

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル港」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
石川太陽
石川裕一郎
井上銀河

猪股功希
神成悠里
古橋史崇
高山紘任

千葉遼太郎
戸高倫太郎
鳥飼亮佑
中野碧

長谷川彰一
松本凜太郎
宮本文太郎
武藤優貴

パズル港 目次

p.4 ヤジリン	p.18 シンカミノ
p.6 ダブルチョコ	p.19 美術館
p.8 へやわけ	p.20 四角に切れ
p.9 ヲ人ヨHEYA	p.21 カックロ
p.10 ぬりみさき	p.22 数独
p.11 LITS	p.23 セレクトワーズ
p.12 ぬりめいず	p.24 よみどおり
p.13 ぬりかべ	p.25 ボンバーワーズ
p.14 ましゅ	p.26 クロスワード
p.15 スリザーリンク	p.29 チマタグラム
p.16 フィッシング	p.30 没問コーナー
p.17 フィルオミノ	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」「カックロ」「スリザーリンク」「ましゅ」「ペンシルパズル」

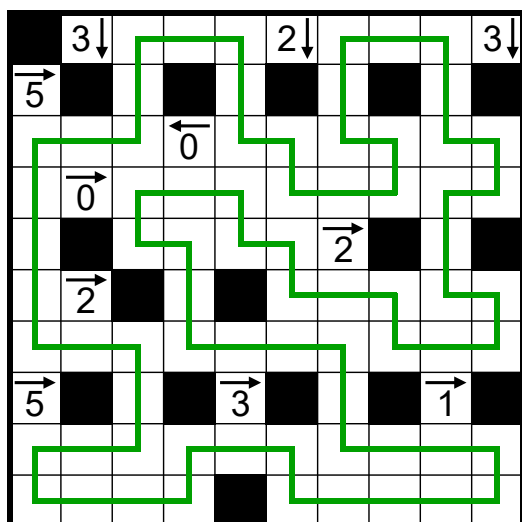
解答は後日、東京大学ペンシルパズル同好会のブログにて公開します。

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

ヤジリン YAJILIN

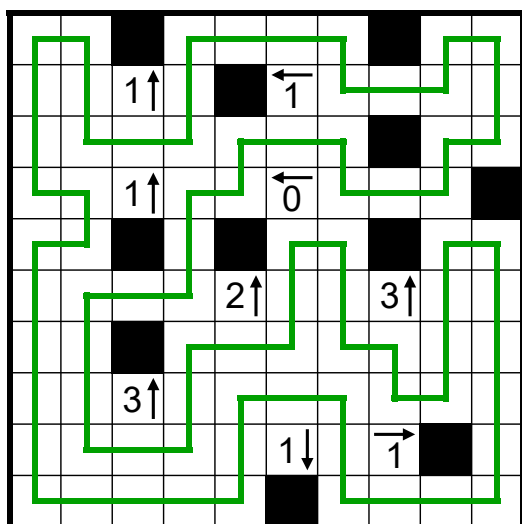
① ☆

作●もや



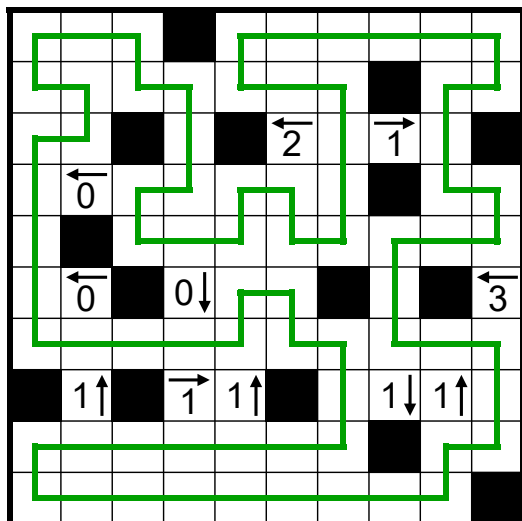
② ☆

作●トンボロ



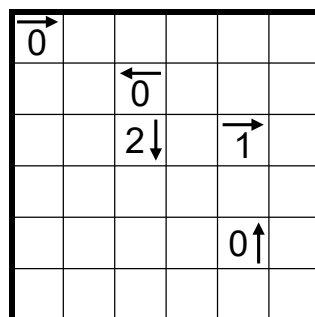
③ ☆☆☆

作●EctoPlasma

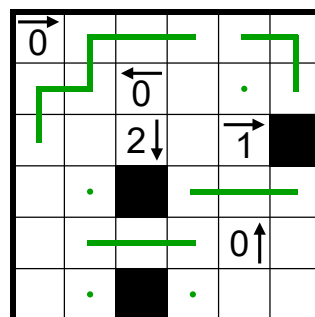


- ## ルール
1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作ります。線が通らない白マスは、黒マスにします。
 2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれません。
 3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
 4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスの線は通りませんが、黒マスにもなりません。

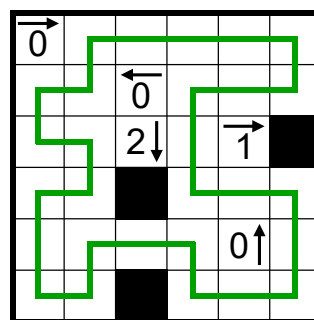
●例題●



●途中経過●

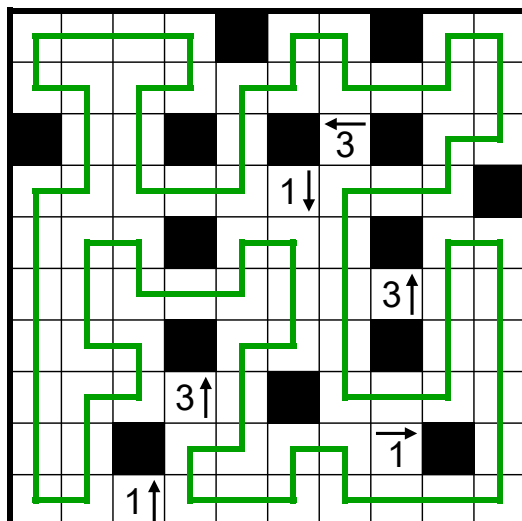


●答え●



④ ☆☆☆

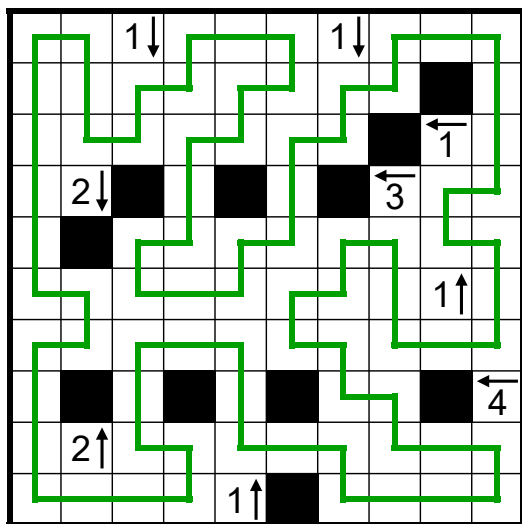
作●limt



5

☆☆☆

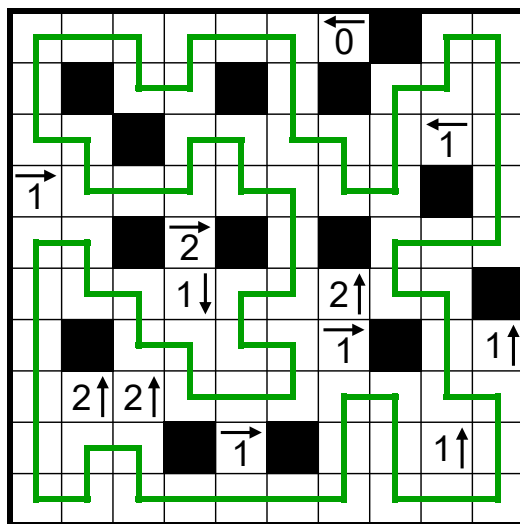
作●ねーじゅ



6

☆☆☆☆

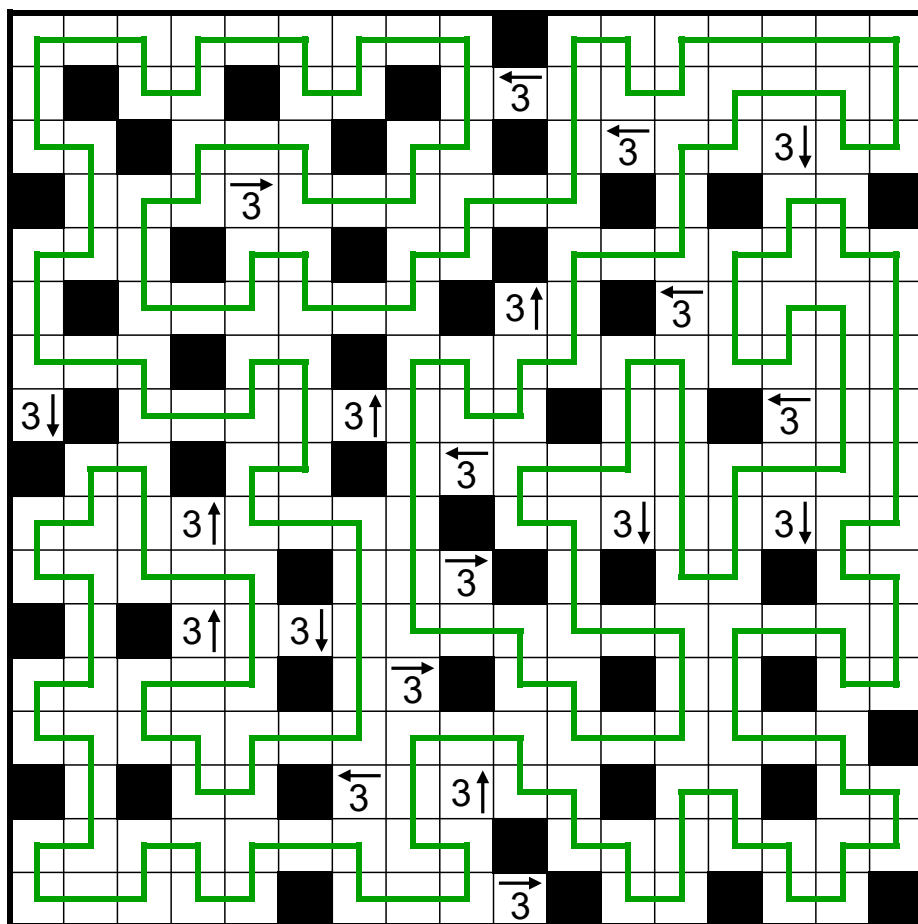
作●KFK



7

☆☆☆☆

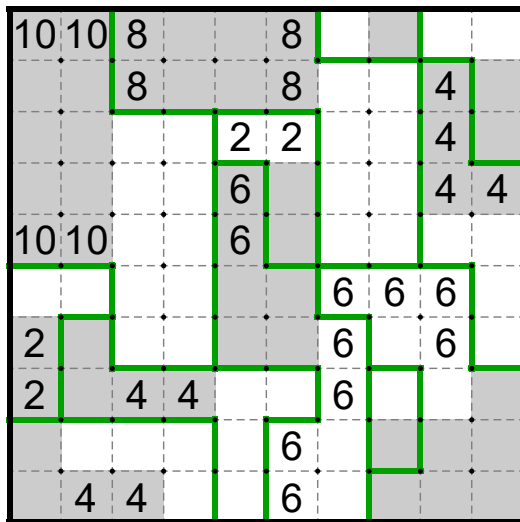
作●Apppp!!



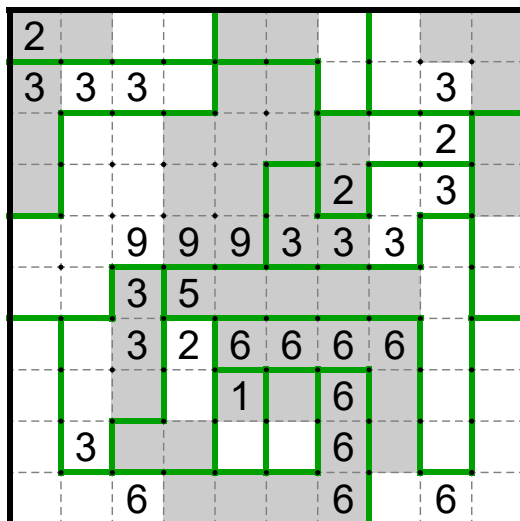
ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

ルール

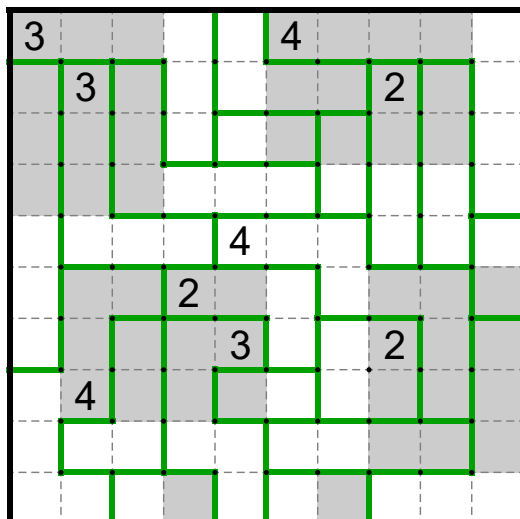
① ☆ 作●Apppp!!



② ☆ ☆ 作●トンボロ



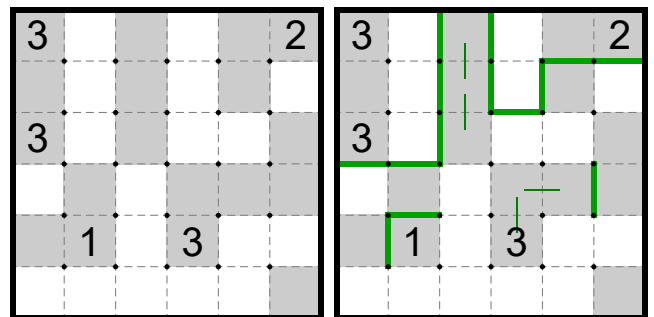
③ ☆ ☆ 作●ねーじゅ



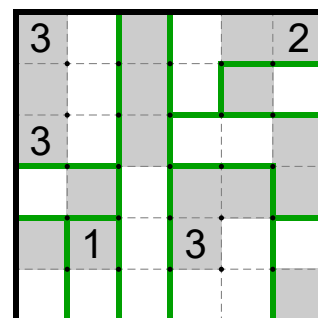
1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるのは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつかの数字が入ってもかまいません。

●例題●

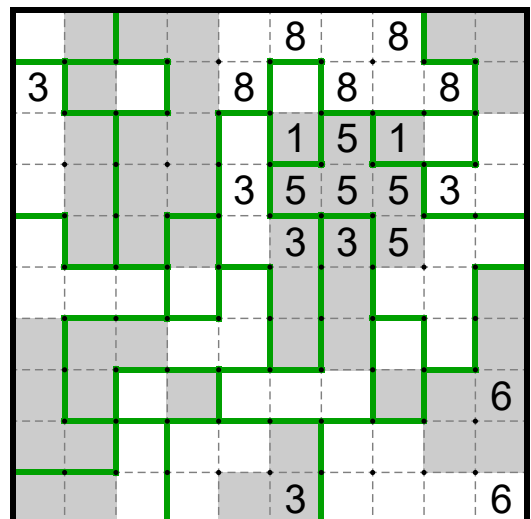
●途中経過●



●答え●

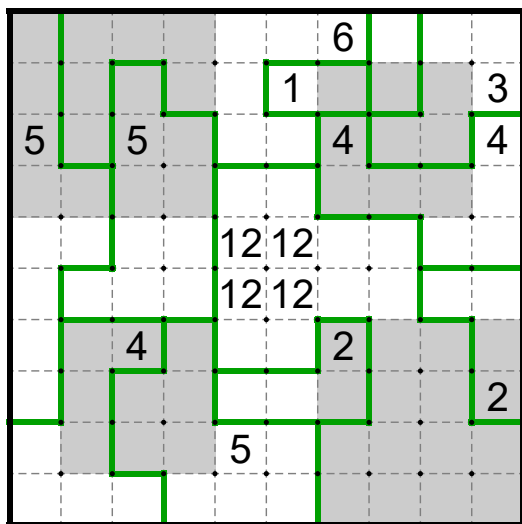


④ ☆ ☆ ☆ 作●がんまあ



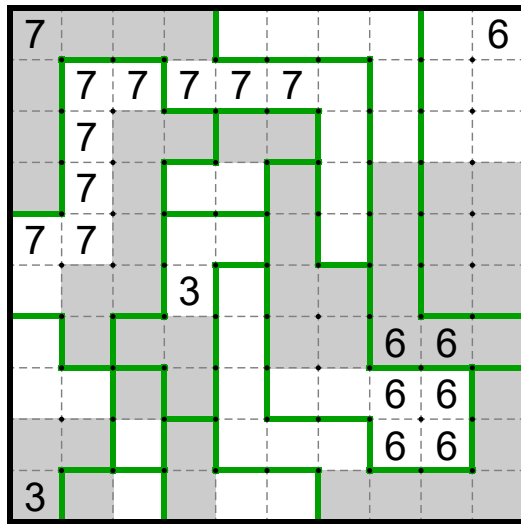
⑤ ☆☆☆

作●レーシュ



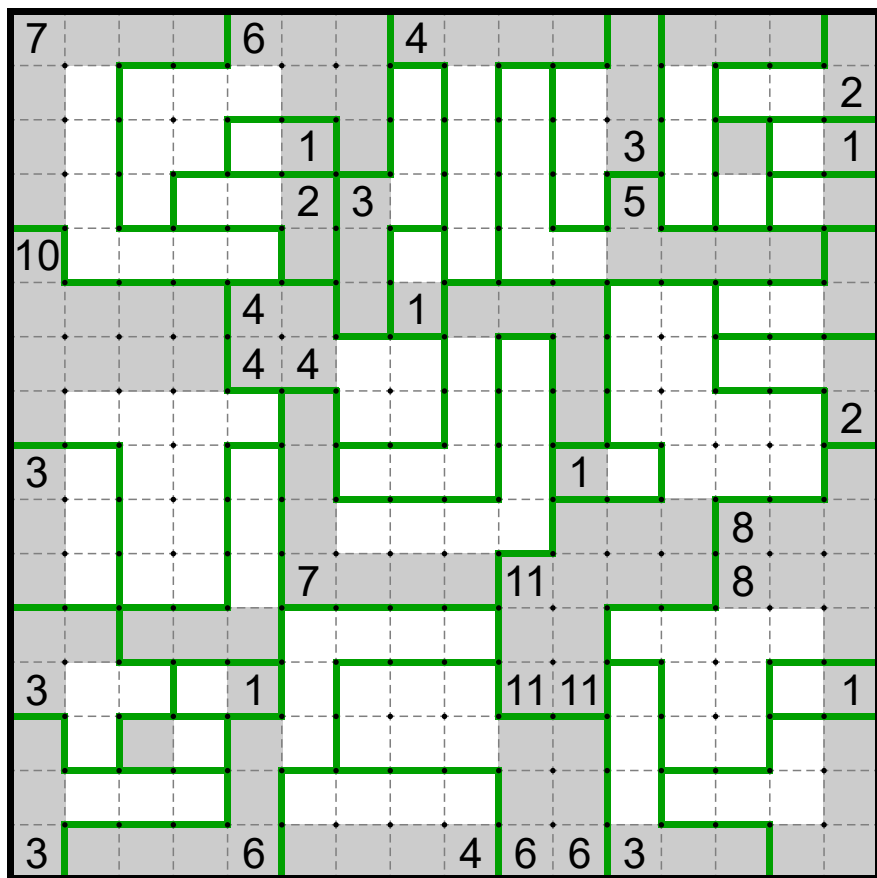
⑥ ☆☆☆

作●limt



⑦ ☆☆☆☆

作●もや

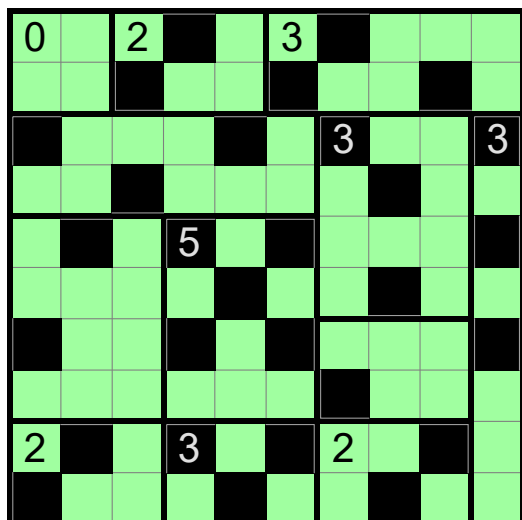


へやわけ HEYAWAKE

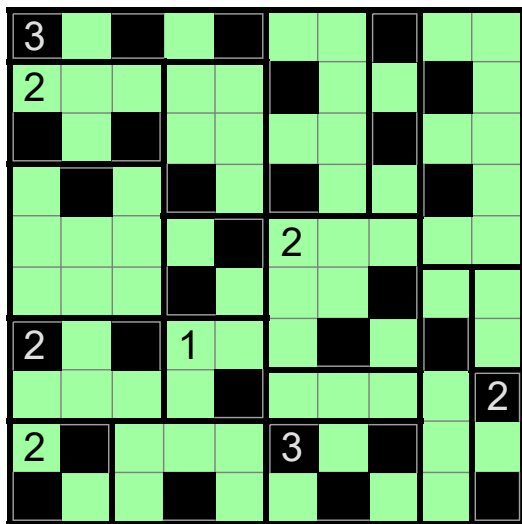
ルール

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。

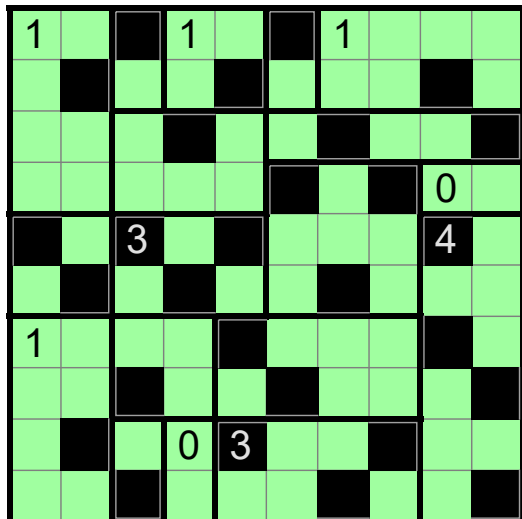
① ☆ 作●トンボロ



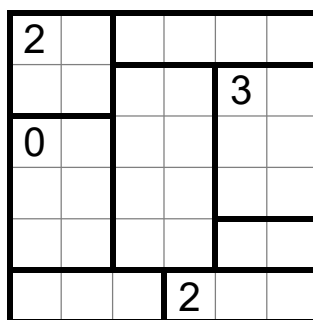
② ☆☆ 作●nari



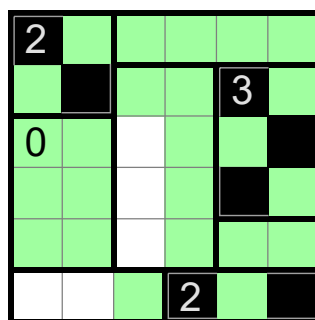
③ ☆☆☆ 作●トンボロ



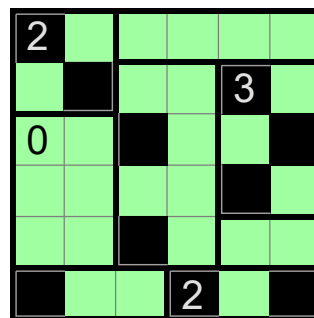
●例題●



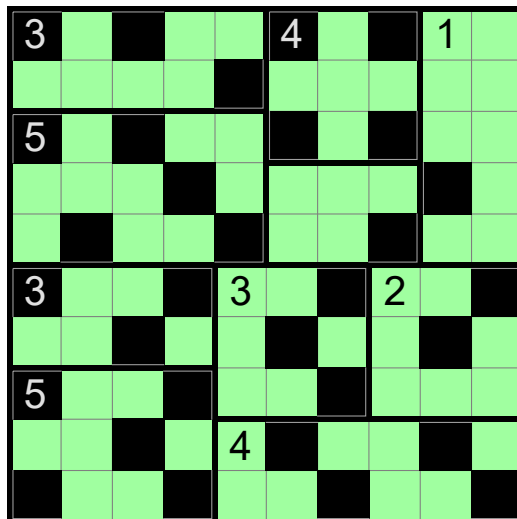
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●ねーじゅ



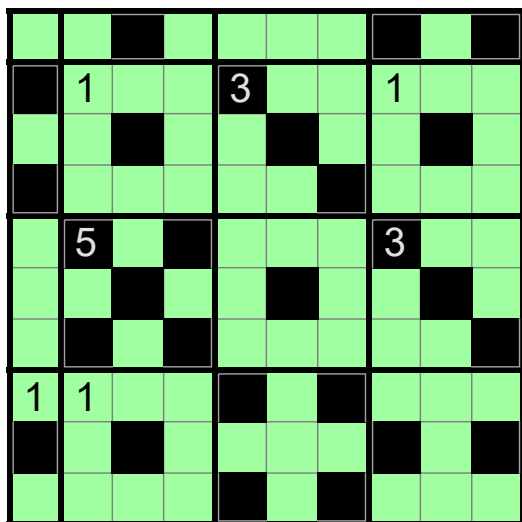
人ヨHEYA EKAWAYEH

ルール

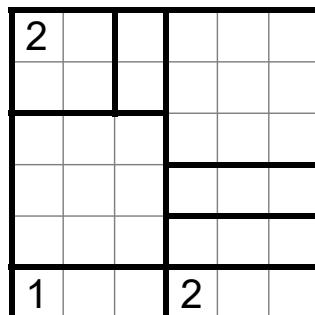
1~4 まで「へやわけ」のルールと同じ。

5. 全ての部屋には黒マスが点対称に入ります。

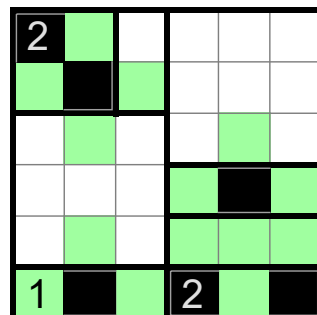
① ☆☆ 作●もや



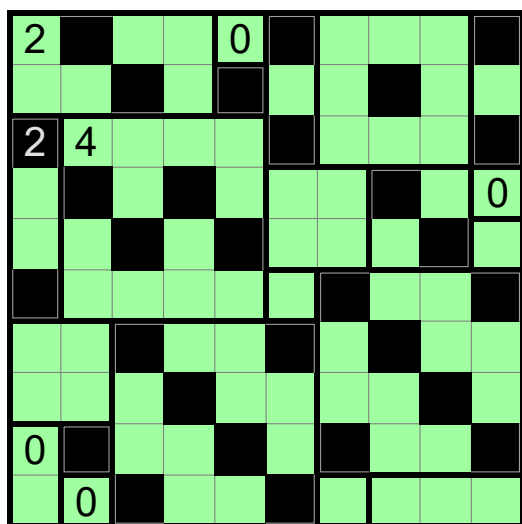
●例題●



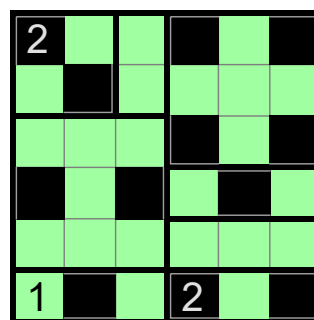
●途中経過●



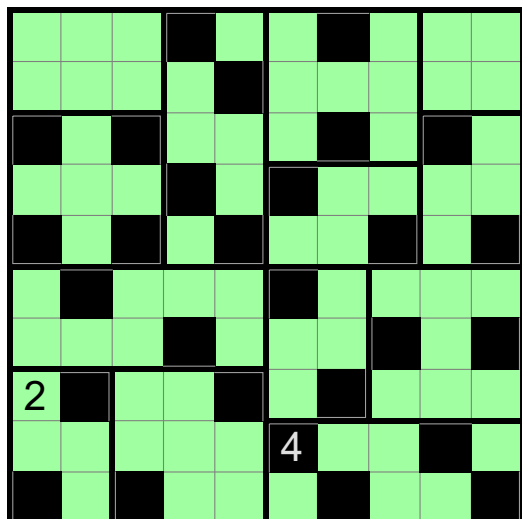
② ☆☆ 作●もや



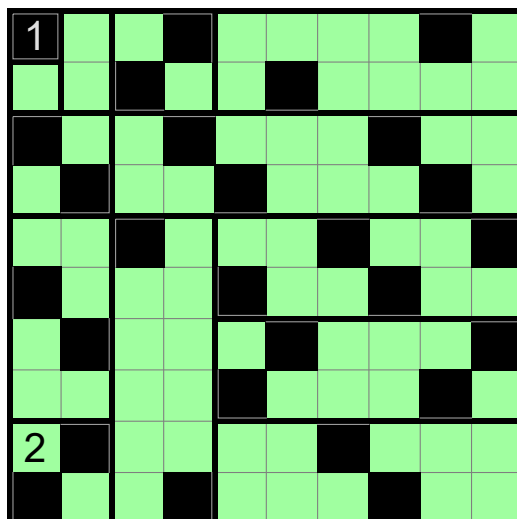
●答え●



③ ☆☆☆ 作●ねーじゅ



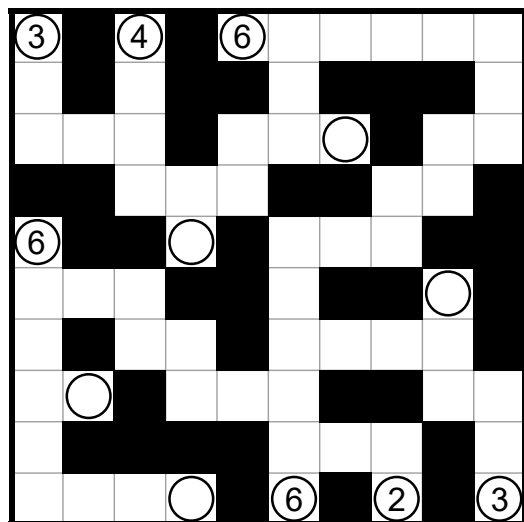
④ ☆☆☆ 作●トンボロ



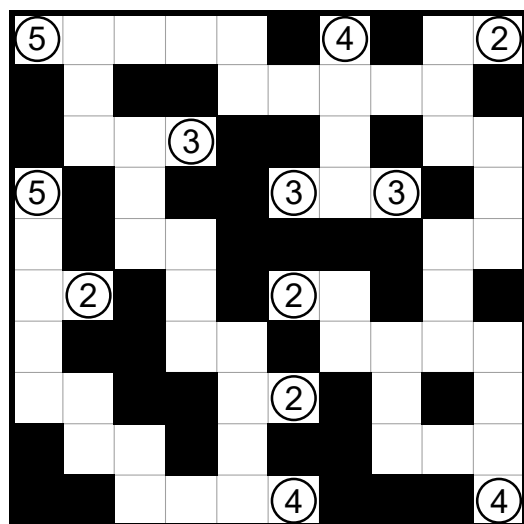
ぬりみさき NURIMISAKI

ルール

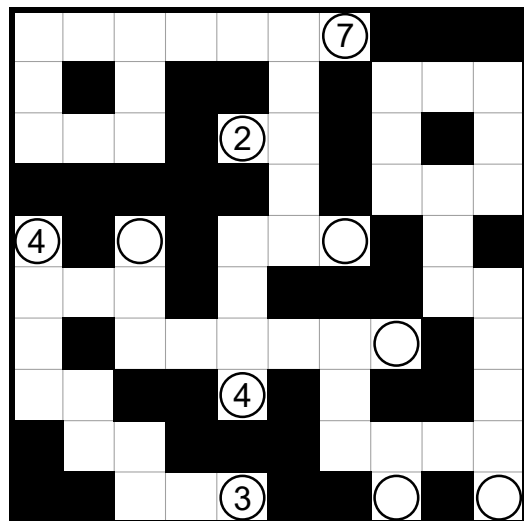
① ☆☆☆ 作●トンボロ



② ☆☆☆ 作●もや

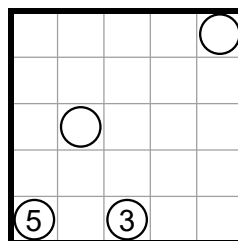


③ ☆☆☆ 作●トンボロ

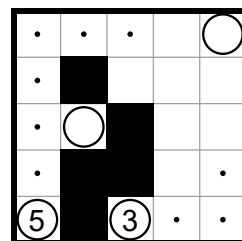


1. 盤面のいくつかの白マス全体を黒く塗り、黒マスとします。
2. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
3. 黒マスも白マスも 2×2 以上のカタマリになってはいけません。
4. タテヨコに隣り合う最大 4 マスのうち、1 マスだけが白マスで、残りが黒く塗られたマスのことを「岬」と呼びます。丸の入ったマスはすべて岬になります。丸の入らないマスが岬になってはいけません。
5. 丸の中の数字は、丸のマスから白マスの方向に、自身を含めていくつ白マスが連続するかを表します。数字のない丸のマスでは、何マス連続するかはわかりません。

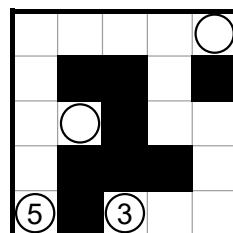
●例題●



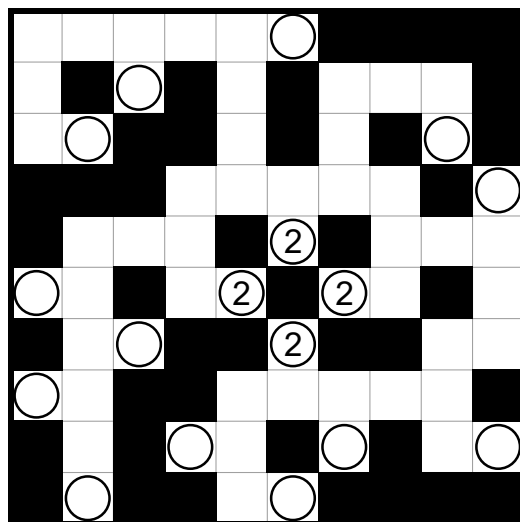
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆☆ 作●Apppp!!

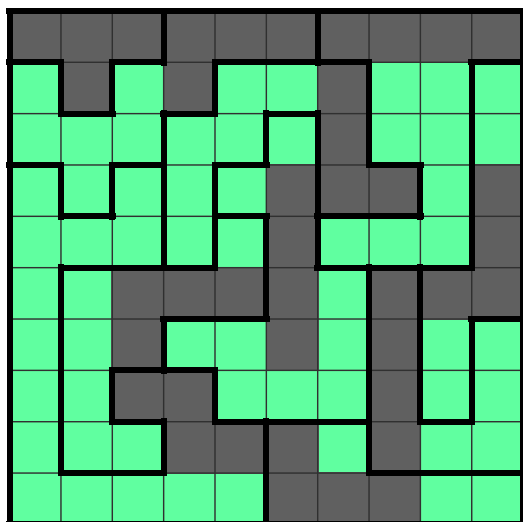


LITS

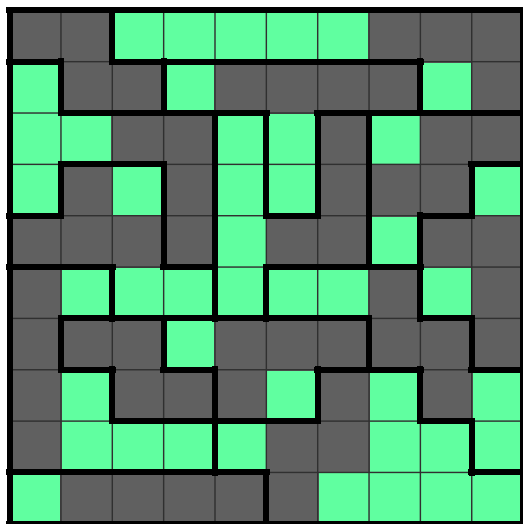
ルール

1. 盤面のいくつかの白マス全体を黒く塗り、黒マスとします。
2. 全ての領域について、黒マスはちょうど4つあり、領域内でタテヨコに連なってテトロミノ（黒マスが4つ繋がったピース）ができるようにします。
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。
5. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノ同士が辺を共有するようにはしてはいけません。

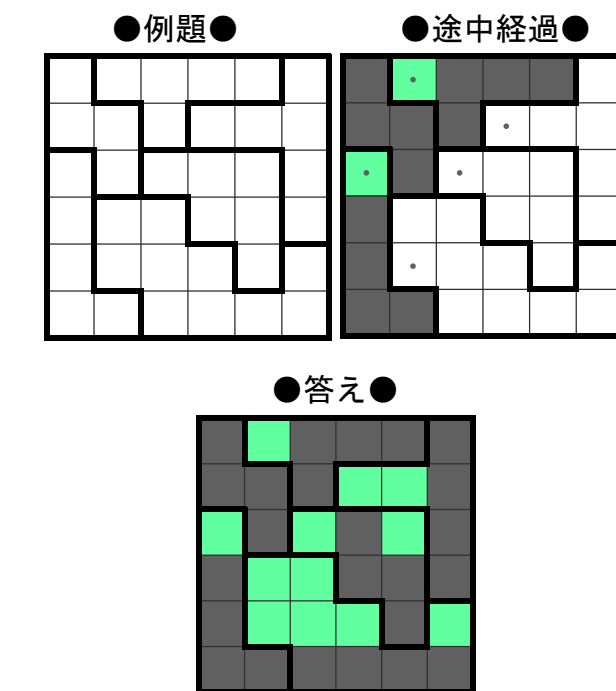
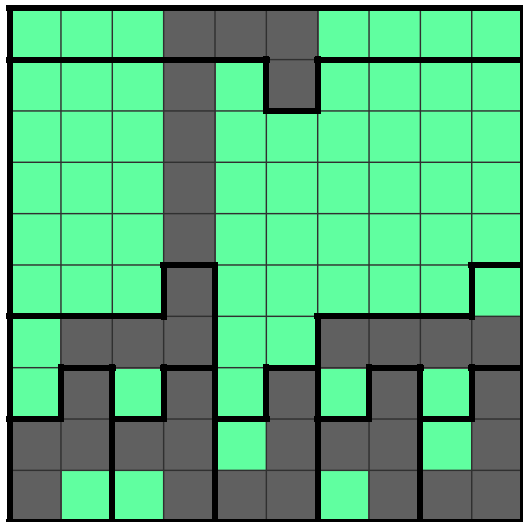
① ☆☆☆ 作●トンボロ



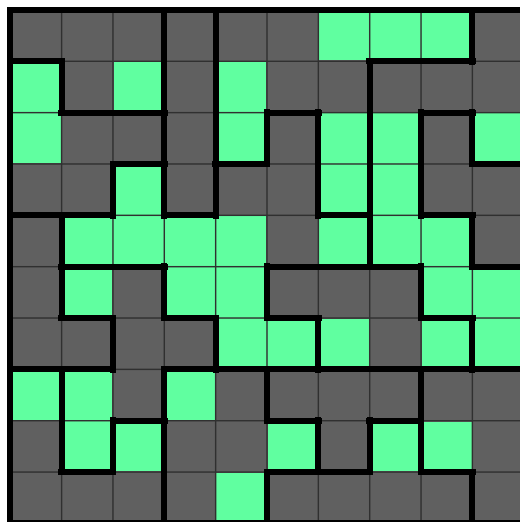
② ☆☆☆ 作●ねーじゅ



③ ☆☆☆ 作●nari



④ ☆☆☆ 作●nari



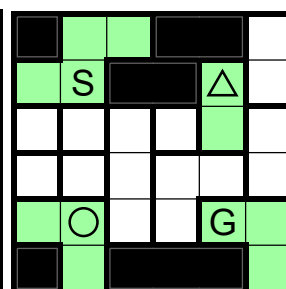
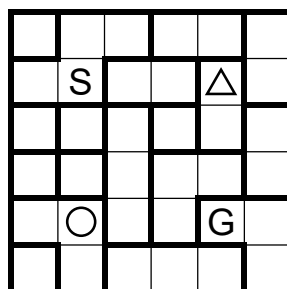
ぬりめいず NURIMEIZU

ルール

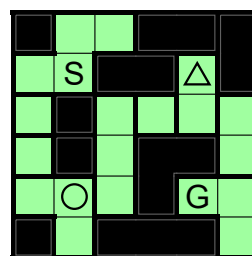
1. 盤面の太枠で区切られた領域のいくつかを黒く塗ります。すべての領域は、領域全体が黒く塗られるか、一つも塗られないかのどちらかになります。
2. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません、白マスの一部が輪っかを作っちゃはいけません。
3. 黒マスも白マスも 2×2 以上のカタマリになってはいけません。
4. 記号(S,G,○,△)の入ったマスを黒く塗りつぶすことはできません。
5. S から G に向かう最短経路を引いた時、○はその経路上に存在しなければならず、△がその経路上に存在してはなりません。

●例題●

●途中経過●

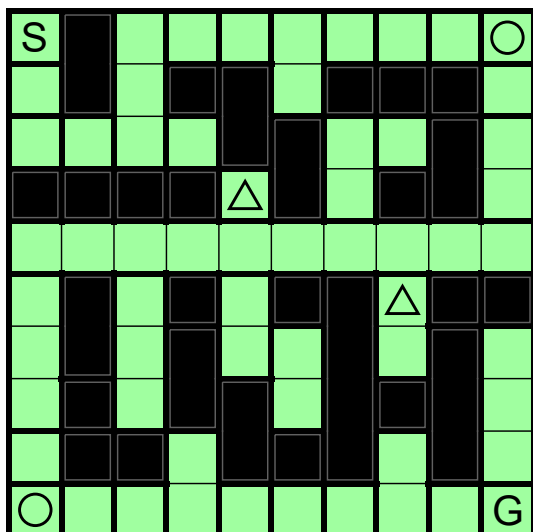


●答え●



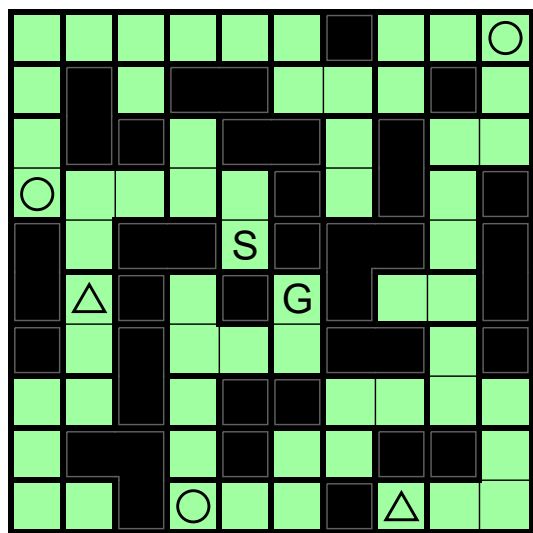
① ☆☆

作●ねーじゅ



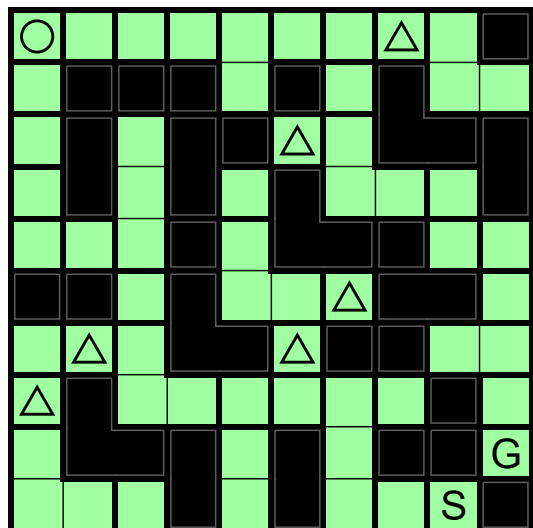
② ☆☆

作●トンボロ



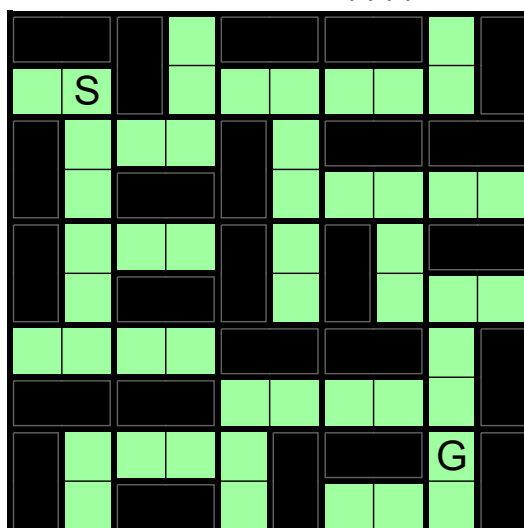
③ ☆☆☆

作●ねーじゅ



④ ☆☆☆☆

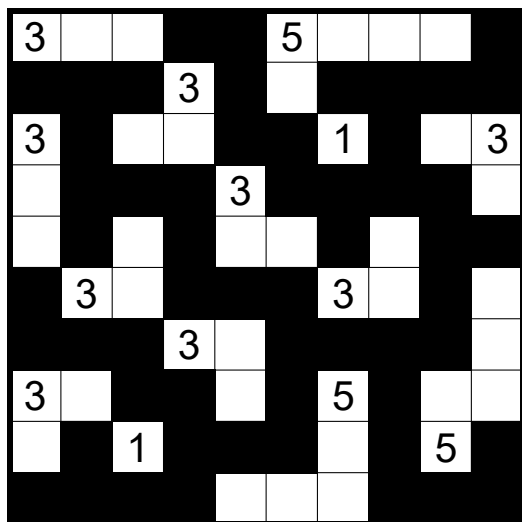
作●Apppp!!



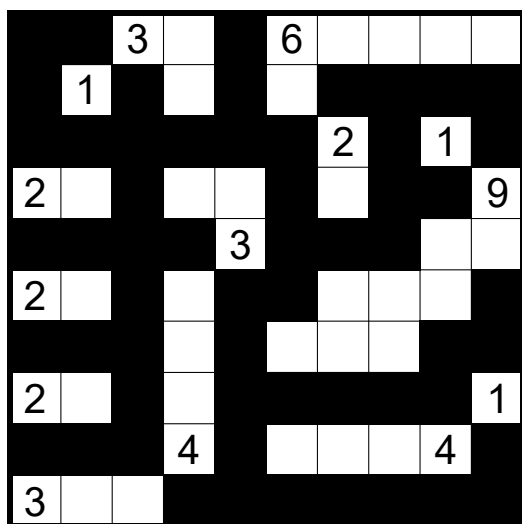
ぬりかべ NURIKABE

ルール

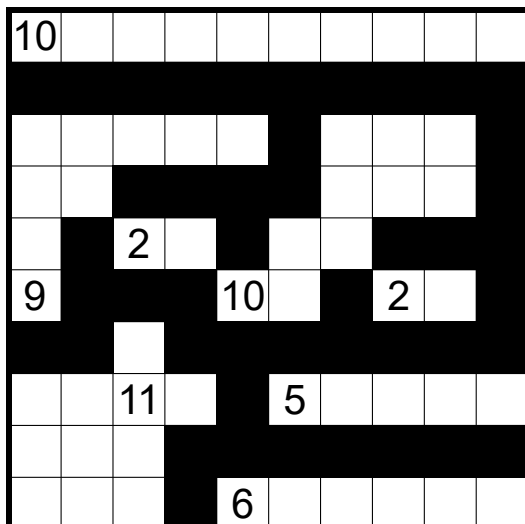
① ☆ 作●もや



② ☆☆ 作●kou

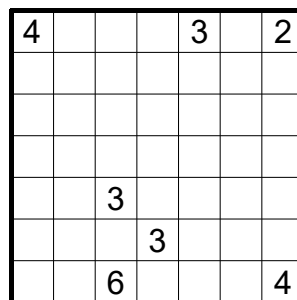


③ ☆☆☆☆ 作●レーシュ

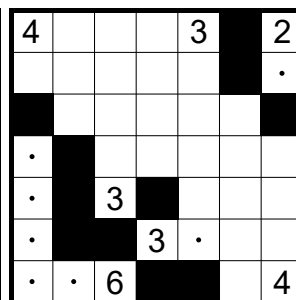


1. 以下のルールに従って盤面のマス进行ぬりつぶします。
2. 数字が入っているマスは黒マスになりません。
3. 数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断されたところ(シマとよぶ)のマス数です。すべてのシマには数字が1つずつ入っていなければなりません。
4. すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
5. 黒マスが 2×2 以上のカタマリになってはいけません。

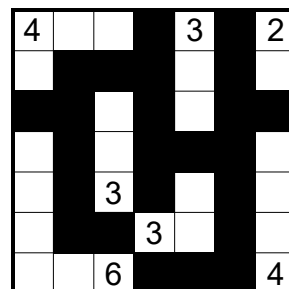
●例題●



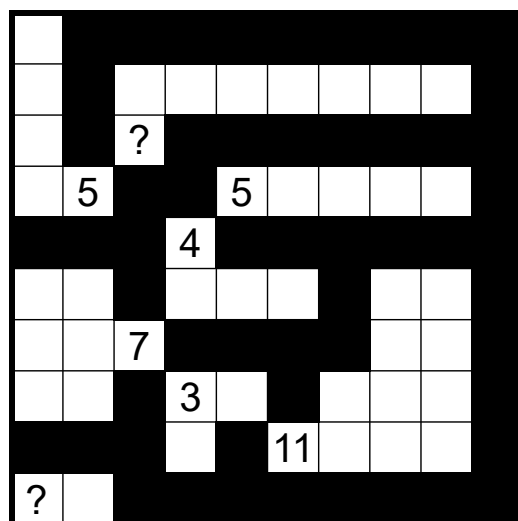
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●KFK

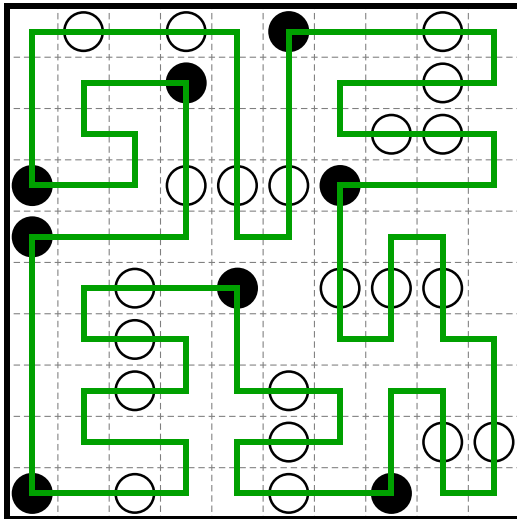


?にはそれぞれ1以上の整数が入ります。

ましゅ MASYU

ルール

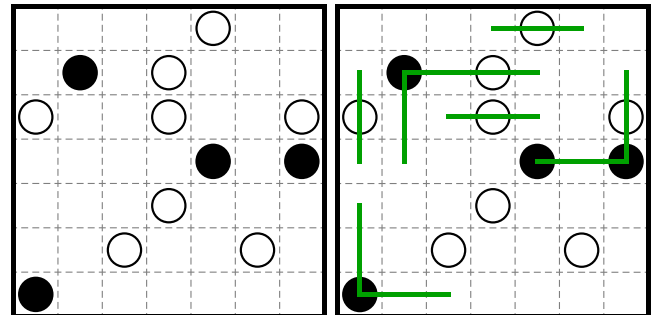
① ☆ 作●nari



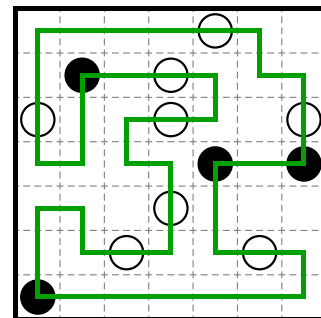
1. 盤面のいくつかのマスの線に引いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

●例題●

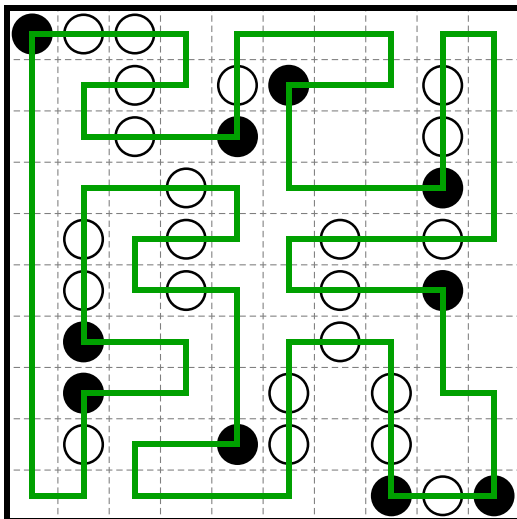
●途中経過●



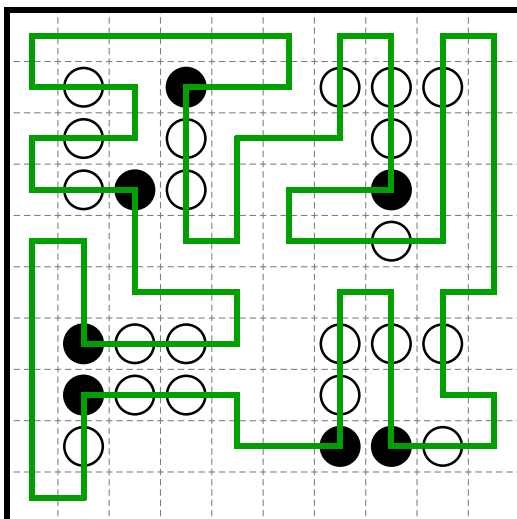
●答え●



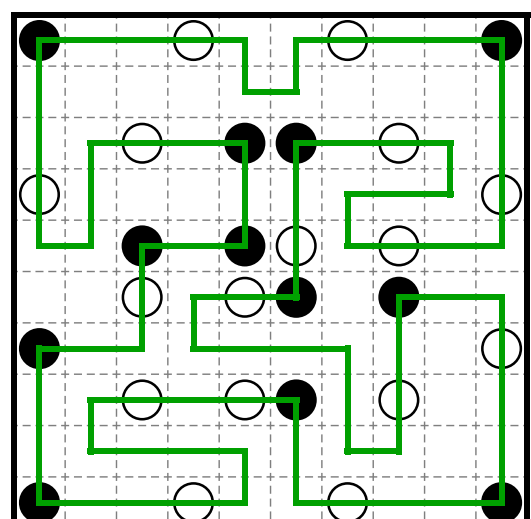
② ☆☆ 作●Apppp!!



③ ☆☆☆ 作●トンボロ



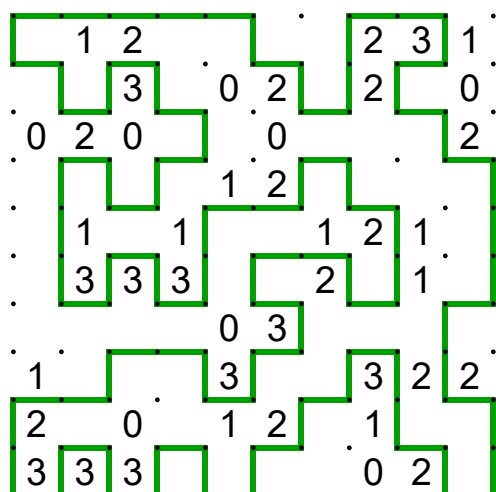
④ ☆☆☆☆ 作●nari



ルール

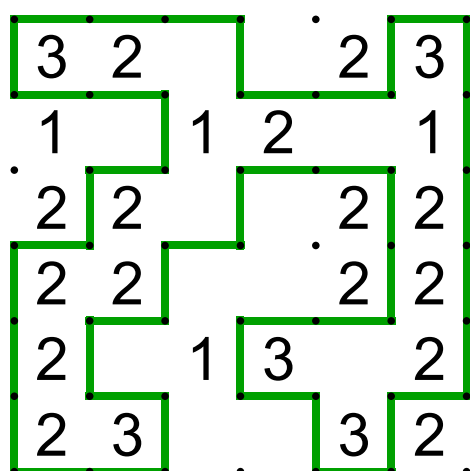
① ☆

作●Appppp!!



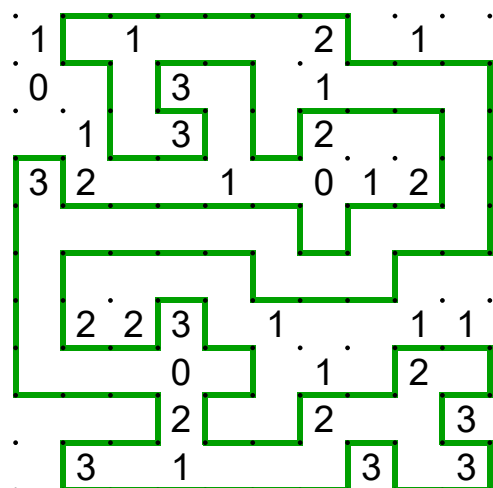
2 ★ ★ ★

作●がんまあ



3 ★ ★ ★

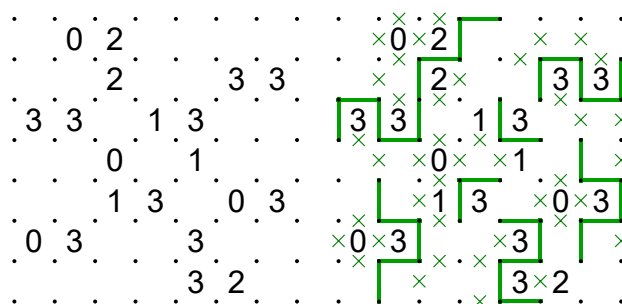
作●EctoPlasma



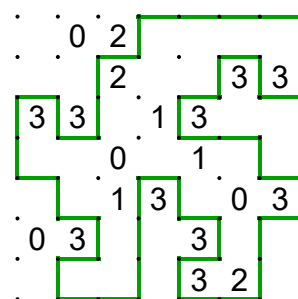
1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

●例題●

●途中經過●

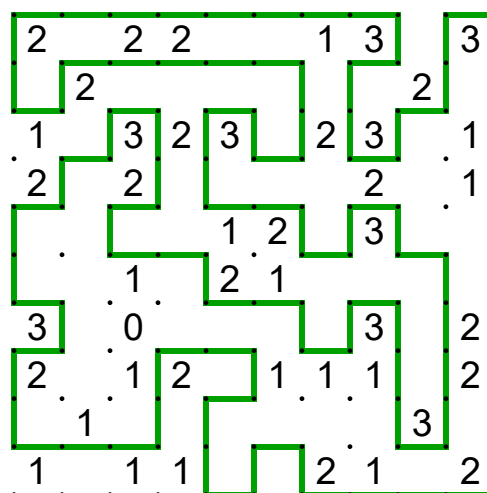


●答え●



4 ★★★★★

作●nari



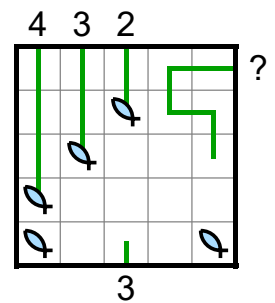
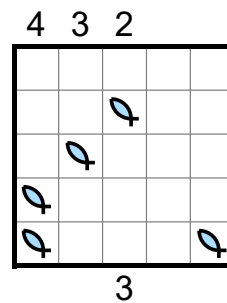
フィッシング ANGLERS

ルール

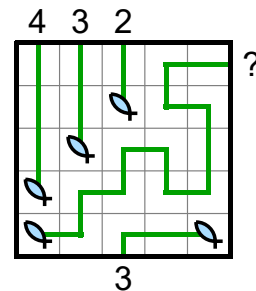
1. タテヨコにマスを中心を通るように線を引き、盤面の外の人(数字)がそれぞれ別の魚を釣り上げるようにつなぎます。
2. 数字は、その数字から魚までに通るマスの数を表します。? の場合、何マス通るかはわかりません。マスの数は、魚のマスも含みます。
3. 障害物以外の全てのマスを、どれか 1 本の線が通ります。線が同じマスを 2 回以上通ることはありません。

●例題●

●途中経過●

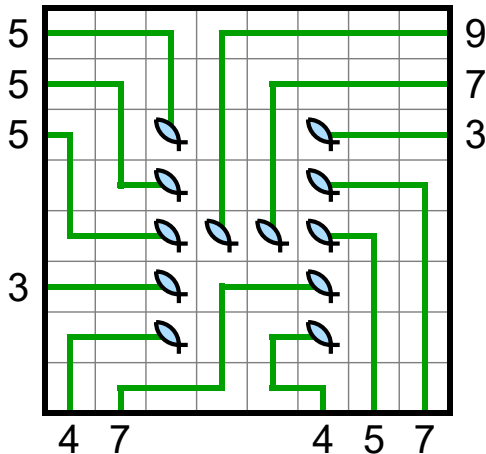


●答え●



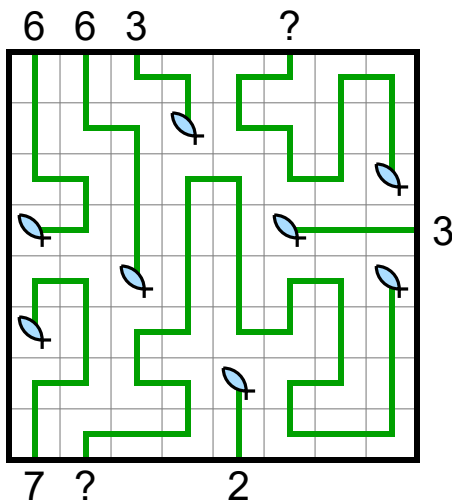
① ☆

作●もや



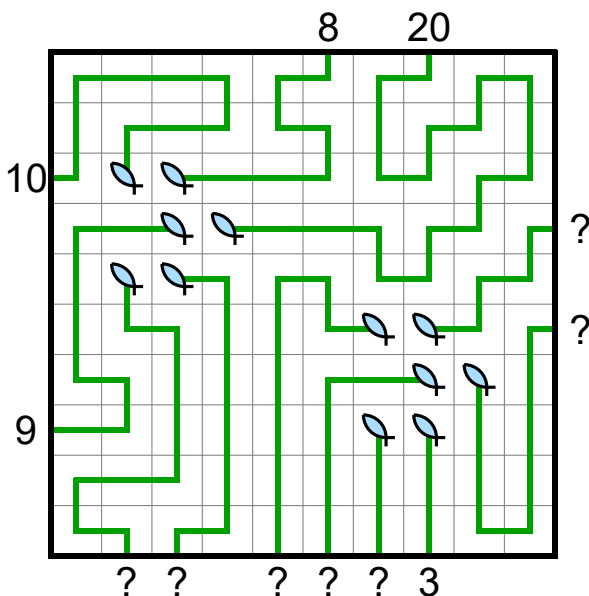
② ☆ ☆

作●Apppp!!



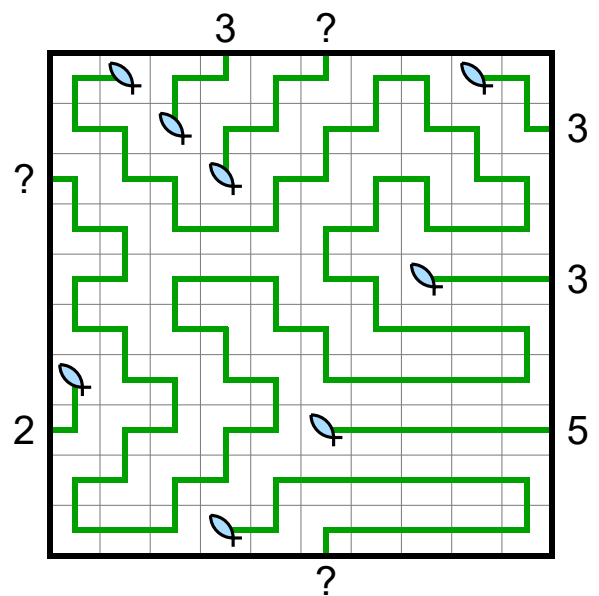
③ ☆ ☆ ☆

作●トンボロ



④ ☆ ☆ ☆

作●もや



フィルオミノ FILLOMINO

ルール

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。
2. 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。
3. 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るようにします。

① ☆ ☆ 作 ● トンボロ

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

② ☆ ☆ 作 ● limit

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

③ ☆ ☆ ☆ 作 ● ねーじゅ

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

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

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

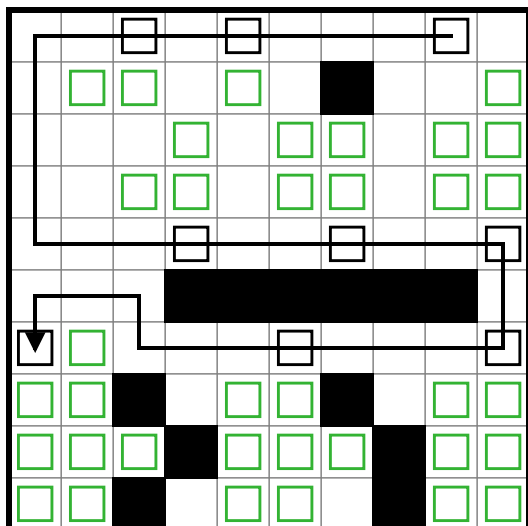
④ ☆ ☆ ☆ 作 ● 所有格

1	2	1	2	3	5	8	13	21	34
34	2	34	2	3	5	8	13	21	34
34	34	34	34	3	5	8	13	21	34
34	21	34	2	5	5	8	13	21	34
34	21	34	2	3	8	8	13	21	34
34	21	34	3	3	5	8	13	21	34
34	21	5	5	5	5	8	13	21	34
34	21	13	13	13	13	13	13	21	34
34	21	21	21	21	21	21	21	21	34
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

シンカミノ SHINKAMINO

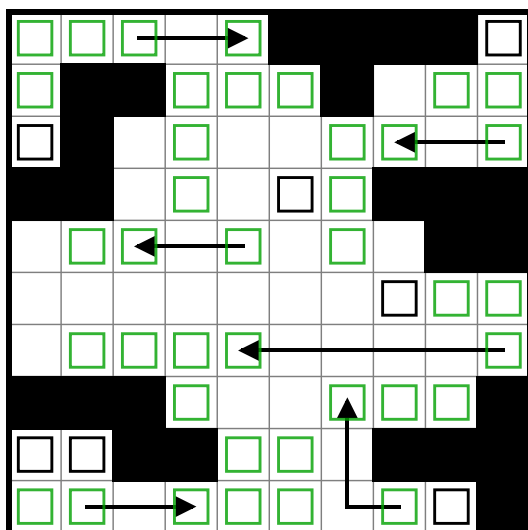
ルール

① ☆ 作●ねーじゅ



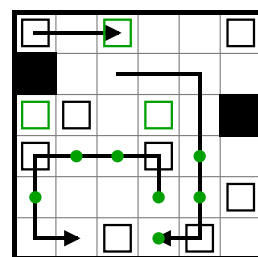
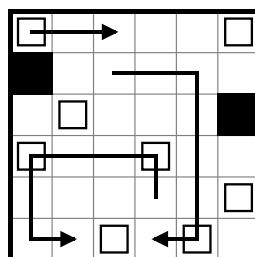
1. 盤面のいくつかの白マスに四角（□）を配置しましょう。
2. タテヨコにひとつながりになった四角のカタマリ（1マスだけのものも含む）をブロックと呼びます。どのブロックも1つの四角だけが矢印の上に置かれるようにします。
3. どの矢印も、2つ以上のブロックを通るようにします。
4. それぞれの矢印を始点から終点までたどったとき、2つ目以降に通るブロックは、1つ前に通ったブロックに（回転や裏返しをせず）そのままの形で四角を1つずつ付け足した形になるようにします。

② ☆☆ 作●Apppp!!

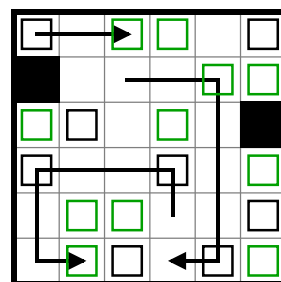


●例題●

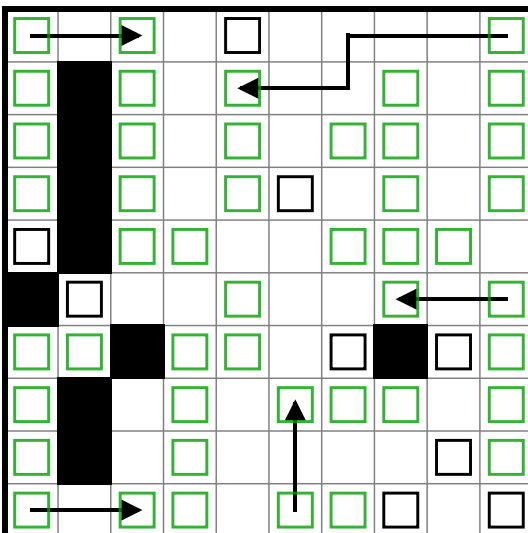
●途中経過●



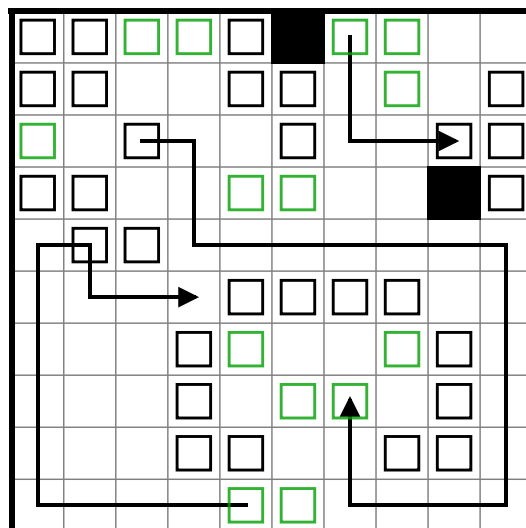
●答え●



③ ☆☆ 作●トンボロ



④ ☆☆☆ 作●はるらぼ

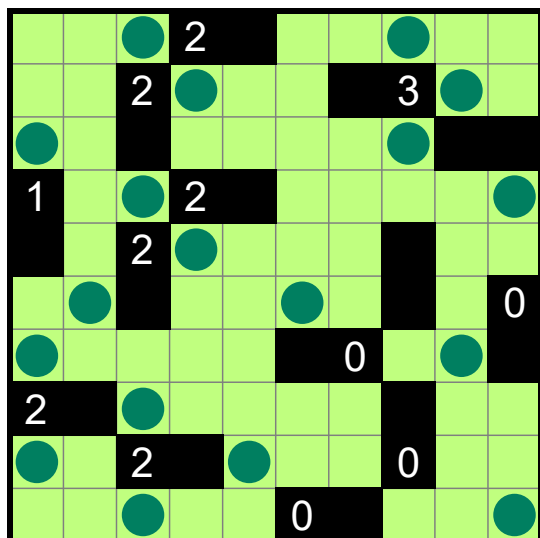


美術館 AKARI

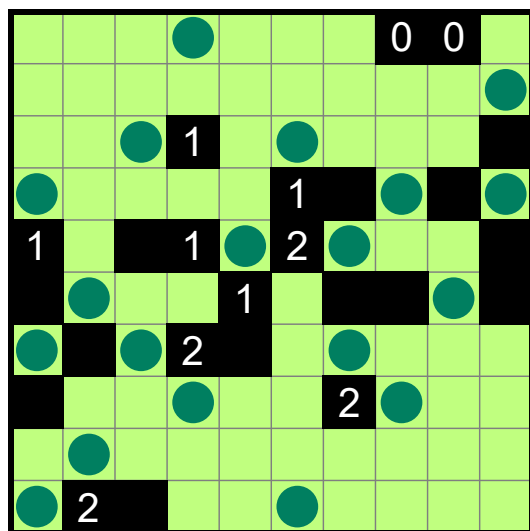
ルール

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。

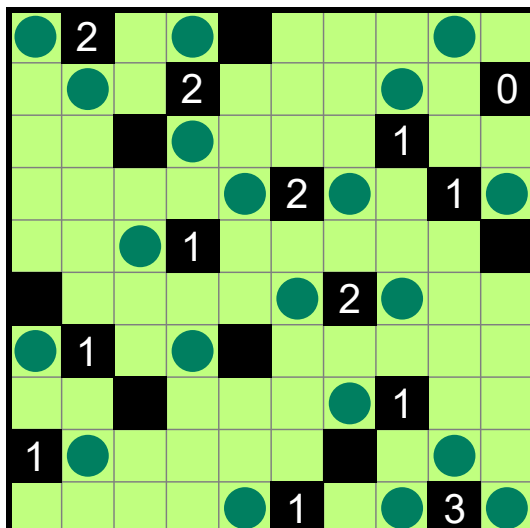
① ☆ 作●Apppp!!



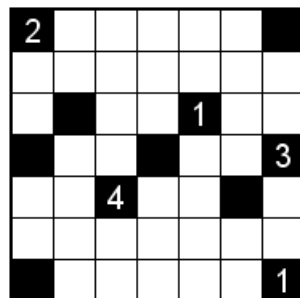
② ☆☆ 作●がんまあ



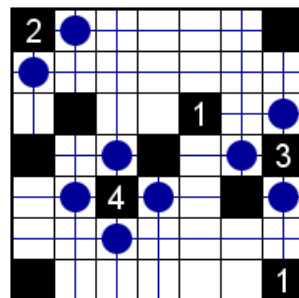
③ ☆☆☆ 作●トンボロ



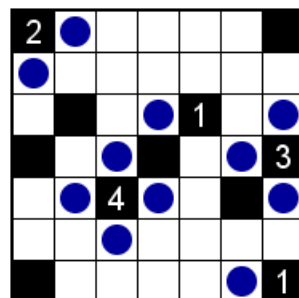
●例題●



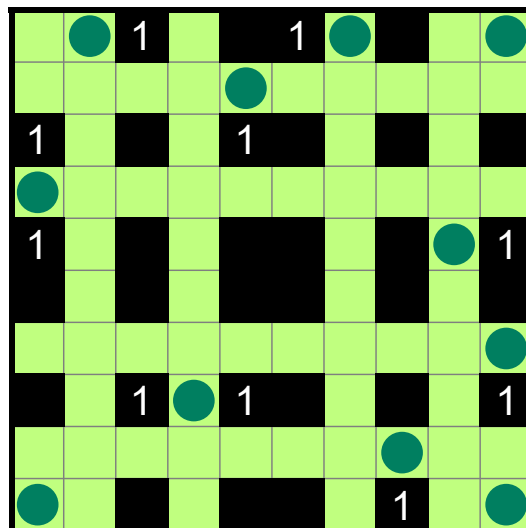
●途中経過●



●答え●

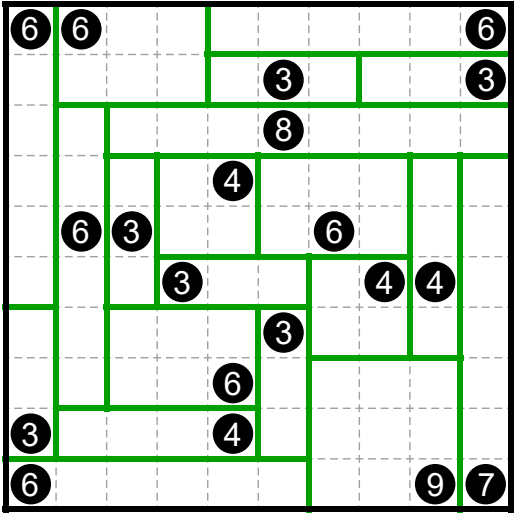


④ ☆☆☆☆ 作●limt

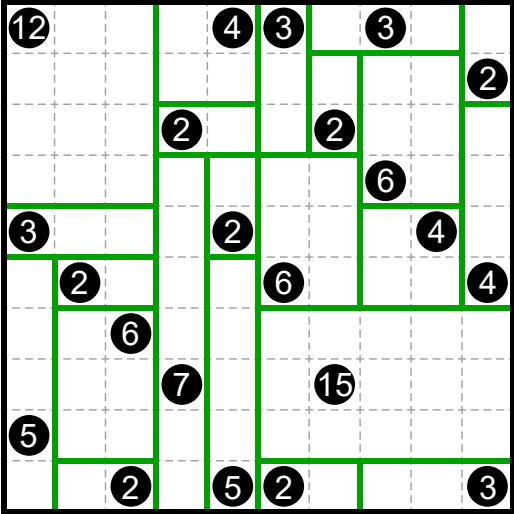


四角に切れ SHIKAKU

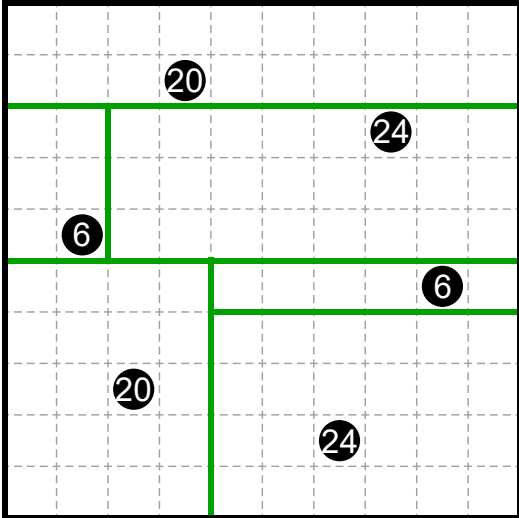
① ☆ 作●トンボロ



② ☆☆ 作●nari

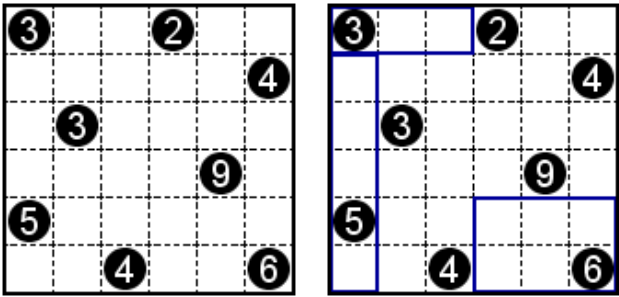


③ ☆☆ 作●もや

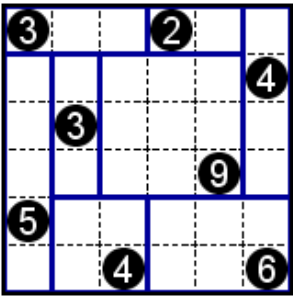


- ルール**
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形)に分けます。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

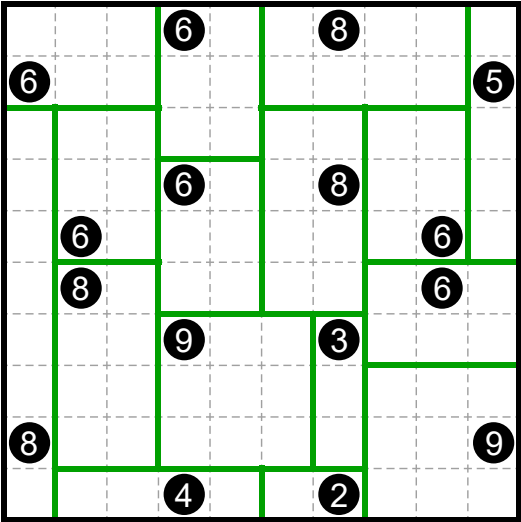
●例題● ●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●limt



カックロ KAKURO

ルール

① ☆ 作●もや

				6	7			
	4	15		4	3	1	35	5
3	1	2		3	2	6	8	4
10	3	4	2	1		7	6	1
	6	6	5	1	14	9	5	
3	2	1		4	29	5	7	9
10	4	3	1	2		16	7	9
		10	3	7				

1. すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0(ゼロ)は使いません。
2. ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。
3. タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。

② ☆☆ 作●Apppp!!

			15	16	23			
		24	8	7	9		29	
	25	3	2	9	6	5		16
	6	1	5		24	8	9	7
13	16	7	6			17	8	9
20	9	8	3		5	2	3	
	16	2	1	3	6	4		
		7	2	1	4			

●例題●

	4	10		
3				17
12				
	16			

●答え●

	4	10		
3	1	2		17
12	3	1	8	
	16	7	9	

③ ☆☆☆ 作●レーシュ

		16	14	11	27			23	28	15	
	11	2	5	3	1		9	6	2	1	
35	5	6	9	8	7		4	5	8	7	3
7	3	4			36	8	3	1	9	6	2
3	2	1		33	10	7	2	1	4		14
15	1	3	4	2	5		37	12	4	3	5
		18	7	2	1	4		16	3	8	5
	11	1	3	7		3	7	30	7	9	4
20	3	8	9		10	1	3	6		13	4
29	1	3	6	5	2	4	8		7	9	6
	21	4	8	9			17	4	1	2	3
	7	2	1	4			30	9	6	7	8

④ ☆☆☆☆ 作●もや

	18	11	11			34	8	28	11	
22	8	5	9		20	9	2	8	1	
7	4	1	2		32	9	8	6	7	2
7	5	2		13	34	8	3	2		12
45	1	3	7	9	8	6	2	4	5	
	13	28	8	1	7	18	6	5	1	12
45	7	9	2	4	8	1	3	6	5	
5	1	4		14	2	9	3		9	2
20	2	8	6	3	1		11	2	1	8
20	3	7	9	1			20	8	3	9

数独 SUDOKU

ルール

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。

① ☆ 作●トンボロ

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

② ☆☆ 作●はるらぼ

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

③ ☆☆☆ 作●nari

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

●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
	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●もや

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

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

キ	キ	ギ	キ
ワ	ヤ	テ	メ
ヤ	ン	ア	バ
シ	タ	ソ	ヨ

② ☆☆

作●燦

ゴ	ガ	ツ	サ	イ
フ	イ	キ	ワ	チ
イ	シ	ハ	ン	タ
ヘ	ロ	ア	ウ	セ

③ ☆☆☆

作●燦

月	カ	ワ	モ	ツ	ウ
火	タ	ン	リ	ン	ウ
水	ゴ	ン	ジ	キ	サ
木	メ	ウ	タ	ヨ	キ
金	ナ	マ	ガ	ユ	シ

④ ☆☆☆

作●レーシュ

ア	ガ	ノ	シ	キ
ノ	シ	ロ	テ	ヤ
ヤ	ハ	ギ	サ	ン
サ	カ	ワ	イ	ン
カ	ミ	イ	イ	ン
シ	ー	ン	ケ	チ

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●もや

舎	か	な	い	も	土
か					と
た		も	ぐ		ら
く		も	ぐ		つ
り					ち
竜	た	つ	た	い	田

② ☆☆

作●粗忽岩音

は		は		す
	ま	浜	は	
海		な		砂
う		う		べ
	か	み	ま	
		べ	ん	す
べ		辺		ま

③ ☆☆☆

作●粗忽岩音

			う		
り	た	ぐ	し	う	
	い		い		
く		将		し	
よ	し	大	軍	ぐ	よ
り		陸		ん	
	た		ん		
い	く	た	り	ぐ	
		く			

④ ☆☆☆

作●もや

	か	海	天		
冥	い		ど	土	
い	め				
す	い	星		も	く
水	て	ん	せ	い	木
き	ん	空		つ	ぎ
				き	ゆ
金	き	ゆ	う	火	
ち		地	球	う	か

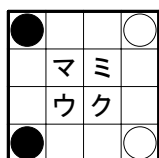
ボンバーワーズ

BOMBER WORDS

ルール

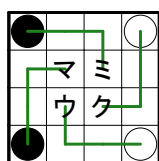
1. 白マスに線(導火線)を引き、盤面内にある記号(文字以外)の数だけ爆弾を作りましよう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 爆弾の導火線は文字が書かれたマスから始まり、いくつかの文字が書かれたマスを通りながらもう一方は記号のマスまでつながります。1つの記号には1本だけの導火線がつながります。
4. 大きい文字を小さい文字として扱うこともあります。
5. 導火線の端から文字を順番に読み、最後につながった記号に対応する文字列を付け足すと、カギのどれか1つずつが指している言葉になるようにします。カギの後ろの数字は、対応する言葉の文字数です。
6. 付け足される文字列は、記号ごとに共通のものです。異なる記号に同じ文字列を付け足してはいけません。

●例題●



- ・ 大きい③
- ・ 小さい③
- ・ 前の反対③
- ・ 北海道の地名③

● 答え ●



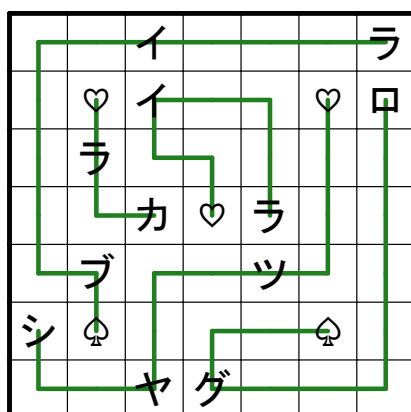
- ・ マク口
- ・ ミク口
- ・ ウシ口
- ・ クシ口

(例題の場合)

●=ク口、○=シ口)

1 ★ ★

作●燦



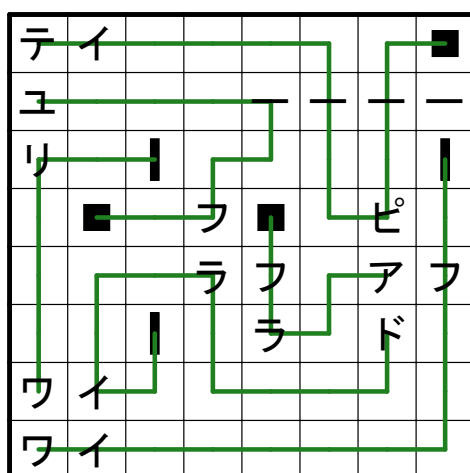
- ・ 小銃④
- ・ 色とりどり④
- ・ 丸太でつくられた家⑤
- ・ トランプで遊ぶ前に⑤
- ・ 生演奏を立ち見で聴けるお店⑥

♡→フル

♠→ハウス

② ☆☆

作●もや

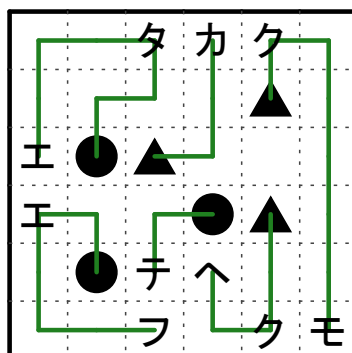


- 単位は%④
- 1980年代生まれの人の今⑤
- 画面の見過ぎで痛い⑤
- 円盤状のカップ麺⑤
- 無線LANの一種⑤
- 時間・場所・場面⑦

■ アイ ■ オー

3 ★★ ★

作●レーシュ



- ・ 2022年サッカーワールドカップ④
- ・ 混声四部の上から3番目④
- ・ 木の乾留⑤
- ・ いわゆる「アルコール」はこれ⑤
- ・ 100a⑤
- ・ 石炭酸⑤

●→ノール ▲→タール

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

	8	12	17	20	28		37	40	45							
	さ	い	と	う	こ	う		け	は	い						
1	せ	い	よ	う	が		29	34	ち	ん	し	つ				
2	み	ぎ		18	ほ	ん	24	け		35	よ	ち		こ		
	9	し	13	ゆ	う	だ	ん	30	の	う	じ	41	よ	う		
3	こ	ん	ま	け		25	か	わ	せ		42	た	い			
	ば		14	く	ん	21	し		31	け	ん	38	お		つ	
4	や	10	ま		19	ぶ	ら	26	し		36	つ	い	43	げ	き
5	し	ゆ	15	い	ん	せ	ん	32	ぼ	う	え	き				
	い		16	し	ろ		27	い	つ	し		44	せ	46	い	
6	つ	11	の	か	く	22	し		33	こ	ん	39	ら	ん	き	
7	さ	と	り		23	ち	ゆ	う	し	ん	ち					

→ヨコのカギ

- 1 ↔日本画
- 2 ↔左
- 3 ガッツが足りなくてこうなってしまった
- 4 都道府県名にもっとも使われる漢字
- 5 ある許可状を得た船で行われた東南アジア各地との貿易
- 6 神社での挙式で女性が被る
- 7 仏教徒が目指す境地
- 8 消去してもう一度アップロード
- 9 ソ連のコルホーズ、中国の人民公社
- 14 二言がなく、豹変し、危うきに近寄らない人
- 16 軽トラックといえばこの色
- 18 いちばんのおおもと。〇〇本元。
- 19 デッキ〇〇、ヘア〇〇、歯〇〇
- 23 デトロイトは自動車産業の〇〇〇だった
- 25 円と外貨の交換比率。〇〇介入、〇〇レート
- 27 大化の改新は「〇〇の変」から始まった
- 29 甲殻類の殻に含まれ、化粧品にも使われる物質。Gの外骨格にも…
- 31 不快感を持つこと。同族〇〇。
- 33 タックマンモデルで形成期と統一期の間
- 35 伊能忠敬らが作った「大日本沿海〇〇全図」
- 36 さらに攻撃します
- 37 忍び寄るときには、これを消します
- 42 お祝いのときにだじゃれで食べる魚
- 44 ラストネームはこっち

↓タテのカギ

- 1 閑さや 岩にしみ入る 〇〇の声
- 3 我と来て遊べや親のない雀と詠んだ俳人
- 8 他人の言動を信用できない気持ち
- 10 これから生糸を作る
- 11 旧国名の1つ
- 12 旧国名の1つ
- 13 車に付いたガンコな汚れ
- 15 北海道で一番長い川は〇〇川
- 17 黄金の国ジパングも登場します
- 20 首都はカンパラ
- 21 日本の第三代南極観測船
- 22 竹林の〇賢、戦国〇雄、〇福神
- 24 火事とこれは江戸の華
- 26 激しい怒りのことを「〇〇の炎」という
- 28 ↔乾季
- 30 台風の別名
- 32 急に勢力を得て盛んになること
- 34 近世に朝鮮から日本に来た使節団
- 37 昔は県令と呼ばれていた
- 38 〇〇騒動、〇〇断絶
- 39 権力者に対する、失敗に終わった戦い
- 40 大井川には架けられなかった
- 41 どうでもいいこと、〇〇話
- 43 太平洋戦争では硫黄島がこうなった
- 45 浄土真宗門徒による反乱。加賀のものが有名
- 46 さっぱりしてていいねえ、これだねえ

追加ルール

- ・☆マークのあるマスには漢字一字が入ります。
- ・ただし、☆マークを漢字として読まない場合があります。

1サ	7カ	10ア	ガ	16リ		24ミ	26ス
2サ	イ	ン		17ス	20テ	ツ	プ
	8ゼ	仁☆	12ク		21今☆	バ	リ
3オ	ン		13ラ	18ガ	ン		ン
リ		11コ	イ	ン		25タ	グ
4タ	9テ	穴☆		19マ	22加☆	ン	
5タ	イ	ク	14ツ		23ゲ	コ	27ウ
6ミ	キ		15ギ	モ	ン	ブ	ン

→ヨコのカギ

- 前回りより難しい
- 署名
- ↔オフ
- 縄文時代の——住居
- 暇なときの感情
- 木の中で一番太い部分
- ダイエットで落としたい
- トス、ケース、パーキング
- 眼鏡もコンタクトもなし
- yes/no や 5W1H など
- 段差のないノン——バス
- フランス発の焼き菓子
- タオルが有名な愛媛県の市
- 学校からお家まで
- 失敗
- 服を買うと邪魔になる

↓タテのカギ

- パンダが好きな植物
- 持ち運びやすい傘の形式
- より良い状態にすること
- 通勤・通学用の——券
- もとは薬膳料理の——豆腐
- 饅頭、なます、歌合戦
- 身分や立場のこと
- ネクスト
- クルミが好きな動物
- α、β のタテ 14
- イランの首都
- 湯、火、さじ
- クローバー界の多数派
- 頭を叩かれたあとにできる
- 春とバネを英語で
- 勝負は時の——

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：楽器

●例題●

お詫び（おわび）

●解答●

びわ（琵琶）＋お

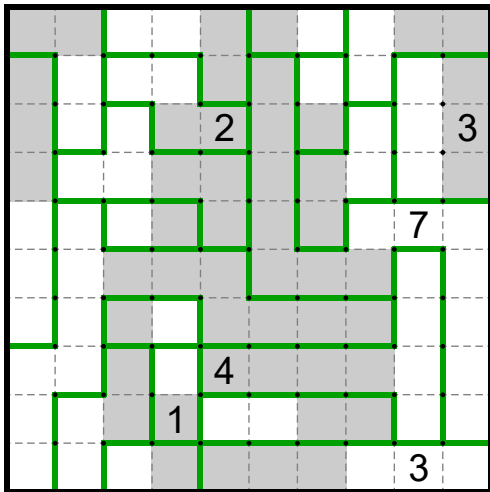
- ① あ、恋だわ（あこいだわ）→ わだいこ（和太鼓）＋あ
- ② 仕切る番（しきるばん）→ シンバル＋き
- ③ 隣人、束（りんじんたば）→ タンバリン＋じ
- ④ あるラグトレイン（あるらぐとれいん）→ トライアングル＋れ
- ⑤ 霊園トーク（れいえんとーく）→ エレクトーン＋い
- ⑥ バランス取る子（ばらんすとるこ）→ コントラバス＋る
- ⑦ 正座しアンサー（せいざしあんさー）→ シンセサイザー＋あ
- ⑧ 波紋拳カーニバル（はもんけんかーにばる）→ けんばん（鍵盤）ハーモニカ＋る
- ⑨ ボート追え（ぼーとおえ）→ オーボエ＋と
- ⑩ サクッとアルプス（さくっとあるぷす）→ アルトサックス＋ぷ
- ⑪ 足のデコピン（あしのでこぴん）→ でんし（電子）ピアノ＋こ
- ⑫ 終わりかな（おわりかな）→ オカリナ＋わ

作●燦（例題・①～⑥）・Apppp!!（⑦⑧）・もや（⑨～⑫）

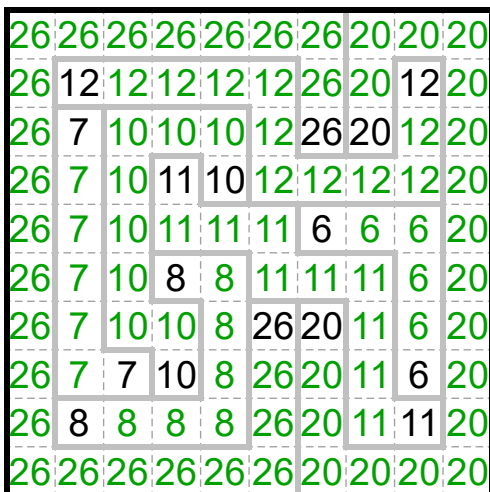
没問コーナー

難易度調整などの過程であふれてしまった問題を集めたコーナーです。

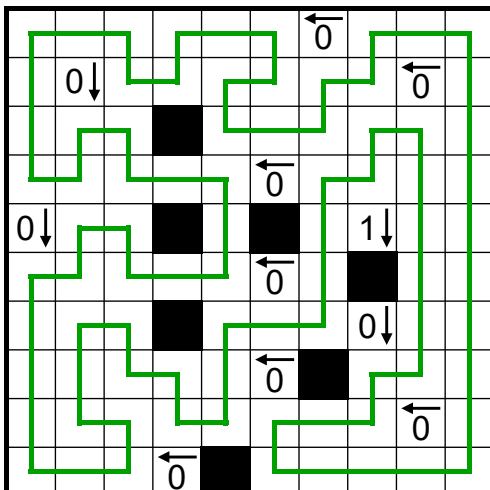
① ダブルチョコ 作●トンボロ



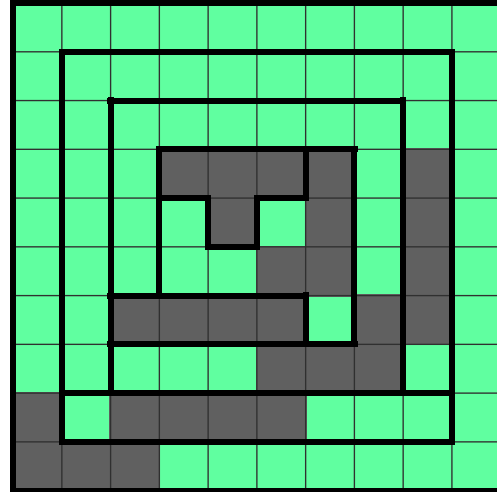
② フィルオミノ 作●limt



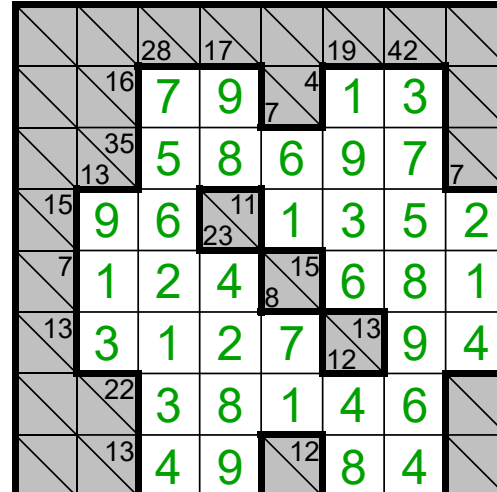
③ ヤジリン 作●もや



④ LITS 作●nari



⑤ カックロ 作●Apppp!!

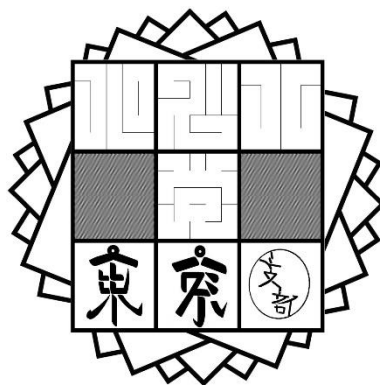


各問の難易度

- ① ☆☆☆☆
- ② ☆☆☆
- ③ ☆☆☆
- ④ ☆☆
- ⑤ ☆☆

メンバー紹介

PN nari 所属 文科三類 B2 一言 編集長です。今日印刷するものを編集。やばい。表紙は「印象：ましゅの出」です。	PN レーシュ 所属 理学部情報科学科 B3 一言 関数型言語を型パズルで乗り切っています	PN 0以上1以下の実数の集合 所属 理科三類 B1 一言 へやジリみさが好きです。最近パズルを作る時間がなくて困ってます。
PN KFK 所属 理科一類 B1 一言 解くより作る方が好きです。解く方も頑張りたい(未来の自分への期待)	PN はるらぼ 所属 理科一類 B2 一言 最近あらゆるモチベが足りなくて泣いています モチベをもちもちさせたい	PN 所有格 所属 理科一類 B2 一言 積極性が足りない
PN kou 所属 理科一類 B1 一言 大学生になって色んなことに手を出した結果、めちゃ忙しくなりました	PN 燦 所属 文学部 B4 一言 五月に開催されることが、五月祭の由来だそうです	PN limt 所属 理科一類 B2 一言 競技パズルははじめました
PN ねーじゅ 所属 理科一類 B2 一言 同クラ2人にペンシルパズルを布教することに成功	PN もや 所属 学系研究科化学生命工学専攻 M2 一言 もぐもぐ ワイワイ	PN トンボロ 所属 工学部 B4 一言 初心者に優しいコンテンツを作りたいと思う今日この頃
PN EctoPlasma 所属 総研大天文 M1 一言 A certain preprint repository that is down? (4, 5)	PN linki 所属 理科一類 B1 一言 屋ごはんでしょうかな	PN 粗忽岩音 所属 理学部数学科 B3 一言 都会の縦に長い建物に未だ恐怖心を抱いています
PN Appppp!! 所属 東工大 B4 一言 🔍[数独 高難易度 作り方]	PN がんまあ 所属 理科一類 B1 一言 今年の抱負：がんばるぞ	



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo