

ごあいさつ

こんにちは。

本日はペンシルパズル同好会の「パズル展覧会」にご来場いただき、またこの冊子を手に取って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24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。

パズルの答えを同好会ホームページ(<http://puzzletokyo.web.fc2.com/>)で公開しております。どうしてもわからない、というときには参考にしてください。ヒントだけ欲しいような場合にも、掲示板に書き込みを頂ければお答えします。

パズル作者 (順不同)

遠藤憲  
足立智  
小森禎之  
堀川遼太

澄川憲太郎  
梶原裕希  
守屋航一  
星野貴之

磯村和志  
大石遼  
英保博則  
山岸優友

西山陽葉  
森陽里  
村井翔悟  
秀郁未

# ペンシルパズルワールド 目次

p. 4 数独	p.29 セレクトワーズ
p. 6 スリザーリンク	p.30 漢字抜け熟語
p. 8 ナンバーリンク	p.31 大名行列
p.10 美術館	p.32 漢字書き順分解
p.12 エルパネル	p.34 十字パズル
p.14 四角に切れ	p.36 イラストロジック
p.16 ぬりかべ	p.38 ステンドグラス
p.17 のりのり	p.39 天体ショー
p.18 へやわけ	p.40 メンバー紹介
p.19 ヤジリン	
p.20 マインスーパー	
p.21 推理パズル	
p.22 クロスワード	
p.24 スケルトンパズル	
p.26 シークワーズ	
p.28 推理クロス	

## 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」「ナンバーリンク」  
「カックロ」「推理パズル」「ペンシルパズル」

# 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●白岡市民

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

② ☆ 作●Windmill

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

③ ☆ 作●夢香

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

●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

④ ☆☆ 作●住建

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

⑤ ☆☆ 作●夢香

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

⑥ ☆☆ 作●Windmill

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

⑦ ☆☆☆ 作●住建

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

⑧ ☆☆☆ 作●pori

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

⑨ ☆☆☆ 作●夢香

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

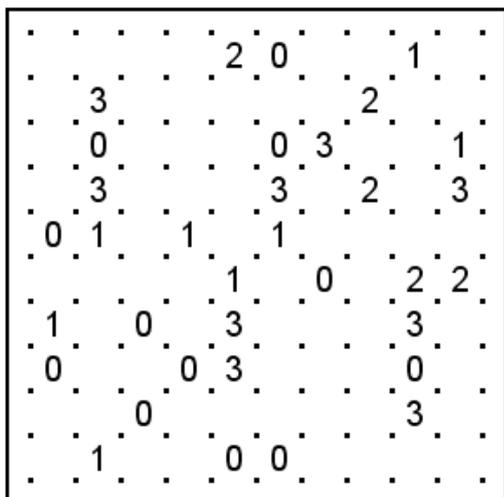
⑩ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

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

# スリザーリンク SLITHER LINK

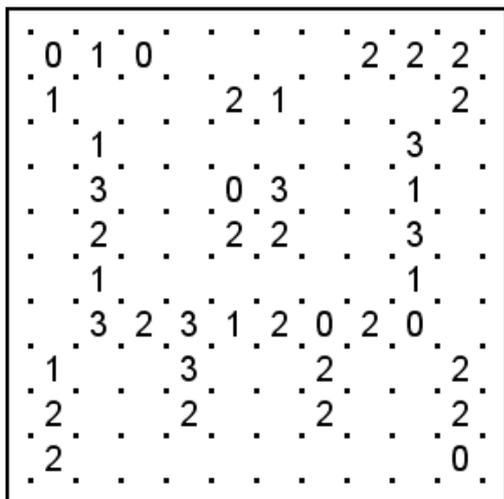
## ルール

① ☆ 作●tozangezan

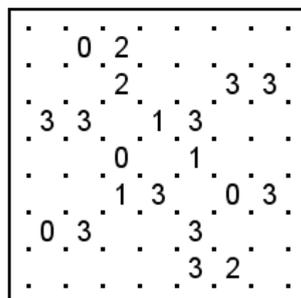


1. 点と点をタテヨコにつなげ、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形に引く辺の数です。数字のない小さな正方形の辺には、何本の線を引くかは分かりません。
3. 線は、交差したり枝分かれしたりはしません。

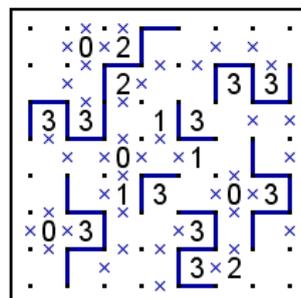
② ☆☆ 作●湾乃狼子



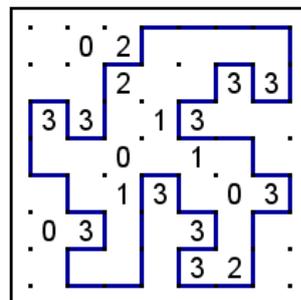
●例題●



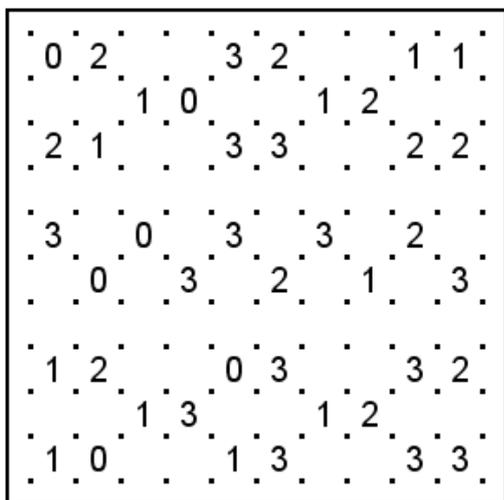
●途中経過●



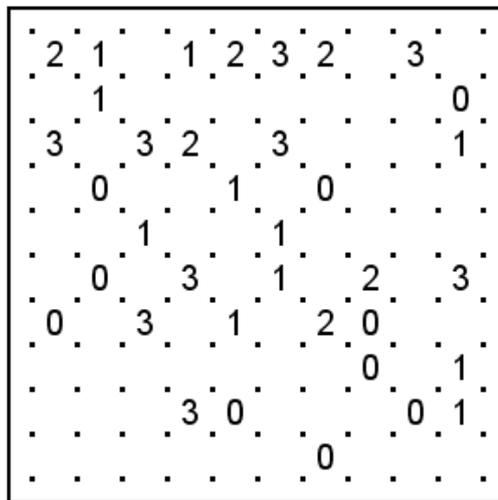
●答え●



③ ☆☆ 作●白岡市民

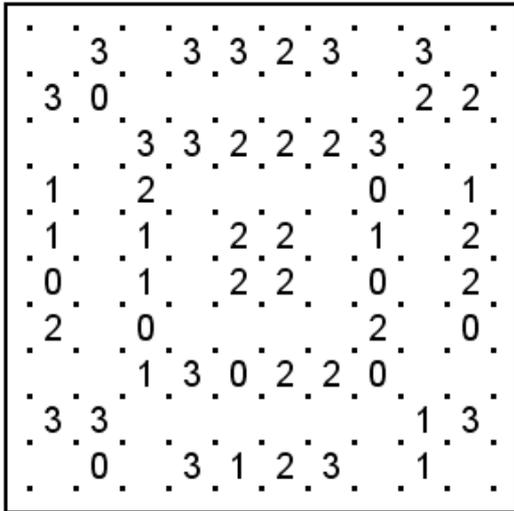


④ ☆☆☆ 作●ゆずっこ



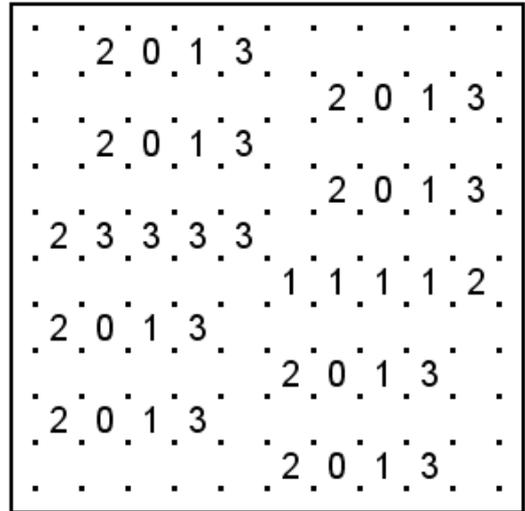
5 ☆☆☆

作●三河安城



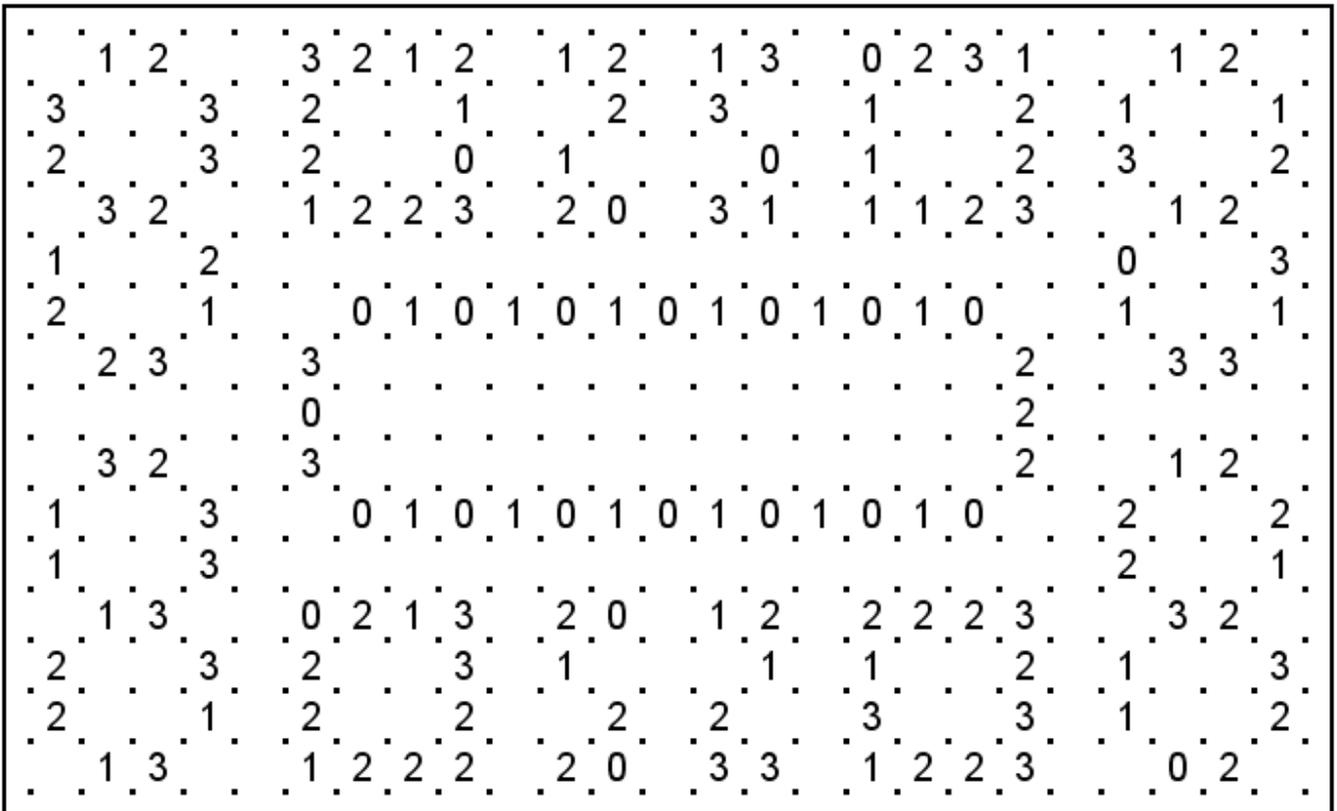
6 ☆☆☆☆

作●三河安城



7 ☆☆☆☆

作●semiexp

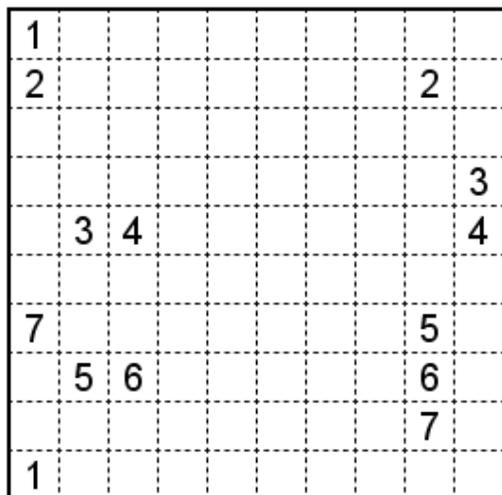


# ナンバーリンク NUMBER LINK

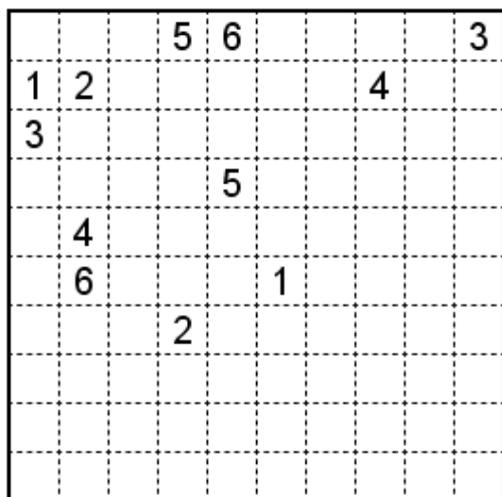
## ルール

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、マス目の中央を通ります。
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。

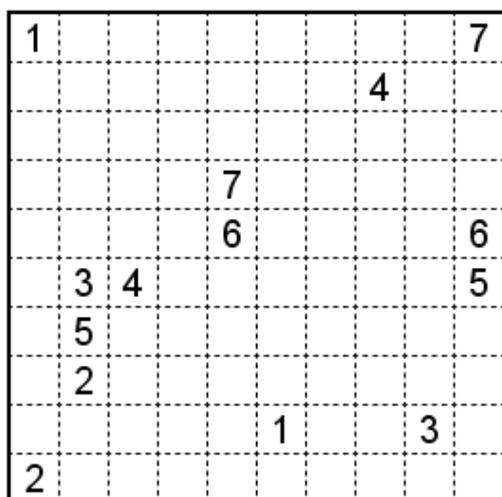
① ☆ 作●ゆずっこ



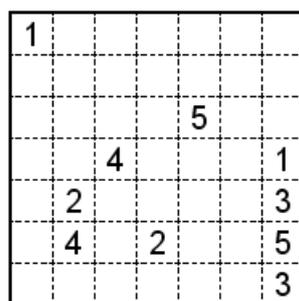
② ☆ 作●夢香



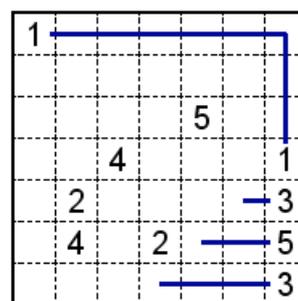
③ ☆☆ 作●pori



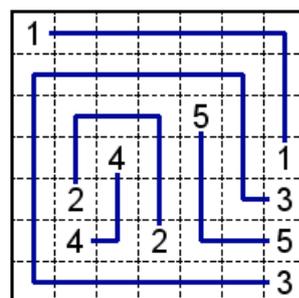
●例題●



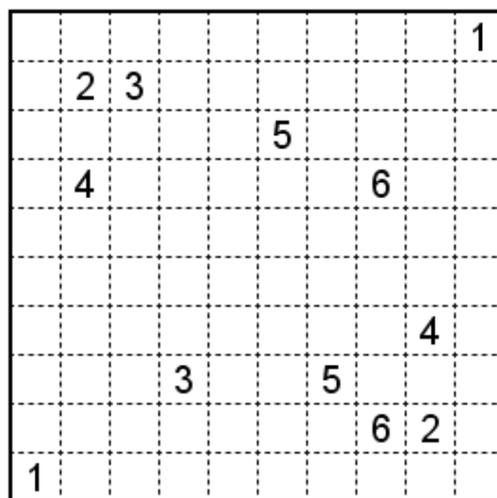
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆ 作●夢香



5 ☆☆☆

作●枝豆

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

6 ☆☆☆

作●Windmill

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

7 ☆☆☆

作●Windmill

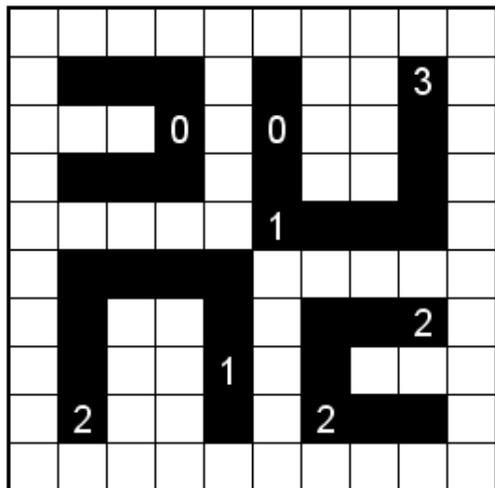
	1				6					4
				5					2	
		2	4					9		
		3								
				7						
				8					10	7
					11					
	5						12	13	15	11
	6									
								14		
9				14		10				
			12							
								8		15
	1			3	13					

# 美術館 AKARI

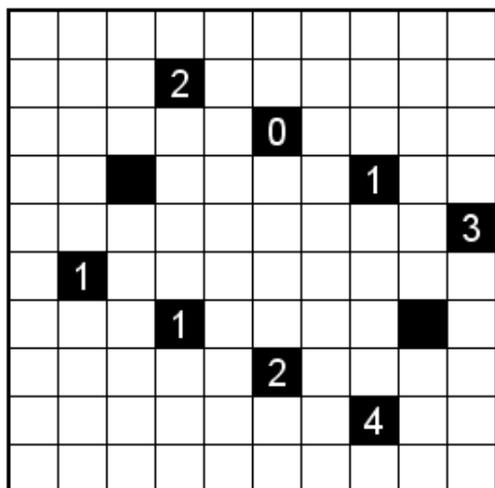
## ルール

- 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。

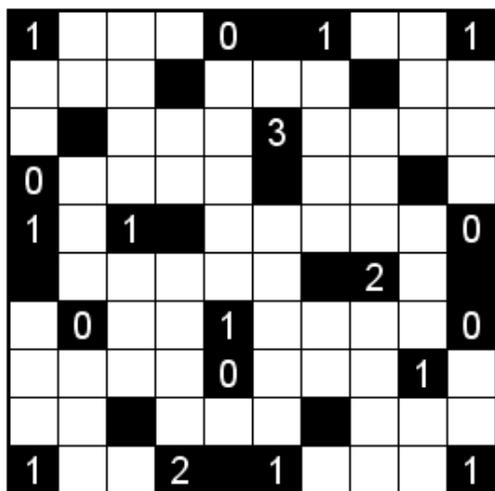
① ☆ 作●tozangezan



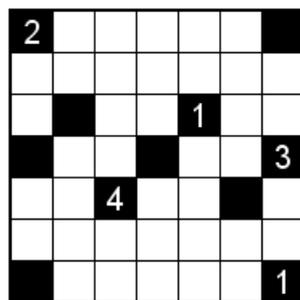
② ☆☆ 作●三河安城



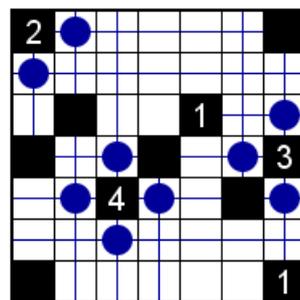
③ ☆☆ 作●白岡市民



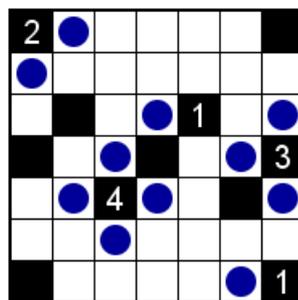
●例題●



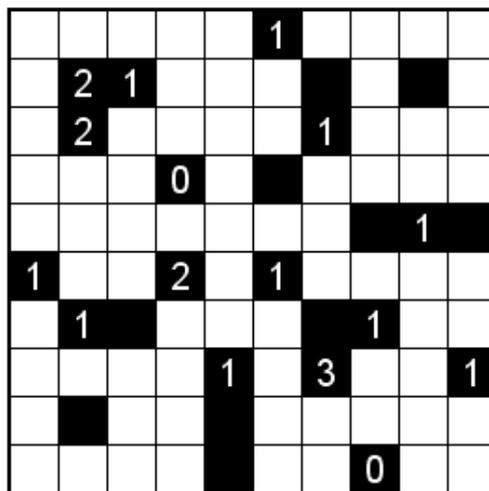
●途中経過●



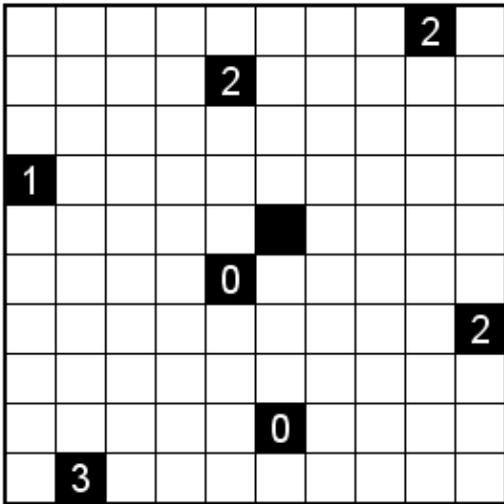
●答え●



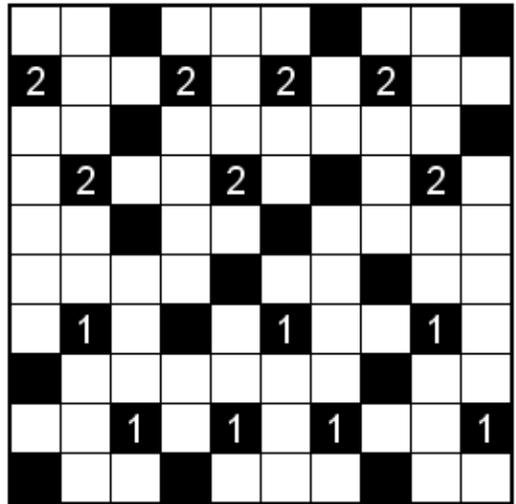
④ ☆☆☆ 作●湾乃狼子



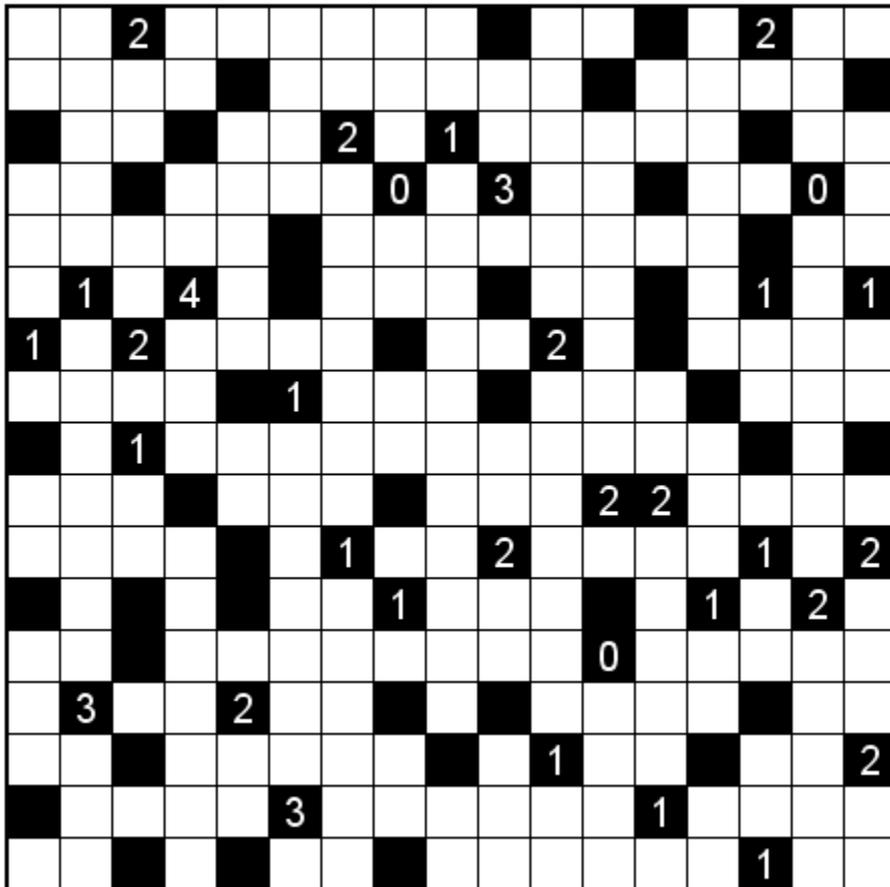
⑤ ☆☆☆ 作●住建



⑥ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ

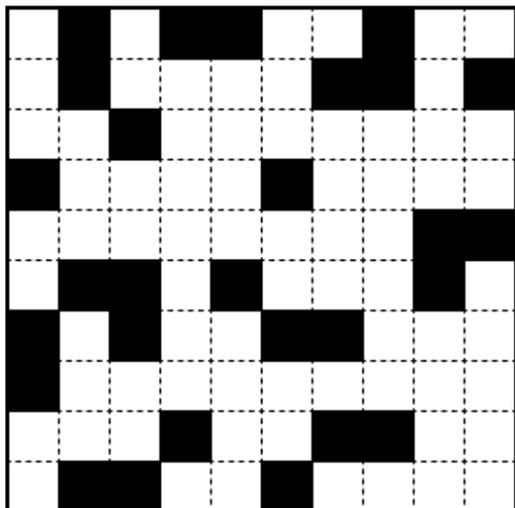


⑦ ☆☆☆ 作●ゆずっこ

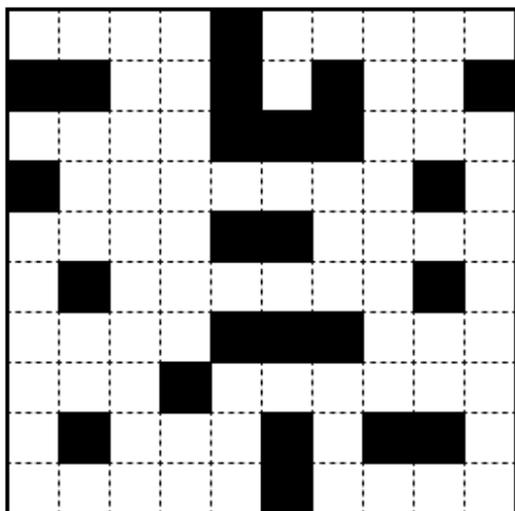


# エルパネル LPANEL

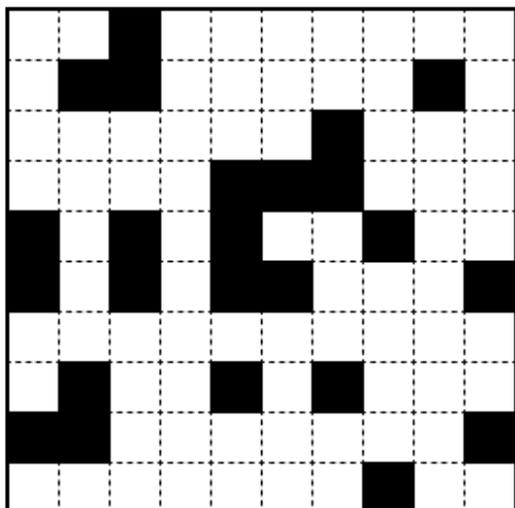
① ☆ 作●夢香



② ☆ 作●湾乃狼子



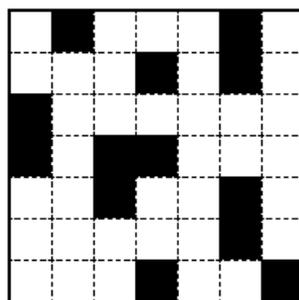
③ ☆☆ 作●夢香



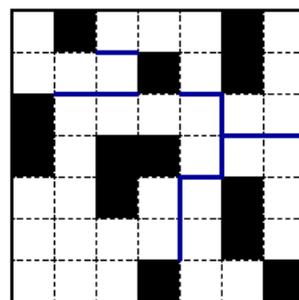
## ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスに4マスずつのブロックに分割します。
2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

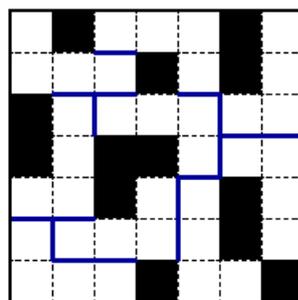
●例題●



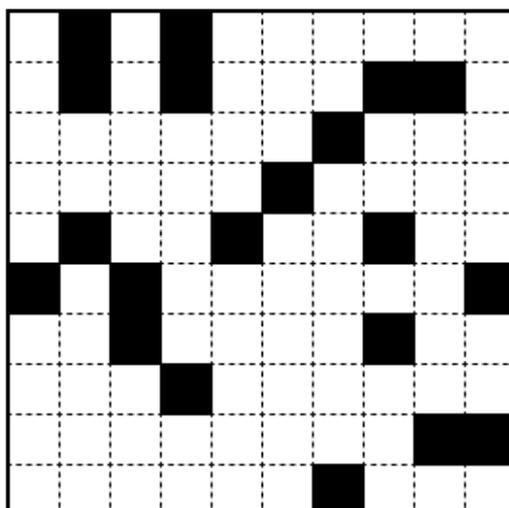
●途中経過●



●答え●

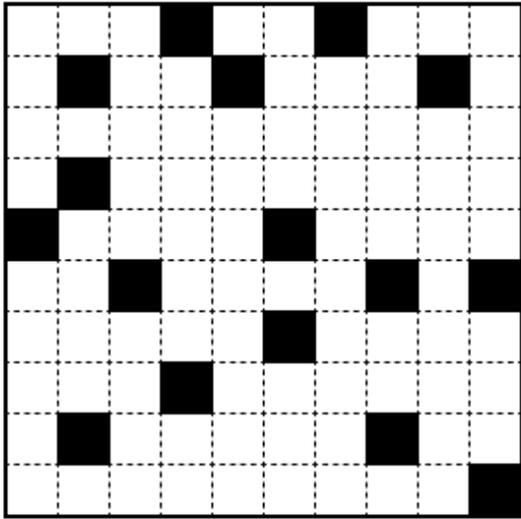


④ ☆☆☆ 作●三河安城



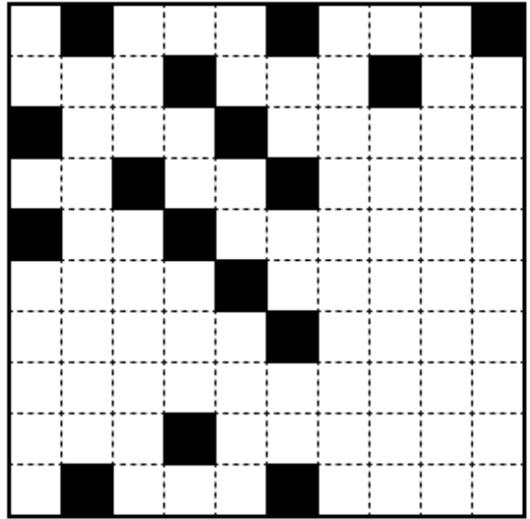
⑤ ☆☆☆

作●ゆずっこ



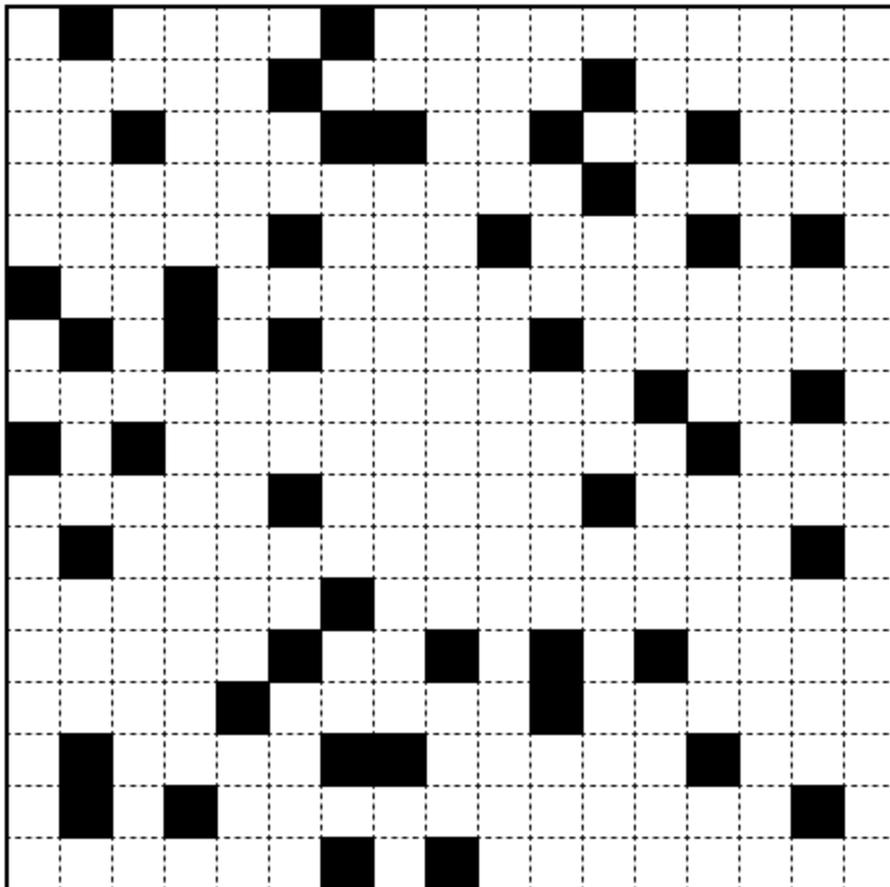
⑥ ☆☆☆☆

作●afu



⑦ ☆☆☆☆

作●Windmill

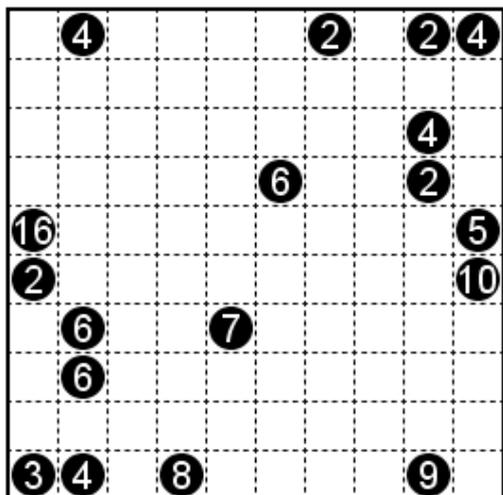


# 四角に切れ SHIKAKU

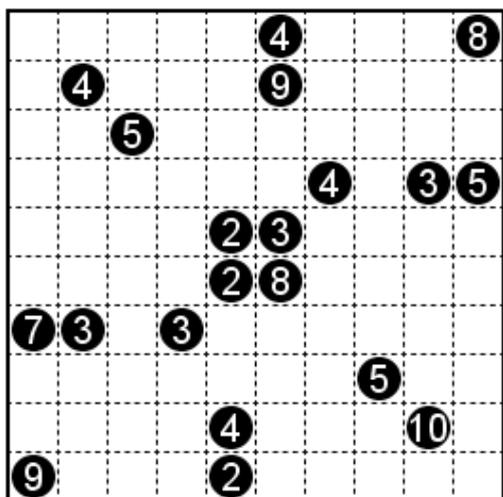
## ルール

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

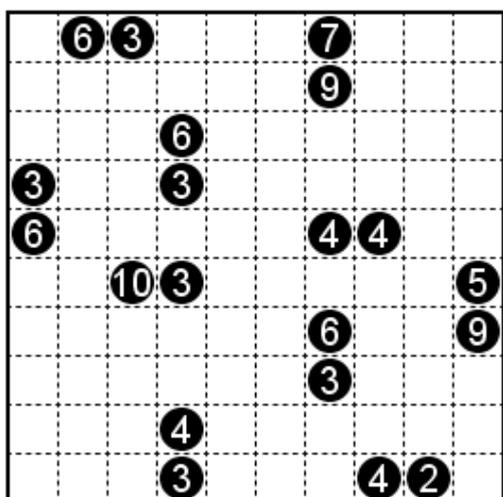
① ☆ 作●tozangezan



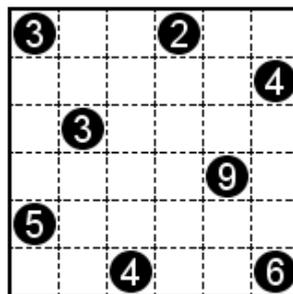
② ☆☆ 作●白岡市民



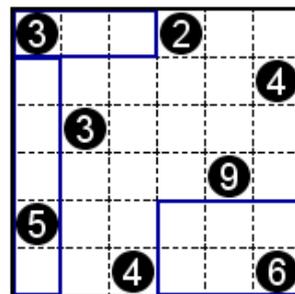
③ ☆☆ 作●Windmill



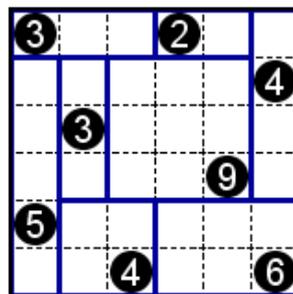
●例題●



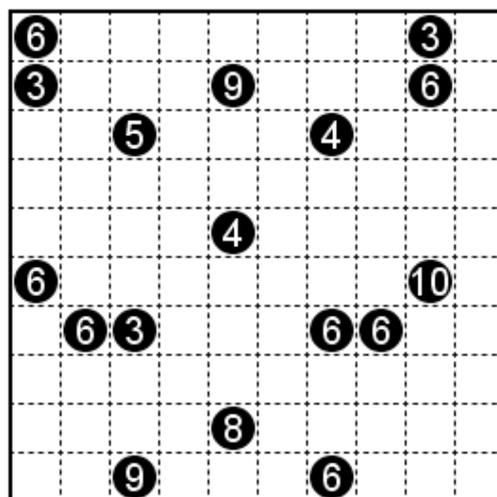
●途中経過●



●答え●

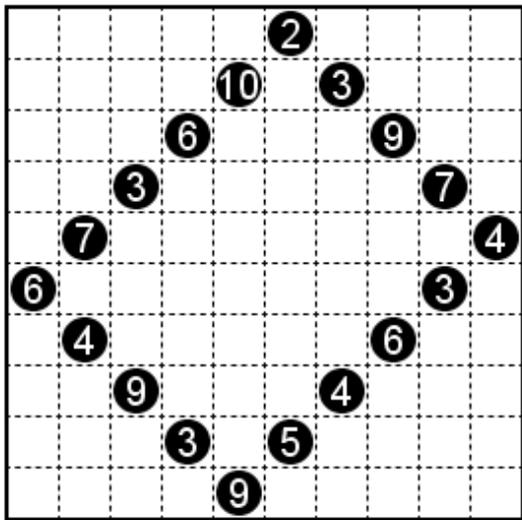


④ ☆☆ 作●湾乃狼子



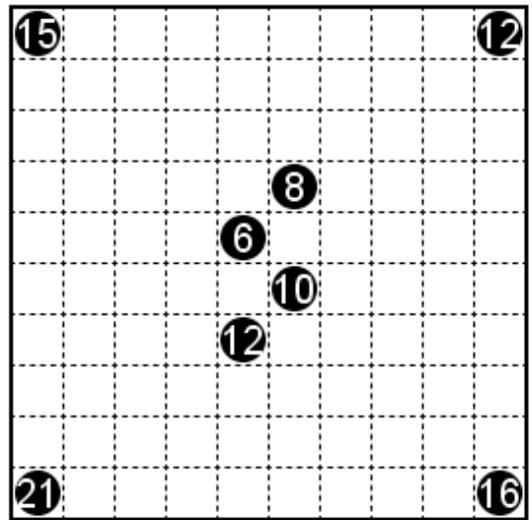
5 ☆☆☆

作●住建



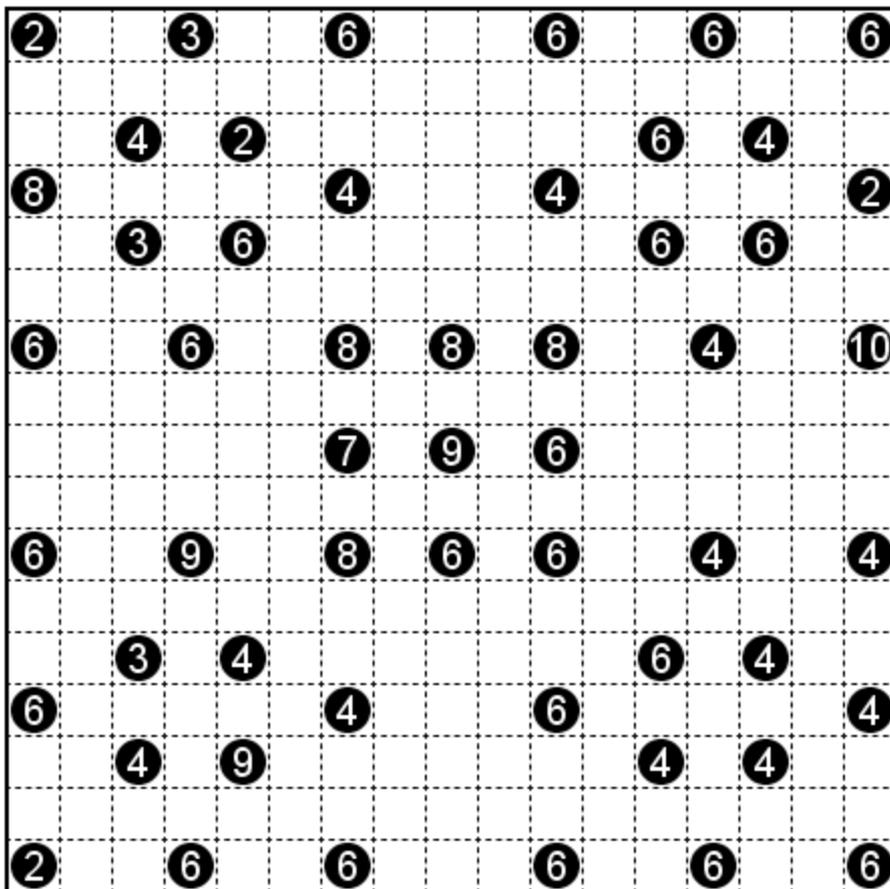
6 ☆☆☆☆

作●三河安城



7 ☆☆☆

作●三河安城



# ぬりかべ NURIKABE

## ルール

① ☆ 作●afu

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

- 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

② ☆☆ 作●白岡市民

11			3				
2			1	2	3		
	2			3			
					2		
			4	7			
6	3						

③ ☆☆☆ 作●湾乃狼子

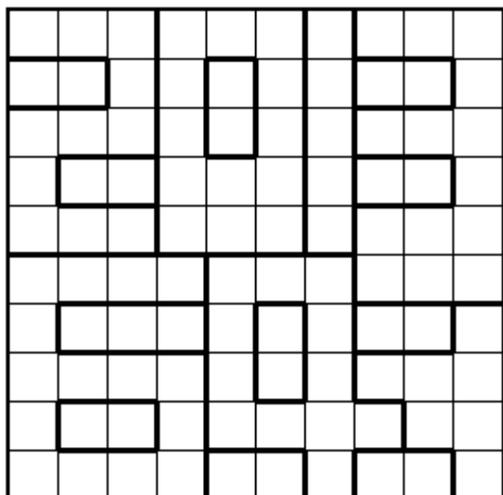
5	3				4		
						3	
2			3				
				2			
	3						6
			2				
6	6						2

④ ☆☆☆☆ 作●住建

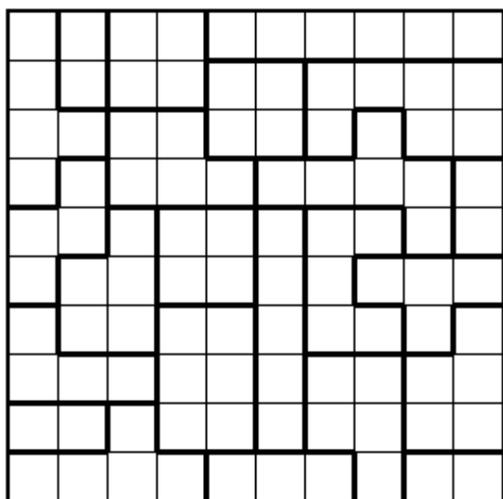
4				7			2
	3					1	
3							2
6							
							2
	3					6	
6			3				1

# のりのり NORINORI

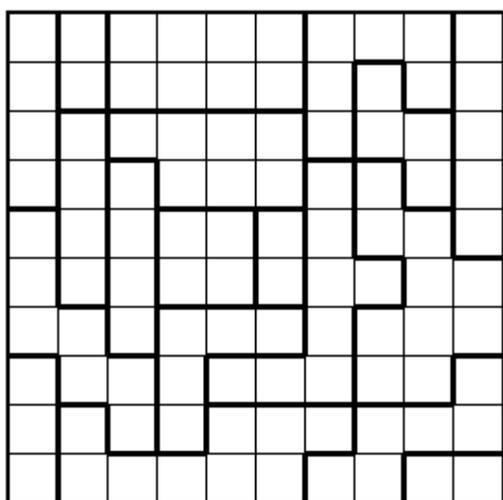
① ☆ 作●白岡市民



② ☆ 作●住建



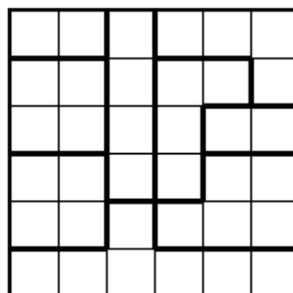
③ ☆☆ 作●湾乃狼子



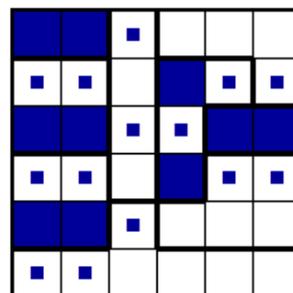
## ルール

1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに2マスだけつながったカタマリをいくつか入れます。黒マスのつながりは、それより多くても少なくてもいけません。
2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが2つつ入ります。

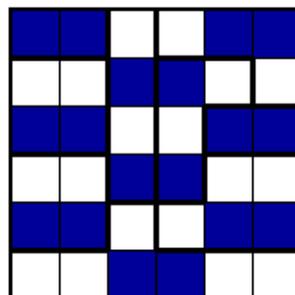
●例題●



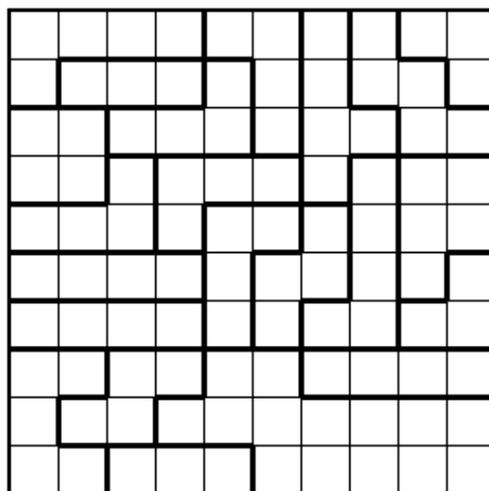
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●ゆずっこ



# へやわけ HEYAWAKE

## ルール

① ☆ 作●ゆずっこ

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

- 以下のルールに従って盤面に黒マスを設置します。
- 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●湾乃狼子

2			2				2		
							3		
	0								
					1			0	
3									
	3								2

●例題●

2									
							3		
0									
					2				

●途中経過●

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

●答え●

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

③ ☆☆☆ 作●白岡市民

2									0
0									
3					1		1		
2					3				2

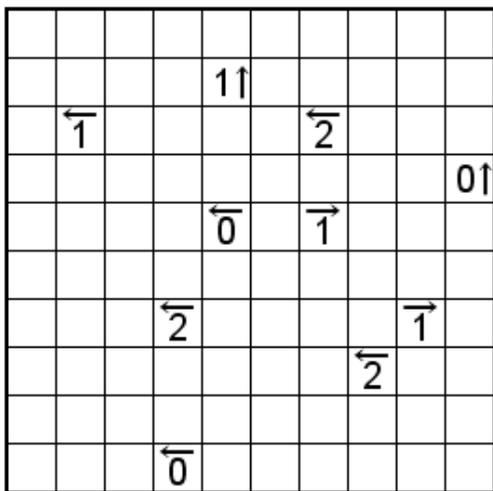
④ ☆☆☆☆ 作●三河安城

2				5	1				
0							4		
2									2
2									

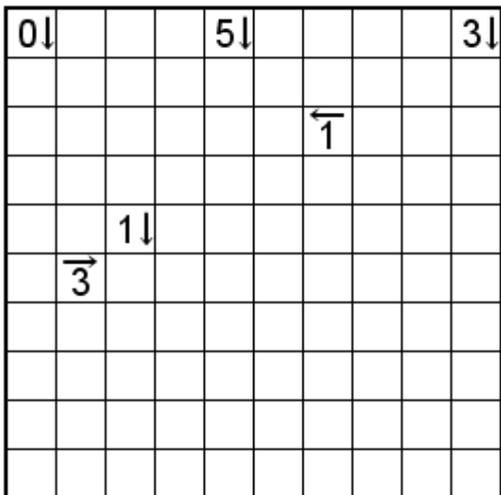
# ヤジリン YAJILIN

## ルール

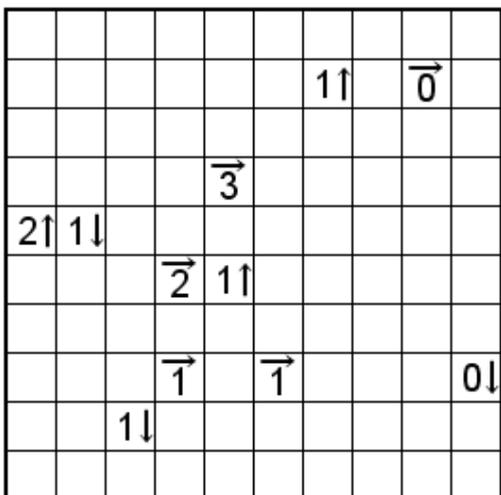
① ☆ 作●湾乃狼子



② ☆☆ 作●三河安城

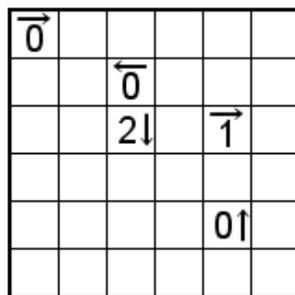


③ ☆☆ 作●白岡市民

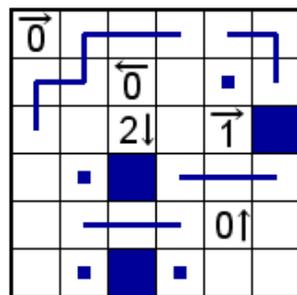


1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪っかを作ります。線が通らない白マスは、黒マスにします。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれません。
3. 黒マスはタテヨコに連続しません。
4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数を表します。数字のマスの線は通りませんが、黒マスにもなりません。

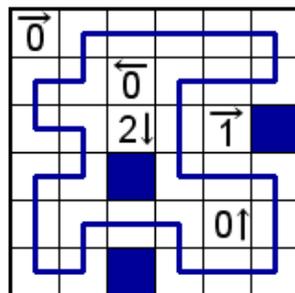
●例題●



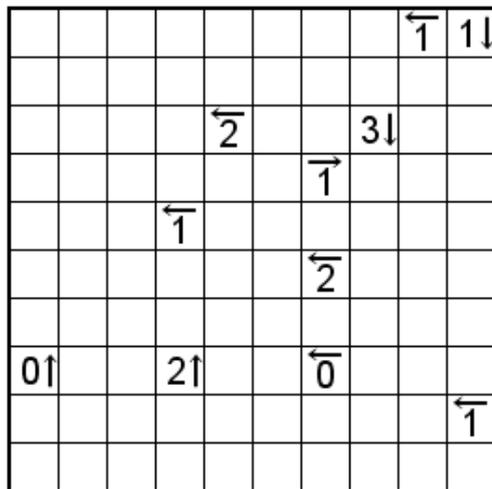
●途中経過●



●答え●



④ ☆☆☆☆ 作●住建



# マインスイーパー MINE SWEEPER

## ルール

- 以下のルールに従って、盤面上のマスに指定された個数の爆弾(●)を配置します。
- 爆弾は1マスに1個まで入ります。
- 数字はそのマスの周囲8マスに入る爆弾の個数を表します。
- 数字のマスに爆弾は入りません。

① ☆ 作●白岡市民

	3	3				2	1	
2					2			2
3		5	4			3		1
		2					4	
				2	3			0
	2			1	2			
		2					2	
4			3			1	3	2
3				3				1
	2	3					2	0

● × ?

② ☆ 作●三河安城

2	2	3						1
				2	2	2		
2	2	3						1 1
2	3				1	1	2	
		4	3	4				3 3
0	0						3	3 2
			3	4	5			
1							1	1 0

● × ?

③ ☆☆ 作●pori

	2		4			4		
2	4				3			2
					2			1
			1			2	0	
4	5		3					
					4		5	3
		5	6		3			
0				2				
	2			4				1 1
		1			1			1

● × ?

●例題●

●	●	●		1	1	0
●	8	●				1
●	●	●		2		2
■	■		3			
1	■	4		■	■	■
1	●	■		■	0	■
1	1	3		■	■	■

● × 16

●途中経過●

				1	1	0
	8					1
				2		2
			3			
1		4				
1						0
1	1	3				

● × 16

●答え●

●	●	●		1	1	0
●	8	●		●	■	1
●	●	●		2	●	2
■	■	●	3	●		●
1	■	4	●	■	■	■
1	●	■	●	■	0	■
1	1	3	●	■	■	■

● × 16

④ ☆☆ 作●pori

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

● × ?

# 推理パズル LOGIC PUZZLE

## ルール

ヒントを元にして、表を駆使しながら問題文にある項目を全て推理してください。

### ① ☆☆☆ 作●Windmill

		学部				部活			職業				
		理 学 部	工 学 部	法 学 部	文 学 部	パ ズ ル	ク イ ズ	か る た	チ ェ ス	研 究 者	教 師	弁 護 士	技 術 者
名 前	青木瑛理												
	長谷川工												
	千葉義法												
	武田隆文												
職 業	研究者												
	教師												
	弁護士												
	技術者												
部 活	パズル												
	クイズ												
	かるた												
	チェス												

ふと、近くからこんな会話が聞こえてきました

「瑛理(あきとし)って就活とかしないの？」  
 「しないけど、どうしたいいきなり？」  
 「実は、さっき企業説明会に行ってきたー」  
 一同「へえ～、おつかれ」  
 「んで、どういうところに就職するつもり？」  
 「んーやっぱり、工学部だし、それを生かせる技術者かな。いやーでも、俺もお前みたいにクイズ部とかで知識を増やしたときゃよかったかなあ。一般教養のテストがさー、ね？」  
 「別にそこまではいらなくてしょ。みんなはどう？」  
 「俺はね、弁護士。法学部だし」  
 「カッコいいねー。俺はね、教師になって授業にパズルを取り入れてみたい」

「なるほどー、パズル部だもんね」  
 「あれ？かるた部って瑛理だったっけ？」  
 「違う違う、それは俺だよ。昔から古典に興味あってそれで文学部に入ったくらいだし」  
 「そうだったね。あっ、そういえば俺達ってみんな名前と学部があべこべだ！」  
 「えっ！？どういうこと？」  
 「ほら、工(たくみ)なんてさ、“工”学部っぽい名前なのに理学部だし」  
 「たしかに！みんなそうなるって！」

さて、この会話から4人のプロフィールが分かるかな？  
 ※個人名・団体名は実在するものとは関係ありません

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

### ⊖ヨコのカギ

2. これで時刻を知ります。
3. カレーにつける、白くて平たい食べ物。
4. サクマ式ドロップスの白いやつ。ミントのこと。
5. 四方を海に囲まれた小さな陸地。
6. カカオで有名なアフリカの国。
7. パインの好みが分かれる中華料理。
9. 人気（ひとけ）の気。
11. ココナッツの汁を固めた食べ物。
12. 上に橙が乗っているお正月の縁起物。
14. 狭くて同じで丸くてただ一つ。小さな○○○。
16. 雪だるまの帽子に使われる。
17. 料理のメニュー。
20. 肉の部位、舌。
22. 秋の味覚。高級なきのこ。
23. インドネシア風チャーハン。
25. お湯を入れて3分待ちます。
26. パンダの餌。
28. 頭から足までの総称。
29. チャイコフスキーのバレエ。○○○割人形。
32. これが来ると一気に寒くなります。
33. 地獄で嘘つきの舌を抜きます。○○○大王。
34. 栗のおしゃれな言い方。
36. 慎重な人はこれを避けます。
37. スパゲッティ、マカロニ、ペンネなど。
39. 「ひらけ!○○」
41. かまぼこに付いています。

### ⊕タテのカギ

1. ↔子供。
4. 足に何も履いていない状態。
6. 窓によく使われる透明な物体。
8. 血を提供します。
10. 公共の場で守るもの。
12. 殻が1枚か2枚ある魚介類。
13. 情熱大陸のヴァイオリニスト。○○○太郎。
15. 織姫と彦星が会える日。
17. 滝を登ると龍に変身します。
18. カナダを象徴する植物。
19. 和歌山と愛媛が名産地の果物。
20. めでたい時に食べる魚。
21. 冬が旬でほうれん草に似たアブラナ科の植物。
24. 紙幣を金と交換すること。
26. 首元の骨。襟ぐりの開いた服を着ると見えます。
27. 地面の下の線路を走ります。
29. 道○○、○○餅、○○野球。
30. ○○○が先かニワトリが先か。
31. 泳ぎに行きます。
32. ギャンブルのこと。○○ごと。
33. ずんだの原材料。
35. 調味料。味醂と書きます。
37. 小麦でできた生地を焼いて作ります。
38. 儒教の四書の一つ。
40. 香辛料のこと。
42. 羊肉。他にはラムやホゲットがある。
43. 司会者に必須の小道具。
44. 魚を炙って食べる。カツオの○○○。

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

⊖ヨコのカギ

1. 豆乳を温めるとこれが表面にできます。
2. 流行したゲーム。パズル&〇〇〇〇ズ。
3. 異常により爆発しなかった弾薬のこと。
4. 大阪万博で話題になった。月の〇〇。
5. 〇〇〇〇をうかがう。〇〇〇〇が悪い。
6. 「〇〇〇、行きまーす。」
7. 暑さが厳しいこと。
10. 有田〇〇、伊万里〇〇、九谷〇〇。
13. 名古屋や山口で有名なお菓子。
14. 代表曲「Happiness」「Monster」
15. 船橋市非公認のゆるキャラ。
16. 大人気朝ドラ。〇〇ちゃん。
18. タイヤが2つの車
19. 囲碁でどちらの陣地でもない所。
21. 風を引いた時に飲みましょう。
23. 宮城県にある日本三景の一つ。
25. ネギを背負ってやってくる。
27. 「となりのトトロ」「風立ちぬ」の制作会社
29. ワラビ、ゼンマイは〇〇植物。
31. クリスマスやお正月のある長期休暇。
32. 日本料理のこと。
34. 東北のちょっと昔の言い方。
35. レオナルド・ダ・ヴィンチの代表作。
37. 料金を高くすること。
38. 一定の範囲の土地を指します。
40. 人の体重の約60%を占める。H<sub>2</sub>O。
42. 弁慶の泣き所。

⊕タテのカギ

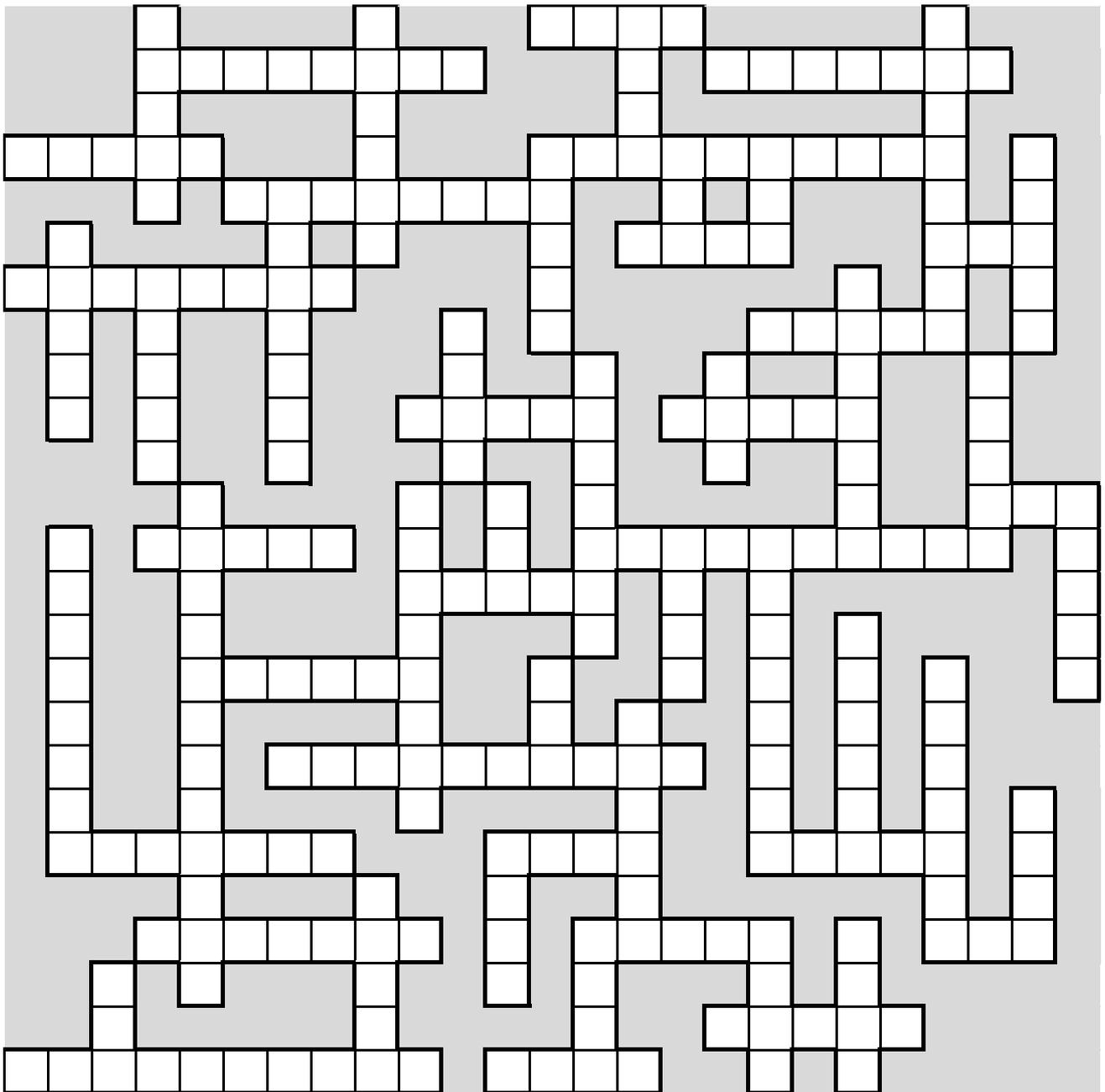
1. 白くて四角い材をだしの入った鍋で煮る料理
4. ダイオウ〇〇、〇〇そうめん。
6. Honda 製作の二足歩行ロボット。
8. トゲのある花。
9. 「いつやるか？ 今でしょ」の人
11. 悪い人のこと。
12. 主君を失った武士。赤穂〇〇〇。
14. モンゴメリの代表作。赤毛の〇〇。
15. 2FのFはこの意味。
17. 愛媛県の旧国名。
18. 頭に三角形にして巻く。
20. ↔ミクロ
22. 姉と妹をまとめて。
24. イスラム教の聖地の1つ。
26. 漢〇〇〇、アラビア〇〇〇、ローマ〇〇〇、
28. 春先になると地面から生えてきます。土筆。
30. 高級肉の脂の状態。
32. 東北楽天ゴールデンイーグルスの「イーグル」のこと
33. 偽物のこと
35. 魚を突く道具
36. ここでは10月が「神在月」になります。
38. 〇〇〇〇ドレス、〇〇〇〇タウン。
39. 安倍首相が掲げた経済政策。
41. ほっぺや地面にどんぐりを蓄えます。
43. 感じで書くと「海月」です。
44. 〇〇餅、〇〇切り、〇〇湯。
45. 学問の神様。菅原〇〇。

# スケルトンパズル SKELETON PUZZLE

## ルール

1. リストにある言葉を盤面にすべて入れてください。
2. 言葉の入る方向は左→右、上→下のどちらかで、1マスに1文字ずつ入ります。
3. 小さい「ヤ」などは大きい「ヤ」などと同じものとして解いてください。

① ☆☆☆ 作●ゆずっこ



## 〈リスト〉

### 3文字

イマイ (今井城、東京都青梅市)  
クノウ (久能城、静岡県静岡市)  
コグラ (虎倉城、岡山県岡山市)  
シヨン (シヨン城、スイス)  
シラガ (白鹿城、島根県松江市)  
ヒメジ (姫路城、兵庫県姫路市)  
ペキン (北京城、中国)  
ミトヤ (三刀屋城、島根県雲南市)  
ユヅキ (湯築城、愛媛県松山市)

### 4文字

アマギリ (天霧城、香川県善通寺市)  
エルミナ (エルミナ城、ガーナ)  
クマモト (熊本城、熊本県熊本市)  
コウヅキ (上月城、兵庫県佐用郡)  
シラカワ (白河城、福島県白河市)  
ディナン (ディナン城、ベルギー)  
トゥルク (トゥルク城、フィンランド)  
トットリ (鳥取城、鳥取県鳥取市)  
ヒノミヤ (火宮城、富山県射水市)  
ヒロシマ (広島城、広島県広島市)  
マツモト (松本城、長野県松本市)  
モダーヴ (モダーヴ城、ベルギー)

### 5文字

アルカサル (アルカサル、スペイン)  
ウィンザー (ウィンザー城、イギリス)  
ウォリック (ウォリック城、イギリス)  
ガイヤール (ガイヤール城、フランス)  
クロンボー (クロンボー城、デンマーク)  
コーブルク (コーブルク城、ドイツ)  
サギノモリ (鷺ノ森城、愛媛県西条市)  
シグエンサ (シグエンサ城、スペイン)  
タラスコン (タラスコン城、フランス)  
トゥラカイ (トゥラカイ城、リトアニア)  
ハーレック (ハーレック城、イギリス)  
パラミディ (パラミディ城、ギリシャ)  
プファルツ (プファルツ城、ドイツ)  
フルボカー (フルボカー城、チェコ)  
マルガット (マルガット城、シリア)  
マルボルク (マルボルク城、ポーランド)  
ラーナック (ラーナック城、ニュージーランド)

### 6文字

ヴィアンデン (ヴィアンデン城、ルクセンブルク)  
エディンバラ (エディンバラ城、スコットランド)  
ドスムーロス (ドス・ムーロス城、ポルトガル)  
ヌーシャテル (ヌーシャテル城、スイス)

### 7文字

グリプスホルム (グリプスホルム城、スウェーデン)  
グリュイエール (グリュイエール城、スイス)  
スピシュスキー (スピシュスキー城、スロバキア)  
トラコシチャン (トラコシチャン城、クロアチア)  
ニヤスヴィシュ (ニヤスヴィシュ城、ベラルーシ)  
ハイデルベルグ (ハイデルベルグ城、ドイツ)  
ハメーンリンナ (ハメーンリンナ城、フィンランド)

### 8文字

アーケシュフース (アーケシュフース城、ノルウェー)  
ヴィシェフラット (ヴィシェフラット、チェコ)  
チャプルテペック (チャプルテペック城、メキシコ)  
チョガザンビール (チョガザンビール、イラン)  
ドゥーンエンガス (ドゥーン・エンガス、アイルランド)  
フレデリクスボー (フレデリクスボー城、デンマーク)  
ミハイロフスキー (ミハイロフスキー城、ロシア)

### 10文字

コルヴィネシティロル (コルヴィネシティロル城、ルーマニア)  
ディオージュジュール (ディオージュジュール城、ハンガリー)  
トラウトマンズドルフ (トラウトマンズドルフ城、イタリア)  
ホーエンヴェルフェン (ホーエンヴェルフェン城、オーストリア)

### 12文字

ノイシュヴァンシュタイン (ノイシュヴァンシュタイン城、ドイツ)

# シークワーズ SEEK WORDS

## ルール

1. 右ページのリストにある言葉を探してください。
2. 全部探すと最後にいくつか文字が余ります。左から右、上から下という順番で余った字を読むと、ある言葉になります。

① ☆☆☆

作●Prome

ナ	ウ	ノ	ン	サ	ケ	イ	メ	タ	ア
ン	ヨ	ロ	ツ	ポ	ン	ギ	ワ	ザ	ホ
ボ	チ	コ	シ	モ	オ	ナ	ブ	ヨ	ン
ク	タ	マ	チ	ウ	カ	ジ	シ	ツ	コ
カ	ガ	ゴ	ジ	タ	ユ	ロ	エ	ヤ	マ
ラ	ナ	メ	ネ	ウ	カ	マ	テ	ガ	ゴ
ハ	ア	カ	バ	ネ	イ	ワ	ブ	チ	メ
ガ	ロ	ン	ダ	ダ	シ	バ	ダ	イ	イ
シ	グ	イ	ウ	ン	エ	ク	ラ	ウ	コ
ニ	メ	ト	ツ	オ	ウ	ジ	カ	ミ	ヤ

〈リスト〉

2文字

シモ 志茂

3文字

オウジ 王子

メグロ 目黒

ヨツヤ 四谷

4文字

イチガヤ 市ヶ谷

コマゴメ 駒込

ナンボク 南北線

5文字

イイダバシ 飯田橋

ニシガハラ 西ヶ原

ロップンギ 六本木一丁目

6文字

オウジカミヤ 王子神谷

コウラクエン 後樂園

シロカネダイ 白金台

トウダイマエ 東大前

ナガタチョウ 永田町

ホンコマゴメ 本駒込

8文字

アカバネイワブチ 赤羽岩淵

アザブジュウバン 麻布十番

シロカネタカナワ 白金高輪

タメイケサンノウ 溜池山王

※コマゴメはホンコマゴメに含まれない  
オウジはオウジカミヤに含まれない

# 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●Prome

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

- Hに入るカンタイは2に入るコレクションと交差する
- 7に入るモンスターはDに入るハンターと交差する
- Gにはクツキーが、Eにはクリツクが入る
- Aにはポケットが入る
- 8にはブームが入る
- 4にはトケイ、ツマが入る
- B, Eにはそれぞれ黒マスが3つずつ入る
- ウタ、アシカ、キツク、ハクガク、ポンコツは横に入る
- ケモノ、タスキ、ツレコ、クロム、バケツは縦に入る
- 3には2文字の言葉しか入らない

# 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●ペンシルパズル同好会

キ	グ	ロ	ウ
ウ	ク	ツ	ス
フ	ッ	イ	キ

② ☆☆

作●夢香

ハ	ム	リ	ー	グ
ナ	ス	バ	ツ	ト
オ	ン	ラ	イ	ン
ビ	ポ	ケ	タ	ス

③ ☆☆☆

作●ペンシルパズル同好会

マ	リ	モ	ウ	ル
ゴ	ン	チ	ツ	ク
カ	ラ	カ	ー	キ
セ	グ	ッ	デ	ノ
プ	プ	プ	プ	プ

④ ☆☆☆

作●ペンシルパズル同好会

カ	ン	ゼ	ン	イ	ツ	チ
イ	ン	ク	ノ	タ	タ	リ
ピ	ー	マ	ン	デ	カ	イ
ス	キ	モ	ス	チ	ー	ズ
ア	キ	ペ	レ	ガ	イ	ー

# 漢字抜け熟語 BONANZA

## ルール

1. 明かされた漢字を手がかりに、四文字熟語を45個作ってください。
2. 同じ番号には同じ漢字、違う番号には違う漢字が入ります。

① ☆☆☆ 作●ゆずっこ

___	___	___	___	作	___	___	___	___	軍	___	___	___	___	美	___	___	___	___	閃
1	2	3	4	20	27	25	13	15	34	42	28	49	10	52	6				
___	___	___	___	品	___	___	___	___	想	___	___	___	___	同	___	___	___	___	出
5	6	7	8	4	28	29	37	24	38	6	50	36	39	38	1				
___	___	___	___	笑	___	___	___	___	戸	___	___	___	___	灯	___	___	___	___	致
9	10	11	12	23	13	15	39	21	40	51	48	52	2	20	6				
___	___	___	___	妖	___	___	___	___	転	___	___	___	___	術	___	複	雑	___	___
13	14	15	16	30	14	16	41	42	43	49	19	53				30	37		
___	___	___	___	___	鬼	___	___	___	念	___	___	___	___	銘	___	丁	丁	___	___
17	9	1	18	31	32	4	6	44	43	29	45	29				44	23		
___	___	___	___	___	船	___	___	___	爛	___	___	___	___	根	___	虚	___	坦	___
19	13	9	13	17	33	34	24	45	46	54	3	7				50	51		
___	___	___	___	___	花	___	___	___	夢	___	___	___	___	語	___	___	斗	___	星
20	12	21	16	22	11	35	7	47	48	46	2	40	33	41					
___	___	___	___	___	束	___	___	___	氷	___	___	___	___	勝	___	___	件	___	着
12	22	23	11	8	27	20	35	26	49	31	53	31	6	18					
___	___	___	___	___	位	___	___	___	長	___	___	___	___	省	___	___	独	___	尊
24	25	24	26	27	6	36	7	12	32	49	54	1	5	47					

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54

# 大名行列 DAIMYOUGYORETSU

## ルール

1. 次の文の○に漢字を入れて、文章を完成させてください。
2. ○に入った漢字を左から右に並べて熟語を作ってください。

- 例題● ○阪から○古屋に○く○車
- 答え● 大名行列

① ☆☆ 作●ろいやるすたー

灯○で潮○に吹かれ○時を○ごす。

② ☆☆ 作●Windmill

○気に○車すると○方向に○ぶ。

③ ☆☆ 作●Prome

見事な一○を作ったその料理人はその後○○も知れず、○体も不明のまま  
だ。

④ ☆☆ 作●夢香

○港に着く直○に○景の夕陽が○部座席から見えた。

⑤ ☆☆☆ 作●Prome

○○を取った科目の試験を○い返すと、○論が甘かったのが原因のようだ。

⑥ ☆☆☆ 作●ろいやるすたー

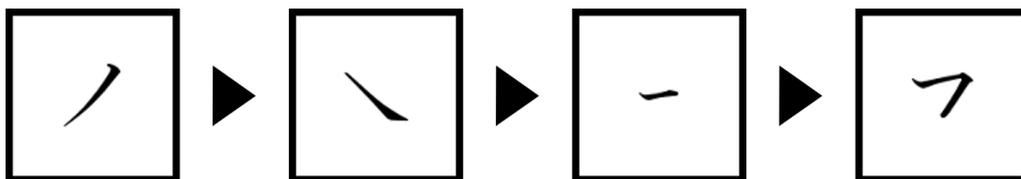
○桜が霧○に濡れる○景を描いた○描画を鑑賞する。

# 漢字書き順分解 KAKIJUN

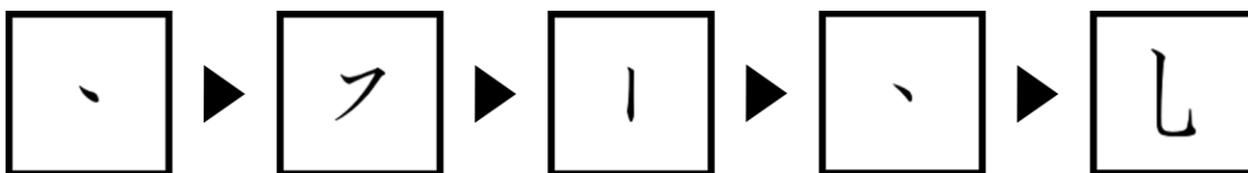
## ルール

ある漢字を書き順通りに1画ずつ分けて書いてあります。どんな漢字になるでしょう？

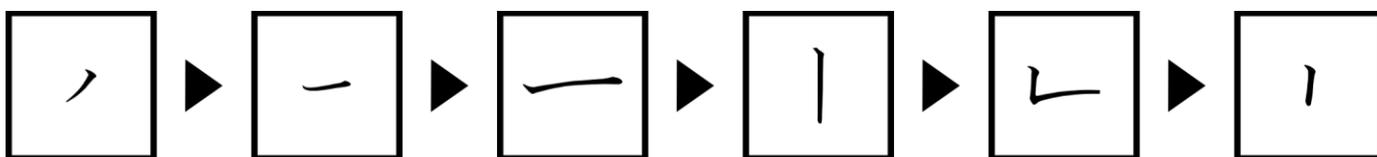
① ☆ 作●tozangezan



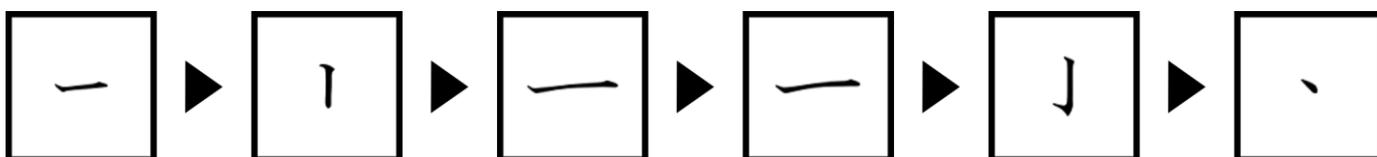
② ☆ 作●semiexp



③ ☆☆ 作●ゆずっこ



④ ☆☆ 作●tozangezan



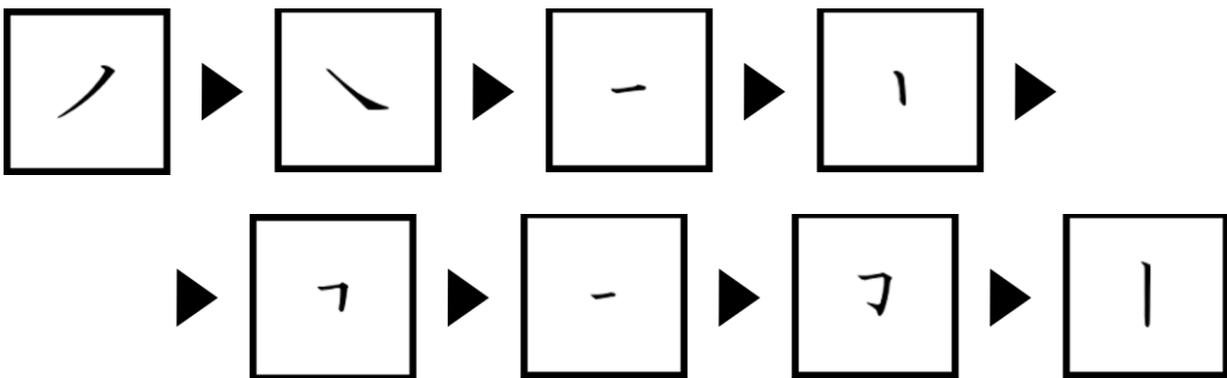
⑤ ☆☆

作●Windmill



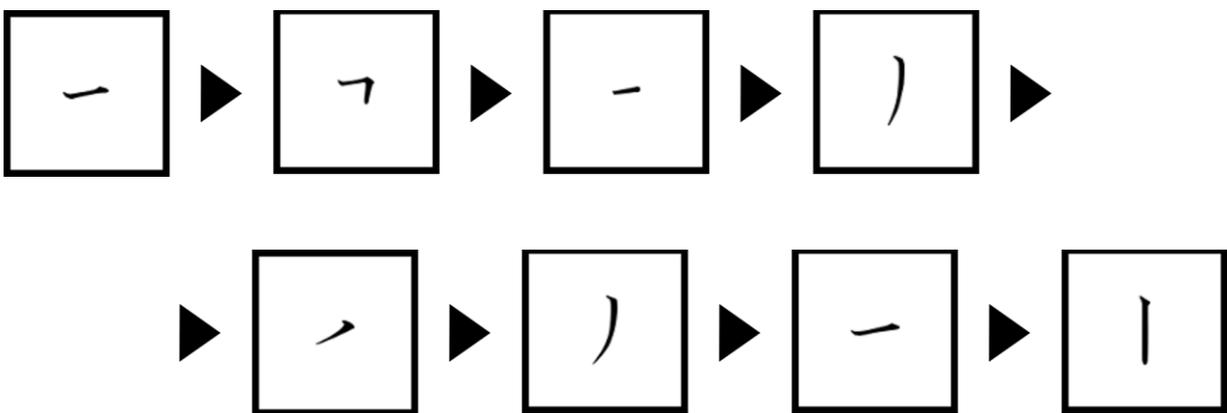
⑥ ☆☆

作●夢香



⑦ ☆☆☆

作●Windmill



⑧ ☆☆☆

作●白岡市民

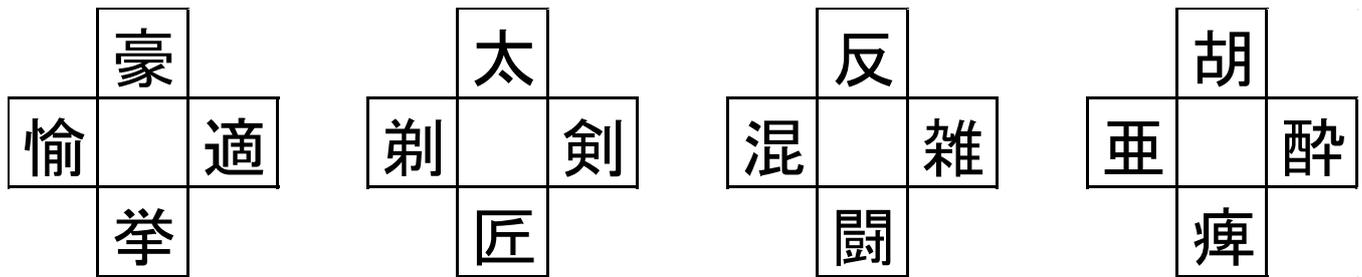


# 十字パズル JUJI PUZZLE

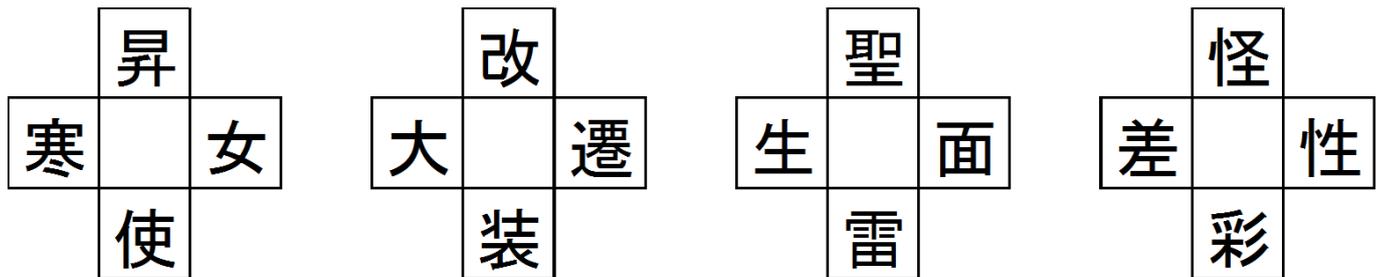
## ルール

1. 空欄に漢字を入れて、上→下、左→右の方向に4つの二字熟語ができるようにしてください。
2. 4つの空欄に入った漢字を順に並べて言葉を作ってください。

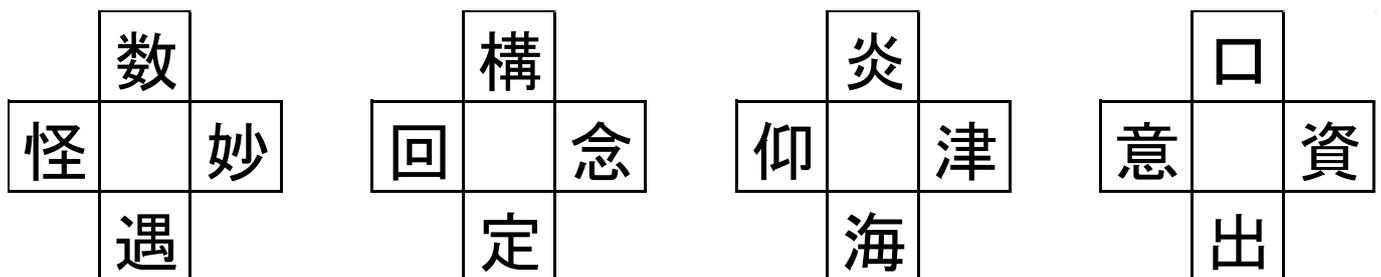
### ① ☆☆ 作●夢香



### ② ☆☆ 作●夢香

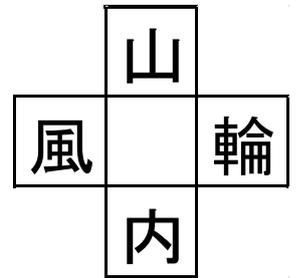
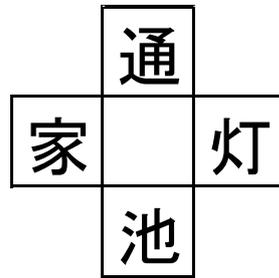
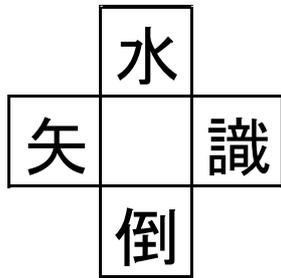
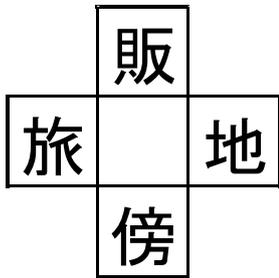


### ③ ☆☆ 作●ろいやるすたー



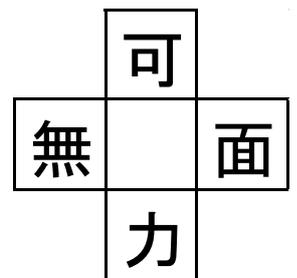
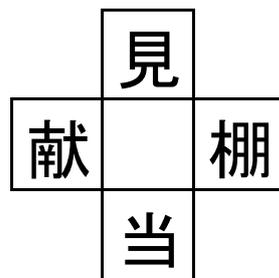
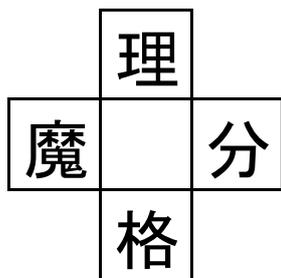
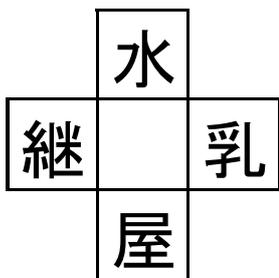
④ ☆☆☆

作●東京大学ペンシルパズル同好会



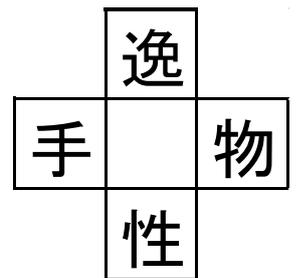
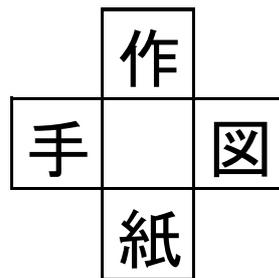
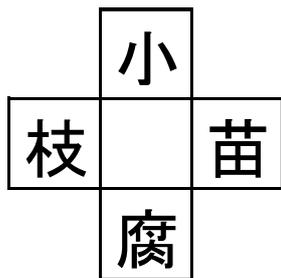
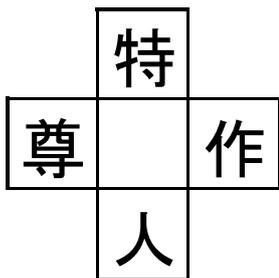
⑤ ☆☆☆

作●東京大学ペンシルパズル同好会



⑥ ☆☆☆☆

作●東京大学ペンシルパズル同好会



# イラストロジック ILLUSTR LOGIC

## ルール

1. タテ、ヨコにある数字の数だけ、マス連続して黒く塗りつぶします。
2. 1つの列に数字が複数並ぶ場合は、その並び順にマスを塗りつぶし、間を1マス以上空けます。

●例題●

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

●答え●

			1	1	
	5	0	1	1	1
1	2		■	■	
1	1				■
1	2		■	■	
1	1				■
1	2		■	■	

① ☆☆ 作●ライナスの毛布

				1		2				
			1	1	2	1	1	1		
	5	5	1	1	5	1	2	1	5	
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	5
2										
6										
1	1									
1	4	1								
1	1	1								
2	3	2								
2	1	1	2							
1	6	1								
	1	1								
	10									

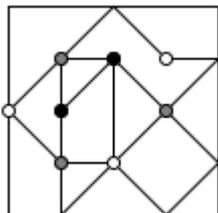


# ステンドグラス STAINED GLASS

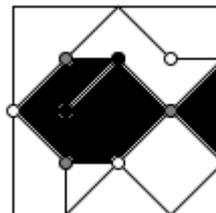
## ルール

- 以下のルールに従って、線で区切られた部分(ピース)を黒く塗り分けます。
- 小さな丸は、その丸が接している周囲のピースのうち、黒ピースと白ピースのどちらの数が多いかを表します。アミの丸は両者が同数であることを表します。

●例題●

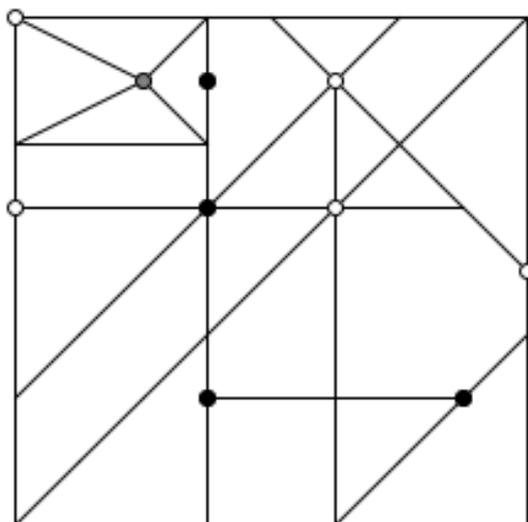


●答え●



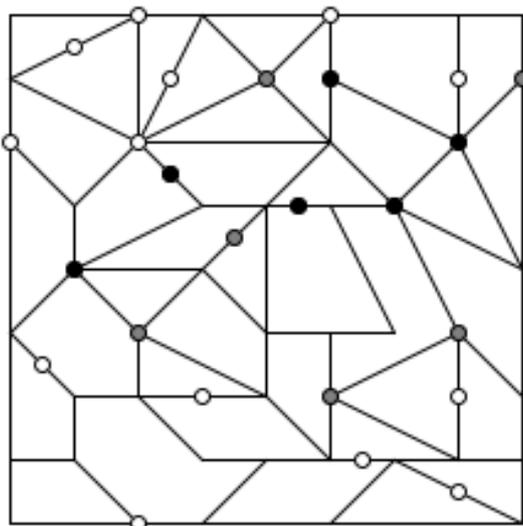
① ☆

作●Windmill



② ☆

作●ゆずっこ

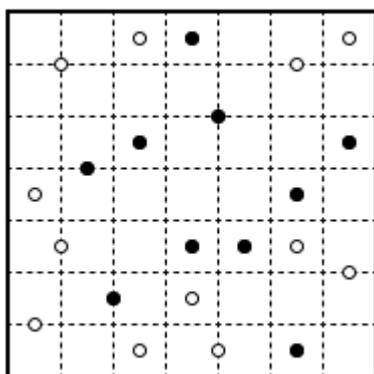


# 天体ショー TENTAISHOW

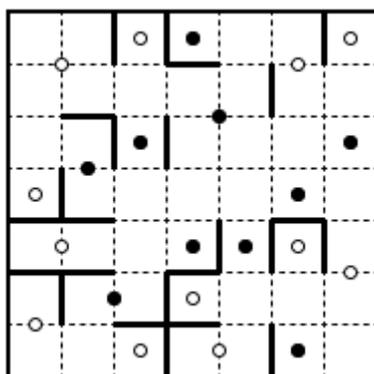
## ルール

3. 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す。
4. すべてのブロックは星（○か●）を1つずつ含み、ブロックの形は星を中心として点対称の図形になります。
5. ●の入ったブロックは、全て黒く塗りつぶします。

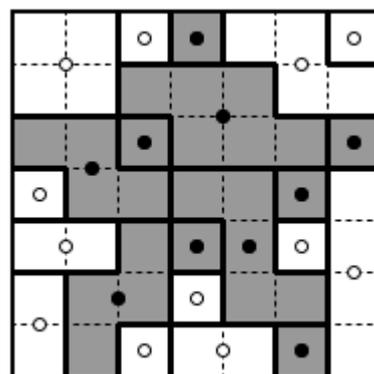
●例題●



●途中経過●

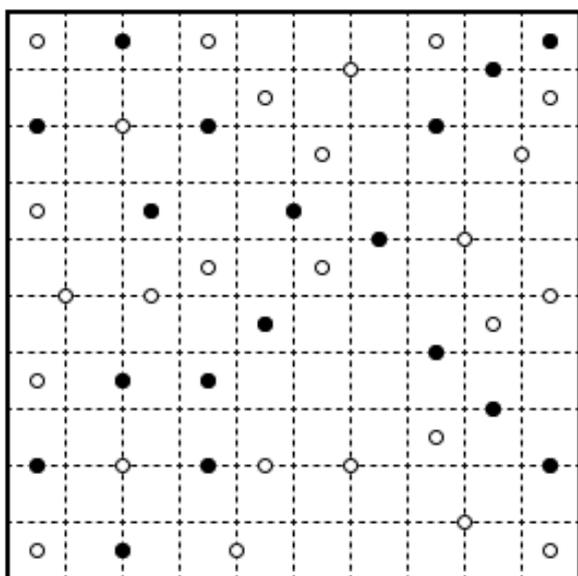


●答え●



① ☆

作●Prome



② ☆☆

作●ゆずっこ

