

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル城」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？

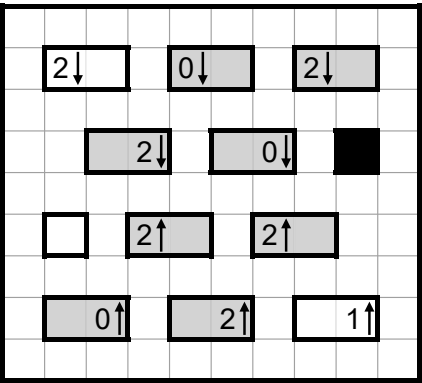
たとえば、「数独ってのが新聞にたまに載ってるなあ」、あるいは「イラストロジックってやつ、本屋さんの雑誌のコーナーによく置いてあるよね」といった感じでしょうか。もちろん皆さんの中には、「ペンシルパズルなんて初めて聞いたんだけど」という方もいるでしょうし、「毎月パズル雑誌買ってるから、いろんな種類のパズル知ってるよ」という方もいるでしょう。

この冊子には 22 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。

パズル作者(順不同)

穴沢涼太	小倉成史	鳥飼亮佑	松本凜太郎
石川太陽	片山敬太	中野碧	宮本文太郎
石川裕一郎	神成悠里	戸高倫太郎	武藤優貴
猪俣功希	木下雄介	長谷川舞	林子鈞

<表紙おまけパズル> 作●nari



表紙「パズル城」の壁面にあるのは「Castle Wall」というパズルです。ルールは 15 ページをご覧ください。

パズル城 目次

p.4 チョコバナナ	p.19 ダブルチョコ
p.6 スリザーリンク	p.20 ペンシルズ
p.8 美術館	p.21 Kropki
p.10 へやわけ	p.22 数独
p.11 ぬりかべ	p.23 タめい口
p.12 ぬりツイン	p.24 よみどおり
p.13 Tapa	p.25 セレクトワーズ
p.14 ヤジリン	p.26 クロスワード
p.15 Castle Wall	p.28 カナオレ
p.16 ヘルゴルフ	p.29 没問コーナー
p.17 ましゅ	p.30 チマタグラム
p.18 四角に切れ	p.31 部員紹介

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」「ましゅ」「ペンシルパズル」

解答は後日、東京大学ペンシルパズル同好会のブログにて公開します。

<http://puzzletokyo.seesaa.net/>

チョコバナナ

CHOCO BANANA

ルール

① ☆

作●もや

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

② ☆☆

作●もや

11	2	11	11	2	2	6	9	9	9
2	4	3	5	4	9	7	11	8	8

③ ☆☆

作●nari

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

1. 盤面のいくつかのマスを黒く塗りましょう。
2. タテヨコにひとつながりになった黒マスのカタマリは、長方形（正方形含む）になります。
3. タテヨコにひとつながりになった白マスのカタマリは、長方形（正方形含む）以外の形になります。
4. 数字は、そのマスを含むカタマリのマス数を表します。

●例題●

3	1				
			4		
	6	6			
	6	6			
					2
					2

●途中経過●

3	1				
			4		
	6	6			
	6	6			
					2
					2

●答え●

3	1				
			4		
	6	6			
	6	6			
					2
					2

④ ☆☆☆

作●kou

					2				
		1		13					
		3							
		5					7		
		2				5			
			3						
35									

⑤ ☆☆☆

作●トンボロ

8			6	13		6	
			6			6	
6	6		6			6	
	6	6			8	6	6
6							

⑥ ☆☆☆☆

作●結城

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

⑦ ☆☆☆

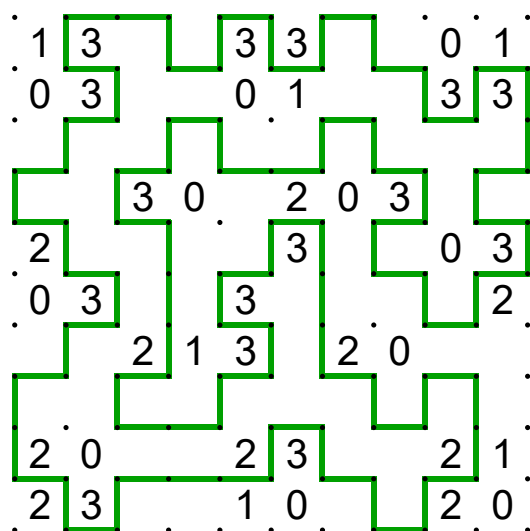
作●もや

4	4				9				9			3		8
2	4			3			5			3		3		2
2	4				9				9			3		2
		5										8		8
		5					5					8		2
3	3	3				12						1		9
			4						5					
	3											4		
9		9								3				
						3								
1	7	1							17					9
7	7	7		6	6	6								2
3	3	3		6	6	6								5
														2
3		3		3			7			3				4
	6				6				6					2
				3						3				2

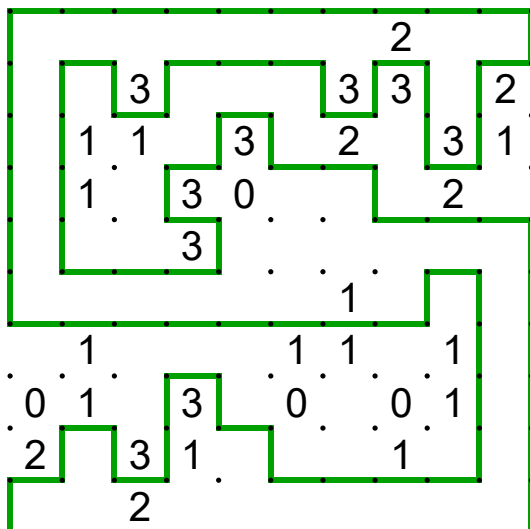
スリザーリンク SLITHERLINK

ルール

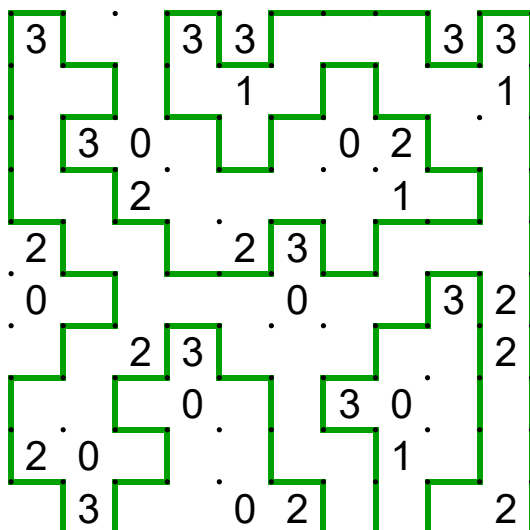
① ☆ 作●もや



② ☆☆ 作●limit



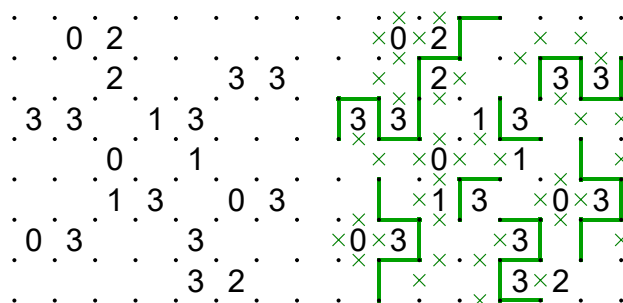
③ ☆☆☆ 作●トンボロ



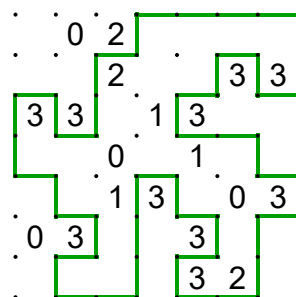
1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

●例題●

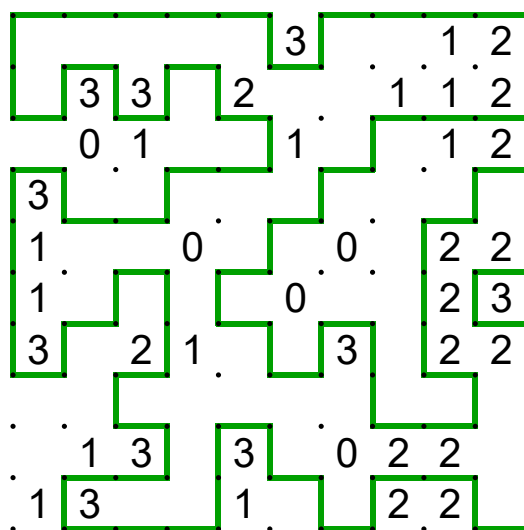
●途中経過●



●答え●

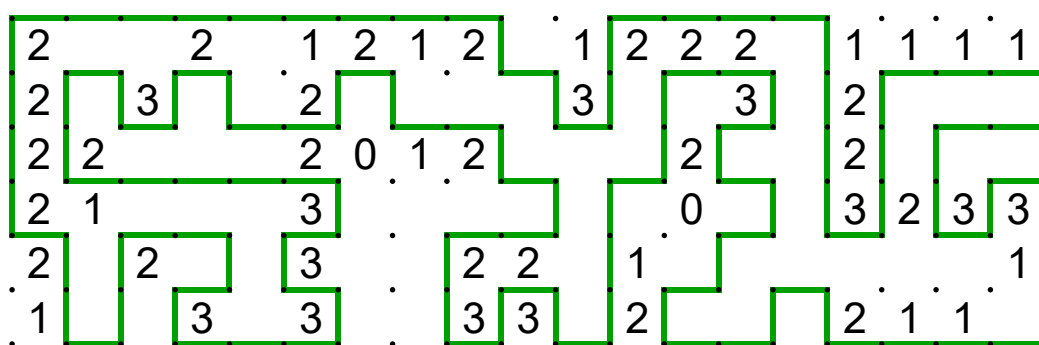


④ ☆☆☆ 作●kou



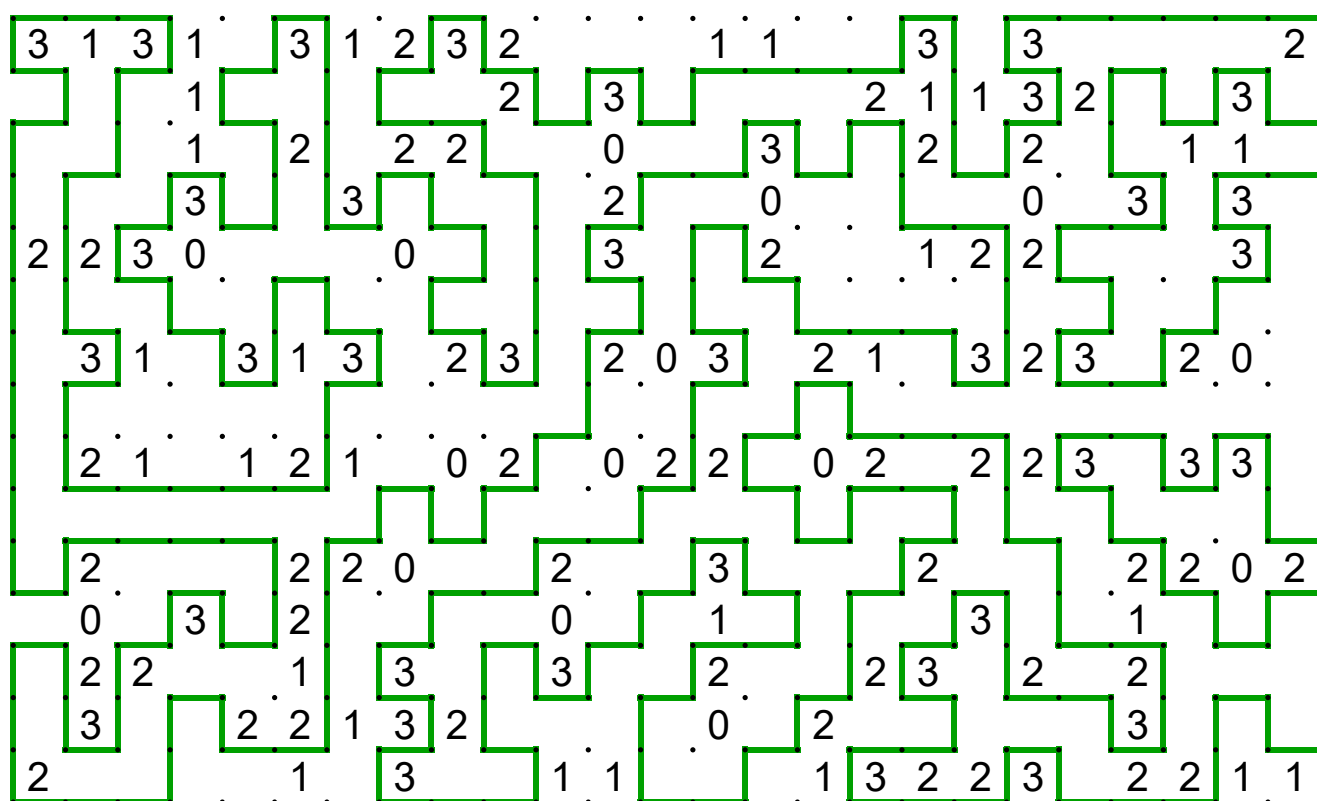
⑤ ☆☆☆

作●無色半透明



⑥ ☆☆☆

作●nari/もや/トンボロ

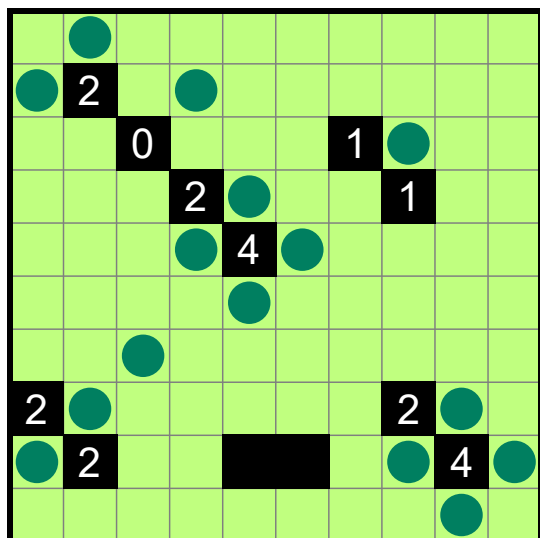


美術館 AKARI

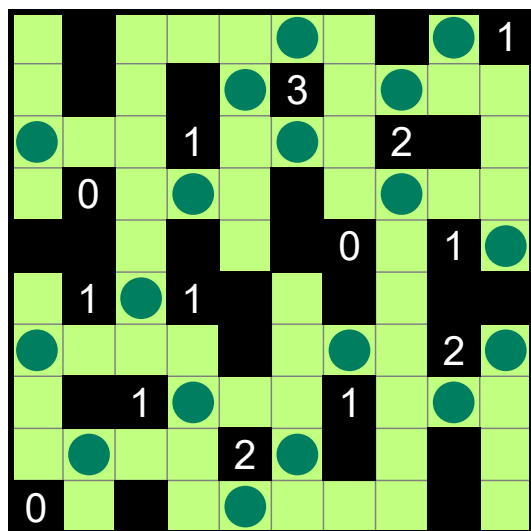
ルール

1. 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(○)を配置します。
2. 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示します。
3. 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。
4. 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。

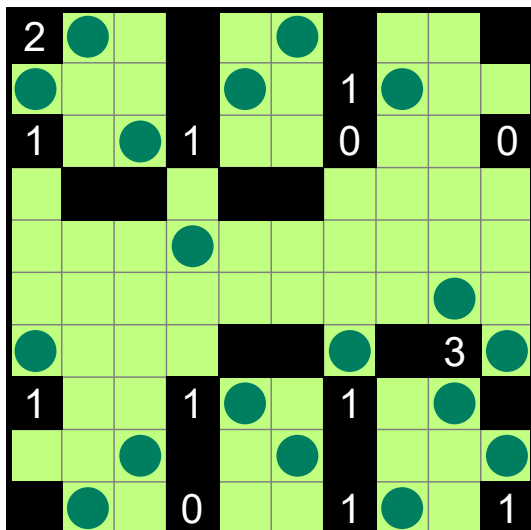
① ☆ 作●limt



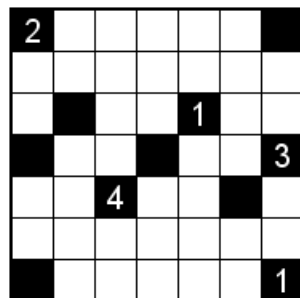
② ☆☆ 作●nari



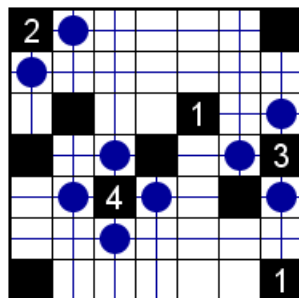
③ ☆☆☆ 作●もや



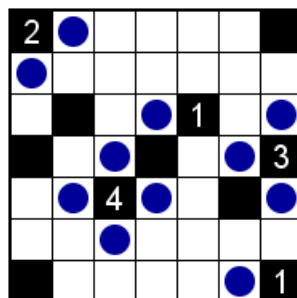
●例題●



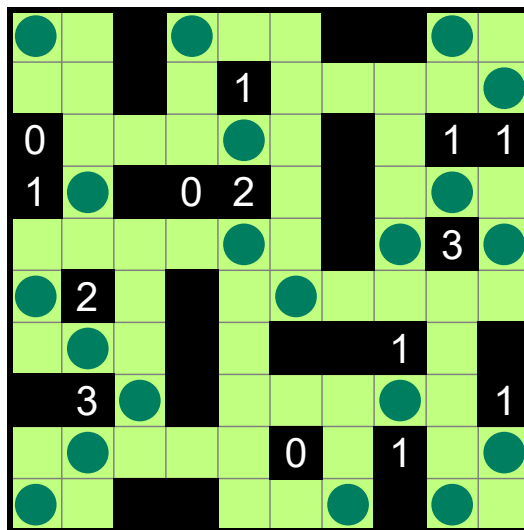
●途中経過●



●答え●



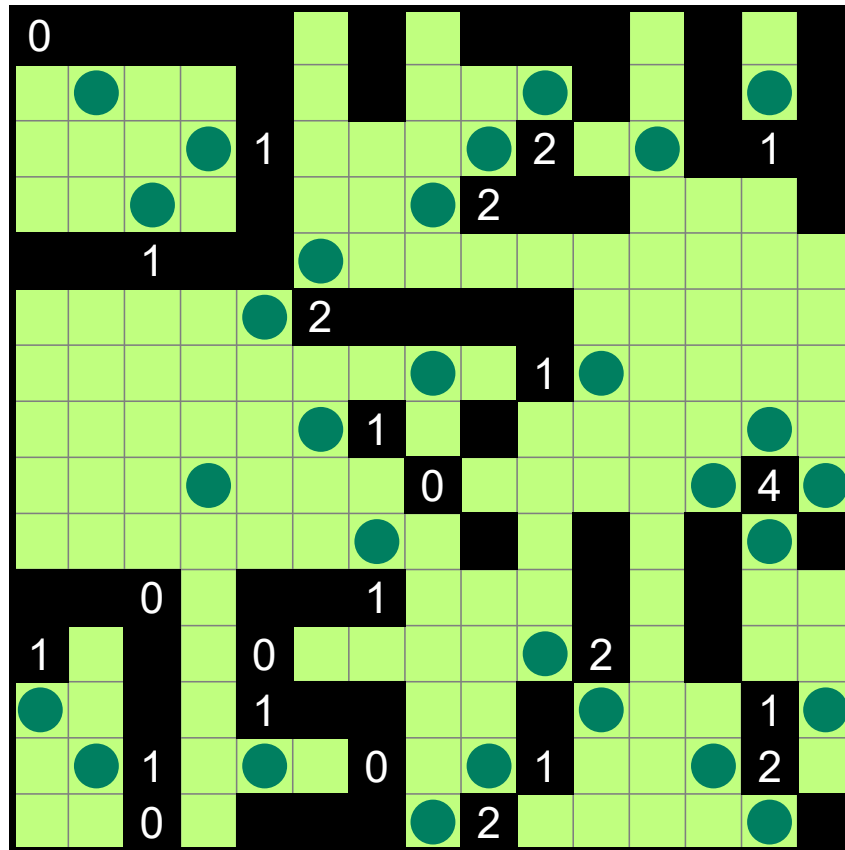
④ ☆☆☆ 作●kou



5

☆☆

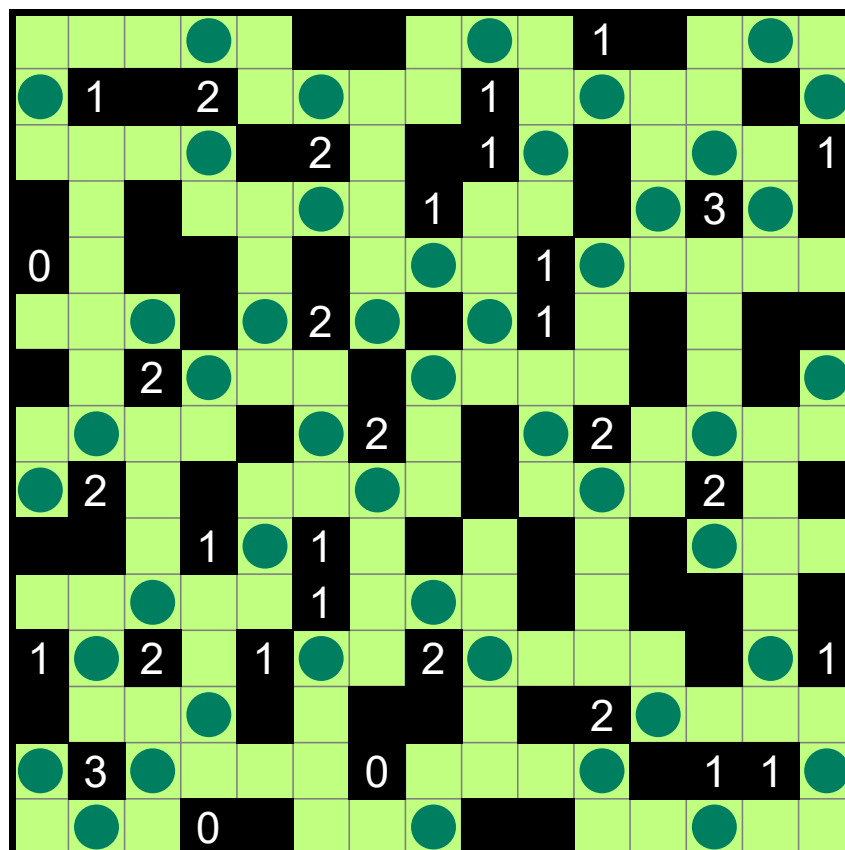
作●所有格



6

☆☆

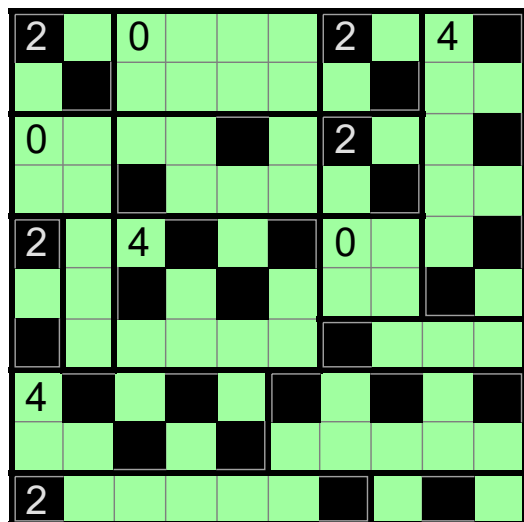
作●nari



へやわけ HEYAWAKE

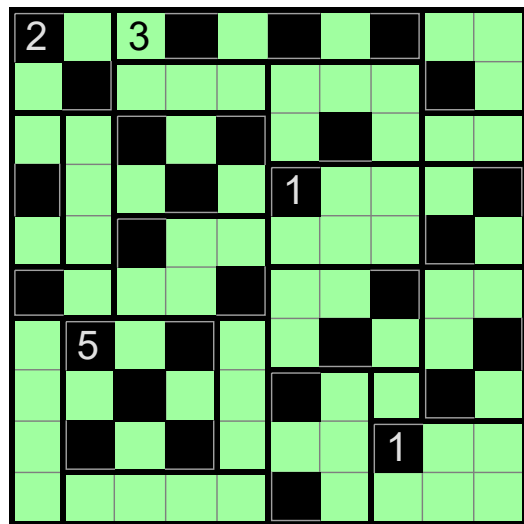
① ☆☆

作●レーシュ



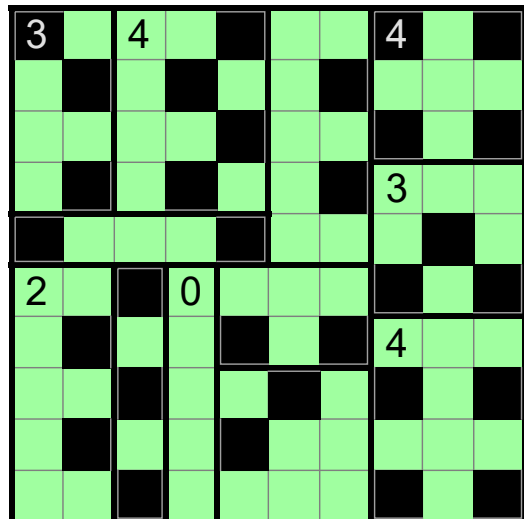
② ☆☆

作●kou



③ ☆☆☆

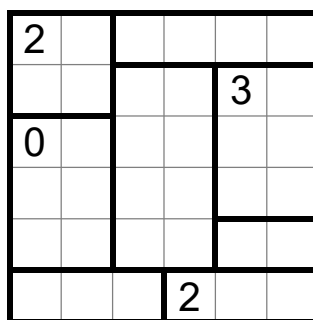
作●ねーじゅ



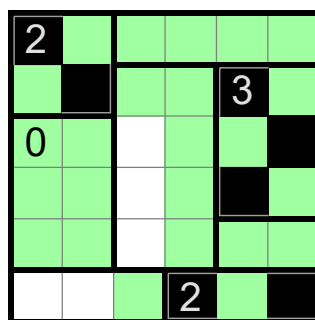
ルール

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。

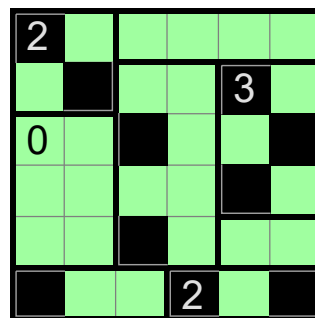
●例題●



●途中経過●

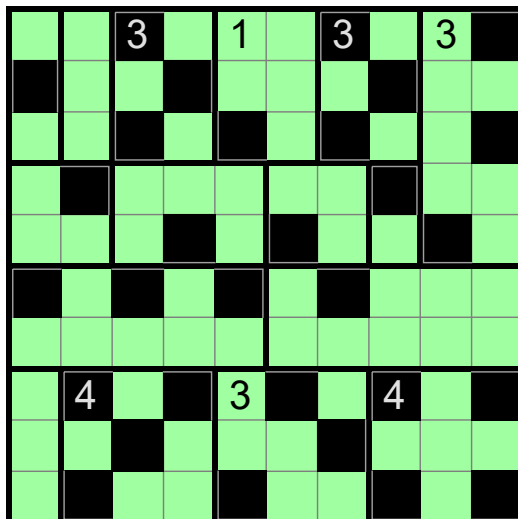


●答え●



④ ☆☆☆

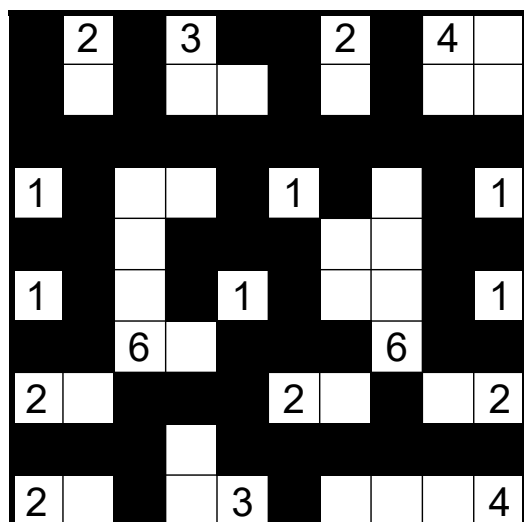
作●無色半透明



ぬりかべ NURIKABE

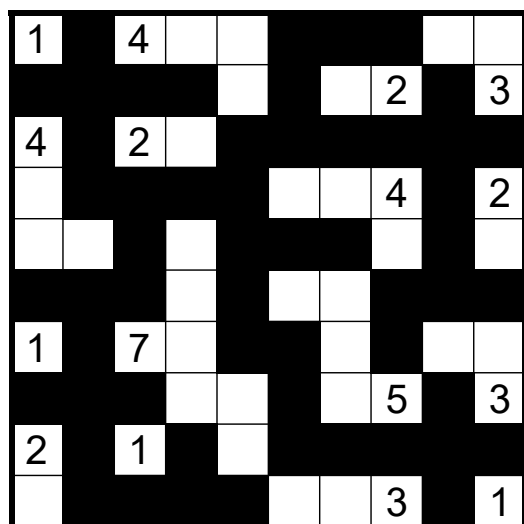
① ☆☆

作●所有格



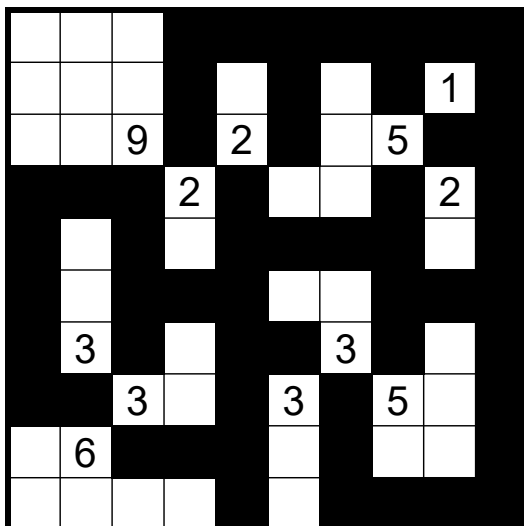
② ☆☆

作●燦



③ ☆☆

作●無色半透明

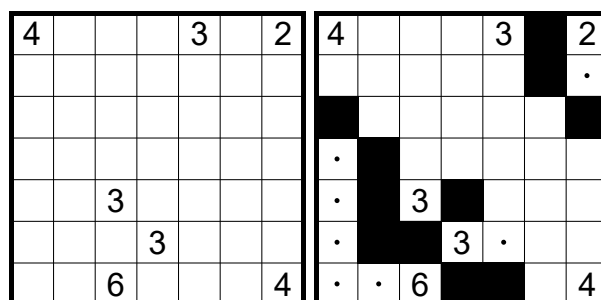


ルール

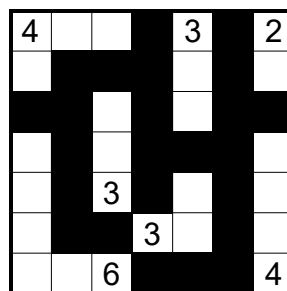
1. 以下のルールに従って盤面のマス进行ぬりつぶします。
2. 数字が入っているマスは黒マスになりません。
3. 数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断されたところ(シマとよぶ)のマス数です。すべてのシマには数字が1つずつ入っていなければなりません。
4. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
5. 黒マスが 2×2 以上のカタマリになってはいけません。

●例題●

●途中経過●

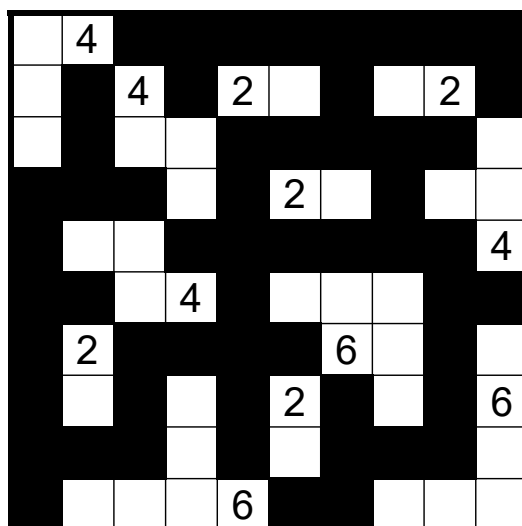


●答え●



④ ☆☆☆

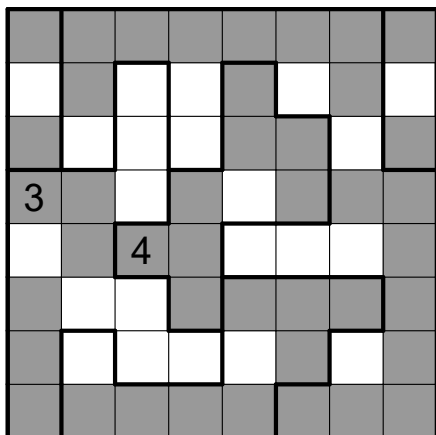
作●kou



ぬりツイン NURITWIN

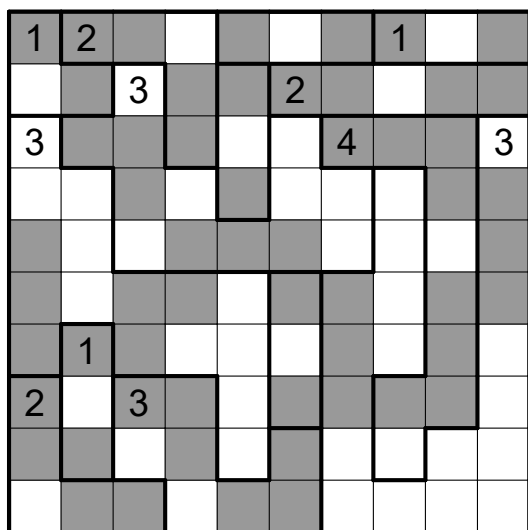
① ☆☆

作●トンボロ



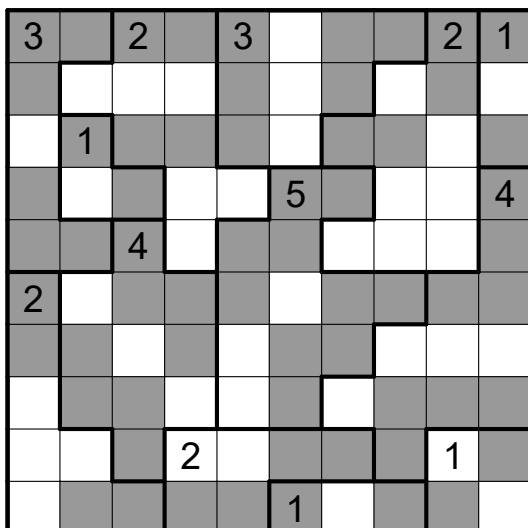
② ☆☆

作●Apppp!!



③ ☆☆

作●もや

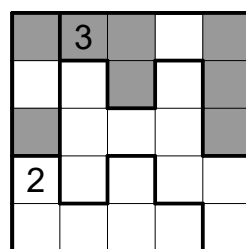
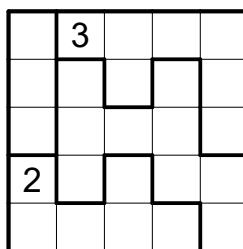


ルール

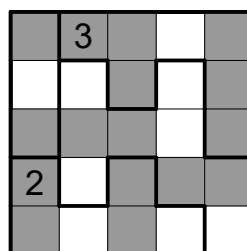
1. 以下のルールに従って盤面のマス进行ぬりつぶします。
2. 太線で区切られたそれぞれの部屋には、黒マスがタテヨコにひとつながりになったブロックが2つだけ、同じマス数で入ります。数字は、その部屋に入るブロック1つ分のマス数を表します。数字のない部屋では、何マスのブロックが入るかはわかりません。
3. すべての黒マスは太線をまたぎながらタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
4. 同じ部屋のブロックどうしが辺で隣り合ってははいけません。黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。

●例題●

●途中経過●

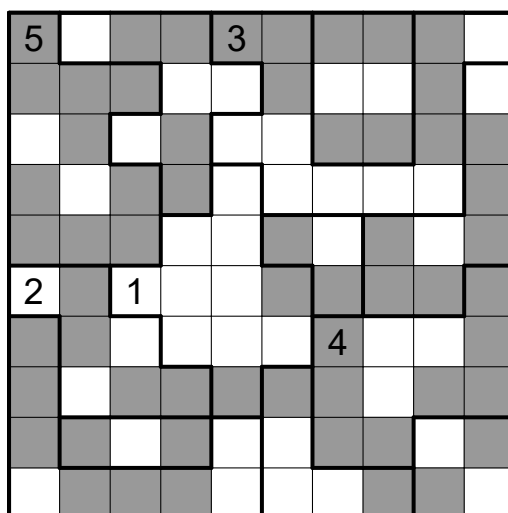


●答え●



④ ☆☆☆

作●燦



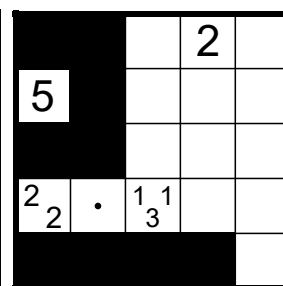
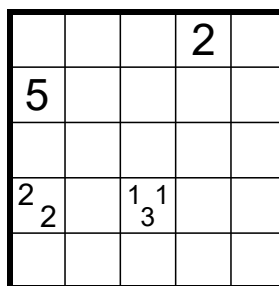
Tapa

ルール

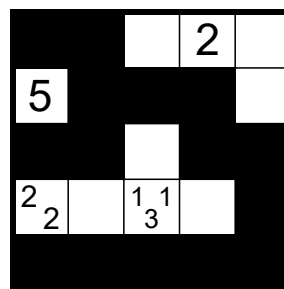
1. 盤面のいくつかのマスを黒く塗ります。
2. 数字の書かれたマスは黒マスになりません。
3. 全ての黒マスは縦横にひとつながりになります。
4. 黒マスが2×2以上のカタマリになってはいけません。
5. 盤面の数字はその数字の最大周囲8マスのうち、連続で黒マスになる長さを示します。2つ以上の数字が書かれている場合は、周囲にその数だけ白マスあるいは盤面の端で分断された黒マスが存在することを示します。

●例題●

●途中経過●

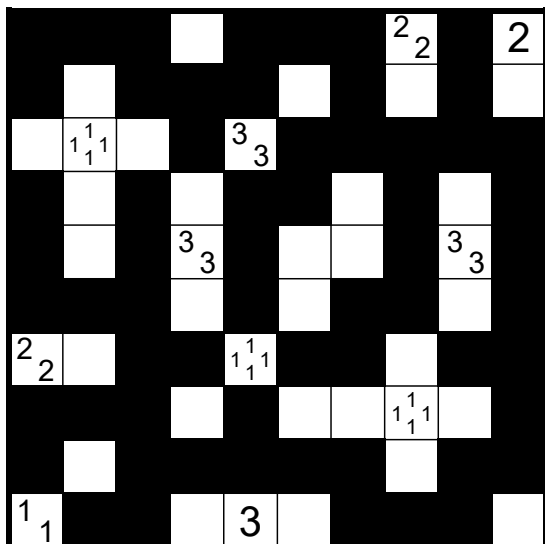


●答え●



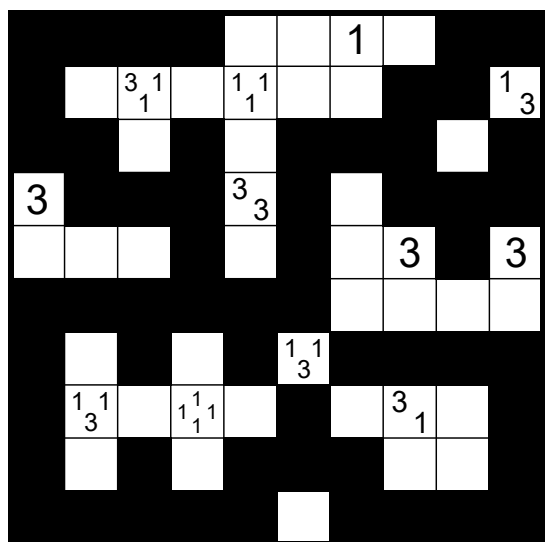
① ☆☆

作●ねーじゅ



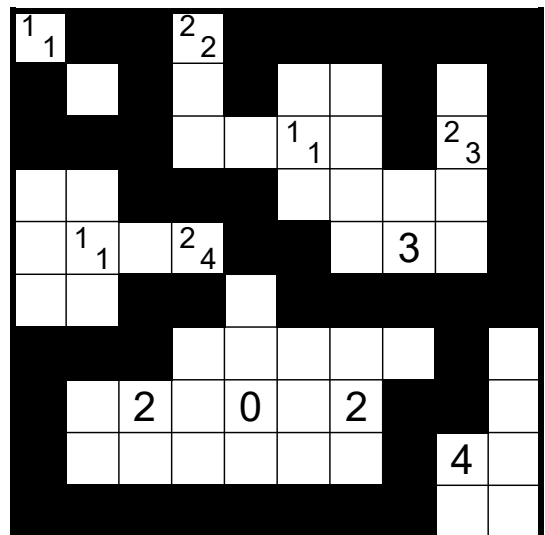
② ☆☆

作●レーシュ



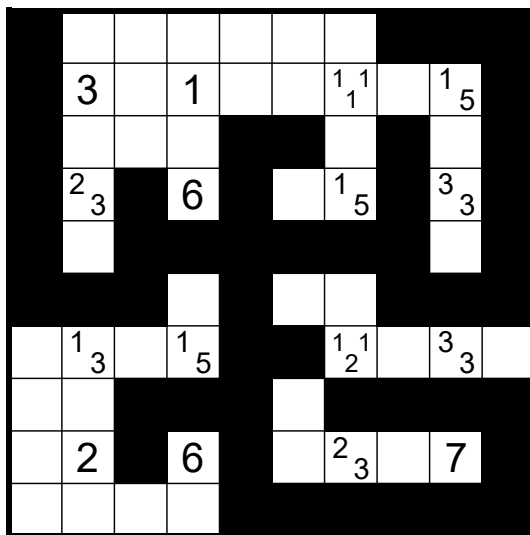
③ ☆☆☆

作●limt



④ ☆☆☆

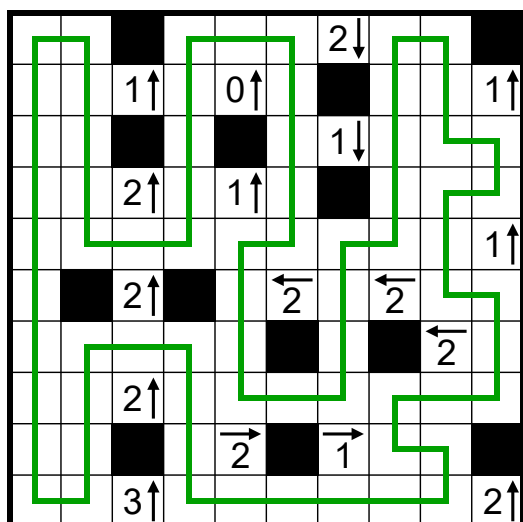
作●無色半透明



ルール

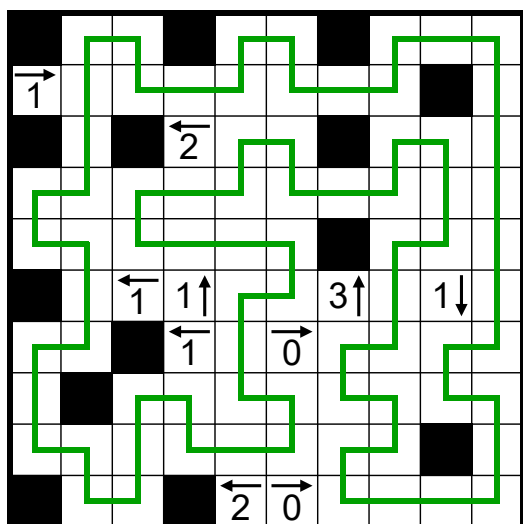
1 ★★

作●kou



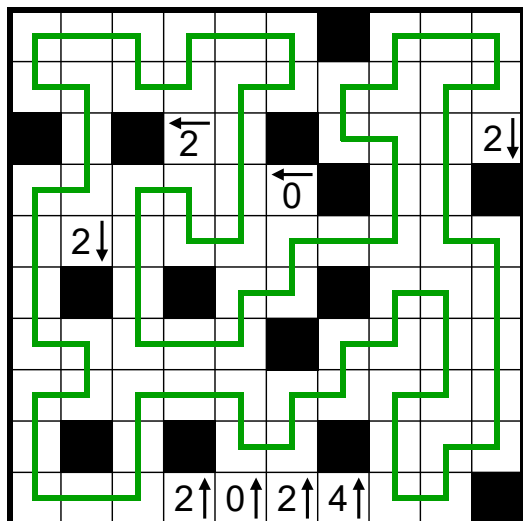
2 ★★

作●permut



3 ★★ ★

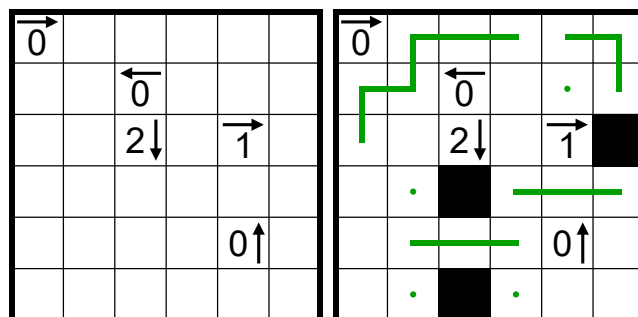
作●kou



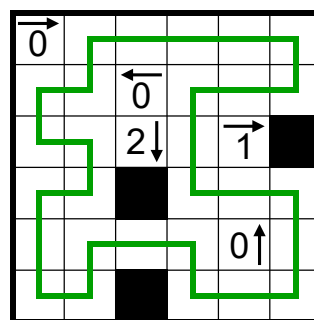
1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作
りましょう。線が通らない白マスは、黒マ
スにします。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マス
に1本だけ通過できます。線は交差や枝分
かれはしません。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表
します。数字のマスに線は通りませんが、
黒マスにもなりません。

●●例題●●

●途中經過●

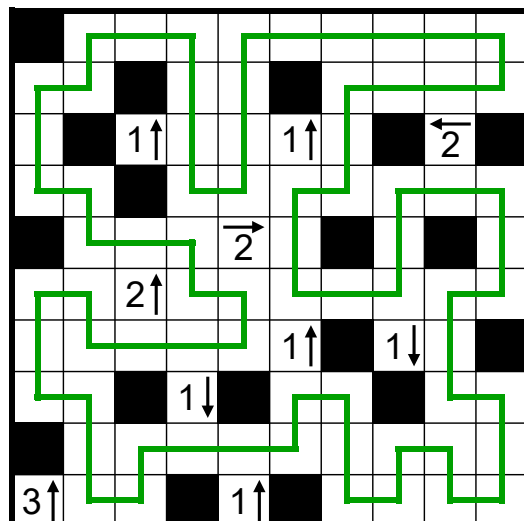


●答え●



4 ★ ★ ★

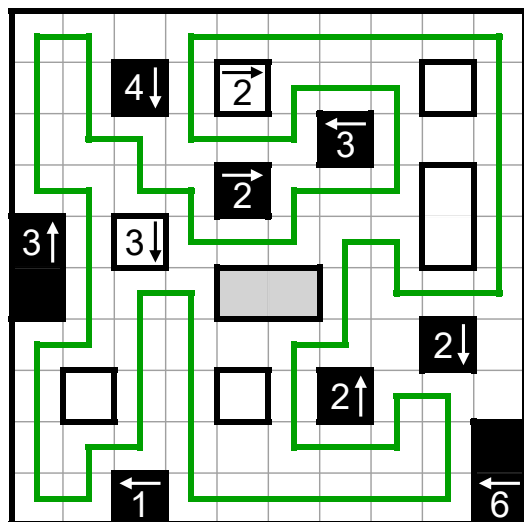
作●無色半透明



Castle Wall

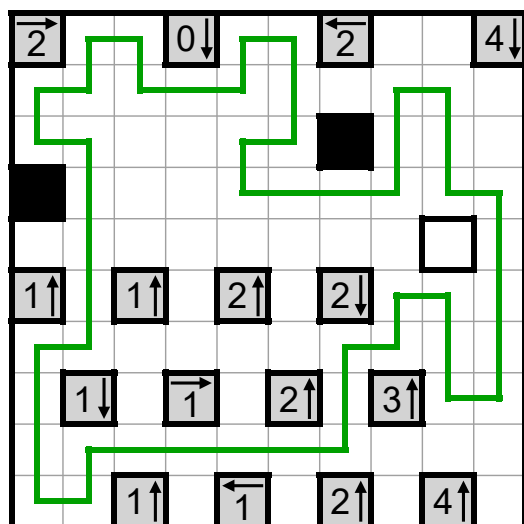
① ☆

作●もや



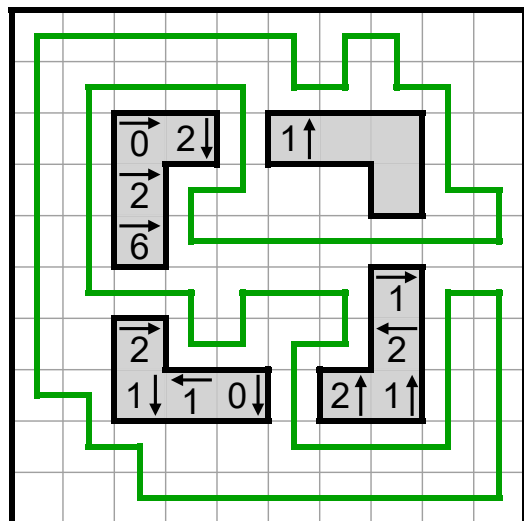
② ☆☆☆

作●所有格



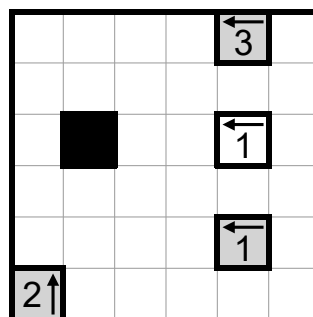
③ ☆☆☆

作●トンボロ

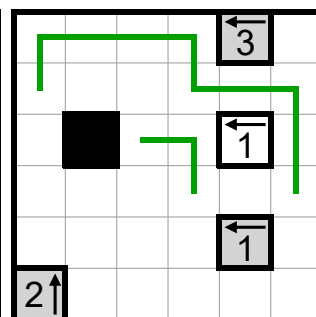


- ## ルール
1. 盤面に線を引き、全体で1つのループを作りましょう。
 2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線は交差や枝分かれはしません。
 3. 枠線で囲まれた白マス、黒マス、灰色マスに線は引いてはいけません。
 4. 数字は矢印の方向に伸びている直線の長さの合計を示します。
 5. 枠線で囲まれた白マスはループの内側に、黒マスはループの外側になります。

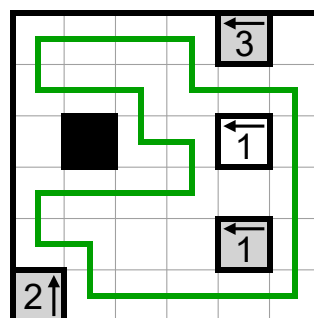
●例題●



●途中経過●

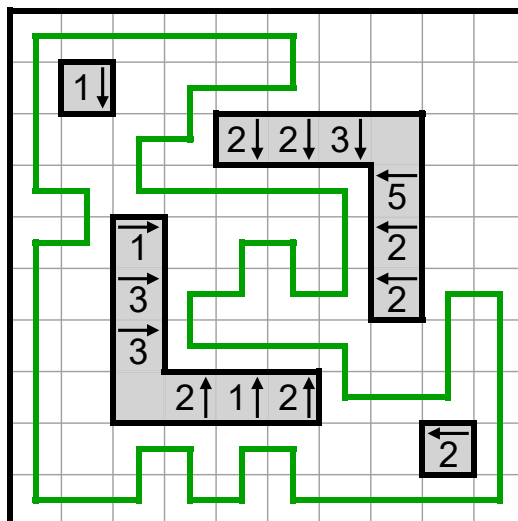


●答え●



④ ☆☆☆☆

作●結城



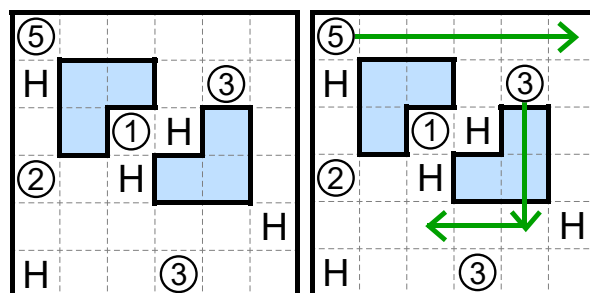
ヘルゴルフ HERUGOLF

ルール

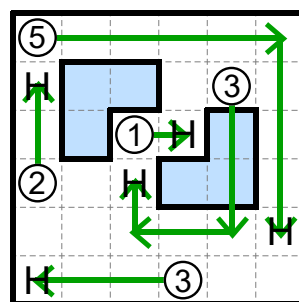
1. すべての丸(球)を何回か移動させて、H(ホール)のマスまで運びましょう。すべてのHのマ스에丸が1つずつ運ばれます。
2. 各回の丸の移動は矢印で表します。矢印の先端はマスの中央になります。矢印の線が他の丸やHのマスを通過したり、線どうしが交差したり重なったりしてはいけません。
3. 1回の移動で、丸はタテかヨコにまっすぐ、丸の中の数字の分だけマスを動きます。1回の移動が終わると丸の数字は1減り、また移動することができます。移動の方向は変わってもかまいません。数字が0になった球や、Hのマ스에停止した球はそれ以上移動できません。
4. 球が盤面の外に出たり(0B)、灰色のマス(池)で停止したりするような移動はできません。

●例題●

●途中経過●

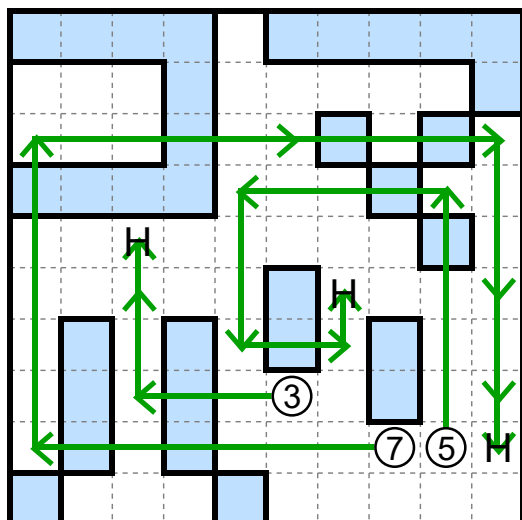


●答え●



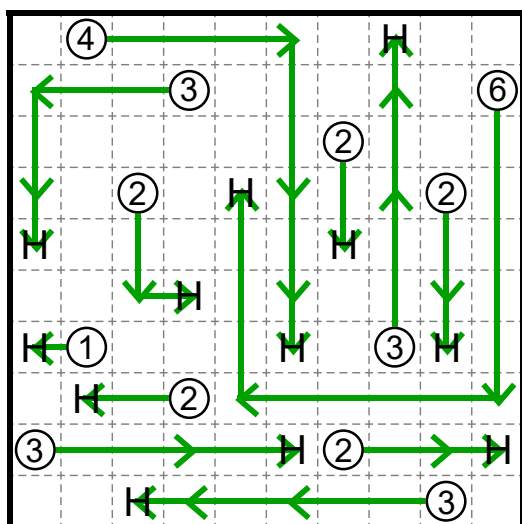
① ☆

作●kou



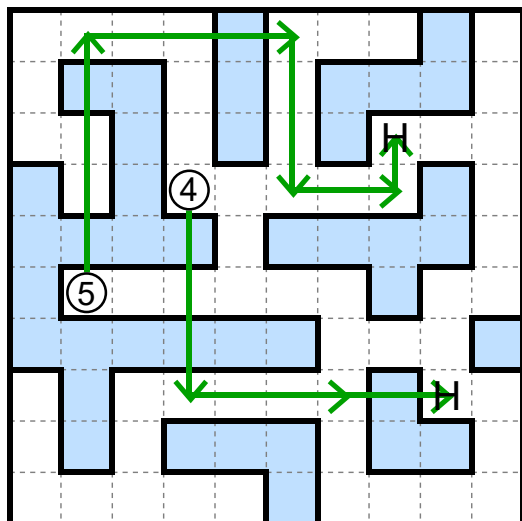
② ☆☆

作●無色半透明



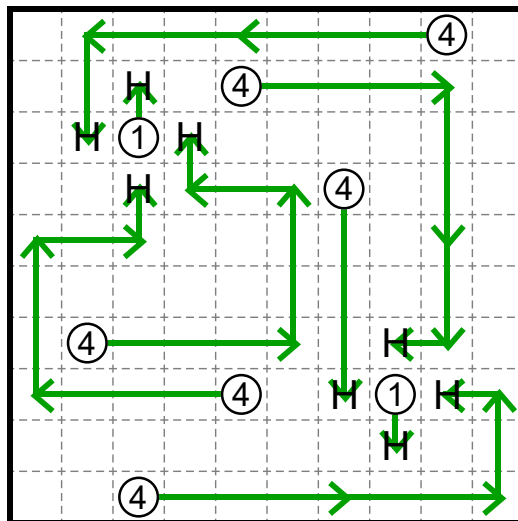
③ ☆☆

作●kou



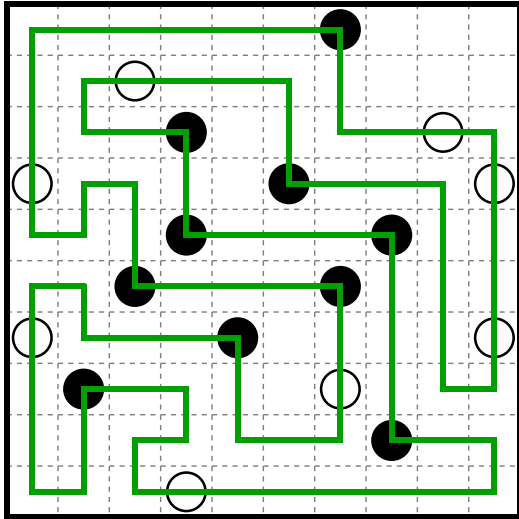
④ ☆☆☆

作●nari



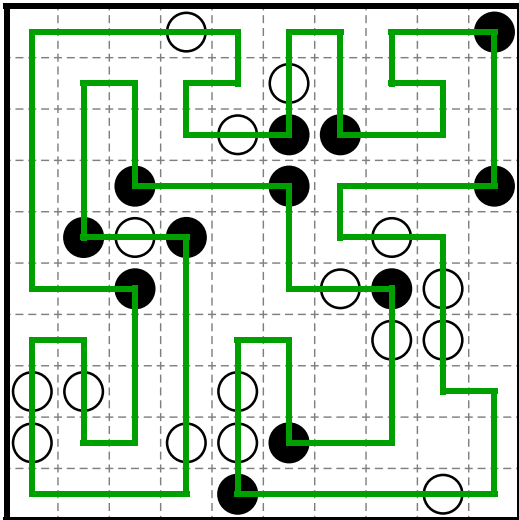
① ☆☆

作●無色半透明



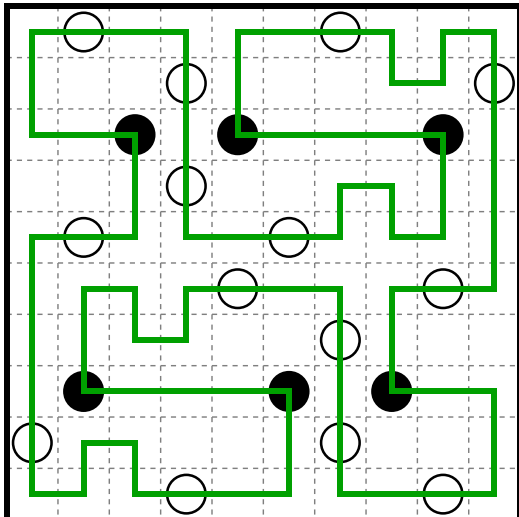
② ☆☆☆

作●レーシュ



③ ☆☆☆

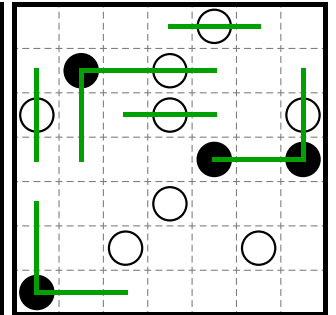
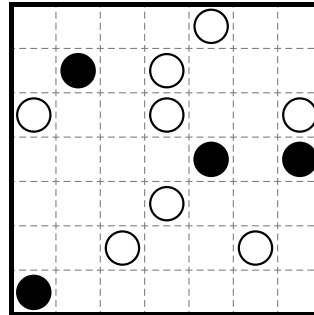
作●倉成



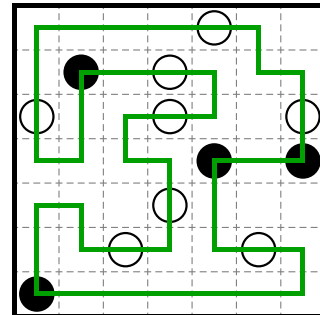
1. 盤面のいくつかのマスを線を書いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

●例題●

●途中経過●

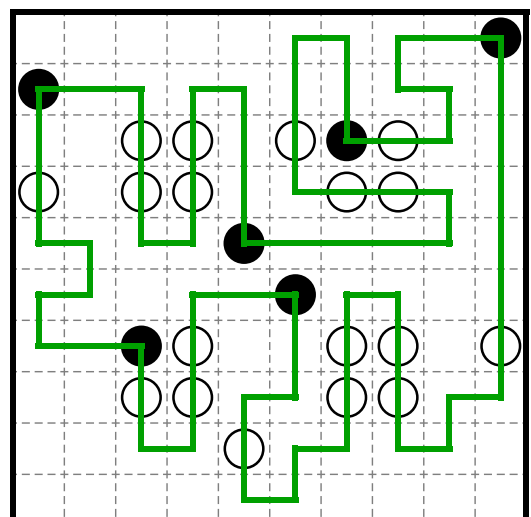


●答え●



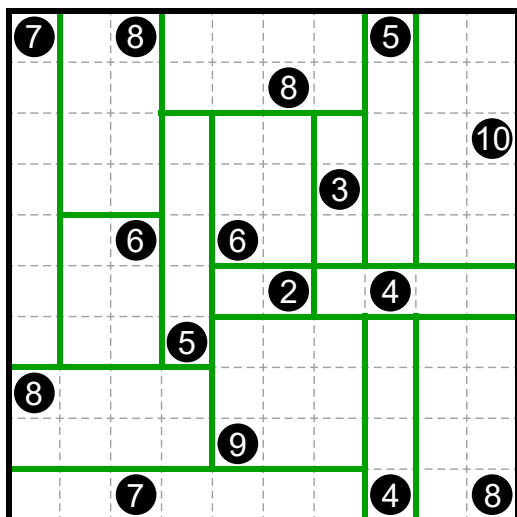
④ ☆☆☆

作●無色半透明

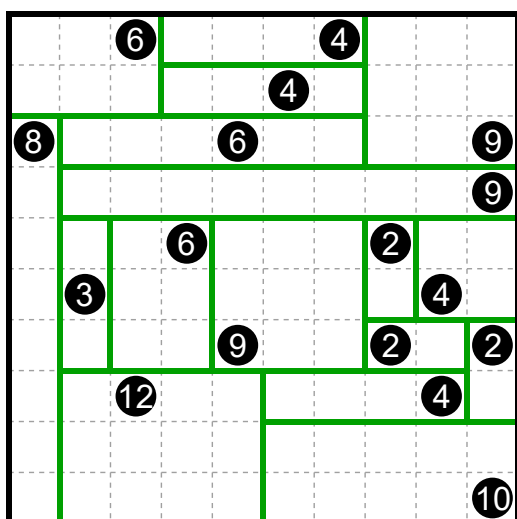


四角に切れ SHIKAKU

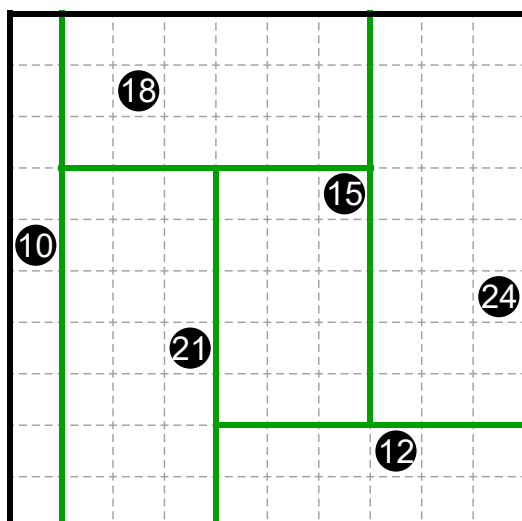
① ☆ 作●nari



② ☆☆ 作●kou



③ ☆☆ 作●レーシュ



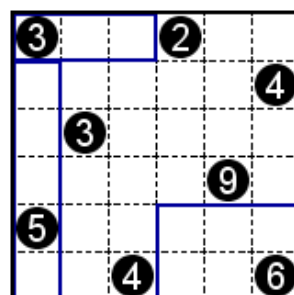
ルール

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。

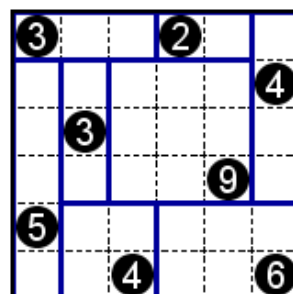
●例題●



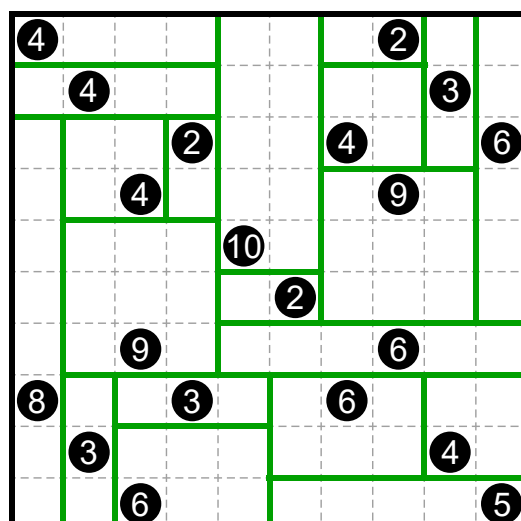
●途中経過●



●答え●



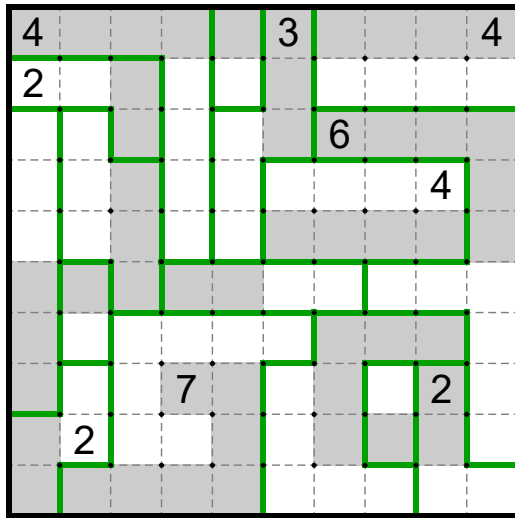
④ ☆☆☆ 作●無色半透明



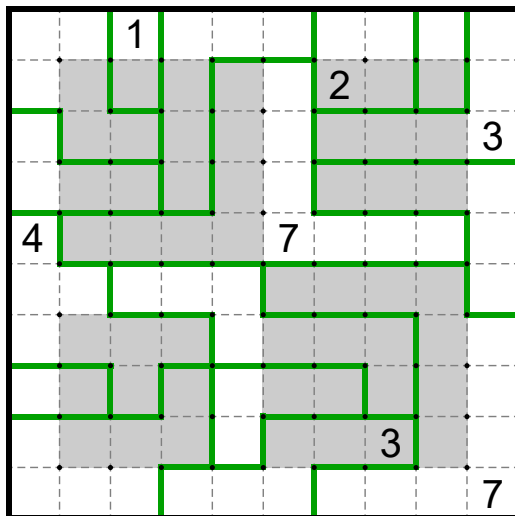
ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

ルール

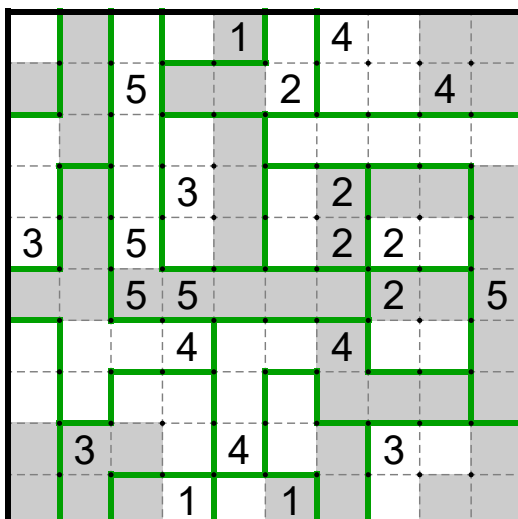
① ☆☆☆ 作●レーシュ



② ☆☆☆ 作●ねーじゅ

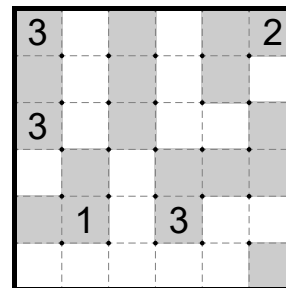


③ ☆☆☆ 作●燦

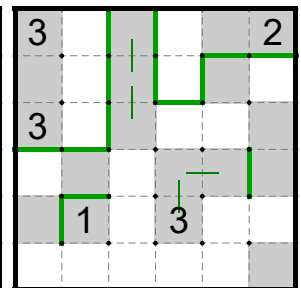


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるのは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつの数字が入ってもかまいません。

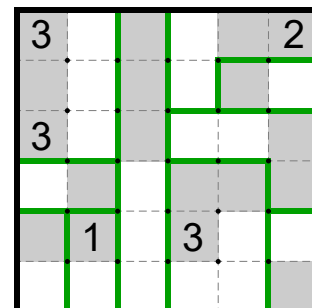
●例題●



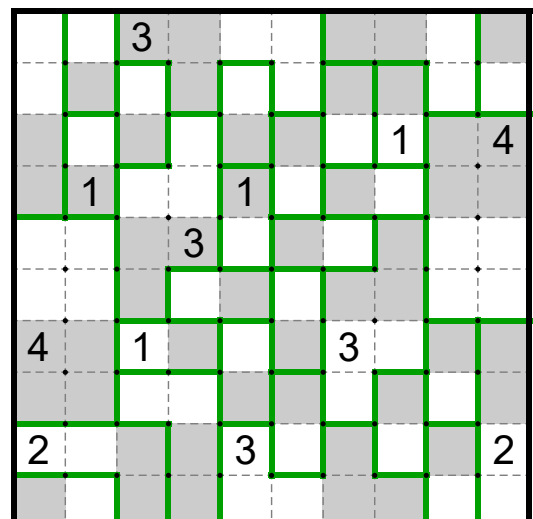
●途中経過●



●答え●



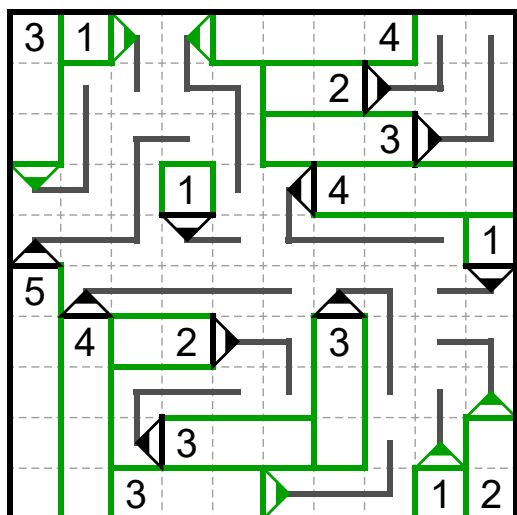
④ ☆☆☆ 作●粗忽岩音



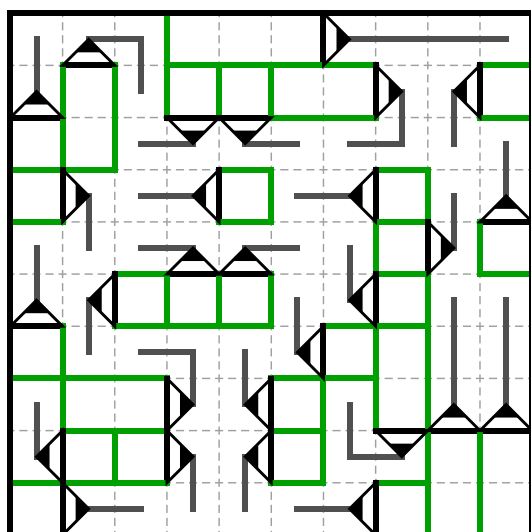
ペンシルズ PENCILS

ルール

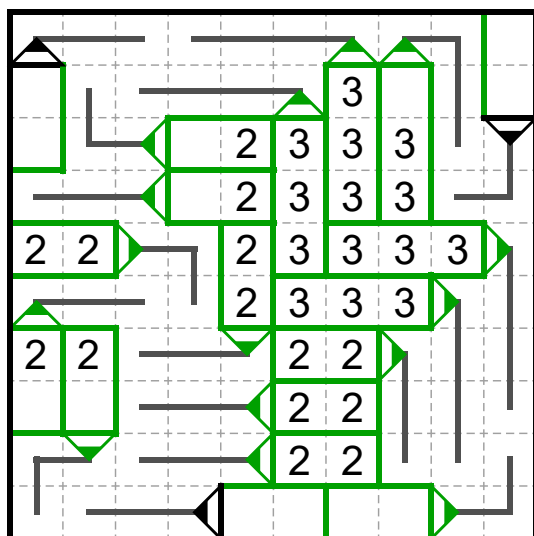
① ☆ 作●もや



② ☆☆ 作●ねーじゅ

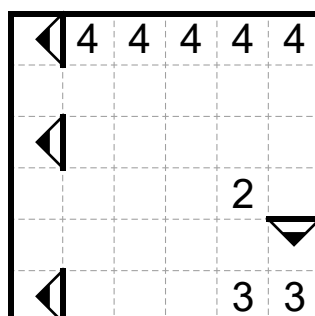


③ ☆☆☆ 作●Appppp!!

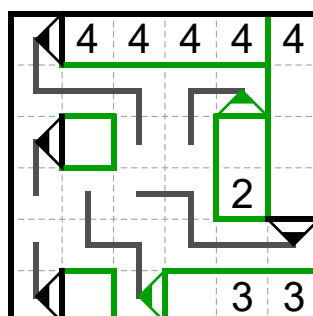


1. 点線上に、もしくはマスの中央を通るように線を引いたり、芯の記号を書き込んだりして、盤面に何本かの鉛筆と、鉛筆から引かれる線を描きましょう。すべてのマスは、鉛筆の軸か、鉛筆の芯か、鉛筆から引かれる線が通るマスのどれかになります。
2. 1組の鉛筆には、1マス以上のまっすぐな軸（まわりの点線に線が引かれたマス）と、軸につながる1マス分の芯と、芯の先からタテヨコにマスの中央を通るように引かれる線がすべて含まれます。
3. 数字があるマスは鉛筆の軸になり、数字は軸の長さを表します。1つの軸に2つ以上の（同じ）数字が入ることもあれば、数字が入らない軸もあります。
4. 鉛筆から引かれる線の長さは、その鉛筆の軸の長さと同じになるようにします。
5. 鉛筆から引かれる線を交差させたり枝分かれさせたりしてはいけません。

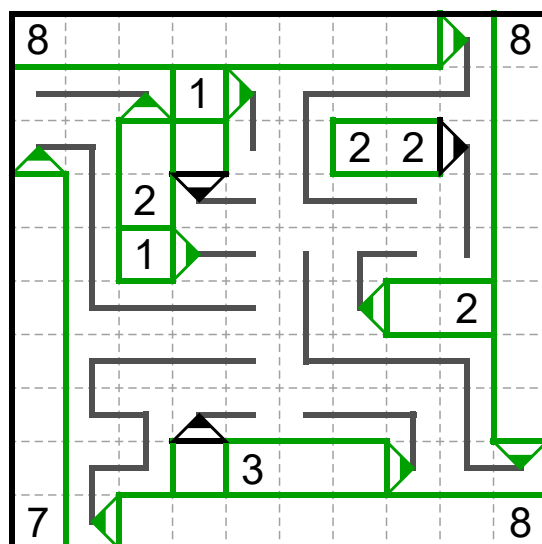
●例題●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●limt



Kropki

ルール

- 縦横すべての列に、1から盤面の一边のマス数までの数字を、重複なくひとつずつ入れましょう。
- 黒丸を挟んだ二マスに入る数字は、一方が他方の二倍になっています。
- 白丸を挟んだ二マスに入る数字は、一方が他方よりも1大きいです。
- 隣接した二マスの間に黒丸も白丸もないときは、その二マスに入る数字は一つ違いでも二倍違いでもありません。

① ☆ 作●ねーじゅ

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

② ☆ 作●レーシュ

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

●例題●

●		○		●
○		○		○
	●		○	
	○	●	○	
	○		○	

●途中経過●

				2
				3
	2	4		
4	3	2		1

●答え●

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

③ ☆☆ 作●レーシュ

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

④ ☆☆☆ 作●Apppp!!

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

数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●nari

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

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●もや

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

●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●kou

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

④ ☆☆☆ 作●もや

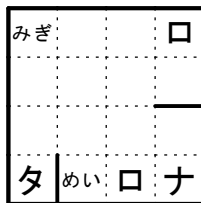
3	7	9	5	8	2	1	6	4
5	4	8	1	6	3	7	2	9
6	1	2	9	7	4	8	3	5
7	9	3	8	4	1	2	5	6
1	8	4	2	5	6	3	9	7
2	5	6	7	3	9	4	1	8
8	2	1	4	9	5	6	7	3
9	6	7	3	2	8	5	4	1
4	3	5	6	1	7	9	8	2

タめい口 TAMEIRO

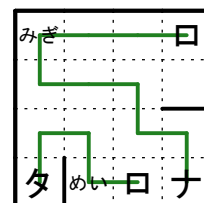
ルール

1. 白マスに線を引いて、漢字の部品2つとかな1つを線でつなぎましょう。部品と部品のあいだにかなが入ります。
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。また、線は太線と交差させてはいけません。
3. 線でつながれた漢字の部品を組み合わせると、同じつながりにあるかなを読みにつなぐ漢字ができあがるようにします。読みには送りがないも含まれます。
4. 1つの問題で、まったく同じ漢字ができてはいけません。

●例題●

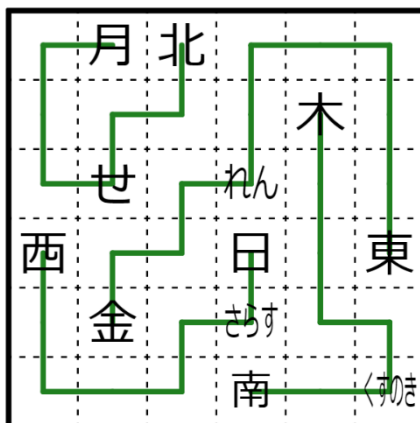


●答え●



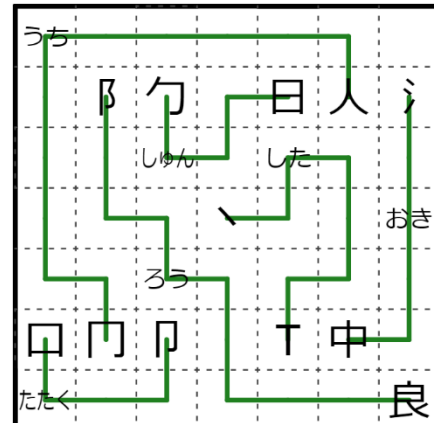
① ☆☆

作●レーシュ



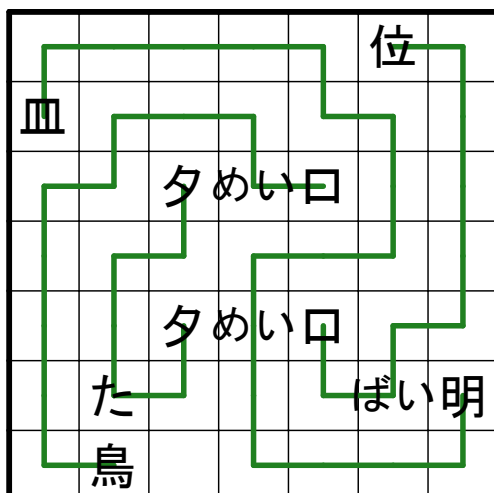
② ☆☆

作●もや



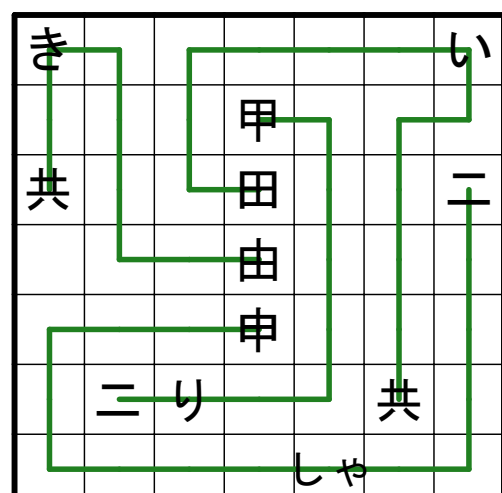
③ ☆☆☆

作●燦



④ ☆☆☆

作●燦



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します。

●例題●

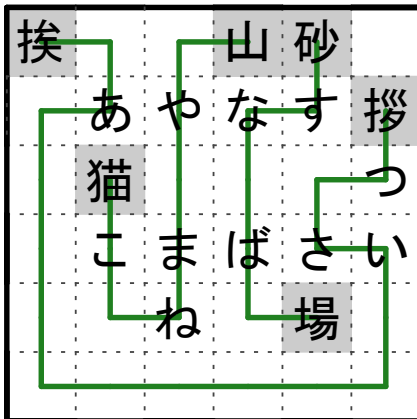
夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

●答え●

夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

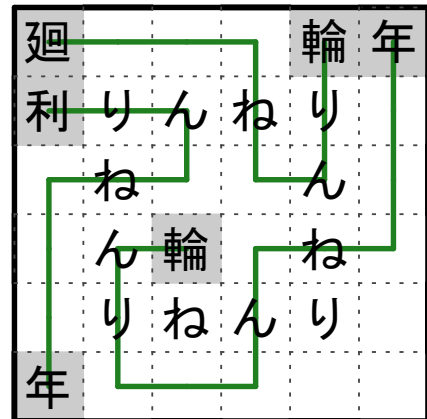
① ☆

作●燦



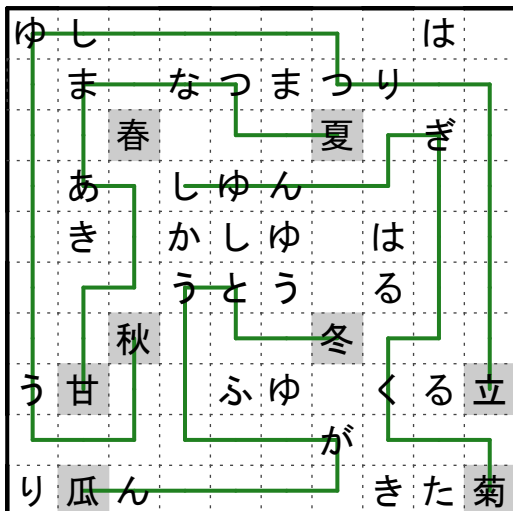
② ☆☆

作●燦



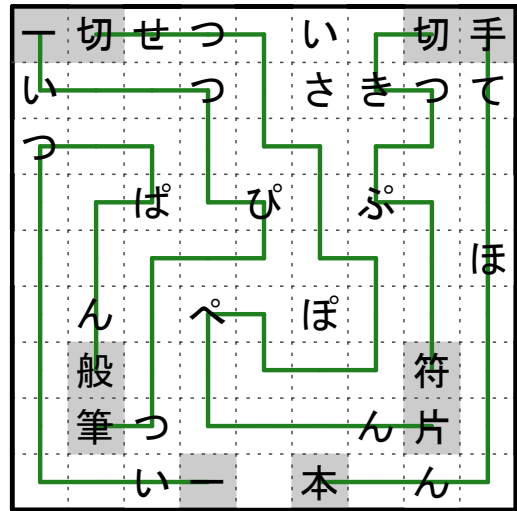
③ ☆☆

作●もや



④ ☆☆☆

作●もや



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、タテ列の間に文字を並べ替えしました。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

マ	オ	オ	シ
ス	マ	ム	イ
コ	ツ	ロ	シ
ウ	ズ	ム	ギ

② ☆

作●レーシュ

ア	ル	セ	ヨ	ウ
ト	ル	ラ	ヘ	ナ
ミ	ト	シ	ロ	タ
バ	ウ	キン	ン	キ
ヘ	ユ	ン	ン	ン

③ ☆☆

作●燦

ヒ	ミ	サ	カ	ン	イ	ガ	駒
ト	ク	ウ	イ	セ	イ	ラ	場
コ	ヨ	オ	タ	エ	カ	シ	祭

④ ☆☆☆

作●燦

ア	ヤ	ナ	ス	コ	マ	バ	サ	イ
マ	ユ	ウ	プ	ヨ	ン	イ	ツ	タ
オ	ヨ	ヤ	リ	ド	ウ	イ	ヨ	ン
ジ	チ	ン	リ	ニ	ラ	ギ	バ	ウ
シ	イ	ツ	ノ	ウ	サ	ン	パ	ー

●特殊ルール

A～Cにはそれぞれ異なる漢字が入り、それら三つをつなげると一つの言葉になります。

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	い	10	し	14	ば	18	し	げ	25	る		36	こ	ま	42	ば	48	さ	52	い	
2	つ	ゆ	い	り					26	そ	30	か	く			43	ぶ	ん	か		
3	も	う	で						22	だ	ー	つ			39	つ	る	ぎ			
		11	ぎ	ん	19	か	い				31	き	37	そ	ば			49	い	53	ふ
4	き	い			20	ひ	と	27	み				う			44	き	ん	ざ		
5	じ	ん	い		15			23	う	ら	32	と	り	ひ	き				い		
	つ			16	れ	ん	り	の	え	だ					45	め	50	お	し		
6	ま	12	き	ば			よ				33	い	い	40	ひ			51	さ	や	
7	え	ぞ			21	と	う	28	は			38	じ	ざ	46	か	な				
		13	く	17	の	う			29	ば	34	め	ん			47	せ	な	54	か	
8	え	い	り			24	う	つ	つ					41	な	い	じ	つ			
9	ど	ん	と	し	き						35	き	し	だ	ふ	み	お				

→ヨコのカギ

- 1 ヨコ 35 の次のタテ 37
- 2 今年（2024 年）は例年より遅かった
- 3 初——、熊野——
- 4 日本最大の半島
- 5 合体させるといつわりになる熟語
- 6 ヨーロッパの風土はこれに喩えられる
- 7 北海道の旧名
- 8 NPO は非——団体
- 9 比例代表制の議席数決定に使われる方式
- 11 「金塊」のシルバー版
- 13 どうすればいいのか分からない
- 16 天にあっては比翼の鳥に
地にあっては——に
- 20 ——を～閉じ～れば～あな～たが～♪
- 21 主義や利害を同じくする人々の集まり。
超——の議員連盟
- 22 ボードの真ん中はブル
- 23 袖の下を渡したり
- 24 ↔ゆめ
- 26 タテ 37 が国務大臣を選ぶ
- 29 暗転すると変わる
- 31 そば粉だけで作られたそば
- 33 新幹線のチャイムにも使われた名曲
「——旅立ち」
- 35 ヨコ 1 の前のタテ 37
- 36 今年のテーマは「彩なす」
- 38 近くの港で獲れた魚
- 39 テミスが両手に持っているのは
これと天秤
- 41 表向きとは異なることも多い
- 43 日本国憲法公布を記念して制定された
のは——の日
- 44 「銀座」のゴールド版
- 45 音ゲーやスロットで、視覚に頼って
タイミングを合わせること
- 47 腹が減るとおなかとくつついちゃう
- 49 もしも…だったら
- 51 ヨコ 39 はこれに収めよう

↓タテのカギ

- 1 アルゴリズムたいそうで
おなじみの「——ここから」
- 4 当日いけない人は——投票へ
(注・慣例読みです)
- 8 200 年前に政治の中枢だった場所
- 10 国会議事堂の向かって左側にある
- 12 かつてタテ 10 と対をなしていた
- 14 ヨコ 36 開催時点(2024/11/22~24)では
まだアメリカタテ 22
- 15 多くの場合歯ぐきをも含む
- 17 神様に奏上する言葉
- 18 これに火がつかないと頑張れない
- 19 イエスカノーカ
- 21 隋の次に日本が使節を派遣した
- 22 アメリカの初代はワシントン
- 24 漢字では「泛子」「浮子」と書く
- 25 主な著書に『社会契約論』『エミール』
- 27 2026 年の冬季五輪はこことコルティナ
ダンペッツォ
- 28 ヨコ 35 が党内のこれを解散させた
- 30 これが溢れる町にしたい
- 32 大江戸線や三田線は——地下鉄
- 34 本性が現れることをこれが剥がれる
と言う
- 36 5 大要素ではないが美味しさの決め手
- 37 日本の初代は伊藤博文
- 39 ここを使って競り合う
- 40 ——を突き合わせて政策を議論する
- 41 日本酒が有名な兵庫県の地名
- 42 これが崩壊して不況が続いた
- 44 顕微鏡やファインダーを覗く方の目
- 46 「見た！」だったり「ミタ」だったり
- 48 国会議事堂の向かって右側にある
- 50 転勤族には無縁の存在
- 52 その数自身を含む
- 53 住民票を移していない人は——投票へ
- 54 堅い魚と書く

カナオレ KANAORE

ルール

- すべての白マスに1文字ずつを書き入れて、リストにある言葉全部を盤面に組み込みましょう。
- どの言葉も、1文字目は言葉の前に書かれている数字のマスに入り、2文字目は矢印の方向に1つ進んだマスに入ります。(矢印が無い場合もあります) 3文字目以降は、タテヨコにつながって入ります。
- 1つの文字を複数の言葉が共通して使うこともあります。
- 1つの文字を1つの言葉が複数回使うことはありません。

●例題●

1		
2		
3	4	5

- 1↓コマバ
1→コタツ
2→マツタケ
3→バサシ
4↑サツマ
5↑シャケ

●答え●

コ	タ	ケ
マ	ツ	ヤ
バ	サ	シ

① ☆☆☆

作●レーシュ

ン	¹ ラ	マ	ー	ス	ト
イ	² ゾ	ン	³ フ	エ	ル
タ	ユ	レ	ー	ウ	ミ
ー	⁴ シ	⁵ デ	⁶ エ	ス	⁷ ブ
ガ	ン	イ	⁸ マ	ク	ラ
⁹ ア	イ	ラ	ツ	ク	ン

- 1→ラマン
2→ゾンマーフェルト
3→フェルミ
4↑シュレディンガー
5↓ディラック
6↑エーレンフェスト
7↓プランク
8→マクスウェル
9→アインシュタイン

② ☆☆☆

作●燦

無	用	算	胸	間	² 世
³ 秋	の	長	物	知	見
⁵ 千	日	は	⁶ 釣	り	⁷ 顔
に	⁸ 一	升	瓶	落	と
⁹ 嘘	つ	口	魚	た	し
い	き	¹⁰ 大	は	¹¹ 果	状

- | | |
|---------------|---------|
| 1 無用の長物 | 8 一日千秋 |
| 2 世間胸算用 | 8 一日の長 |
| 3 秋の日は釣瓶落とし | 8 一升瓶 |
| 4 物知り顔 | 9 嘘つき |
| 5 千に一つ | 10↑大口魚 |
| 6 釣り落とした魚は大きい | 11 果たし状 |
| 7 顔見世 | |

③ ☆☆☆

作●Apppp!!

E	T	¹ D	A	E	² H	A	³ F	G	L	E
⁴ V	N	A	T	T	S	U	Q	N	U	A
E	R	A	H	O	X	I	⁵ D	O	⁶ H	M
R	O	N	⁷ C	I	R	O	G	⁸ R	S	⁹ I
G	¹⁰ S	I	L	A	A	N	E	Y	O	T
I	U	F	¹¹ Y	I	S	¹² G	¹³ R	M	E	U
L	I	F	T	L	U	A	S	R	U	¹⁴ O

(※スペースは無視してください)

11→ YI SANG
 3← FAUST
 5→ DON QUIXOTE
 8↓ RYOSHU
 13→ MEURSAULT
 6← HONG LU
 2← HEATHCLIFF
 9← ISHMAEL

8↑ RODION
 10→ SINCLAIR
 14↑ OUTIS
 12→ GREGOR
 1↓ DANTE
 4↓ VERGILIUS
 7↑ CHARON

没問コーナー

難易度調整のためボツになってしまった問題を集めました。

① チョコバナナ ☆☆☆ 作●もや

11	11	11	11							
11										
11					3					
11									11	
11	11	11	11							
										11
		4								11
										11
			11							11

② スリザーリンク ☆☆☆ 作●もや

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

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：体育・運動会

●例題●

千歯こき（せんばこき）

●解答●

きばせん（騎馬戦）＋こ

- ① 君は街（きみはまち）はちまき（鉢巻）＋み
- ② コビトカバ（こびとかば）とびばこ（跳び箱）＋か
- ③ 地頭に美酒（じとうにびしゅ）にじゅうとび（二重跳び）＋し
- ④ えっ、王が参戦！？（えっおうがさんせん）おうえんがっせん（応援合戦）＋さ
- ⑤ 探偵職のリスト（たんでいしょくのりすと）
しんたいりょくてすと（新体力テスト）＋の
- ⑥ そう、今日は正月イブ（そうきょうはしょうがついぶ）
しょうがいぶつきょうそう（障害物競走）＋は
- ⑦ 運命の蓋（うんめいのふた）たいふうのめ（台風の目）＋ん
- ⑧ 僕は高僧（ぼくはこうそう）こうはくぼう（紅白帽）＋そ
- ⑨ 応募したよ（おうぼしたよ）ぼうたおし（棒倒し）＋よ
- ⑩ 今揺れた？（いまゆれた）たまいれ（玉入れ）＋ゆ
- ⑪ 速報見たい（そくほうみたい）くみたいそう（組体操）＋ほ
- ⑫ ニャンコら止めるルート自習（にゃんこらとめるるーとじしゅう）
にじゅうめーとるしゃとるらん（20m シャトルラン）＋こ
- ⑬ 強気な日（つよきなひ）つなひき（綱引き）＋よ

作●燦(例題・①～⑤)・倉成(⑥⑦)・所有格(⑧)・Apppp!!(⑨⑩)・もや(⑪～⑬)

メンバー紹介

PN	nari
所属	文科三類 B2
一言	編集長です。表紙に色々小ネタを入れたので是非見てみてください

PN	レーシュ
所属	理学部 B3
一言	自分自身を並列実行する方法、どこかに無いですか？

PN	トンボロ
所属	工学部 B4
一言	通学時間の有効活用法をいまだに模索中

PN	無色半透明
所属	理科一類 B1
一言	なぜ世間では数独一強なのでしょう、他にも面白いパズルは色々あるのに

PN	limt
所属	理科一類 B2
一言	言語系パズルに強くなりたいです

PN	もや
所属	化学生命工学専攻 M2
一言	5年間お世話になりました。同好会関係者の皆さんも、来場者の皆さんも、ありがとうございました！

PN	permut
所属	理科一類 B1
一言	最近索引たんごが楽しくて困っています

PN	所有格
所属	理科一類 B2
一言	ギミックベースでパズルを作れないなとしみじみ思いました

PN	Apppp!!
所属	東科大 B4
一言	カックロは紙面で解く方が好みだと気づく

PN	ねーじゅ
所属	理科一類 B2
一言	ダブルチョコの波が来ている

PN	リンク
所属	理科一類 B1
一言	これから作問頑張ってみようと思います

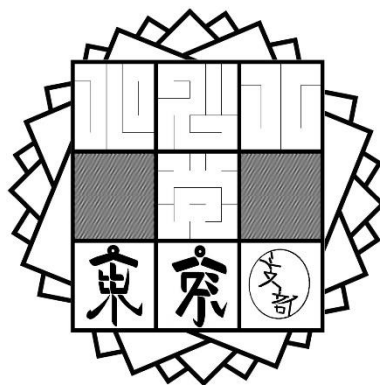
PN	粗忽岩音
所属	理学部 B3
一言	知恵の輪も解けるようになりたい

PN	倉成
所属	理科一類 B1
一言	サイズのでかいパズルを作ってみたい

PN	kou
所属	理科一類 B1
一言	知らないパズルを、解き方を模索しながら解いていくのが好き

PN	結城
所属	千葉大 B1
一言	暇と忙、心がふたつある～

PN	燦
所属	文学部 B4
一言	そろそろ鍋の季節ですね。



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo