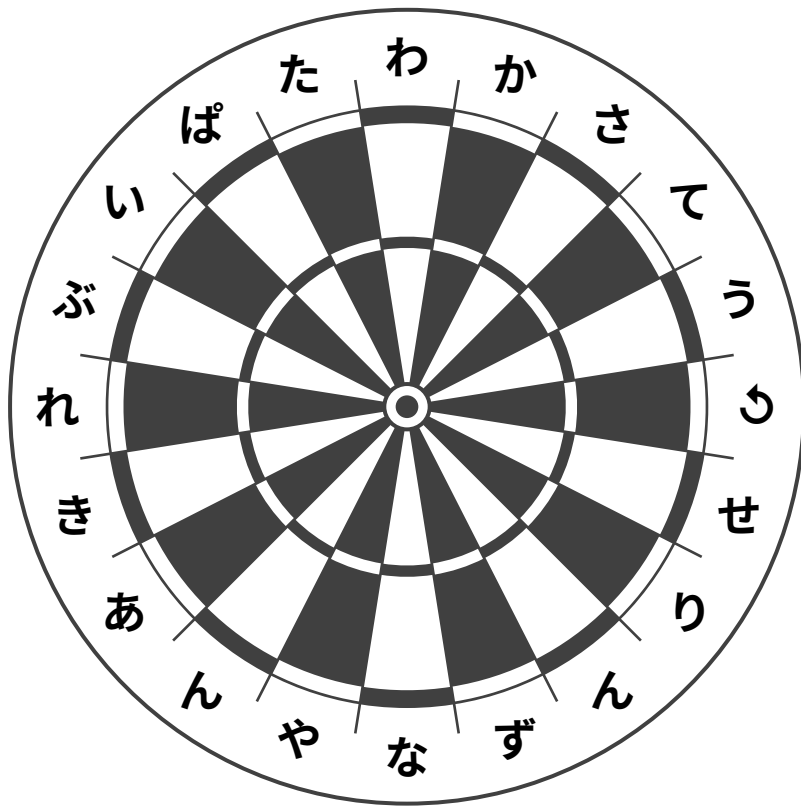


ニポリ 第20号



$$202392324 + 152 = ?$$

※上は暗号です。本誌中にヒントがあります。知りたい人は本誌を探してみてください。

▶ ニポリをお読みになる前に ◀

Notice

この部誌はパズル研究部の部員達の自己満足の塊ですので、ここに載っているパズルの中には、遊び要素の多いネタパズルやパズル通信ニコリには絶対載らないような超難度パズルも数多く掲載されております。十分注意して取り掛かって下さい。

また、ここに載っているパズルは、誤植などの理由により解けないパズルや、別解の発生するパズルも存在する事があります。予めご了承下さい。

パズルについて

ニポリでは以下のような基準でレベル付けを行っています。あくまで目安としてご利用ください。

- Lv.1** 仮定をせずに、普通に解いていけば解にたどり着くもの
- Lv.2** 仮定が必要なもの
- Lv.3** 二重仮定が必要なもの
- Lv.4** 二重仮定以上を使いかつ難しいもの
- Lv.5** とにかく難しいもの

また、ニポリ 20 号では各パズル右上に QR コードを配置しています。読み取っていただくと、オンライン上で解くことが可能です。ぜひご利用ください。

目次

ご挨拶	4
パズル研究部の歴史	6
過年度 壁パズル・表紙問題について	9
ニコリについて	10
連続黒マスと分断について	11
ペンシルパズル 問題編	12
スリザーリンク	12
ぬりかべ	15
美術館	18
のりのり	21
四角に切れ	23
数独	26
シャカシャカ	27
ヤジリン	29
ましゅ	33
へやわけ	34
LITS	37
フィルオミノ	39
ドッスンフワリ	40
スラローム	41
ダブルチョコ	42
イラストロジック	43
コラム：便利なオンラインツールのご紹介	44
ペンシルパズル 解答編	45

ご挨拶

令和05年度 顧問あいさつ

パズル研究部顧問


清水 哲男 (数学科)

この夏休み...3日ほど時間が取れたので、引きこもってYoutubeを観ていました。

ひよんなことから「ゆる言語学ラジオ」に出会いました。

「象は鼻が長い」を題材にした日本語文法、特に主語の扱い。それに対する三上章が唱えた日本語体系。異質な文化を無批判?に移植したことによる悲喜劇。さらにはソーシャルによる言語学の高理論的構成。はたまた日本語の助数詞の豊かさ、母語話者の無自覚さ。三省堂に於ける辞書編纂の物語。投稿された動画のホンの一部ですが、凄く愉しめました。

ひと昔前、アマゾンや電子書籍の登場で「書店などで」の意図しない本との出会いが失われる」に象徴される或る種の文化喪失の危惧がありました。僕は2020年あたりからYoutubeを観るようになったのですが、今回の件もあり杞憂だったように感じました。意図しない動画との出会いが本へと続きました。まあ過度の一般化は危険ですが...(-o-)y-°°°

僕はそろそろ55です。うっかりすると子供たちの思考・行動に対し、否定から入りかねません。

チョッと怖くなりました。最近、老眼も否定できなくなってますし、頭も固くなってきてるようです。

定年まで凡そ10年...さて、どうしたものか。「中年の危機」って代物も顔を覗かせます。

閑話休題

この夏、パズ研は2泊3日で校内合宿をしました。7月に校舎が95%完成し、はじめての合宿です。夜の学校はいつも以上に愉しかったようです。なんせ夜は部屋も使い放題ですし...。なお相も変わらず彼らのパズルへの情熱には感心します。僕には理解できません。当然、良い意味でです。少々社交性には欠けますが、僕にとっては、みんな将来が愉しみな存在です。

「開成にある何か」を後世に紡ぐための新校舎で、その担い手でもある彼らは何を加えて遺すのでしようか。変わるモノ、変わらないモノ、遺したいモノ、消えるモノ、そして役目を終えるモノ。子供を真ん中に据え、保護者・OB・教職員が鼎となって育む文化。その一端が「開成祭」でも現れていると考えています。

ぜひ、感じ取っていただきたいと願います。

...よし、埋まった(´▽`)ホッ

8月25日(合宿2日目夜)

部長挨拶

この度はパズル研究部による参团「エニグマツヴァンツィヒ」の部誌をご覧いただきありがとうございます。今年高校二年生で部長をしている Atsu です。数年ぶりの一般開催となり、多くのお客さんに楽しんでいただけるのを期待しています。

毎年参团名はドイツ語で「謎」を表す「エニグマ」と、パズル研究部としての年齢（同好会時代も含む）の数字をくっつけたものとなっています。今年は 20 周年で、20 を意味する「ツヴァンツィヒ」です。来年は 21 年目となるのですが、今までのルールにのっとると参团名が「エニグマエインウントツヴァンツィヒ」となり、参团名上限の 13 文字を超えてしまいます。どうしたものでしょうか。

今年は部活として 4 回目となる夏の合宿を行うことができ、来年以降も無理のない範囲でこの合宿文化が続いたらいいなと思っています。来年の部活動については、現在高一学年の生徒が事実上在籍しておらず、中三も一人のみと危機的状況です。幸い現在の中二生は多くいるので、その世代に部活の繁栄の望みを託します。

こんな部誌本筋に関係のない駄文を最後まで読んでくれてありがとうございました。この先に待っているたくさんのお客さんと、心行くまで遊んであげてください。

パズル研究部部長 Atsu

副部長挨拶

皆さんこんにちは。パズル研究部 20 周年（同好会時代を含める）、副部長としても一人のファンとしても嬉しいことです。入部してからまだ二年も経っていませんが、パズルについて色々学び、こうして副部長になることができました。

さて、パズルが早く解ける人の共通点を知っていますか？ それは沢山手筋を知っていることです。手筋は数学に例えると、公式のようなものです。パズルを解いている中でこの問題が解けないと感じたら、一旦手筋集を見たら進むかもしれません。また、パズル研究部公式 X (旧 Twitter) アカウント (@kaisei_puzzle) にパズル等が乗っているのでは是非見てみてください。

パズル研究部副部長 博物館

編集長挨拶

ニポリが紙冊子として外部のお客さんに渡るのは 4 年ぶり。このニポリ第 20 号を無事に発行できホッとしています。文化祭まで残り 2 週間に気づかず、慌てて編集と輪転と製本に励んでおります。自身の計画性の無さを再認識しました。

さて、今号の取り組みとして、「オンラインでパズルを解く」要素を含めてみました。部員の作問・その共有・パズルの別解チェックやレベル判定。これらは確か 2020 年頃から、オンラインでパズルを作って解くことが主流になりました。紙上に鉛筆で解いて、消しゴムで消して、インクが薄れる、これもまた一興ですが、何度も解きなおせたり仮定がしやすかったりと、デジタル技術のメリットは大きいと感じます。

紙面上では、各パズル右上の QR コードを読み取るとオンライン上で解くことが可能ですし、PDF 版にもリンクを配置しましたので、活用いただけますと幸いです。

技術面でのニポリは、今号も前号までと同じく $\text{L}^{\text{A}}\text{T}^{\text{E}}\text{X}$ に頼りつつ、裏側処理では csv ファイルと svg ファイルからパズルをきれいに 2 段配置するコードを組むなど工夫を凝らしました。今後は来年度以降の編集への引継ぎに悩むところです。何でも、技術継承には高いハードルが付き物だと実感しております。

パズルを提供してくれた部員の皆さんありがとうございました。今年もあまり作問なかったことを悔いています。すべてのパズルを解きましたが、難しいパズルも多く、レベル付けは大変やりがいがありました。面白いパズルとの出会いがきっとあるはずですよ。

本日は文化祭にお越しいただき、このニポリ第 20 号を手にとっていただき、ありがとうございます。

パズル研究部編集長 OR

パズル研究部の歴史

このパズル研究部も今年で 20 年目となりました。この 20 年間、さらにはそれができる前には数々のエピソードがありました。ここではそんなパズ研の歴史をご紹介しますと思います。

※当時の原文をそのまま掲載しています。

• パズ同消滅

旧パズル同好会消滅当時、会員には高 2 と中 2・中 3 がいました。そして当時の会長がその座を引き継ぐ時、中 3 ではなくパズルを作るのが上手かった中 2 を次期会長としました。…が、会長の座を渡した後、その高 2 の旧会長が突然開成をやめてしまい、その事実を知った会員達は慌てふためき、そのままパズ同は消えてしまったそうです。

• 再興計画…？

上のような経緯で旧パズ同が消滅してしまいましたが、直接的な原因は同好会継続申請届の出し忘れ（というより、そもそも存在を知らなかった事）に有ったようです。しかし翌春、当時の高 2 はこれにこりたハズなのに、同好会新規作成届を出し忘れたそうです。このままだと会員を呼び込めず、パズ同を立てる人がいなくなってしまう。

そこで彼らは文化祭を使って何とか会員を呼び込み、同好会を立て直す計画を立てていたのですが…文化祭に出る為には必須の第三次参团説明会をすっばかしたようで、文化祭自体に出られなくなるという悲惨な事態に。ちなみに参团とは、文化祭でいろいろな出し物をしているそれぞれのグループの事です。

彼らは文化祭が無理なら廊下を使って…と考えていたようですが、見事に文化祭準備委員会に却下されました。その後紆余曲折を経て、囲碁部の部屋の片隅で文化祭をしたそうです。

• 復活 — 1 年目

パズ同の危機を知った現パズ同の初代会長は、同好会の立ち上げには 5 人必要なので、ニコリを買っている人を 2 人見つけ、あと 2 人は強制的にパズルを覚えさせ、奇跡の復活を遂げました。尚、ニコリについては 10 ページを御覧下さい。また、この年から文化祭に「エニグマ」+「ドイツ語の数字」の参团名で参加しています。ちなみにエニグマは、ドイツ語で「謎」の意味です。そして、先述のニコリと日暮里をかけて「ニポリ」という名前の会誌を始めました。

• ニポリ 100 ページ!? — 2 年目

新パズ同になってから 2 年目の文化祭。なんと当時の会長さんの一声により、その年の会誌「ニポリ」が 100 ページになりました。凄いですねえ…ちなみに創刊号は 48 ページだったので、2 倍以上に増えたんです。ただ、次号からは今までずっと 3、40 ページくらいをうろうろしています。流石に無理がありましたか…。

• 文化祭が…… — 3 年目

3年目の文化祭では活動場所が半部屋になると知り、2年目の文化祭が終わった後に座を引き継がれた会長さんが、「部屋が広くないとできない」と言ってくれたおかげで、結局部屋1個分の広さは確保できたものの、場所が中学（B会場）5階。とにかく入り口から遠いです。また、この年からパズルっぽい対戦型ゲームコーナーも設けました。お客さんが結構来てくれたので良しとしましょう。感謝、感謝。

● 安定期 — 4年目

当時高2と中2だった誰かがパズルを大量作成してくれた為、殆どパズルの数に困る事はありませんでした。良かった良かった。

● 不安定期 — 5年目

4年目の文化祭後に5人も先輩会員がいなくなり、前年とは打って変わって会員数が激減しました。元から10人くらいしかいなかったの、ほぼ半分になってしまいました。よって、パズルの数も足りず、文化祭ギリギリまでニポリ第5号を作成していました。そのせいで会誌にミスが多発。ペコン。とにかく時間と人員が不足した1年でした。

● 中学5階 再び — 6年目

場所が中学（B会場）5階。…要するに3年前と同じ状況になってしまった訳ですが、そんな中で来てくれた方々には本当に感謝です。このときは文化祭がはじまってからニポリを製本し始める、という状況でした（汗）。まだまだ人員不足が解消されない1年でした。

● 安定期（場所が） — 7年目

まだまだ時間も人員も不足しているようで、パズルの量は減る一方。文化祭直前にスパートをかけて何とか息継ぎしている、といった状況です。このままではまたパズ同が消滅してしまう……！

● まだまだ安定期（） — 8年目

7年目の文化祭後に多くの会員が引退し、危機を脱するどころかさらに悪化。部屋は半部屋から1部屋になって広くはなったものの、場所は変わらず中学（B会場）5階。さらに当時の編集長が2年間幽霊だったこともあってパズルは全然作れずに編集もまともに出来ない、ということでこの年もまた大変な年でした。

● 再興 — 9年目

8年目の文化祭の後、当時の高2の先輩2人が抜け、一時は7人というさらに悲惨な状況に。しかし、文化祭後から3学期にかけて2人入ってくれたため、何とか当時と同じ人数まで持ち直すことが出来ました。さらに9年目になって勧誘会で高校2人中学4人の6人と、その直後に1人入ってくれたおかげで16人まで会員が増えました。つまり、合計で9人増えました。ただ、場所については高校の教室も申請してみたものの、相変わらず中学（B会場）5階でした。

● ニポリ100ページ!?再び — 1年目（10年目）

ついに部に昇格してパズル研究部となることが出来ました。人数に関しては、9年目の文化祭の地点で高2の会員がいなかったため、そこまで部員は減らず、勧誘会で中学生がたくさん入ってくれたため、18人になりました。そして、当時の高2の活躍により、ニポリが

100 ページに！但し、相変わらず中学（B 会場）5 階でした。

• **さらば 5 階 — 2 年目（11 年目）**

場所がついに 4 階に！そして、フリーペーパーの取材が来るなどいろいろなことが起きました。その一方で、部になったことにより文準の援助がなくなり、部費が足りないなどの問題も出てきました。

• **安定期 (?) — 3 年目（12 年目）**

場所は去年に引き続き中学（B 会場）4 階でした。この年は勧誘会に入ってくれた中学 1 年生が 5 人もいて、みんながしっかり働いてくれたため、人員不足にあまり困らなかった一年でした。また、当時の部長は 2 年目（11 年目）の部長が 2 年連続で部長を務めてくれたため、部長の仕事が慣れていたこともあり、比較的仕事も思い通りに進みました。

• **爆発期 — 4 年目（13 年目）**

前年の文化祭が終わった時点での中一が 5 人でただでさえ例年比で多いところを、翌年の勧誘会でさらに増やして中二だけで八人になりました。ここまでくるとパズルの量にはほとんど苦労しません。パズルが予想以上に集まってくれて助かりました。

• **更に再びの B501 — 5 年目（14 年目）**

この年の文化祭は参団数を増やそうという試みが行われたらしく、部屋が足りなくなりつつあったために、昔パズル研究部が B501 を使っていたということからこの年のみ再び B501 を使うことになりました。多分この年が最後です。

• **不穏な空気（期） — 6 年目（15 年目）**

去年は新入部員が 0 名だったので心配でしたが、今年は勧誘会も成功し、会場も再び 4 階に。執行部となる高 1 のメンバーも沢山いて部誌は安泰、かと思いきや活動が思いの外不調。パズルは何とかなったものの、編集長の中三にかなりの負担を強いることに。面目ない……。

• **革新期 — 7 年目（16 年目）**

今年は高 2 の数が多いこともあって様々な新しいことが行われました。初めて部 T を作成し、さらに合宿を 2 回も行いました。部誌は 100 ページを大幅に超え、非常に充実した 1 年になったと思います。文化祭でも不思議と場所が激戦区、3 階に。元号が令和になってからいいスタートを切れたと言えそうです。

• **部長の決断 — 8 年目（17 年目）**

去年は例のウイルスの影響により部の活動もだいぶスローペースとなりました。部長の決断により文化祭に出ない事になり、ニポリ休刊、Web 上での壁パズル掲載のみという異例の年になりました。

• **復調...? — 9 年目（18 年目）**

部長が代わり高 1 執行部になりました。今年も去年に引き続いて例年通りの開催とはならない文化祭です。壁パズルを教室にかけ、部誌も発刊することになりました。

• **半部屋、再び。 — 10 年目（19 年目）**

部誌を 3 年ぶりに紙媒体で刊行する事が決定したり、合宿を行ったりと様々なことが復調

してきた中、文化祭のスペースが半部屋になってしまいました。新たな困難と例年の活動の復活の年になりました。

• 4年ぶりの通常開催 — 11年目（20年目）

同好会時代から数えて、20年目。ニポリも第20号を発行し、開成祭でも4年ぶりに外部のお客さんを迎え、以前の形態に戻りつつありますが、昨年につきスペースは半部屋でした。

文化祭後のパズル研究部には高一がおらず、部誌の編集ができる人も存在しません。来年さえ乗り越えれば大勢いる中二の代で立て直せるので、来年を乗り越えられるようサポートしていきたいと思います。

過年度 壁パズル・表紙問題について

文化祭の対面開催が困難となっていた期間（2020年・2021年・2022年）の壁パズルは、「壁パズル大会」として、パズル研究部 Web サイト上で公開されています。面白い問題ばかりですので、解き足りない人はぜひ挑戦してみてください。

また、過年度のニポリ表紙問題に関しては、把握ができていないため、解答を省略させていただきます。



ニコリについて

ここでは本誌の元となっているニコリについて、説明しようと思います。

そもそもニコリとは、元々は競走馬の名前であり、それにちなんで名付けられたパズル雑誌であり、そのパズル雑誌のメインキャラクターの馬の名前であり、その雑誌を発行する会社でもあるんです。こんがらがっています。つまり…ニコリの意味は4つあるわけですが、正直な所結構引用で書いているので、最初のなんて本当なのかどうか…恐らくは本当だろうと思いますけど。

勿論の事ながら、競走馬やキャラクターを説明しても仕方が無いので、パズル雑誌のニコリについて説明します。ところで、ニコリの名前を新聞のパズルコーナーなどで見かけた事は有りませんか？知っている方も多いと思いますが、ニコリは新聞や雑誌などにパズルを提供しています。メインとしては、パズル通信ニコリやその別冊、そしてペンシルパズル本（通称ペンパ本）を刊行しています。

パズル通信ニコリは季刊で、年に4回発行されます。大きさはB5変型で特徴的です。価格は882円¹⁾と手にとりやすい価格なのですが、実際に手に取るには一部の書店に行かなければならないようです。どの本屋にもパズルコーナーはあると思いますので、おそらく探せば売っていることと思われます。コンビニでも売ってるかも……？

ニコリには読者参加型企画も有り、読み物のページも有り、と結構面白い物が多いです。ニコリにはパズルも投稿出来て、パズルが載るとその載った本と多少のお金がもらえるそうです。投稿した事が無いので何とも言えませんが…是非一度投稿してみてもどうでしょうか？

そして、本題から少しずれますが、秋葉原の方に「TORITO（トリト）」というパズルショップがあります。そこには知恵の輪やブロックパズルなど、本当に沢山の種類のパズルが売っています。僕も文化祭に使うものの買い出しのついでに行ってみました。2時間程潰れましたから、くれぐれも暇のある時に行くようお願いしますね（笑）。

勿論、あの有名なルービックキューブも売っています。ルービックキューブから派生したパズルも結構置いてあるので、興味のある方は足を運んでみて下さい。ちなみに、先程も書いた通り、この店にはニコリやペンパ本も売っています。一度トリトを訪れば、貴方もきっとパズルの世界は奥が深い事を実感出来るハズです。

※原文をそのまま掲載しています。

1) 当時の価格

連続黒マスと分断について

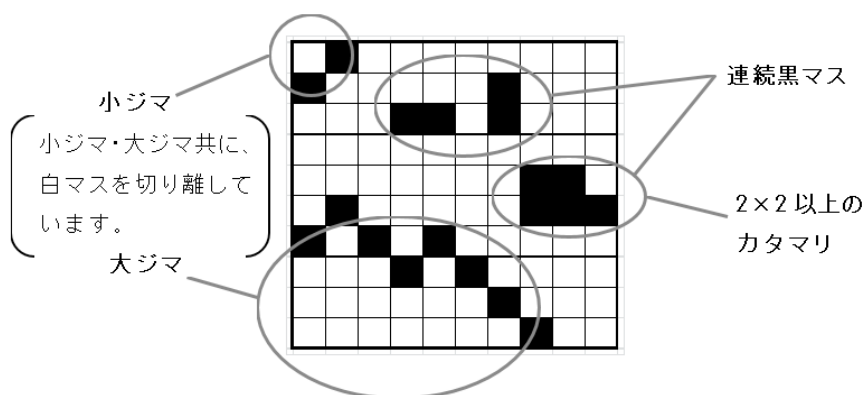
いくつかのパズルを解く際に気を付けなければいけないルールです。

連続黒マスの禁止について

黒マスがタテヨコに連続してはいけないというルールです。こういうルールのパズルが多い一方、ぬりかべや LITS では「全ての黒マスは繋がってなければならない」というルールがあるので、結構特殊なパズルだったりします。詳しくは下図で確認してください。

分断の禁止について

黒マスがタテヨコに続かない、つまり斜めにしか接していなくても、それらの黒マスによって盤面を分割してはいけないというルールです。そのままなので少し言い換えると、白マスはタテヨコにひと繋がりになっていなければならない、ということです。斜めで接していてもタテヨコで繋がらないとルール違反となります。詳しくは下図で確認してください。



余談（対称について）

クロスワードパズルにおける黒マスの配置は、上の 2 つのルールに則った上で、更に点対称でなければならない、という事になっていますが、いろいろなクロスワードを見ていると、黒マスの配置が点対称でない物も多々見られるようです。他にも、スリザーリンク、フィルオミノなどは、パズルを作成する時に数字の配置が点対称でなければならない、という規則があります。

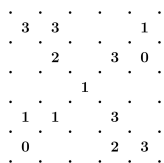
ペンシルパズル 問題編

スリザーリンク

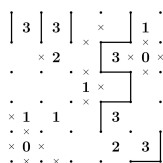
【ルール】

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

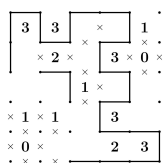
例題



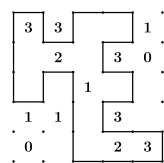
途中経過 1



途中経過 2

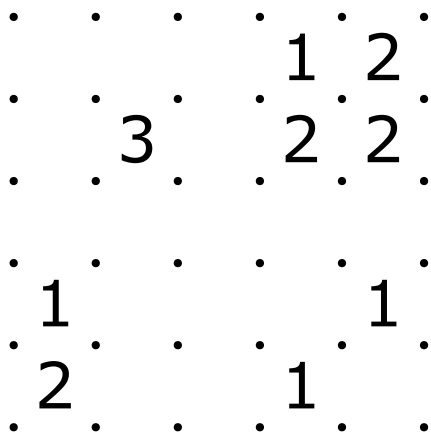


完成!



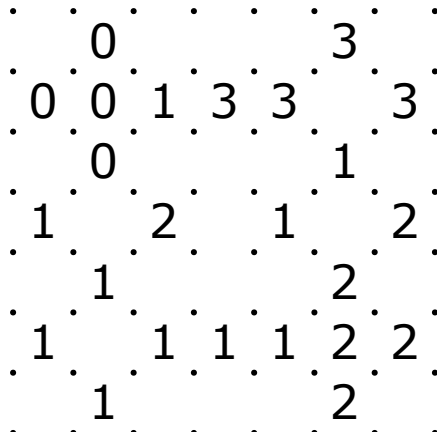
1. 作：博物館

Lv.1



2. 作：博物館

Lv.2



3. 作：博物館

Lv.1



```

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

```

4. 作：セブン

Lv.1



```

. 2 2 2 1 1 1 3 2 . 3 .
. 2 . . . . . 3 3 .
. 2 . 2 2 2 . . 2 2 .
. 3 3 2 . . . 1 3 .
. 1 2 1 . . . 2 1 .
. 2 2 . 2 1 2 .
. 1 2 . 2 3 2 .
. 1 3 . . 2 3 1 2 .
. 3 2 . . . . . 3 .
. 1 3 1 1 2 3 3 1 1 .

```

5. 作：セブン

Lv.1



```

. 0 . 3 . 1 . 2 . 1 .
. . 2 . 2 . 3 . 3 . 3 .
. 1 . 3 . 2 . ? . 0 .
. . 3 . 1 . 1 . 1 . 1 .
. 1 . 2 . 3 . 3 . 2 . ?
. . 2 . 2 . 1 . 3 . ?
. 3 . 2 . 1 . 2 . 2 .
. . 2 . 3 . 2 . 3 . 1 .
. 3 . 2 . 2 . 2 . 2 .
. . 1 . 1 . 1 . 3 . 1 .

```

6. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



```

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

```

7. 作：H.T.

Lv.2



```

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

```

8. 作：nya

Lv.3



```

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

```



```

. . . 1 1 . . . . . 1 . . . . . 1 1 . .
. 1 . . 2 . 3 2 . 2 1 . 1 . . 2 .
. 2 . . 3 3 . . 1 . . 2 2 . . 3 .
. . 1 2 . . . 1 . 3 . 1 . . 1 2 . .
. 1 . . . 1 . 2 . 1 . . . 1 .
. 3 . . 2 2 1 . 1 . 3 1 3 . . 2 .
. . 1 1 . . . . . . . . . 2 1 . .
. 2 . . 3 . . 2 3 2 1 1 . 2 . . 1 .
. 2 . . 2 . 1 . . 2 . 3 . . 3 .
. . 3 1 . 2 2 . 2 . 1 1 . 2 1 . .
. 1 . . . 1 . . . 1 . . . 2 .
. 2 . 2 1 . 2 2 1 2 1 . 2 1 . 1 .
. 2 1 . 2 1 . . . . . 2 3 . 2 3 .
. . . 1 . 2 . 1 2 3 . 1 . 2 . .
. 1 . 1 . . 2 . . . 2 . . 2 . 1 .
. 2 . 3 . . 2 . . . 1 . . 1 . 2 .
. . . 2 . 2 . 1 3 1 . 2 . 3 . .
. 3 2 . 2 1 . . . . . 1 2 . 1 1 .
. 2 . 1 2 . 1 2 2 2 2 . 1 2 . 2 .
. 2 . . . 1 . . . 2 . . . 2 .
. . 2 1 . 2 1 . 1 . 1 2 . 1 1 . .
. 1 . . 1 . 1 . . . 2 . 3 . . 1 .
. 1 . . 1 . 2 2 2 2 1 . 2 . . 2 .
. . 1 2 . . . . . . . . . 2 1 . .
. 2 . . 3 1 2 . 2 . 1 2 2 . . 1 .
. 2 . . . 1 . 2 . 1 . . . 2 .
. . 1 3 . . 2 . 1 . 3 . . 1 3 . .
. 1 . . 1 2 . . 3 . . 2 1 . . 1 .
. 2 . . 2 . 2 1 . 1 1 . 1 . . 1 .
. . 1 2 . . . . . 1 . . . . 2 1 . .

```

ぬりかべ

【ルール】

以下のルールに従って、盤面のマス塗りつぶします。

1. 数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断された所（シマ）のマス数です。
2. 全てのシマには数字が1つずつ入っていなければならない、数字が入っているマスを塗ってはいけません。
3. 全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。
4. 黒マスは2×2以上のカタマリになってはいけません。

例題

				1
5				
				2
3				
				2

途中経過 1

			■	1
5			■	
■	■		●	2
3			■	
			●	2

途中経過 2

			■	1
5			■	
■	■		●	2
3	●		■	
			●	2

完成!

			■	1
5		■	■	
■	■			2
3			■	
	■			2

1. 作：博物館

Lv.1



			4	
	3			
		2		

2. 作：博物館

Lv.1



		1			
	2				2
		5			
	3			4	

3. 作：nya

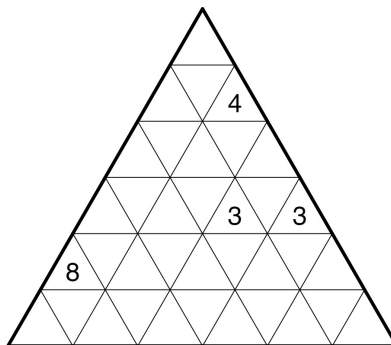
Lv.1



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

4. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



2×2以上の三角形禁止です。

5. 作：博物館

Lv.1



	3					4
		3		3		
					3	
		3				3
	3	3	3	3		
3						3
		3				
3						

6. 作：博物館

Lv.1



		8		9		
	7					1
						1
		5				
6			4		3	

7. 作：博物館

Lv.1



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

8. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



	3			3	
	5				
14					
			10		17

9. 作：南極のこおりタイプ

Lv.3



	1		6						
		10		29					
					3				
		1							

10. 作：南極のこおりタイプ

Lv.3



	4								4
				3					
			6			3			
							3		
		7							
			3			3			
					3				
	4								4

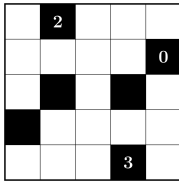
美術館

【ルール】

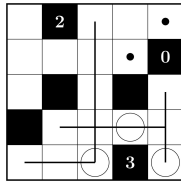
以下のルールに従って、盤面に照明（○）をおきます。

1. 黒マス内の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合う白マスのうち、照明が入るマスの数を表しています。
2. 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。
3. 照明どうしが照らし合ってははいけません。
4. すべてのマスが照明によって照らされます。

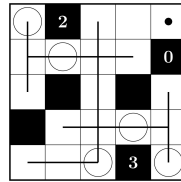
例題



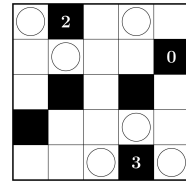
途中経過 1



途中経過 2

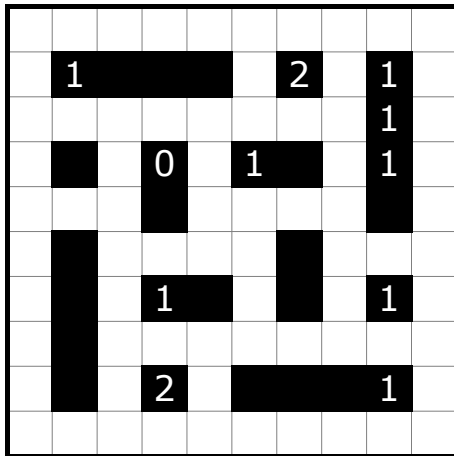


完成！



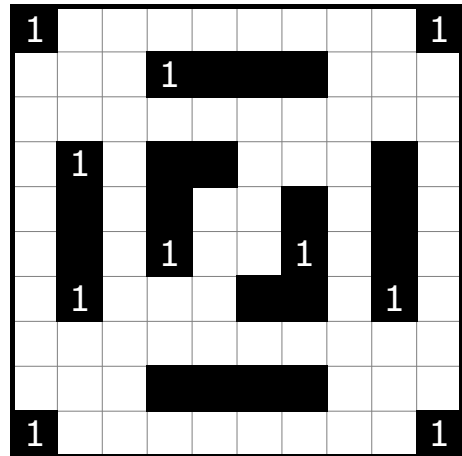
1. 作：博物館

Lv.1



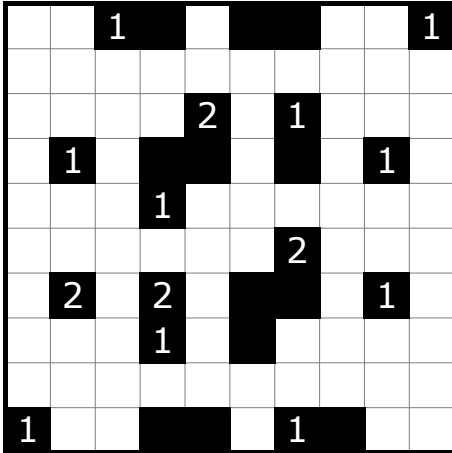
2. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



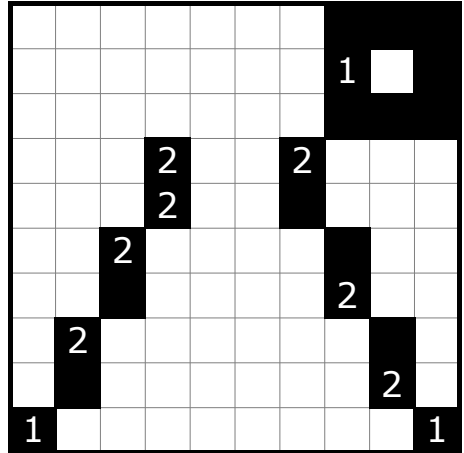
3. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



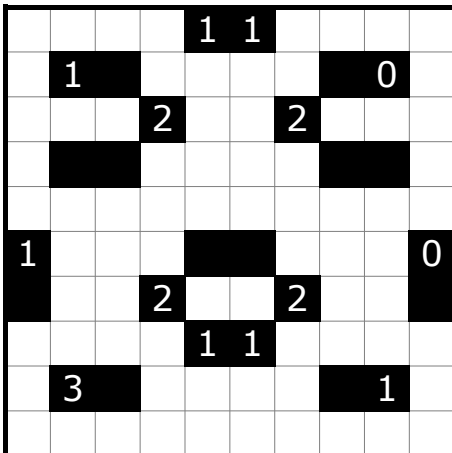
4. 作：セブン

Lv.1



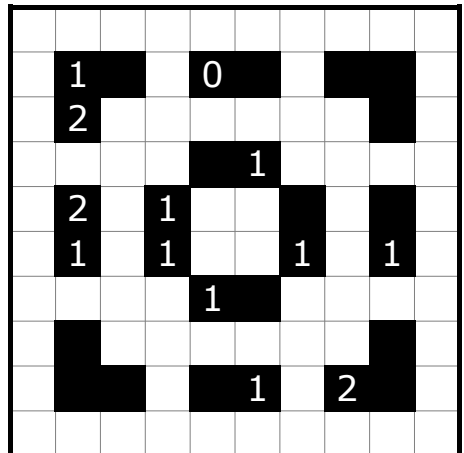
5. 作：nya

Lv.1



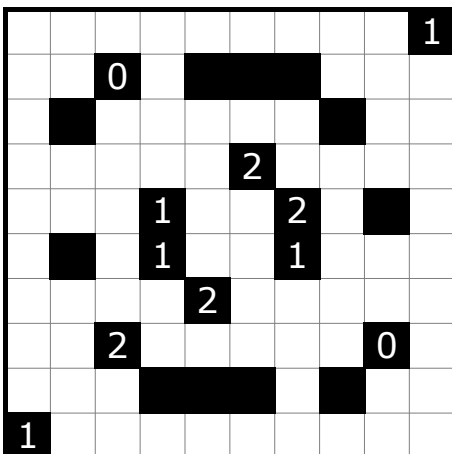
6. 作：博物館

Lv.1



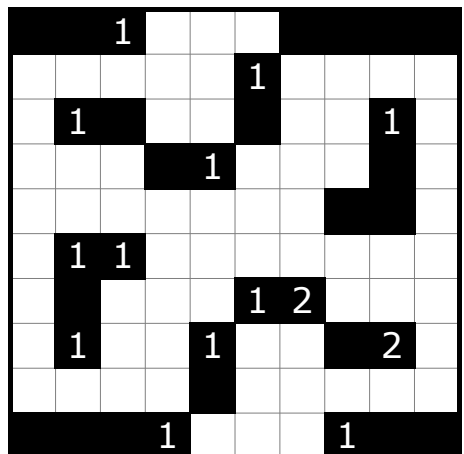
7. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



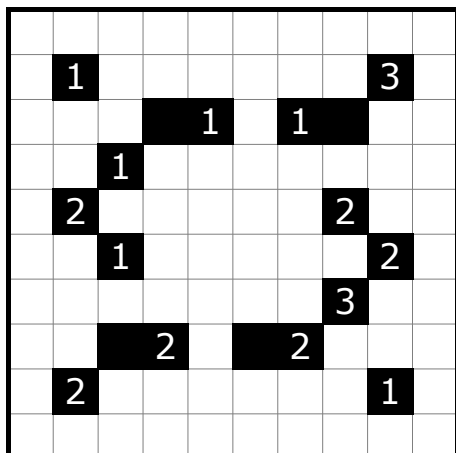
8. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



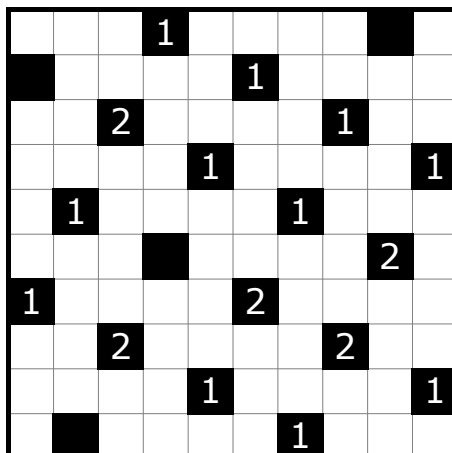
9. 作：OR

Lv.2



10. 作：南極のこおりタイプ

Lv.3



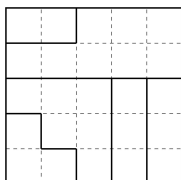
のりのり

【ルール】

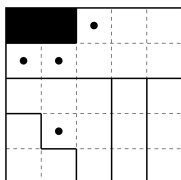
以下のルールに従って、盤面のマス塗りつぶします。

1. 黒マスは必ずタテかヨコにちょうど2つだけつながったカタマリになります。
2. 太線で区切られた各部分には、黒マスが2つずつ入ります。

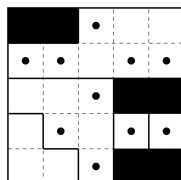
例題



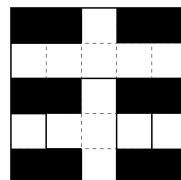
途中経過 1



途中経過 2

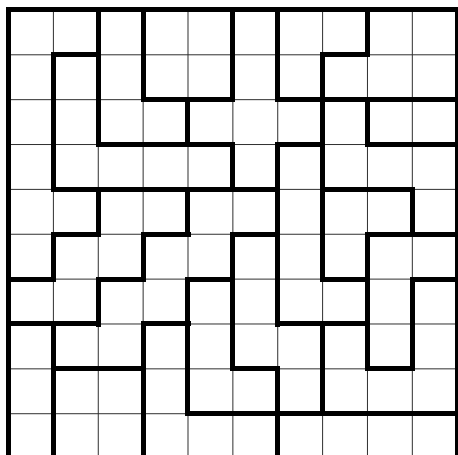


完成!



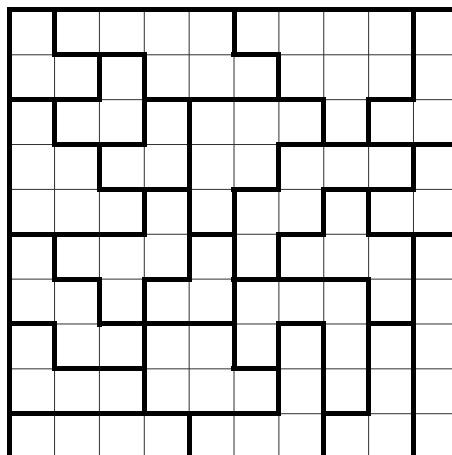
1. 作：セブン

Lv.1



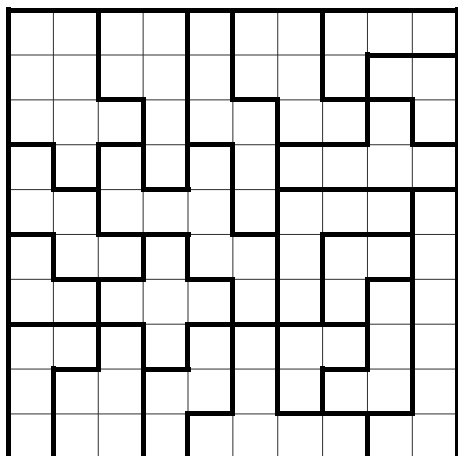
2. 作：セブン

Lv.2



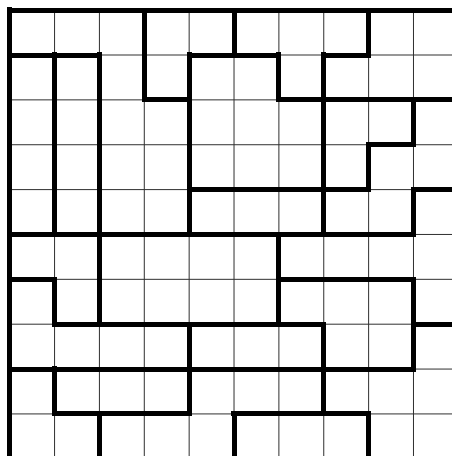
3. 作：セブン

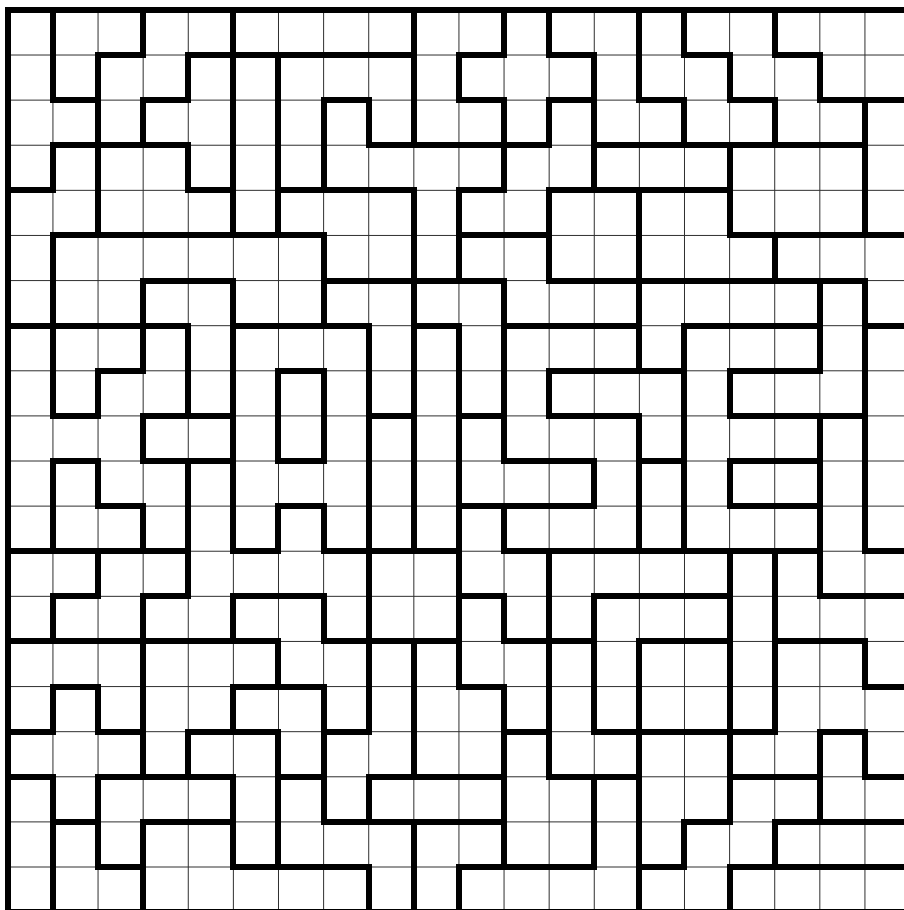
Lv.2



4. 作：博物館

Lv.2





四角に切れ

【ルール】

1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかの長方形（正方形も含まます）に分けましょう。
2. どの長方形にも数字が1つずつ入るようにします。
3. 数字は、1マスの面積を1としたときに、その数字が入る長方形の面積がいくつになるかを表しています。

例題

6			2
4			3
	6		4

途中経過 1

6		2	
4			3
	6		4

途中経過 2

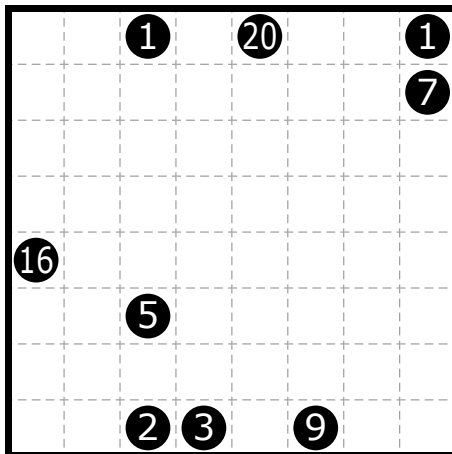
6		2	
4			3
	6		4

完成！

6		2	
4			3
	6		4

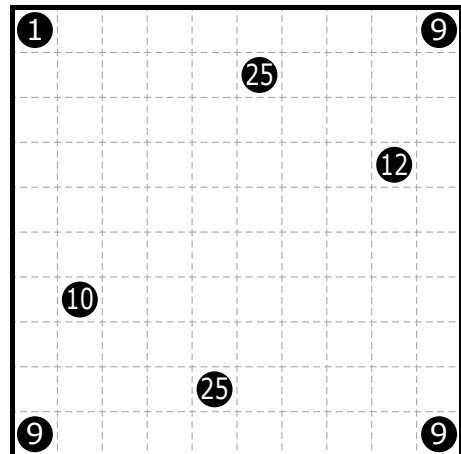
1. 作：nya

Lv.1



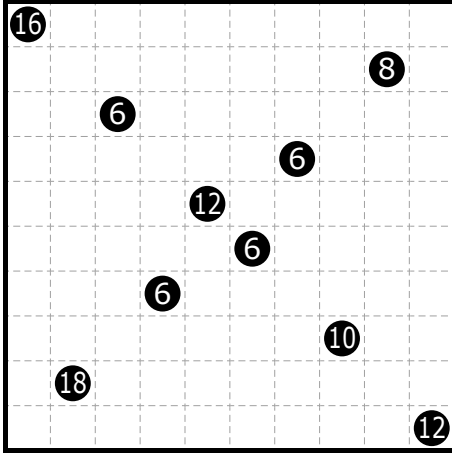
2. 作：nya

Lv.1



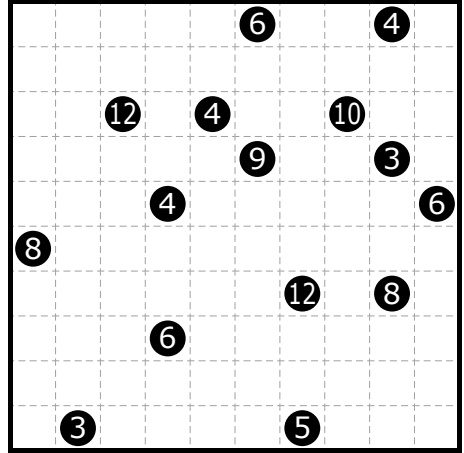
3. 作：セブン

Lv.1



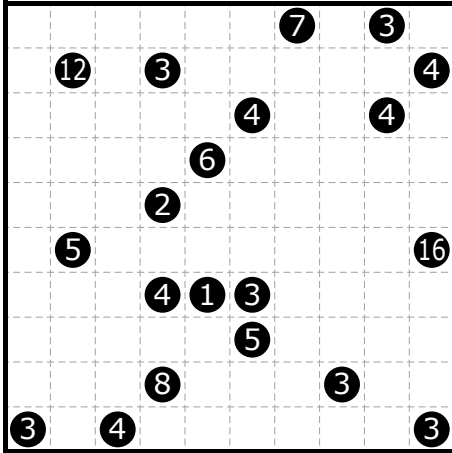
4. 作：H.T.

Lv.1



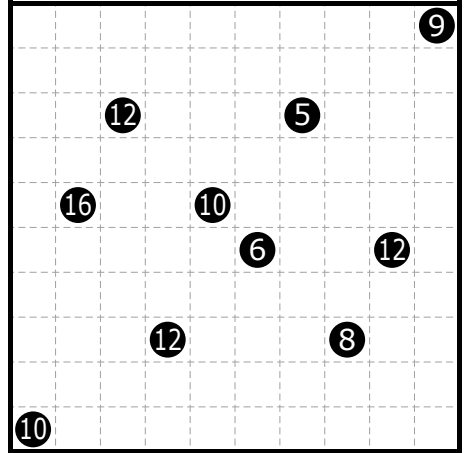
5. 作：博物館

Lv.1



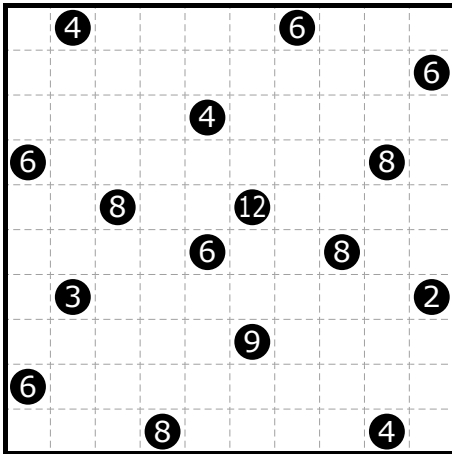
6. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



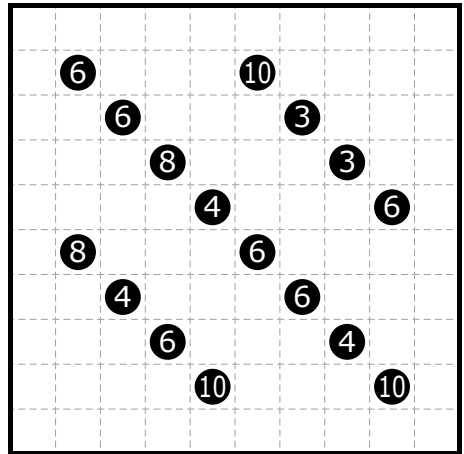
7. 作：セブン

Lv.2



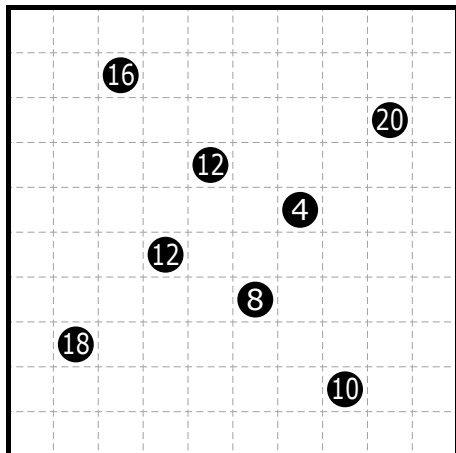
8. 作：セブン

Lv.2



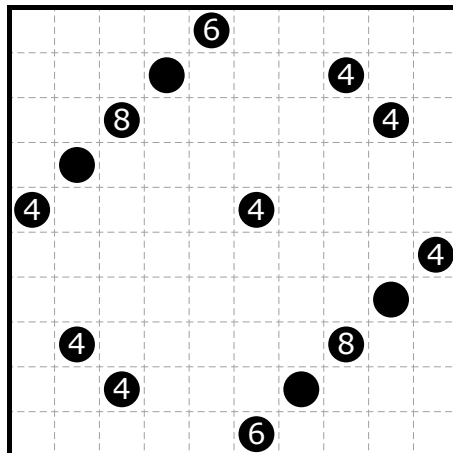
9. 作：セブン

Lv.2



10. 作：H.T.

Lv.2



数独

【ルール】

1. 空いているマスに、1から9までの数字のどれかを入れます。
2. タテ列（9列）、ヨコ列（9列）、太線で囲まれた3×3のブロック（9個）のどれにも1から9までの数字が1つずつ入ります。

例題

1		2	
	4		2

途中経過 1

1	3	2	
4	2		
	4		2

途中経過 2

1	3	2	4
4	2		
2	1		
3	4		2

完成！

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

1. 作：セブン

Lv.1



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

2. 作：H.T.

Lv.1



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

3. 作：セブン

Lv.2



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

4. 作：OR

Lv.4







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

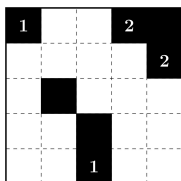
斜めにも1から9までの数字が1つずつ入ります。

シャカシャカ

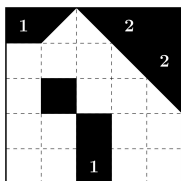
【ルール】

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

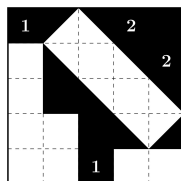
例題



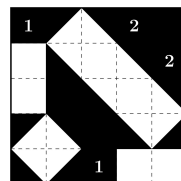
途中経過 1



途中経過 2

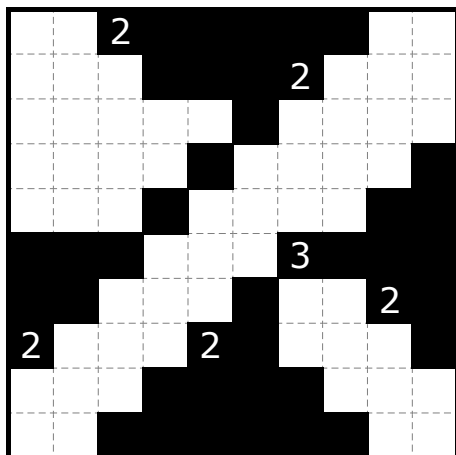


完成！



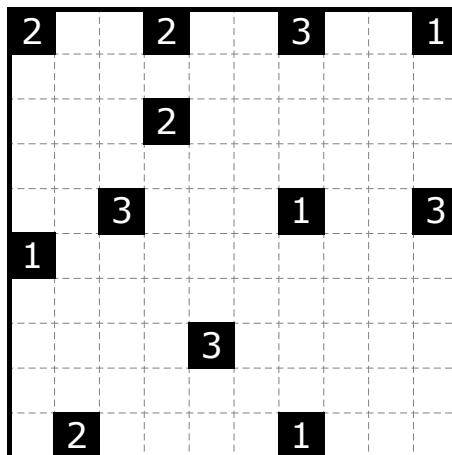
1. 作：セブン

Lv.1



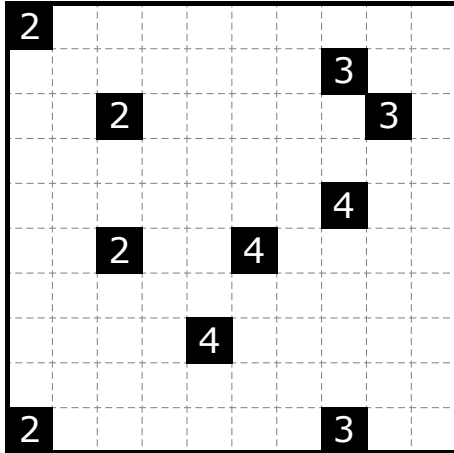
2. 作：セブン

Lv.1



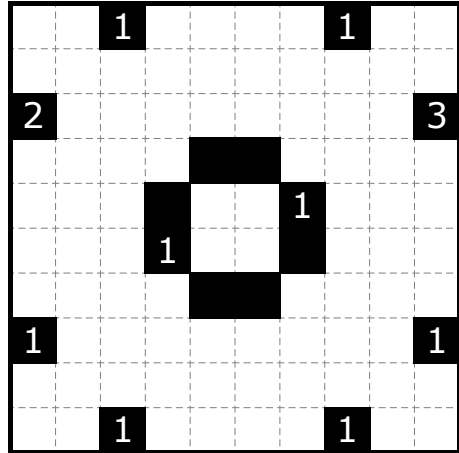
3. 作：セブン

Lv.2



4. 作：博物館

Lv.2

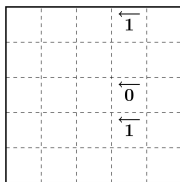


ヤジリン

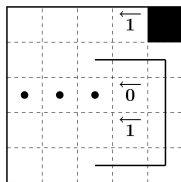
【ルール】

1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪を作ります。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、1マスに1本だけ通過出来ます。線は交差や枝分かれはしません。
3. 線が通らないマスは黒マスとなります。黒マスはタテヨコに連続しません。数字のマスの線は通りませんが、黒マスにもなりません。
4. 数字は矢印の方向に入る黒マスの数です。

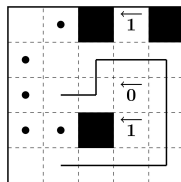
例題



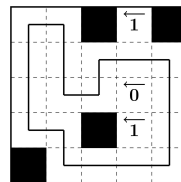
途中経過 1



途中経過 2

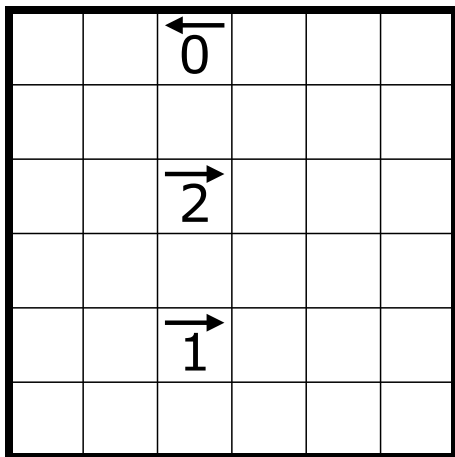


完成!



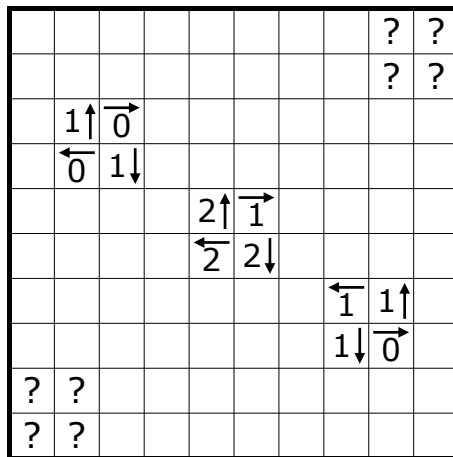
1. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



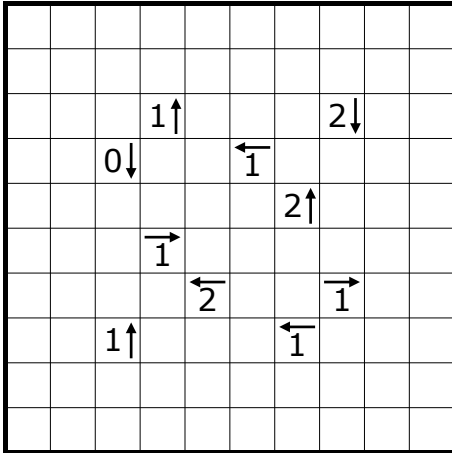
2. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



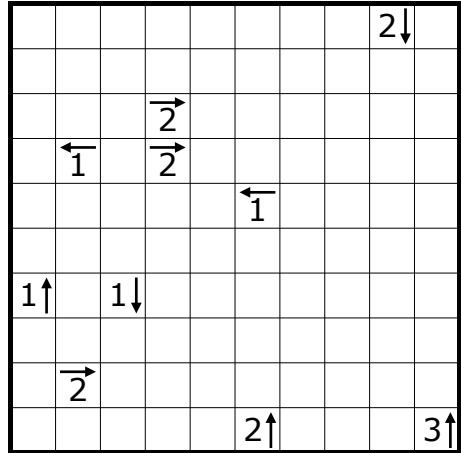
3. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



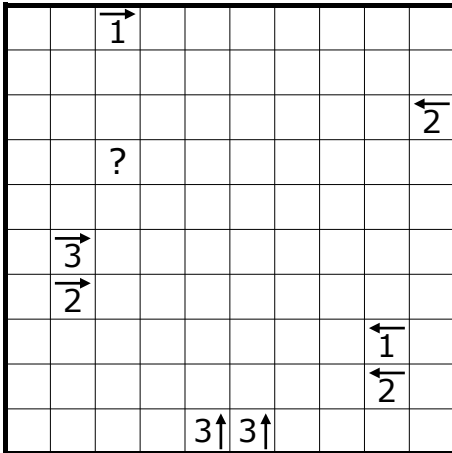
4. 作：OR

Lv.1



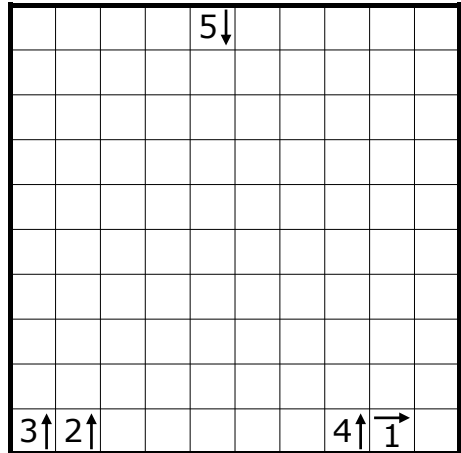
5. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



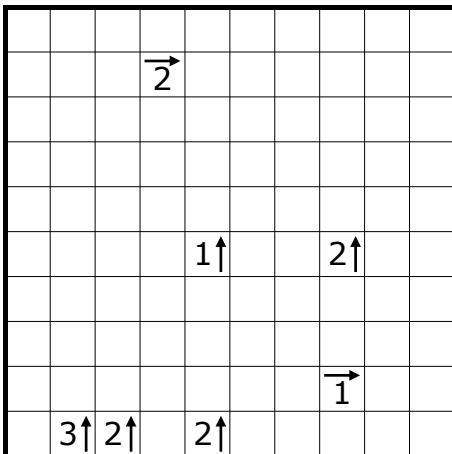
6. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



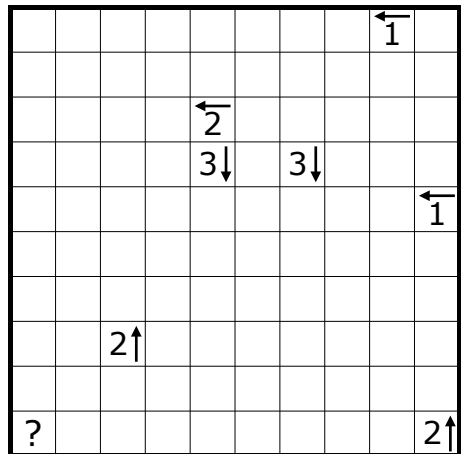
7. 作：博物館

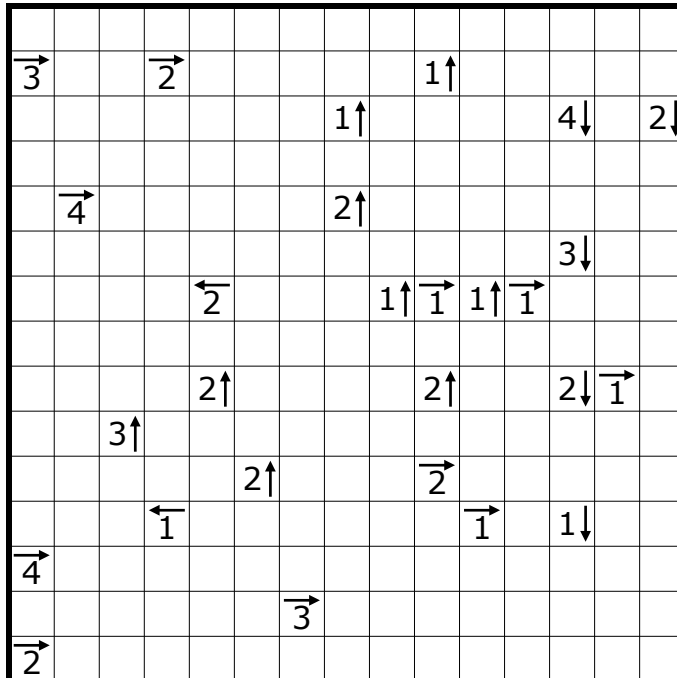
Lv.2



8. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



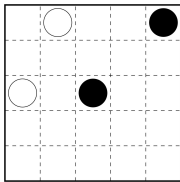


ましゅ

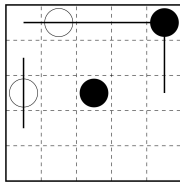
【ルール】

1. 盤面に線を引き、全体で1つの輪を作ります。
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。線を枠の外に出したり、交差や枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 白丸、黒丸のあるマスは必ず線が通ります。
4. 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の両隣のマスの少なくとも片方で直角に曲がります。
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、黒丸の隣のマスで曲がってはいけません。

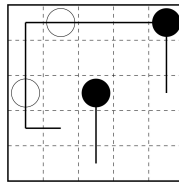
例題



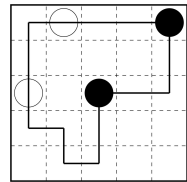
途中経過 1



途中経過 2

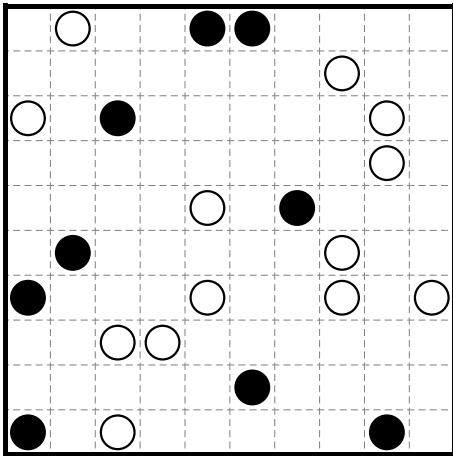


完成!



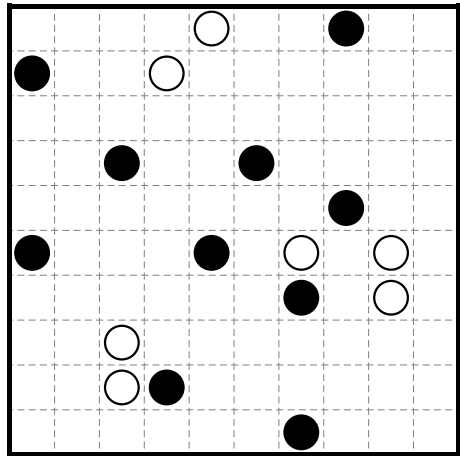
1. 作：セブン

Lv.1



2. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



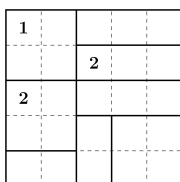
へやわけ

【ルール】

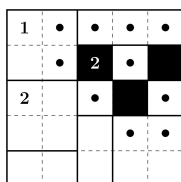
以下のルールに従って、盤面に黒マス配置します。

1. 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。
2. 白マスはタテ又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。
3. 黒マスをタテヨコに連続させたり、黒マスで盤面を分断したりしてはいけません。

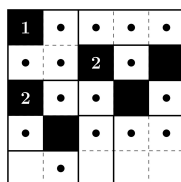
例題



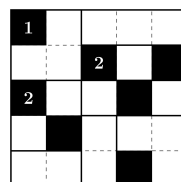
途中経過 1



途中経過 2

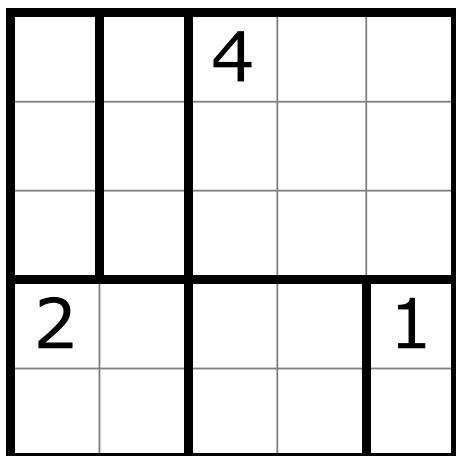


完成！



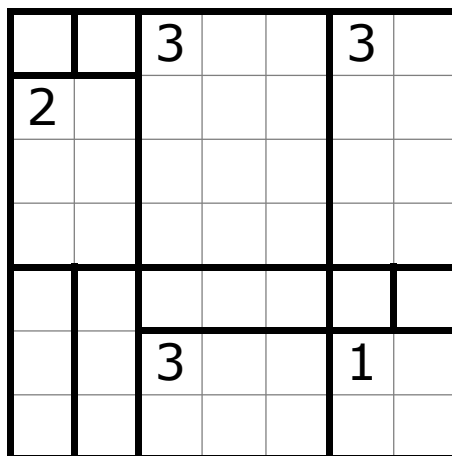
1. 作：博物館

Lv.1



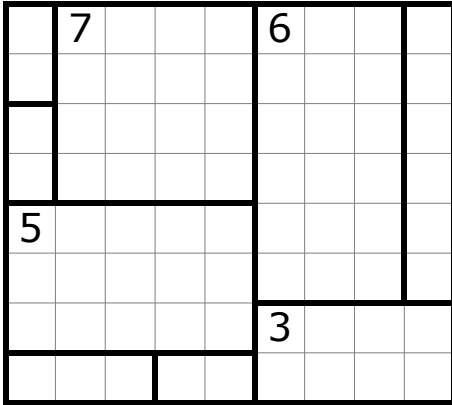
2. 作：博物館

Lv.1



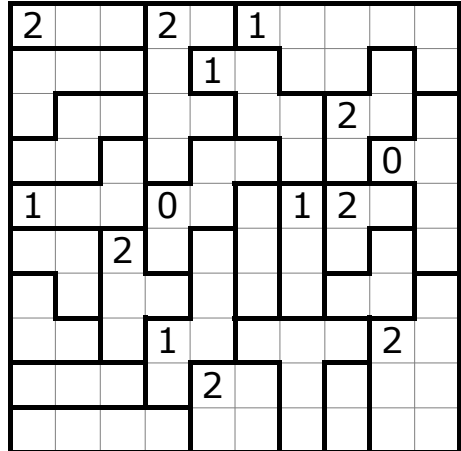
3. 作：t+te

Lv.2



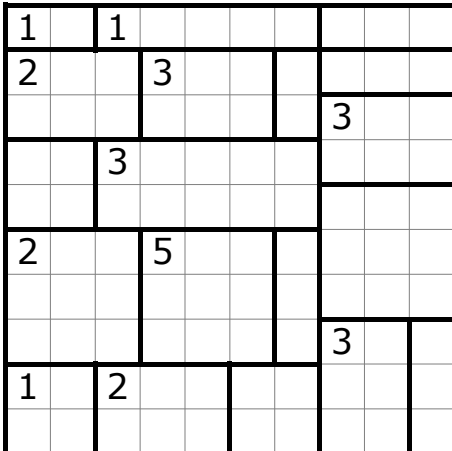
4. 作：セブン

Lv.1



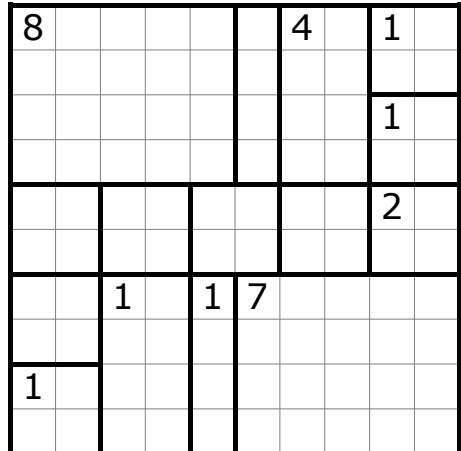
5. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



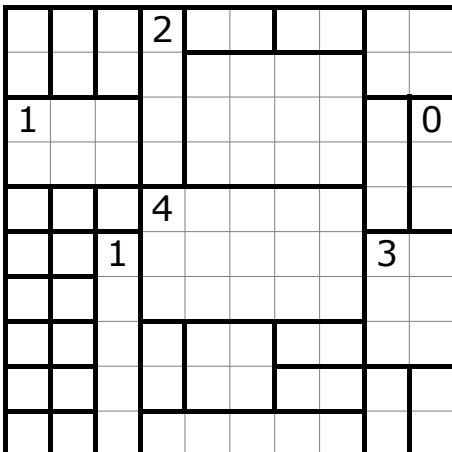
6. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



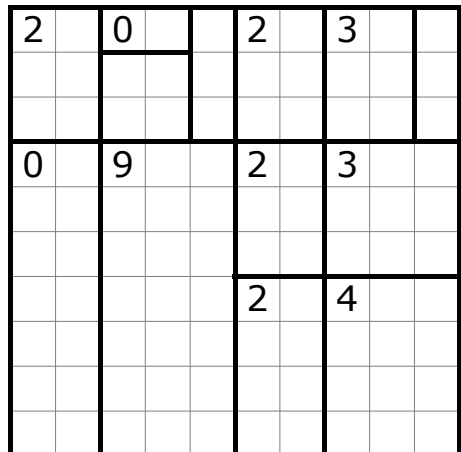
7. 作：博物館

Lv.2



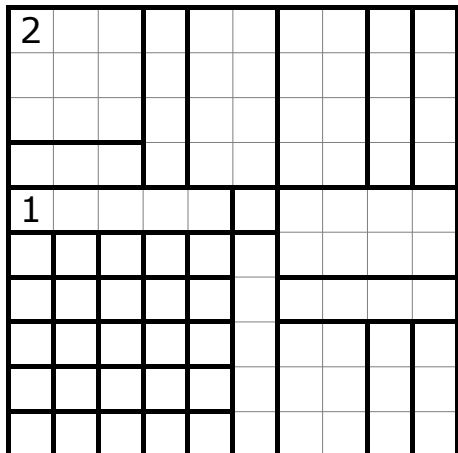
8. 作：t+te

Lv.2



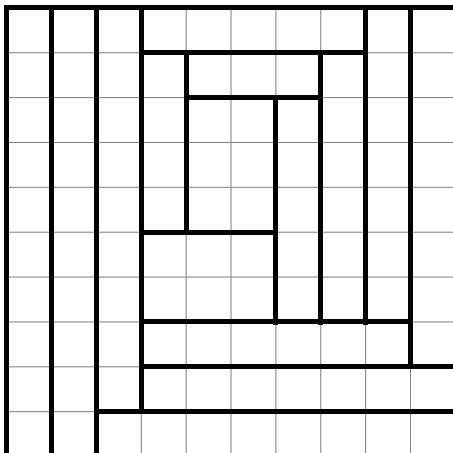
9. 作：博物館

Lv.2



10. 作：南極のこおりタイプ

Lv.4

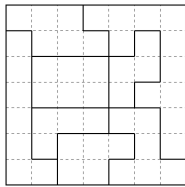


LITS

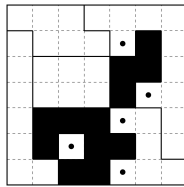
【ルール】

1. 太線で区切られた部分それぞれに、黒マスがタテヨコに4つつながってできたピース（テトロミノ）を1つずつ配置します。
2. 回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノ同士が辺を共有してはいけません。
3. 全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。
4. 黒マスは2×2以上のカタマリになってはいけません。

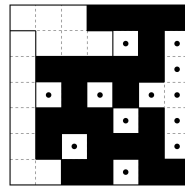
例題



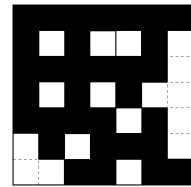
途中経過 1



途中経過 2

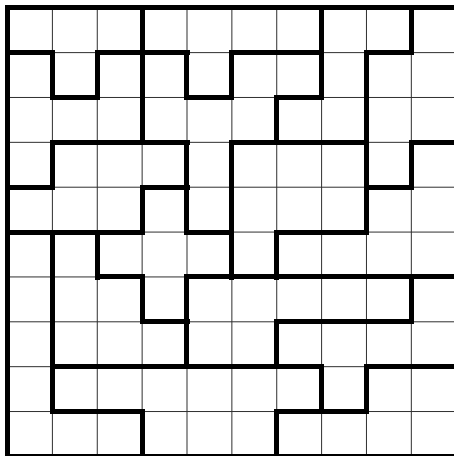


完成!



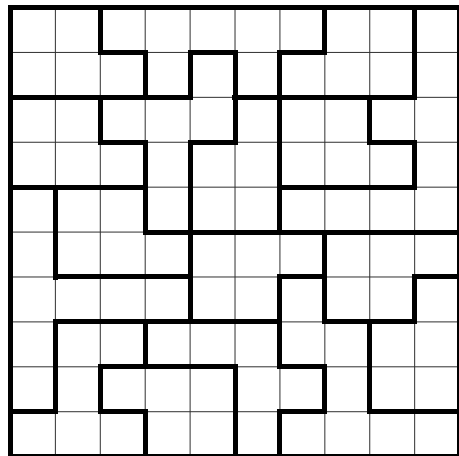
1. 作：セブン

Lv.1



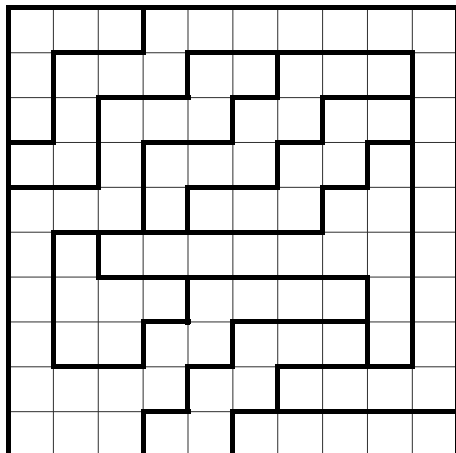
2. 作：セブン

Lv.1



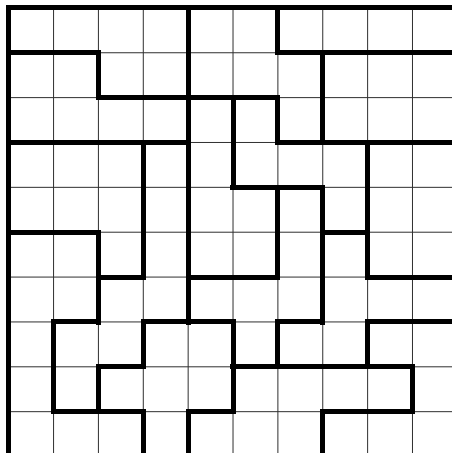
3. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



4. 作：セブン

Lv.2



フィルオミノ

【ルール】

- 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よう。
- 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なるようにします。

例題

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

途中経過 1

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

途中経過 2

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

完成!

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

1. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



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

2. 作：セブン

Lv.2



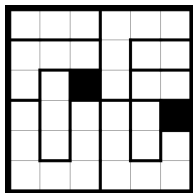
	2			3	4		4		
3		2	2		3		3		
	3			3			2	1	
3		2				3			
3	2			4		4	3		
		4	2		3			2	3
			4				4		2
3		3			2			3	
		4		3		4	3		3
	3			2	3				3

ドッスンフワリ

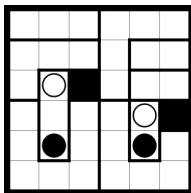
【ルール】

1. 盤面のいくつかの白マスに、風船か鉄球のどちらかを入れます。
2. 太線で区切られた各部分には、風船と鉄球が1つつ入ります。
3. 風船は軽く浮くので、盤面のいちばん上の列や黒マスのすぐ下、および風船のすぐ下のマスにしか入れられません。
4. 鉄球は重く沈むので、盤面のいちばん下の列や黒マスのすぐ上、および鉄球のすぐ上のマスにしか入れられません。

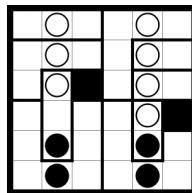
例題



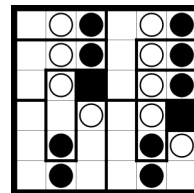
途中経過 1



途中経過 2



完成!



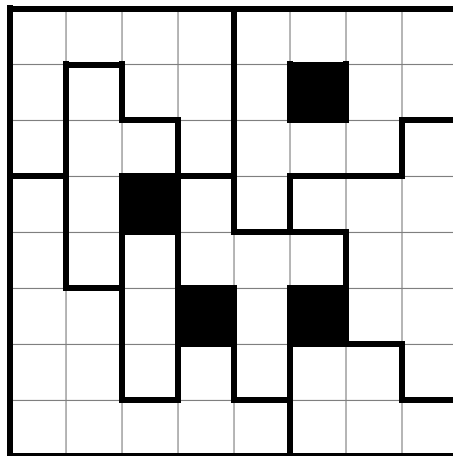
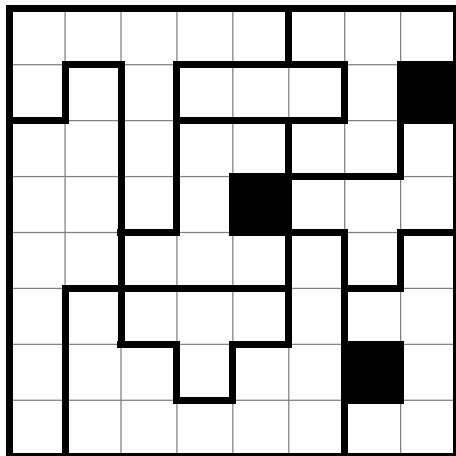
1. 作 : Atsu

Lv.1



2. 作 : Atsu

Lv.1

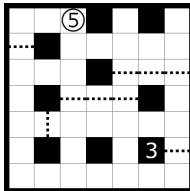


スラローム

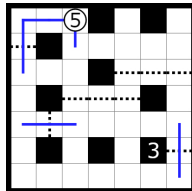
【ルール】

1. 盤面のいくつかの白マスに線を引き、○のマスからスタートして○のマスに戻る1つの輪っかを作しましょう。
2. 線はマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 破線を「旗門」と呼びます。線は、すべての旗門と1回ずつ垂直に交差するように引きます。交差以外で旗門と線を接触させてはいけません。
4. ○の中の数字は旗門の総数を表しています。
5. 両端が同じ数字ではさまれている旗門と、数字のマスから1つだけ出ている旗門で、端の数字は、○のマスから出た線がその旗門と何番目に交差するかを表します。上記以外の旗門では、順番は問いません。

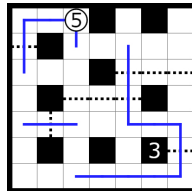
例題



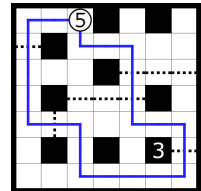
途中経過 1



途中経過 2

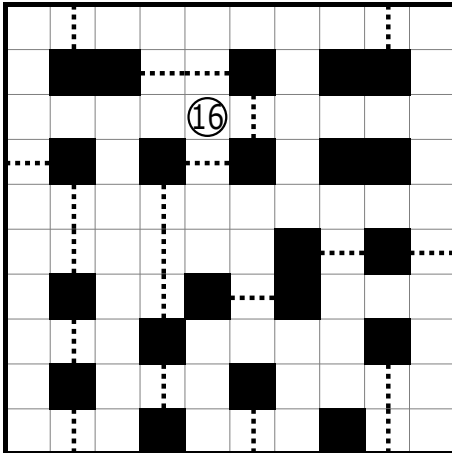


完成!



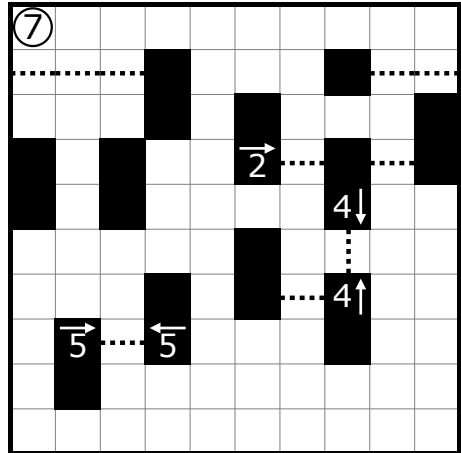
1. 作：セブン

Lv.1



2. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2

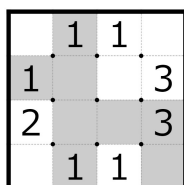


ダブルチョコ

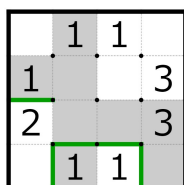
【ルール】

1. 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
2. それぞれのブロックは、同じ大きさで同じ形の白マスのカタマリと灰色マスのカタマリが1つずつつながったものになります。回転や裏返しをして同じになるものは「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、いくつ数字が入ってもかまいません。

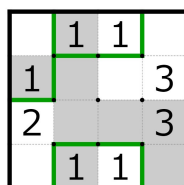
例題



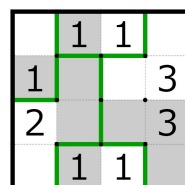
途中経過 1



途中経過 2



完成！



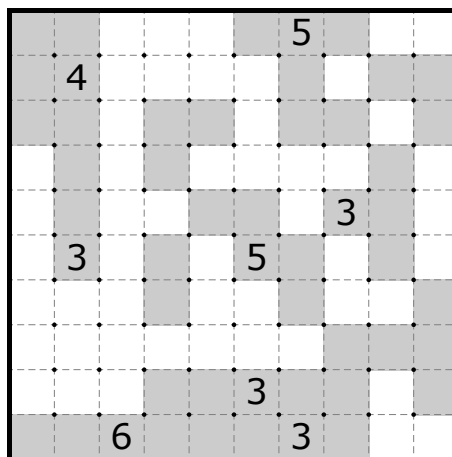
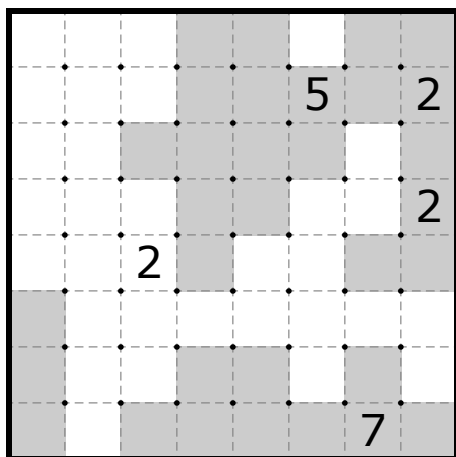
1. 作：南極のこおりタイプ

Lv.2



2. 作：セブン

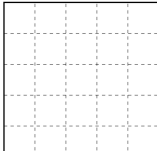

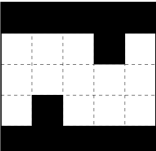
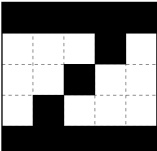
Lv.2



イラストロジック

【ルール】

1. 縦と横に記されている数字に従いマス塗りつぶしてください。
2. 数字は連続して塗るマスの数を示しています。
3. 数字が複数ある場合、塗り潰したマスのカタマリ同士を1マス以上空けてください。

例題	途中経過 1	途中経過 2	完成!
<p>1</p> <p>1 1 1 2 1</p> <p>1 2 1 1 1</p> <p>5</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>5</p> 	<p>1</p> <p>1 1 1 2 1</p> <p>1 2 1 1 1</p> <p>5</p> 	<p>1</p> <p>1 1 1 2 1</p> <p>1 2 1 1 1</p> <p>5</p> 	<p>1</p> <p>1 1 1 2 1</p> <p>1 2 1 1 1</p> <p>5</p> 

1. 作：南極のこおりタイプ

Lv.1



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

コラム：便利なオンラインツールのご紹介

パズル作成ツール

この部誌に掲載されている問題・解答は以下のサイトをもとに作成されています。このニポリの QR コードなどのリンクから、以下のオンラインサイトで解くことが可能です。

- **ぱずぶれ** <http://pzv.jp/>
- **puzz.link** <https://puzz.link/>
- **penpa-edit** <https://opt-pan.github.io/penpa-edit/>

「penpa-edit」は、上 2 つのサイトに登録されていない種類のパズルなど、多様なパズルを自由に作ることができます。

パズル投稿サイト

オンラインツールを用いて自作したパズルを投稿したり、他のユーザーの問題を無数に解くことができます。解くパズルがないときには最適なサイトです。

- **PuzzleSquareJP** <https://puzsq.logicpuzzle.app/>

パズルソルバー

作成したパズルの URL を入力すると、解答盤面が出力されるツールです。唯一解（別解がないこと）の確認や、レベル付けの目安に用いることができますが、頼りすぎには注意です。（大会などの場面では用いてはいけません。）

- **ペンシルパズルソルバー** <https://myamyasdvx.herokuapp.com/yajilin.html>
コンピューターが難易度の目安を表示してくれる特徴があります。
- **pzprRT** <https://semiexp.net/pzprrt/index.html>
問題を作りながら解答を薄く表示してくれる、puzz.link 準拠の「作成ツール」です。
- **cspuz-solver2** <https://semiexp.net/games/cspuz-solver2/index.html>
比較的高速かつ多種多様なパズルが解きやすいです。

パズルガチャ

ランダム自動生成のパズルを取得できます。「RTA モード」などで、多く数をこなす早解きの練習がきます。

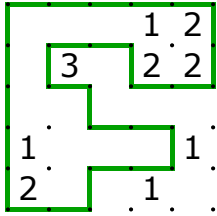
- **ペンシルパズルガチャ** <https://myamyasdvx.herokuapp.com/sudoku.html>

部員が用いている便利なオンラインツールを紹介しました。ときには紙上で、ときにはオンラインで、移動中などの隙時間で、パズルを楽しむのはいかがでしょうか。

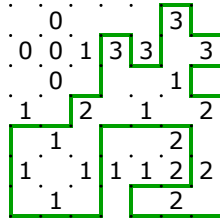
ペンシルパズル 解答編

スリザーリンク

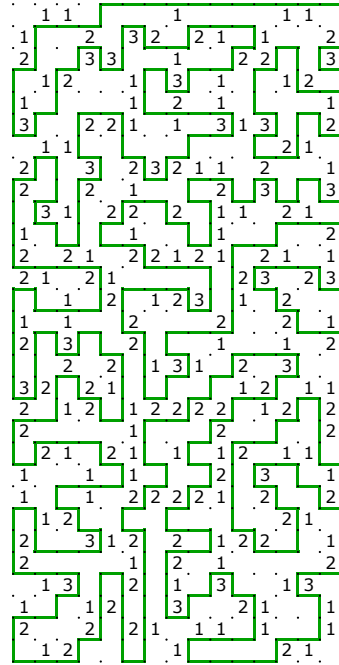
1.



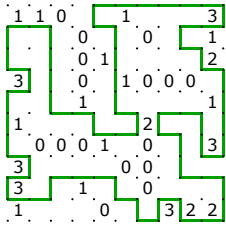
2.



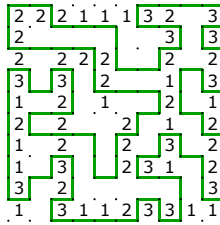
9.



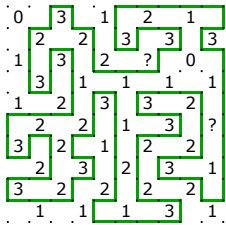
3.



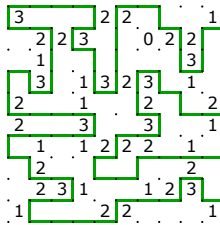
4.



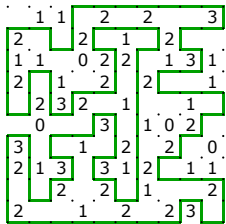
5.



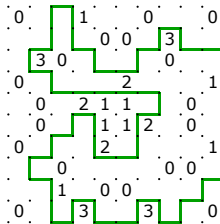
6.



7.

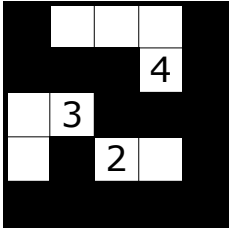


8.

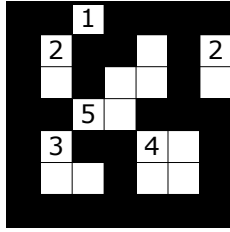


ぬりかべ

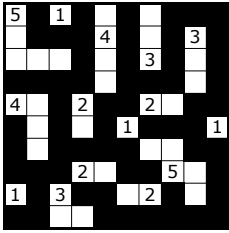
1.



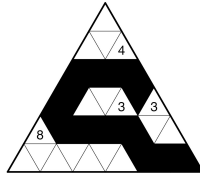
2.



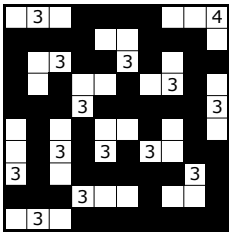
3.



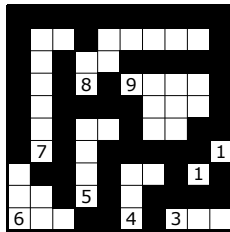
4.



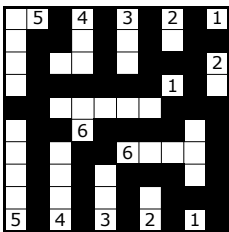
5.



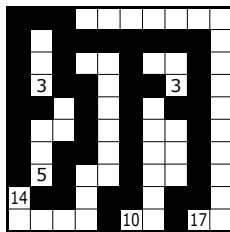
6.



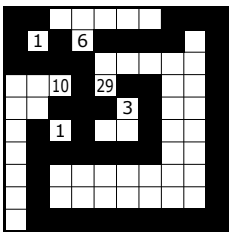
7.



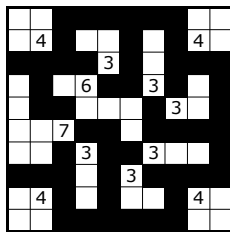
8.



9.

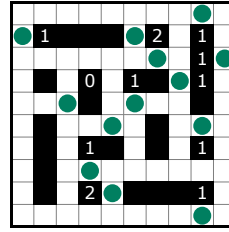


10.

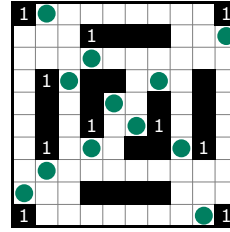


美術館

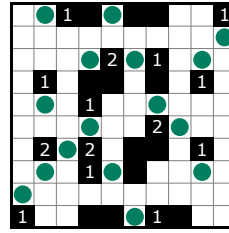
1.



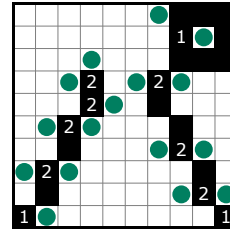
2.



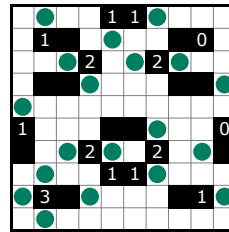
3.



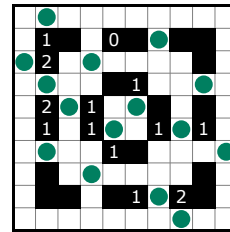
4.



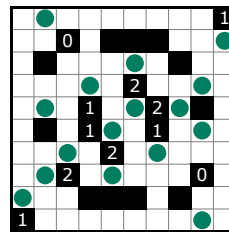
5.



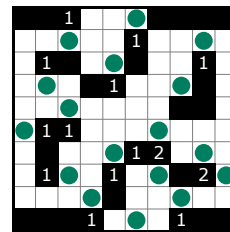
6.



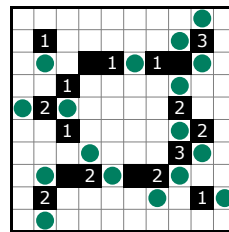
7.



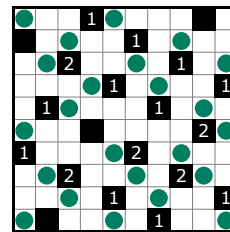
8.



9.

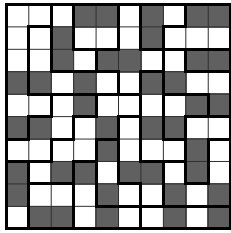


10.

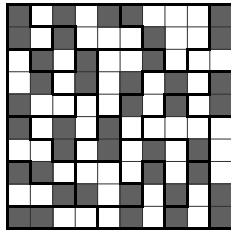


のりのり

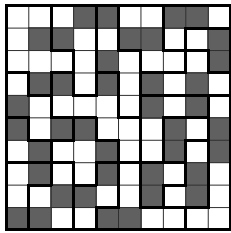
1.



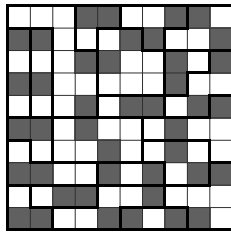
2.



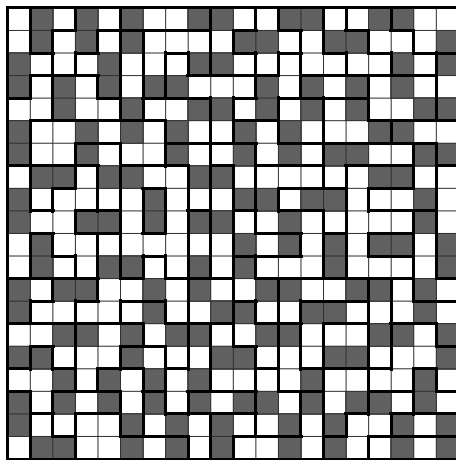
3.



4.

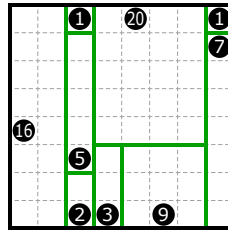


5.

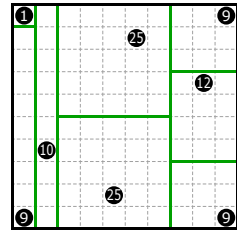


四角に切れ

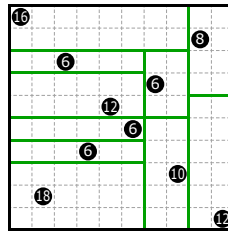
1.



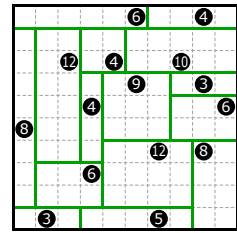
2.



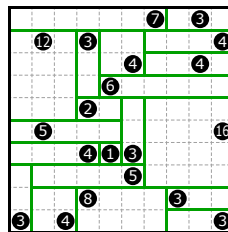
3.



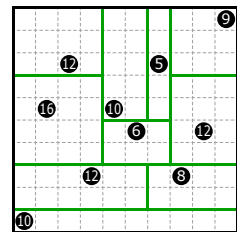
4.



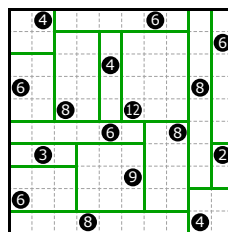
5.



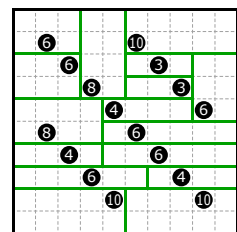
6.



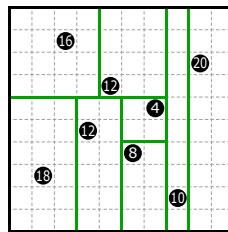
7.



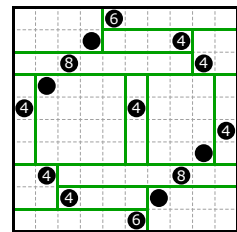
8.



9.



10.



数独

1.

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

2.

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

3.

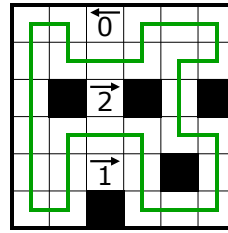
1	9	7	5	8	4	3	2	6
8	2	4	7	6	3	9	1	5
6	5	3	2	1	9	8	7	4
3	6	1	4	9	7	2	5	8
9	7	2	8	5	1	6	4	3
4	8	5	3	2	6	1	9	7
5	3	9	1	4	8	7	6	2
7	4	6	9	3	2	5	8	1
2	1	8	6	7	5	4	3	9

4.

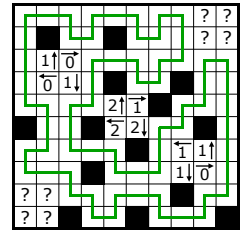
4	8	7	5	6	2	9	3	1
1	5	2	3	8	9	4	7	6
3	6	9	7	4	1	8	2	5
6	9	5	1	3	7	2	8	4
7	1	3	4	2	8	5	6	9
8	2	4	9	5	6	7	1	3
9	7	6	2	1	5	3	4	8
2	3	1	8	9	4	6	5	7
5	4	8	6	7	3	1	9	2

ヤジリン

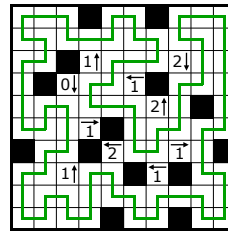
1.



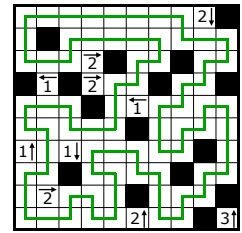
2.



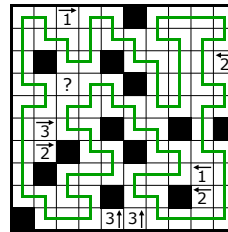
3.



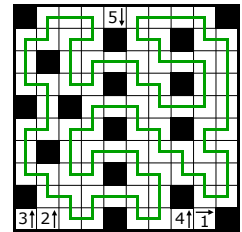
4.



5.

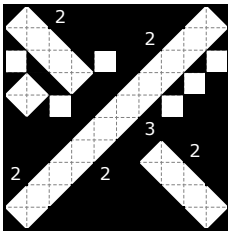


6.

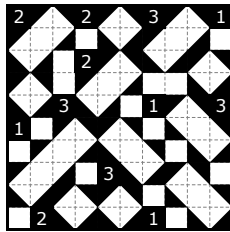


シャカシャカ

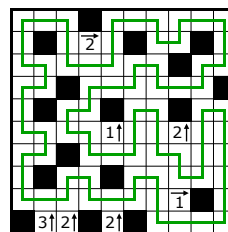
1.



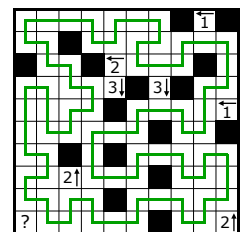
2.



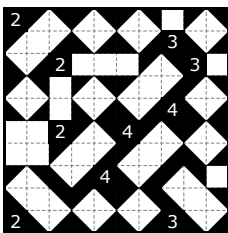
7.



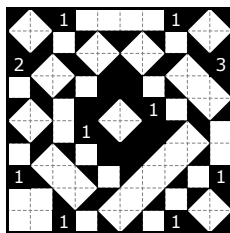
8.



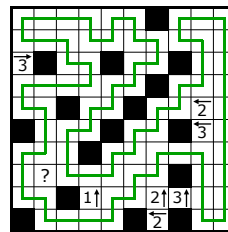
3.



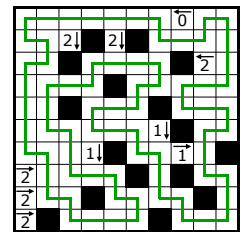
4.



9.

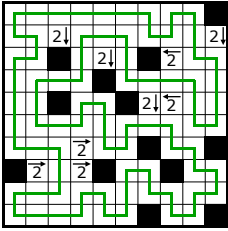


10.

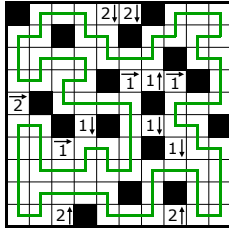


へやわけ

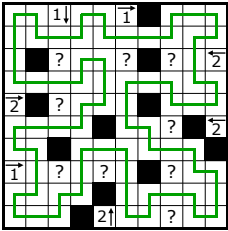
11.



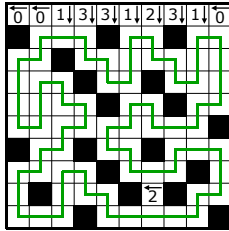
12.



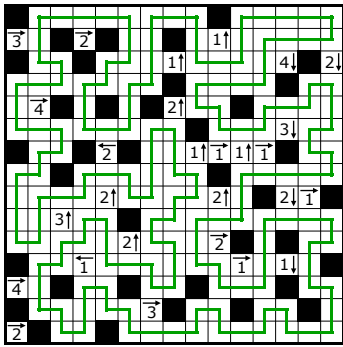
13.



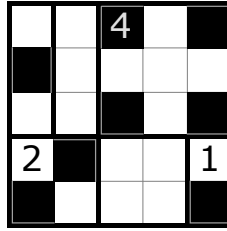
14.



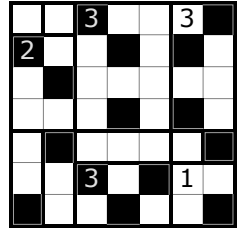
15.



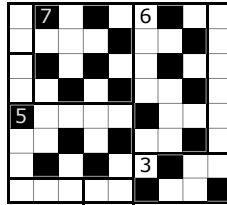
1.



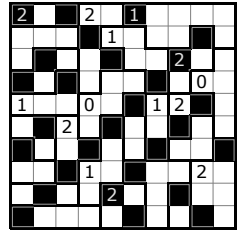
2.



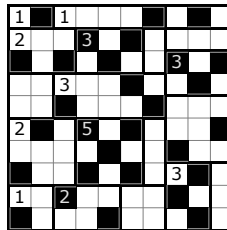
3.



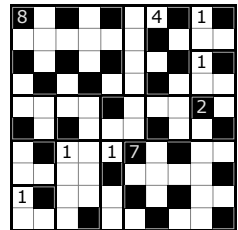
4.



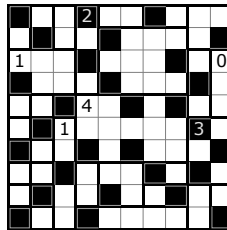
5.



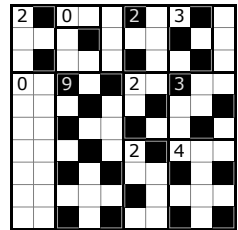
6.



7.

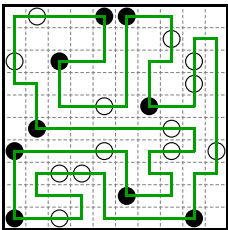


8.

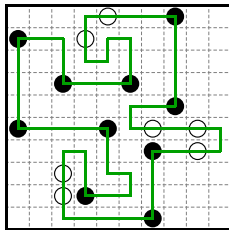


ましゅ

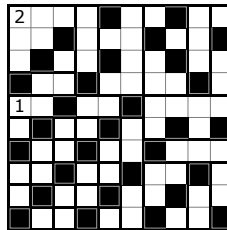
1.



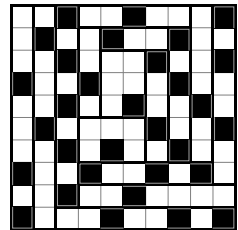
2.



9.

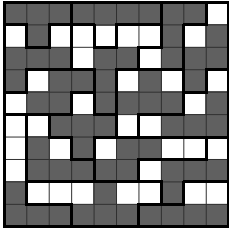


10.

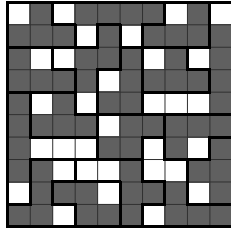


LITS

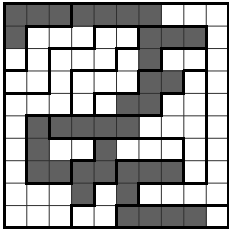
1.



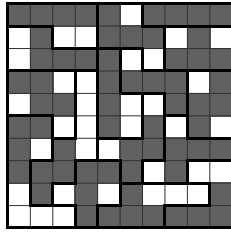
2.



3.

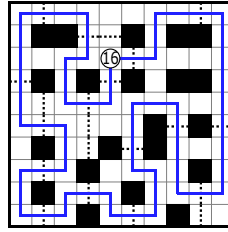


4.

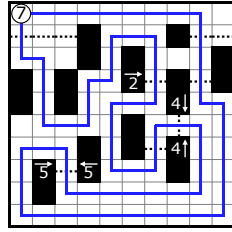


スラローム

1.

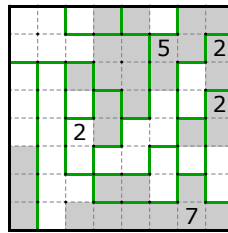


2.

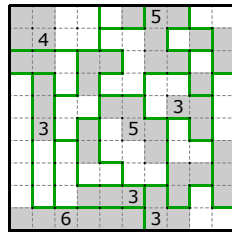


ダブルチョコ

1.

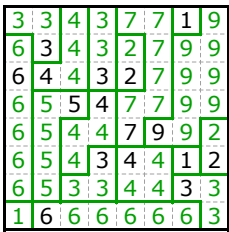


2.

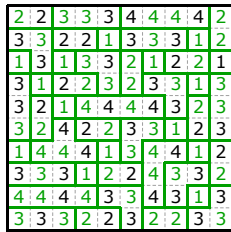


フィルオミノ

1.

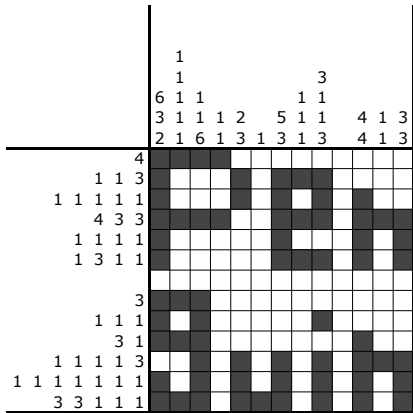


2.



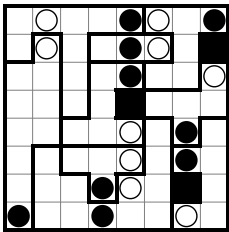
イラストロジック

1.

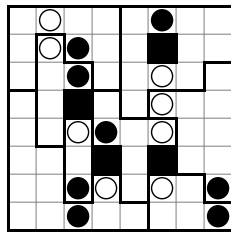


ドッスンフワリ

1.



2.



Web サイトのご案内

ニポリの PDF 版をパズル研究部の Web サイトでも公開しております。

この紙面で解き終わってしまっても、ダウンロードして印刷すれば何度でも解き直すことが可能ですし、ご家族で早解きし合うことも可能です。是非ご利用下さい。

- パズル研究部 Web サイト <https://nipori.gitlab.io/>
- ニポリ公開ページ <https://nipori.gitlab.io/nipori/>



ニポリ公開ページ

パズ研通信ニポリ第 20 号

発行 開成学園 第 11 代パズル研究部

部長 Atsu

編集長 OR

問題作成 Arimiwa Atsu H.T. nya OR t+te セブン
博物館 南極のこおりタイプ

Special Thanks 部員の皆 支えてくれた皆

そしてニポリを読んでもくれたあなた

発行日 2023 年 9 月 23 日