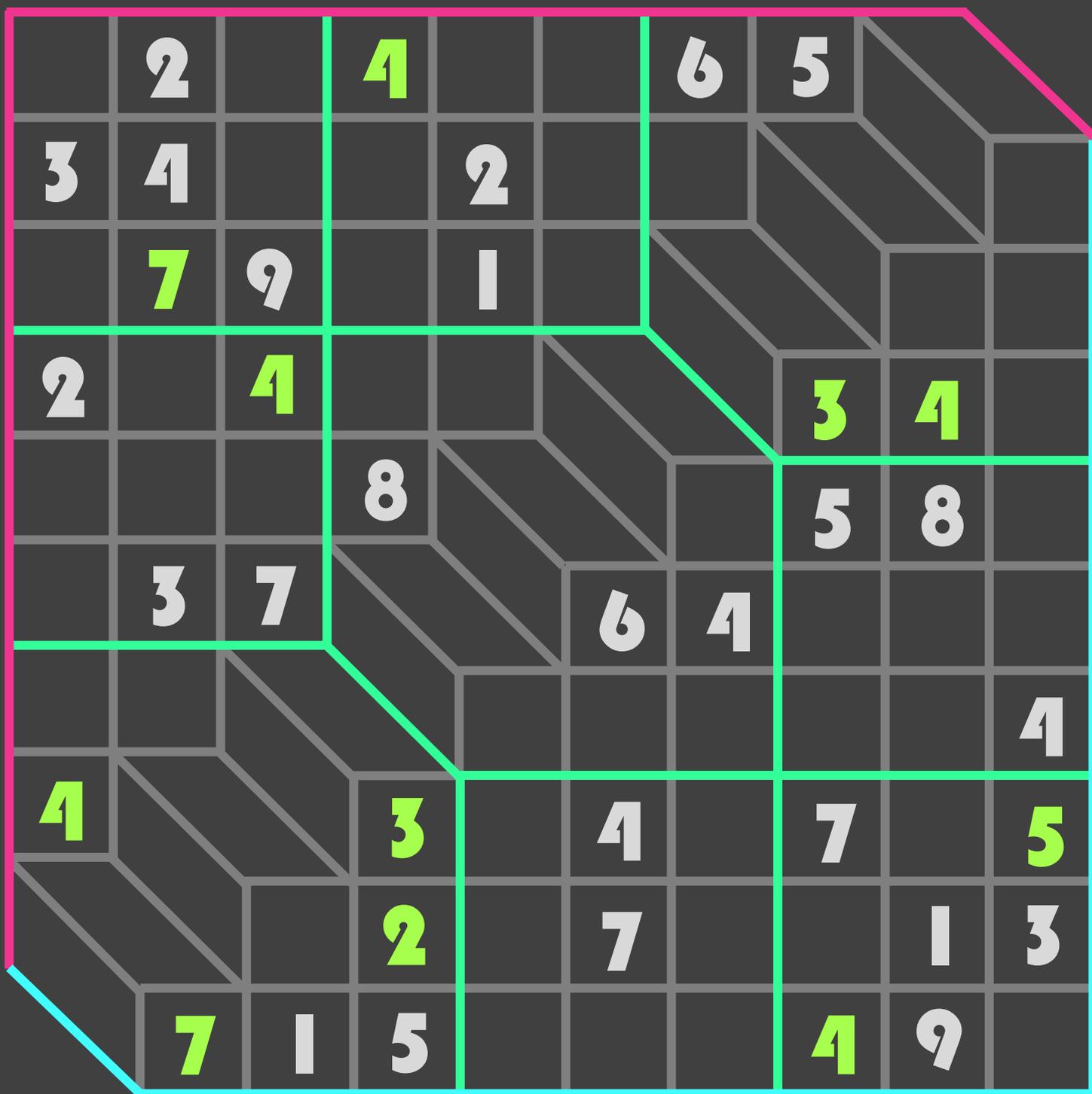


Puzzle Stairs



ごあいさつ

こんにちは。

本日はオンライン五月祭にご来場いただき、そしてペンシルパズル同好会の「パズル階段」をご覧いただきありがとうございます。

昨年度からの新型コロナウイルスの影響により、オフラインイベントの開催が難しくなっているため、皆様が冊子を手にとっている様子を見ることできないことは少々残念ですが、この冊子を通して、ペンシルパズルを知ってもらい、ペンシルパズルをもっと好きになってもらうことができたらと思っています。

この冊子には14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。ぜひ自分にあったパズルを見つけて解いてみてください。

※今年度は冊子の問題の一部を「ぱずぶれ v3」「puzzlink」「penpa-edit」上で公開しています(外部ページに飛びます)。冊子を印刷することができない場合も問題をクリックするとブラウザ上で問題をお楽しみいただけます。

9月19日 五月祭編集長 かいらんばん

パズル階段 目次

p. 4 Tapa*	p.15 推理パズル
p. 6 ましゅ*	p.17 推理クロス
p. 8 スリザーリンク*	p.18 セレクトワーズ*
p. 9 美術館*	p.19 よみどおり*
p.10 四角に切れ*	p.20 クロスワード
p.11 数独*	p.22 メンバー紹介
p.12 ぬりかべ*	
p.13 へやわけ*	
p.14 ヤジリン*	

*のついた問題は「ぱずふれ v3」「puzzlink」「penpa-edit」へのリンクがあります

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)ニコリのものがほとんどです。
また、以下の名称はいずれも(株)ニコリの登録商標です。
「数独」「スリザーリンク」「ましゅ」「推理パズル」「ペンシルパズル」

Tapa

ルール

① ☆ 作●もや

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

- 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示します。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。

●例題●

●途中経過●

	3				
4			1 ₁ ^{1₁}		
3	8				
				2	

	3				
4					
3	8				
				2	

●答え●

	3				
4				1 ₁ ^{1₁}	
3	8				
				2	

② ☆☆ 作●もや

		2 ₂					
			7				
	1 ₁ ^{1₁}				1 ₁ ^{1₁}		
3			0				
			1 ₁				2 ₂
	3 ₃					3 ₃	
				2 ₂			
							5

③ ☆☆☆ 作●ひこうき

							3
		1 ₁ ^{1₁}				1 ₁ ^{1₁}	
		1 ₁ ^{1₁}					
					1 ₁ ^{1₁}		
1 ₂							1 ₂
			4				

④ ☆☆☆ 作●ホーム

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

⑤ ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

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

⑥ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

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

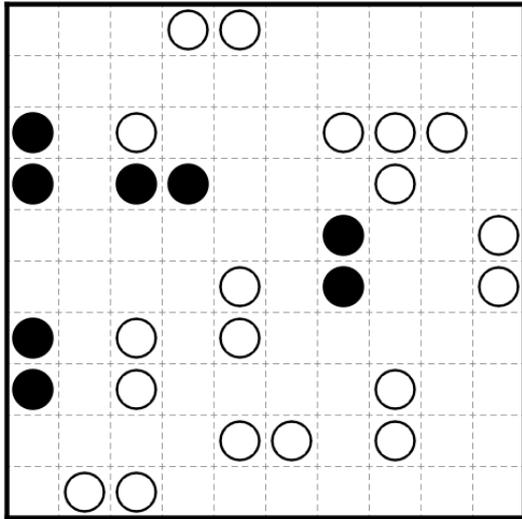
⑦ ☆☆☆☆ 作●まどれ～ぬ

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

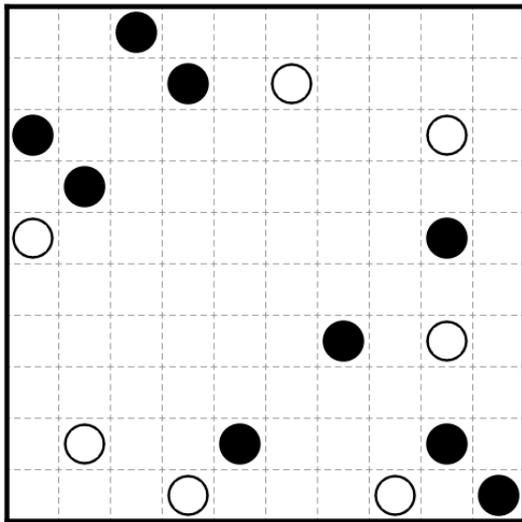
ましゅ MASYU

ルール

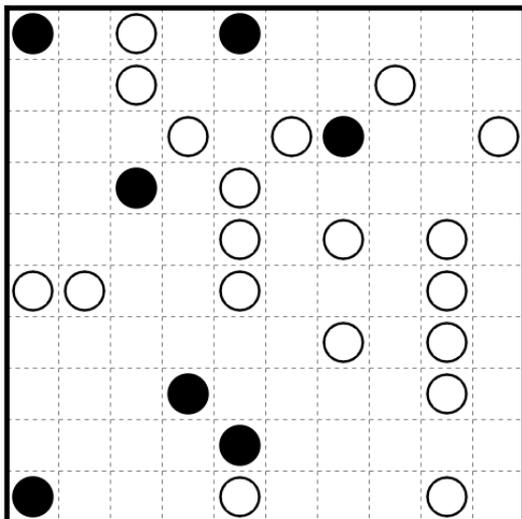
① ☆ 作●かいらんぼん



② ☆☆ 作●もや

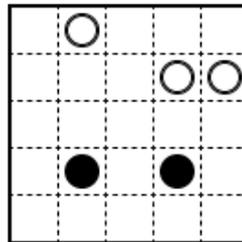


③ ☆☆ 作●ゆずっこ

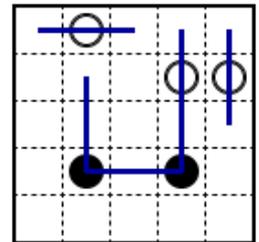


1. 盤面のいくつかのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
5. 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

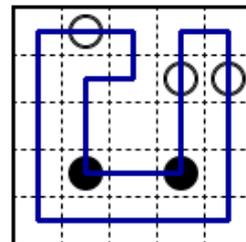
●例題●



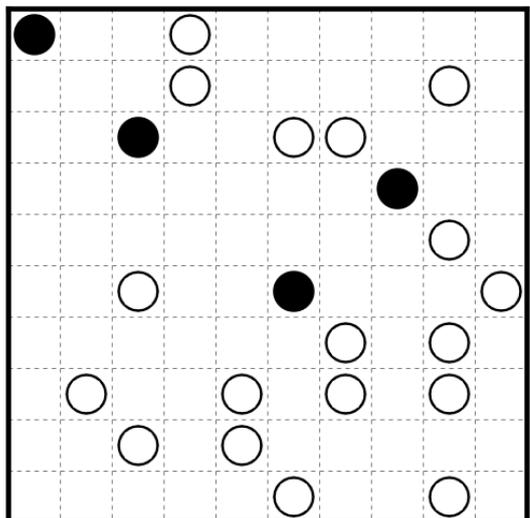
●途中経過●



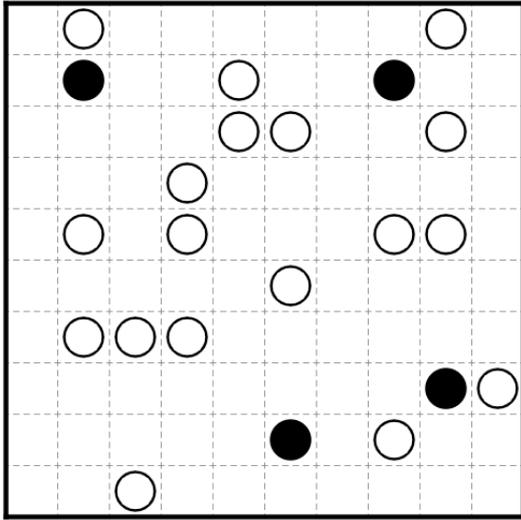
●答え●



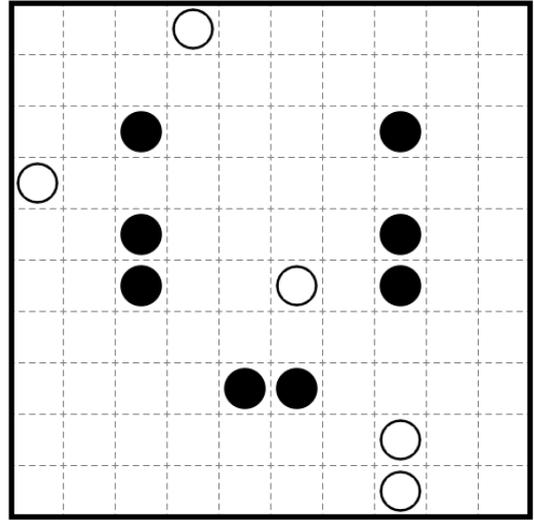
④ ☆☆☆ 作●ホーム



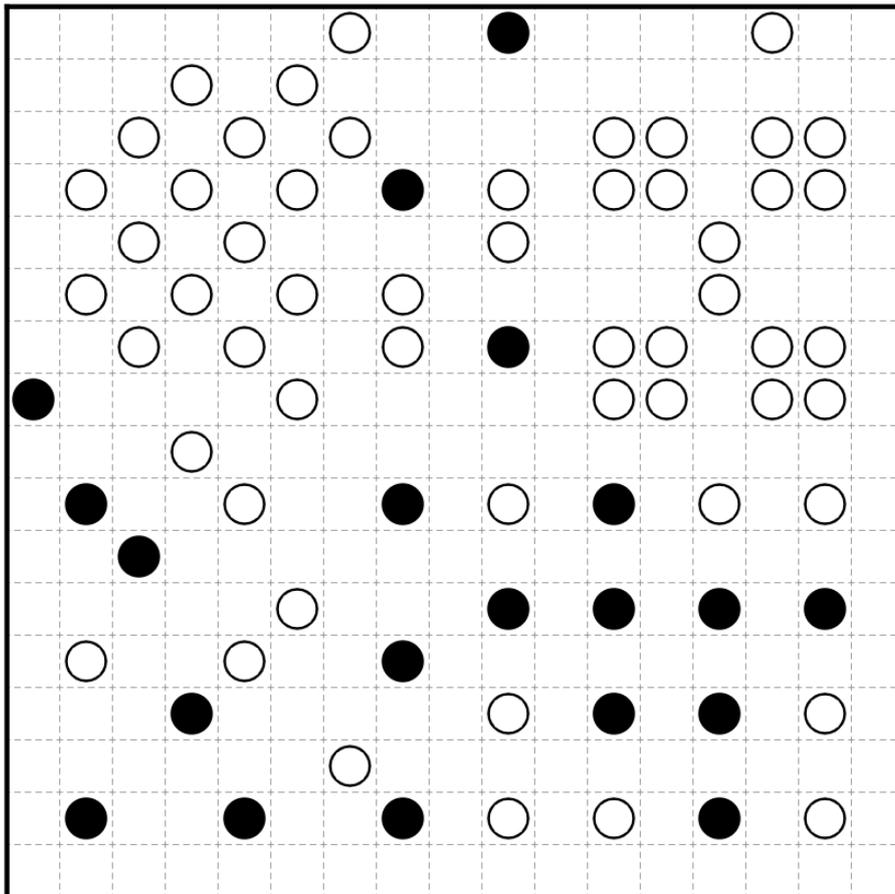
⑤ ☆☆☆ 作●ひこうき



⑥ ☆☆☆☆ 作●ひこうき



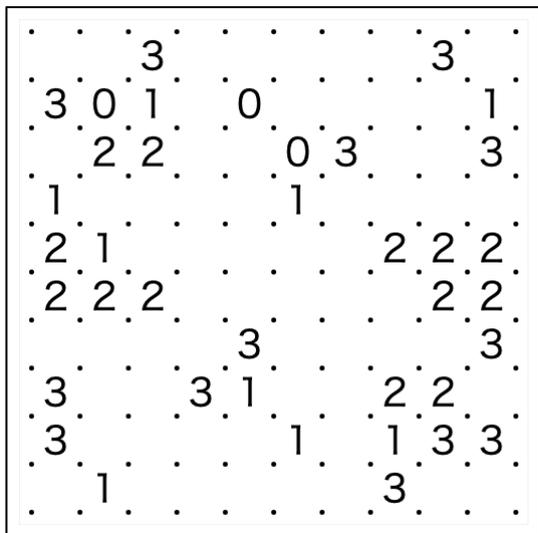
⑦ ☆☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会



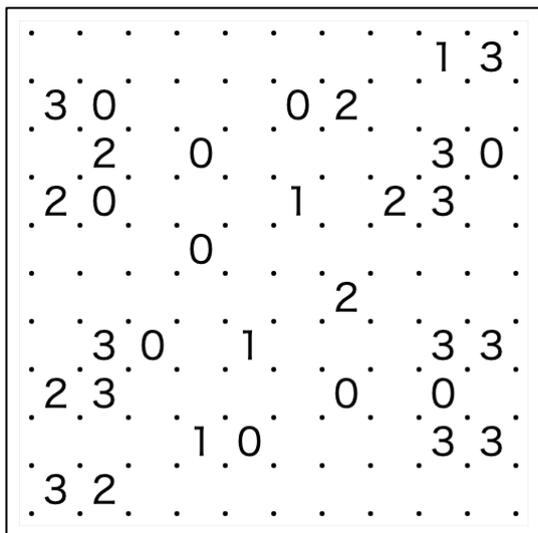
スリザーリンク SLITHER LINK

ルール

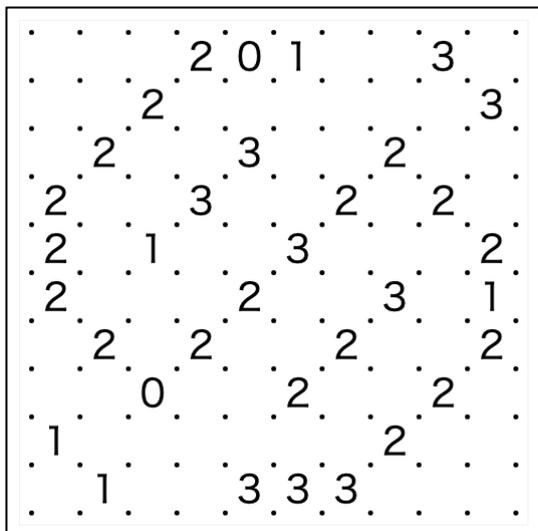
① ☆ 作●まどれ〜ぬ



② ☆☆ 作●ひこうき

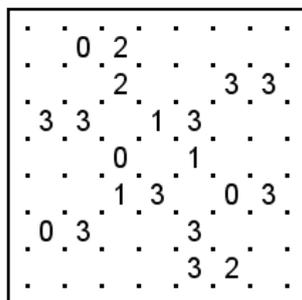


③ ☆☆ 作●ホーム

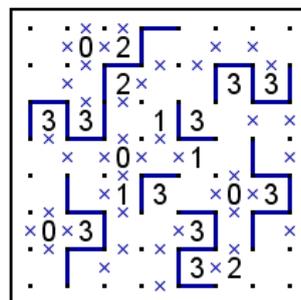


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

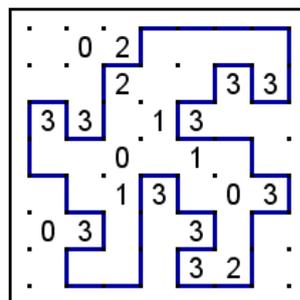
●例題●



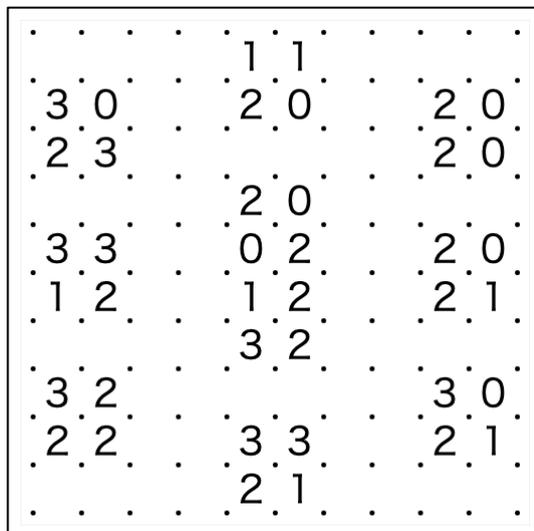
●途中経過●



●答え●

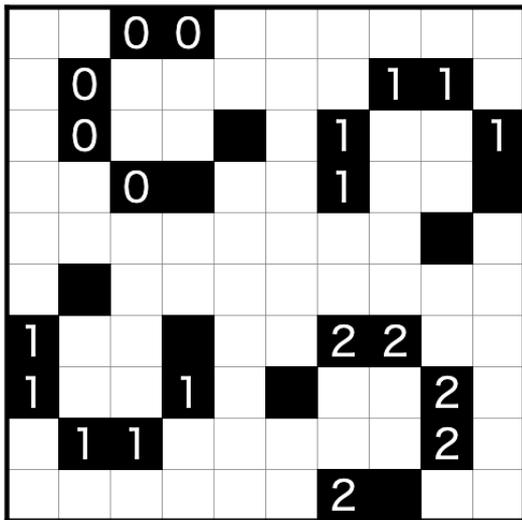


④ ☆☆☆ 作●かいらんぼん

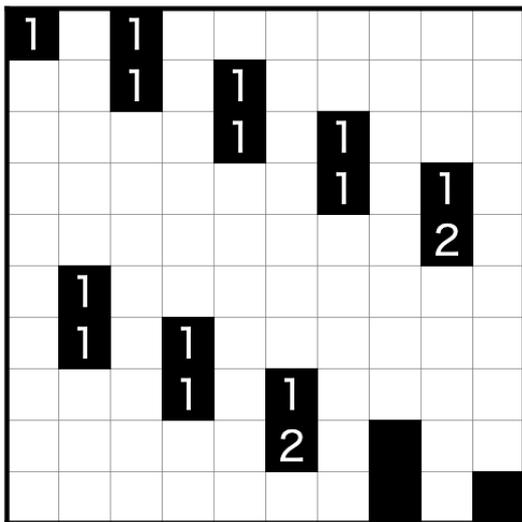


美術館 AKARI

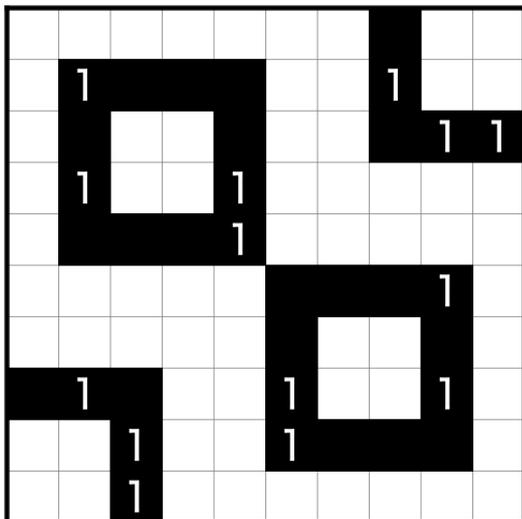
① ☆ 作●かいらんぱん



② ☆☆ 作●ひこうき



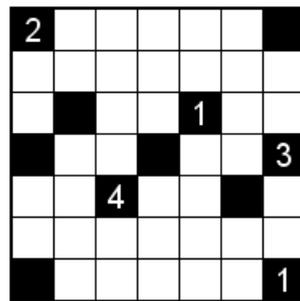
③ ☆☆☆☆ 作●まどれ〜ぬ



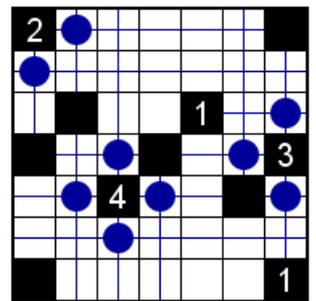
ルール

- 以下のルールに従って盤面の白マスに照明(O)を配置します。
- 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。
- 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。
- 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。

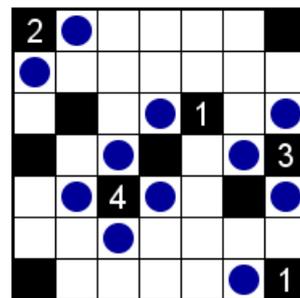
●例題●



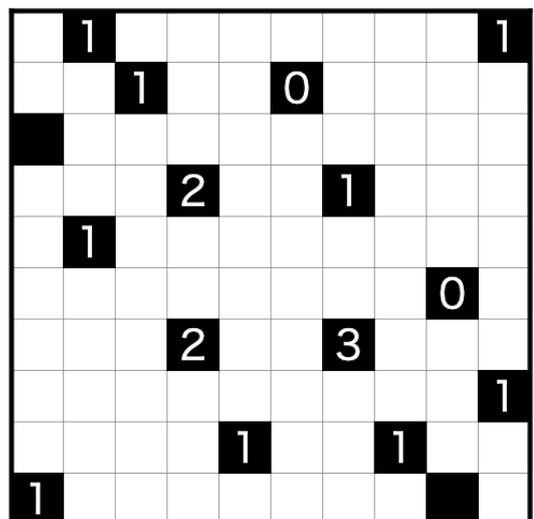
●途中経過●



●答え●

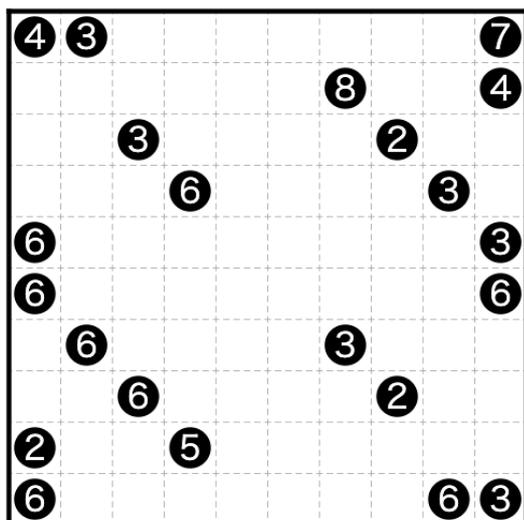


④ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

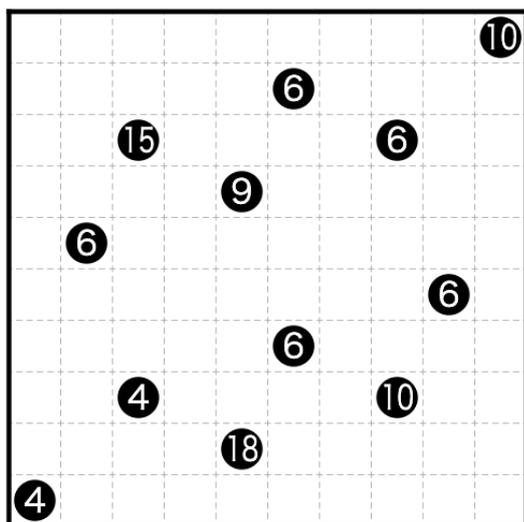


四角に切れ SHIKAKU

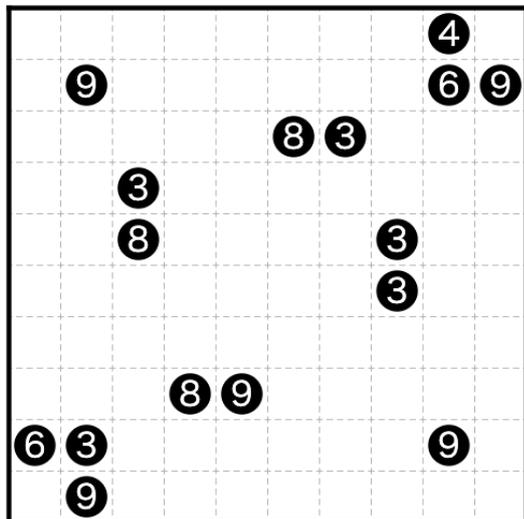
① ☆ 作●ひこうき



② ☆ 作●Apppp!!

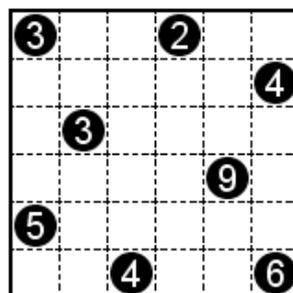


③ ☆☆☆ 作●ひこうき

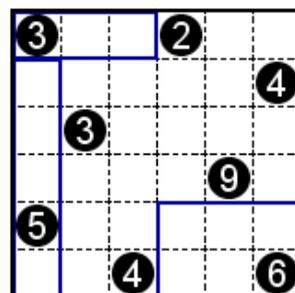


- ## ルール
1. 盤面上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
 2. 数字は長方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1です。
 3. 全ての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

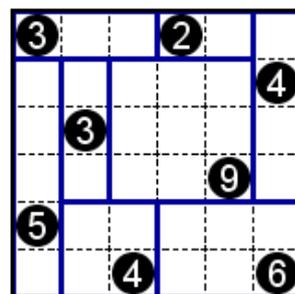
●例題●



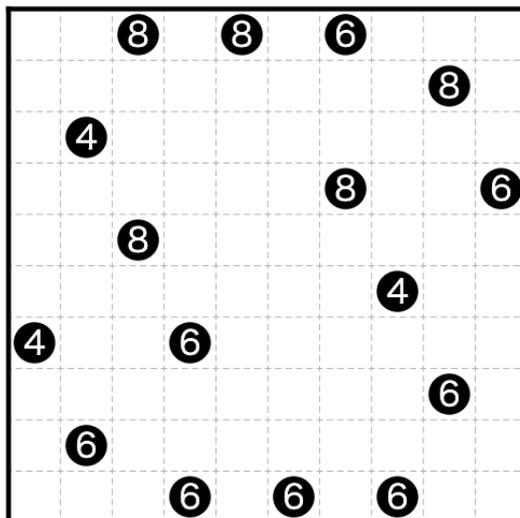
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●かいらんばん



数独 SUDOKU

ルール

① ☆ 作●かいらんぼん

5	4	8	9					
2								
3				1	5	2	6	
8	1	6	7	9				
			4	8				
			3	2	1	9	8	
1	2	9	6					3
								9
				3	7	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●ひこうき

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

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆ 作●かいらんぼん

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

④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

ぬりかべ NURIKABE

① ☆☆ 作●ホーム

		6	1				1
				3			
	1						4
		2					
					19		
			3				
1							

② ☆☆☆ 作●ひこうき

			3				
							2
					2		
11	2					2	
		2					
							3
		7					
5							
							2

③ ☆☆☆ 作●かいらんぼん

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

ルール

- 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。

●例題●

●途中経過●

4			3	2			
	3						
		3					
	6						4

4			3		2		
			3				
				3			
			6				4

●答え●

4			3		2		
			3				
				3			
			6				4

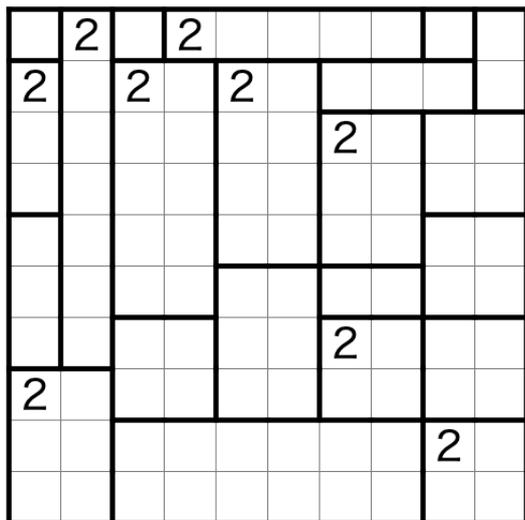
④ ☆☆☆☆ 作●Apppp!!

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

へやわけ HEYAWAKE

ルール

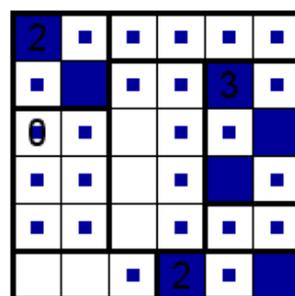
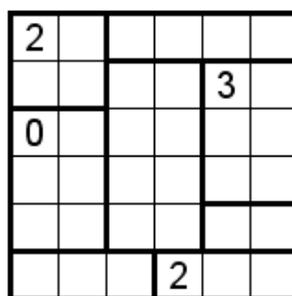
① ☆☆ 作●まどれ～ぬ



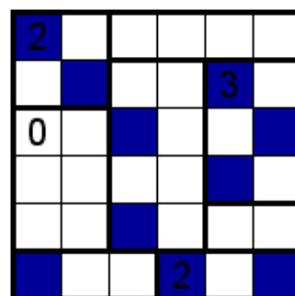
1. 以下のルールに従って盤面に黒マスを設置します。
2. 出ている数字は、太線で区切られた四角(部屋)の中に入る黒マスの数です。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るか分かりません。
3. 白マスはタテまたはヨコにまっすぐに3つの部屋にわたって続いてはいけません。
4. 黒マスはタテヨコに連続しません。また、黒マスによって盤面が分断されることはありません。

●例題●

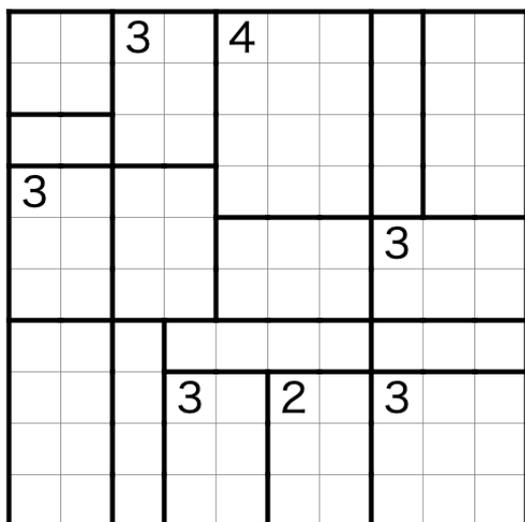
●途中経過●



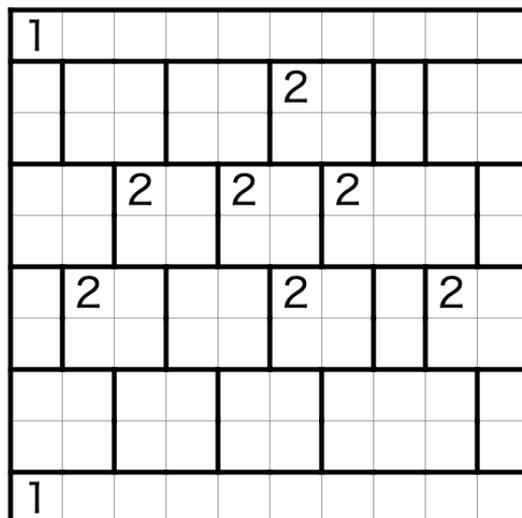
●答え●



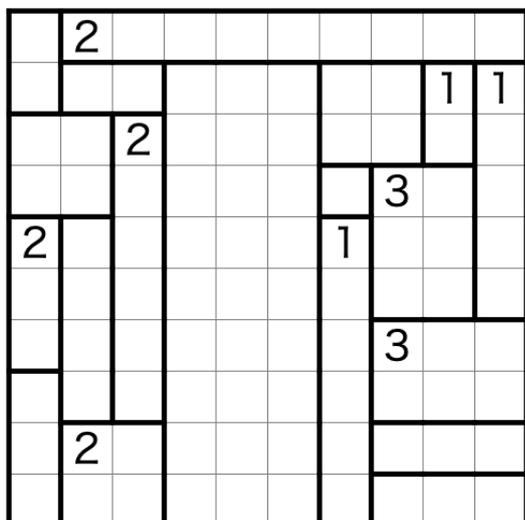
② ☆☆ 作●かいらんばん



④ ☆☆☆☆ 作●謎垢



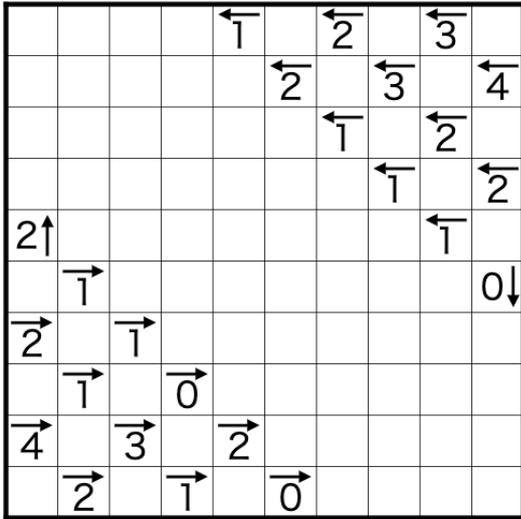
③ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



ヤジリン YAJILIN

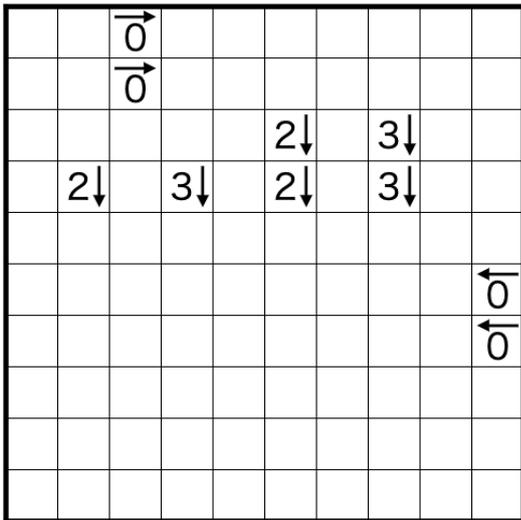
ルール

① ☆☆ 作●かいらんぼん

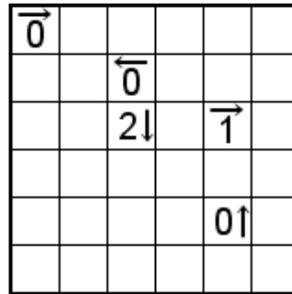


1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作ります。線が通らない白マスは、黒マスにします。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれません。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスに線は通りませんが、黒マスにもなりません。

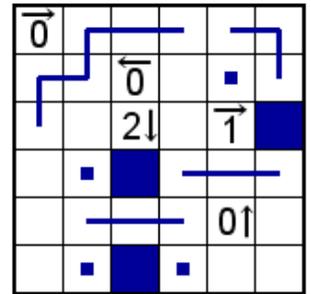
② ☆☆☆ 作●ホーム



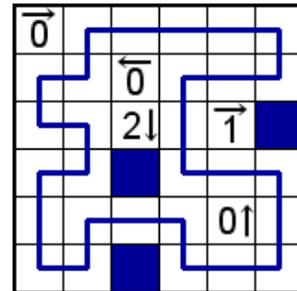
●例題●



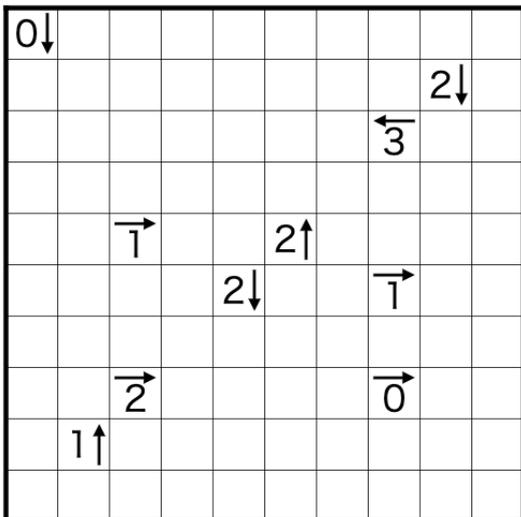
●途中経過●



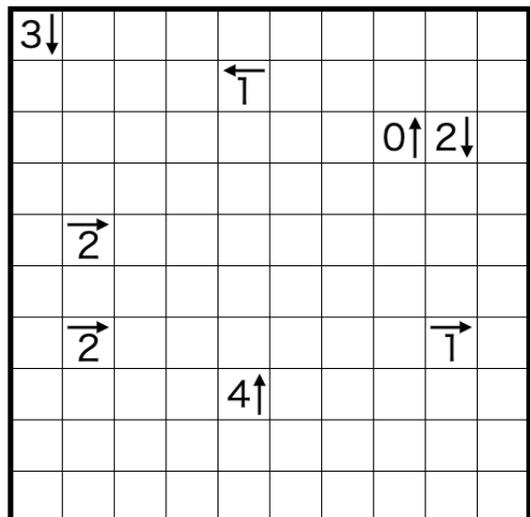
●答え●



③ ☆☆☆☆ 作●もや



④ ☆☆☆☆ 作●ひこうき



推理パズル LOGIC PUZZLE

ルール

パズ子、エン美、ペン郎、ピツ夫の4人がプレゼント交換会をしています。以下の会話からプレゼントをあげた人、その人があげた物とその箱の大きさ、そのプレゼントを貰った人、を当ててください。(表外の人物やプレゼントが交換されることはなかったです。また、それぞれの人物は自分の箱がどれか知っており、可能な限り違う人物のプレゼントを取るものとします。この問題はフィクションです。実際の人物・団体名などとは一切関係ありません。)

① ☆☆☆ 作●かいらんばん

		貰ったもの				箱の大小				貰った人			
		サングラス	手鏡	和菓子	トートバッグ	最も小さい	2番目に小さい	2番目に大きい	最も大きい	パズ子	エン美	ペン郎	ピツ夫
あげた人	パズ子												
	エン美												
	ペン郎												
	ピツ夫												
貰った人	パズ子												
	エン美												
	ペン郎												
	ピツ夫												
箱の大小	最も小さい												
	2番目に小さい												
	2番目に大きい												
	最も大きい												

パズ子「今日はプレゼント交換会をやりまーす！」

エン美「イェーイ！」

パズ子「みんな気合い入ってるわね、どのプレゼントの箱もだいたい同じ大きさだけど、私の箱は小さい方（編注：大きい方から数えて3番目か4番目）かな」

ピツ夫「早速くじ引きをしようぜ」

パズ子「厳正なくじ引きの結果、私が一番になりました～。じゃあこの大きすぎず小さすぎない箱（編注：最も大きい、もしくは最も小さい箱ではないということ）を選ぶね」

エン美「せっかく2番になったから、一番大きいのを取ろうかしら」

ピツ夫「じゃあ俺も大きい方を取るぞ」

ペン郎「残り物には福があるって言うからな、きっといい物が入ってる....ってこれ僕が用意したものだった、誰か交換してくれない？」

パズ子「じゃあ私のと交換しましょう」

パズ子「自分のを取っている人はもういないわね、じゃあ早速開けてみましょう....わあ、とても美味しそうな和菓子ね、後でいただくかしら....へえ、サングラスもあったんだ、結構似合ってるじゃない」

ピツ夫「そのトートバッグいいだろ、俺のイチオシプレゼント！」

ペン郎「手鏡もいいね。とても楽しかった～、またやろう！」

推理クロス LOGIC CROSSWORD

ルール

1. ヒントに従ってクロスワードを完成させます。
2. 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。
3. 「ン」「一」で始まる言葉は入りません。また、「ンン」「ニー」「一一」というつながりはありません。
4. 1つの問題に、1つの言葉は2回以上入りません。

① ☆☆☆☆ 作●かいらんぼん

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

- ・ A 列には「ウタタネ」「イタ」が入る。
- ・ 1 行には「ウグイス」「カサ」が入る。
- ・ 全ての黒マスとタテヨコに隣接するマスには「イ」がちょうど1つ入る。また、全ての「イ」は1つ以上の黒マスとタテヨコに隣接する。
- ・ 「タ」が入る行では「タ」はちょうど2つ含まれる。「タ」は3つの行に入る。
- ・ 盤面全体で「ル」は3つ入る。
- ・ G 列には「ン」が3つ入る。
- ・ 盤面全体で「サ」は4つ入る。4つの「サ」はどの列、行、あるいはナナメ45度に見た時にも重複しないように配置する。(互いにチェスのクイーンの利き筋にいないということ)
- ・ 5 列には白マスが連続して入らない。
- ・ 盤面全体で5文字以上の言葉は「イイナズケ」以外入らない。
- ・ 盤面のどこかに「サンセン」「タイイン」「クシン」「ネイル」「サンタ」が入る。

セレクトワーズ SELECT WORDS

ルール

1. 同じ文字数の言葉をヨコに並べ、タテ列の間で文字を並べ替えました。各タテ列から1文字ずつ拾って、もとの言葉を復元してください。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)。

●例題●

エ	ヨ	ウ	ツ
ジ	シ	ピ	ム
ケ	ン	ゴ	ギ

●答え●

エンピツ
ジヨウギ
ケシゴム

① ☆ 作●ひこうき

お	そ	ご	ざ
お	た	り	ざ
さ	う	め	ざ
ふ	と	し	ざ

② ☆☆ 作●かいらんばん

ジ	ツ	ト	ツ	ト
ワ	ニ	シ	カ	ー
ス	イ	ー	ボ	ツ
ニ	ヤ	ケ	ヤ	ウ

よみどおり YOMIDORI

ルール

1. 白マスに線を引いて、漢字(灰色のマス)を2つずつ線でつなぎましょう。線の両端が漢字になり、途中でいくつかのひらがなが書かれたマスを通ります。線が通らないマス(ひらがな)もあります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 線の一方の端からもう一方の端までに通るひらがなを順に読むと、2つの漢字をその順に書いてできた熟語の読みができるようにします。

●例題●

夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

●答え●

夜	ざ		桜
よ		くら	
は	う	も	
葉	じ	み	紅

② ☆☆☆ 作●かいらんばん

	歯	だ	山
	だ		し
だ	車	し	羊
	し		

① ☆☆ 作●ひこうき

		科	学		
	か	ち	が	く	ば
	が			か	化
	く			が	学
	ぶ	つ	り	く	け

③ ☆☆☆ 作●かいらんばん

ん			ん		ん	
	さ	参		勤	き	
	こ	さ		き		
	混	こ	ん	べ	勉	べ
		せ		ら		
	せ	戦	ら	乱		
ん			ん		ん	

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、盤面を埋めてください。

① ☆☆☆☆ 作●東京大学ペンシルパズル同好会

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

→ヨコのカギ

1. 普段は本郷キャンパスで行われる学園祭
2. 外出中です
3. アメリカ独立戦争の引き金の一つとなった
4. 友を呼ぶ
5. 中止になるかも（ならなかった）
6. 昆布や煮干しからとる
7. 軽減税率対象外
10. Ctrl と C でコピー
12. 泳いだりするために魚についているもの
13. 茨城県の県庁所在地
15. これを戻すのは一苦労
17. 別名アニオン
18. お母さんのこと
19. wanted
24. 雪舟のものが有名
26. 優れた四人を例えて言う言葉
28. 亀のこれより年のこれ
30. 赤ちゃんを運ぶ鳥
32. 漢字で書くと「太刀」
33. $R < \bigcirc R < \bigcirc \bigcirc R < UR$
34. ヨコ 5 でみんなが目指したメダル
38. マッチ箱の横についている P
40. 九九では 8 になる方角
41. ヨコ 5 では沢山のこれが掲げられる

↓タテのカギ

1. 空気抵抗を減らすためのくぼみがある
5. 船からよく見えます
8. 電気、水道、 $\bigcirc\bigcirc$
9. $\bigcirc\bigcirc$ 教室、 $\bigcirc\bigcirc$ 動物園、 $\bigcirc\bigcirc$ 販売
11. ローマ数字の 100
12. 英語では pupil
14. $\bigcirc\bigcirc$ 絵、 $\bigcirc\bigcirc$ 草子
16. 「静かな大衆」「声なき声」などと訳される
20. 陽やアウトの逆
21. ゲーテの詩、シューベルトの曲
22. $\bigcirc\bigcirc$ チャー $\bigcirc\bigcirc$ はチャー $\bigcirc\bigcirc$ の $\bigcirc\bigcirc$ ぶん
23. 江戸幕府を開いた人物は徳川 $\bigcirc\bigcirc$
25. 映画化もされた三島由紀夫の小説
26. 家事だと躰、料理だと何？
27. リストラされる昆虫
29. お相撲さんが踏むもの
31. ガリレオ式、ケプラー式、ニュートン式などのものがある
35. 23.4 度傾いている
36. クイズタイムショックで成績が悪いとトルネード $\bigcirc\bigcirc\bigcirc$
37. 佃煮にしたり接着したり
39. トゲトゲ、ザラザラ、チヨキチヨキ
41. ヨコ 5 の始まる時に登場する鳥
42. 飲酒 $\bigcirc\bigcirc$ 、ながら $\bigcirc\bigcirc$
43. 魚介類が原因で起こることも

メンバー紹介

PN	かいらんばん
所属	工学部B3 (編集長)
一言	今年もオンラインです。表出ネタの問題を多く作ってしまった...

PN	ひこうき
所属	理学部B3
一言	ハバネロ初参戦(もとは本誌用の問題でしたが・・・)

PN	モンチー
所属	文学部4年
一言	春風と戯れていたい

PN	fff
所属	医学部4年
一言	学部に忙殺される日々であまりパズルが作れなかった...

PN	ゆずっこ
所属	医学部5年
一言	はかせです(論文書きます)

PN	Apppp!!
所属	某大B1
一言	ぱずるたのし〜

PN	熊太郎
所属	
一言	総会すっぽかしました。申し訳ございません。

PN	謎垢
所属	某大1年
一言	ハバネロ作れず

PN	EctoPlasma
所属	理学部2年
一言	Puzzle GP 11位で入賞失敗!!!!!! #誤答は悪

PN	まどれ〜ぬ
所属	某大M2
一言	最近は大バトルシップにハマっています

PN	もや
所属	工学部B3
一言	ぱずるたのし〜〜わかる

PN	泡沫
所属	工学部M1
一言	久々に投稿しました。