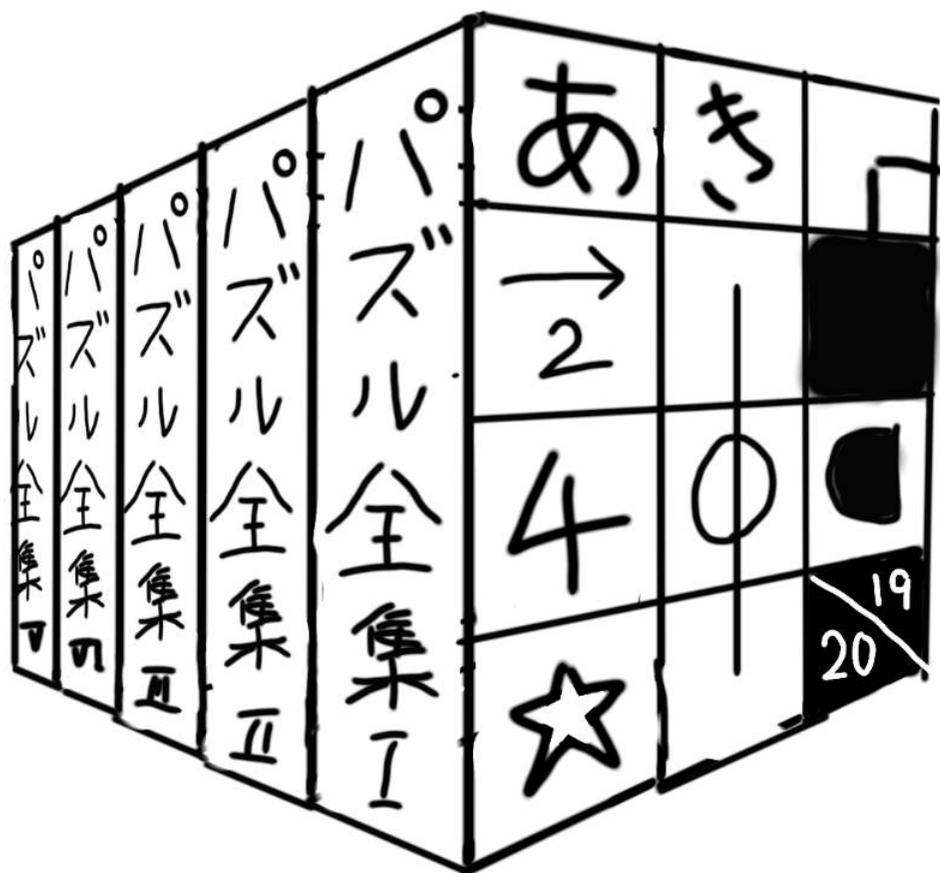


パズル図書館 19KF



訂正とお詫び

本冊子の訂正やお詫びです。

- (1) P.30 よみどおり❸ 複数解でした。

パズル図書館 目次

p4.	四角に切れ	p22.	ダブルチョコ
p6.	ナンバーリンク	p23.	スターバトル
p8.	美術館	p24.	ビルディングパズル
p10.	スリザーリンク	p25.	バトルシップ
p12.	ヤジリン	p26.	サングラス
p14.	Tapa	p27.	推理パズル
p16.	数独	p28.	推理クロス
p17.	へやわけ	p29.	セレクトワーズ
p18.	フィルオミノ	p29.	ブロック分割
p19.	ましゅ	p30.	よみどおり
p20.	カックロ	p31.	イラストロジック
p21.	ぬりみさき	p32.	クロスワード

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。

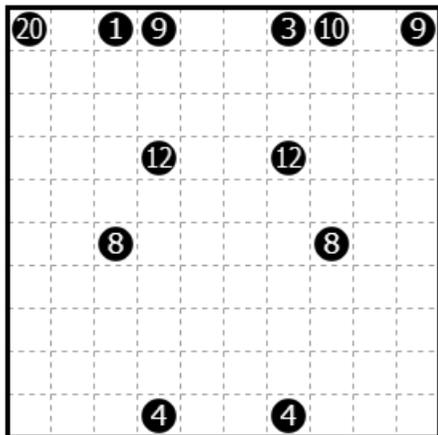
「数独」「スリザーリンク」「ナンバーリンク」「カックロ」

「ましゅ」「推理パズル」「ペンシルパズル」

四角に切れ SHIKAKU

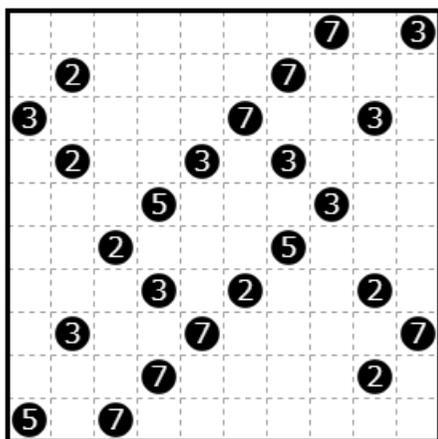
ルール

① ☆ 作●すいそ

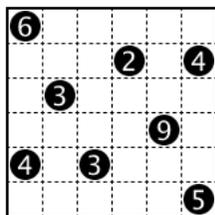


1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形 (正方形も含む) に分けます。
2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

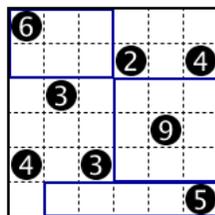
② ☆ 作●fff



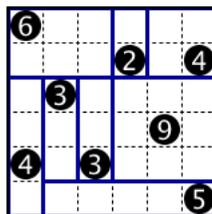
●例題●



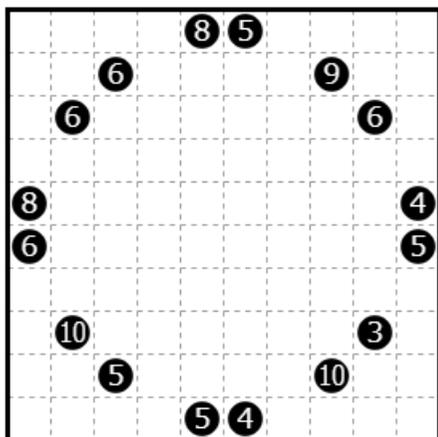
●途中経過●



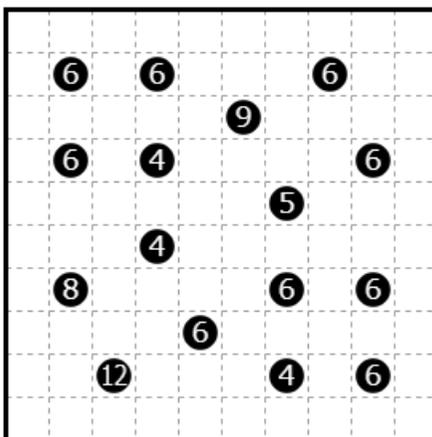
●答え●



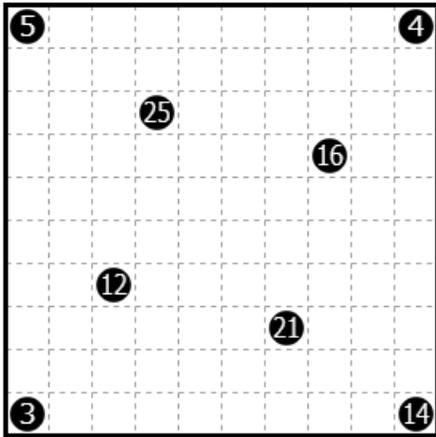
③ ☆☆ 作●よしもと



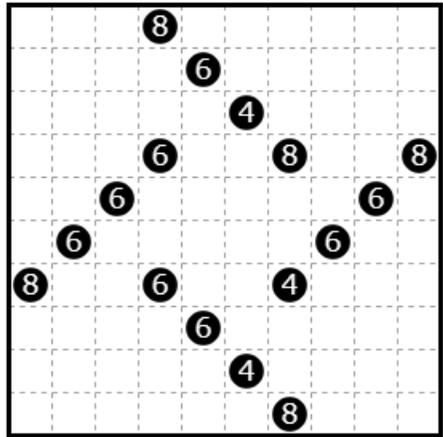
④ ☆☆☆ 作●粗茶



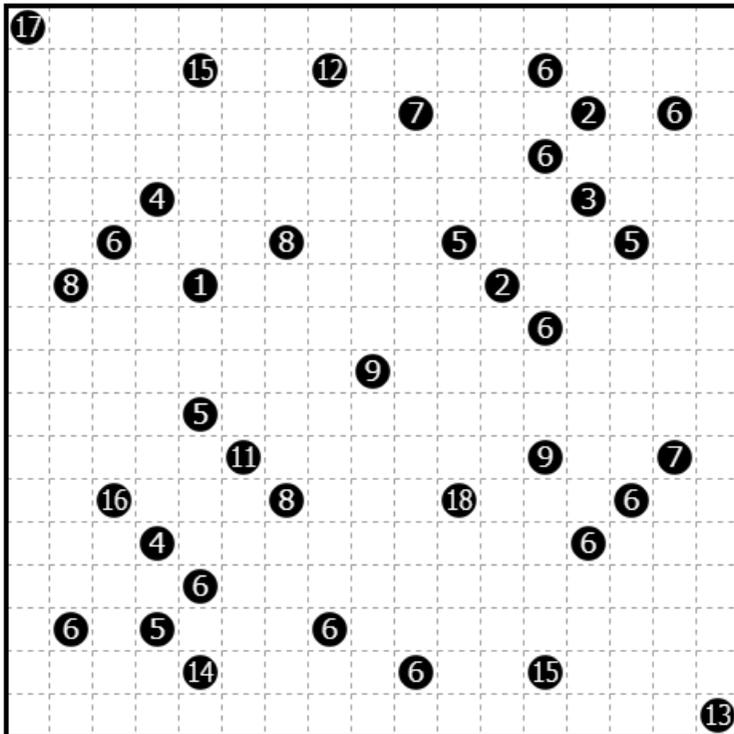
⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



⑥ ☆☆☆☆ 作●cz



⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫



ナンバーリンク NUMBERLINK

ルール

① ☆ 作●かいらんぼん

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

1. 同じ数字どうしを線でつなげます。
2. 線はタテヨコに引き、マスの中央を通ります。
3. 線は1マスに1本だけ通過できます。線をワクの外に出したり、交差や枝分かれさせてはいけません。また、線は数字が入っているマスを通してもいけません。

●例題●

1				
			5	
	4			1
2				3
4	2			5
				3

●途中経過●

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

●答え●

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

② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

③ ☆☆ 作●ひこうき

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

④ ☆☆☆ 作●よしもと

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

⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

⑥ ☆☆☆ 作●すいそ

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

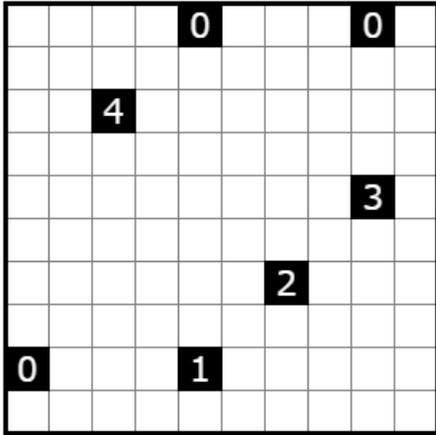
⑦ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

美術館 AKARI

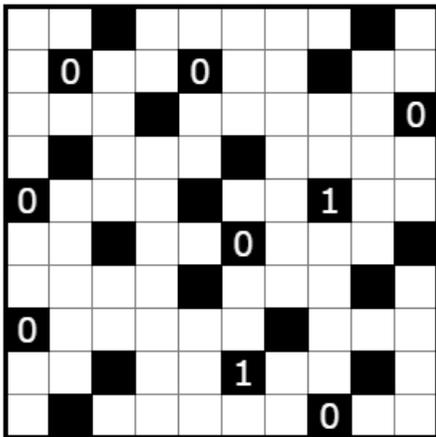
ルール

① ☆ 作●ぷーちん

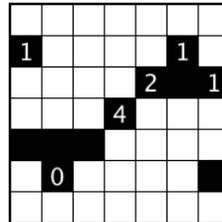


1. 以下のルールに従って盤面の白マスに照明 (○) を配置します。
2. 数字は、タテヨコ両隣の最大4つの白マスに入る照明の数を表します。
3. 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメには照らせません。
4. どの照明にも照らされていない白マスがあってははいけません。また、照明のあるマスは、他の照明で照らされてはいけません。

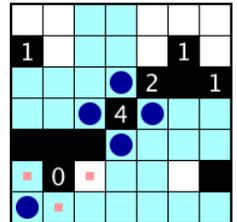
② ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



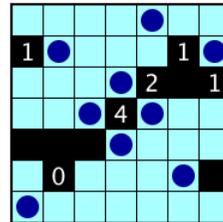
●例題●



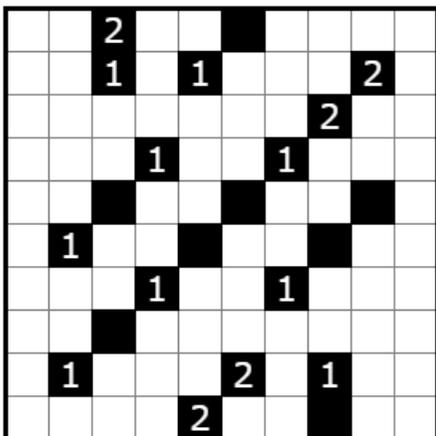
●途中経過●



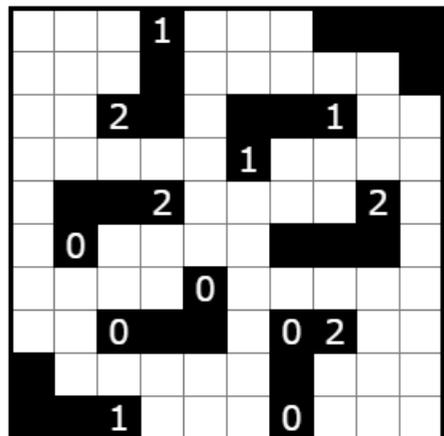
●答え●



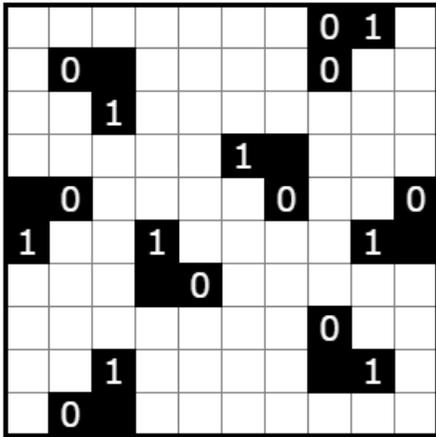
③ ☆☆ 作●初月葉桜



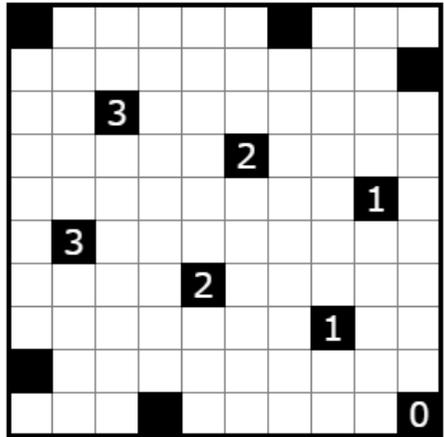
④ ☆☆☆ 作●かいらんぼん



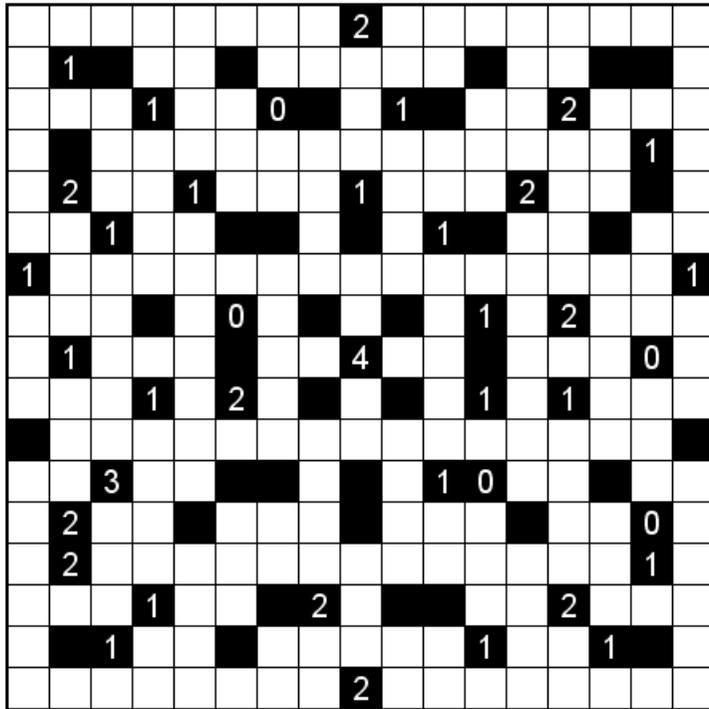
⑤ ☆☆☆ 作●よしもと



⑥ ☆☆☆☆ 作●すいそ



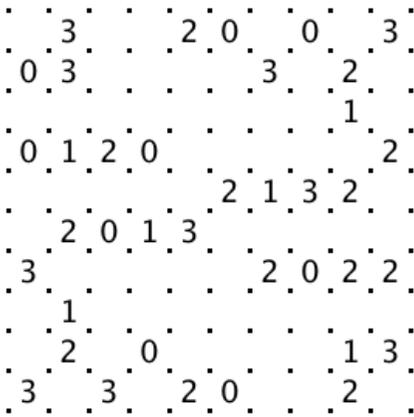
⑦ ☆☆☆☆ 作●泡沫



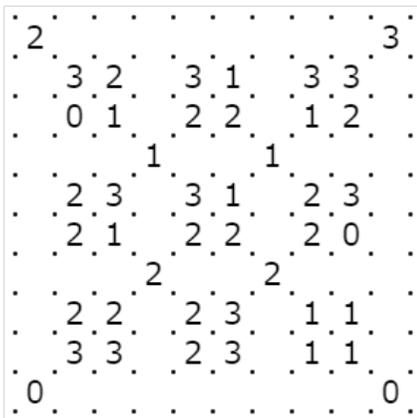
スリザーリンク SLITHERLINK

ルール

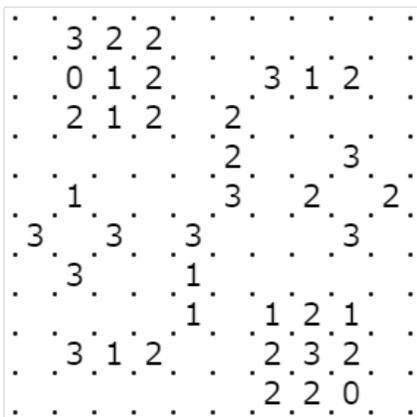
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●かいらんぼん

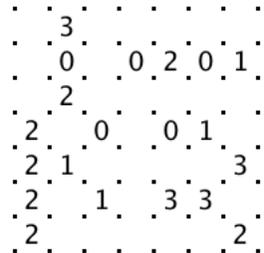


③ ☆☆ 作●初月葉桜

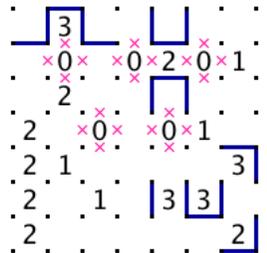


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

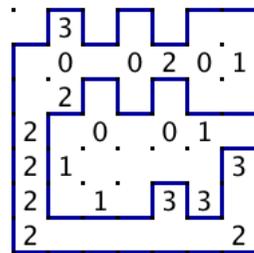
●例題●



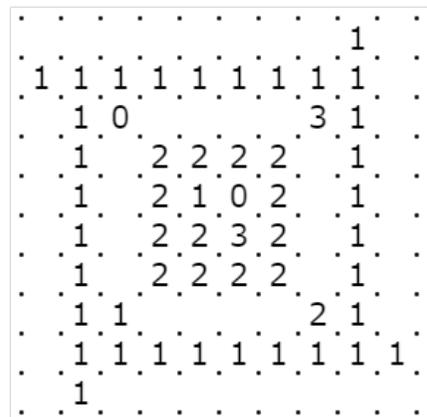
●途中経過●



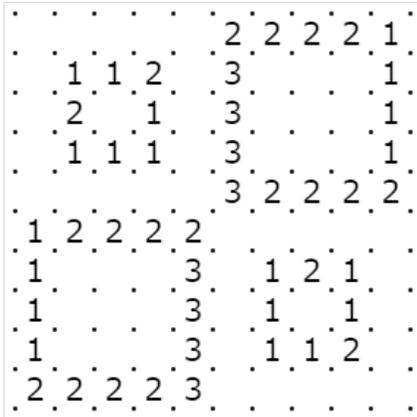
●答え●



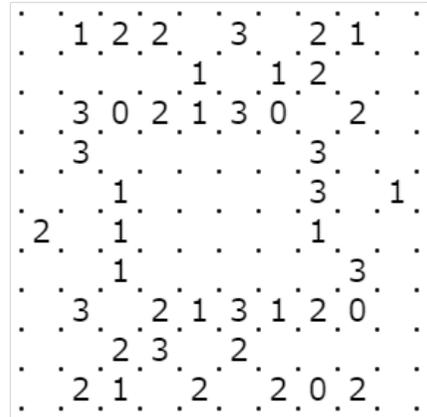
④ ☆☆☆ 作●cz



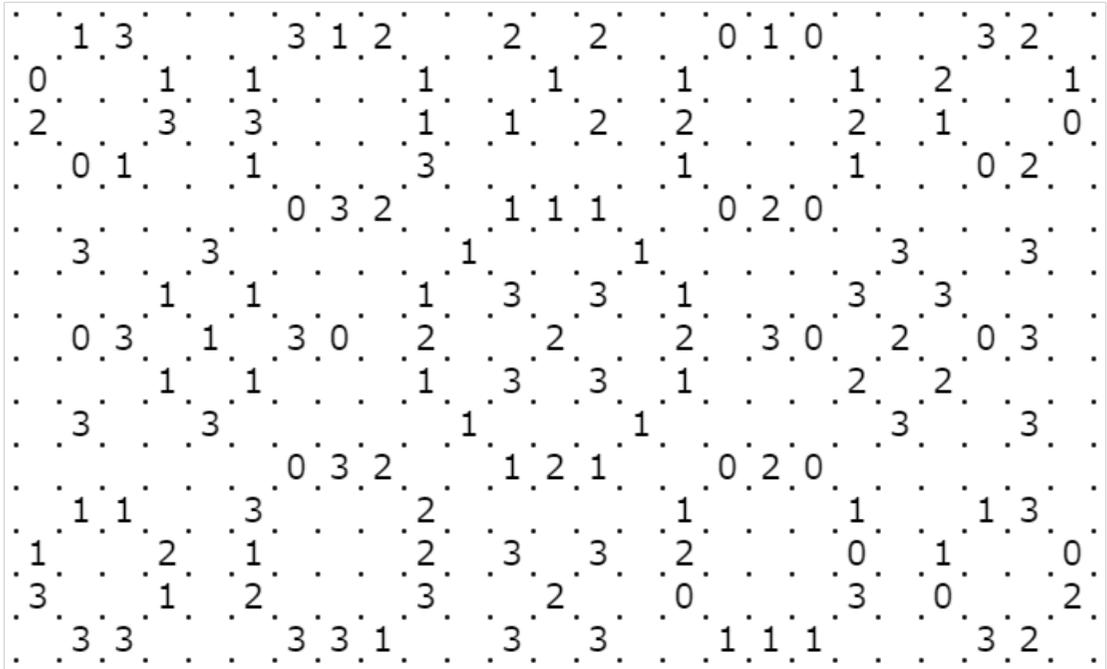
⑤ ☆☆☆☆ 作●ひこうき



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



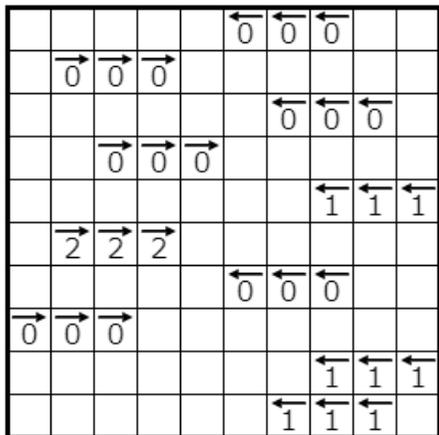
⑦ ☆☆☆☆ 作●fff



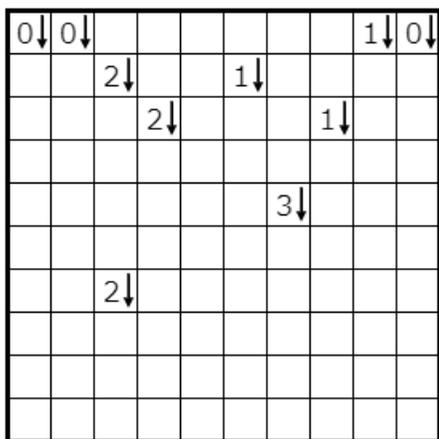
ヤジリン YAJILIN

ルール

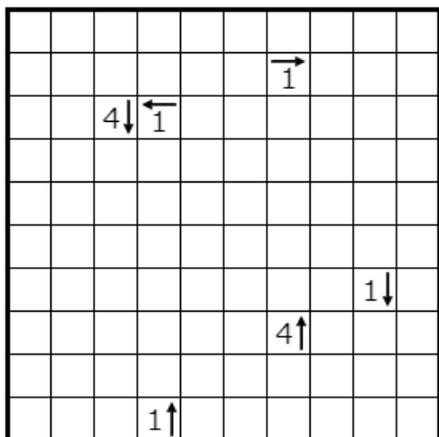
① ☆彡 作●すいそ



② ☆彡 作●すいそ

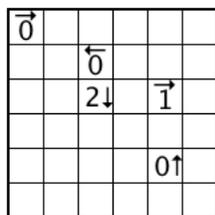


③ ☆☆ 作●ひこうき

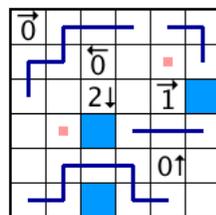


1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作ります。線が通らない白マスは、黒マスにします。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かかれはしません。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスに線は通りませんが、黒マスにもなりません。

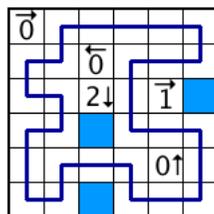
●例題●



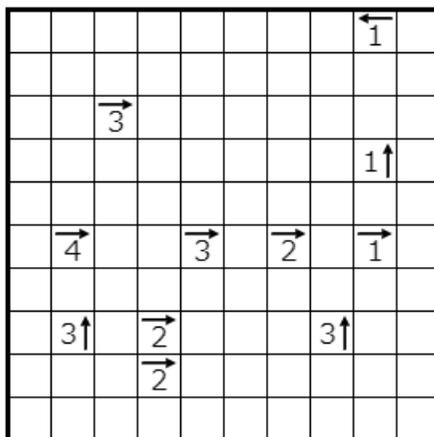
●途中経過●



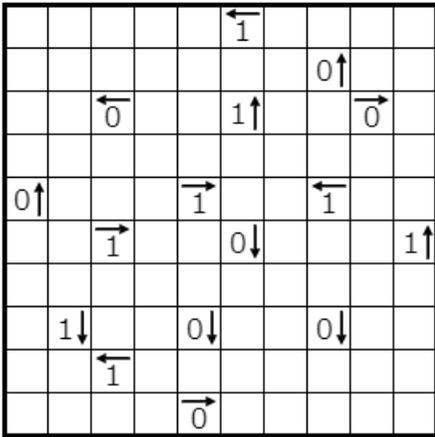
●答え●



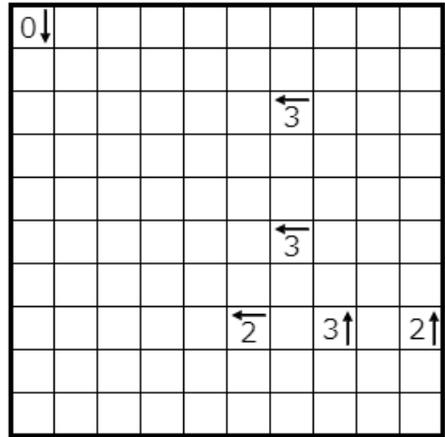
④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



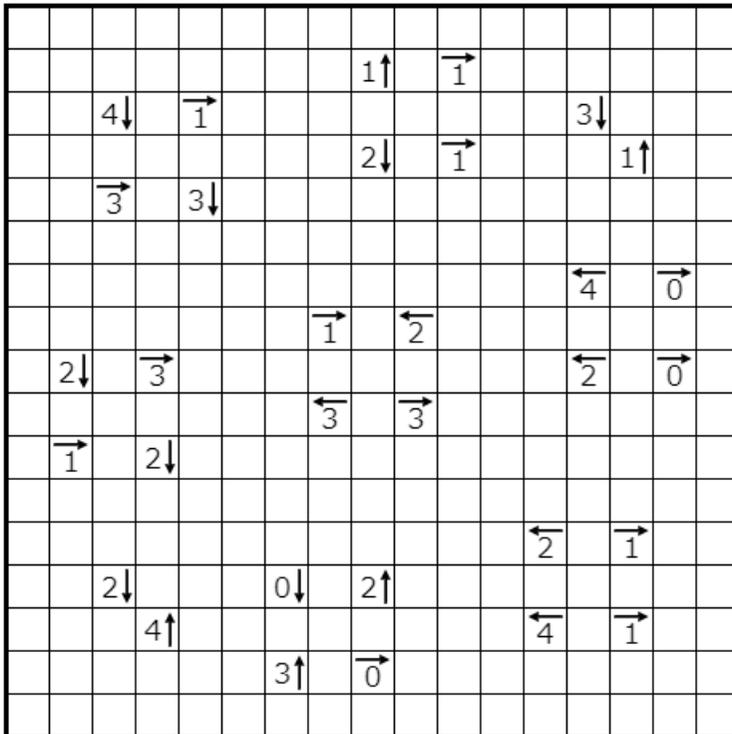
⑤ ☆☆☆ 作●粗茶



⑥ ☆☆☆☆ 作●ひこうき



⑦ ☆☆☆☆ 作●よしもと



Tapa

ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

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

- 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●すいそ

				1 ₁		1 ₁	
		1 ₁	1 ₁				
				6		1 ₁	1 ₁
1		6					
				1 ₁	2 ₁	1 ₁	1 ₁
	2 ₂		2 ₂				

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ

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

④ ☆☆☆ 作●泡沫

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

⑤ ☆☆☆ 作●初月葉桜

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

⑥ ☆☆☆ 作●よしもと

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

⑦ ☆☆☆☆ 作●初月葉桜

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

数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

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

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

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

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

④ ☆☆☆☆ 作●cz

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

へやわけ HEYAWAKE

ルール

① ☆☆ 作●ゆづっこ

0	1	1	1		0	4	
0							
1		2				1	
3		2					0
						0	
						2	
2			2				

- 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。

●例題●

2					
			0	3	
2					
3					

●途中経過●

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

② ☆☆ 作●初月葉桜

1	2	3				
						0
	3					
						2
	3					
2		2		5		

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●すいそ

					3	
3			4			
					1	
			4			
					5	

④ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

2				1		
				2		1
			1			2
			1			
				1		

フィルオミノ FILLOMINO

ルール

① ☆☆☆ 作●すいそ

							7	
1	2	3	4	5	6		8	
							9	
						47		
		47						
	3							
	3		5	5	5	5	5	9
	3							

- すべてのマスに数字を1つずつ入れ、さらに点線の上にタテヨコに線を引いて、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
- 同じ数字が入ったマスがタテヨコに隣り合っている場合、それらは同じブロックに入ります。
- ブロックに入るマスの数は、そのブロックに入る数字と同じにします。

② ☆☆☆ 作●fff

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

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆☆☆ 作●よしもと

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

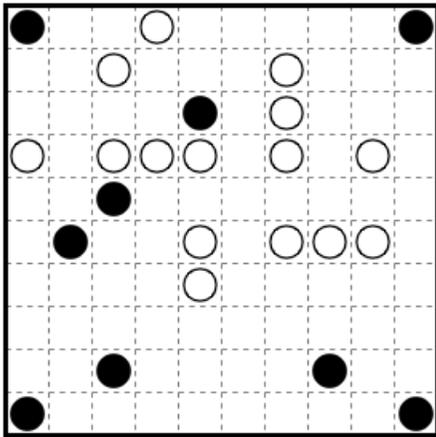
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

		7	3		3	6		5	6
		2	3		3	5		3	3
		10	3		3	3		5	3
		4	3		4	4		5	3
		4	4		4	4		4	3
		2	4		3	6		4	7

ましゅ MASYU

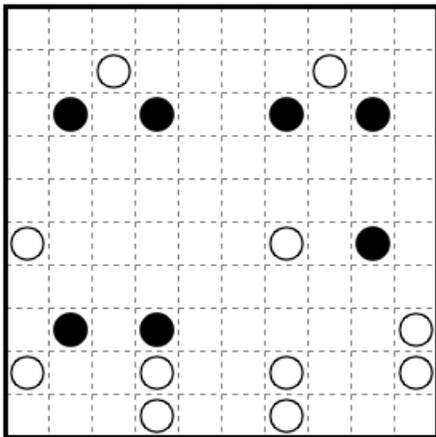
ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

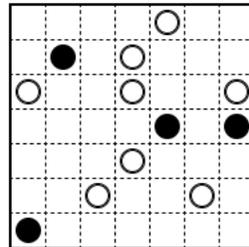


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合があります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

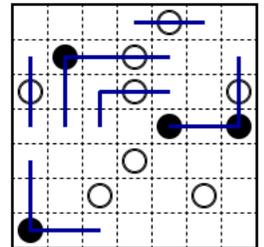
② ☆☆☆ 作●ひこうき



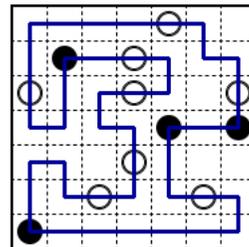
●例題●



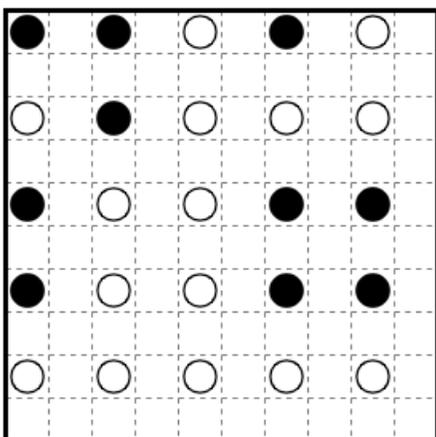
●途中経過●



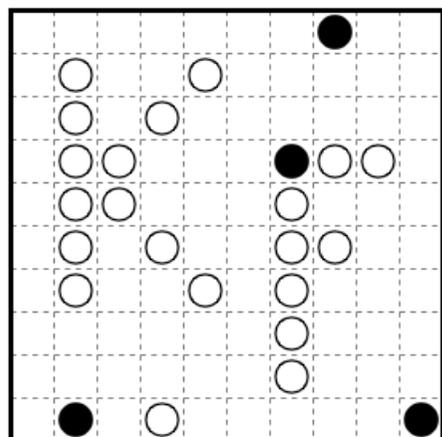
●答え●



③ ☆☆☆ 作●よしもと



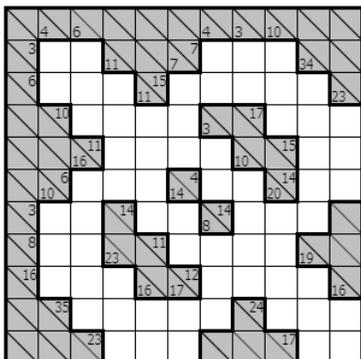
④ ☆☆☆☆ 作●cz



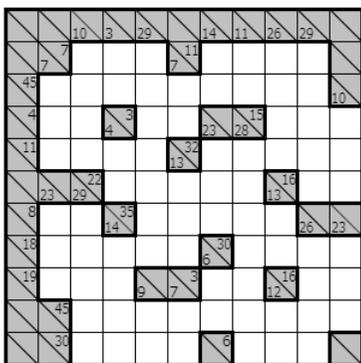
カックロ KAKKURO

ルール

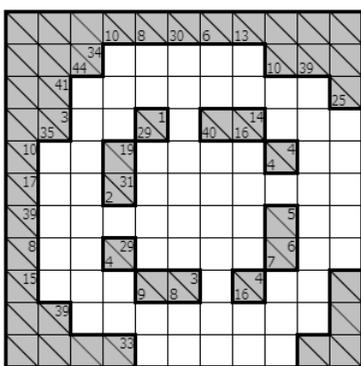
① ☆ 作●トクナキラ



② ☆☆ 作●トクナキラ

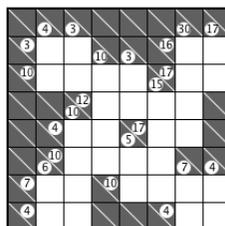


③ ☆☆☆☆ 作●cz



- 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は使いません。
- 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。
- 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。124は○ですが、232は×です。

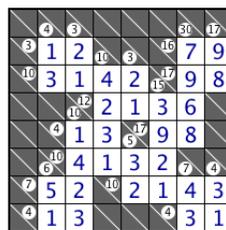
●例題●



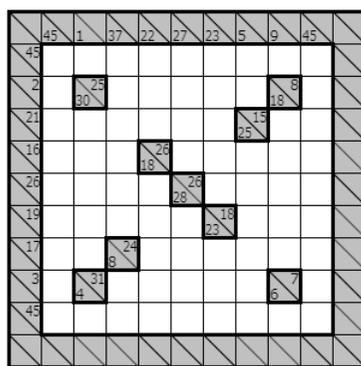
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●cz



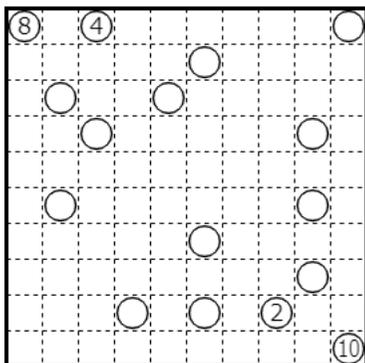
一通りに決まる数字の例

2マス	3マス	4マス	5マス	6マス
3 = 1 + 2	6 = 1 + 2 + 3	10 = 1 + 2 + 3 + 4	15 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5	21 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6
4 = 1 + 3	7 = 1 + 2 + 4	11 = 1 + 2 + 3 + 5	16 = 1 + 2 + 3 + 4 + 6	22 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 7
16 = 7 + 9	23 = 6 + 8 + 9	29 = 5 + 7 + 8 + 9	34 = 4 + 6 + 7 + 8 + 9	38 = 3 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9
17 = 8 + 9	24 = 7 + 8 + 9	30 = 6 + 7 + 8 + 9	35 = 5 + 6 + 7 + 8 + 9	39 = 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9

ぬりみさき NURIMISAKI

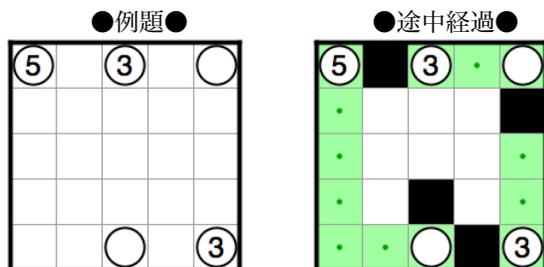
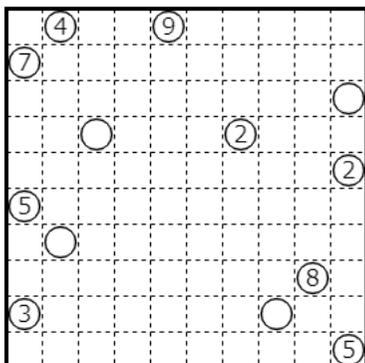
ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

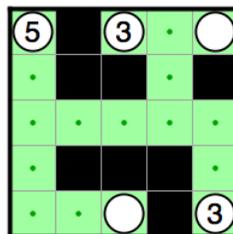


1. 盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。
2. タテヨコに隣り合うマスのうち 1 つだけが白マスで残り全てが黒マス、という白マスのことを「岬」と呼びます。丸のマスは必ず岬になります。また、丸のないマスが岬になってはいけません。
3. 丸の中の数字は、丸のマスから白マスがある方向に、いくつ白マスが連続するかを表します。数字のない丸のマスでは、何マス連続するか分かりません。
4. すべての白マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
5. 白マスも黒マスも、 2×2 以上のカタマリになってはいけません。

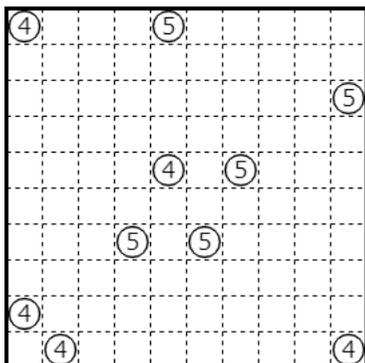
② ☆☆ 作●すいそ



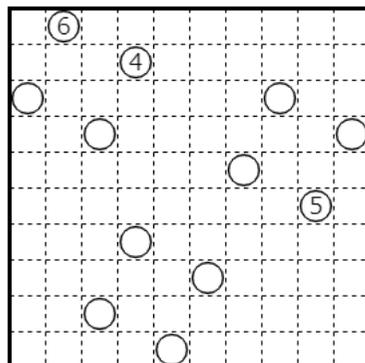
●答え●



③ ☆☆☆ 作●初月葉桜



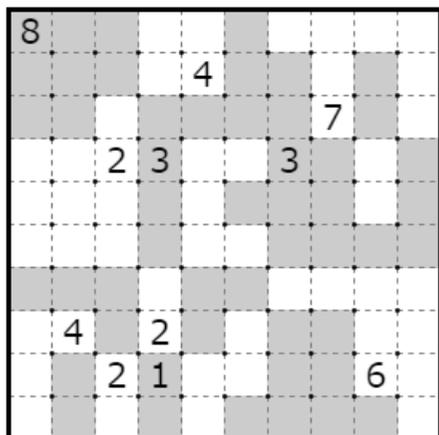
④ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん



ダブルチョコ DOUBLE CHOCO

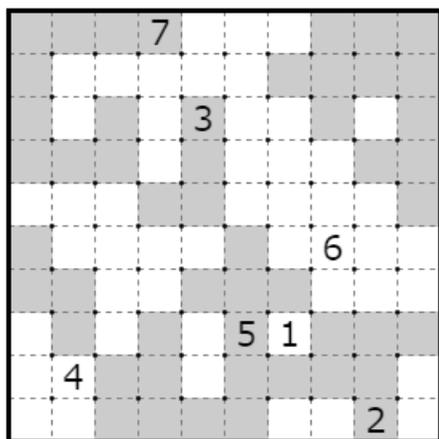
ルール

① ☆ 作●まどれ〜ぬ

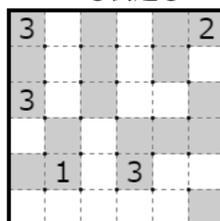


1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるものは「同じ形」とします。
3. 数字は、そのマスが含まれるブロック内での、その色のカタマリのマス数を表します。つまり、ブロックのマス数の半分になります。1つのブロックに、いくつの数字が入ってもかまいません。

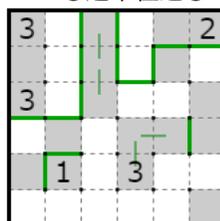
② ☆☆ 作●初月葉桜



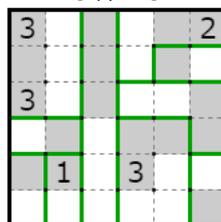
●例題●



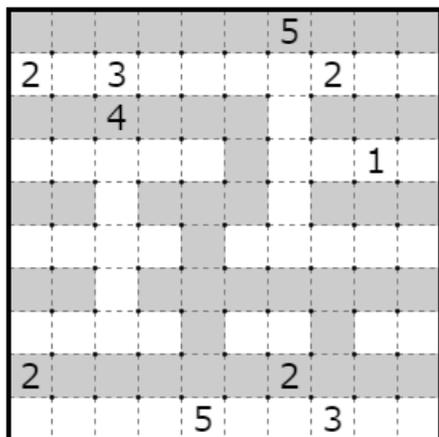
●途中経過●



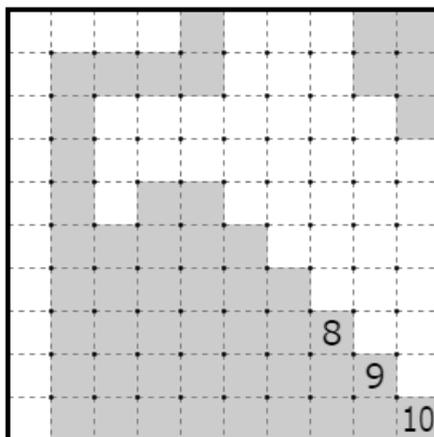
●答え●



③ ☆☆☆ 作●ひこうき



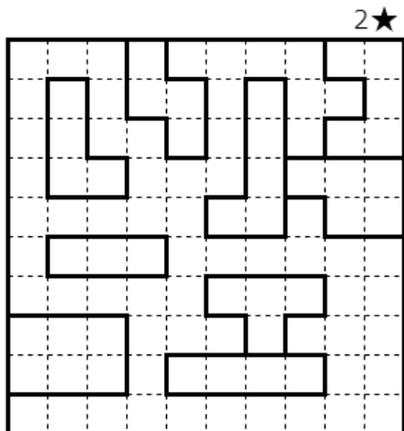
④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



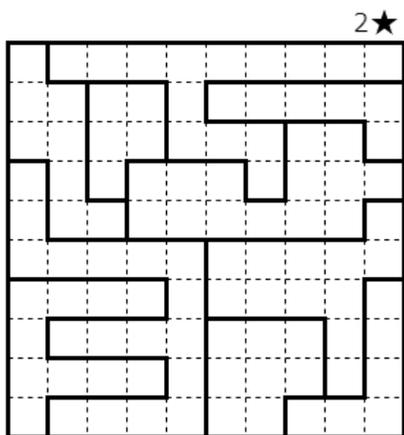
スターバトル STAR BATTLE

ルール

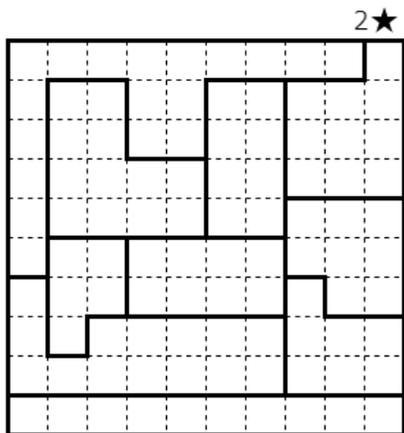
① ☆ 作●fff



② ☆☆☆ 作●ゆずっこ

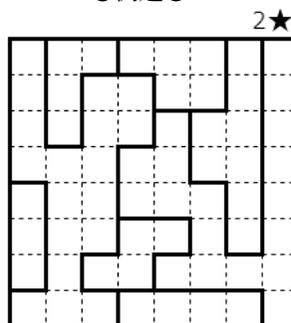


③ ☆☆☆ 作●初月葉桜

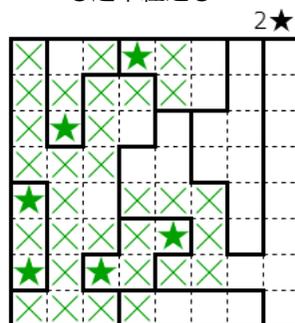


1. 盤面内のいくつかのマスに☆を配置します。
2. 縦横の各列と太線で囲まれた全てのエリアに指定された数の☆があるようにします。
3. 一つのマスに2つ以上の☆が入ることはありません。☆の入ったマスが縦横斜めに接してはいけません。

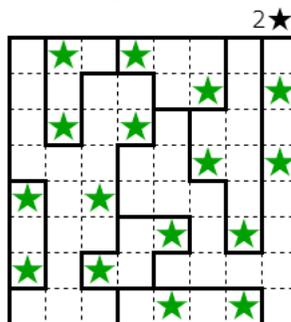
●例題●



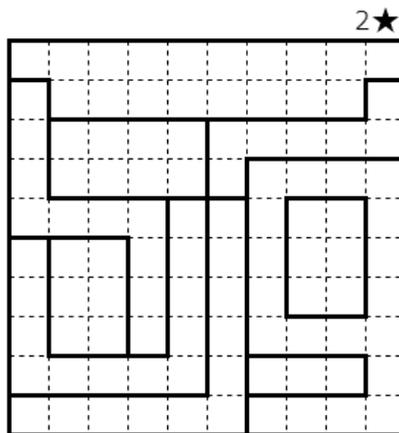
●途中経過●



●答え●



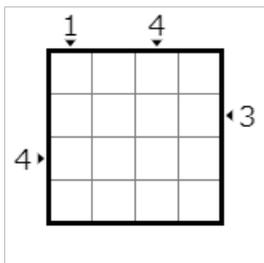
④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



ビルディングパズル BUILDING

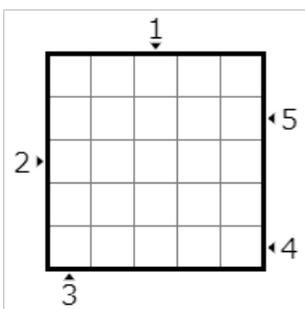
ルール

① ☆ 作●fff

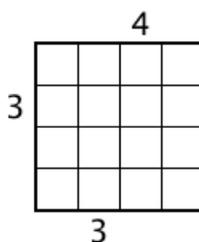


1. 盤面に数字を埋めていきます。盤面に入る数字は、1～5です。
2. 盤の外にあるヒントはその方向から見たときに見えるビルの数です。
3. 盤内に入る数字はビルの階数を表し、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。
4. タテヨコの同じ列には同じ数字は入りません。

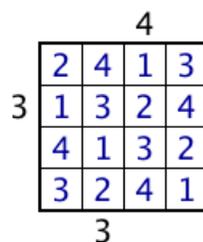
② ☆ 作●cz



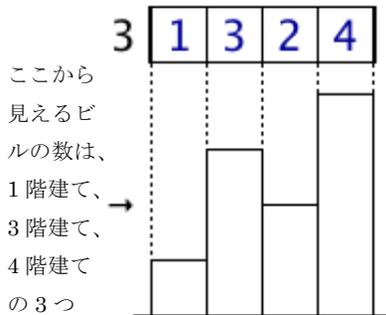
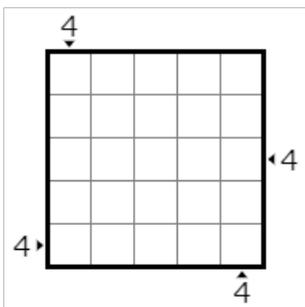
●例題●



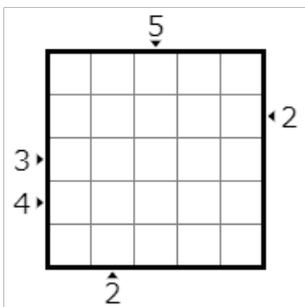
●答え●



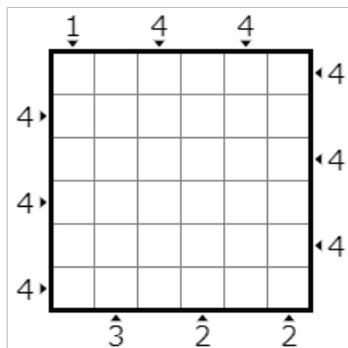
③ ☆☆ 作●初月葉桜



④ ☆☆ 作●まどれ〜ぬ



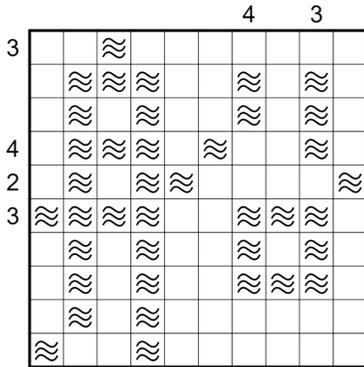
⑤ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



バトルシップ BATTLE SHIP

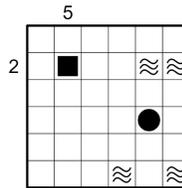
ルール

① ☆ 作●fff

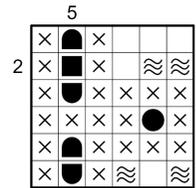


1. 盤面のマスに沿って指定された艦を全て配置します。波のマス上に艦が重なることはありません。
2. 盤面の外の数字は、その列で艦の入るマスの数を表します。
3. 異なる艦の入ったマスは縦横斜めに接しません。

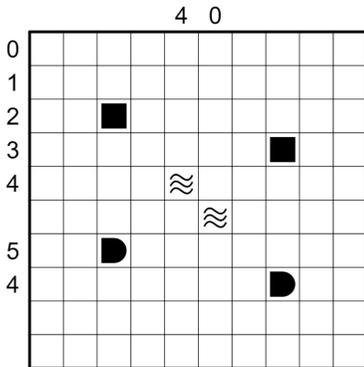
●例題●



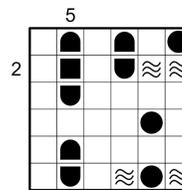
●途中経過●



② ☆☆☆ 作●初月葉桜



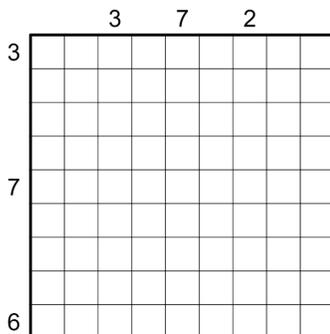
●答え●



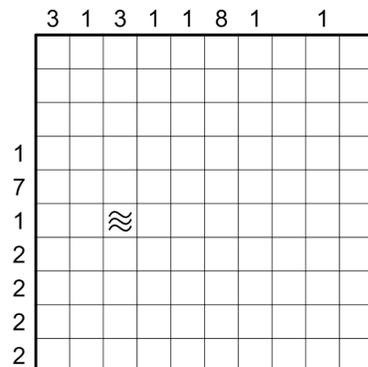
↓船のリスト (例題は各船1つずつ少ない)

●	× 4	■	× 2
●	× 3	■	× 1

③ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



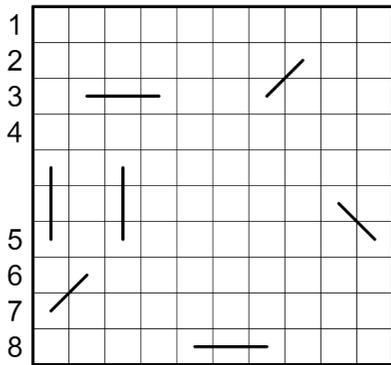
④ ☆☆☆☆☆ 作●ゆづっこ



サングラス SUNGLASSES

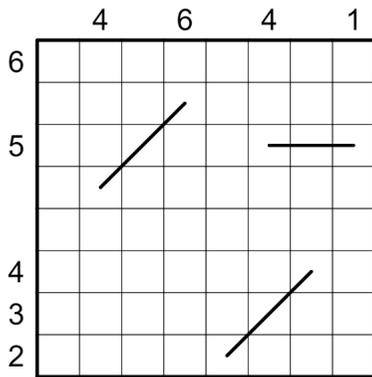
ルール

① ☆☆ 作●初月葉桜

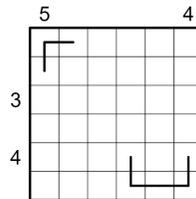


1. いくつかのマス黒く塗り、サングラスを作ります。
2. 盤面内にはじめから示された線をブリッジ、縦横にひとつながりになった黒マスのカタマリをレンズと呼びます。ブリッジを追加したり消したりしてはいけません。
3. サングラスの左右のレンズをつなぐブリッジ（太い線）を中心に、左右対称にマスを塗りつぶします。
4. 右と下の数字はその列でレンズとなる塗りつぶすマスの数となります。
5. 各レンズはタテヨコでひとつながりになっており、他のレンズとは辺で接触しません（角の接触は可能です）。

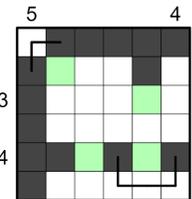
② ☆☆ 作●かいらんぼん



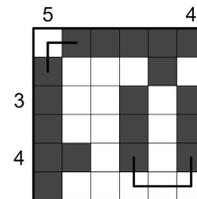
●例題●



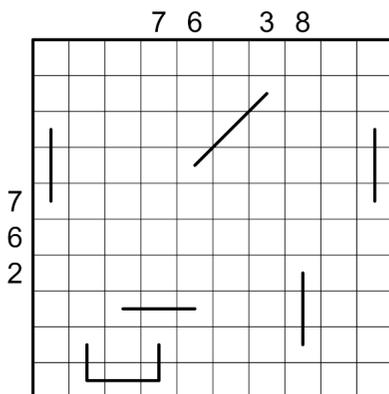
●途中経過●



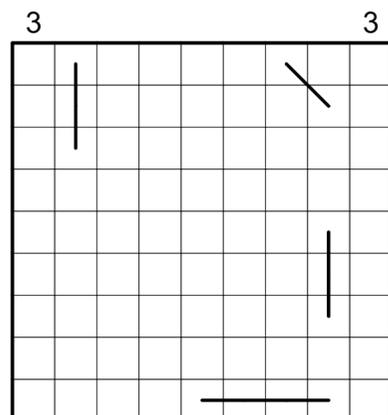
●答え●



③ ☆☆ 作●fff



④ ☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



推理パズル

ルール

ヒントを元にして、表を使いながら問題文にある項目を全て推理してください。

① ☆☆☆☆ 作●泡沫

		麺の種類					丼の種類				
		ラーメン			つけ 麺	油 そば	白米 大盛 り	明太 子ご 飯	そぼ ろご 飯	チャ ーハ ン	角切 焼豚 丼
		塩	醤油	味噌							
値段→	700	700	700	750	750	200	250	250	250	300	
名前	大輝										
	裕也										
	翔太										
	拓海										
	海斗										
丼の種類	白米大盛り										
	明太子ご飯										
	そぼろご飯										
	チャーハン										
	角切焼豚丼										

仲よし 5 人組がラーメン屋に行き、皆違う麺、違う丼を頼みました。以下の発言から、誰がどの組み合わせを頼んだのか推理してください。なお、会話文中の「お前」は誰を指しているかはわかりません。

大輝「この 5 人が集まると毎回違う麺、違う丼が並ぶな。そして今回も店のオススメの『醤油と角切焼豚丼』はないな。」

裕也「今日はつけ麺にしたわ。」

翔太「お前油そばにそぼろご飯にするの？ 開拓者だなあ。」

拓海「翔太がここ 3 回同じのを食べているだけでは？」

海斗「真に麺と飯を愛する俺にはラーメンと白米の選択肢以外不要！」

大輝「そう言って海斗前回味噌と明太子ご飯の黄金コンビにしなかった？ そういや珍しく今日この組み合わせいいな。」

海斗「あの頃は若かった...。」

翔太「つてか俺以外全員前回と違う麺にしたのか。俺も開拓するかあ。」

裕也「そう言ってしないに 1 票。ところで誰かお釣りの 50 円忘れてない？」

拓海「悪いそれ俺だわ。俺だけ 950 円だもん。」

推理クロス

ルール

1. ヒントに従って白マスに文字か黒マスを入れることで、クロスワードを完成させます。
2. 各言葉の前後は、必ず黒マスか盤面の外周となるようにします。
3. 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。
4. 「ン」「ー」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ニー」「ー」というつながりはありません。
5. 1つの問題に、1つの言葉は2回以上入りません。
6. 小さい「ツ」「ャ」「ユ」「ヨ」は、大きい「ッ」「ヤ」「ユ」「ヨ」と同じ文字として扱います。

① ☆☆ 作●fff

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

<ヒント>

- 1に入る「べんしるばずる」は、Fに入る「ずかん」と交差する。
- Bに入る「としょかん」は、「しんしょ」「かいだん」「ほん」と交差する。
- 「しんぶんし」は、7に入る「ぶし」と交差する。
- A列には、「し」の字が入る。
- E列には、「き」の字が入る。
- どこかに、「しょくん」「しゅだん」「ぺんき」「さぶ」「より」が入る。

② ☆☆☆☆ 作●泡沫

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

<ヒント>

- 盤面全体で黒マスは11個ある。
- Cに入る「すいり」は、2に入る「くろす」と交差する。
- 「じゅういちがつ」はGに、「こまば」はDに入る。
- 「もうそう」は、「とうゆ」「おうい」と交差する。
- 「からつ」は「いかり」と交差する。
- 「はくさい」は「はと」と交差する。
- 「しお」は「おばけ」と交差する。
- 「お」は4つ入り、そのうち2つは1列に入る。
- 「か」「き」「く」「け」「こ」は1個ずつ入り、全て行(A～G)と列(1～7)が異なる。
- 「ら」「り」「る」「れ」「ろ」は1個ずつ入り、うち2つのみ同じ列に入る。
- 「さ」「し」「す」「せ」「そ」は1個ずつ入り、うち3つのみ同じ列に入る。
- どこかに、「まる」「いせ」「おれ」が入る。

セレクトワーズ

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てください。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)。

① ☆☆☆ 作●ゆずっこ

た	た	た	た
か	つ	ふ	く
す	ん	し	る
く	い	い	う

② ☆☆☆☆ 作●よしもと

ト	ラ	ン	ネ	ー	ン
ト	ラ	ン	ネ	ー	ン
エ	ス	ク	ト	ツ	ト
カ	レ	タ	ペ	ツ	ト
ク	ロ	リ	ボ	ツ	ト

ブロック分割

ルール

1. 盤面をいくつかのブロックに分割しましょう。
2. 各ブロックには指定された文字が指定された数だけ入るようにします。
3. 1つのブロックはたてよこに連続していなければなりません。

●例題●

パ	ズ	ル	ー
ル	ー	ル	パ
ル	ル	ズ	ル

●解答●

パ	ズ	ル	ー
ル	ー	ル	パ
ル	ル	ズ	ル

「パズル」×2, 「ルール」×2

① ☆☆☆ 作●ゆずっこ

O	R	R	R	R
O	R	R	E	R
R	O	R	R	R
R	E	O	E	O
E	E	R	R	R

「ERROR」×5

② ☆☆☆☆☆ 作●puzneko

ユ	ギ	ヨ	ギ	シ	ク	ギ	ウ	シ
ザ	ウ	ク	ザ	ウ	ザ	ウ	ユ	ギ
ギ	シ	ギ	ウ	ギ	ヨ	ギ	ク	ウ
ウ	ヨ	ザ	ク	ユ	シ	ク	ユ	ヨ
ク	ウ	ギ	ヨ	ウ	ザ	ウ	シ	ギ
ザ	ギ	シ	ギ	ク	ウ	ギ	ユ	ザ
ヨ	ウ	ユ	ウ	シ	ヨ	ウ	シ	ウ
ギ	ク	ギ	ユ	ウ	ユ	ギ	ク	ヨ
ユ	ウ	シ	ギ	ザ	ヨ	ウ	ギ	ザ

「ギユウクシ」×9, 「ギョウザ」×9

よみどおり

ルール

① ☆ 作●すいそ

	じ	ょ	う	い	ん	て
			上	院		ん
き	ん	じ	ょ	う	て	ん
	ま	つ	り	ご	と	せ
	政					い
						こ
						う

1. 白マスに線を引いて、漢字 (灰色のマスを) 2つずつ線をつなぎましょう。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。
4. 大きい文字を小さい文字として扱うこともあります (「や」→「ゃ」など)。

② ☆☆ 作●puzneko

	孤	島			う
か		こ			う
	い				
			よ		
と				海	洋

●例題●

夜	ざ		桜
よ		く	ら
は	み		も
葉	じ		紅

●答え●

夜	ざ		桜
よ	ら	く	ら
は	み		も
葉	じ		紅

③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

ど					う
う			よ		
	台	た	び	う	風
ゆ	だ				ふ
			病		ぺ
き	疾		い		ぷ
急	し			所	し
こ			つ	よ	
		ろ	い		う

④ ☆☆☆☆ 作●粗茶

		ゆ	ろ		
	た	よ		う	い
		太			陽
		い			よ
う	ん			て	し
		じ			こ
		重	ち		心
					ん
					と

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 ●モンチー

1	9	12		22		33	39	44		54
2				23	28					
	10		17		29			45	50	
3			18	24		34	40			51
4		13		25	30		41	46		
		14	19			35				
5	11				31			47	52	
6			20	26		36	42		53	
7		15		27	32		43	48		
		16	21			37		49		55
8						38				

↓タテのカギ

- 両手両足のこと。
- 何度失敗してもそのたびに立ち直ること。
- 方位・角度・距離・面積を正しくあわせる模型。
- 王様の家臣。
- 王様への敬称。
- 35 の方向に曲がること。
- アイス、○○○エッセンス。
- 継ぎ足しながら味を守る秘伝の調味料。
- ダンスのこと。○○○会。
- 寝ている間にみるもの。
- イカの足のこと。
- の呼吸。
- 牛乳などをかけて食べる穀物のミックス。
- から出たまこと。
- アメリカなどで長い距離を示すときに使う単位。
- 直感的にピンとくる能力。
- 板わきに使われる練り製品。
- ライトの反対側。
- 4 を埋め尽くす細かい粒。
- エクアドルの首都。

- エンジニア、○○○サイト。
- 漢字で「百舌」と書く鳥。
- チェスでいうところのチェック。
- プリンターや万年筆に欠かせない。
- 意味は同じだが「としつき」よりスケールが小さい。
- じゃんけんで勝ち負けが決まらないこと。
- 吸血鬼が苦手としているかたち。
- ひょうたん型の容器に入れるブレンドスパイス。
- 美しい歩き姿に例えられる花。

→ヨコのカギ

- 今年(第70回)の駒場祭のテーマ。
- が高い、○○○をまたぐ。
- 「今」を英語で言うと?
- シンドバッドがいるかもしれない波打ち際。
- エンジン、○○○○花火。
- 宣伝用に配布したり掲示したりするもの。
- 逆らうときに相手に向けるもの。
- 直方体に切って包装されたキツネ色の飴菓子。
- 夏祭りや温泉あがりはこちらを着たい。
- オレンジ・緑・赤が基調のコンビニエンスストア。
- 言葉の微妙な意味合い。
- いちばん生に近いステーキの焼き加減。
- 十二支の2番目。
- 思い出が駆け巡るかのように回る照明器具。
- 十二支の7番目。
- 観察や実験をする小学校の科目。
- 自分の両親にとっては母にあたる。
- 世間に広く知れ渡っていること。
- 新しく書かれてそのまま出版されたもの。
- 亀の○○より年の○○。
- 類は○○を呼ぶ。
- 権力を持つ親のおかげで子が受ける恩恵。
- 成功の末に到達する名誉。
- 低気圧のせいでズキズキすることも。
- 片思いの人に渡すマフラーの作り方。
- 海に棲む巨大な哺乳類。
- 77歳の長寿祝い。
- よく混ぜた納豆が引くもの。
- オイルやファットの総称。

② ☆☆☆ 作●すいそ

1	9	13		23		29	33		43	47
2			17			30		37		
	10				27			38		
3			18	24			34			
4		14		25		31			44	48
		15	19					39		
5	11			20				40	45	
		12	16			28	35		46	
6				26			36	41		
7			21			32				49
8			22					42		

↓タテのカギ

- 1.無料。これより高いものはない。
- 3.「蒲鉾って魚からできているの?」
- 6.お水をていねいに言ってみる。
- 9.海賊船。食べ放題。
- 11.食う寝る遊ぶ。働かない。
- 13.小さい鳥。
- 14.汚れた水もこれをすれば飲める。
- 16.英語版の読点。
- 17.弊団体はこれにより運営されている。
- 19.DNA は二重〇〇〇構造。
- 21.頼り。手がかり。あて。
- 23.豪邸の庭で優雅に泳ぐ。
- 24.肉を焼いてワイルドに食べる。
- 26.カラメルソースが味のアクセント。
- 27.ポケモンと JR が毎夏やっている。
- 29.小さい子や年寄りが押す車。
- 31.マイケル・ジャクソンの名曲。
- 32.581 年に建国。2代で滅ぶ。
- 33.車輪の外側のまるい部分。
- 34.息びったり。〇〇〇の呼吸。
- 35.午後1時ごろに最高になる。
- 37.ドイツの光学機器メーカー。
- 39.↓ 32 が滅びた後建国した。
- 41.オーバーな評価。〇〇〇評価。
- 43.綴りは「iland」ではなく「island」。
- 45.チンピラ。
- 47.«くすり」の反対言葉。
- 48.刺身を切る包丁。〇〇〇〇包丁。
- 49.6月の第3日曜日は〇〇の日。

→ヨコのカギ

- 1.ハタチにならないと吸えないもの。
- 2.♪あー果てしない 夢を追い続け
- 3.飲み物や食べ物も入る金属製容器。
- 4.→ 27 の定番。
- 5.→ 04 のうち高級な部位。
- 6.大根に卵。今の時期食べなくなる。
- 7.菱餅にひなあられ。桃の節句。
- 8.ナタデココの原料。
- 10.とつても高血圧な首長の動物。
- 12.箱根駅伝は10の〇〇〇で争う。
- 15.CMYK。
- 18.カペリーニ、フェットチーネ。
- 20.包み隠さないこと。
- 22.英語ではビート。砂糖の原料。
- 23.あっさりの対義語
- 25.恋愛は〇〇〇〇稼ぎ。
- 26.ハチミツ大好きくまの〇〇さん。
- 27.妖怪ウォッチ3 〇〇/テンブラ。
- 28.点棒を出して宣言。
- 30.ケチャップでハートを描く。
- 32.漢字では豆打餅。
- 34.マリモで有名な北海道の湖。
- 36.主菜や副菜のこと。
- 38.ドーハの悲劇、日本対どこ?
- 40.によろによろした絶滅危惧種。
- 42.何を「いただきます」?
- 43.ヒ〇〇、シロ〇〇、クロオオ〇〇。
- 44.したり顔≡〇〇顔。
- 46.お父さんロバとお母さんウマの子供。

メンバー紹介

PN	fff
所属	教養学部理科三類2年
一言	編集長です。サングラスはいいぞ。

PN	よしもと
所属	理学部化学科3年
一言	駒場祭とレポートの締切が被ってる人です。ヤジリンはいいぞ。(何この流れ)

PN	まどれ〜ぬ
所属	B4
一言	前前編集長です。ぬりみさきはいいぞ。

PN	ゆずっこ
所属	医学系研究科3年
一言	前(中略)前編集長です。へやわけはいいぞ。(学振通りました)

PN	泡沫
所属	どっかのB3
一言	前編集長です。スラロームはいいぞ(ないけど...) パズルぜんぜんつくれてないです

PN	ぷーちん
所属	どっかのM1
一言	別のサークルの前前代表です。カーブデータはいいぞ。

PN	ひこうき
所属	教養学部理科一類1年
一言	新生です。五月祭はサボったのでパズ同冊子初掲載です。ストストーンはいいぞ。

PN	すいそ
所属	B2→B1
一言	会長です。らしいこと一切していないの本当に申し訳ない。ところでシャカシャカはいいぞ。

PN	初月葉桜
所属	工学系研究科M1
一言	確か前前前編集長です。キルヒハイム行ってきました。ましゅはいいぞ。

PN	CZ
所属	教養学部文科一類2年
一言	数独好きです。つまるどころ、こういうことです。数独はいいぞ。

PN	utime
所属	理数M1
一言	前前前代表です。数独と立体パズルが得意です。スリリンはいいぞ。

PN	トクナキラ
所属	理一2年(経済に文転)
一言	パズル本出してます。お近くの書店で良かったら買ってね〜

PN	モンチー
所属	文科三類2年
一言	パ長です。クロスワードはいいぞ。

PN	かいらんばん
所属	教養学部理科1類1年
一言	日々精進したい(願望)

ペンシルパズル同好会の公式ブログ「パズル党東京支部」

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

- ・ 冊子の問題の答えは後日、上記ホームページで公開します。
- ・ 公式 Twitter アカウント @puzzletokyo

新入部員随時歓迎!!

本日はお越し頂きありがとうございました。

↓同好会のブログサイト (解答はここに載ります。また、美術館として解けます。)

