!!・EctoPlasma・タイガーアイ

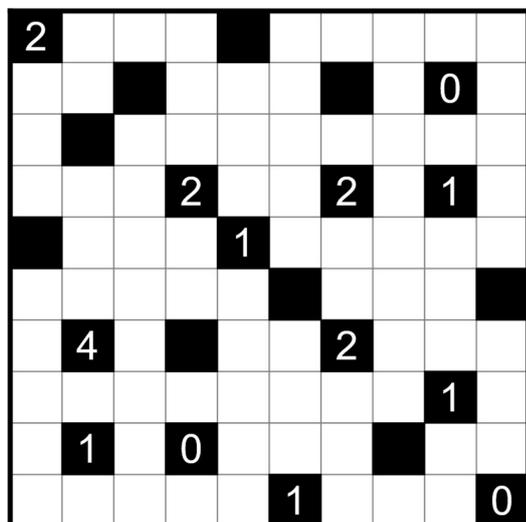


美術館 AKARI

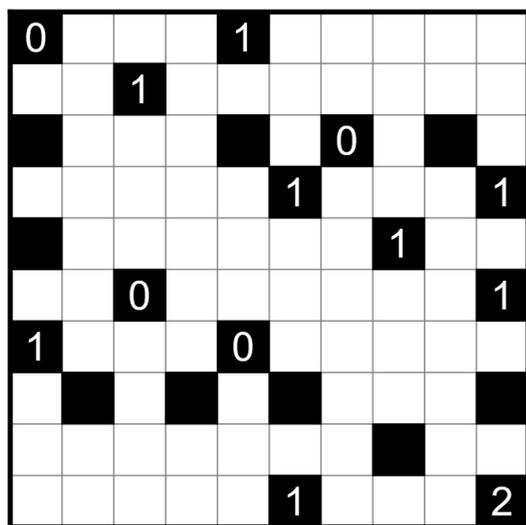
ルール

- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置しましょう。
- 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。

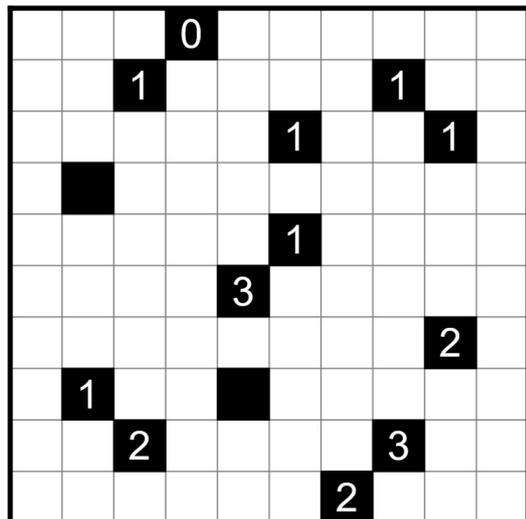
① ☆ 作●Apppp!!



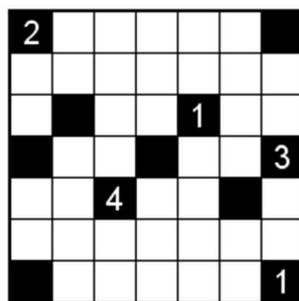
② ☆☆ 作●もや



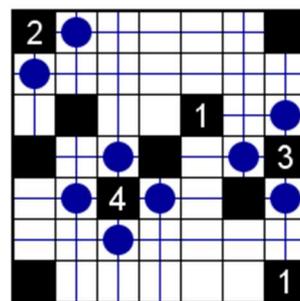
③ ☆☆ 作●df



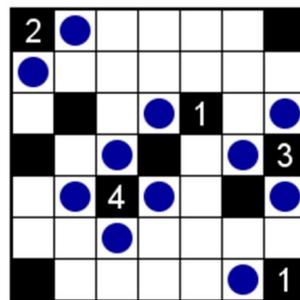
●例題●



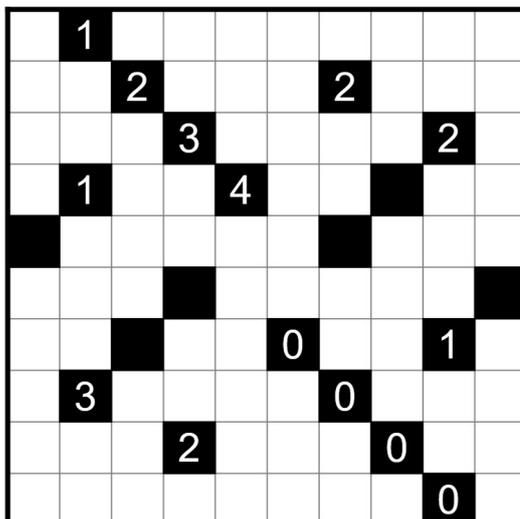
●途中経過●



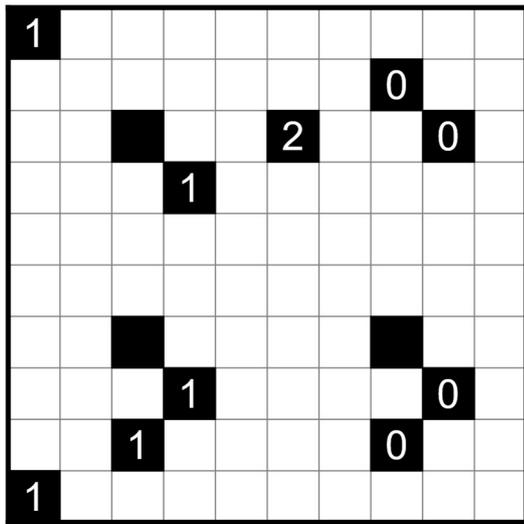
●答え●



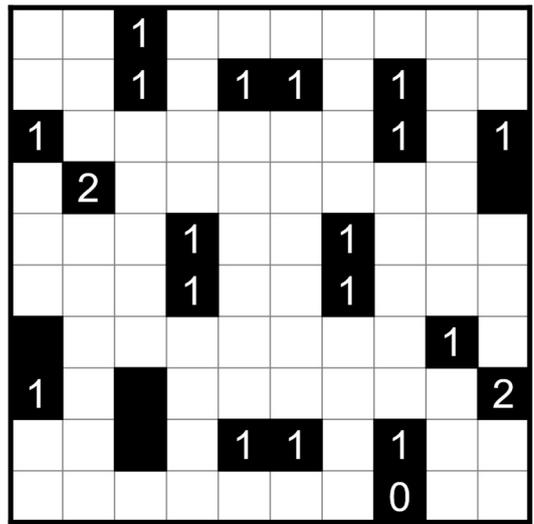
④ ☆☆☆ 作●燦



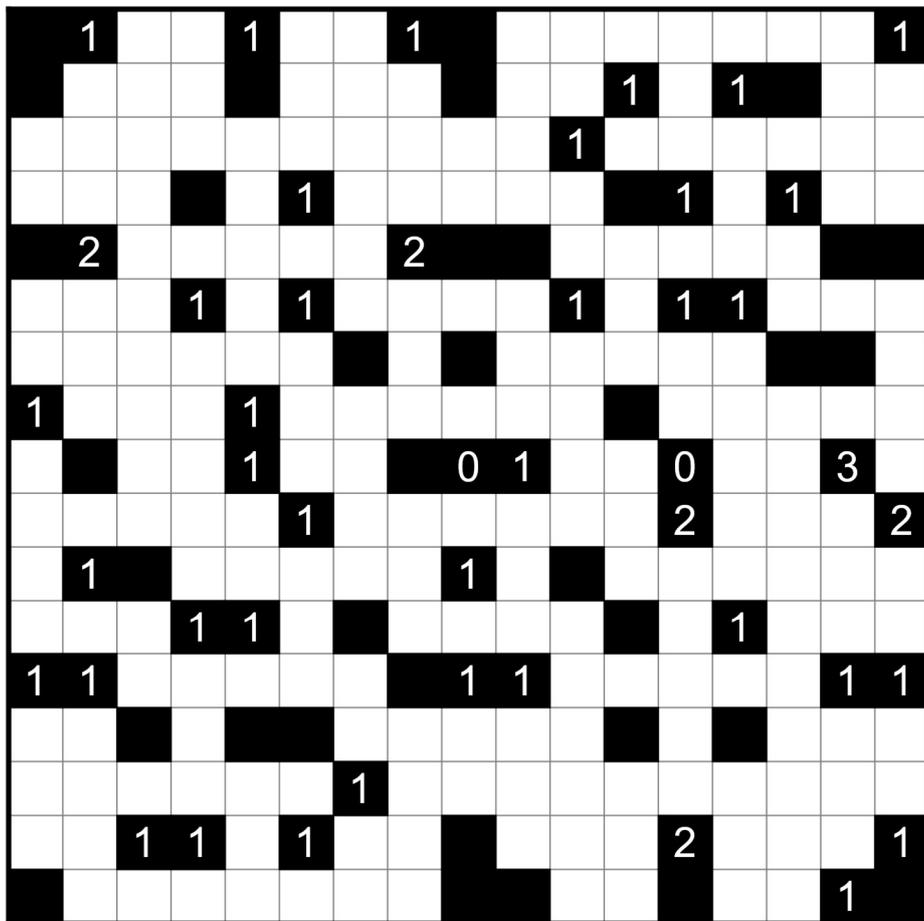
⑤ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



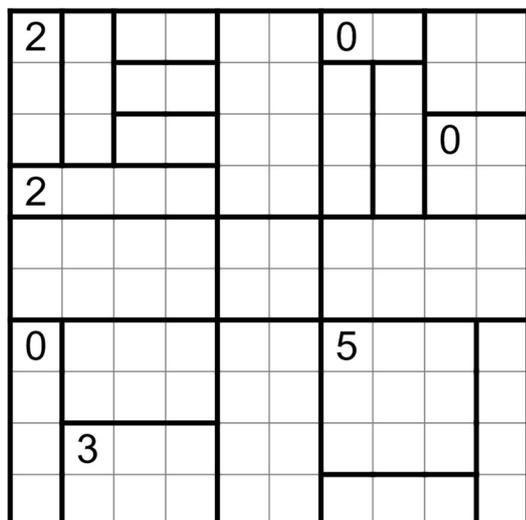
⑦ ☆☆☆☆ 作●EctoPlasma



へやわけ HEYAWAKE

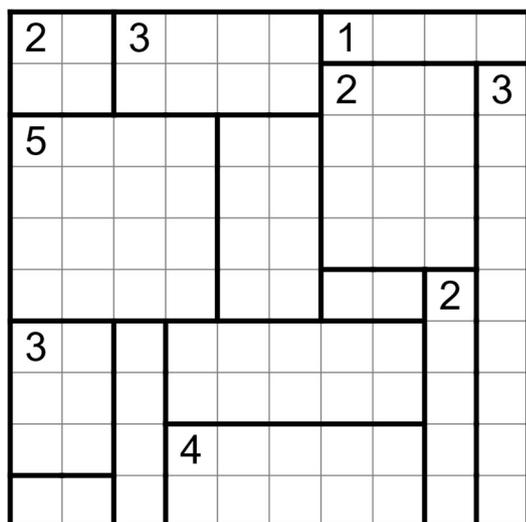
ルール

① ☆☆ 作●Apppp!!



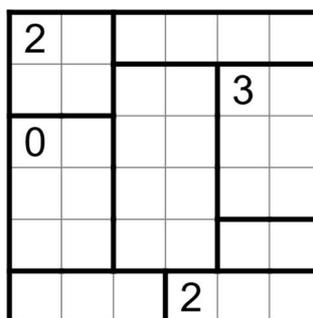
1. 以下のルールに従って盤面に黒マス配置しましょう。
2. 出ている数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
3. 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
4. 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

② ☆☆ 作●EctoPlasma

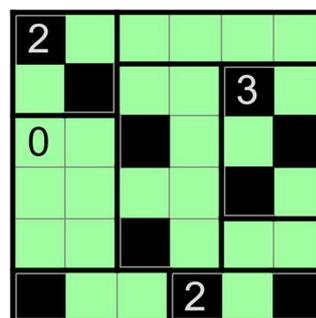


●例題●

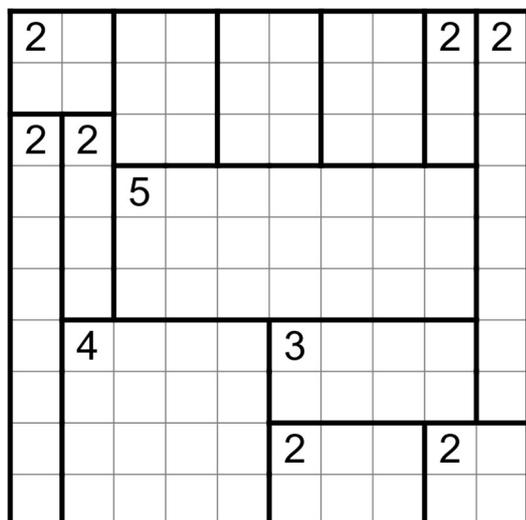
●途中経過●



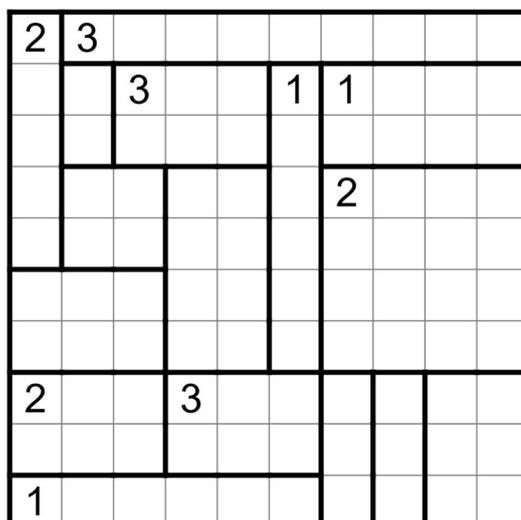
●答え●



③ ☆☆☆ 作●もや



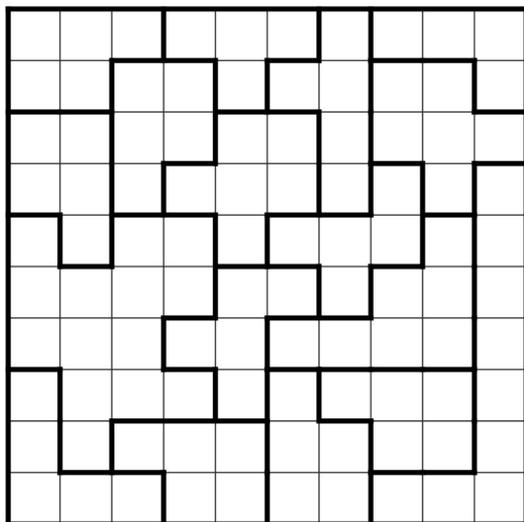
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



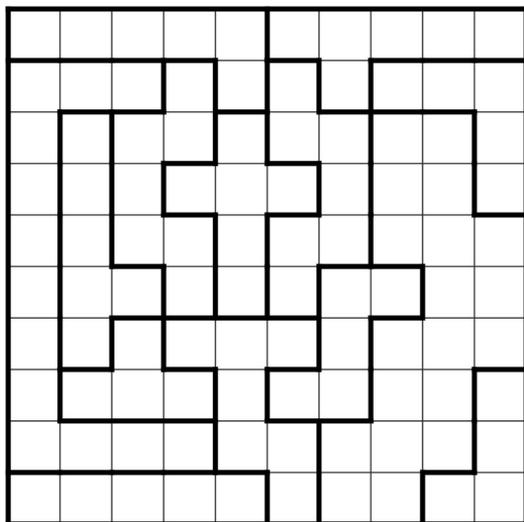
LITS LITS

ルール

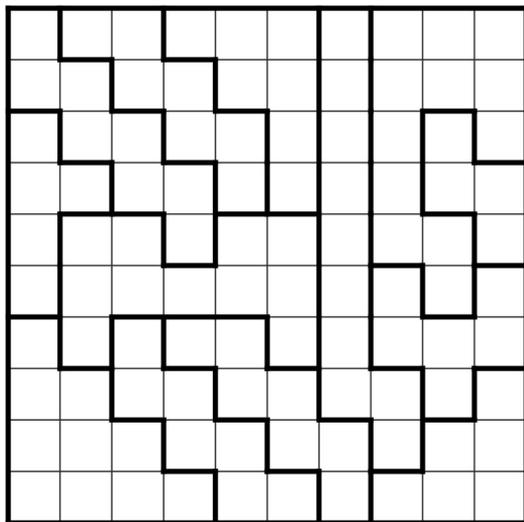
① ☆☆ 作●ホーム



② ☆☆☆ 作●ゆずっこ

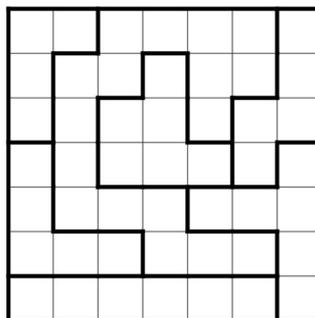


③ ☆☆☆☆ 作●もや

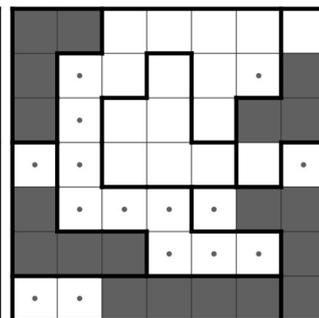


1. 太線で区切られた部分(ブロック)それぞれに、黒マスがタテヨコに4つつながってできたピース(テトロミノといいます)を1つずつ配置しましょう。
2. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノどうしが辺を共有するようにははいけません。
3. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
4. 黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。

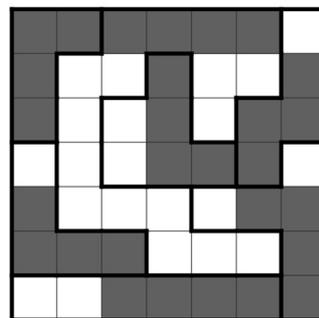
●例題●



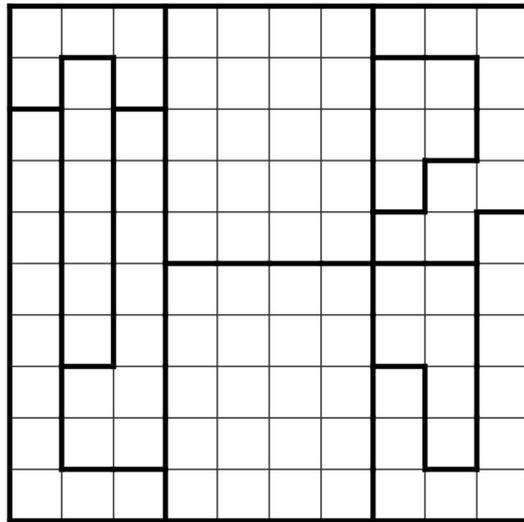
●途中経過●



●答え●



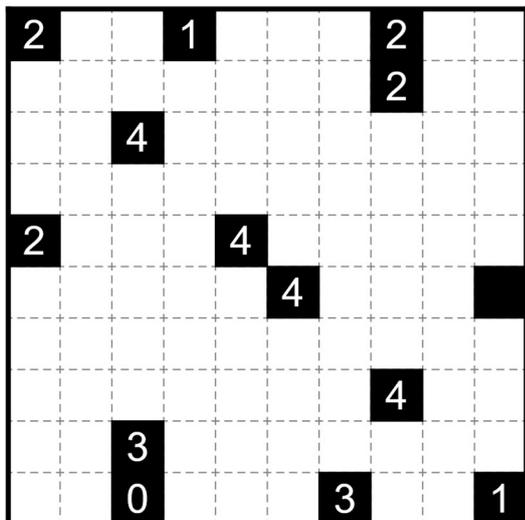
④ ☆☆☆☆ 作●トンボロ



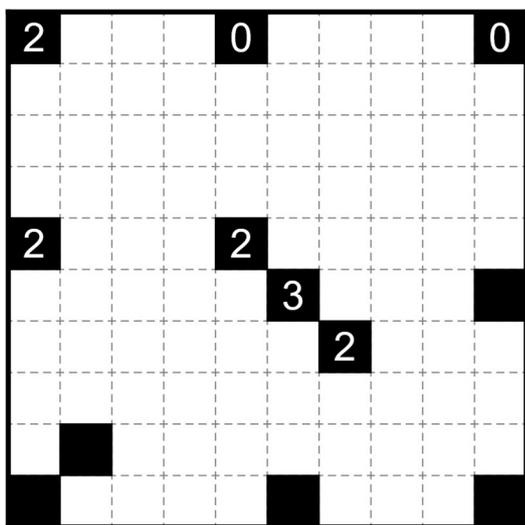
シャカシャカ SHAKASHAKA

ルール

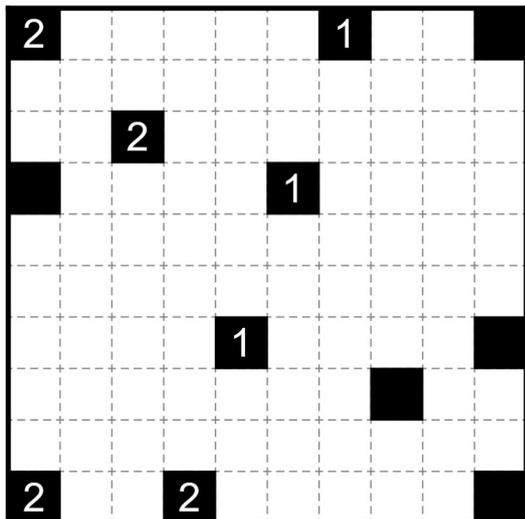
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●もや

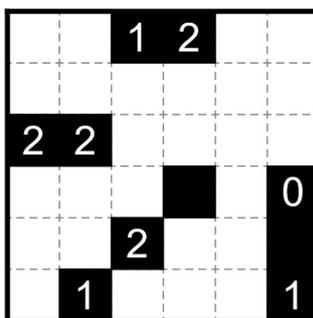


③ ☆☆☆ 作●もや

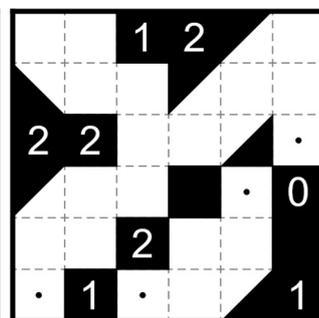


1. 盤面のいくつかの白マスに黒い三角形をぬりつぶしましょう。
2. マスのぬり方は、 の4通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表示しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

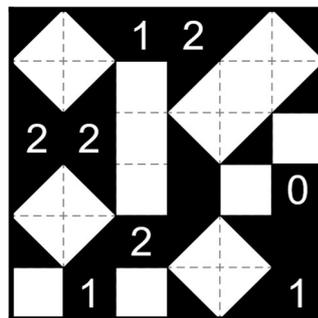
●例題●



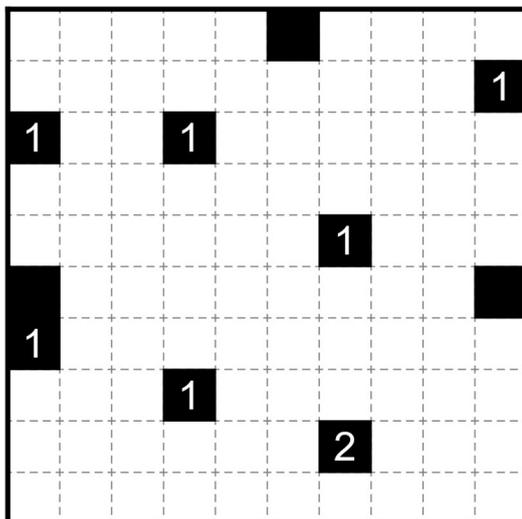
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●EctoPlasma

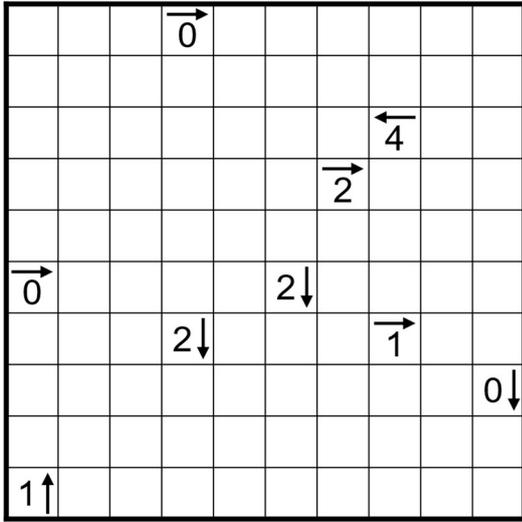


ヤジリン YAJILIN

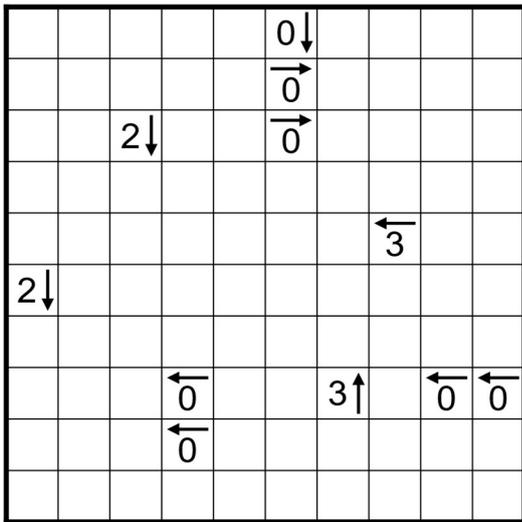
ルール

1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作りましょう。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。

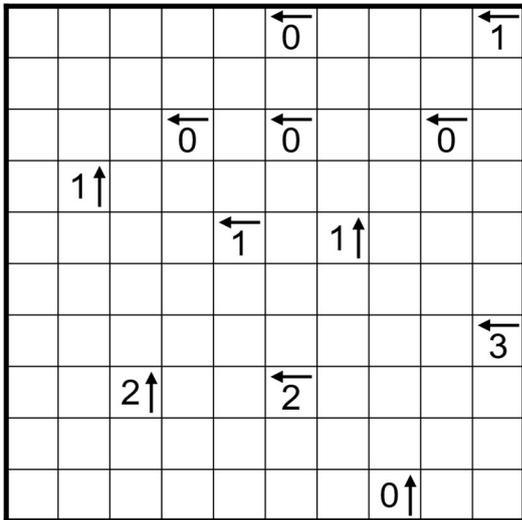
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●もや

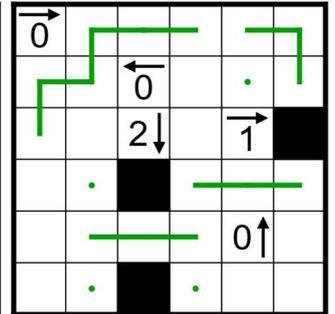
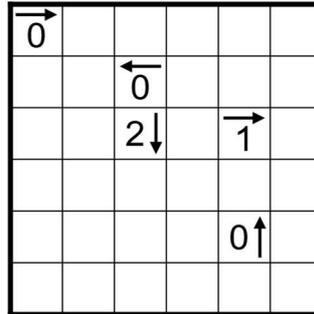


③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

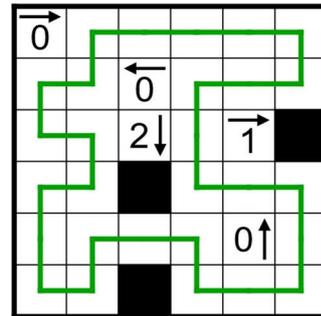


●例題●

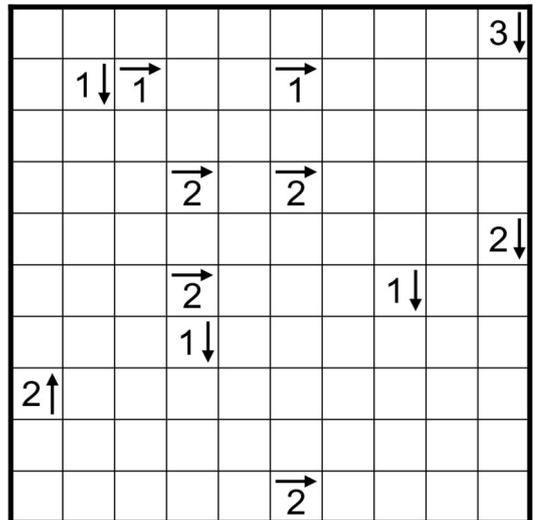
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●df



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しょう。
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●タイガーアイ

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

② ☆☆ 作●かいらんぼん

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

③ ☆☆ 作●タイガーアイ

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

●例題●

1							
			5				
	4					1	
2						3	
4	2					5	
						3	

●途中経過●

1							
			5				
	4					1	
2						3	
4	2					5	
						3	

●答え●

1							
			5				
	4					1	
2						3	
4	2					5	
						3	

④ ☆☆☆ 作●EctoPlasma

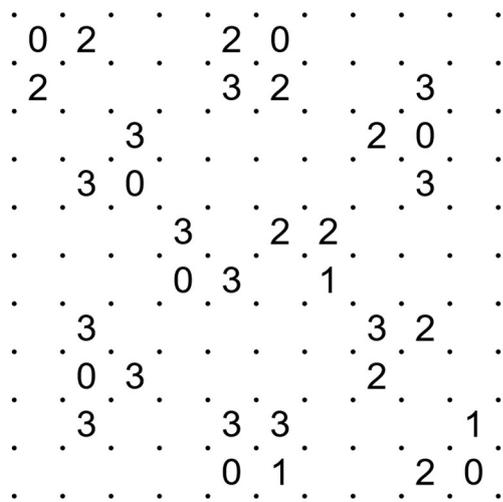
1							
							3
	3		6			4	
2							2
			5		7		
	4					5	
							6
7							
							1

スリザーリンク SLITHER LINK

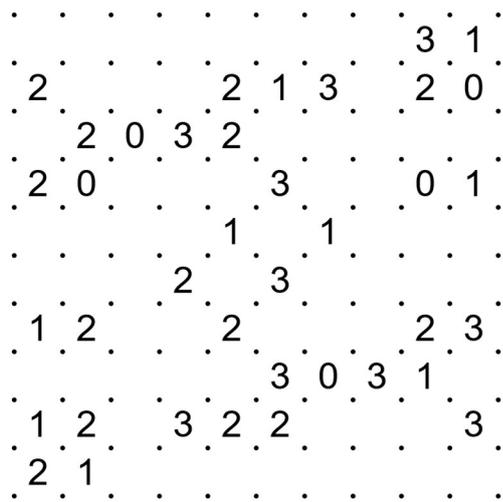
ルール

1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作きましょう。
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。

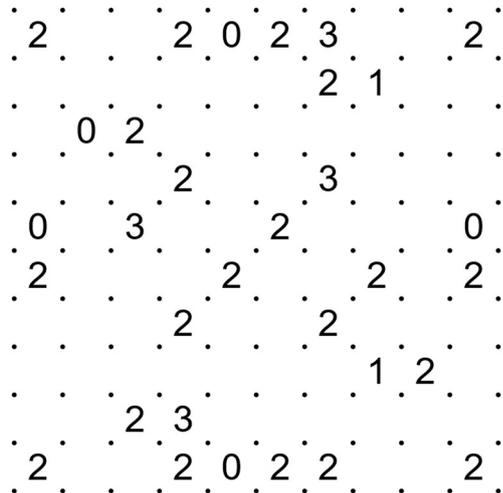
① ☆ 作●ホーム



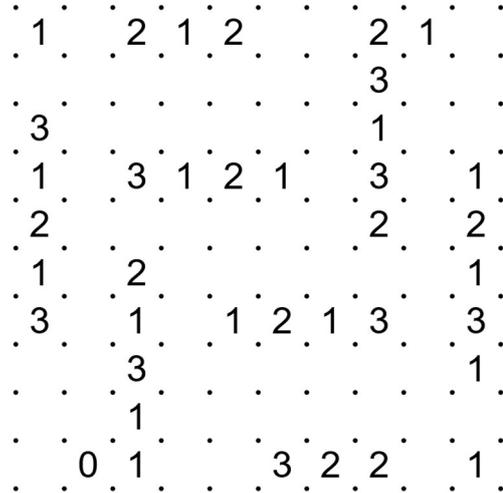
② ☆☆ 作●もや



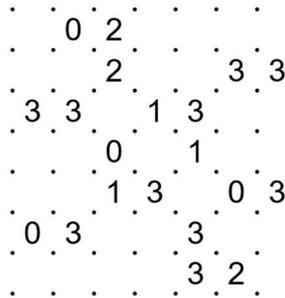
③ ☆☆☆ 作●もや



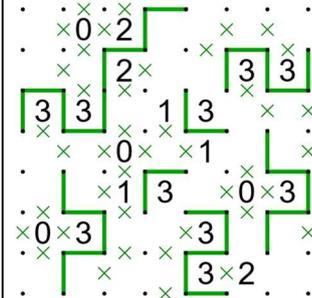
④ ☆☆☆☆ 作●謎垢



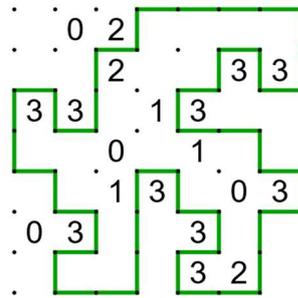
●例題●



●途中経過●



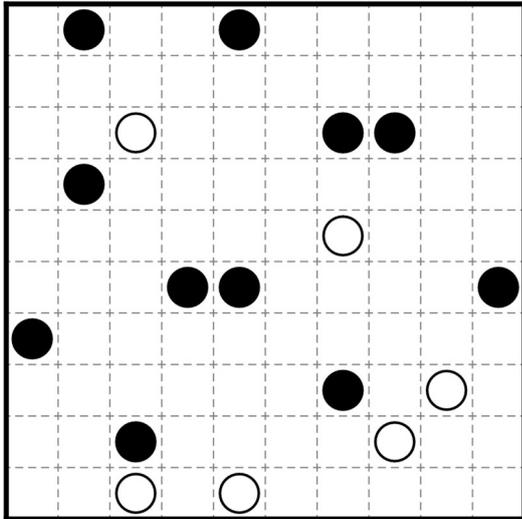
●答え●



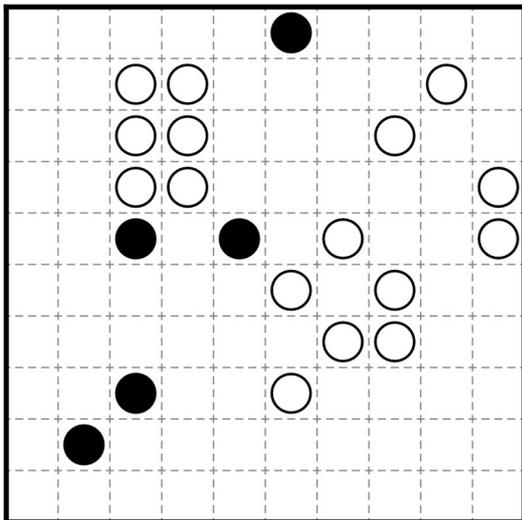
ましゅ MASYU

ルール

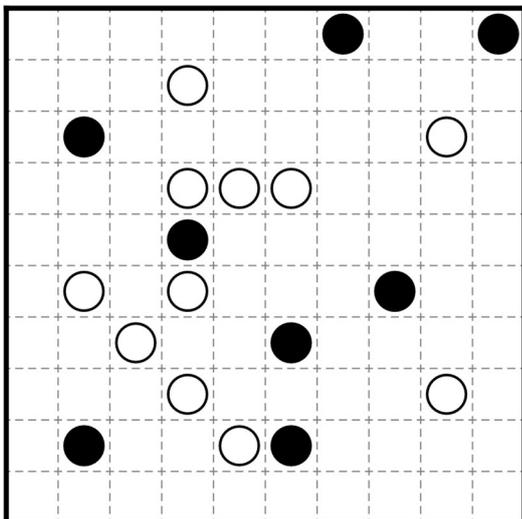
① ☆ 作●EctoPlasma



② ☆☆ 作●ホーム



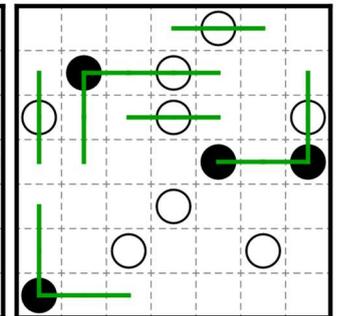
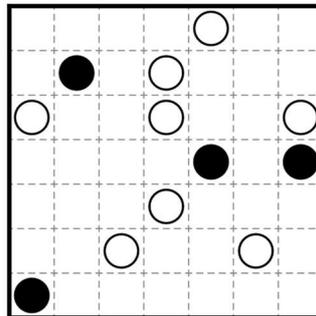
③ ☆☆☆ 作●df



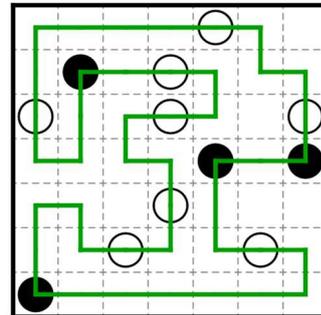
1. 盤面のいくつかのマスの線に引いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

●例題●

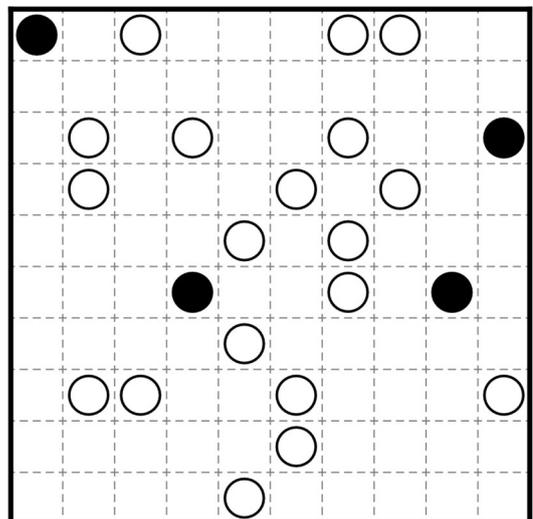
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆ 作●もや

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

② ☆ 作●ホーム

			2		11	2
11	2				13	
			2	10		
	2			2	2	
					22	
2		2	14			
		2	10	2		
	2					
	22	2	14	2	13	2

③ ☆☆☆ 作●もや

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

- 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します。

●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

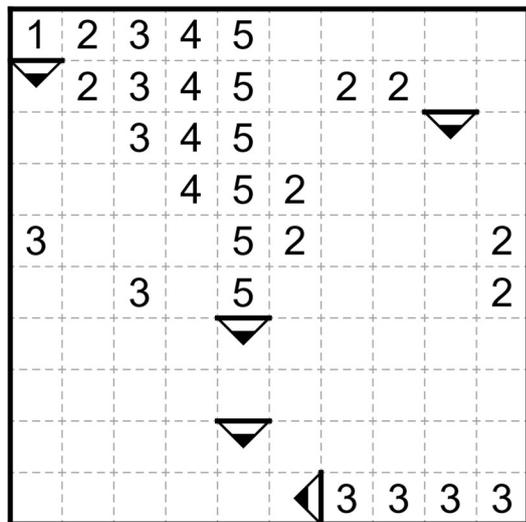
④ ☆☆☆☆ 作●EctoPlasma

	20	22			2	2
			4			
		3	4	2		
	3	5				1
		4		3	22	
6	3			22		
6				4	22	
	6	7	20			
			20			
6	6				20	22

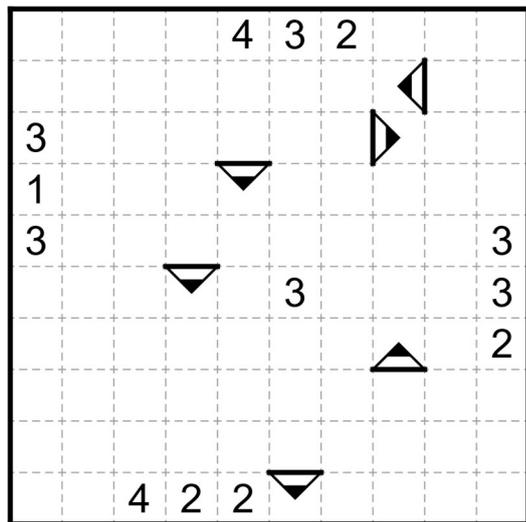
ペンシルズ PENCILS

ルール

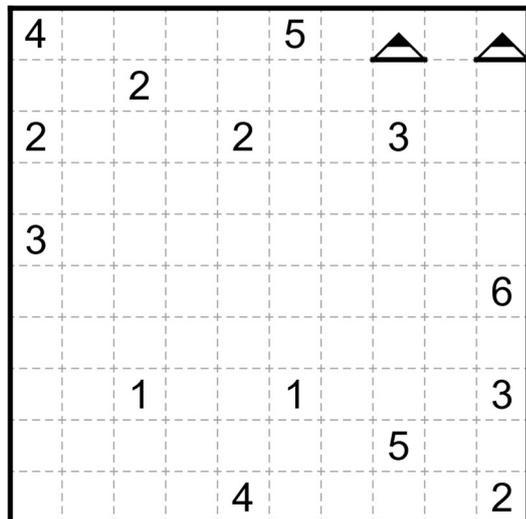
① ☆☆ 作●Apppp!!



② ☆☆ 作●EctoPlasma



③ ☆☆☆ 作●もや

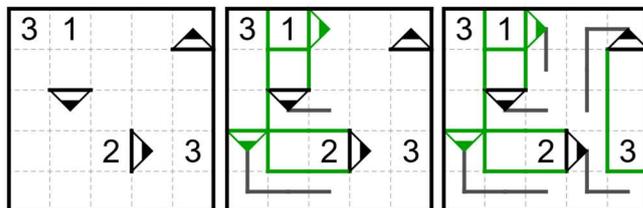


1. 盤面に鉛筆セットを描いて、すべてのマス
を埋めましょう。
2. 各セットは「幅1マス・長さ1マス以上の
まっすぐな軸」「軸につながる1マス分の
芯の記号」「芯の先から伸びる線」の3つ
で1組になります。鉛筆の軸は点線をなぞ
ってマスを囲み、芯から伸びる線はマス
の中心をタテヨコに結ぶ線で表します。
3. 数字のマスは鉛筆の軸になり、その軸の長
さを表します。1つの軸に2つ以上同じ数
字が入ることもあります。また、数字が入
らない軸ができることもあります。
4. 芯から伸びる線の長さは、その鉛筆の軸の
長さと同じにします。
5. 軸・芯・線のどれかが欠けたセットを描い
てはいけません。また、違うセットどうし
が同じマスで重なってはいけません。

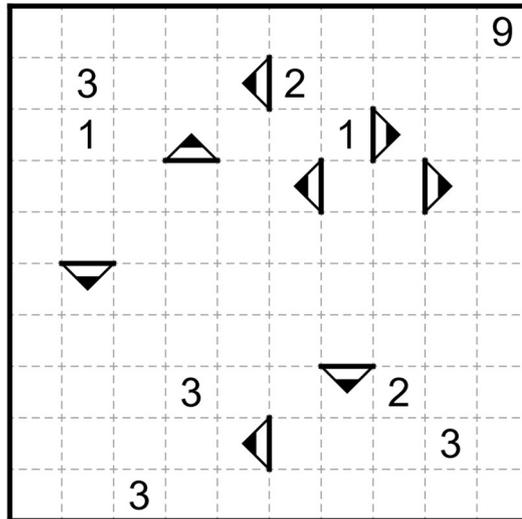
●例題●

●途中経過●

●答え●

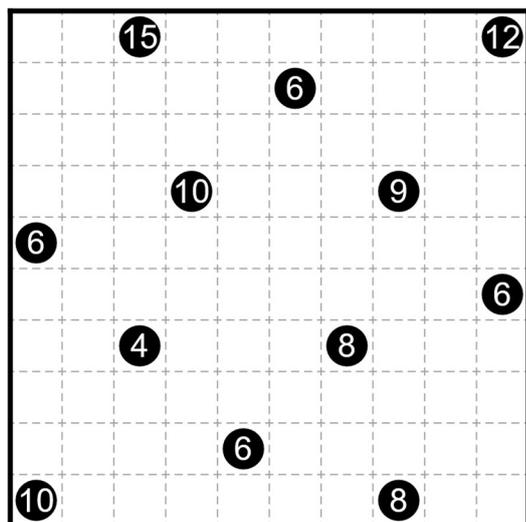


④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

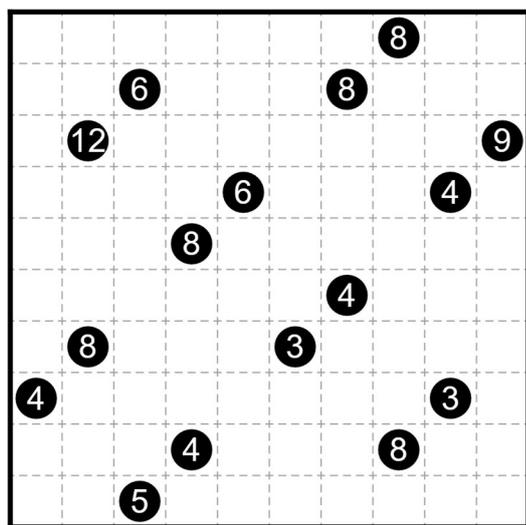


四角に切れ SHIKAKU

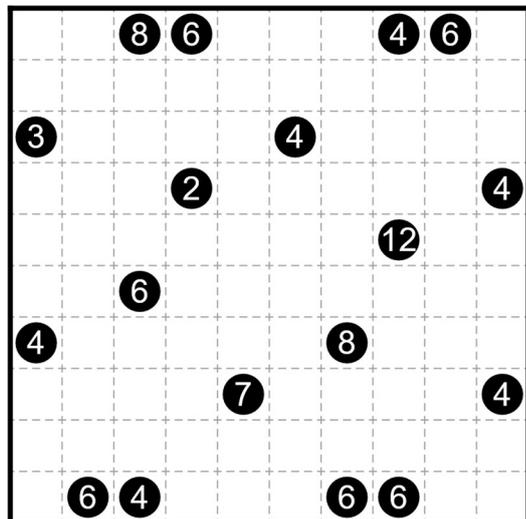
① ☆ 作●かいらんぼん



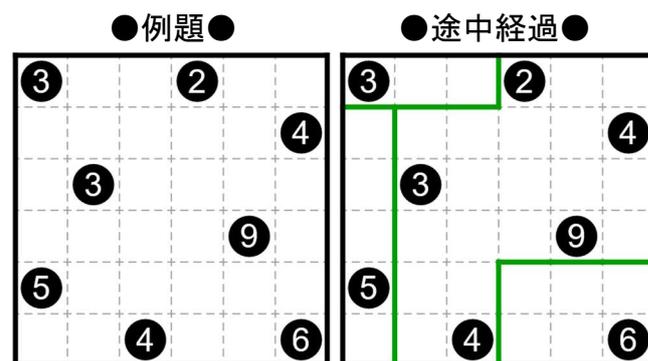
② ☆☆ 作●タイガーアイ



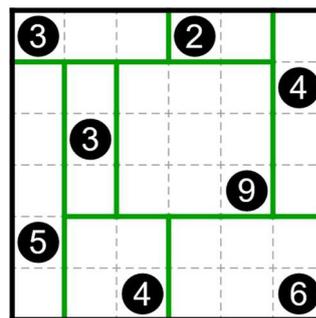
③ ☆☆☆ 作●EctoPlasma



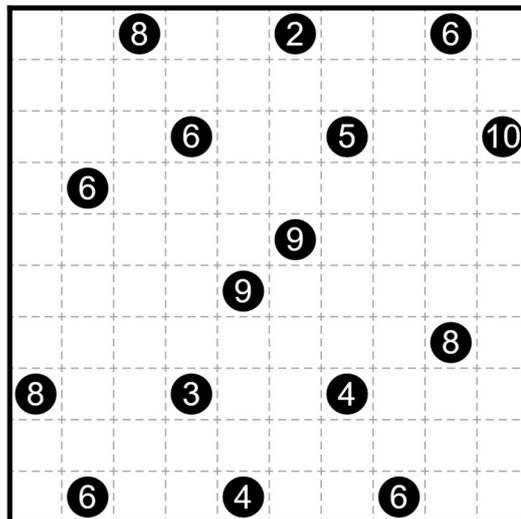
- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形)に分けましょう。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。



●答え●



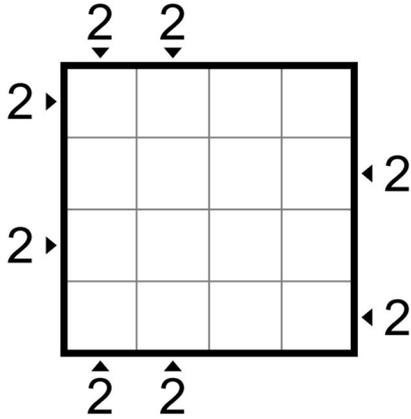
④ ☆☆☆☆ 作●燦



ビルディング SKYSCRAPER

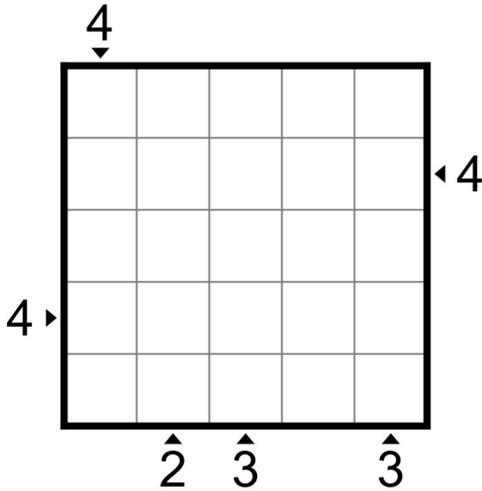
ルール

① ☆ 作●もや

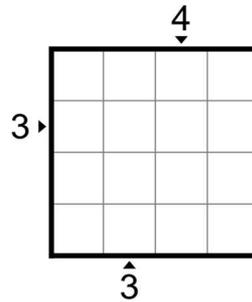


1. 空いているマスに、1からNまでの数字のどれかを入れましょう (Nはその列のマス数)。どのタテ列・ヨコ列にも、1からNまでの全ての数字がちょうど1つずつ入ります。
2. マスに入る数字は、そのマスにあるビルの高さを表します。
3. 盤面の外にある数字は、その方向から列を見た時に見えるビルの数を表します。高いビルの後ろにある低いビルは見えません。

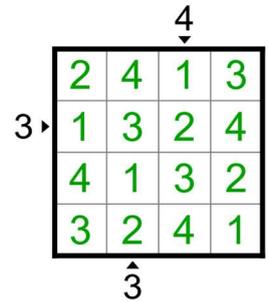
② ☆☆ 作●EctoPlasma



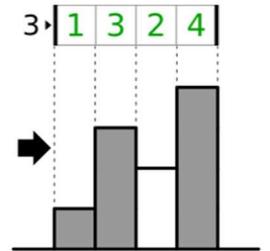
●例題●



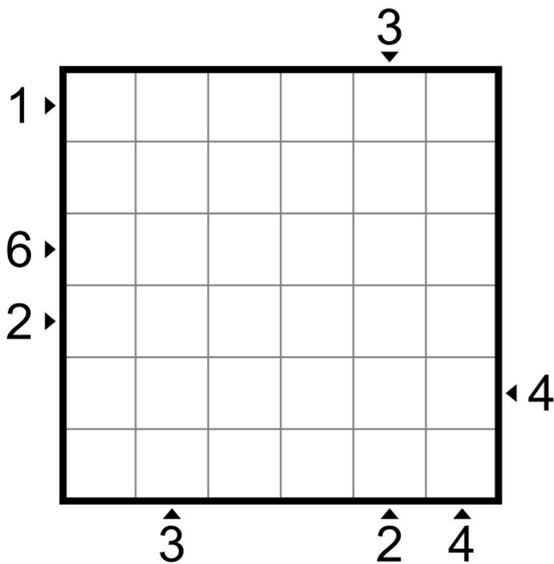
●答え●



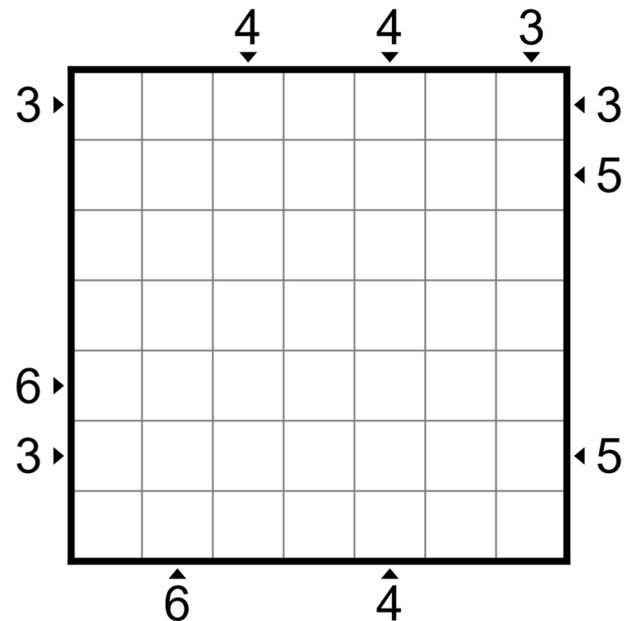
右図の[3]のヒントから、高さが1、3、4のビルが見えています



③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●もや

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

② ☆☆ 作●ゆずっこ

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

③ ☆☆☆ 作●謎垢

			3					
	2	3	6			9	5	
	8		1				4	
						8	1	3
6	4	2						
	9				3		6	
	6	5			8	2	9	
					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しょう。
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		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

④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

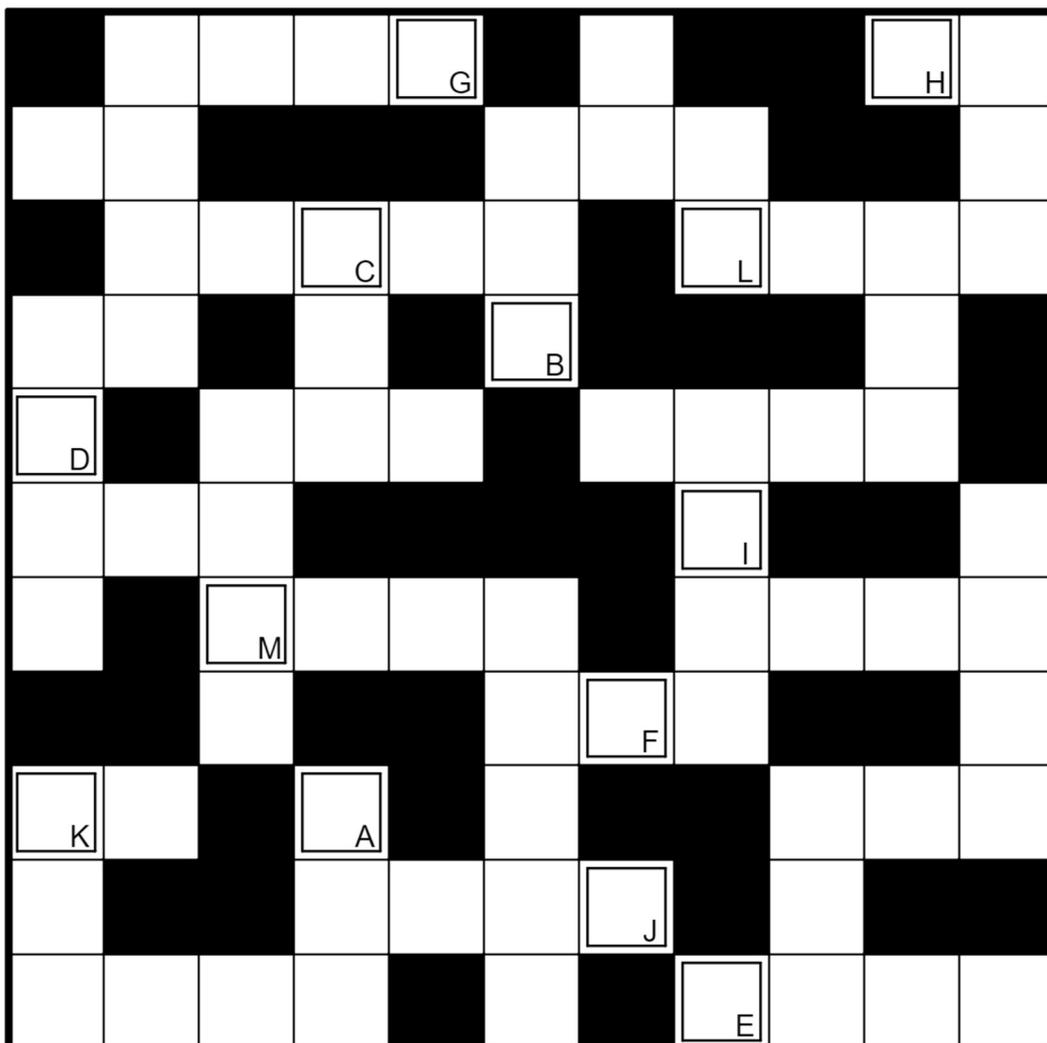
スケルトンパズル SKELETON PUZZLE

ルール

1. リストにある言葉を全て入れましょう。
2. 言葉の入る方向は左→右、上→下のどちらかで、1マスには1文字ずつ入ります。

① ☆

作●燦



リスト

〈二文字〉

一行
九九
五目
七夕
凡百
万一

〈三文字〉

十六夜
一般人
九官鳥
三拍子
七五三
二元論
二次元
二枚目
三行半
八重歯
八百屋
八百万

〈四文字〉

一木一草
一目十行
一石二鳥
一天四海
五人囃子
三軒茶屋
三三五五
四半世紀
二人三脚
八十八夜
八方美人
腹八分目
百発百中

〈五文字〉

五十歩百歩
十重二十重

【解答欄】☆☆☆

$$\boxed{A} = \boxed{B}$$

$$\boxed{C} = \boxed{D}$$

$$\boxed{E} + \boxed{F} = \boxed{G}$$

$$\boxed{H} + \boxed{I} = \boxed{J}$$

のとき、

$$\boxed{K} + \boxed{E} + \boxed{I} \boxed{L} + \boxed{M} = \boxed{?} \boxed{?}$$

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ましょう。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	

●解答●

エンピツ
ジョウギ
ケシゴム

① ☆☆

作●燦

ミ	ス	リ	ード
マ	ウ	イ	ケシ
バ	ケ	レ	イヌ
ゾ	ド	ガ	ムン

② ☆☆☆

作●燦

一	一	一	一
テ	ン	タ	イ
メ	ゴ	カ	ク
ハ	ジ	パ	エ

※②に含まれる「一」は
全て「漢数字の1」です

③ ☆☆☆

作●df

ゆ	う	こ	う	し
も	も	い	ぼ	ん
み	か	ん	こ	ら
り	り	す	は	み
よ	つ	し	が	ほ

④ ☆☆☆

作●EctoPlasma

こ	と	ね	づ	う
ふ	あ	一	ご	す
る	ふ	り	あ	り
ら	き	ら	い	い
な	ぜ	う	ん	る

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

① ☆

作●df

紳					
					士
			指		
し	し	し	し	し	し
	ん		じ	示	
肢			四		

② ☆☆

作●もや

団	ん				ん	団
う			地			ちだ
						栗
	扇					
と	ふ		布			
ん	ち					りぐ
団	わ					ど

③ ☆☆☆

作●もや

				めい	めい	
めい	家					
				めい	が	柄
				ご	が	つ
名	画	名	明			命
不	めい		めい	ふ	え	す

④ ☆☆☆☆

作●燦

っ	ほ		北	く		と
						ほ
	い		よ			う
せ		く		瓜		と
西	す		き			ぼ
			極		や	
よ					か	ち
き			い			な
	せ	ん	な	南		ん

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、盤面を埋めましょう。

① ☆☆☆☆

作●同好会一同

1	2		3		4	5		6	7
8			9	10				11	
	12	13				14	15		
16				17	18		19		20
		21	22		23	24		25	
26	27		28	29			30		31
	33	34		35			36	37	
38			39		40	41		42	43
		44		45		46	47		
48	49			50	51				52
54			55				56		

→ヨコのカギ

1. タテ1の次
4. フランス語で映画のこと
6. タテ5の次
8. ウシに似た動物で、大群で移動する
9. トウ〇〇〇〇、ランニング〇〇〇〇、クライミング〇〇〇〇
11. 牛や豚の肝臓
12. 木琴や鉄琴のバチ
14. 新聞記事のタイトル
16. スカイ〇〇〇、ターコイズ〇〇〇
17. 組織の代表。常任〇〇国
19. トーベ・ヤンソンの漫画の主人公
21. 家に誰もいない
23. 矢をつがえて使う
25. ヨコ6の次
26. こう言えばかあ
28. タテ18の順番はこれで決まったそう
31. 日本の伝統芸能の1つ
33. 応援すること。〇〇リーディング
35. 〇〇スカート、〇〇クーパー、〇〇ゲーム
36. 犬やトナカイが引く乗り物
38. タテ49の次
40. 「〇〇的」は本来「意図的」という意味ではない
42. ヨハン・ホイジンガによれば文化の根源
44. 入学金や授業料など
46. 日本語では「心的外傷」
48. 喜望峰は山ではなくこれ
50. 非常に残念
52. タテ37の次
54. 漢字では狡猾の「狡」1文字
55. 長崎に作られた日本初の人工島
56. ソフト〇〇〇〇、エネルギー〇〇〇〇

↓タテのカギ

1. ヨコ38の次
2. 下から2番目の難易度?
3. 3大栄養素の1つ
4. タテ47の反対
5. ヨコ1の次
6. 世界3大銘茶の1つ
7. スポーツにおける1年
10. 余裕
11. お会計の時にもらう紙
13. 誰かが決めた通りにすることを、「これの上を歩く」と言ったりする
15. 黒部や三峽など
16. くるぶしより上まで覆う靴
18. タテ5、ヨコ6、ヨコ25、タテ32、タテ37、ヨコ52、タテ51、タテ45、タテ49、ヨコ38、タテ1、ヨコ1
20. スカラ座があるイタリアの都市
22. 戦いの場において見せてはいけないもの
24. 大豆を発酵させて作るペースト
27. 親しい間柄の人たち。〇〇ネタ
29. 死後の世界。漢字だと「黄泉」
30. 時には方便らしいですが、基本はつかない方がいい
32. ヨコ25の次
34. 執筆の裏話が読めたりする
37. タテ32の次
38. 暑い日の道路で、遠くに水があるように見える現象
39. 地球の約3割を占める
41. 父の弟の娘とか、母の姉の息子とか
43. 「らくだ」を漢字で書いたときに共通する部首
45. タテ51の次
47. タテ4の反対
49. タテ45の次
51. ヨコ52の次
53. 釣った魚を入れるカゴ

チマタグラム CHIMATAGRAM

ルール

問題文から一文字を取り除いて並び替え、テーマにあった言葉を作りましょう。

テーマ：漫画やアニメのタイトル

●例題●

ヤバい目つきの子（やばいめつきのこ）

●解答●

鬼滅の刃（きめつのやいば）＋こ

- ① ドラゴン萌え（どらごんもえ）
- ② メンテナンス乞いたい（めんてなんすこいたい）
- ③ 現金の常識（げんきんのじょうしき）
- ④ 弁当のキャリー上手（べんとうのきゃりーじょうず）
- ⑤ 大木、花さらう（たいぼくはなさらう）
- ⑥ そのカラー粘土、爆薬（そのからーねんどばくやく）
- ⑦ 純正果実酒（じゅんせいかにじつしゅ）
- ⑧ 産業気圧室（さんぎょうきあつしつ）
- ⑨ 向こうに鳩タロット（むこうにはとたろっと）

作●燦(①～⑥)・Apppp!!(⑦)・ホーム(⑧・⑨)

メンバー紹介

PN	Apppp!!
所属	東工大B2
一言	UTPC楽しみ～～

PN	EctoPlasma
所属	理学部B3
一言	東大パズル同好会^東大きらら同好会が3人もいるらしい。やったぜ

PN	ゆずっこ
所属	医学部6年
一言	なぜか今ドイツにいます。アイスが美味しいです。現場からは以上です。

PN	燦
所属	教養学部B2
一言	言語系パズルの幅を広げたいです。

PN	タイガーアイ
所属	理学系地惑専攻D3
一言	オンライン化の恩恵を受けている柏住まいです。もっと本業に力入れろ。

PN	謎垢
所属	SFC2年
一言	本誌用に作ったパズルがほとんどハバネロ行きになりました。どうして

PN	かいらんばん
所属	工学部B4
一言	新種のパズルを発掘したい

PN	df
所属	教養学部B4
一言	一年間の幽霊会員を経て初参加しました。パズルときららと謎解きが好きです。

PN	fff
所属	医学部5年
一言	どこかで暗躍してます。詳しくは駒場祭で…(??)

PN	トンボロ
所属	教養学部B2
一言	ペンネームを片仮名にするか平仮名にするかで悩みました。

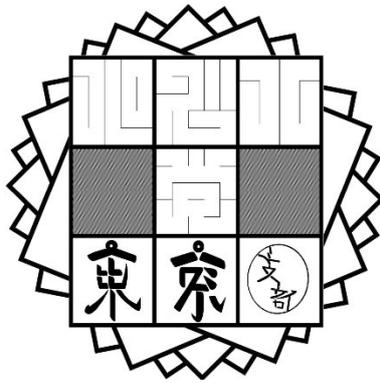
PN	ホーム
所属	SFC1年
一言	パズル作りたいけどパズルを作らないといけない

PN	レーシュ
所属	教養学部B1
一言	こまば&つくばでは「全列挙」の名で作りました。

PN	もや
所属	工学部4年
一言	・33・31・ フィルオミノと 1…2…3 スリリンは 2……3 いいぞ もや

PN	熊太郎
所属	教養学部2年
一言	いるだけです。次はパズル作ります。

PN	粗忽岩音
所属	教養学部B1
一言	解き専です。駒場祭では作問してみたい



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo