

PUZZLE TRIP

パズル旅行



東京大学
ペンシルパズル
同好会
'25 五月祭

2025 五月祭

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル旅行」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
石川裕一郎
井上銀河
猪股功希
小倉成史
神成悠里

品川洋之朗
田口僚大
田中篤樹
土屋孝太郎
鳥飼亮佑
長谷川舞

羽根田盛
林子鈞
松本凜太郎
武藤拓真
武藤優貴

パズル旅行 目次

p.4 修学旅行の夜	p.19 美術館
p.6 ヤジリン	p.20 さとがえり
p.8 ダブルチョコ	p.21 Tents
p.10 へやわけ	p.22 カックロ
p.11 シャカシャカ	p.23 数独
p.12 バッグ	p.24 おれひとりシークワーズ
p.13 ぬりかべ	p.25 セレクトワーズ
p.14 チョコバナナ	p.26 よみどおり
p.15 スリザーリンク	p.27 クロスワード
p.16 ましゅ	p.29 チマタグラム
p.17 シンカミノ	p.30 メンバー紹介
p.18 天体ショー	

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。

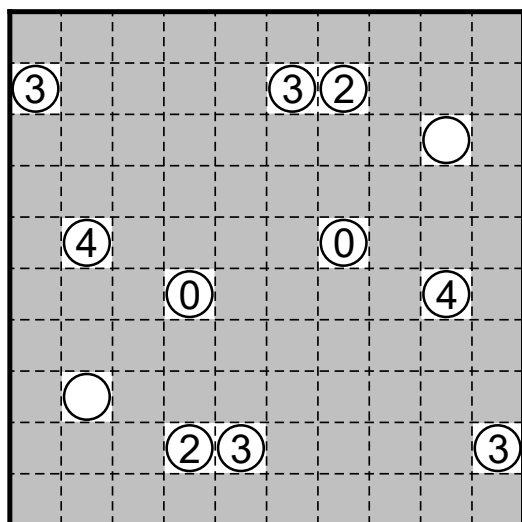
※ ここに載っているパズルは、(株)ニコリのものがほとんどです。

また、以下の名称はいずれも(株)ニコリの登録商標です。

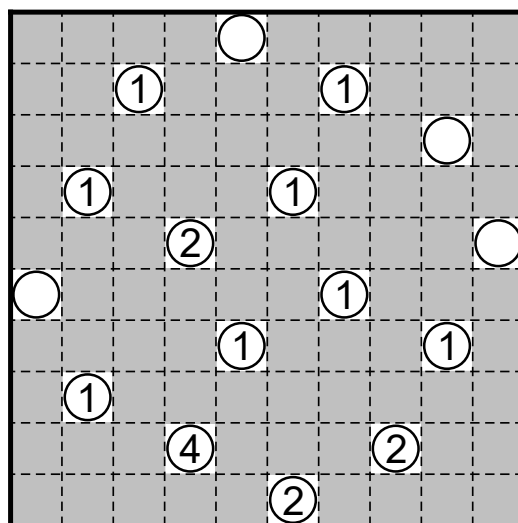
「数独」「スリザーリンク」「カックロ」「ましゅ」「ペンシルパズル」

修学旅行の夜 SCHOOL TRIP

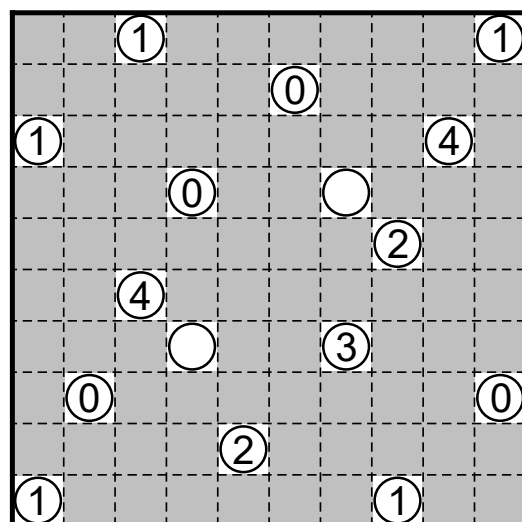
① ☆ 作●へーくま



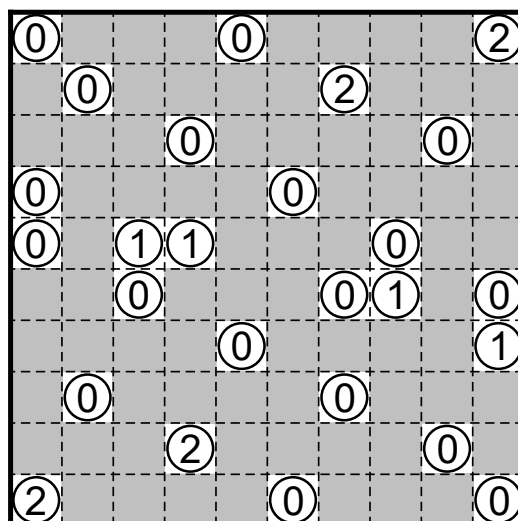
② ☆☆ 作●limt



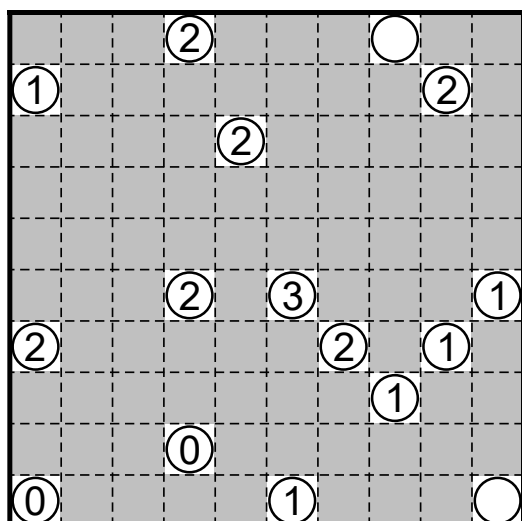
③ ☆☆☆ 作●linki



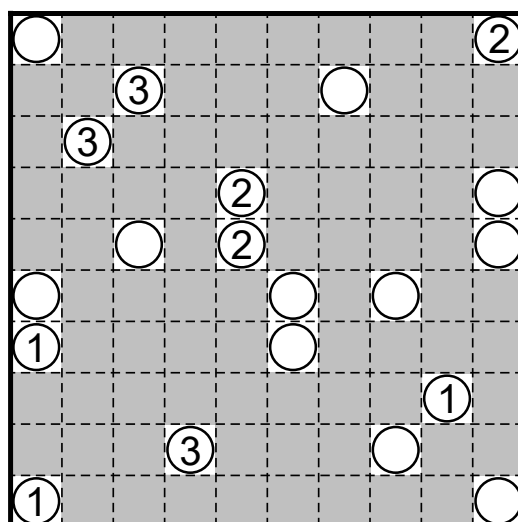
④ ☆☆☆ 作●わがなし



⑤ ☆☆☆ 作●へーくま



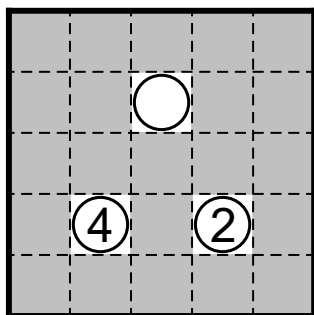
⑥ ☆☆☆☆ 作●さつき



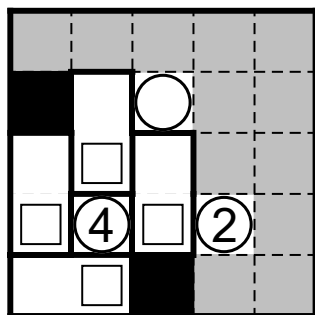
ルール

1. 点線の上に線を引き、盤面に幅1マス、長さ2マスのブロック(布団)を配置します。さらに、すべての布団のどちらかのマスに□(枕)を入れます。タテに布団を敷く場合、上のマスに枕を入れてはいけません。北枕になりますからね。
2. 丸(柱)のマスに布団は敷けません。
3. 数字は、タテヨコ両隣最大4マスに入る枕の数を表します。
4. 布団が敷かれず、柱でもないマスはすべて黒マス(通路)となります。すべての布団は、1マス以上の通路と辺を共有します。
5. すべての通路はタテヨコにひとつながりになります。また、通路が2×2のカタマリになってはいけません。

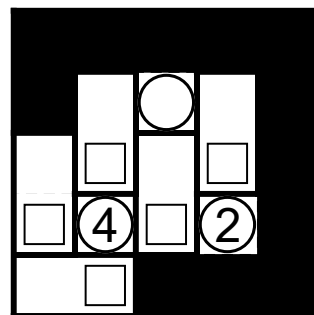
●例題●



●途中経過●

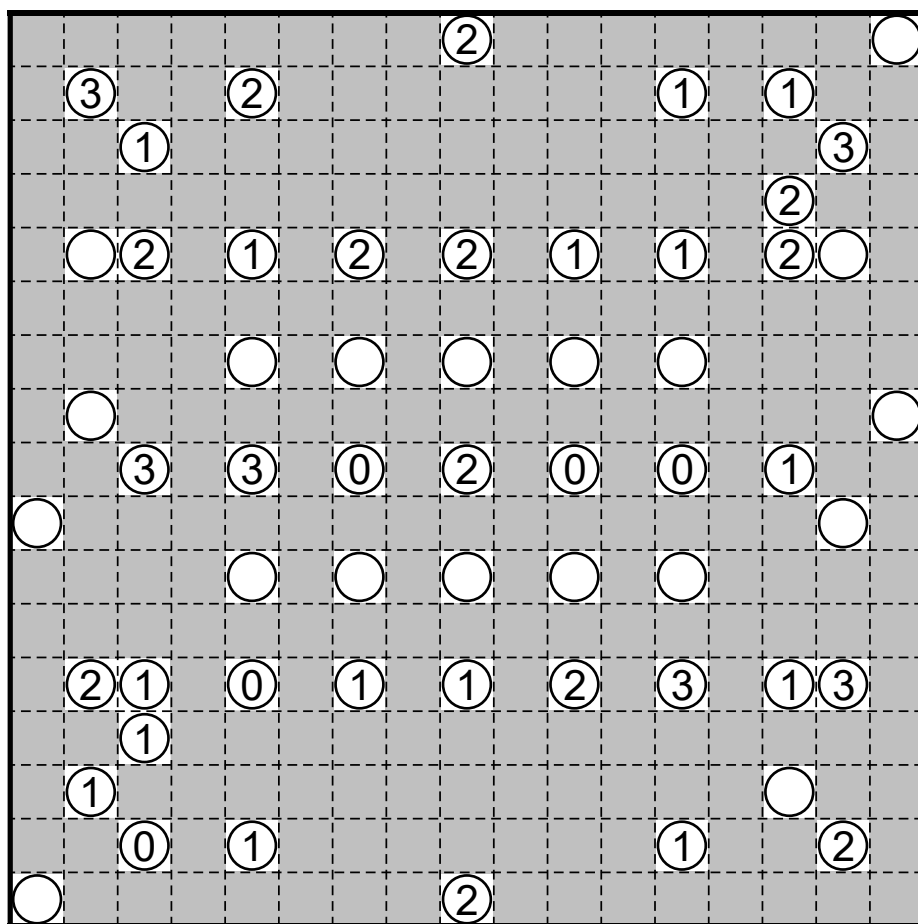


●答え●



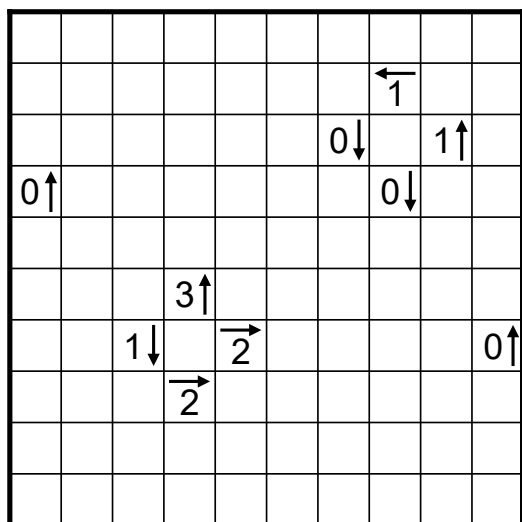
7 ☆☆☆

作●nari

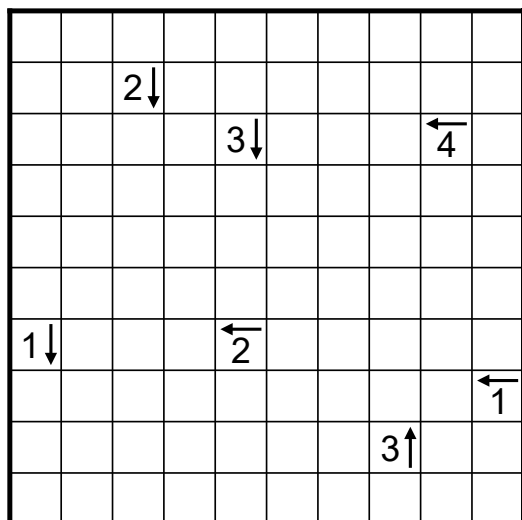


ヤジリン YAJILIN

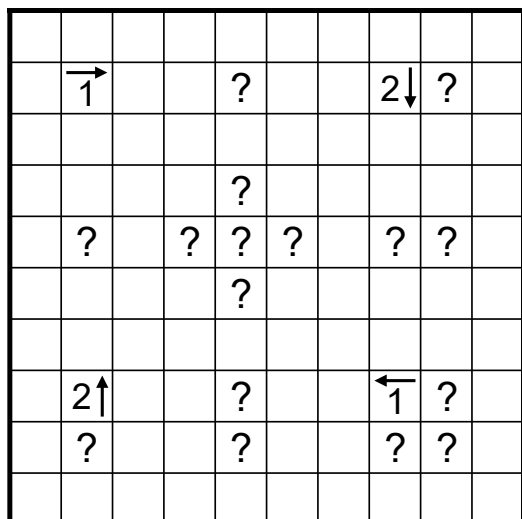
① ☆ 作●kou



② ☆☆ 作●へーくま

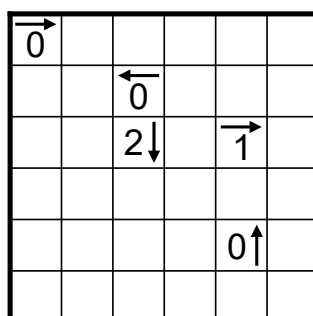


③ ☆ 作●がんまあ

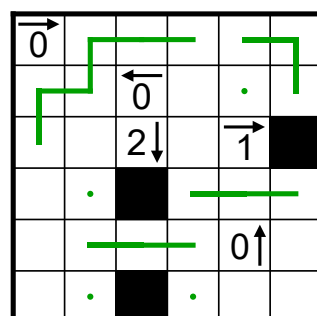


- ### ルール
1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。線が通らない白マスは、黒マスにします。
 2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれません。
 3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
 4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスの線は通りませんが、黒マスにもなりません。

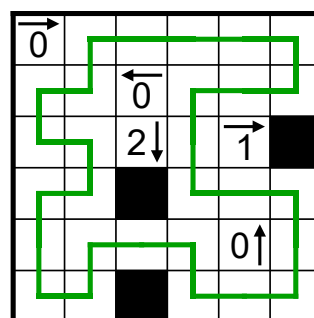
●例題●



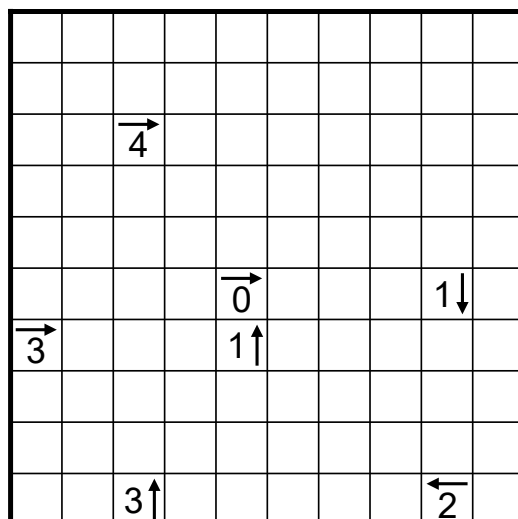
●途中経過●



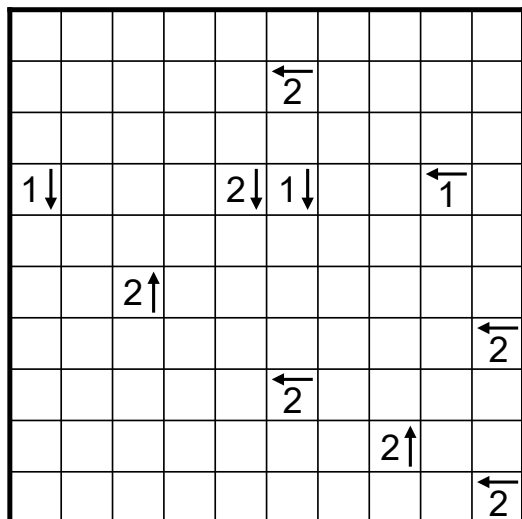
●答え●



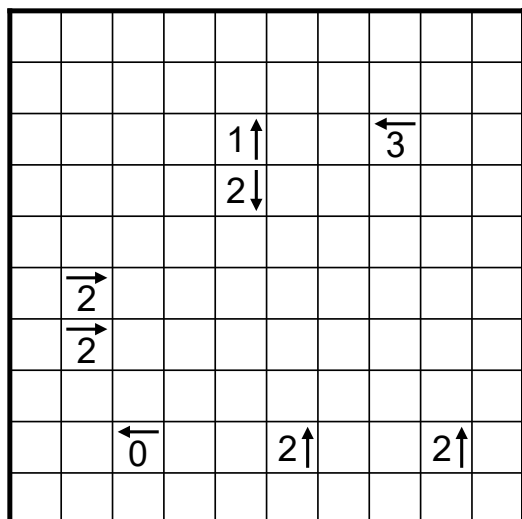
④ ☆☆ 作●ぐったり



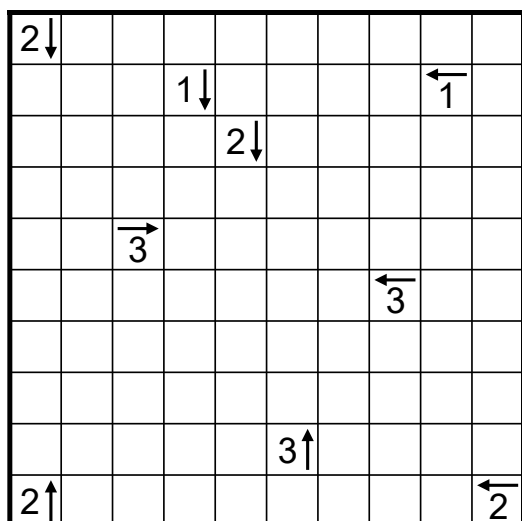
⑤ ☆☆☆ 作●nari



⑥ ☆☆☆☆ 作●へーくま



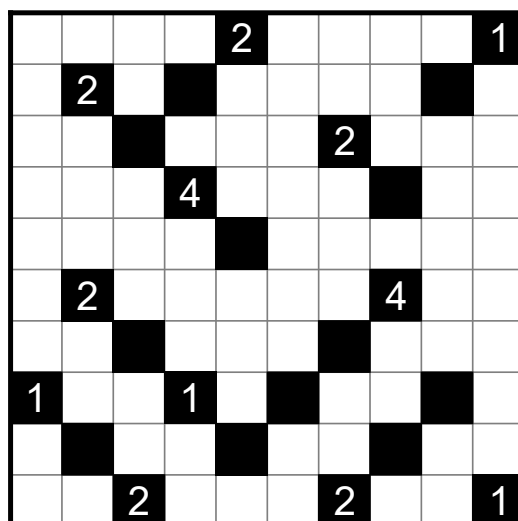
⑦ ☆☆☆☆ 作●さつき



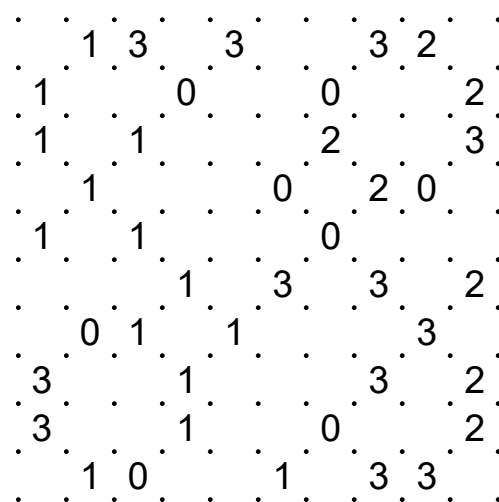
没問コーナー

難易度調整の過程であふれてしまった問題たちです

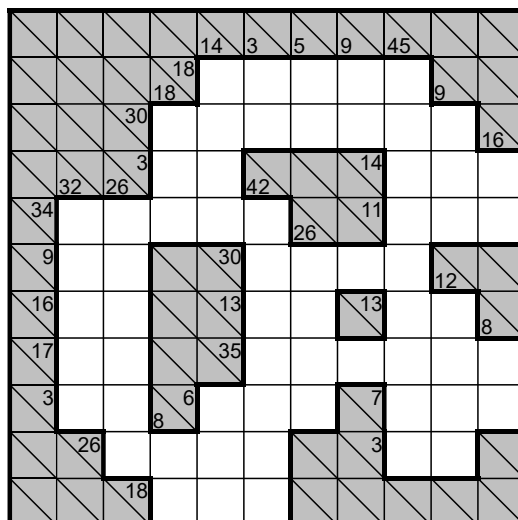
①美術館 ☆ 作●わがなし



②スリザーリンク ☆☆☆ 作●ぐったり



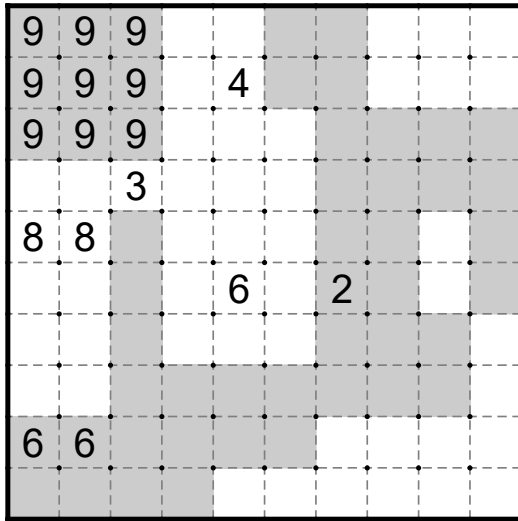
③カックロ ☆☆☆☆ 作●わがなし



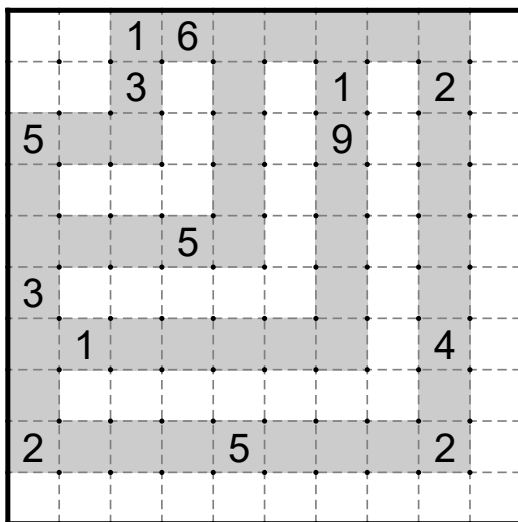
ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

ルール

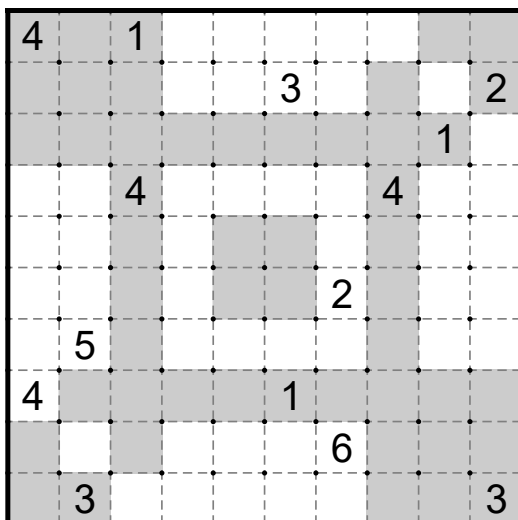
① ☆ 作●へーくま



② ☆☆ 作●わがなし

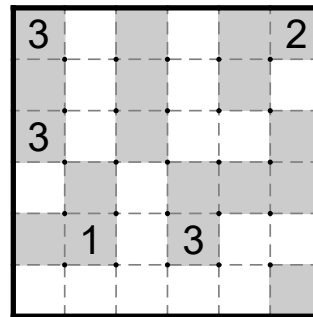


③ ☆☆ 作●sokotsu

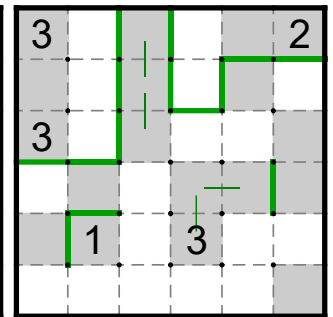


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるのは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつの数字が入ってもかまいません。

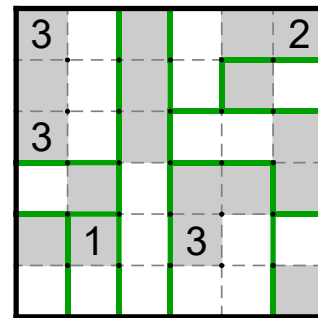
●例題●



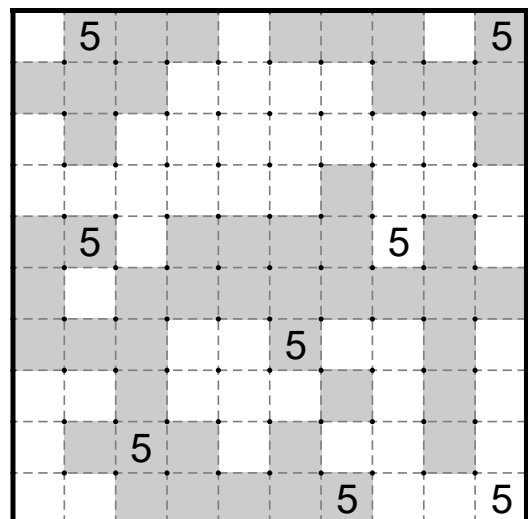
●途中経過●



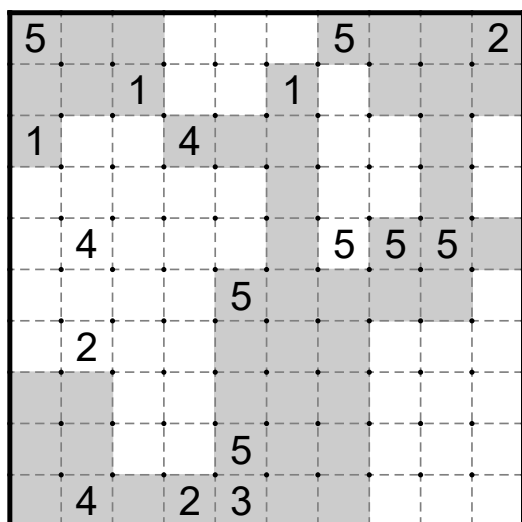
●答え●



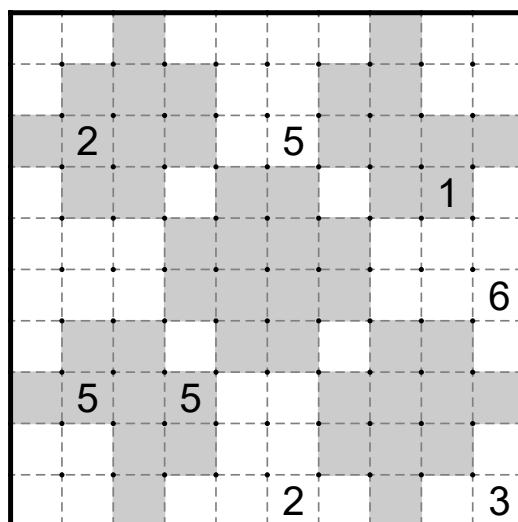
④ ☆☆☆ 作●わがなし



⑤ ☆☆☆☆ 作●linki

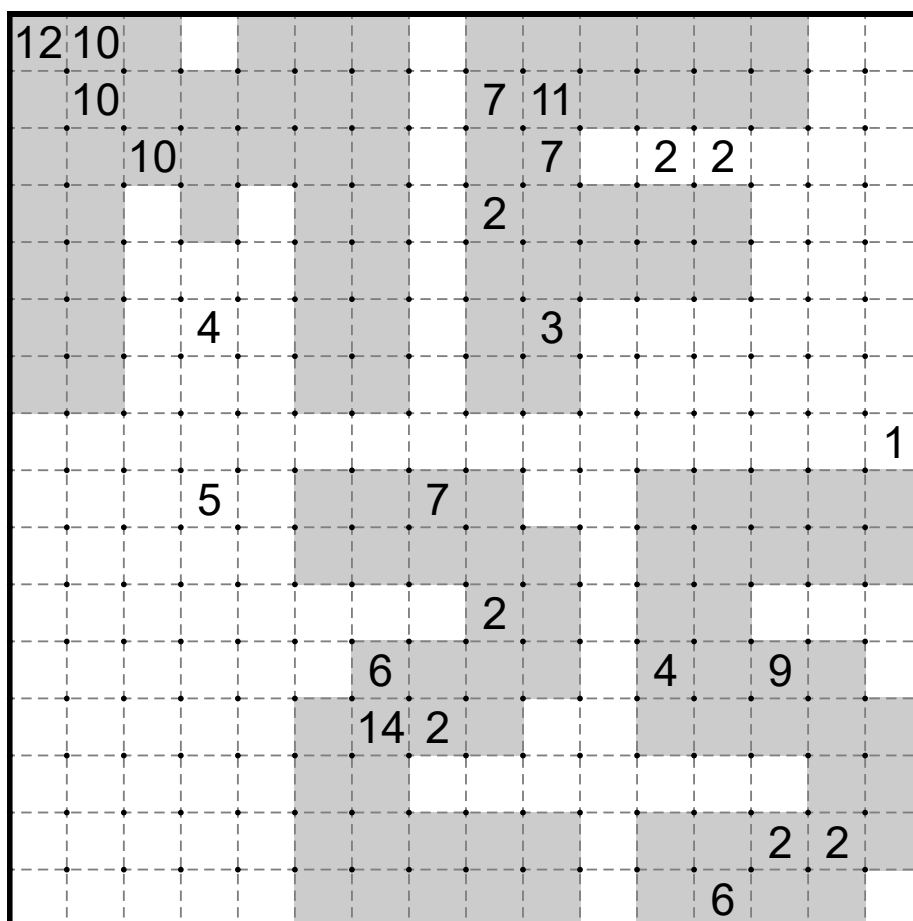


⑥ ☆☆☆☆ 作●neves



⑦ ☆☆☆☆

作●へーくま

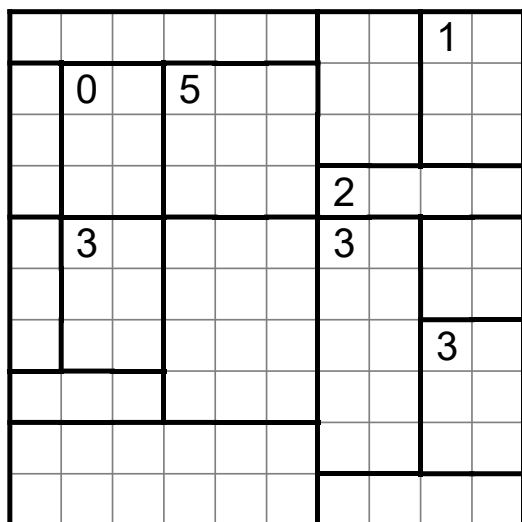


へやわけ HEYAWAKE

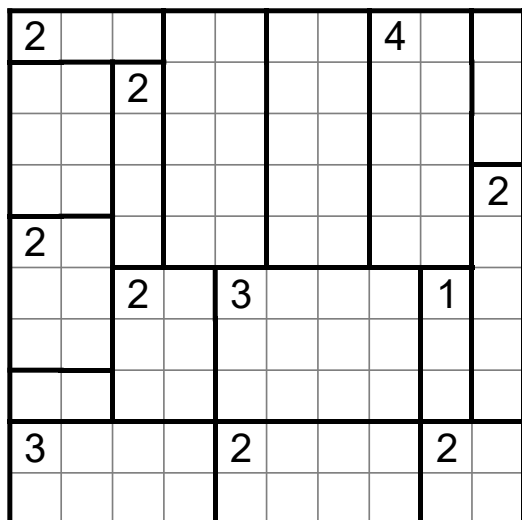
ルール

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。

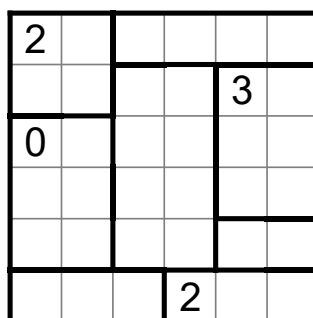
① ☆☆☆ 作●へーくま



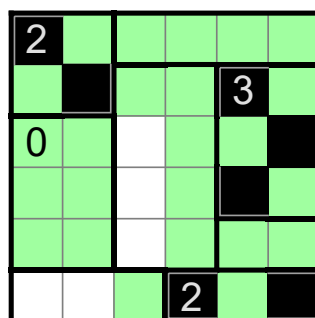
② ☆☆☆ 作●へーくま



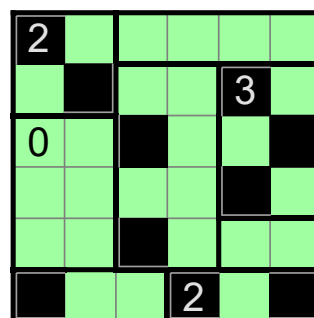
●例題●



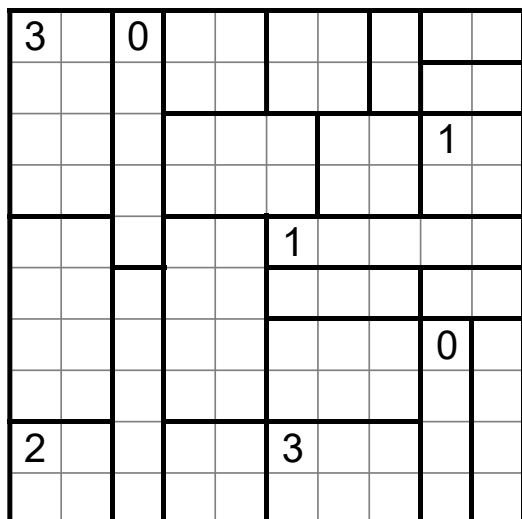
●途中経過●



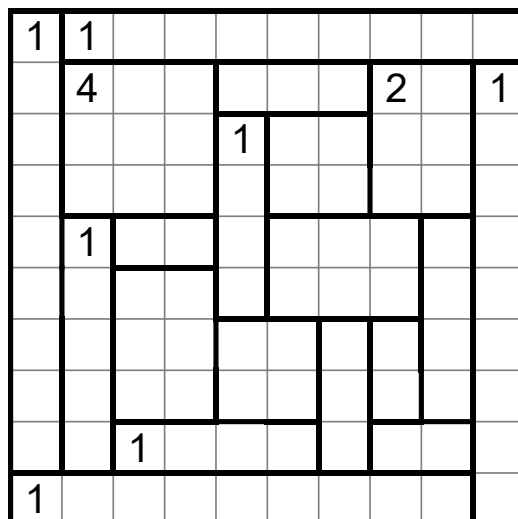
●答え●



③ ☆☆☆ 作●わがなし



④ ☆☆☆ 作●neves

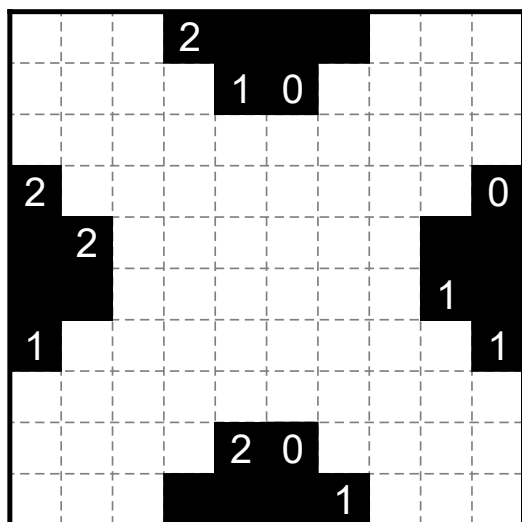


シャカシャカ SHAKASHAKA

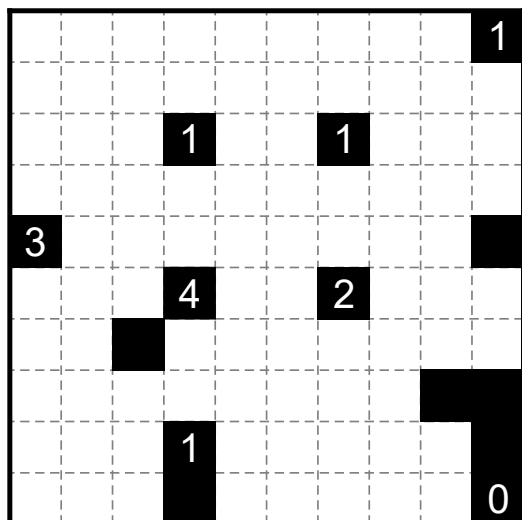
ルール

1. 盤面のいくつかの白マスに三角形に黒くぬりつぶしましょう。
2. マスのぬり方は、 の 4 通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

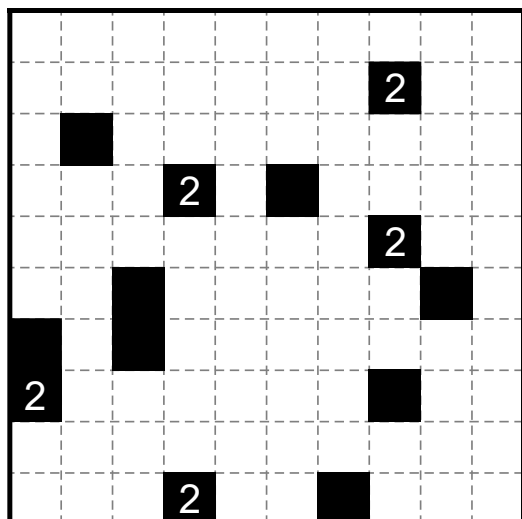
① ☆☆☆ 作●sokotsu



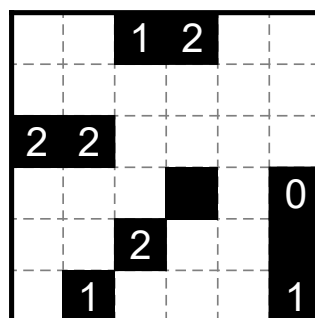
② ☆☆☆ 作●へーくま



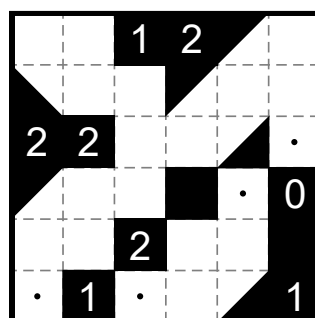
③ ☆☆☆ 作●さつき



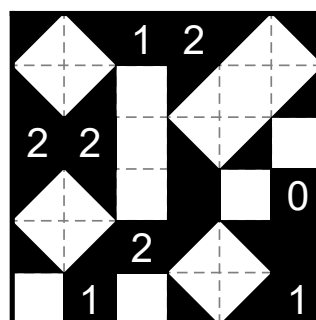
●例題●



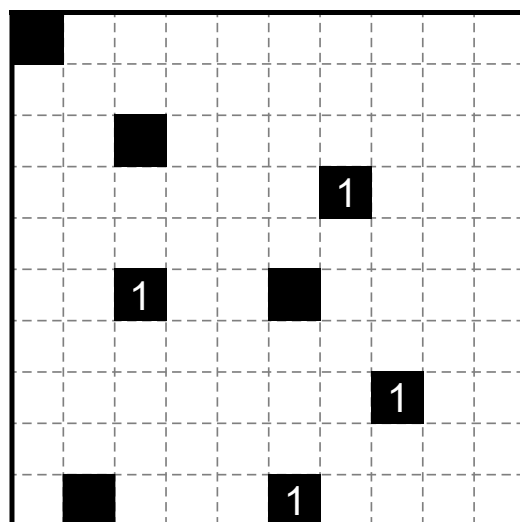
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●わがなし



バッグ CAVE

ルール

① ☆☆ 作●わがなし

	4					5
				9	11	
	6	7	8			
			8			
			12			
	4				3	3
		5	3			
5					5	5
2		3				4

② ☆☆☆ 作●へーくま

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

③ ☆☆☆ 作●所有格

19						
	4					
		12		13		
			8			
			7			2
		6				
				8		
	5				3	
						17

1. 点線の上にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 盤面の数字は、その数字から上下左右4方向にまっすぐ進んで、輪っかの線にたどりつくまでの、その数字を含めてのマス合計を表します。
3. 盤面の数字は、すべて輪っかの内側に入るようにします。
4. 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●

				3
2	3			
		7	13	
	6	2		
		3	6	
4				

●途中経過●

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

●答え●

				3
2		3		
			7	13
	6	2		
			3	6
4				

④ ☆☆☆ 作●へーくま

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

ぬりかべ NURIKABE

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。

① ☆☆☆ 作●レーシュ

4		2						
			3					
16			2					
4								8
		8						

② ☆☆☆ 作●kou

	1		1					
2					4			
3			3					2
	3			6				
								12
								2

●例題●

4				3		2
		3				
			3			
		6				4

●途中経過●

4				3		2
		3				
			3			
		6				4

●答え●

4				3		2
		3				
			3			
		6				4

③ ☆☆☆ 作●ぐったり

		5						
6						3		
					2			
		2						
	9			4				
	7							
				8		1		

④ ☆☆☆ 作●neves

				6		12		
8						4		
			4					
					9		4	
							5	

チョコバナナ CHOCO BANANA

ルール

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。

① ☆☆☆ 作●わがなし

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

② ☆☆☆ 作●linki

					6				
	2	6			4				
		9			6				
6								6	
		9			6			4	

③ ☆☆☆ 作●へーくま

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

●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●わがなし

5	2	3		8					
					7			11	
							2		
6	7								
						10			
			9						

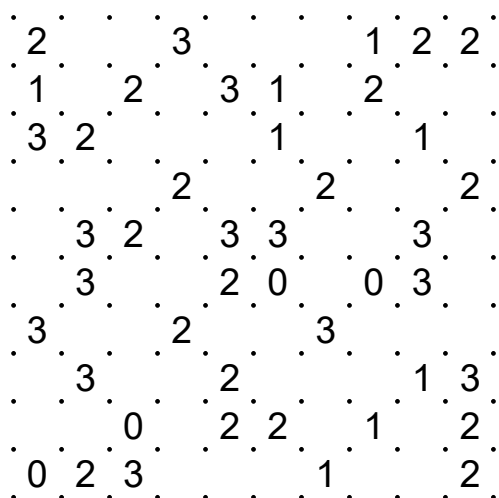
スリザーリンク SLITHER LINK

ルール

1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作りましょう。
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。

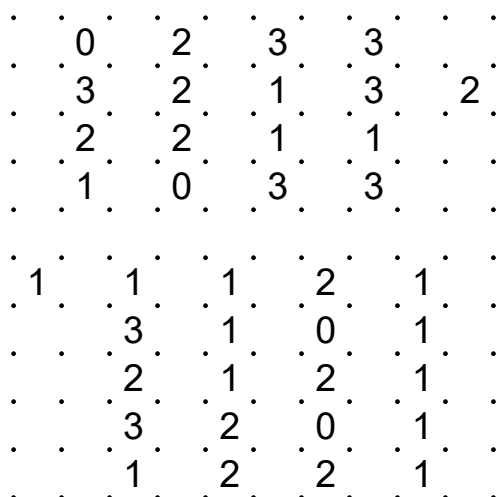
① ☆☆☆

作●linki



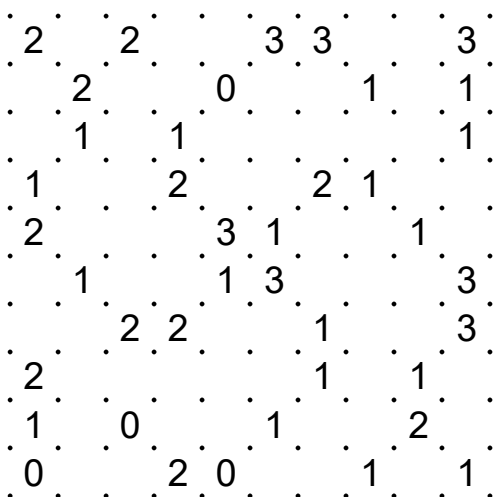
② ☆☆☆

作●kou



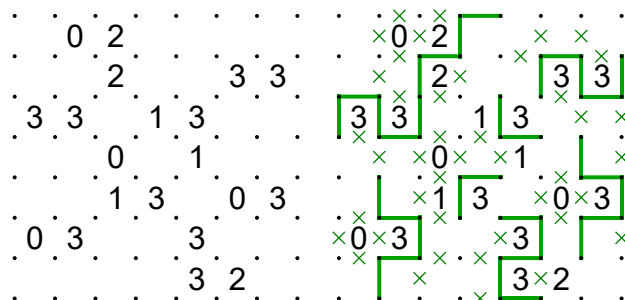
③ ☆☆☆

作●ぐったり

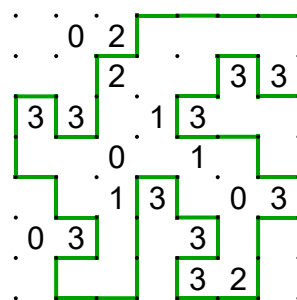


●例題●

●途中経過●

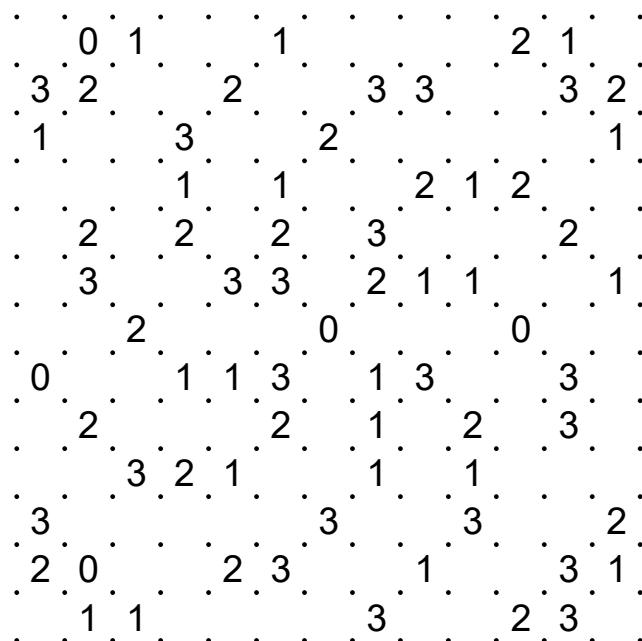


●答え●

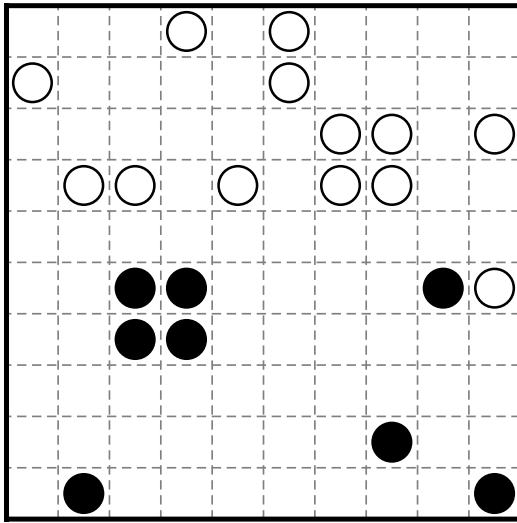


④ ☆☆☆

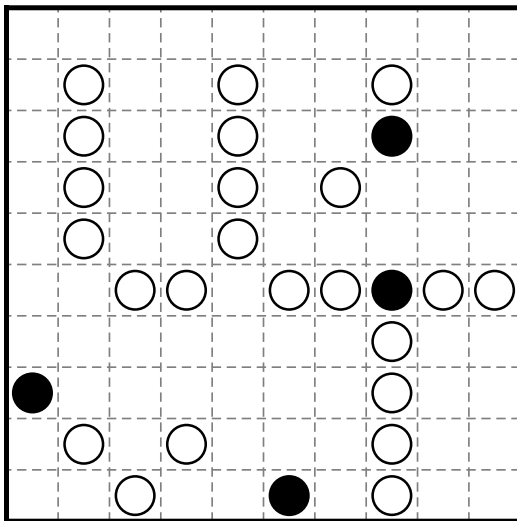
作●ベンゾキノン



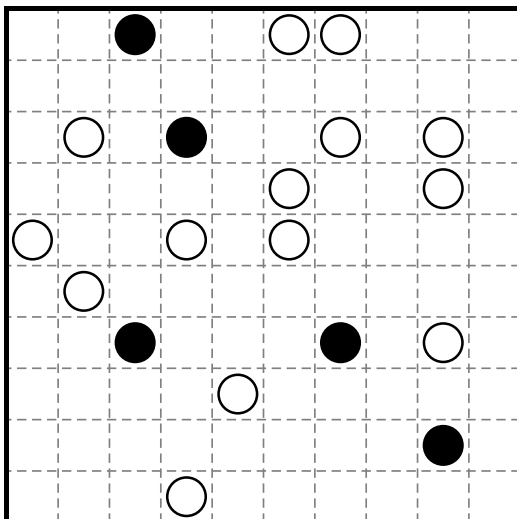
① ☆ 作●へーくま



② ☆ 作●わがなし

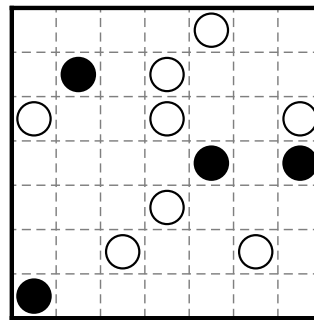


③ ☆☆ 作●へーくま

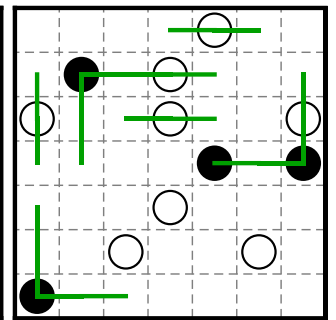


1. 盤面のいくつかのマスを線を書いて全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通ります。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

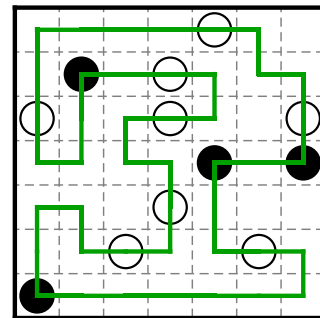
●例題●



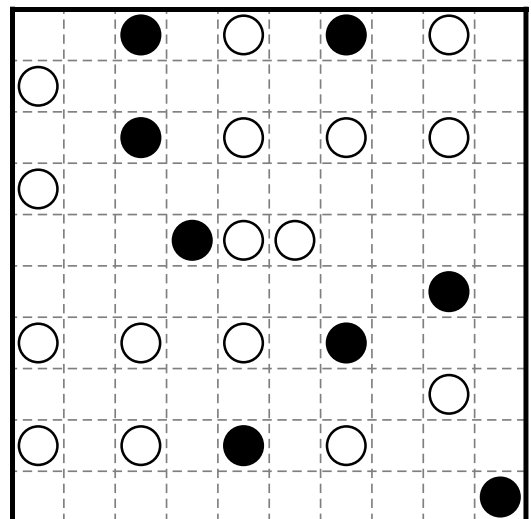
●途中経過●



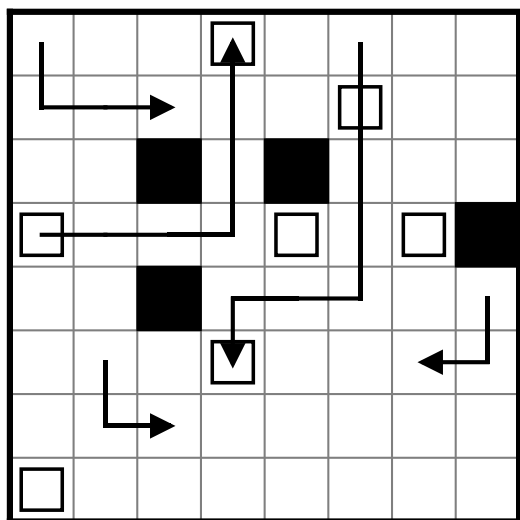
●答え●



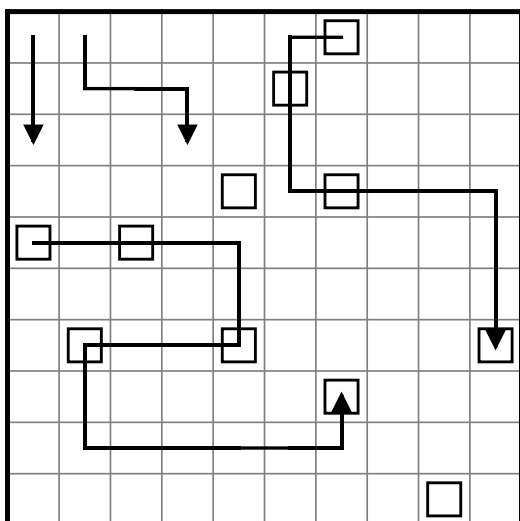
④ ☆☆☆ 作●limit



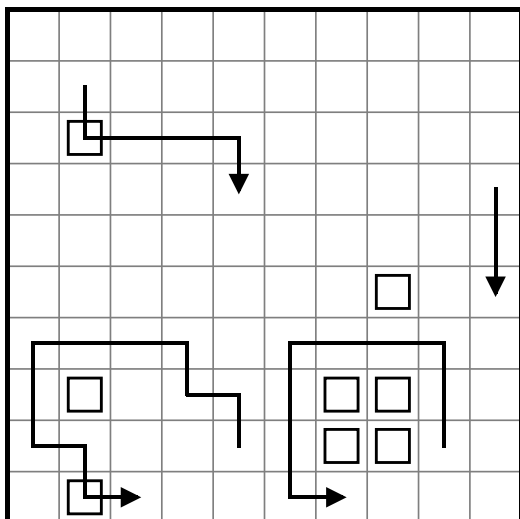
① ☆☆ 作●わがなし



② ☆☆ 作●わがなし

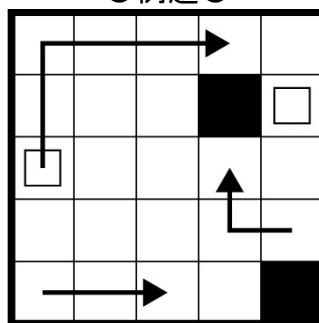


③ ☆☆☆ 作●トンボロ

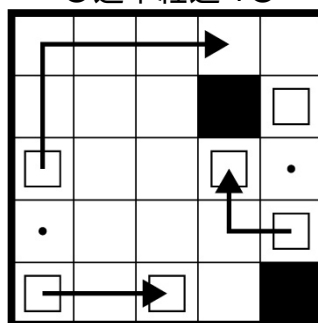


1. 盤面のいくつかの白マスに四角（□）を配置しましょう。
2. タテヨコにひとつながりになった四角のカタマリ（1マスだけのものも含む）をブロックと呼びます。どのブロックも、そのうち1つの四角だけが盤面にあらかじめ書かれた矢印の上に置かれるようにします。
3. どの矢印も、2つ以上のブロックを通るようにします。
4. それぞれの矢印を始点から終点までたどったとき、2つ目以降に通るブロックは、1つ前に通ったブロックに（回転や裏返しをせず）そのままの形で四角を1つ付け足した形になるようにします。

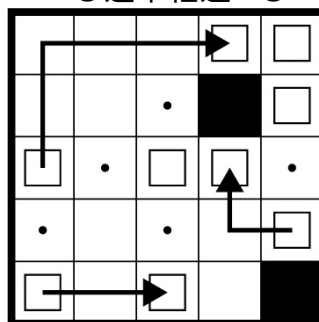
●例題●



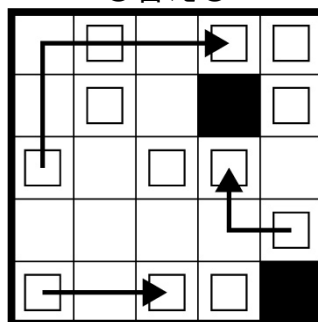
●途中経過 1●



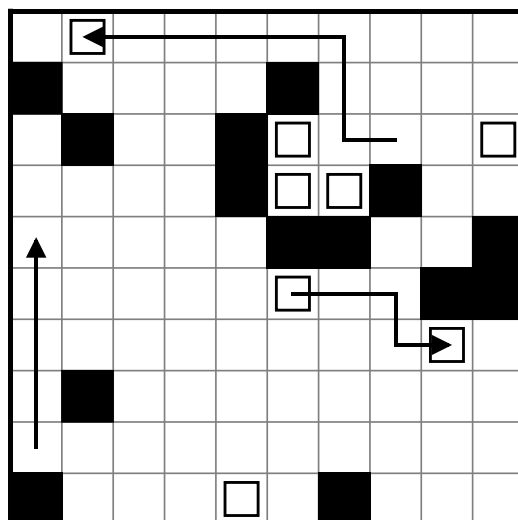
●途中経過 2●



●答え●



④ ☆☆☆ 作●へーくま

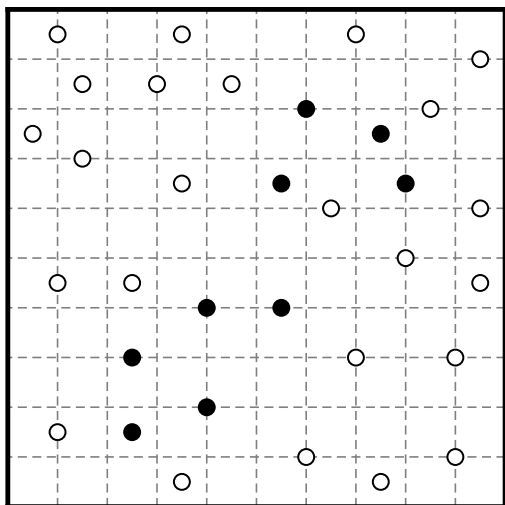


天体ショー TENTAISHO

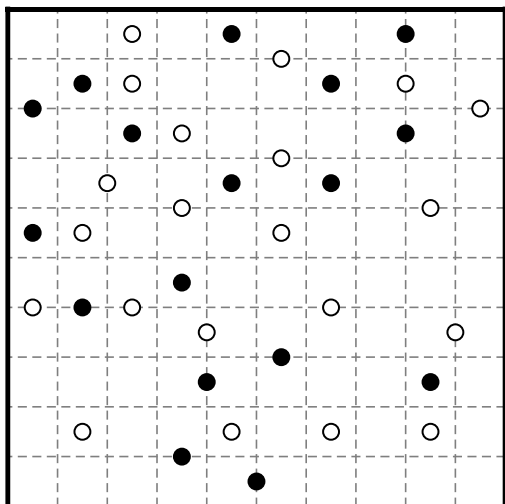
ルール

1. 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. すべてのブロックが小さい星（○か●）を1つずつ含み、しかも星を中心とした点対称の図形になるようにしなければなりません。
3. ●の入ったブロックは、すべて黒くぬりつぶします。

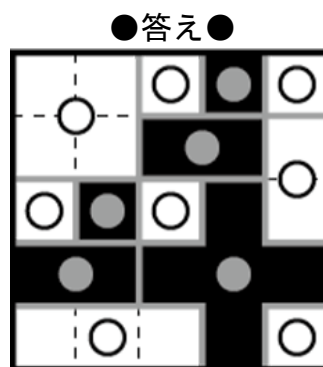
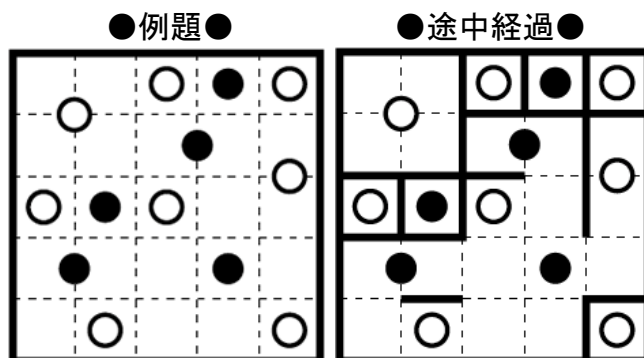
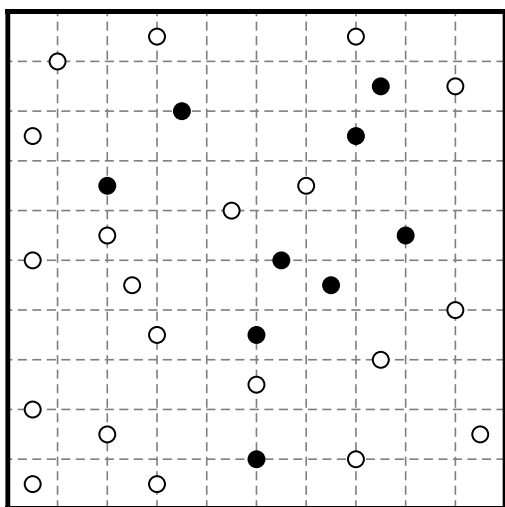
① ☆ 作●わがなし



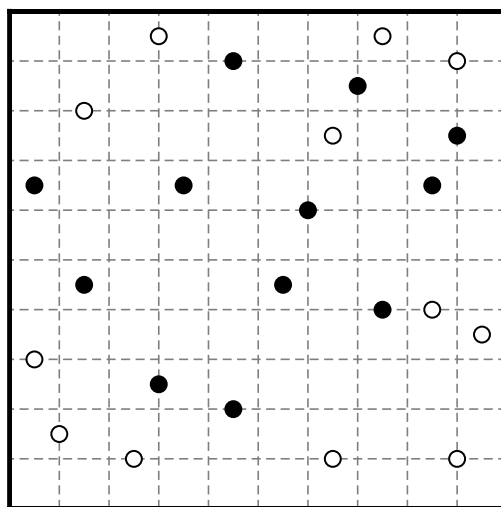
② ☆☆ 作●さつき



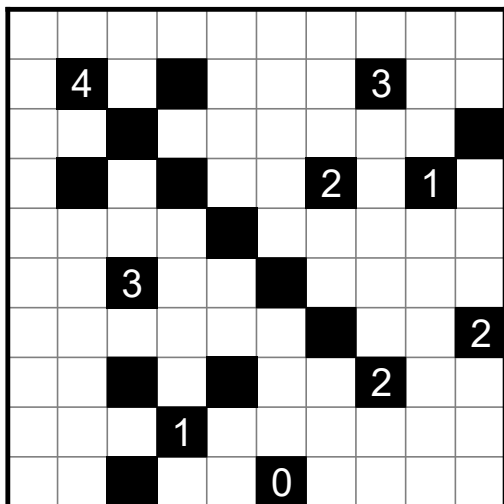
③ ☆☆ 作●へーくま



④ ☆☆☆ 作●へーくま

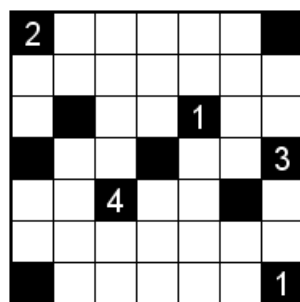


① ☆ 作●わがなし

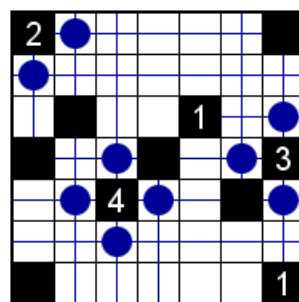


1. 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(○)を配置します。
2. 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表示します。
3. 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
4. どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

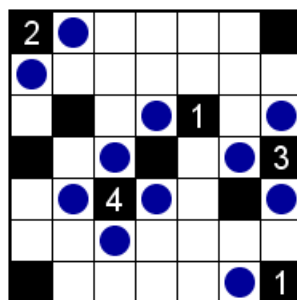
●例題●



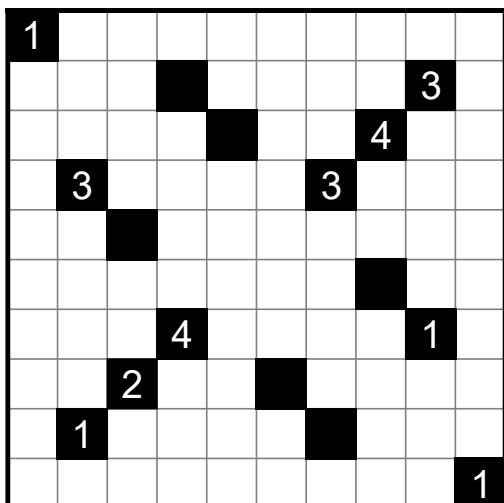
●途中経過●



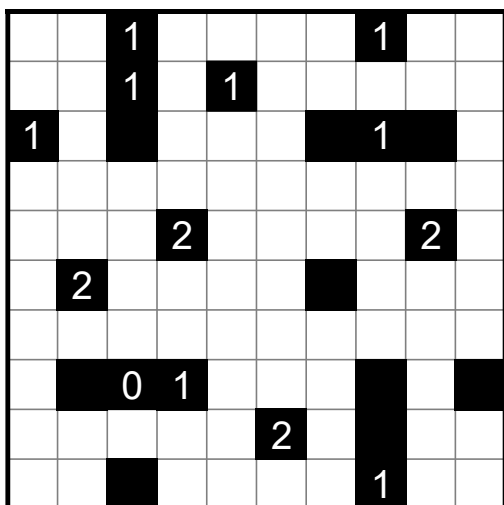
●答え●



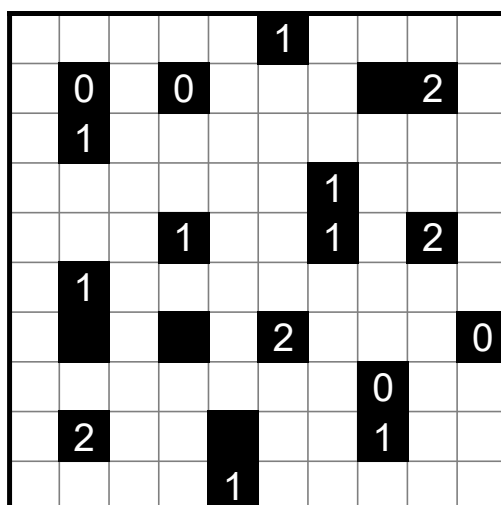
② ☆☆☆ 作●sokotsu



③ ☆☆☆ 作●へーくま



④ ☆☆☆☆ 作●neves

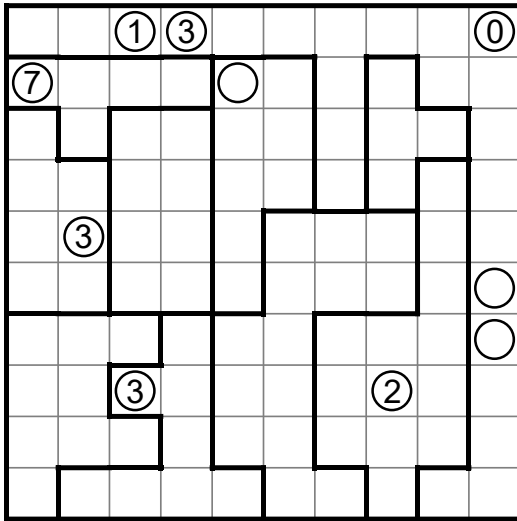


さがえり SATOGAERI

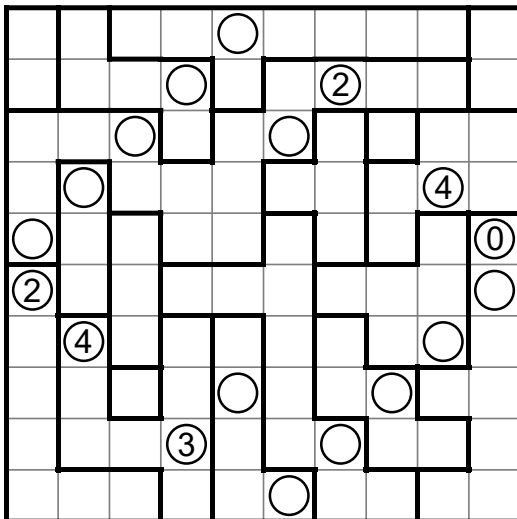
ルール

1. ○をタテヨコいずれかにまっすぐ移動して、すべての○が、太線で区切られたところ（国）1つにつき1つずつ入るようにしましょう。
2. ○の中の数字は、移動するマス数を表します。数字のない○は何マス移動するかわかりません。移動しないこともあります。
3. ○が移動した跡や、他の○のあるところには○を移動できません。

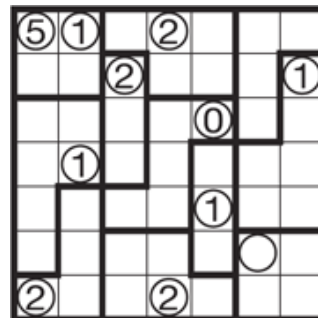
① ☆ 作●わがなし



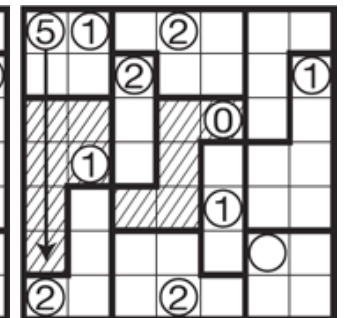
② ☆ 作●linki



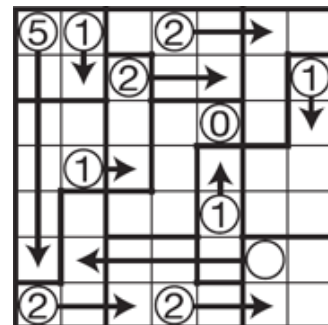
●例題●



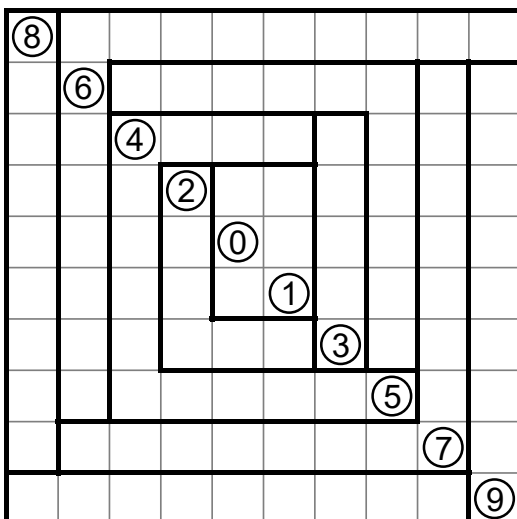
●途中経過●



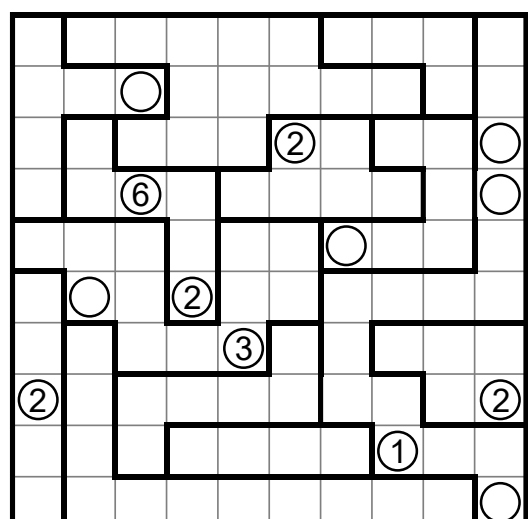
●答え●



③ ☆☆ 作●さつき



④ ☆☆☆ 作●ぼらりすこまみ



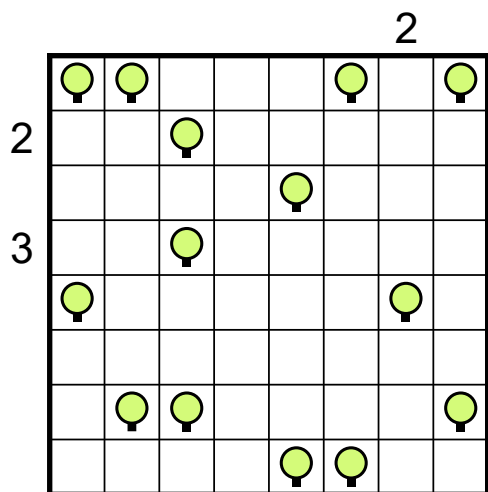
Tents TENTS

ルール

1. 各々の木に対してタテヨコに隣り合ったマスのいずれかにテントを1つずつ配置してください。
2. テント同士がタテヨコナナメに隣り合ってははいけません。
3. 盤面の外の数字は、その列にあるテントの数を表します。

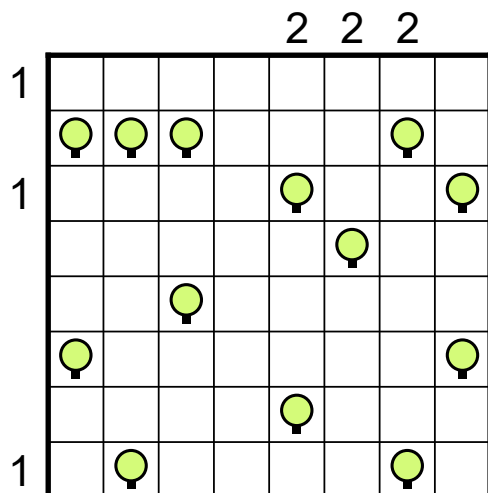
① ☆☆

作●limt



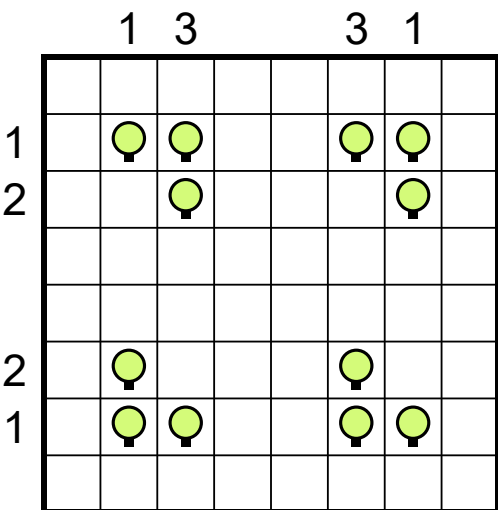
② ☆☆

作●へーくま

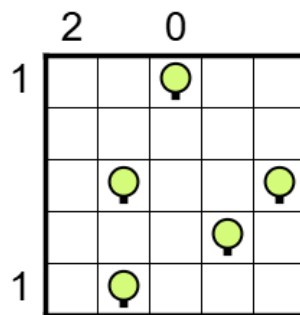


③ ☆☆☆

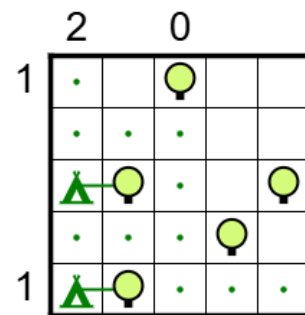
作●linki



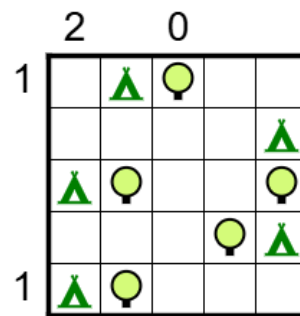
●例題●



●途中経過●

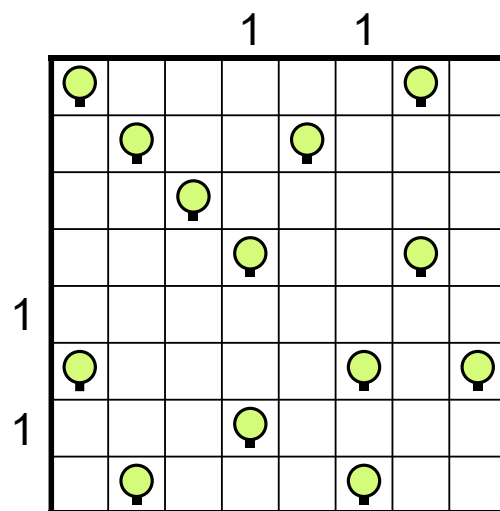


●答え●



④ ☆☆☆

作●わがなし

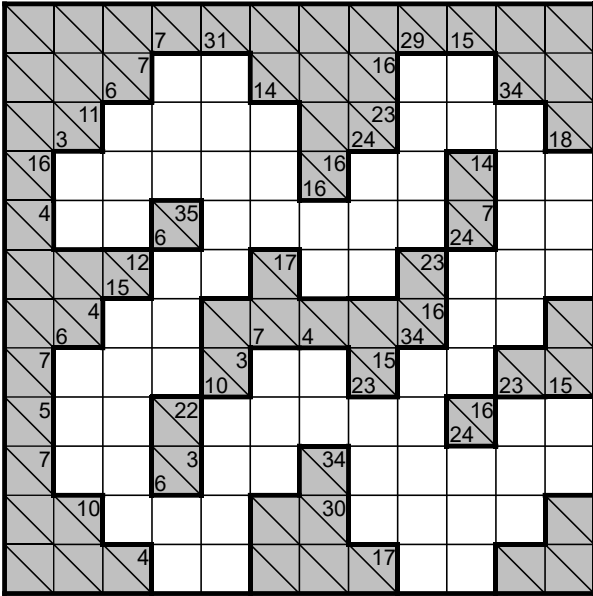


カックロ KAKURO

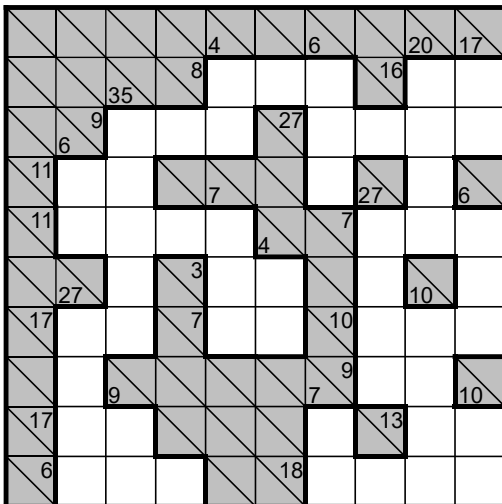
ルール

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。
「1 2 4」は○ですが、「2 3 2」は×です。

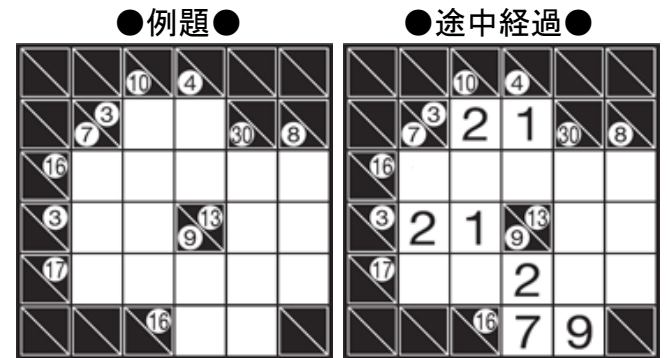
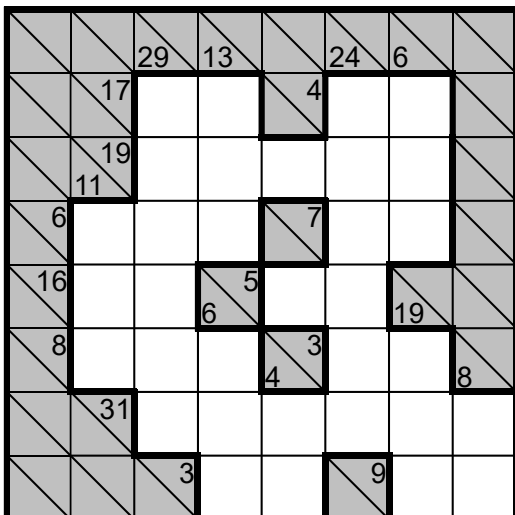
① ☆ 作●へーくま



② ☆☆ 作●わがなし



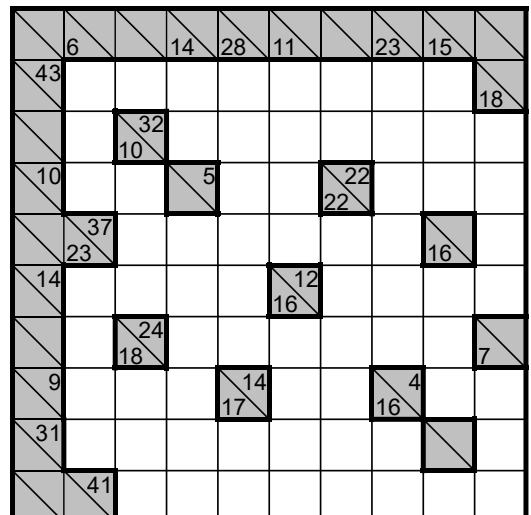
③ ☆☆☆ 作●わがなし



●答え●

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

④ ☆☆☆☆ 作●さつき



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●linki

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

② ☆☆

作●わがなし

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

③ ☆☆☆

作●linki

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

●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●わがなし

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

おれひとりシークワーズ OREHITORI SEEK WORDS

ルール

1. カギから導かれる言葉が、盤面の中に入っています。それらをすべて見つけ出し、線を引いて消しましょう。カギの後ろの数字は、その言葉の文字数を表します。
2. 言葉を見つけるときは、1文字ごとにタテヨコナナメに折れ曲がることができます。また、「ツ」などの大きい文字を、「ッ」などの小さい文字として扱うこともできます。
3. 1つの文字を2つ以上の言葉が共有することはありません。
4. どの言葉にも使われなかった文字が残ることがあり、その場合に残った文字を上から順に（同じ列では左から右に）読むと、言葉ができます。

●例題●



カギ

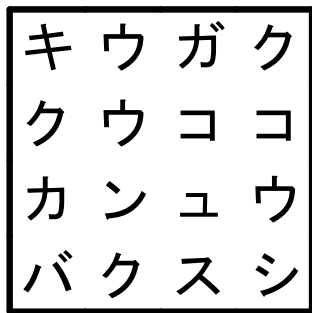
- ・黄色くて酸っぱい柑橘。色の名前にも③
- ・鏡餅に載せる柑橘。色の名前にも④
- ・徳島特産の、緑色の柑橘③
- ・愛媛特産の、オレンジ色の柑橘④

●解答●



① ☆

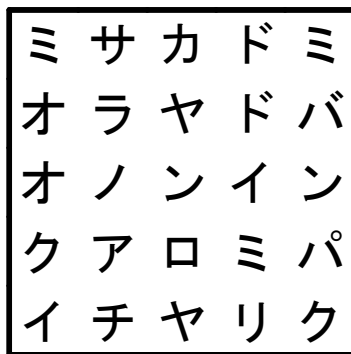
作●倉成



- ・旅行をする期間④
- ・旅行などに使う施設④
- ・旅行の前につく言葉⑤

② ☆☆

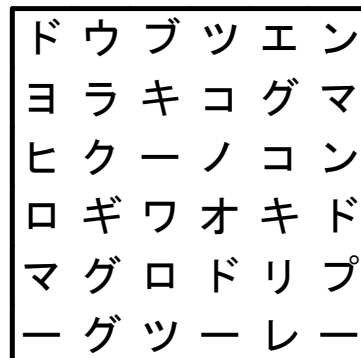
作●さつき



- ・1851年、初開催④
- ・1889年、エッフェル塔が完成②
- ・2005年、愛・地球博③
- ・2015年、21世紀ヨーロッパ初③
- ・2020年、コロナで延期③
- ・2025年、開催中④

③ ☆☆☆

作●倉成



- ・黒くなったけど斑点は残っている⑤
- ・体長5mにもなる最大の毒蛇⑥
- ・胸のマークが名前の由来⑥
- ・学名はTeleogryllus emma⑦
- ・イヌではなくリスの仲間⑧

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)。
3. 灰色のマスには同じ文字が入ります。

●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●わがなし

ソ	ポ	リ	ー	グ
ハ	ー	バ	タ	ジ
ヨ	ン	グ	ル	ン
ナ	ー	セ	ー	ト

② ☆☆

作●へーくま

イ	チ		ニ
サ	ン		シ
ハ	ワ		ミ
ポ	ロ		ツ

③ ☆☆

作●さつき

	ガ	ツ	サ	イ
コ		イ	イ	キ
コ	ウ		タ	ト
シ	ジ	セ		ン
ネ	ジ	ト	ダ	

④ ☆☆☆

作●わがなし

ア	イ	ケ	ス	ケ	ウ
カ	キ	ゲ	レ	コ	ス
サ	シ	ビ	ロ	シ	ヤ
タ	チ	ユ	ン	タ	ン
ナ	ニ	レ	ー	タ	ン
ハ	ビ	ー	ー	バ	ー

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. 線の一方向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●neves

		く			ほ
	ぼ	北			
			う	東	
せ	西	い			と
		ざ	南	な	
み					ん

② ☆☆☆

作●へーくま

		つ			さ
	五	き	月	さ	祭
			ご	じ	
が	ひ			い	
			つ		め
ち	一		日	と	目
	い			も	く

③ ☆☆☆

作●わがなし

		格		た	体		
		い				た	
く		か		い		か	
	か	た		か			
格			火	会	く	い	価
大	か		退	大	か		退
		か		か	た		
	く		た	た	い	か	
た	い		い			く	
	い	化		か	会		い

④ ☆☆☆

作●neves

ん		こ					や
	け	今					
	あ	き		よ	ち	か	
		朝		昼		間	
		さ		う		ん	
				ゆ		や	
	月	食		夜		ま	
	つ		き	よ		し	
げ			く	日			
	に					ひ	る

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	8	11		19		27		34		43
2			16			28				
		12			25			35		
3	9		17	20			31			
4		13		21					40	
	10		18			29		36		
5					26			37		44
		14		22			32		41	
6				23			33	38		
		15				30			42	
7				24				39		

→ヨコのカギ

1. 日本の学校はタテ 27 式が主流
2. ベルギー、オランダ、ルクセンブルク
3. この盤面には 4 つある
4. ねばねばアイスの国
5. ステータス
6. 韓国の通貨単位
7. 。
10. 恥も〇〇もない
12. ぶどうなどを数える単位
14. フランスの形はこれに似ているとも
15. 美しく青き〇〇
17. これで旅先の映像を残そう
19. ヨコ 24 の前と後
21. ジャワ島の隣
23. 涸れ川
24. 1991 年に崩壊
25. 黄金の都トンブクトゥがある国
26. 中に米が入っている
28. 東南アジア最長の川
29. デリーとムンバイに次ぐ大都市
30. 日本に 7 か所あるがドイツにはない
33. ポタラ宮殿があるタテ 5 の都市
34. ハワイといえば〇〇シャツ
35. 美術館に飾ってある
37. 阿寒湖のものが有名
39. 中央銀行の対義語の略称
40. アルファベットの一つ
41. つぶ、こし

↓タテのカギ

1. 世界一高い山
5. 去年世界パズル選手権が開催された国
8. 日本で一番作付け面積が広い作物
9. 漢字では「海松貝」
11. 打数の少なさを競う
13. これか過失か
14. 橋が落ちる童謡で有名
16. 〇〇形文字
18. タテ 40 の形
19. 喪失感のあるタテ 27 の都市
20. これが近づくと緊張する
22. 獺祭という言葉はこの動物が由来
25. ニュージーランドの先住民族
26. 3 ページ目にある
27. 西側の盟主としてヨコ 24 と対抗
29. 〇〇ックマー〇ット
30. ベトナムの通貨単位
31. 1~3 位に与えられることが多い
32. 他の誰かにお願いすること
34. ヨコ 4 の首都
36. タテ 8 を刈る
38. 「パズル旅行」や「さんしろうくん」
40. 「〇〇でありたい」と言われる国
42. この秋は実際には夏
43. 今年世界パズル選手権が開催される国
44. ケーキの名前にもなった山

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：国名

●例題●

ライオン（らいおん）

●解答●

イラン（いらん）＋お

- ① 騎士の米（きしのこめ）
- ② イグアナ売る（いぐあなうる）
- ③ また男子来てる（まただんしきてる）
- ④ スギ花粉沙汰（すぎかふんざた）
- ⑤ ルンバだよ（るんばだよ）
- ⑥ ルンバだわ（るんばだわ）
- ⑦ ドアに業績（どあにぎょうせき）
- ⑧ スイスアンドラ（すいすあんどら）
- ⑨ 今回測定（こんかいそくてい）
- ⑩ 鹿&稲（しかあんどいね）
- ⑪ 黒板近いし（こくばんちかいし）
- ⑫ You are vigorous.（ゆーあーびごらす）
- ⑬ 女子、空中ブランコアポレ（じょしくうちゅうぶらんこあぽれ）
- ⑭ ミント緩和告知、今日中？（みんとかんわこくちきょうじゅう）
- ⑮ レンコンたくあん冷凍ビール、起きて強羅で泳ぐブリ（れんこんたくあんれいとうびーるおきてごうらでおよぐぶり）
- ⑯ I love pug!（あいらぶぱぐ）

作●nari（例題、①②）・へーくま（③④⑨）・わがなし（⑤⑥⑦⑧）

倉成（⑩⑪⑫⑬）・所有格（⑭⑮⑯）

メンバー紹介

PN nari 所属 文学部 B3 一言 修学旅行の夜を推したのは私です。たくさん布団敷きましょう	PN linki 所属 理科一類 B2 一言 面白いパズルを作りたい～
PN ぽらりすこまみ 所属 教養学部 B1 一言 本誌とかハバネロに載せられる高難度パズル、作れるようになりたいな	PN 倉成 所属 理科一類B2 一言 みんなは風邪ひかないようにしようね
PN へーくま 所属 理科一類 B1 一言 ハバネロの景品つくってます よろしくね	PN さつき 所属 理科一類 B2 一言 作問時の想定より高難度評価されがちなので無自覚難易度詐欺をしないよう気をつけたい
PN がんまあ 所属 理科一類 B2 一言 クラスメイト数人にヤジリンを広めることに成功	PN 所有格 所属 理学部 B3 一言 本郷と駒場って遠いですよね
PN sokotsu 所属 理学部 B4 一言 時間と余裕、いっぱいほしい	PN ぐったり 所属 早大 B3 一言 難易度、想定通りにならないがち

メンバー紹介

PN	わがなし
所属	文科二類 B1
一言	飴色になるまで炒めた玉ねぎは例外なく美味しい

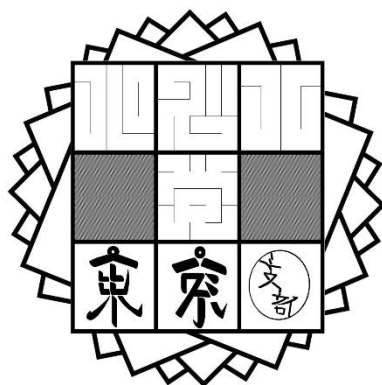
PN	レーシュ
所属	理学部 B4
一言	Switch2と東方の新作たのしみ～～

PN	kou
所属	理科一類 B2
一言	授業あまり取ってないはずなのに なぜか忙しい

PN	Apppp!!
所属	東科大 M1
一言	埋め草担当の予定でしたが、全 ジャンル爆速で作られていました 良い話

PN	neves
所属	理科二類 B1
一言	数十文字のコメントに数十分迷いました

PN	
所属	
一言	



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo

2025.05.24・25 東京大学ペンシルパズル同好会