

ニポリ 第22号

2 → 6 3 → 8 4 → 12

5 → 12 6 → 18 7 → 16

8 → 23 9 → 23 10 → 9

11 → 5 12 → 16 13 → 9

14 → 19 15 → 19 16 → 25

34 → ?

※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 22 号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** ルールから直接分かる手筋のみで解けるもの
- Lv.2** 見つけやすい手筋で解けるもの
- Lv.3** 必要な手筋が見つけにくかったり知識を要したりするもの
- Lv.4** 高度な知識や理詰めを要するもの
- Lv.5** とにかく難しい理詰めを要求するもの
- Lv.A** 理詰めだけでは解き切れないが 簡単な先読みや単純仮定で済むもの
- Lv.B** 少し長いか分かりにくい先読みや仮定を要するもの、解の一意性が役立つもの
- Lv.C** 二重仮定や直感に頼る必要があるもの
- Lv.D** 多重仮定や勘に頼る必要があり難しいもの
- Lv.E** とにかく難しいもの

また、ニポリ 22 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	5
パズル研究部の歴史	5
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
数独	12
四角に切れ	13
美術館	14
ヤジリン	16
ましゅ	19
ぬりかべ	20
へやわけ	22
シャカシャカ	24
スリザーリンク	26
ダブルチョコ	28
スラローム	29
のりのり	30
LITS	31
Tapa	32
イラストロジック	33
ネタ枠ペンシルパズル 問題編	34
ネタ枠パズル	34
ペンシルパズル手筋集 KFK	40
0.1 はじめに	40
0.2 手筋って？	40
0.3 手筋集	40
0.3.1 美術館	41
0.3.2 ヤジリン	43
0.3.3 ましゅ	45
0.3.4 ぬりかべ	47
0.3.5 へやわけ	48
0.3.6 スリザーリンク	49
0.4 おわりに	51
過年度 壁パズル・表紙問題について	52

ペンシルパズル 解答編	55
ネタ枠ペンシルパズル 解答編	61
コラム：便利なオンラインツールのご紹介	63

ご挨拶

部長挨拶

この度は「パズル参团エニグマ 22」もとい「エニグマツヴァイウントヴァンツィヒ」にお越しいただき、ありがとうございます。今年高校二年生で部長を務めています、博物館です。

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たのですが、今年は 22 のドイツ語が「ツヴァイウントヴァンツィヒ」ととても長く、参团名上限の 13 文字を超えてしまうので、ドイツ語表記は諦め数字表記としました。

部誌の内容についてですが、メジャーなものを中心に、それらはある程度多くするというのを意識しました。また、今年からネタ要素の強いパズルが集まるネタ枠パズルという枠を HP 専用で設けてみました。

最後まで読んでいただきありがとうございました。この先のパズルたちを、是非楽しんで解いてみてください。

パズル研究部部長 博物館

副部長挨拶

パズル研究部副部長

編集長挨拶

本日は文化祭にお越しいただき、ありがとうございます。ニポリは顧問の清水先生から「旨みがなく辛いだけ」とか「ニポリの Lv.1 はニコリの最高難易度より難しい」と言われていました。そこで今号は理詰め可能かで分けようとしたり、難易度の基準を変えたりする試みをしました。ぜひ楽しんでください。

パズル研究部編集長 莉依

パズル研究部の歴史

このパズル研究部も今年で 22 年目となりました。この 22 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。

• 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 はこれにこりたはずなのに、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ぽかしたようで、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も、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見えてきました。

• 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、みんながしっかりと働いてくれたため、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)

去年は例のウィ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、昨年に続きスペースは半部屋でした。

• **安定期（たぶん） — 12年目（21年目）**

いないと思われていた高二代でしたが、いつの間に四人になり、活動もにぎやかになりつつあります。が、相変わらず時間はギリギリで、スペースも半部屋のままでした。

• **またもや不安定期 — 13年目（22年目）**

高2が1人しかおらず、さらに副部長も失踪したため運営体制がかなり不安定なものに。スペースは引き続き半部屋なものの、場所は激戦区の3階になりました。ですが合宿の開催は継続など活気は残ってるのでまだ最悪の事態には至っていないはず。

運営がかなり不安定なことにより、部誌作成などの作業がかなり遅れて部員全員にかなりの負担をかけてしまいました。

次の代もかなり不安定なことになりそうですが今までの教訓を活かして部を継続・発展していきけるようにサポートをできるだけしていきたいです。

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はどうでしょうか？

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有ります。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。一度トリトに訪れれば、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

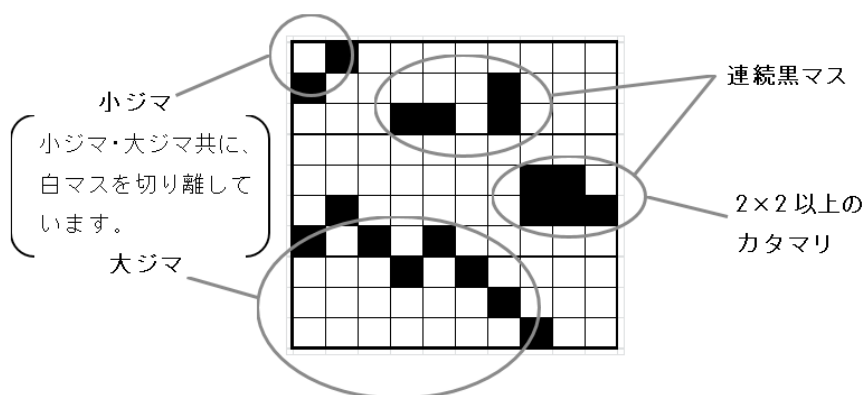
いくつかのパズルを解く際に気を付けなければならないルールです。

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いないといけない」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

数独

【ルール】

- 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。
- 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：博物館

Lv.1



2. 作：博物館

Lv.2



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

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

3. 作：博物館

Lv.3



4. 作：博物館

Lv.3



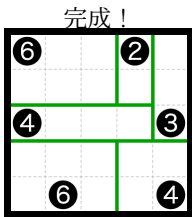
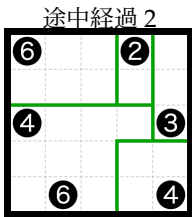
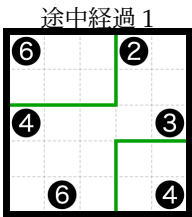
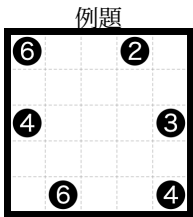
4				5				
	6		4		3		1	
		1						
	9		1		8		7	
6				4				2
	4		2		5		6	
		5				1		
	2		7		9		4	
				3				7

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

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（正方形も含みます）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。



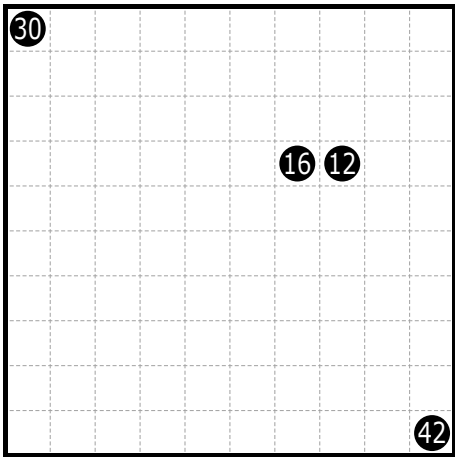
1. 作：博物館

Lv.1



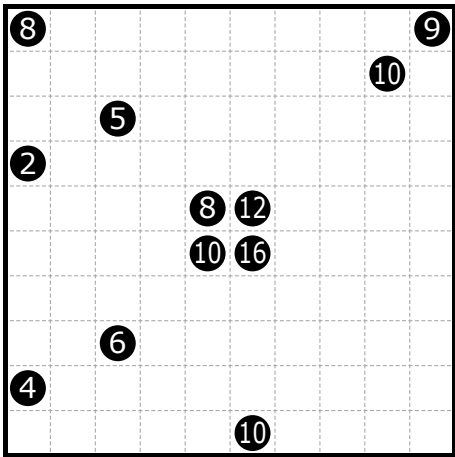
2. 作：博物館

Lv.1



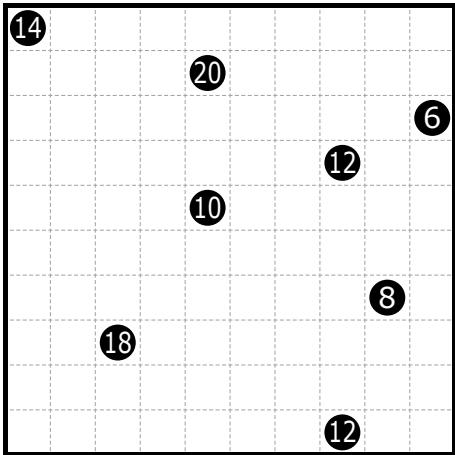
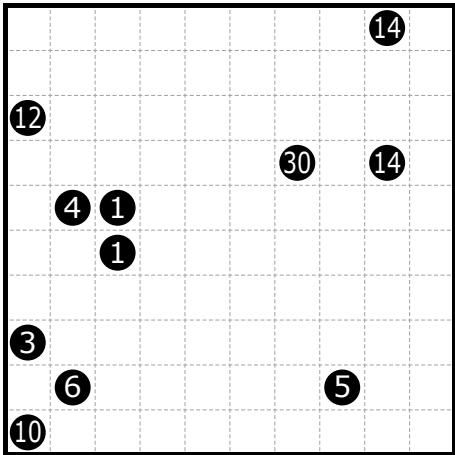
3. 作：博物館

Lv.1



4. 作：博物館

Lv.2



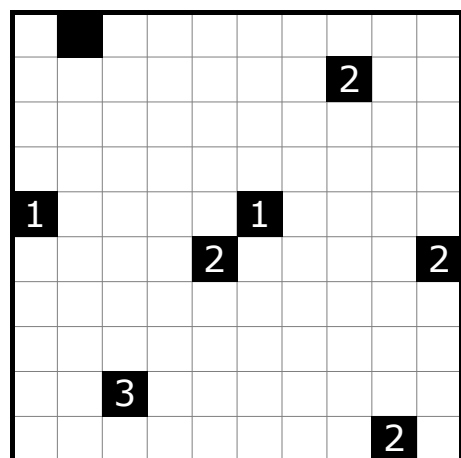
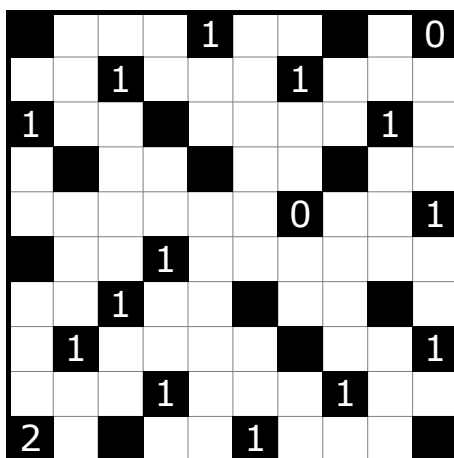
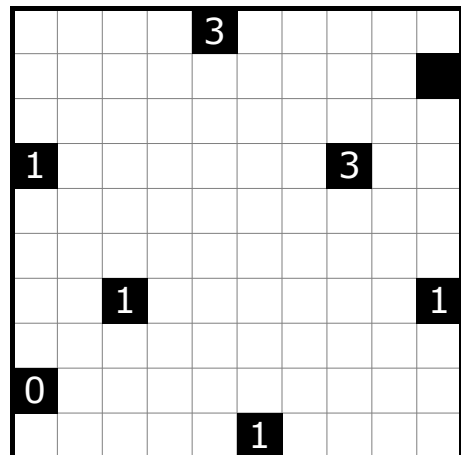
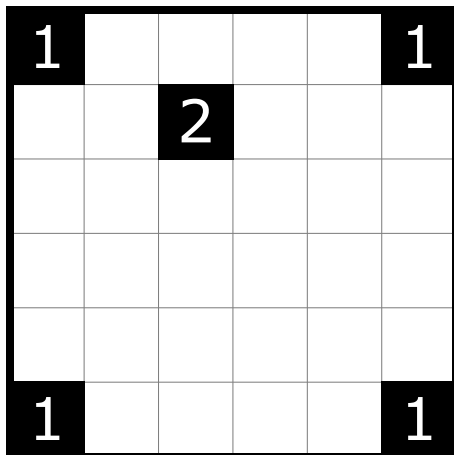
└─【ルール】─

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。

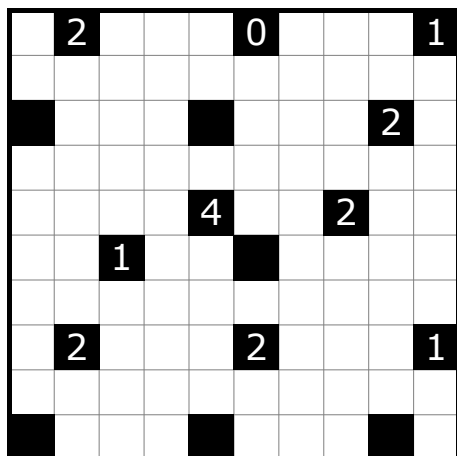
[illegible]

	2			
				0
				
			3	



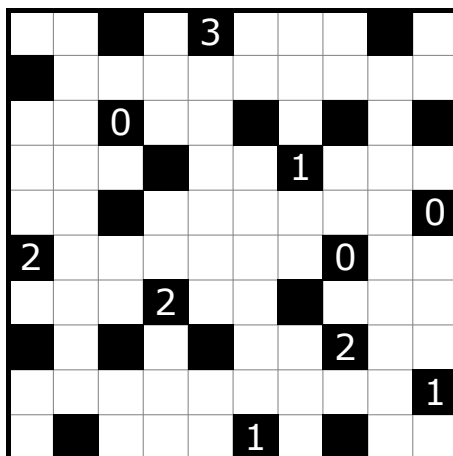
5. 作：ryosun

Lv.2



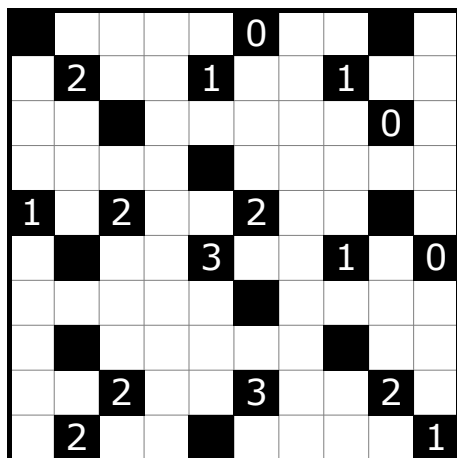
6. 作：博物館

Lv.2



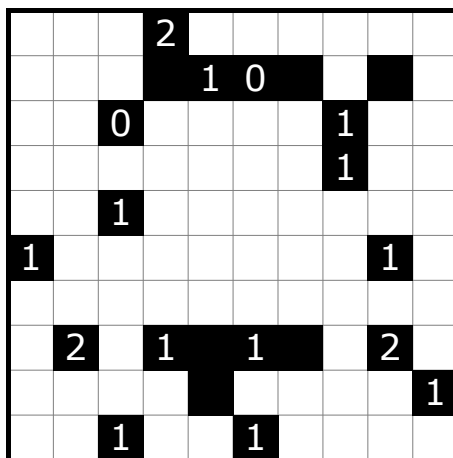
7. 作：ryosun

Lv.B



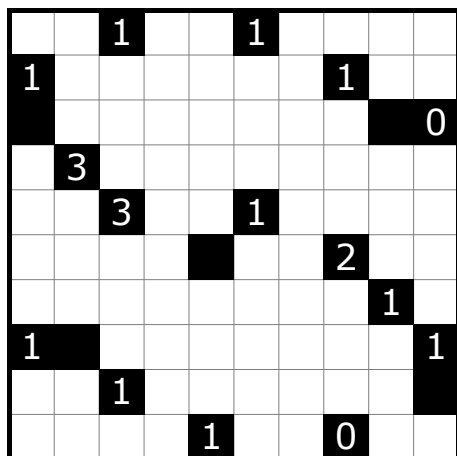
8. 作：莉依

Lv.3



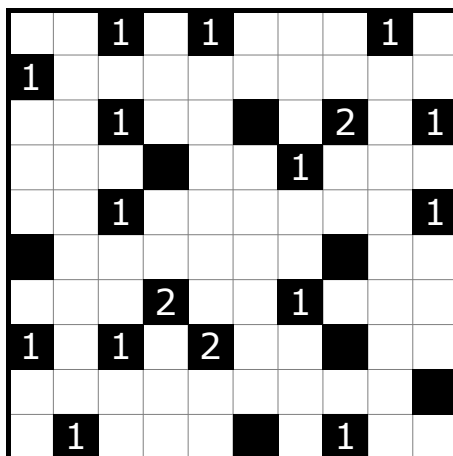
9. 作：莉依

Lv.3



10. 作：博物館

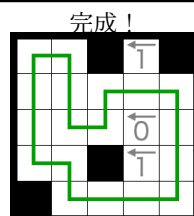
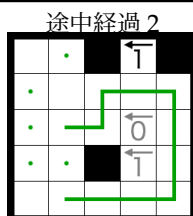
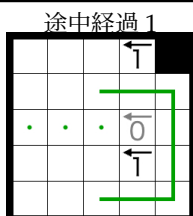
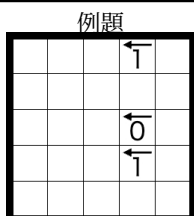
Lv.C



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。



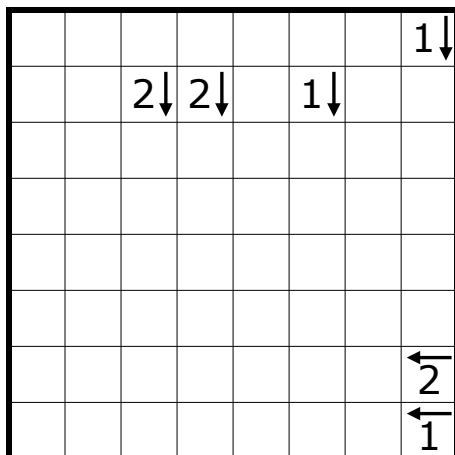
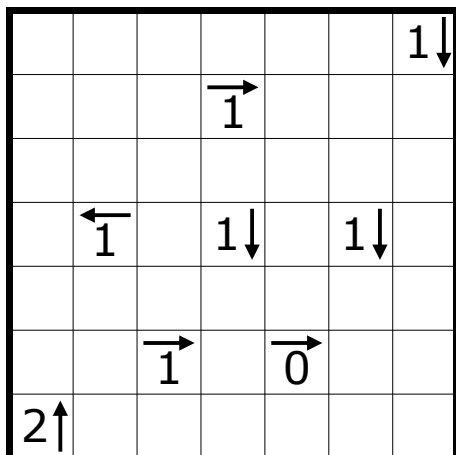
1. 作：莉依

Lv.1



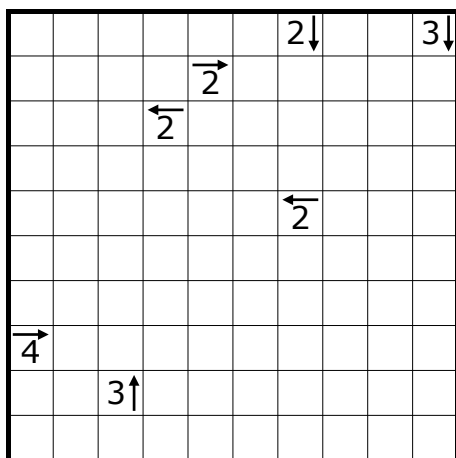
2. 作：莉依

Lv.3



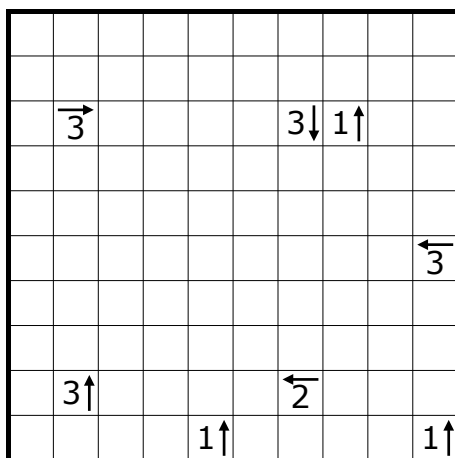
3. 作：博物館

Lv.1



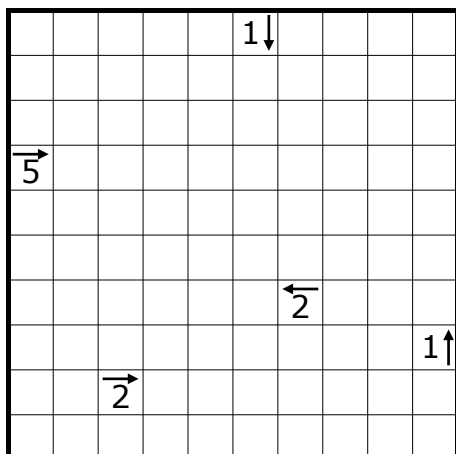
4. 作：博物館

Lv.B



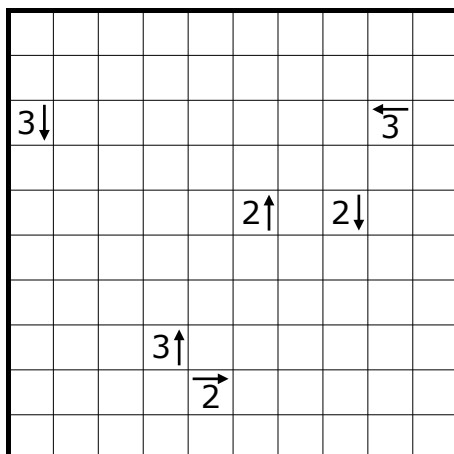
5. 作：博物館

Lv.3



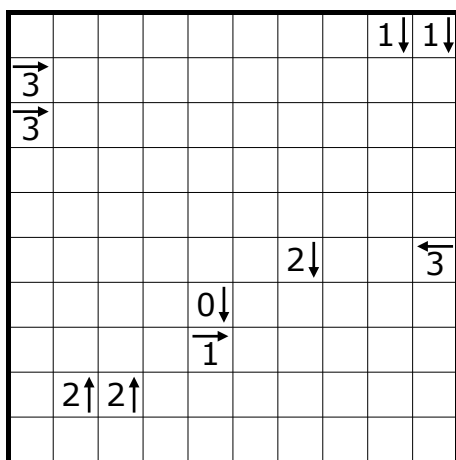
6. 作：博物館

Lv.3



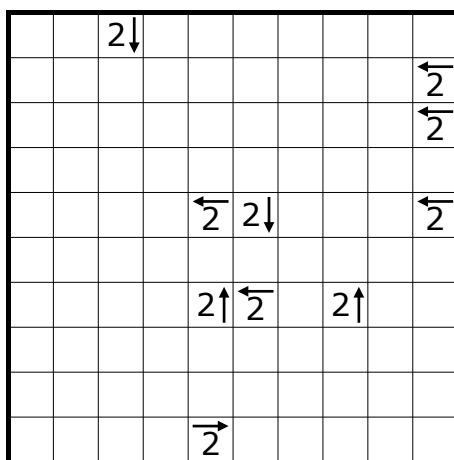
7. 作：ryosun、莉依

Lv.3



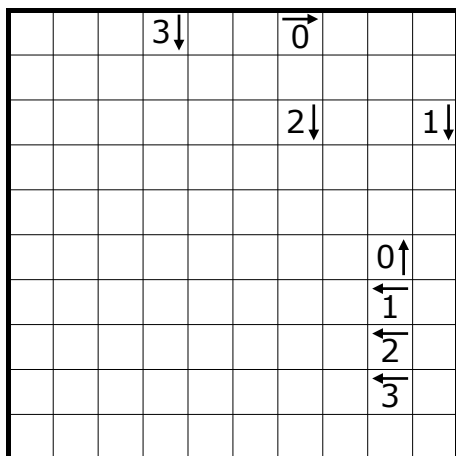
8. 作：ryosun、莉依

Lv.3



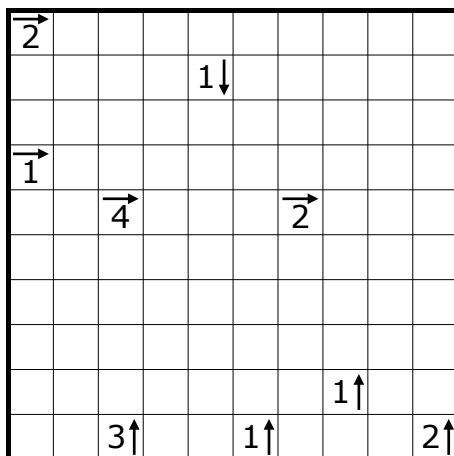
9. 作：莉依

Lv.3



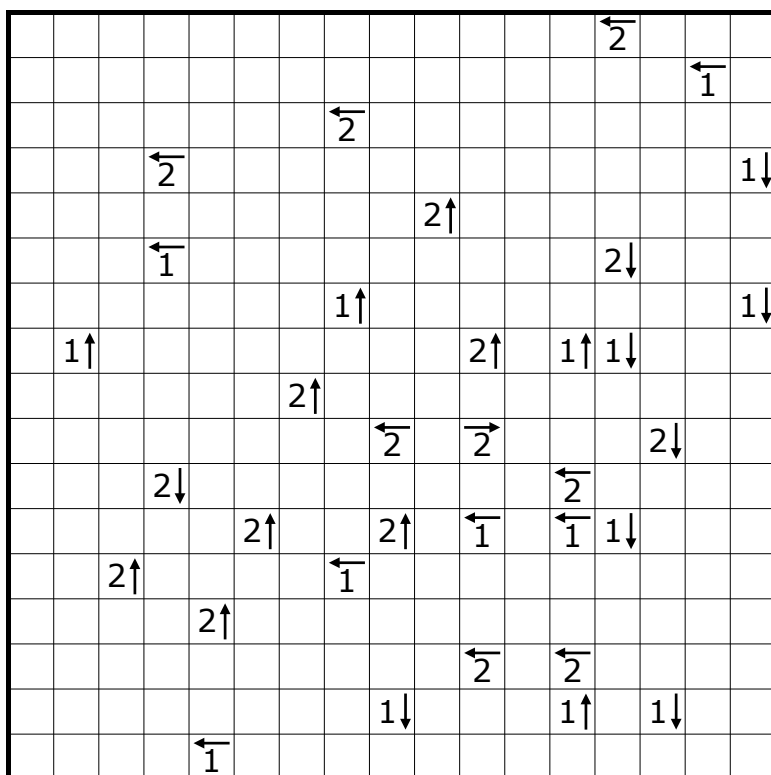
10. 作：博物館

Lv.3



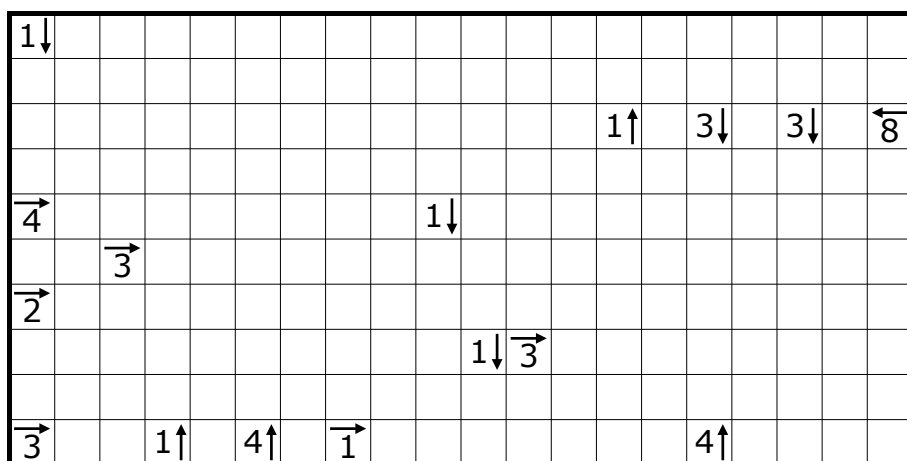
11. 作：莉依

Lv.2



12. 作：博物館

Lv.E

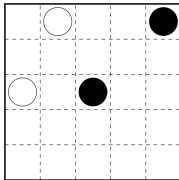


ましゅ

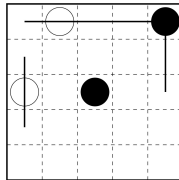
【ルール】

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。

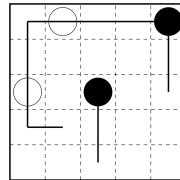
例題



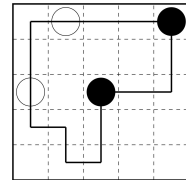
途中経過 1



途中経過 2



完成！



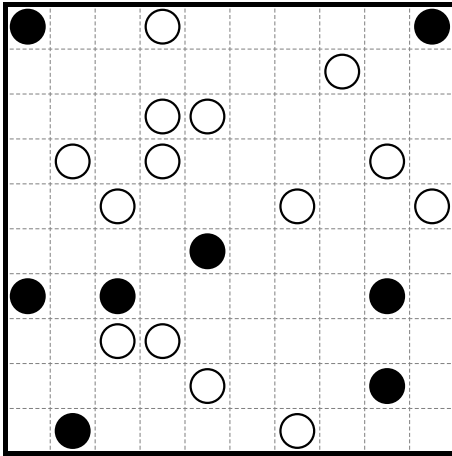
1. 作：莉依

Lv.2



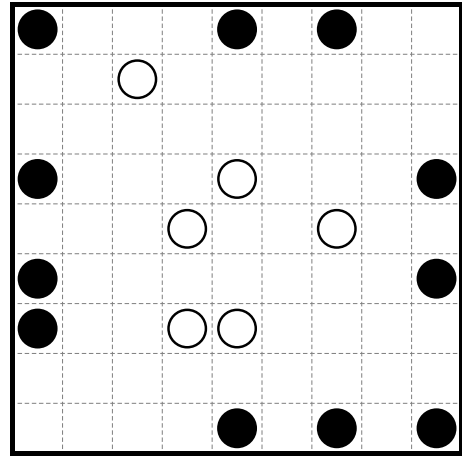
2. 作：博物館

Lv.3



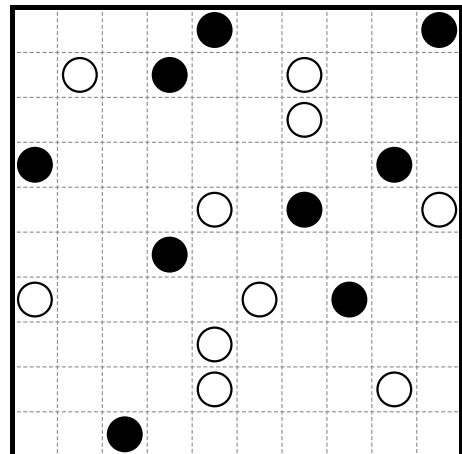
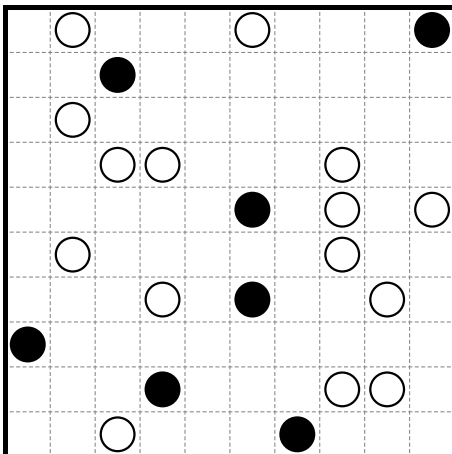
3. 作：博物館

Lv.3



4. 作：博物館

Lv.C

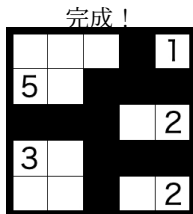
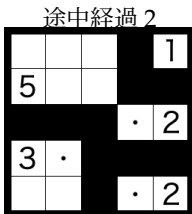
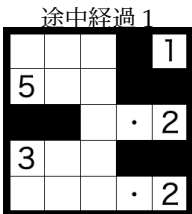
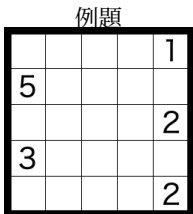


ぬりかべ

【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つつ入っていなければならず、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。



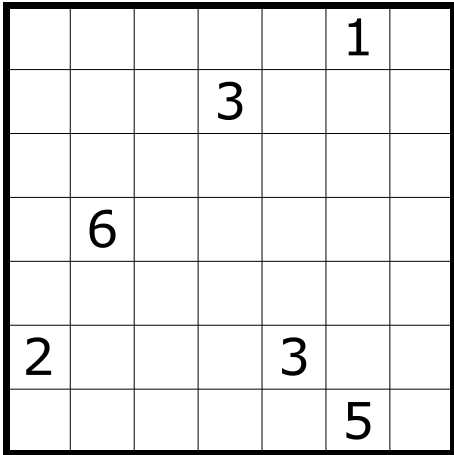
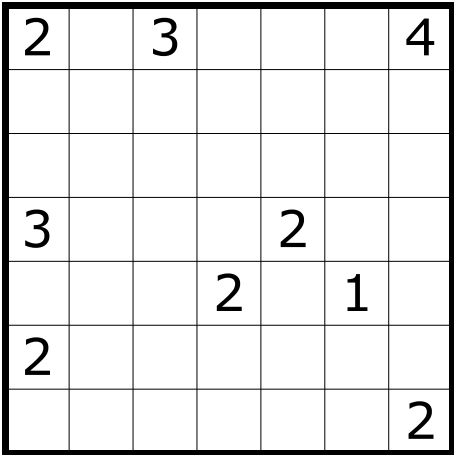
1. 作：莉依

Lv.1



2. 作：莉依

Lv.2



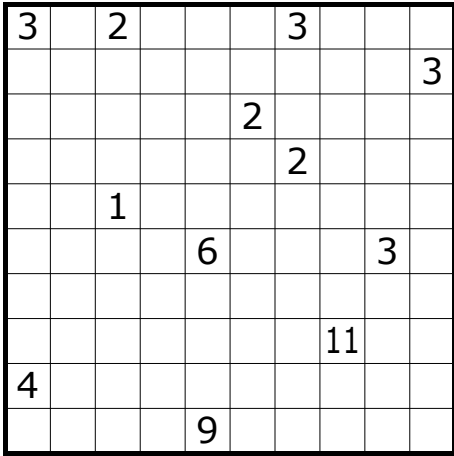
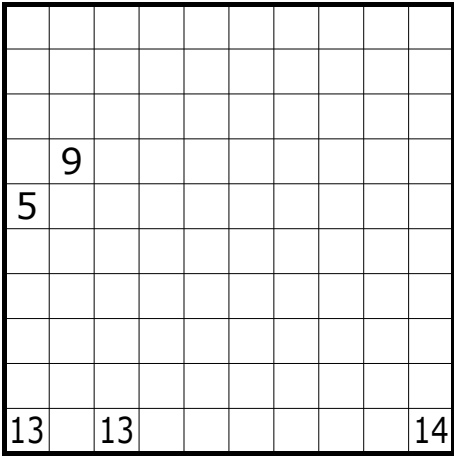
3. 作：莉依

Lv.2



4. 作：莉依

Lv.2



5. 作：莉依

Lv.2



8						2	
			6				
14							
		3		2			
9							7

6. 作：莉依

Lv.3



6							
		8					
	6						
		6					
	5			4			
		4				6	

7. 作：莉依

Lv.3



	4						
				8			10
	4						
		3					
							1
			3				
		1					9
	5						

8. 作：莉依

Lv.3



5							2
		2		1			
	1			4			4
		2					
				3			
	9		1				2
		4		1			
1							2

9. 作：ryosun

Lv.4



			1				
						3	
		3		3			
			3		3		
		2					2
	3	12		3			
					5		

10. 作：ryosun

Lv.D



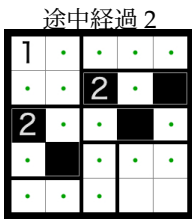
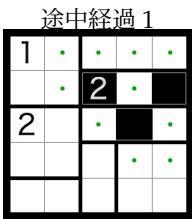
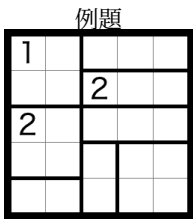
		3			5		
			4		5		
		3			9		
	8					5	

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。

- 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。
- 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。



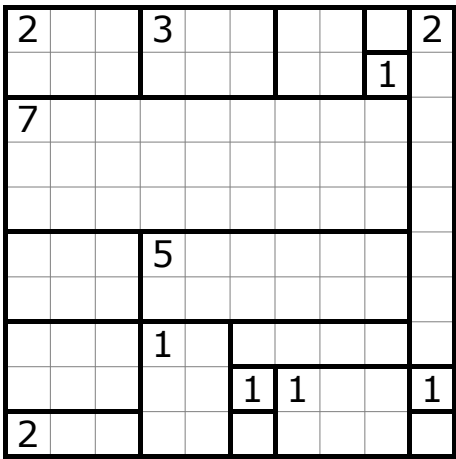
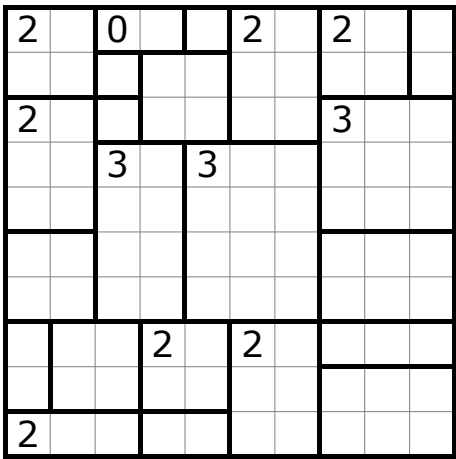
1. 作：莉依

Lv.2



2. 作：莉依

Lv.3



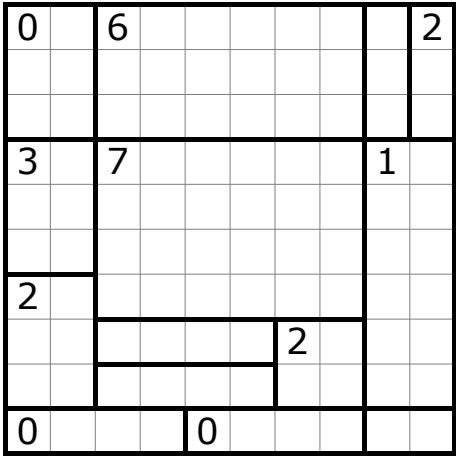
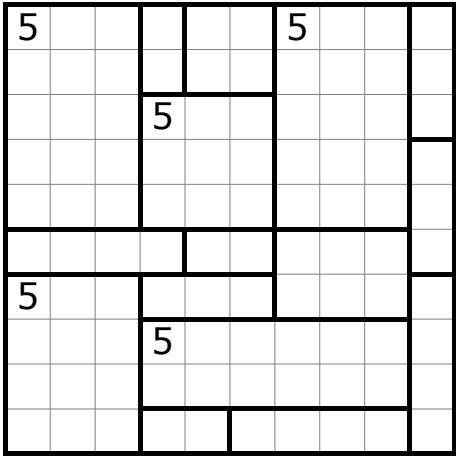
3. 作：はるぼーく

Lv.3



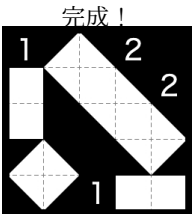
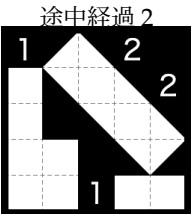
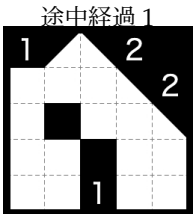
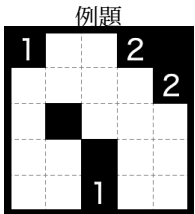
4. 作：ryosun

Lv.3



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示しています。
 - 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。



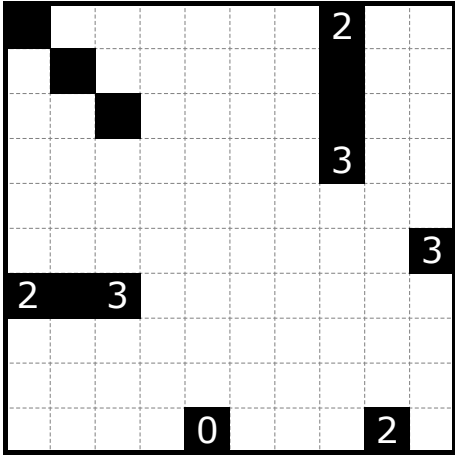
1. 作：莉依

Lv.1



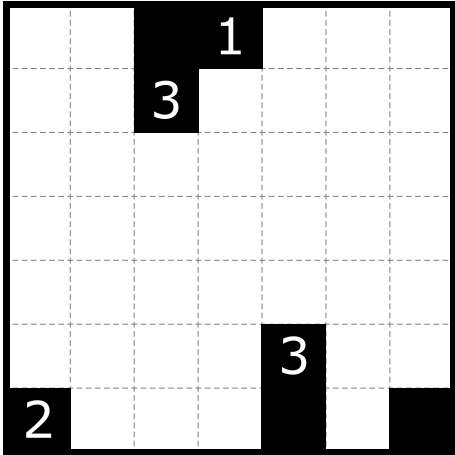
2. 作：莉依

Lv.1



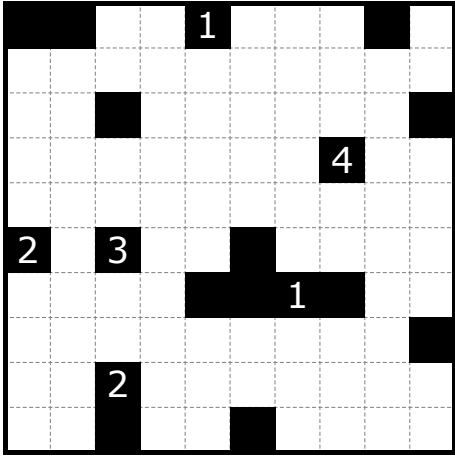
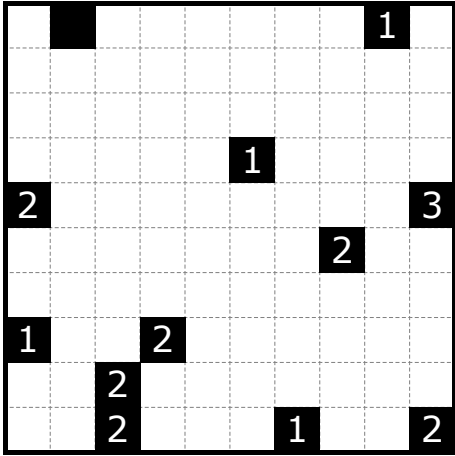
3. 作：莉依

Lv.1



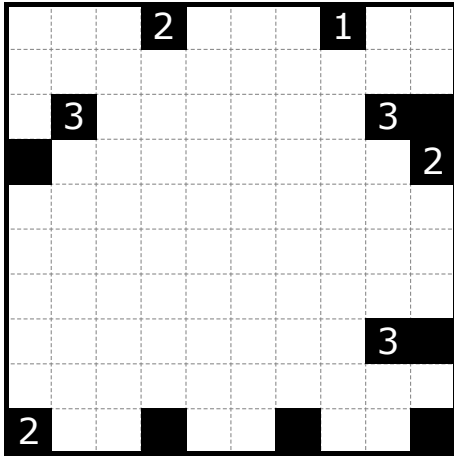
4. 作：ryosun、莉依

Lv.B



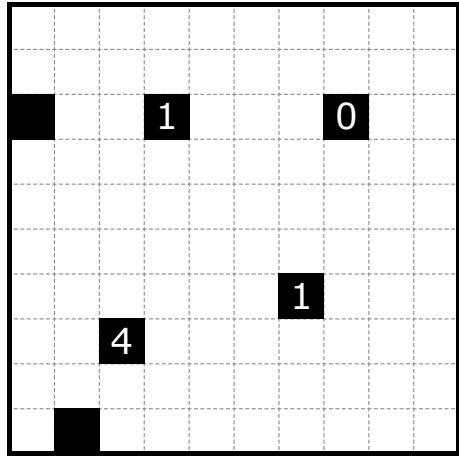
5. 作：ryosun

Lv.3



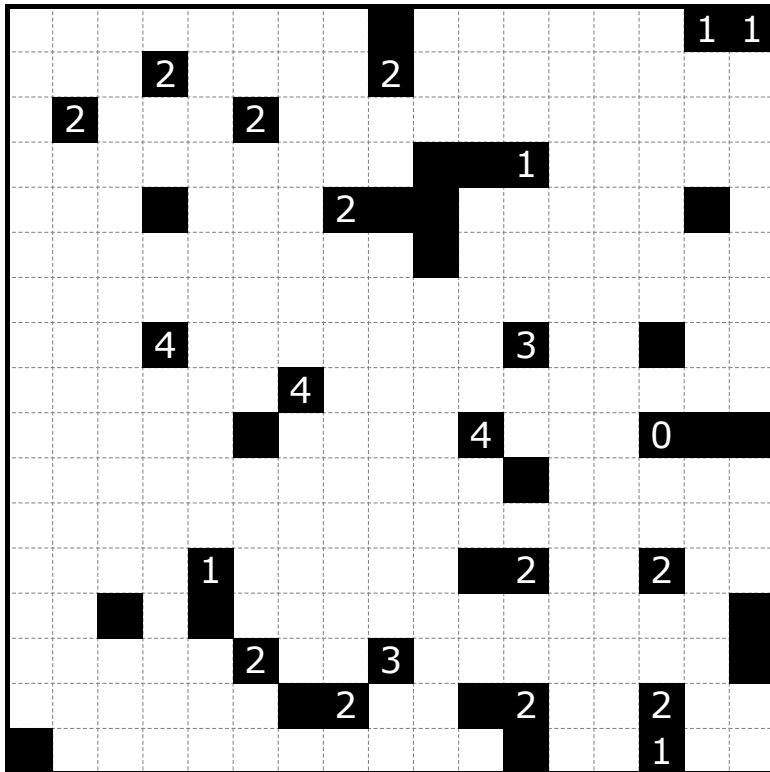
6. 作：みかん

Lv.3



7. 作：莉依

Lv.3



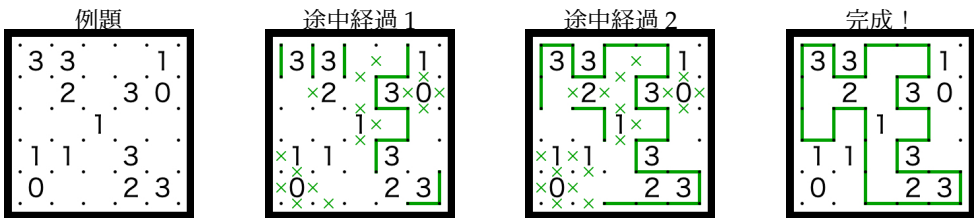
スリザーリンク

【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。

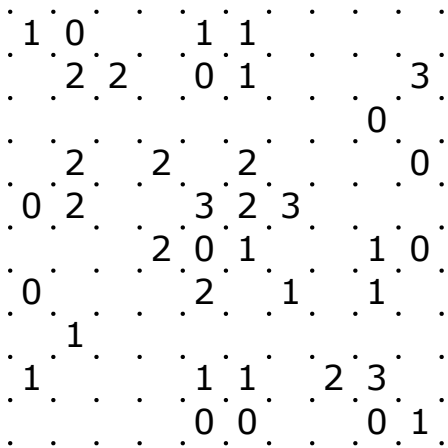
2. 4つの点で作られた小さな正方形の中の数字は、その正方形の辺に引く線の数です。数字の無い小さな正方形の辺には、何本の線を引くか分かりません。

3. 線は交差したり、枝分かれしたりはしません。



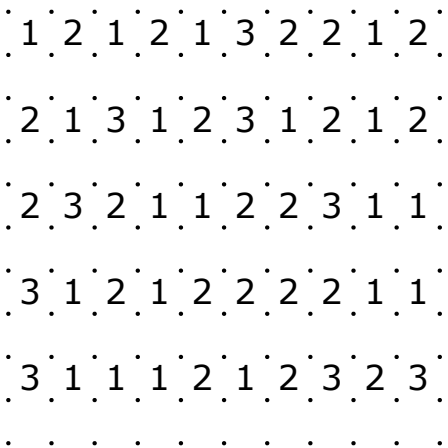
1. 作：莉依

Lv.1



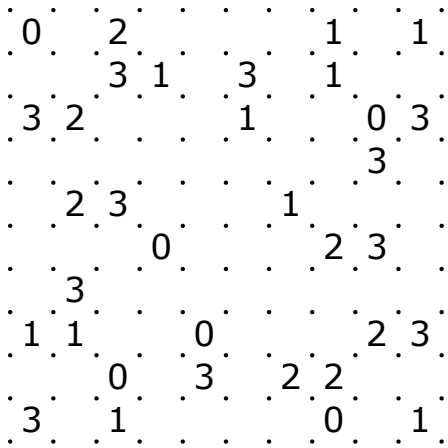
2. 作：博物館

Lv.2



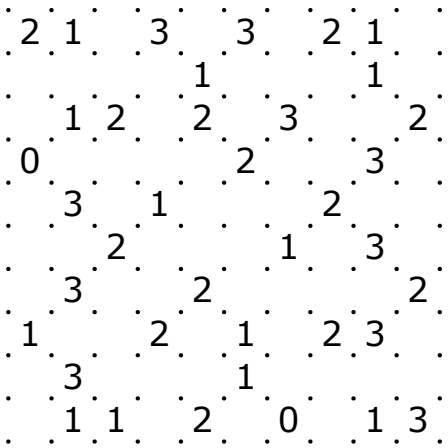
3. 作：博物館

Lv.B



4. 作：博物館

Lv.B



5. 作：博物館

Lv.B



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

6. 作：博物館

Lv.C



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

7. 作：博物館

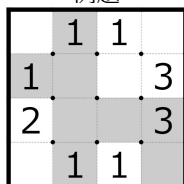
Lv.3



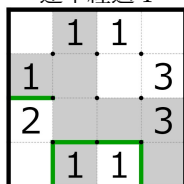
2	1	3	2	2	2	0	2	2	2	3	1	2	3	2	1	3	3	3	3	3
3	1	1	2	0	1	2	3	3	1	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3
2	3	3	2	1	3	0	2	2	2	3	2	1	2	0	3	2	2	1	2	2
1	2	3	3	2	2	1	3	1	1	3	1	2	1	1	3	2	2	1	2	3
3	1	2	1	3	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1
2	0	2	1	2	2	1	0	1	0	3	2	3	1	0	2	1	1	1	1	1
1	1	3	1	0	2	1	3	1	3	3	2	2	2	0	3	0	0	0	0	0
2	2	3	3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

【ル－ル】

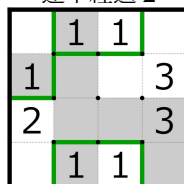
- ### 例題



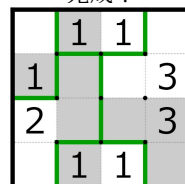
途中經過 1



途中經過 2



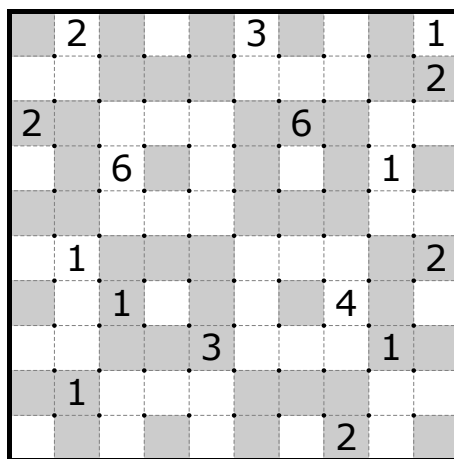
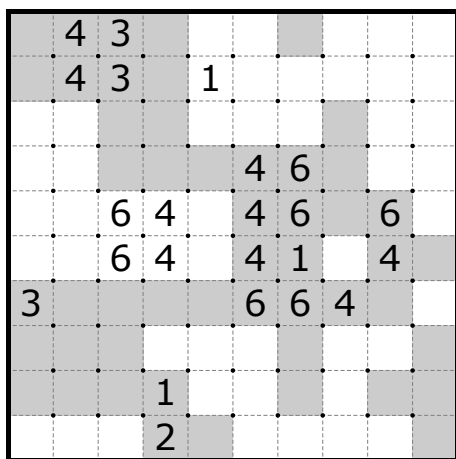
完成！



Lv.1



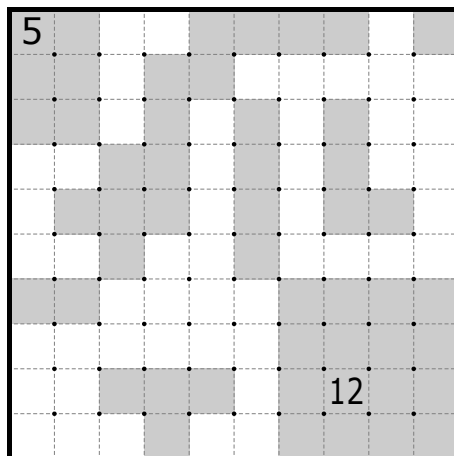
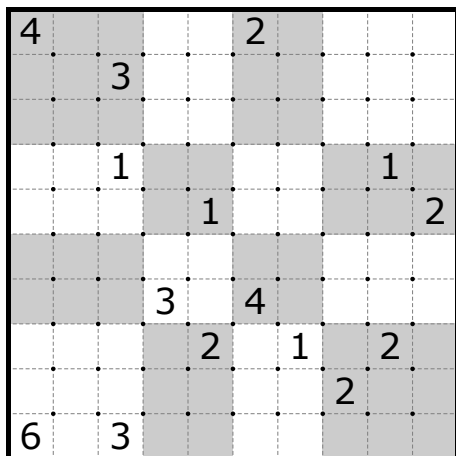
Lv.1



Lv.A



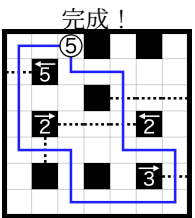
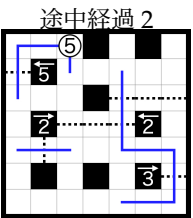
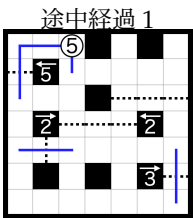
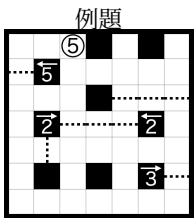
Lv.3



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示しています。
- 5. 旗門を指す数字は、○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。



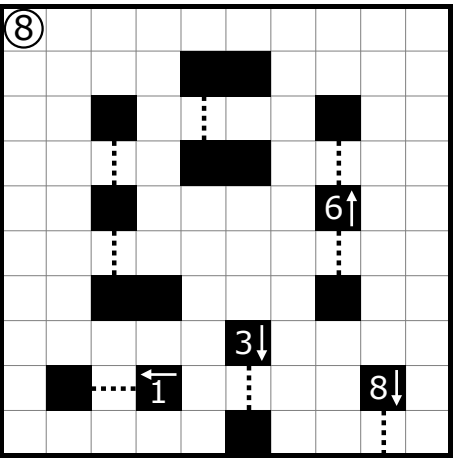
1. 作 : ryosun

Lv.1



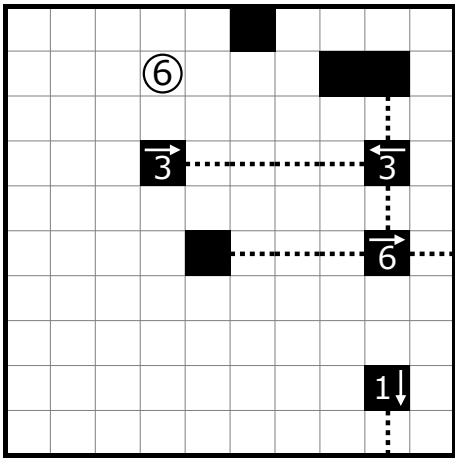
2. 作 : 莉依

Lv.1



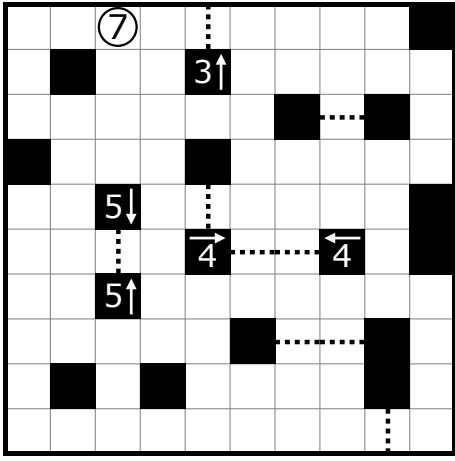
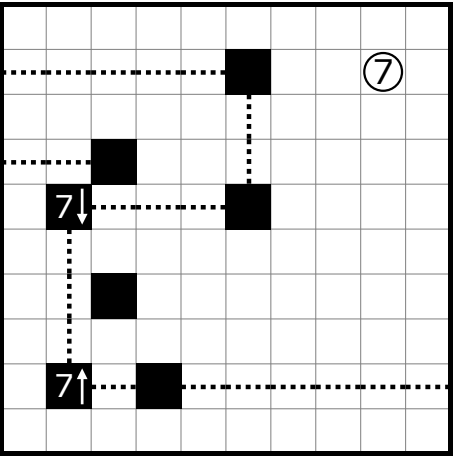
3. 作 : 莉依

Lv.2



4. 作 : 莉依

Lv.3



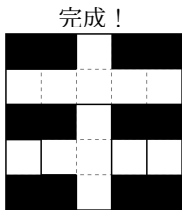
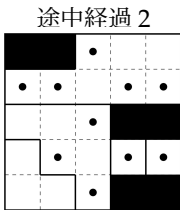
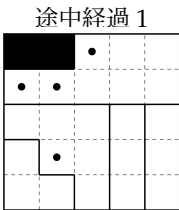
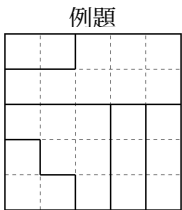
のりのり

【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。



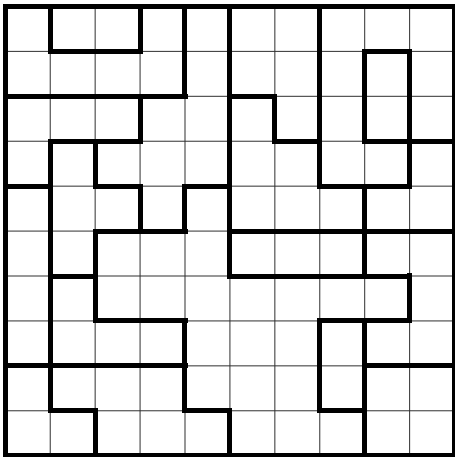
1. 作：莉依

Lv.2



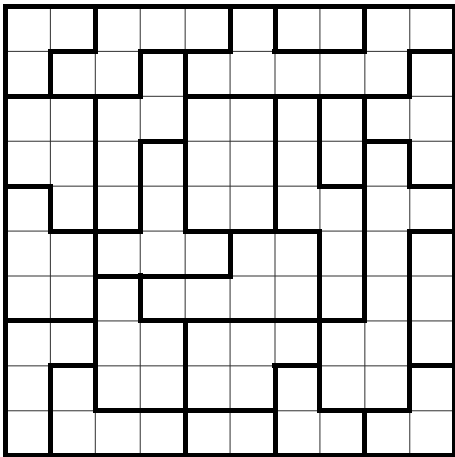
2. 作：博物館

Lv.B



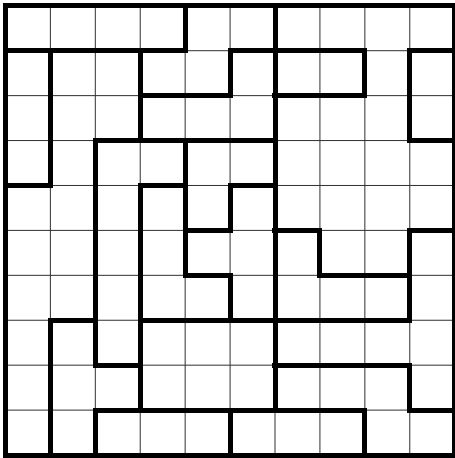
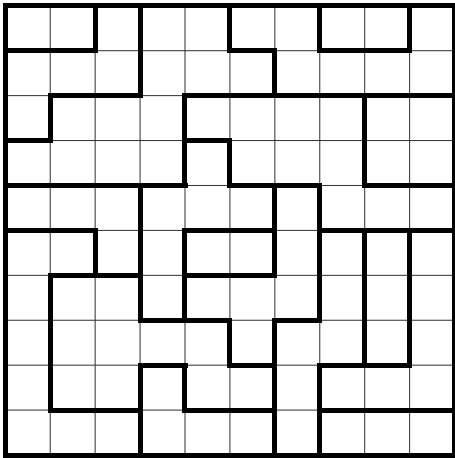
3. 作：莉依

Lv.3



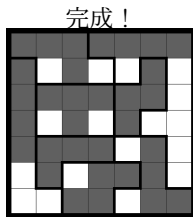
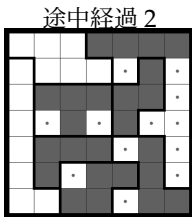
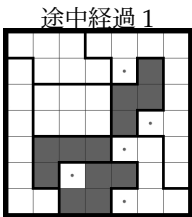
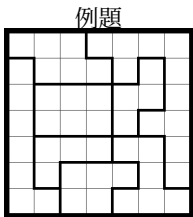
4. 作：博物館

Lv.3



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。



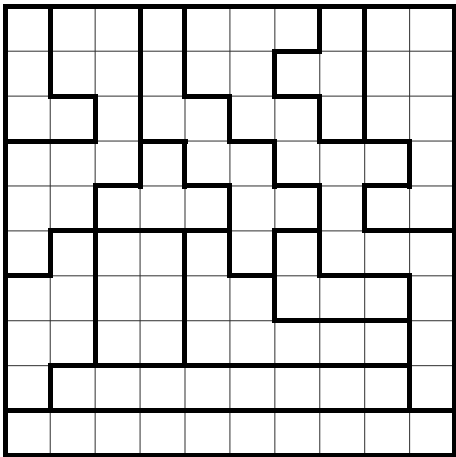
1. 作：莉依

Lv.2



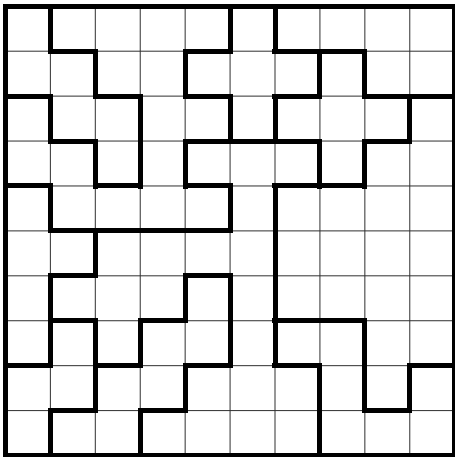
2. 作：莉依

Lv.2



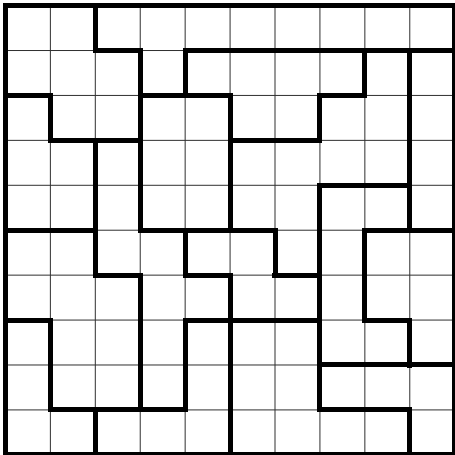
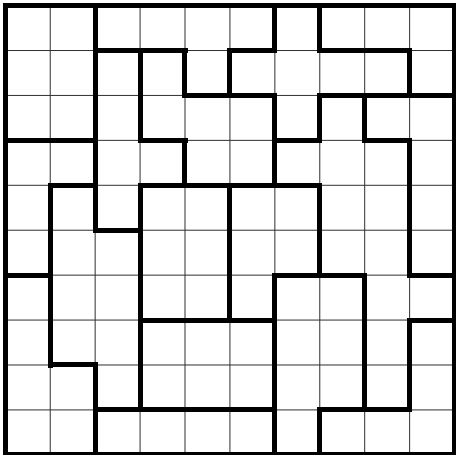
3. 作：博物館

Lv.B



4. 作：博物館

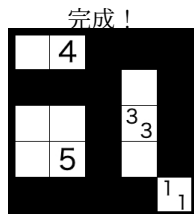
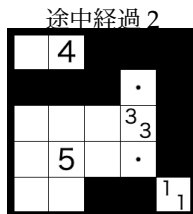
Lv.3



Tapu

【ルール】

1. 盤面のいくつかのマスを黒く塗りましょう。
2. 数字は、そのマスの周囲最大 8 マスを見たときに、連続した黒マスの数を表示します。数字が複数ある場合、それぞれが白マスによって分かれていることを表します。
3. 数字が入っているマスを塗ってはいけません。
4. 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。
5. 黒マスは 2 × 2 以上のカタマリになってはいけません。



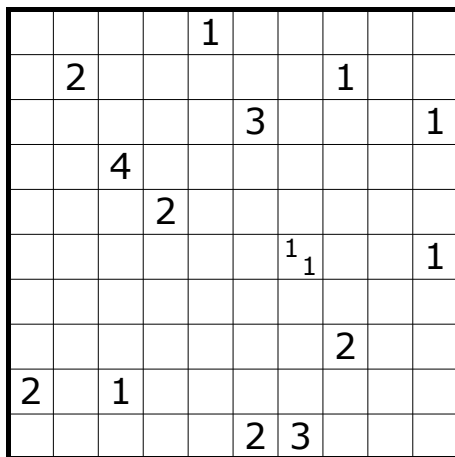
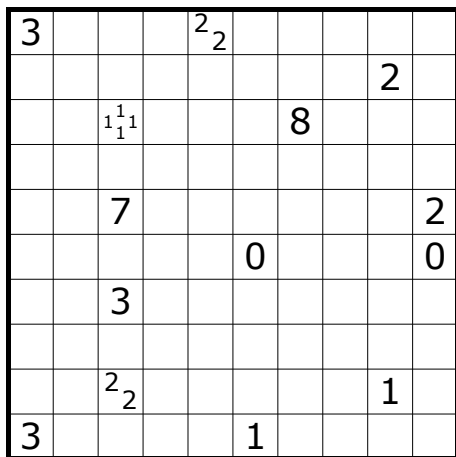
1. 作：博物館

Lv.1



2. 作：博物館

Lv.B



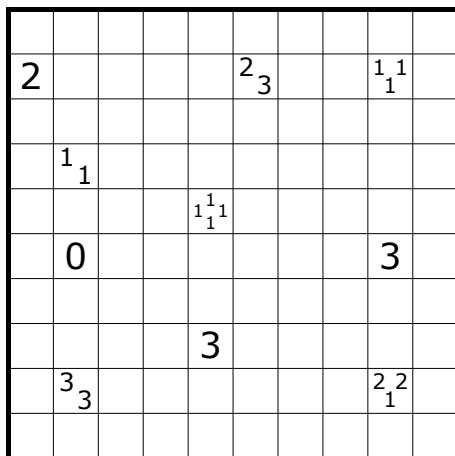
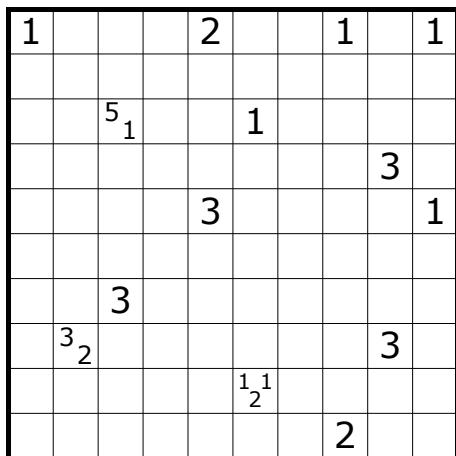
3. 作：博物館

Lv.B



4. 作：ryosun

Lv.3



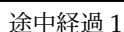
└─【ルール】─┘

- ### 例題

1

1 1 1 2 1

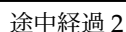
1 2 1 1 1



1

1 1 1 2 1

1 2 1 1 1



1

1 1 1 2 1

1 2 1 1 1



1

1 1 1 2 1

1 2 1 1 1



ネタ枠ペンシルパズル 問題編

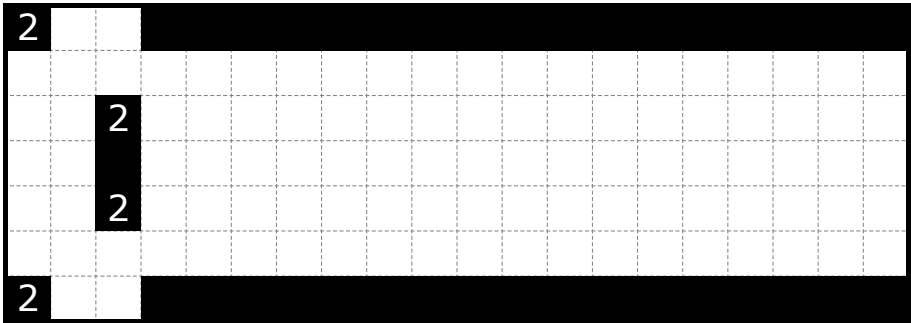
ネタ枠パズル

【ルール】
ネタ枠のパズルを集めました。

1. 作：莉依

シャカシャカ

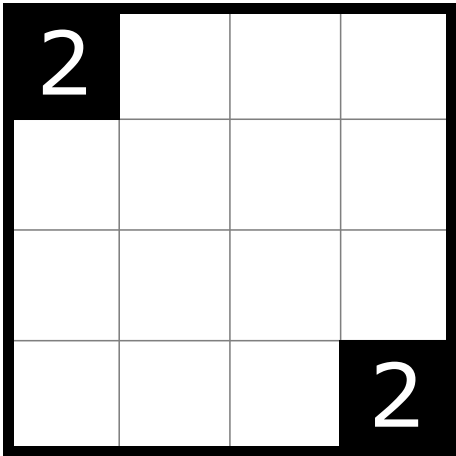
Lv.2



2. 作：莉依

美術館

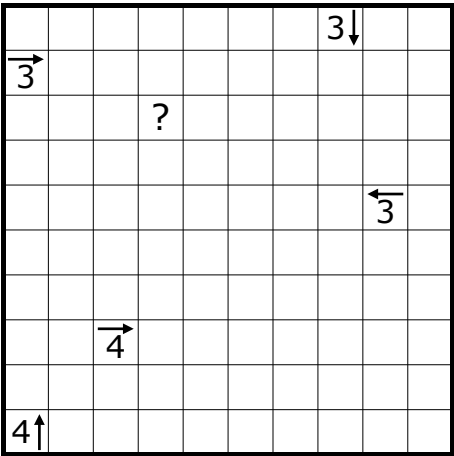
Lv.1



3. 作：博物館

ヤジリン

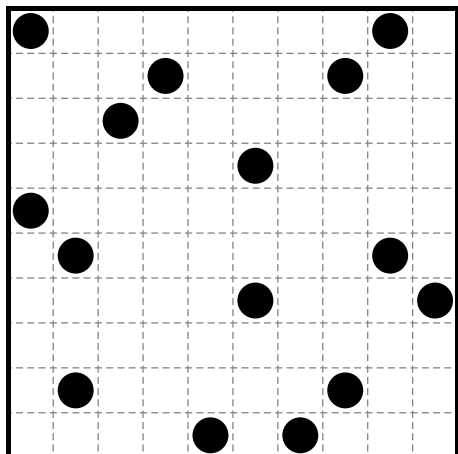
Lv.3



4. 作：博物館

ましゅ

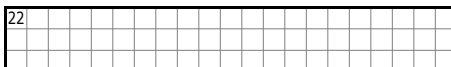
Lv.2



5. 作：莉依

へやわけ

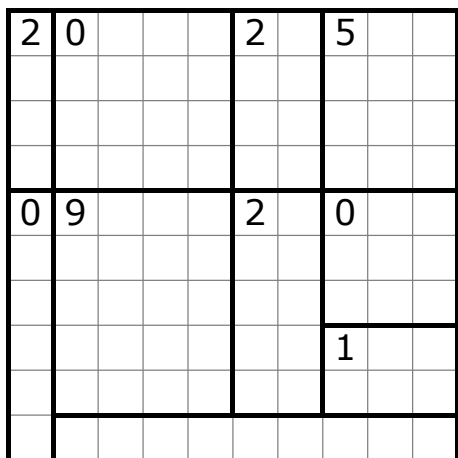
Lv.3



6. 作：莉依

へやわけ

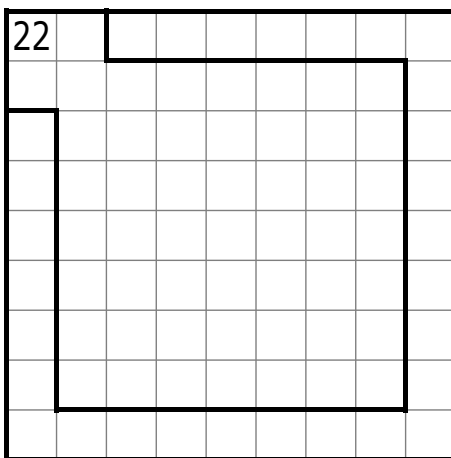
Lv.3



7. 作：莉依

へやわけ

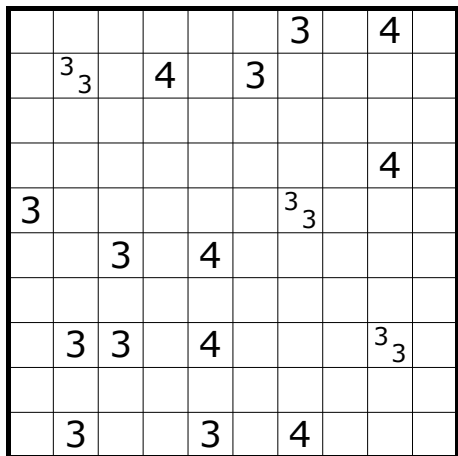
Lv.3



8. 作：博物館

Tapa

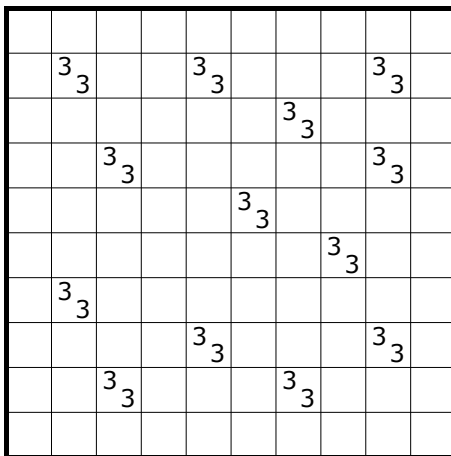
Lv.2



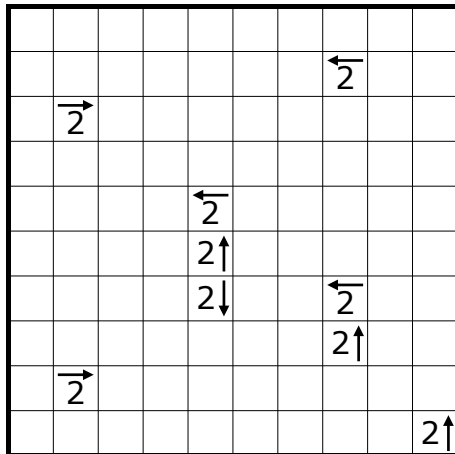
9. 作：莉依

Tapa

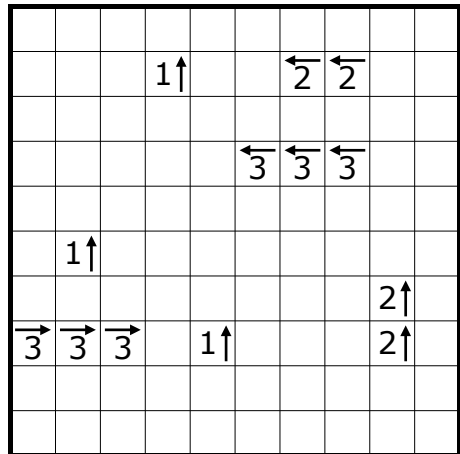
Lv.3



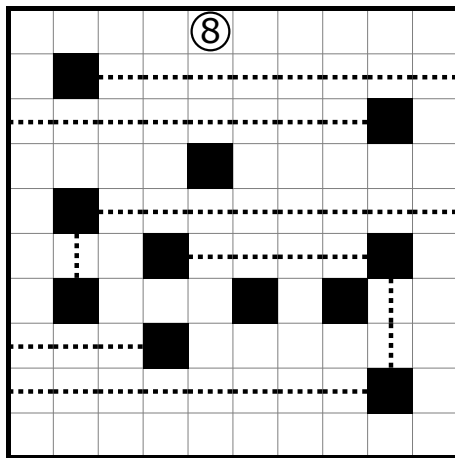
11. 作：莉依 ヤジリン Lv.3



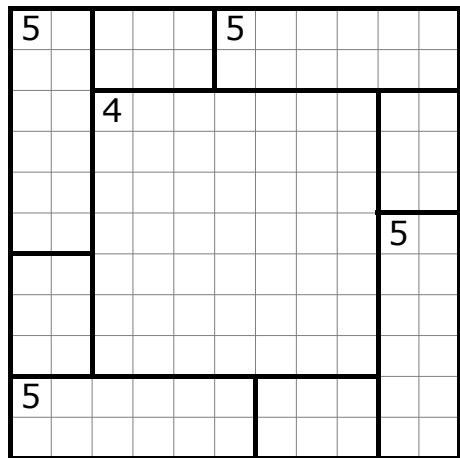
12. 作：莉依 ヤジリン Lv.1



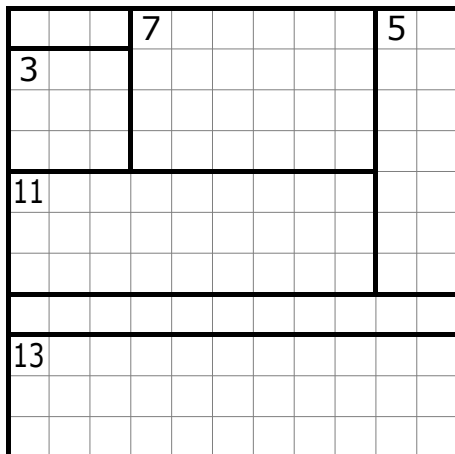
13. 作：莉依 スラローム Lv.2



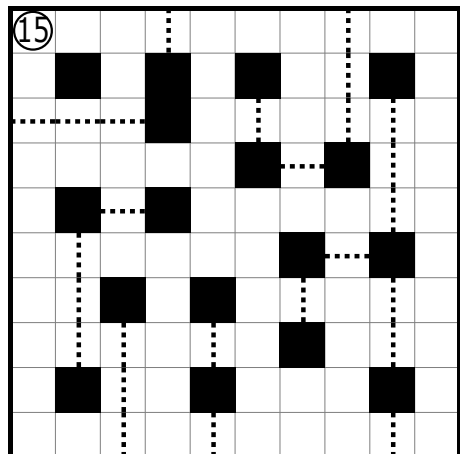
14. 作：莉依 ヘやわけ Lv.2



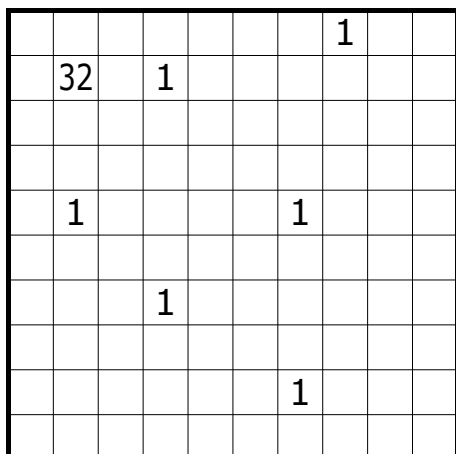
15. 作：莉依 ヘやわけ Lv.4



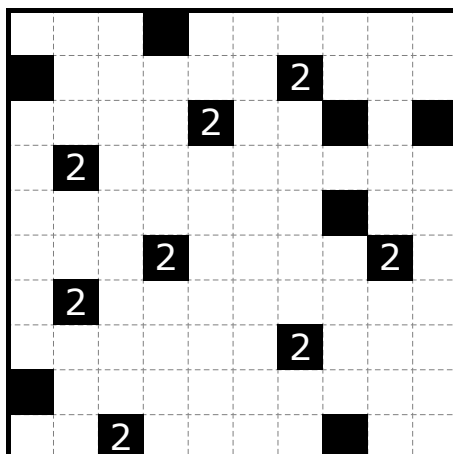
16. 作：はるほーく スラローム Lv.1



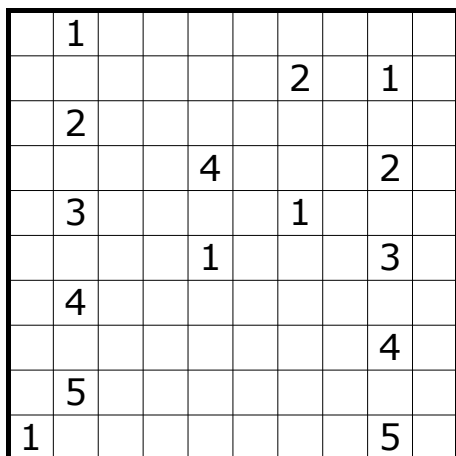
17. 作：博物館 ぬりかべ Lv.3



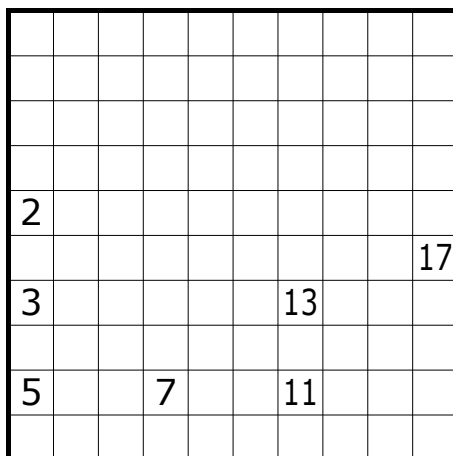
18. 作：みかん シャカシャカ Lv.3



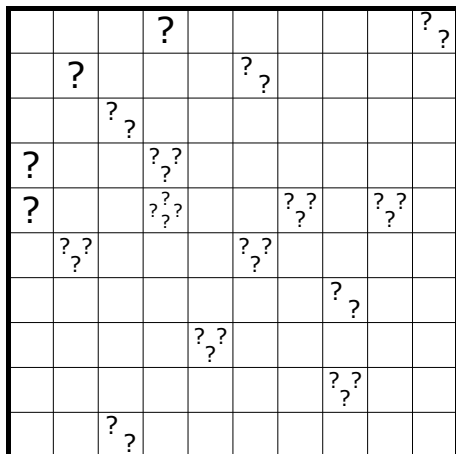
19. 作：博物館 ぬりかべ Lv.2



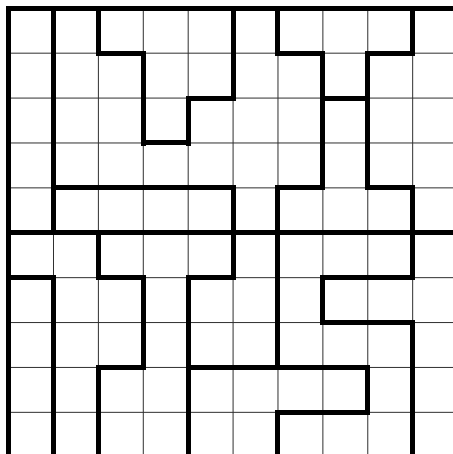
20. 作：博物館 ぬりかべ Lv.3



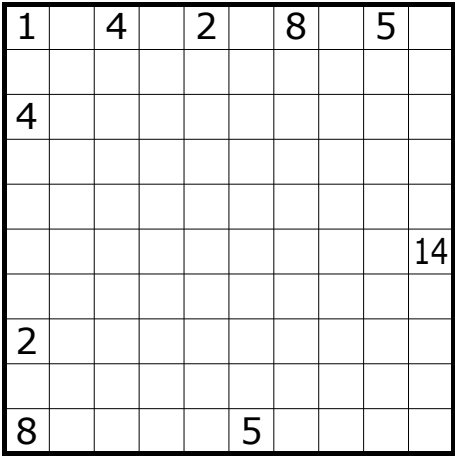
21. 作：ryosun Tapa Lv.3



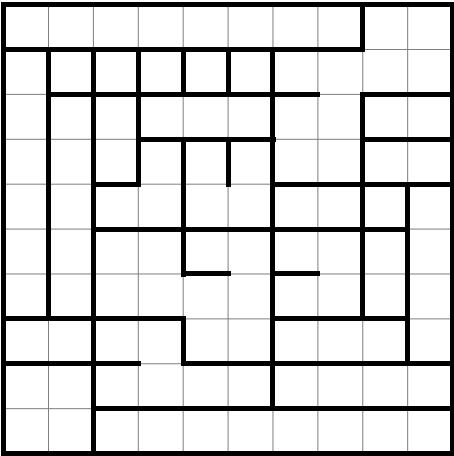
22. 作：博物館 LITS Lv.3



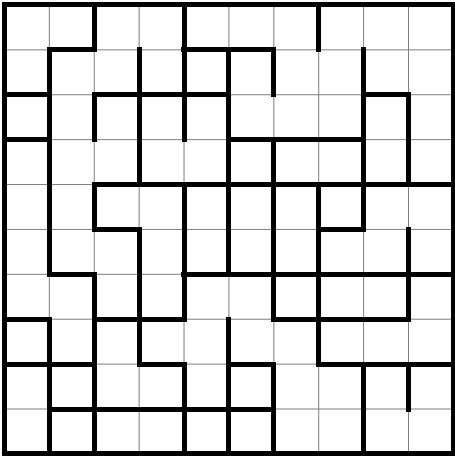
23. 作：博物館 ぬりかべ Lv.3



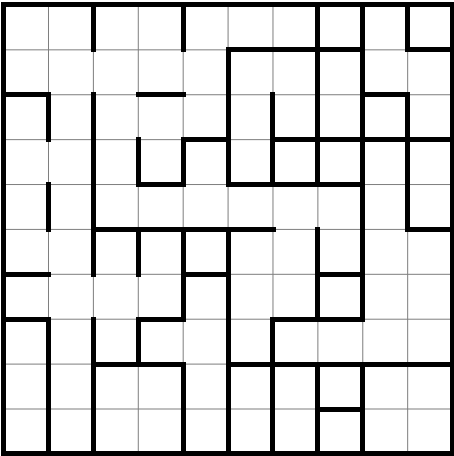
24. 作：博物館 へやわけ Lv.5



25. 作：博物館 へやわけ Lv.5



26. 作：博物館 へやわけ Lv.5



ペンシルパズル手筋集 KFK

0.1 はじめに

みなさんこんにちは、パズル研究部に来て (もしかするとオンライン上で閲覧されているかもしれませんがそこは比喩ということで...) この部誌を読んでもくださりありがとうございます。さてこの部誌に掲載されているパズルを解こうとして、「ペンシルパズル面白そうだから解きたいけどそもそも解き方が分からない」「なんとなく解けるけど難しい問題には手も足も出ない」となった方もいるのではないのでしょうか。この記事では主にそのような方に向けてペンシルパズルの「解き方」、その中の一つである 手筋を説明します。無論ある程度パズル解けるよ、という方たちにも多少は役に立つ部分もあると思いますのぜひお読みください。

なお時間の都合上私が独断と偏見で選んだ主要パズルのみとさせていただきます。申し訳ございません(来年はおそらく全ての種類で作ると思います...(願望))。

0.2 手筋って？

手筋とは「A」という状況だと必ず「B」が成り立つ、のようなものです (大変抽象的かつわかりにくい説明ですいません)。これらをたくさん知るとパズルを解こうとしたときに取っ掛かりやすくなるとおもいますし、断然解きやすくなると思います。

以下パズルの種類ごとに手筋を紹介していきます。主観で難易度順になるようにならべているのでパズル初めて解く！という方は解きたいパズルの最初の方だけでも見てみると良いと思います。

以下部誌に掲載されている順に説明していきます。

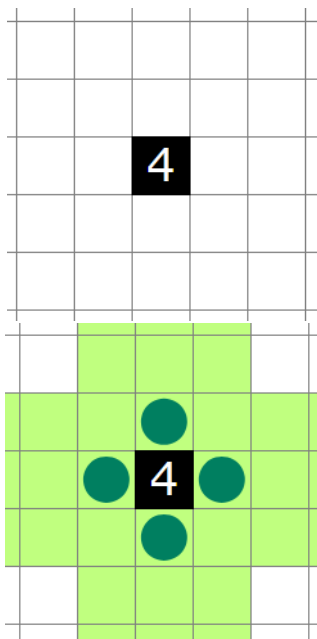
0.3 手筋集

以下では基本二枚の画像が横 (縦) 並びにあった時, 右 (上) のとき左 (下) であるということを表しているとします。読んでいく際は是非「どうしてそうなるか」を考えてみてください。

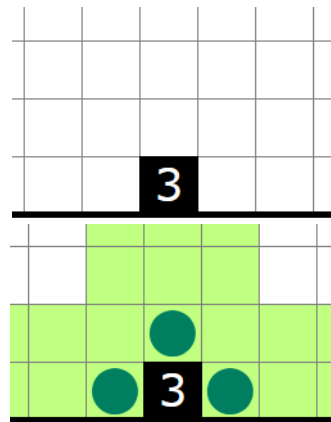
なおルールは理解しているという前提で進めさせていただきます。

また手筋などではないですが「線が通らない」や「黒マスが置かれない」と分かったところにはしっかり「×」や「・」と書き込みましょう。これが後々ヒントになることが多いです (解いていくうちにわかると思います)。

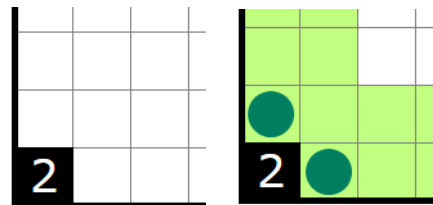
0.3.1 美術館



1-1

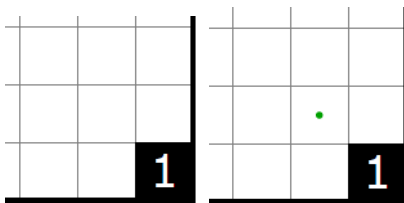


1-2

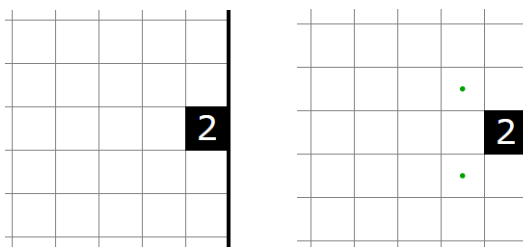


1-3

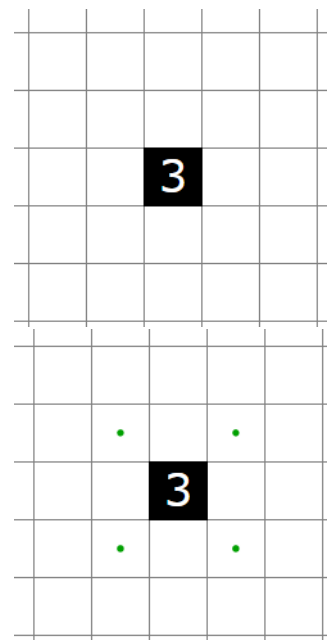
これら (1-1,1-2,1-3) はルールから明らかなものですが特に辺と接していたりほかの黒マスと接していたりすると気が付かないこともあります。当たり前のことですが大事なことです。



2-1



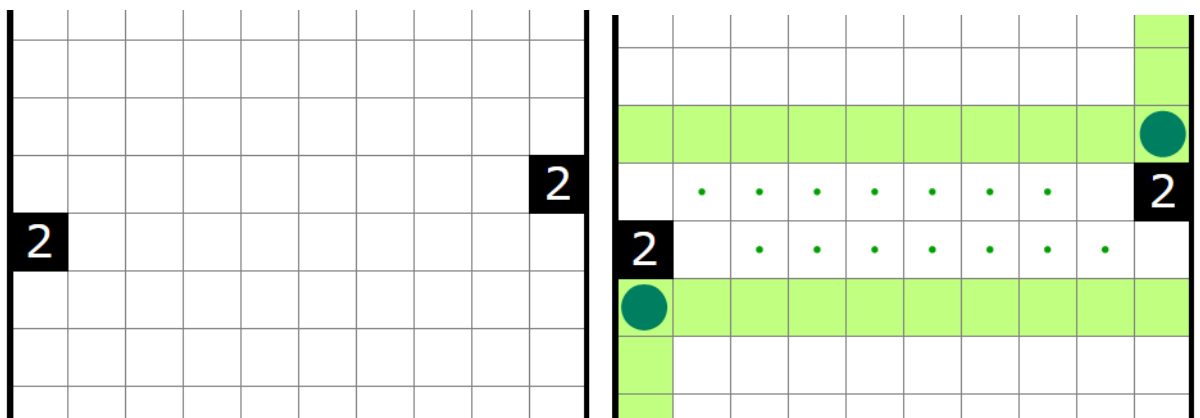
2-2



2-3

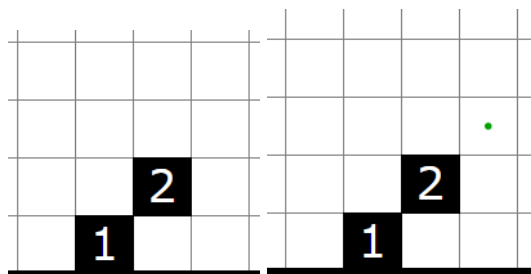
これら (2-1,2-2,2-3) では、「・」と明かりが置かれなことがわかります。これ単体ではあまり意味がないですが周りの黒マスなどと組み合わせさっていい感じになることが

多いです。



3

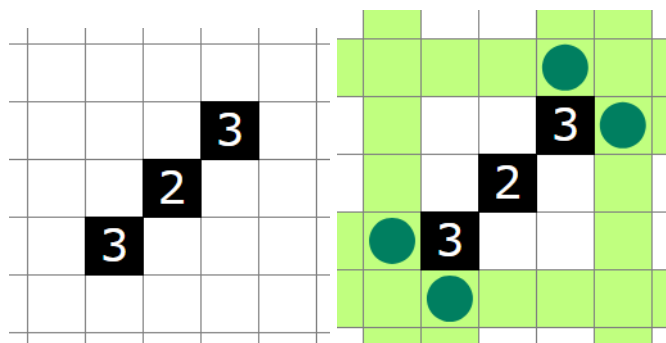
3はすこし大きめの手筋です(間の白マスは何マスでも特に変わりません)。
これ単体では「まあ分かる」となる方も多いと思いますがこのような大きめの手筋は夢中で解いていると気付きにくいです。たまには冷静に盤面を大きく見ることも大切です。



4-1

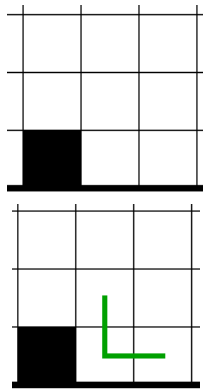
4-1は「黒マスの数字は周りにある明かりの数」ということからわかります(2の右と上のどちらかに明かりが少なくとも1つはあるとわかるため)。このように数字に注目してみるといいことが多いです(連立方程式っぽさがあります)。

以下(4-2)もその例の一つです。ぜひ考えてみてください。

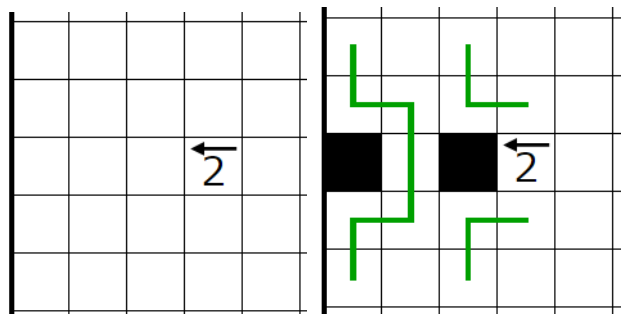


4-2

0.3.2 ヤジリン

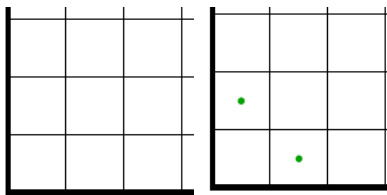


1

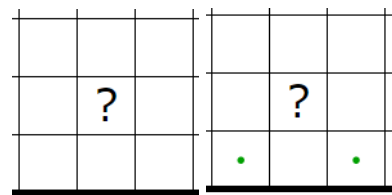


2

ルールからすぐわかる基本的な手筋です。2 では黒マスはかならず一マス空ける必要があります。

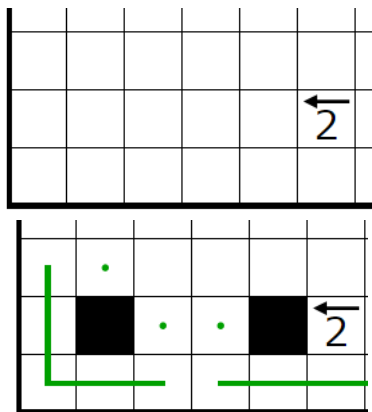


3-1

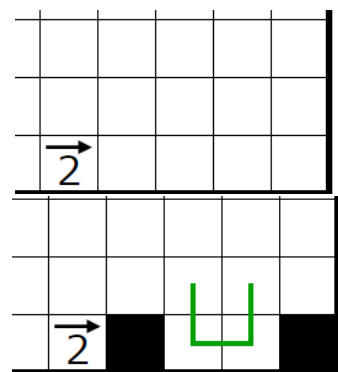


3-2

3 は角で成り立ちます。とりあえず何もわからなかったらこの手筋を使うのもよいかもしれません (この手筋はどんな盤面でも必ず使えるため)。

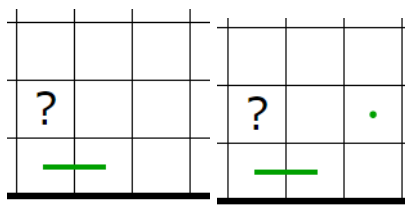


4



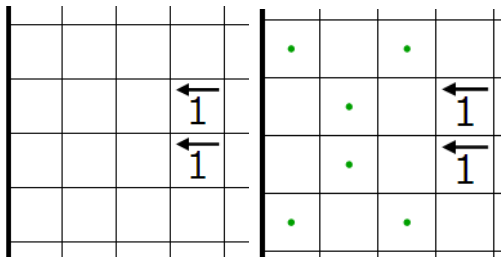
5

辺のそばで成り立ちます。かならず 2 マスおきになります。ただし数字マスが途中にあったりすると成り立たなくなることもあるので要注意。(なお 5 は図の配置上角で説明しましたが実際は角でなくても成り立ちます)

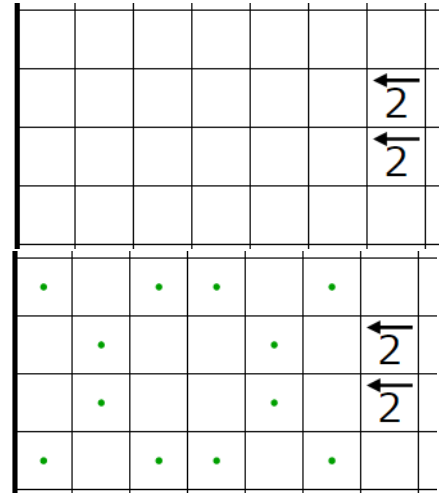


6

いろいろ使える小さな手筋です。派手さはないですが解いていくときにいい感じに便利です。



7-1

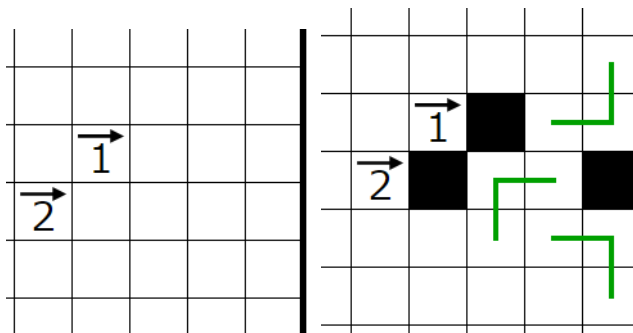


7-2

7は同じ数字がペアな見た目も綺麗で便利な手筋です。

なおこのようにある範囲内に入れることができる最大の黒マスを埋めるとき、大抵埋め方は少ないため以下の記事の3章で書かれているように「充填手筋」というものがあります。これが使えるようになると解ける問題が一気に広がります。

<https://sp1-puzzle.hatenadiary.jp/entry/2019/06/11/001637>

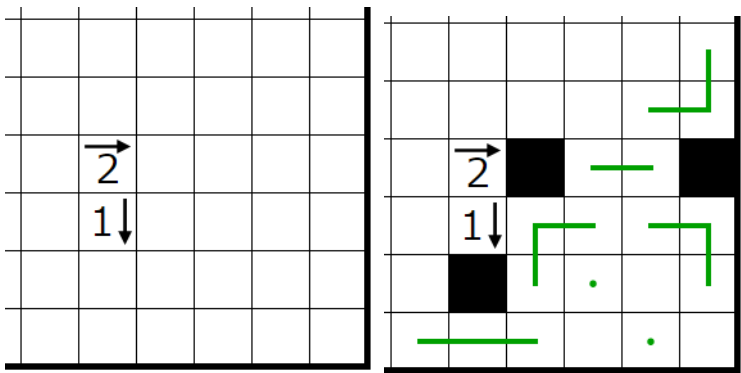


8

今までの手筋を組み合わせることで分かります。ぜひ確認してみましょう。

スリザーリンクでも成り立つようにヤジリンでも偶数定理が成り立ちます (定理の主張はスリザーリンクの章参照)。これを使うと以下のことが分かります。説明:1 のマスのところは必ず

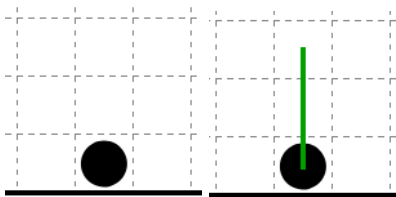
ちょうど 1 本線が通るとわかり、2 のマスのところは奇数本通るため以下のような形に確定します。そこから今までの手筋やその応用形などを使うことで分かります。



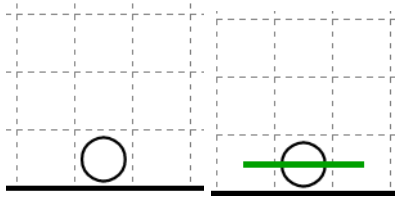
9

0.3.3 ましゅ

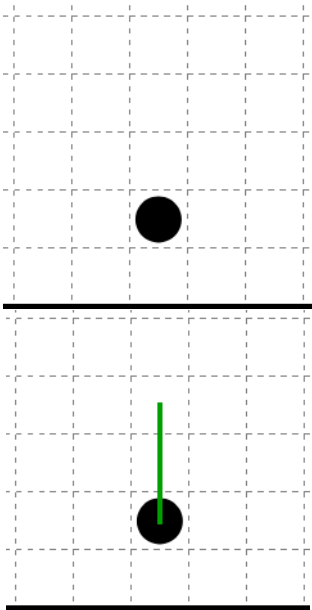
手筋の前に: 基本的にくろまるの方がしろまるよりも手掛かりになることが多いので最初の取っ掛かりを見つけるときはまずくろまる付近から考えるとよいでしょう (無論そうでないときもあります)。



1-1

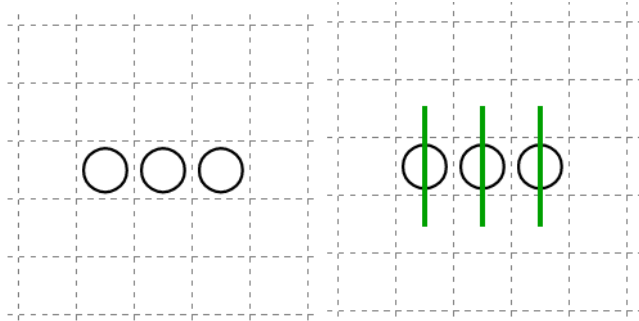


2



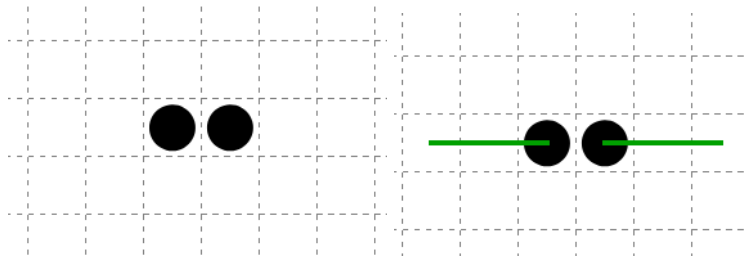
1-2

辺の近くだといろいろ手掛かりがあることが多いです。



3

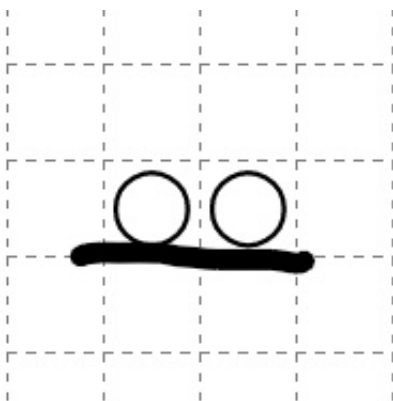
3 のようにしろまるが「3 つ以上」連続しているとき、「白マスを通る線は白マスの隣のマスの片方では曲がらなければいけません」というルールからこのようにわかります。このルールは最初の頃は見落としがちですがとても重要です。



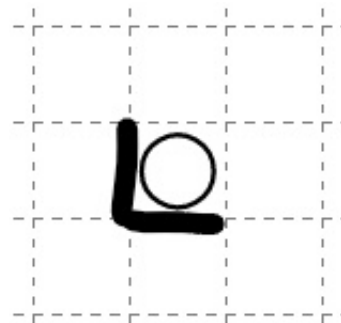
4

くろまるが2つ連続しているとこのようになります。

ここでましゅでも偶数定理が成り立ちます (定理の詳細はスリザーリンクのところをご覧ください)。



5-1

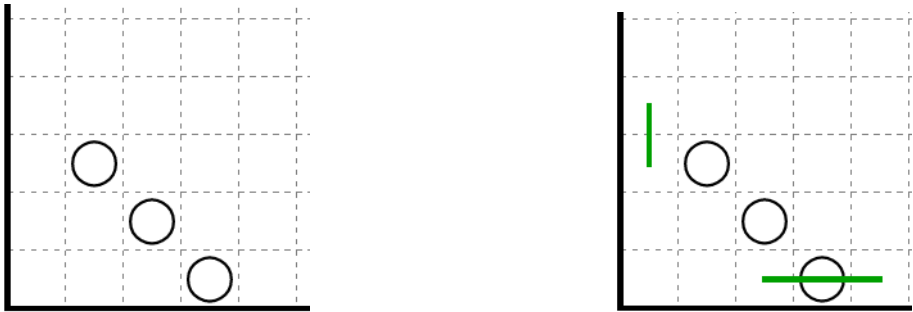


5-2

5-1 の黒い線の部分には偶数本線が通ると確定します。

また 5-2 の黒い線の部分には奇数本線が通ると確定します。このようにしろまるとくろまるから「ここは奇数/偶数本通る」とわかることがありそこから何かわかることがあります。

以下はその例です。なぜ成り立つかを考えてみてください。



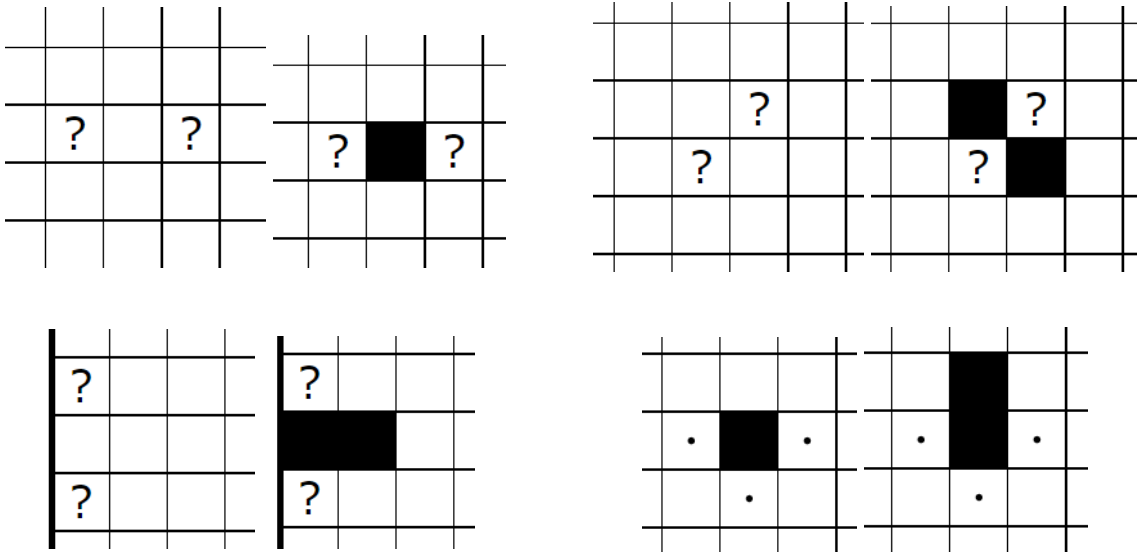
0.3.4 むりかべ

数字が近いときそれらの「数字が含まれる白マスの空間」は接してはいけなないので黒マスが確定することが多いです。

黒マスはすべてつながるということからわかります。これを連続して使うことで蛇のようにくねくね黒マスが伸びることがあります。

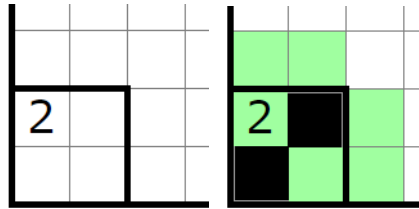
他に難しい手筋として「数字 N が含まれる空間で最大限白マスを取ろうとしてそれが N マス」のとき当然ですが白マスがどこまで広がるかが確定します。

比較的手筋は少なめです。そのためいろいろ試していったって解いていくというのがメジャーな解き方かもしれない。



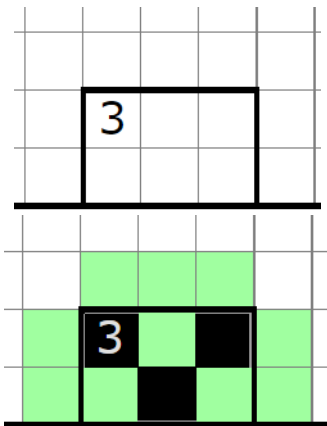
0.3.5 ヘやわけ

このパズルは少し特殊な「白マスが三部屋続いてはいけない」というルールがあります。手筋も大事ですがこのルールにもよく見落としていないか注意しましょう。また「黒マスで分断してはいけない」というルールも見落としていないか注意しましょう。

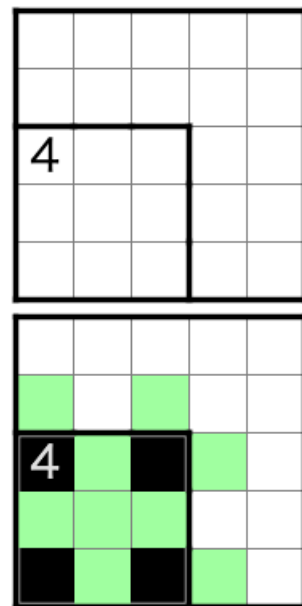


1

2 辺に囲われた角のところに大きな手掛かりがあることが多いです。

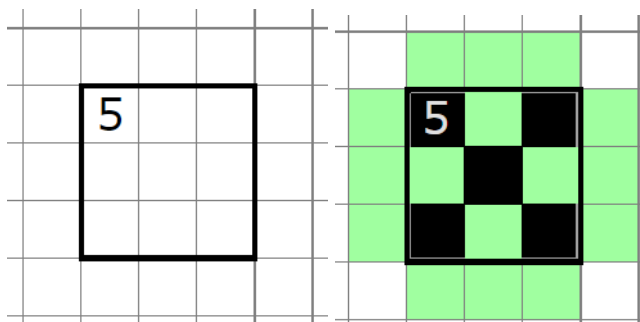


2



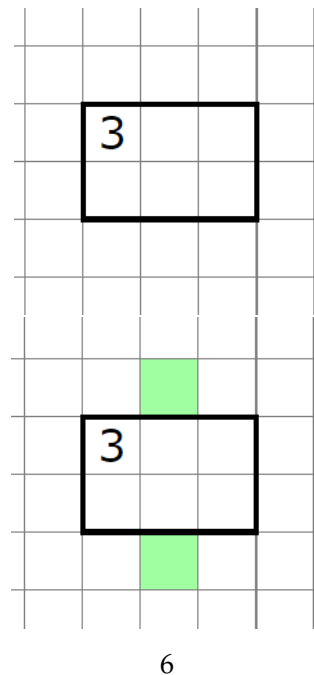
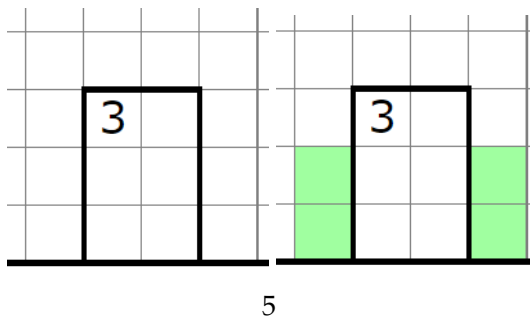
3

これらのように辺に沿ったところには何か大きな手掛かりがあることが多いです。



4

4 も有名な手筋です。3 × 3 の周りが白マスとわかるのが特に重要です。

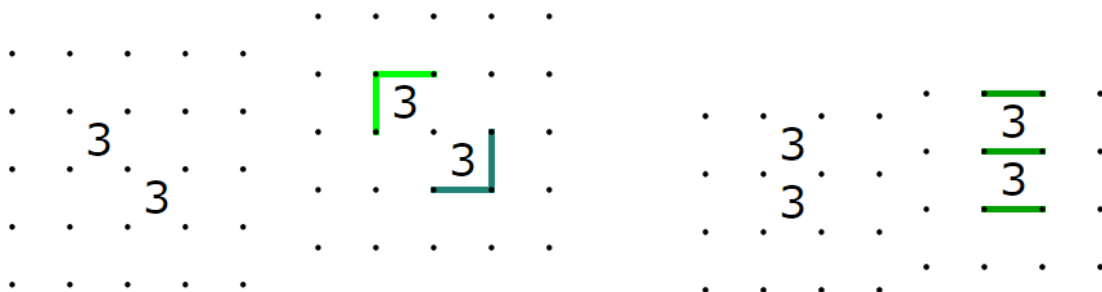


5 は一般に辺に沿った $2 \times N$ の部屋に N マス入る時成り立ちます。おそらくまだ慣れていない方は非自明に感じると思います。一般に $2 \times N$ のマスに N が入っている時にも成り立ちます。黒マスの埋め方が二通りのみでそのどちらでも成り立つことから分かります。

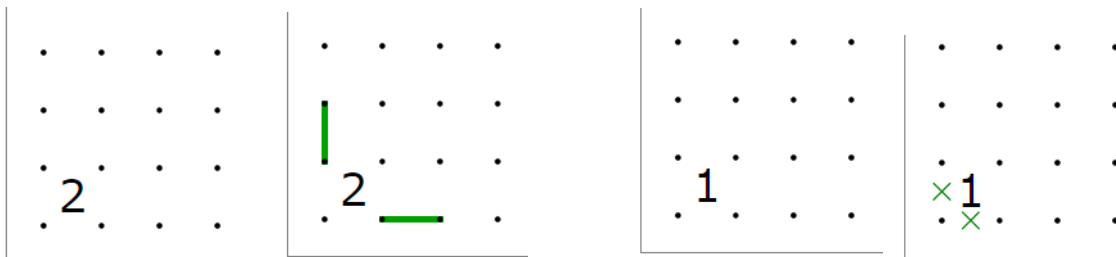
なお上級手筋として「川」という考えかたがあります。これを使うと数字なしへやわけを作ることができます。下の記事を参照してください。

<https://sp1-puzzle.hatenadiary.jp/entry/2020/12/13/171414>

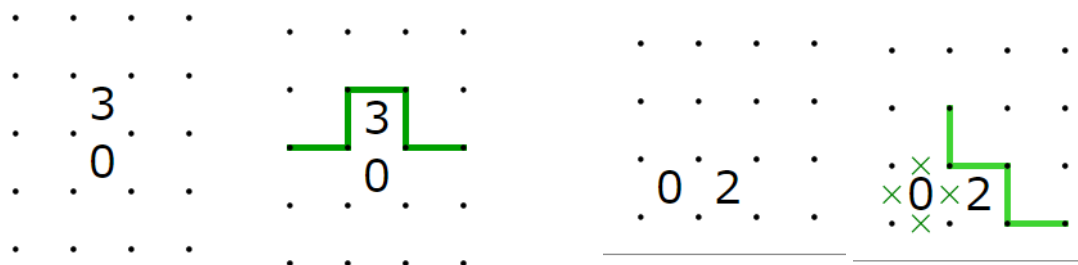
0.3.6 スリザーリンク



上のこれらはもっとも有名な手筋の一つだと思います。これを知ると取っ掛かりつきやすくなると思います。

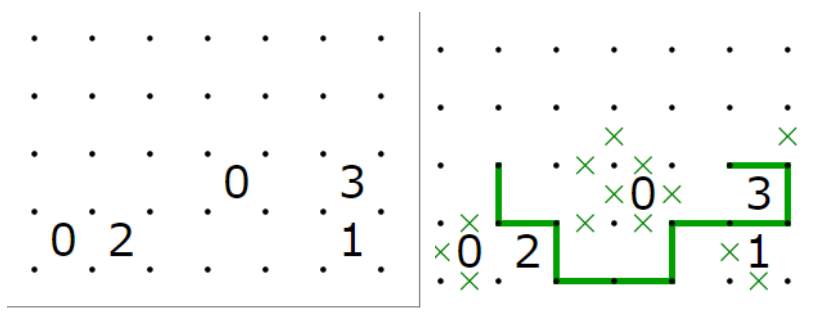


上のこれら二つは角で用いることができる手筋です。角だと (ルール上盤面を超えていくことはできないので) 制限が加わり何か分かることが多いです。

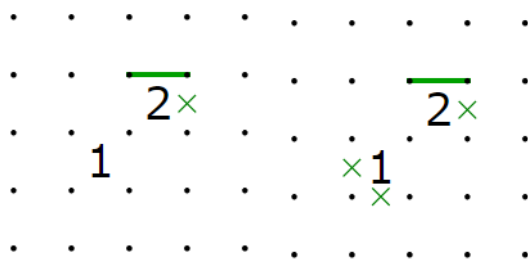


これらも非常に有名です。0 というのはそこに線が通らないということが確実にわかるので近くの他の数字と組み合わせることで非常に強力な情報を与えてくれます。

下のものは今までの手筋を組み合わせることで分かります。是非確認してください。



難しい手筋として「偶数定理」というものがあります。これはいわゆる「ループ系パズル」といわれるものの多くにおいて成り立つもので「どの区間においてもそこを出入りする線の本数は偶数本である」というものです。なにやら難しげですがちゃんと読むと当たり前のことです。ことスリザーリンクにおいてはこれの系として「どの点でも周りの点 (上下左右の最大4点) のうち線で結ばれるのは偶数個」ということが成り立ちます。これがわかったところで何がうれしいかというと例えば以下では左の時右であるとわかります。(1 の周り 4 辺のうちひとつしか線は通らない, かつ偶数定理より上と右のどちらかには線が通らないといけないということからわかります。)



0.4 おわりに

この手筋集を読んでもくださりありがとうございました。拙いものではありますが皆さんのパズルを解く一助になれば幸いです。

今後のペンシルパズルの発展を祈って

2021 年 9 月吉日

KFK

過年度 壁パズル・表紙問題について



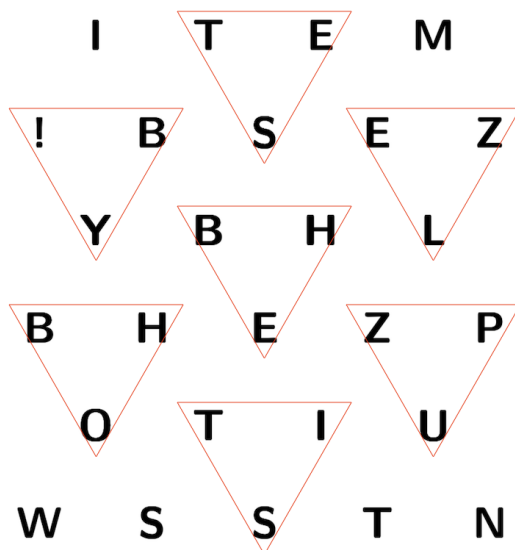
文化祭の対面開催が困難となっていた期間（2020 年・2021 年・2022 年）の壁パズルは、「壁パズル大会」として、パズル研究部 Web サイト上で公開されています。面白い問題ばかりですので、解き足りない人はぜひ挑戦してみてください。

昨年度の表紙パズルの問題です。ヒントは「 $\textcircled{021} = 3 \times 7$ 」でした。

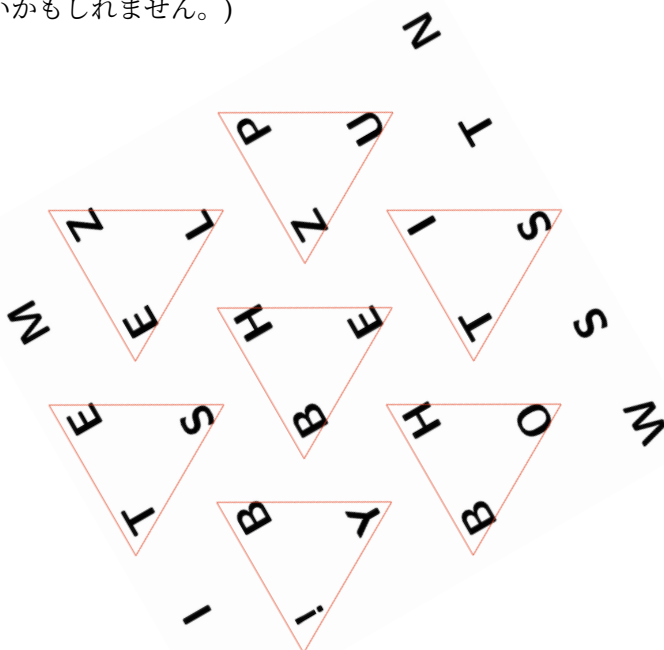
I T E M
! B S E Z
Y B H L
B H E Z P
O T I U
W S S T N

昨年度表紙問題解答

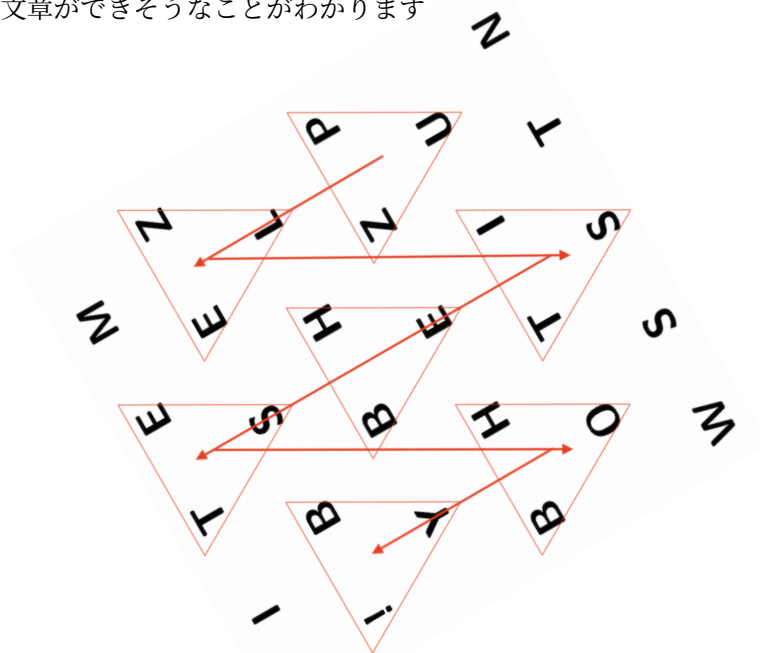
ヒントは「021 = 3 × 7」でした。まず 3×7 の部分ですが、これは単純に 3 文字のかたまりを 7 つ作り出すということを意味しています。文字が正三角形の配置であることに注意すれば、以下のような分割方法を思いつくのも時間の問題のはずです。



次に 021 の部分について。まず矢印の向きから、反時計回りが関係していそうだという推測が立てられます。これに加え先頭に謎の 0 があること、なぜか矢印の先端が数字の上で終わっていることに着目して頭をひねると、「数字を逆から読み、120」という発想が出て、最終的に盤面を反時計回りに 120° 回転させればよいということがわかります。(難。120 がわからなくても、回転すること、その角度が 30° の整数倍であろうことは予測できますから、盤面を少しずつ回して色々考えた方が早いかもしれません。)



ここまでくればもう簡単です。図と少しにらめっこすれば、上(左)からブロックごとに読むことでそれっぽい文章ができそうなことがわかります



よって、正解は「PUZZLE IS THE BEST HOBBY!」(Puzzle is the best hobby!) となります。「こんな解けねーよ!」と思ったあなた、表紙問題とはそういう(無理ゲーな発想を要求してくる)ものです。(ごめんなさい) ということで(?), 今年の表紙問題にもぜひ挑戦してみてください!

ペンシルパズル 解答編

数独

1.

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

2.

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

3.

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

4.

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

四角に切れ

1.

A 10x10 grid with a green path. The path starts at (0,9) labeled 40, goes to (1,9) labeled 16, then to (2,9) labeled 12, then to (2,0) labeled 42, and finally to (3,0). The grid has a dashed line at row 5 and column 5.

2.

3.

4.

美術館

1.

1					1
		2			
					
					
1					1

2.

3.

4.

5.

[illegible]

6.

7.

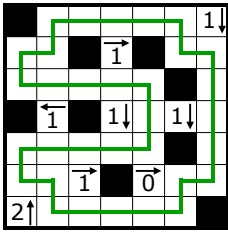
8.

9.

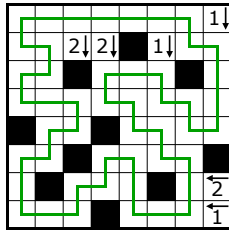
10.

ヤジリン

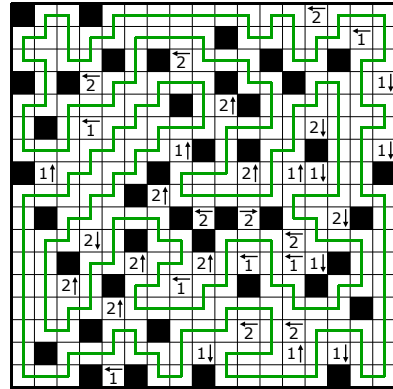
1.



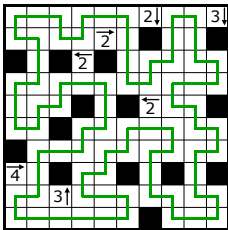
2.



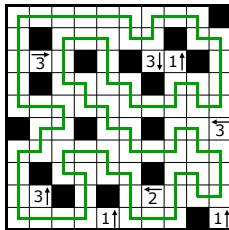
11.



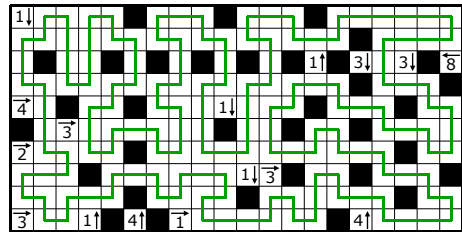
3.



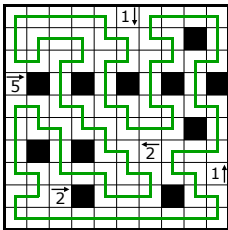
4.



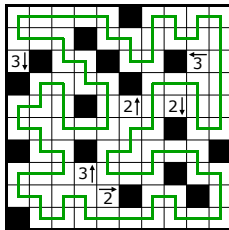
12.



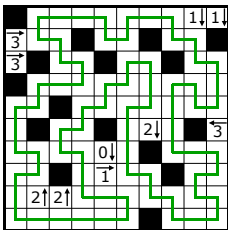
5.



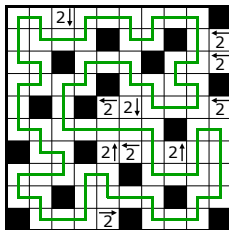
6.



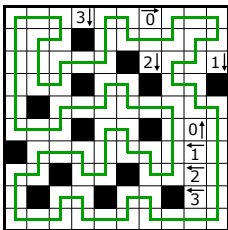
7.



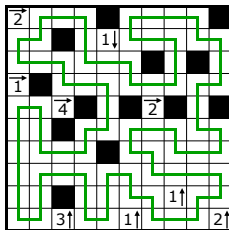
8.



9.

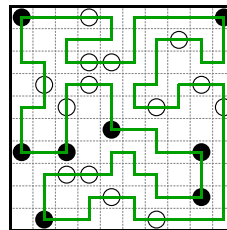


10.

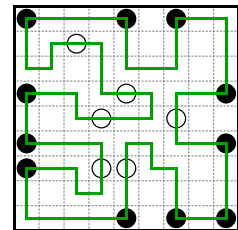


ましゅ

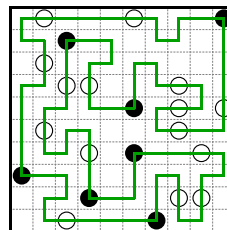
1.



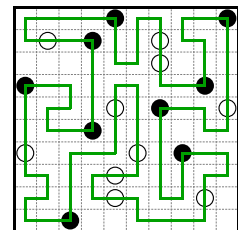
2.



3.

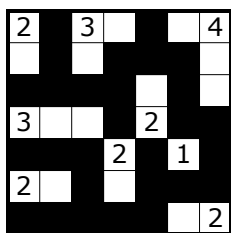


4.

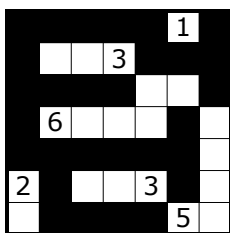


ぬりかべ

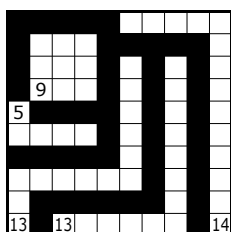
1.



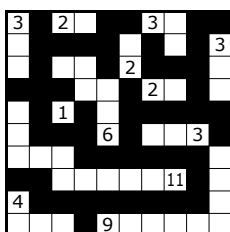
2.



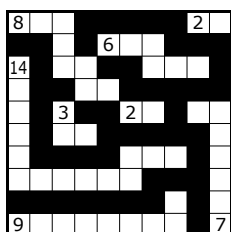
3.



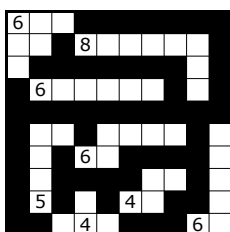
4.



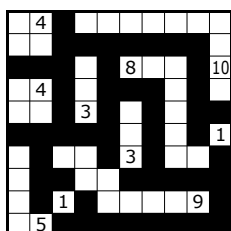
5.



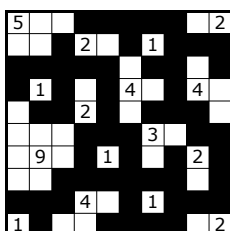
6.



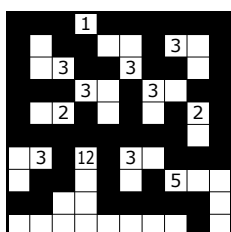
7.



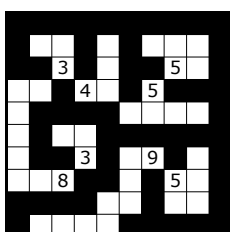
8.



9.

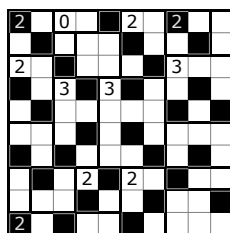


10.

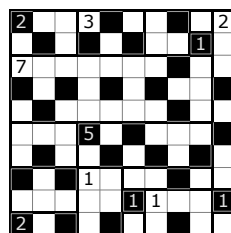


へやわけ

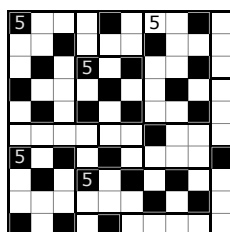
1.



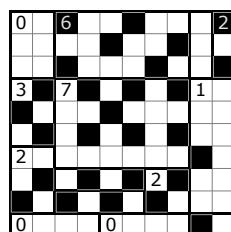
2.



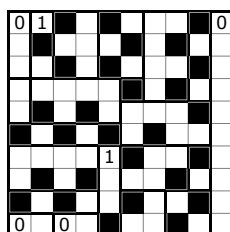
3.



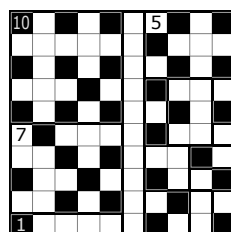
4.



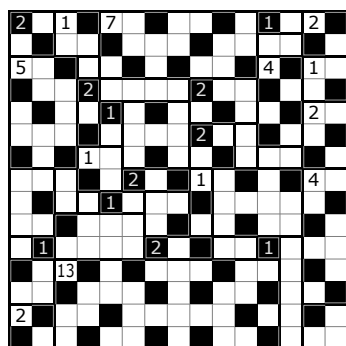
5.



6.

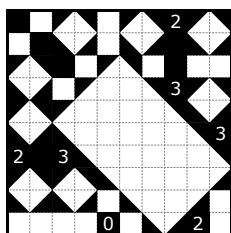


7.

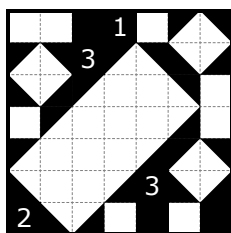


シャカシャカ

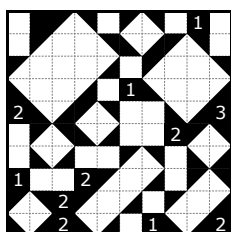
1.



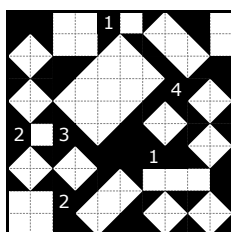
2.



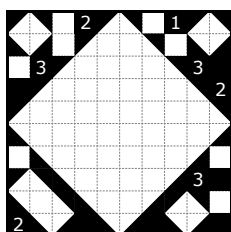
3.



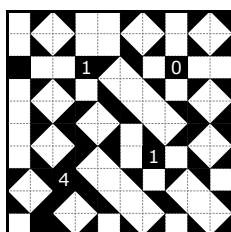
4.



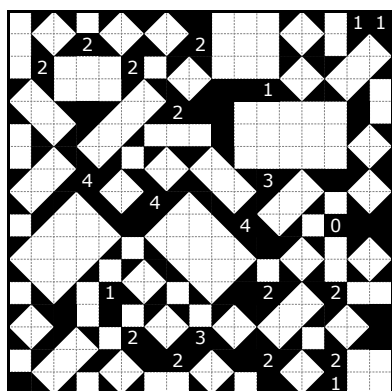
5.



6.

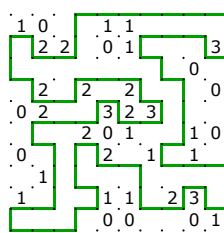


7.

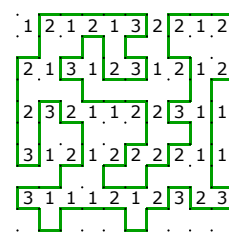


スリザーリンク

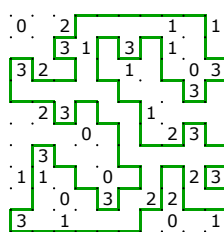
1.



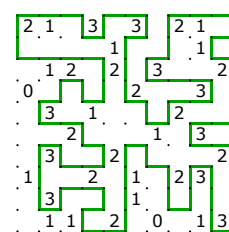
2.



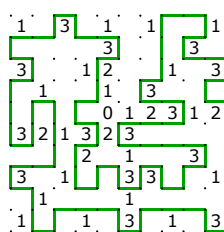
3.



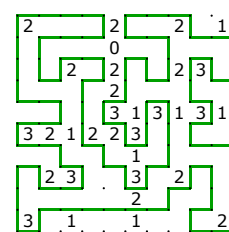
4.



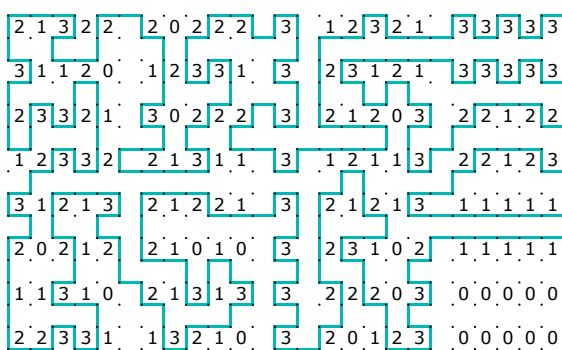
5.



6.

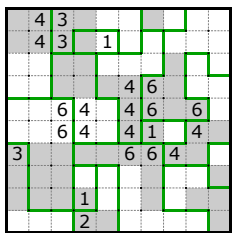


7.

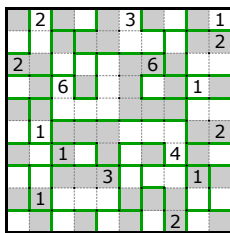


ダブルチョコ

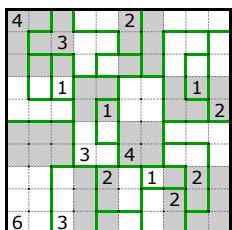
1.



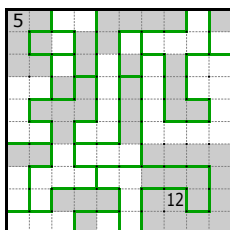
2.



3.

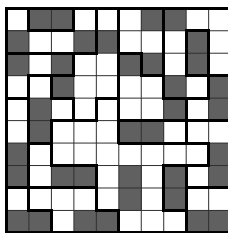


4.

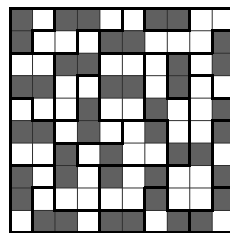


のりのり

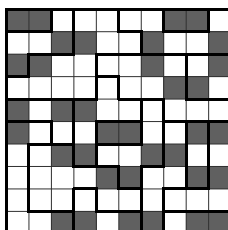
1.



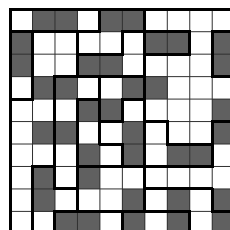
2.



3.

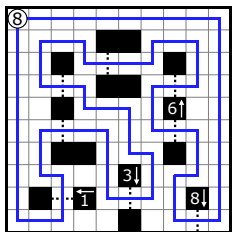


4.

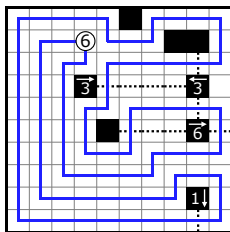


スラローム

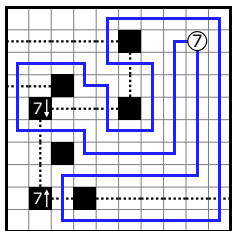
1.



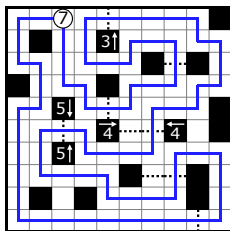
2.



3.

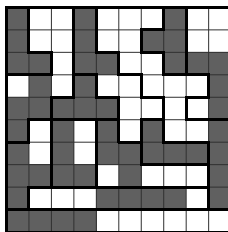


4.

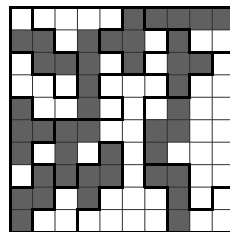


LITS

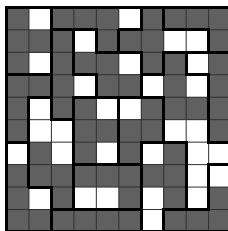
1.



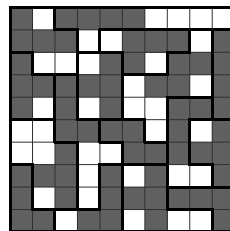
2.



3.

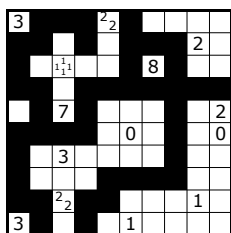


4.

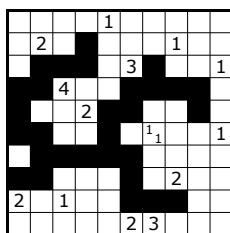


Tapa

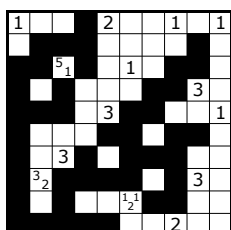
1.



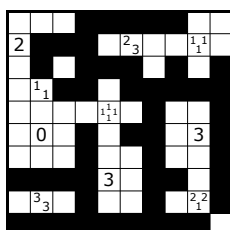
2.



3.

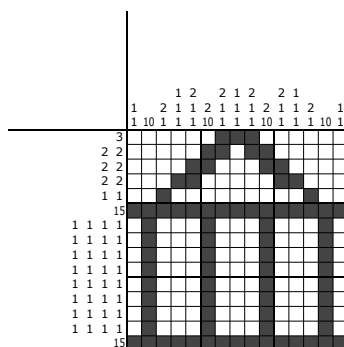


4.



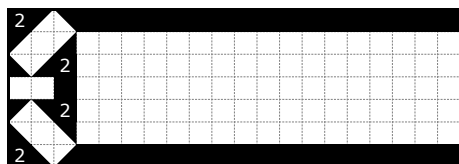
イラストロジック

1.

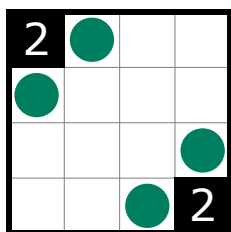


ネタ枠ペンシルパズル 解答編

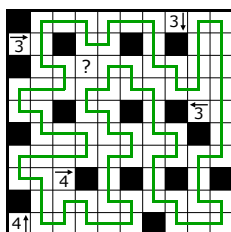
1.



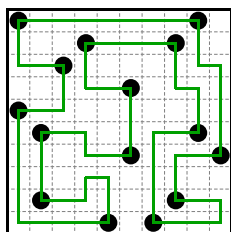
2.



3.



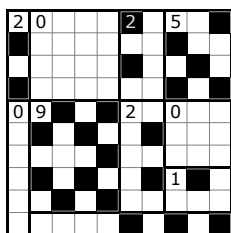
4.



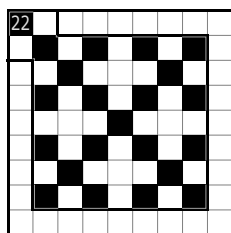
5.



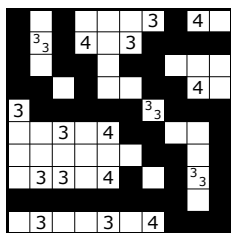
6.



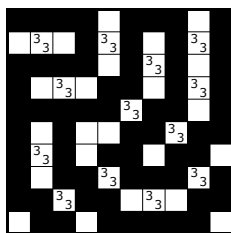
7.



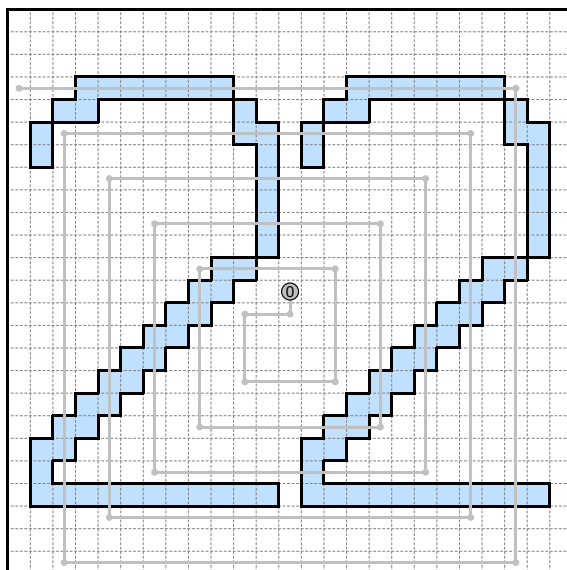
8.



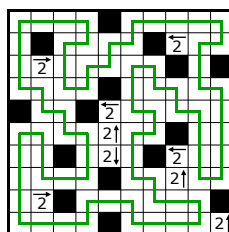
9.



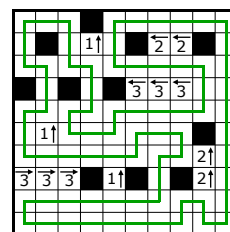
10.



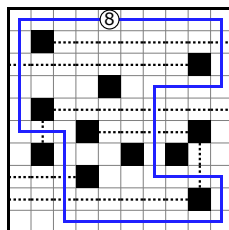
11.



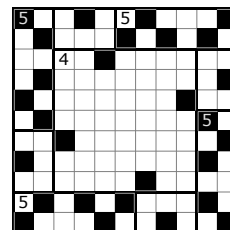
12.



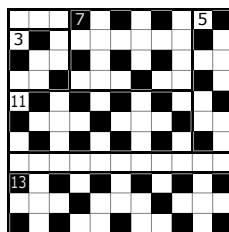
13.



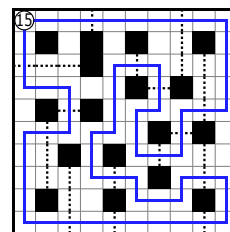
14.



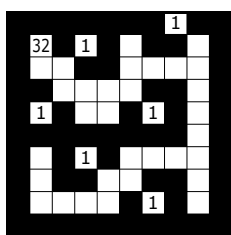
15.



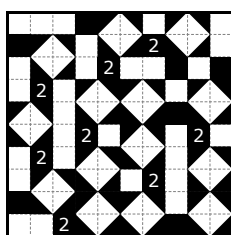
16.



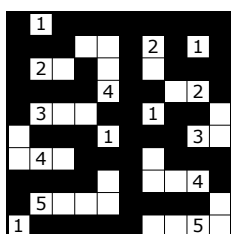
17.



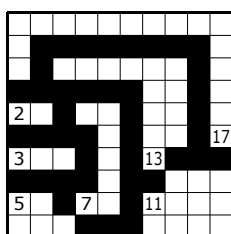
18.



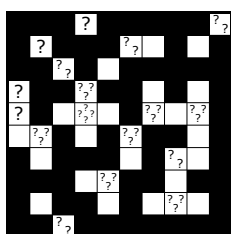
19.



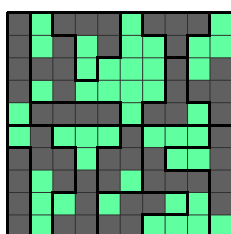
20.



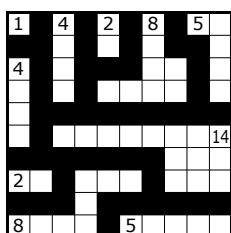
21.



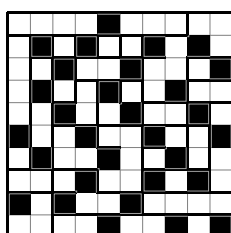
22.



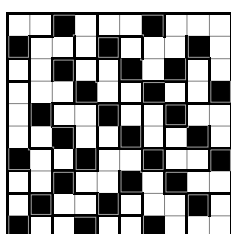
23.



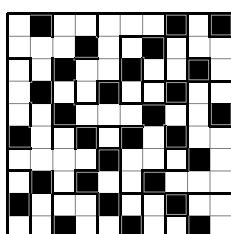
24.



25.



26.



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。

- **puzz.link** <https://puzz.link/>
- **ぱずぷれ** <http://pzv.jp/>
- **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ありますが、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できます。

- **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。

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。また、印刷の都合上載せられなかったネタ枠パズルや解答や手筋集なども含まれた完全版となっています。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 22 号

発行 開成学園 第 13 代パズル研究部

部長 博物館

編集長 莉依

問題作成 ryosun はるほーく みかん 博物館 莉依

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 2025 年 9 月 20 日