

ごあいさつ

本日はオンライン五月祭にご来場いただき、そして本冊子をご覧いただきまことにありがとうございます。

例年であれば名前通り五月に行われていたはずの五月祭ですが、残念ながら新型コロナウイルスの影響で一度延期となってしまいました。それだけではなく、東京で緊急事態宣言が出されたり、東京大学のキャンパスに入構制限が設けられたり、多くの団体が活動できない事態になっていました。ペンシルパズル同好会も例外ではなく、例年のような新入生への勧誘ができず、また対面での活動を行うことができませんでした。

そこで、対面での活動ができない期間中、私たち同好会は新しい活動形態としてオンラインで活動することを選びました。日本や海外のパズル愛好家の方々が開発されていたオンラインツールのおかげで、直接会うことができない中でも活動を続け、パズルを作ったり解いたりすることができました。

そして今日、五月祭実行委員の方の尽力によりオンラインながらも無事五月祭が開催され、そして「例年通り」五月祭冊子を配布することができました。

日常生活が大きく変わった中でもこの「例年通り」の五月祭冊子が続けることができたのは、オンラインでも楽しみやすいというパズルの性質によるものだけでなく、様々な方の努力、そしてこの「例年通り」の五月祭冊子を期待していただいていた皆様のおかげです。改めて感謝申し上げます。

お待たせいたしました。今年も会員が腕によりをかけて制作したパズルをぜひお楽しみください。

9月20日 五月祭冊子編集長 fff

パズル公園 目次

p4.	四角に切れ	p16.	ぬりかべ
p6.	ましゅ	p17.	美術館
p8.	へやわけ	p18.	ダブルチョコ
p10.	スラローム	p19.	ビルディングパズル
p12.	Tapu	p20.	クロスワード
p14.	数独	p21.	にょろにょろワード
p15.	スリザーリンク	p22.	会員紹介

本冊子に訂正点を発見した場合 P.23 以降で訂正箇所を更新してゆきます。

難易度について

問題にはそれぞれ難易度をつけています。解く際の目安にしてください。

- ☆ : パズルって、簡単だね。
- ☆☆ : パズルって、楽しいね。
- ☆☆☆ : パズルって、手応えがあるね。
- ☆☆☆☆ : パズルって、難しいね。

※ここに載っているパズルは、(株)ニコリのものが多いです。

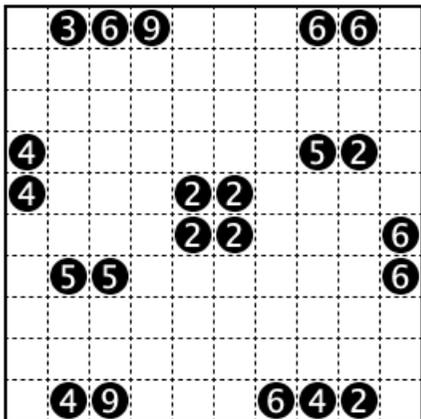
また、以下の名称はいずれも(株)ニコリの登録商標です。

「数独」「スリザーリンク」「ナンバーリンク」「ましゅ」「ペンシルパズル」

四角に切れ SHIKAKU

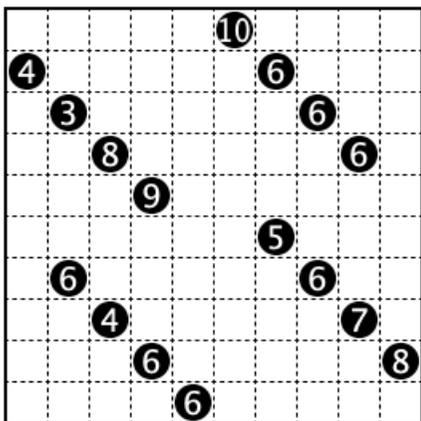
ルール

① ☆ 作●初月葉桜

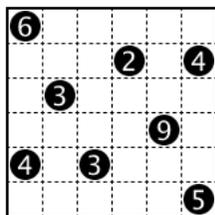


1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形も含む) に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

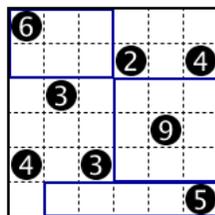
② ☆☆ 作●すいそ



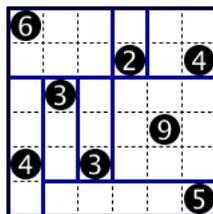
●例題●



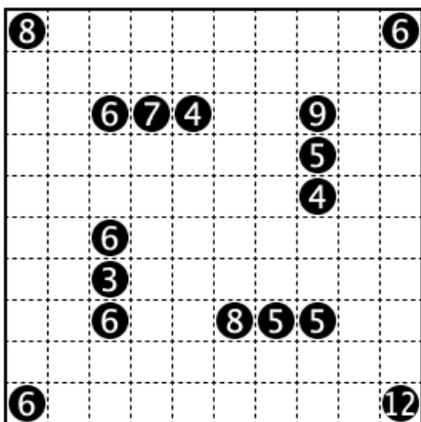
●途中経過●



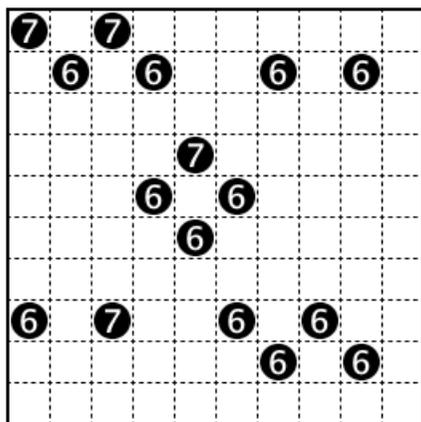
●答え●



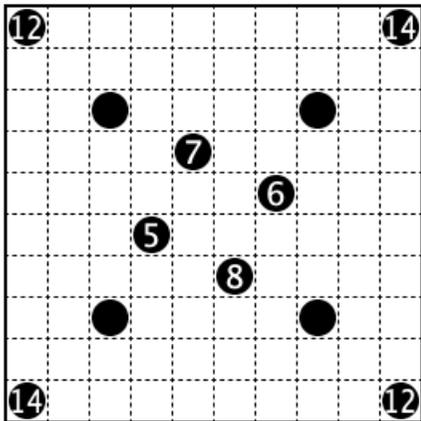
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



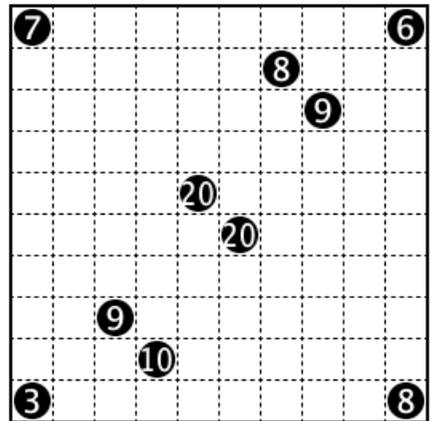
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



⑤ ☆☆☆☆ 作●ホーム

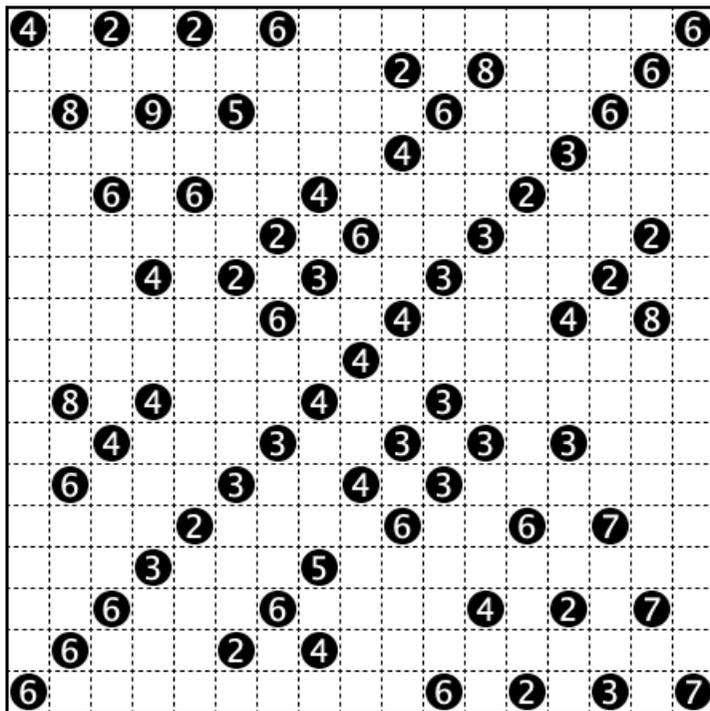


⑥ ☆☆☆☆ 作●泡沫



※ 数字の無い黒丸は数字が隠されています。

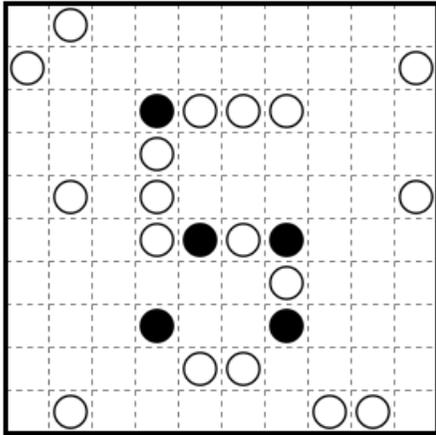
⑦ ☆☆☆ 作●初月葉桜



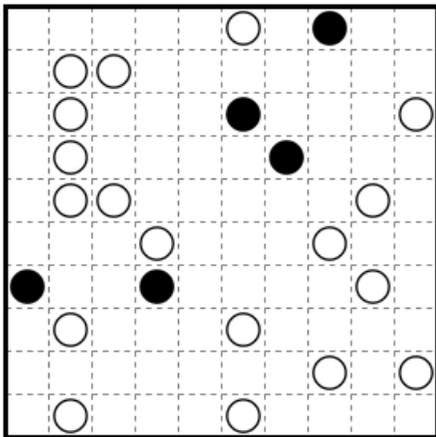
ましゅ MASYU

ルール

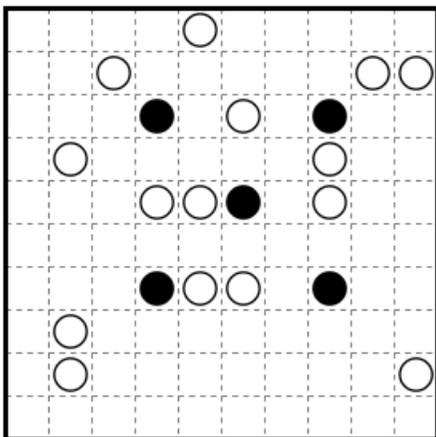
① ☆☆ 作●すいそ



② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

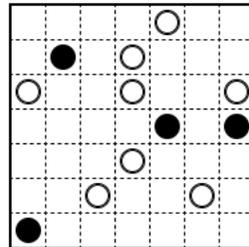


③ ☆☆ 作●ホーム

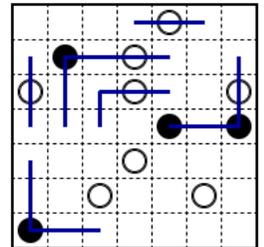


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

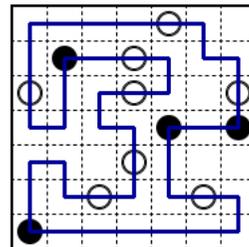
●例題●



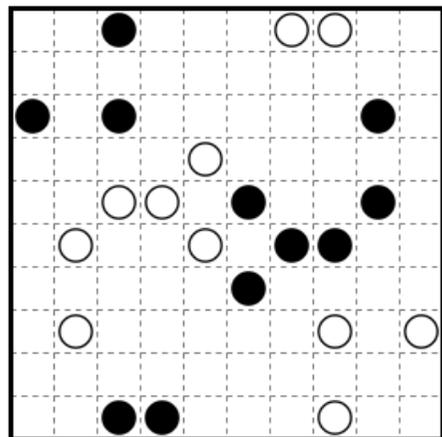
●途中経過●



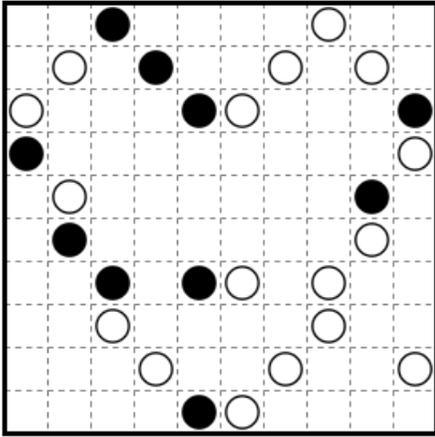
●答え●



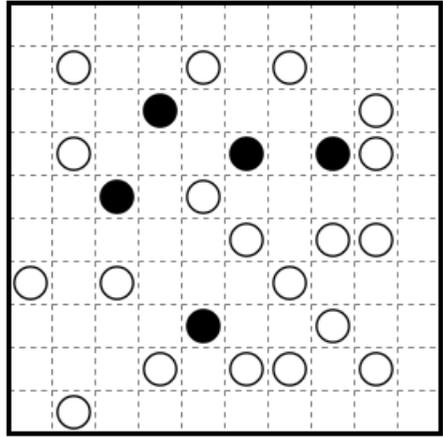
④ ☆☆ 作●かいらんぼん



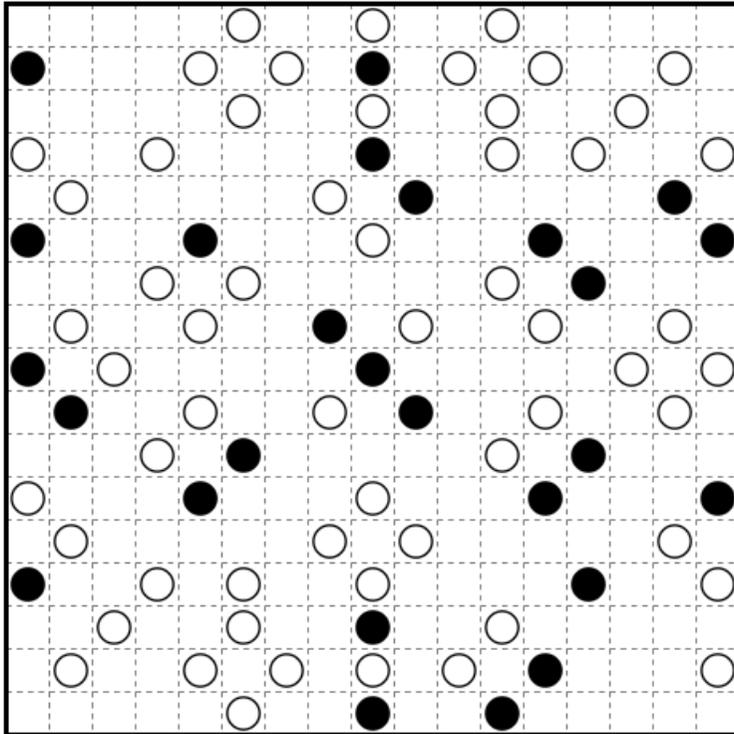
⑤ ☆☆☆ 作●泡沫



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



⑦ ☆☆☆☆☆ 作●泡沫



へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆☆ 作●泡沫

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

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

2					
	0				
2					
		0			

●例題●

2					
		0	3		
2					
3					

●途中経過●

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

●答え●

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

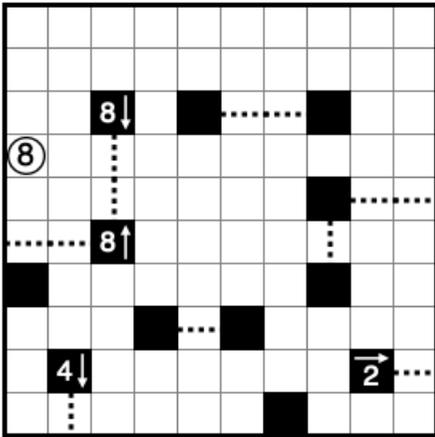
③ ☆☆ 作●しもりん

3					4
2			0		
3	0				
0					

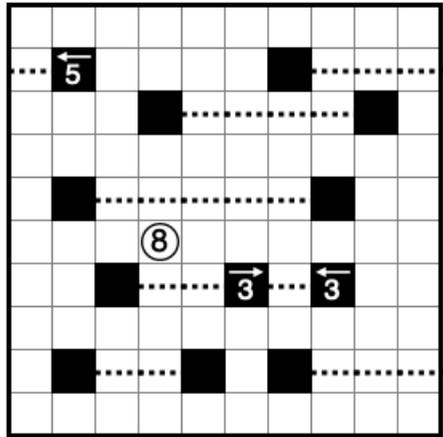
④ ☆☆☆ 作●ホーム

1				1	
		4			
4			4		
1		4		1	
				1	

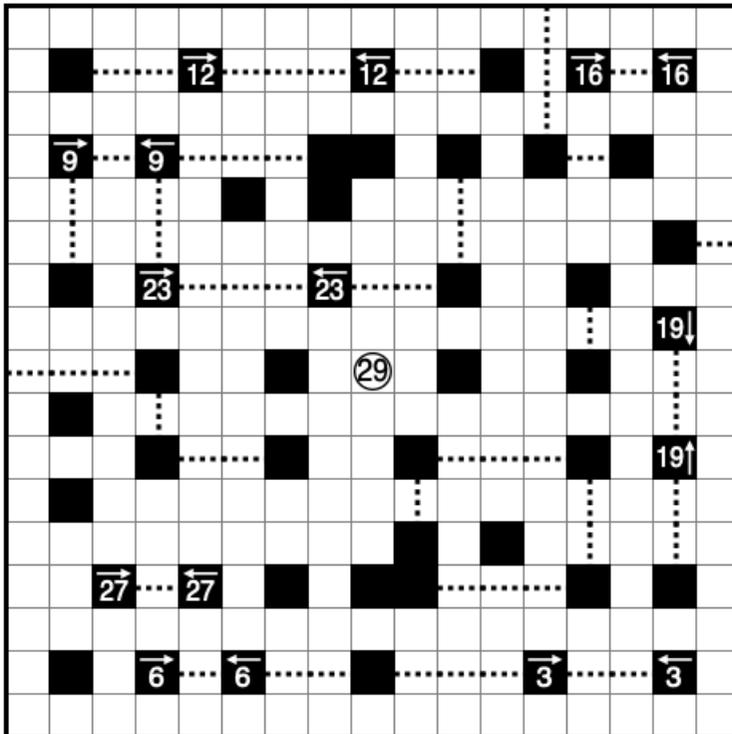
⑤ ☆☆☆ 作●かいらんぼん



⑥ ☆☆☆☆ 作●泡沫



⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫



Tapa

ルール

① ☆☆ 作●タイガーアイ

	8		3 ₃		1 ₄		3
	1 ₅		1 ₁ ¹		5		3
	3 ₃		6		2 ₂		2 ₄
	1 ₅		7		0		5

- 以下のルールに従って盤面のマス塗りつぶします。
- 数字が入っているマスは黒マスにはなりません。
- 数字は、そのマスの周囲最大8マスの、連続して塗りつぶすマスの数を表します。数字が複数ある場合、それぞれの黒マスのつながりの間には少なくとも1マスの空きが入ります。
- すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
- 黒マスが2×2マス以上のカタマリになってはいけません。

② ☆☆ 作●ゆずっこ

				2 ₂			1
		0					
				2 ₂			3
			1 ₁ ¹				
				5			
2			1 ₂				
						1 ₁ ¹	
3			1 ₁ ¹				

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●初月葉桜

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

④ ☆☆☆ 作●靄

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

数独 SUDOKU

ルール

① ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

	3	6		7				
		2		1		5		
	1			6		8		
	8	7			1			
		1	2			4		
			3	5			2	
		4			2		3	
		5	4			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●ゆずっこ

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

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

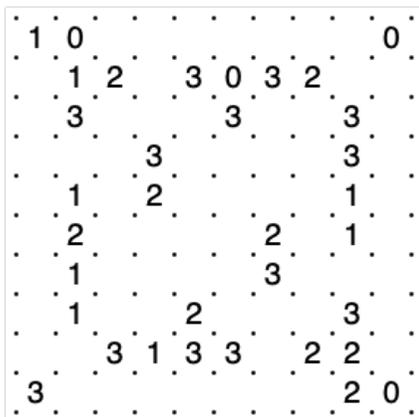
④ ☆☆☆ 作●しもりん

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

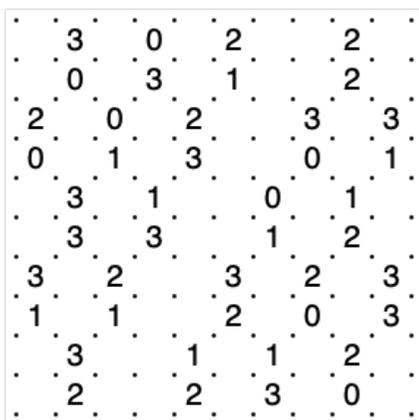
スリザーリンク SLITHERLINK

ルール

① ☆☆ 作●初月葉桜

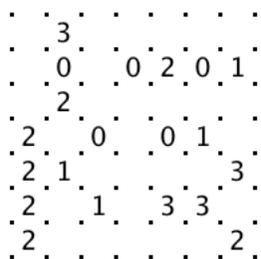


② ☆☆☆ 作●泡沫

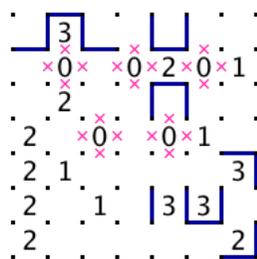


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

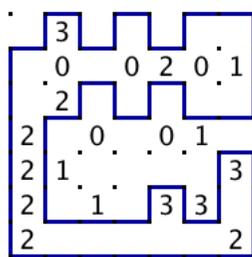
●例題●



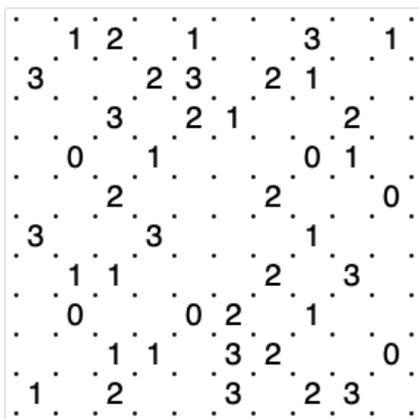
●途中経過●



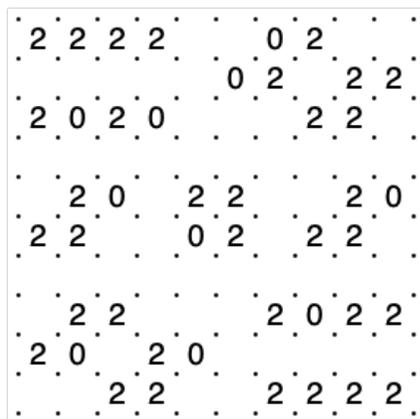
●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



④ ☆☆☆☆ 作●すいそ



ぬりかべ NURIKABE

ルール

① ☆☆☆ 作●泡沫

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

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

② ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

●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●まどれ〜ぬ

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

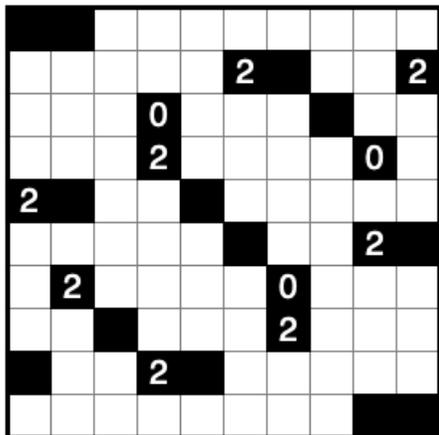
④ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

		2						
	3				1			
4								
	5							
					8			9
						7		
6								

美術館 AKARI

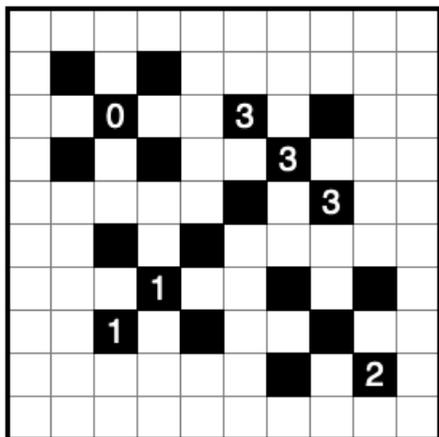
ルール

① ☆ 作●かいらんぼん

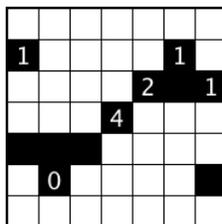


1. 以下のルールに従って盤面の白マスに照明 (○) を配置します。
2. 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表示します。
3. 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
4. どの照明にも照らされていない白マスがあってはいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

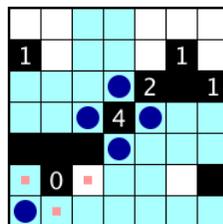
② ☆☆ 作●すいそ



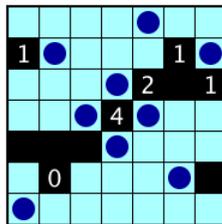
●例題●



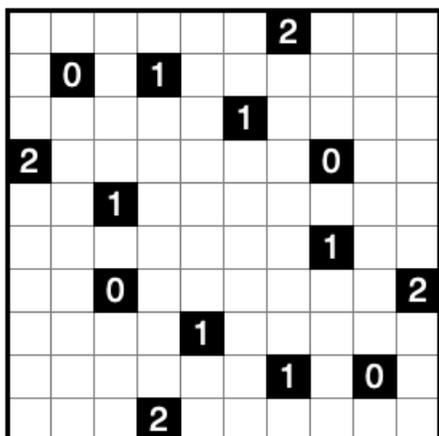
●途中経過●



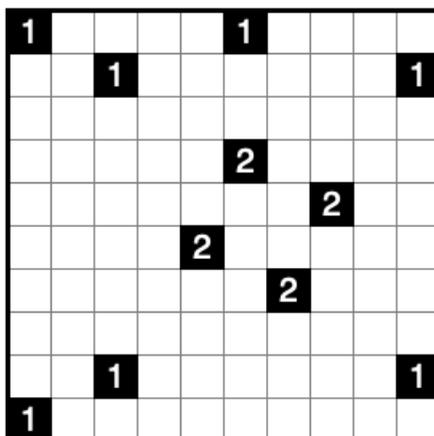
●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●ぷーちゃん



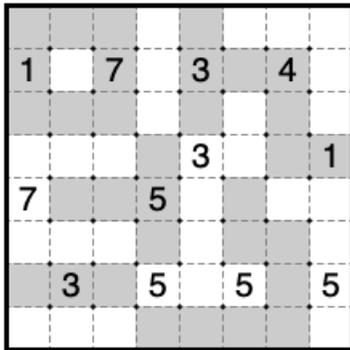
④ ☆☆☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

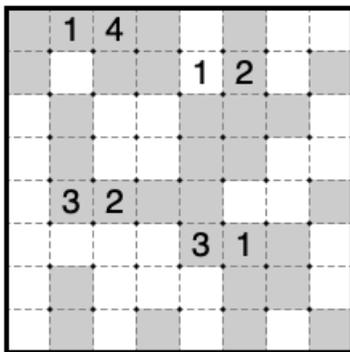
ルール

① ☆ 作●泡沫

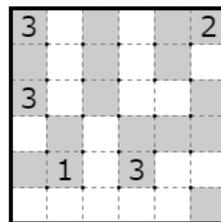


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるものは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつの数字が入ってもかまいません。

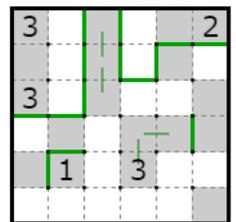
② ☆☆ 作●初月葉桜



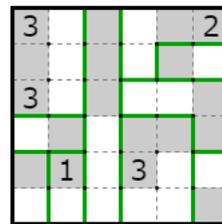
●例題●



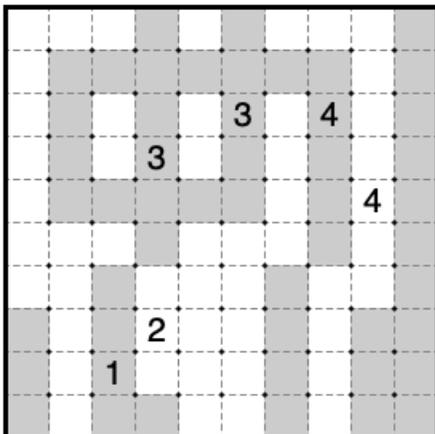
●途中経過●



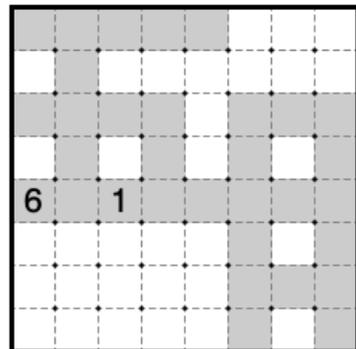
●答え●



③ ☆☆☆ 作●靄



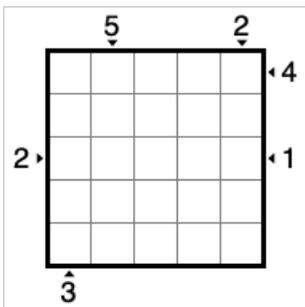
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



ビルディングパズル BUILDING

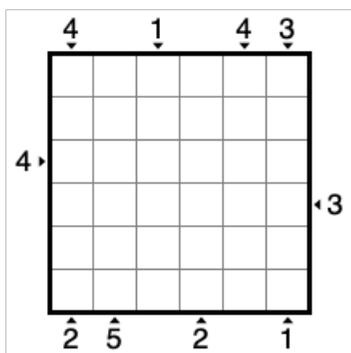
ルール

① ☆☆ 作●泡沫

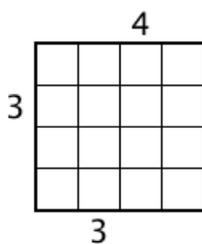


1. 盤面に数字を埋めていきます。盤面に入る数字は、1～辺のマスの数です。
2. 盤の外にあるヒントはその方向から見たときに見えるビルの数です。
3. 盤内に入る数字はビルの階数を表し、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。
4. タテヨコの同じ列には同じ数字は入りません。

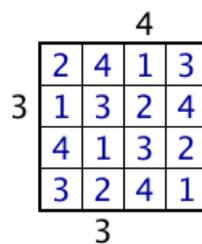
② ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



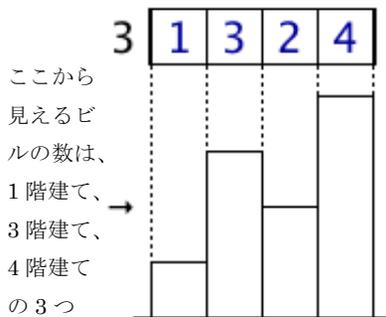
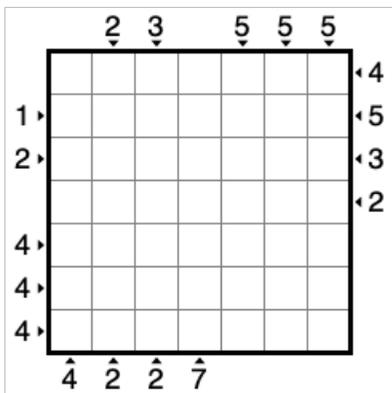
●例題●



●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

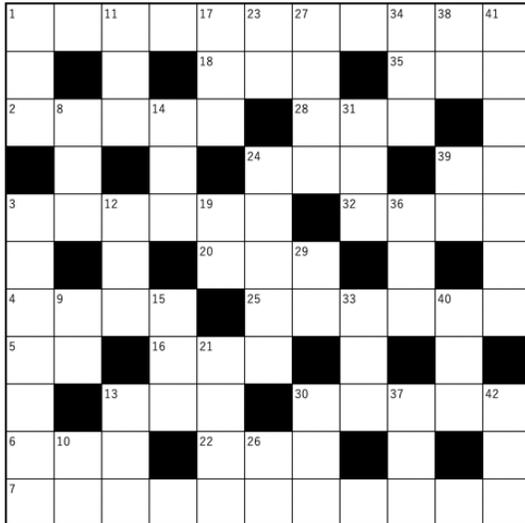


クロスワード CROSSWORD

ルール

カギが何を指しているのかを考えて、同じ番号の位置から、タテのカギならタテに、ヨコのカギならヨコにその言葉を入れて、盤面を埋めてください。

① ☆☆ 作●パズル同好会



↓タテのカギ

- 1.株で一儲けしよう
- 3.飛行機のちょっといい席
- 8.何も無ければ無事。何か起きてしまったら
- 9.髪を梳かす道具。2回重ねるとハム太郎
- 10.くぼんでいること。○○レンズ、○○面鏡
- 11.これをするまでが遠足です
- 12.これか甚兵衛を着て夏祭りに繰り出そう
- 13.トゥース！！
- 14.真ん中の赤い部分は 50 点
- 15.タテ 39 が体を真っ赤にしてこれをします
- 17.鮎を吐き出させず
- 19.首に相当する部分の肉の名前
- 21.手が届かないかゆいところにこれ一本
- 23.いとこの母はあなたの○○
- 24.帽子とマスクと○○○○○で顔を完全に隠す
- 26.○○はよいよい 帰りはこわい
- 27.大崎と 新木場結ぶ ○○○○線
- 29.立方体のサイコロの目の中で一番大きい数
- 30.シーバスと呼ばれたり名字だったり
- 31.温泉の蒸気で蒸したりアリを捕らえる罌だったり
- 33.逆から読んでも同じ名前の赤色の野菜

- 34.鍵盤楽器。その名に反してフォルテも出ます
- 36.共有すること。○○○ハウス
- 37.左遷だったり栄転だったりどっちでもなかったり
- 38.丸くて小さいもの。豆○○
- 39.ホタル○○、ヤリ○○、アオリ○○
- 40.”歪”と書いて○○○と読みます
- 41.文字通り「最高に泣ける」ことが多いです
- 42.買ってでもしろと言われはするが本当はしたくないこと

→ヨコのカギ

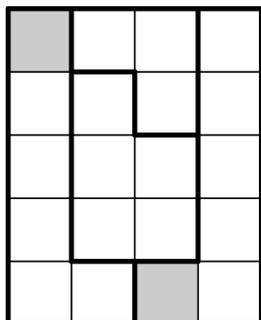
- 1.本当は今年開催されるはずだった
- 2.夏休みには計画的に進めましょう
- 3.この冊子にも載っている、明かりを配置するパズル
- 4.和名は襟締。蝶○○○○
- 5.タテ 39 やヨコ 20 が人気です
- 6.ASEAN 加盟の内陸国
- 7.ドミノ倒しのような証明の方法
- 13.殴られる前に決めておくの良いもの
- 16.漢字では師と書きます
- 18.ヒトに捕まってしまったワニの末路の1つ
- 20.赤身、中トロ、大トロと言えば
- 22.テレビの砂嵐のあの雑音はホワイト○○○と言います
- 24.ヨコ 01 の○○○のイベントは閉会式です
- 25.乳固形分 3.0% 以下は氷菓、3.0% 以上はこれ
- 28.ラスベガスで夢を見る
- 30.もともとはストア派の哲学者を指す言葉
- 32.二度漬け厳禁！
- 35.これが乗っている食べ物は美味しい
- 39.♪過去と未来の狭間に 僕らは○○生きている

によるによるワード

Meandering Words

ルール

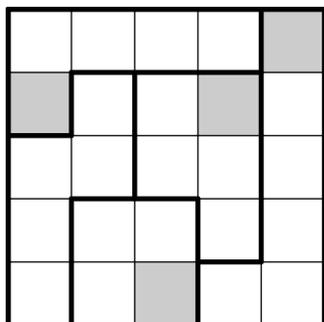
① ☆☆ 作●ゆずっこ



ほっかいどう
ほんしゅう
しこく
きゅうしゅう

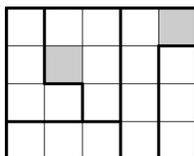
1. 全ての空いているマスに文字をひとつずつ入れます。
2. 太線で区切られた全ての部屋に、指定された言葉がひとつずつ入るようにします。各単語はそれぞれ1回ずつしか使えません。そして、その部屋の中をタテヨコに一筆書きで進むことで、その単語を順番にたどるような道ができるようにします。ブロック内に太線がある場合は、一筆書きの道が交わらないようにします。
3. タテヨコナメに同じ文字がとなり合ってははいけません。
4. 灰色のマスは、ブロックに入る言葉の中で最初の文字が入るマスを表します。灰色のマスがないブロックでは、どれが最初のマスになるかわかりません。

② ☆☆ 作●タイガーアイ



スマルト
アイボリー
カーマイン
ビリジアン
アプリコット

●例題●



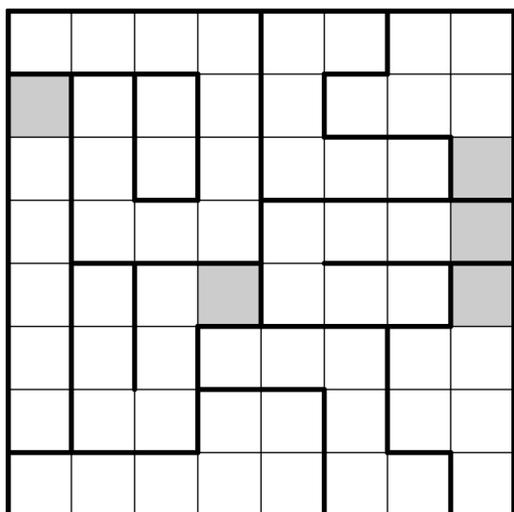
くがつ
おんらいん
かいさい
ごがつさい
さっし

●答え●



くがつ
おんらいん
かいさい
ごがつさい
さっし

③ ☆☆☆ 作●タイガーアイ



ドウ
イセジグウ
セイソウケン
セイトウセイ
テンノウセイ
フセイミヤク
イツセイチダイ
オデュツセイア
デンカセイヒン
イチランセイソウセイジ

メンバー紹介

PN	fff
所属	医学科3年
一言	九月でも五月祭です。諸々落ち着いて、再び皆様に直接冊子をお渡しできる日が早く来ますように。

PN	ゆずっこ
所属	医学系研究科D4
一言	今年度医学系研究科を卒業して来年からは5年生になります。まだまだ現役

PN	かいらんばん
所属	工学部2年
一言	家でもパズル、解こう！

PN	靄
所属	教養学部2年
一言	せぶてんばーなのー、めえ。

PN	ホーム
所属	某高2年
一言	どうやって入ったんだっけ...？

PN	すいそ
所属	
一言	解くストロングゼロ

PN	泡沫
所属	工学部4年
一言	院試期間中に体重とストレスとヤジリン10連ガチャの結果のスクショが増え続けました。

PN	ぷーちゃん
所属	
一言	パズールレーン

PN	
所属	
一言	

PN	
所属	
一言	

PN	
所属	
一言	

PN	
所属	
一言	

PN	
所属	
一言	

PN	
所属	
一言	

訂正

本冊子の訂正やお詫びに関するページです。訂正点が見つかり次第更新してゆきます。