

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住むもの
- 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	4
ペンシルパズル 問題編	5
数独	5
四角に切れ	6
美術館	7
ヤジリン	9
ましゅ	12
ぬりかべ	13
へやわけ	15
シャカシャカ	17
スリザーリンク	19
ダブルチョコ	21
スラローム	22
のりのり	23
LITS	24
Tapa	25
イラストロジック	26
コラム：便利なオンラインツールのご紹介	27

なお解答はニポリ完全版が公開されているパズル研究部の Web サイトに載っています。裏表紙の QR コードを読み取ってください。

ご挨拶

部長挨拶

この度は「パズル参团エニグマ 21」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

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



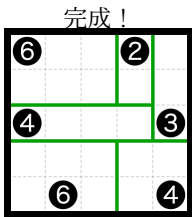
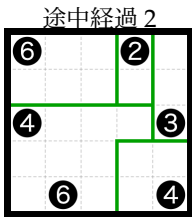
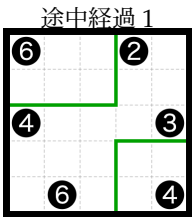
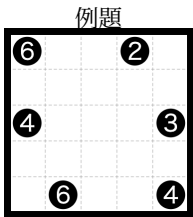
4				5				
	6		4		3		1	
		1						
	9		1		8		7	
6				4				2
	4		2		5		6	
		5				1		
	2		7		9		4	
				3				7

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。



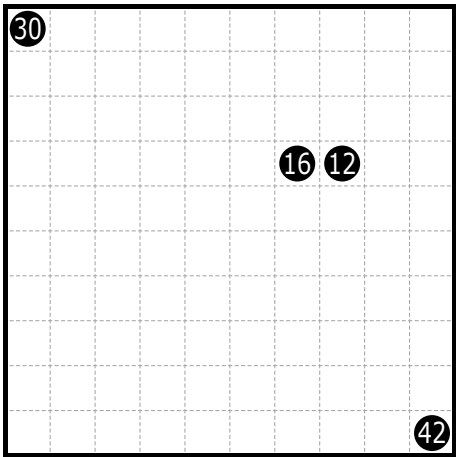
1. 作：博物館

Lv.1



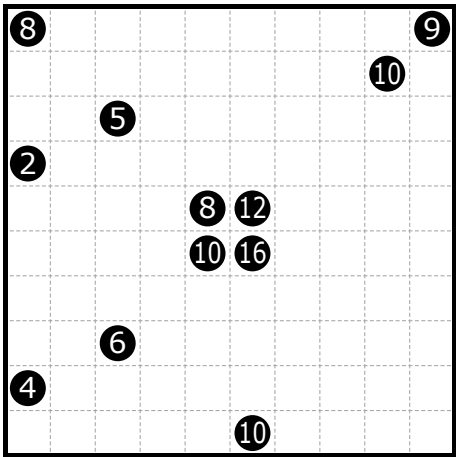
2. 作：博物館

Lv.1



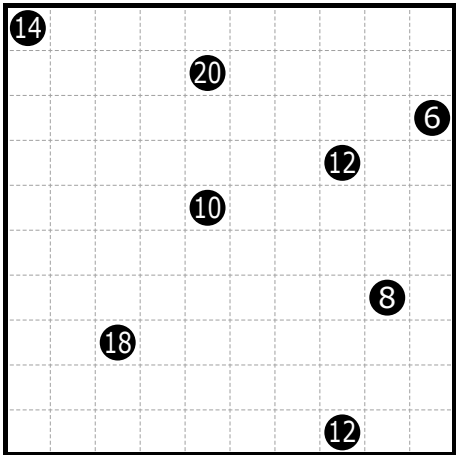
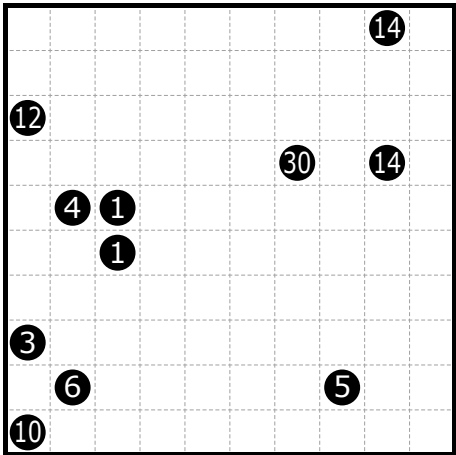
3. 作：博物館

Lv.1



4. 作：博物館

Lv.2

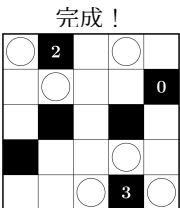
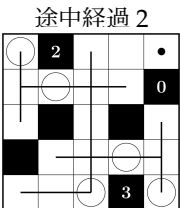


美術館

【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けません。
4. すべてのマスが照明によって照らされます。



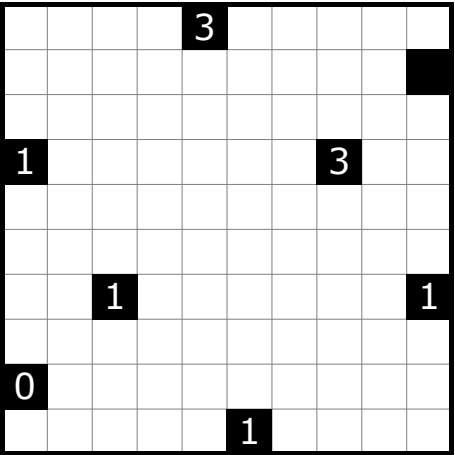
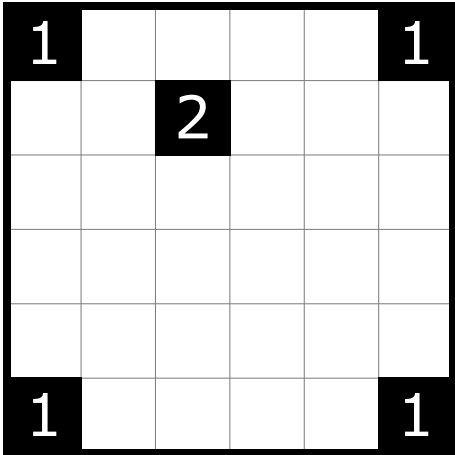
1. 作：莉依

Lv.2



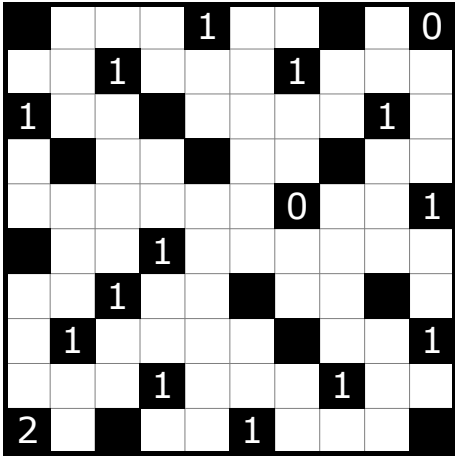
2. 作：博物館

Lv.1



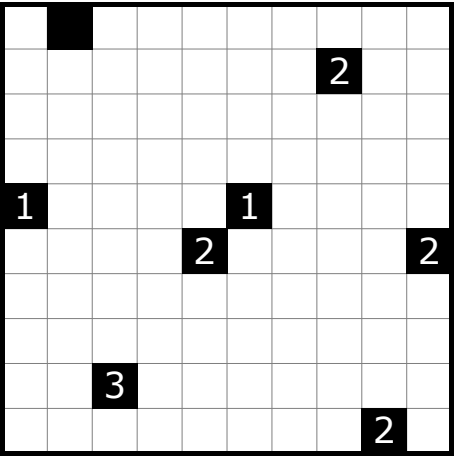
3. 作：博物館

Lv.1



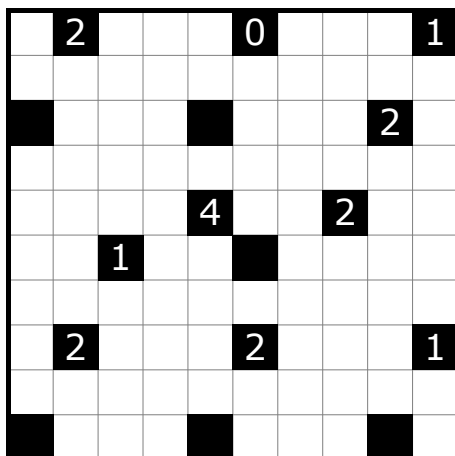
4. 作：博物館

Lv.1



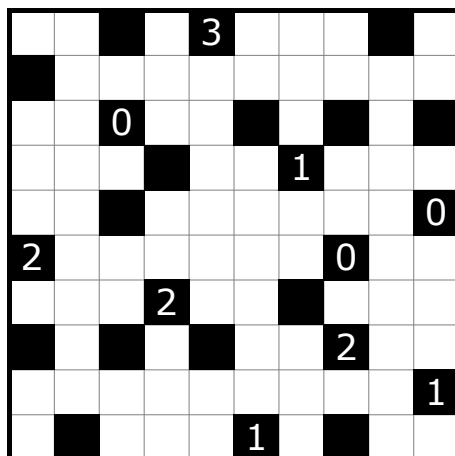
5. 作：ryosun

Lv.2



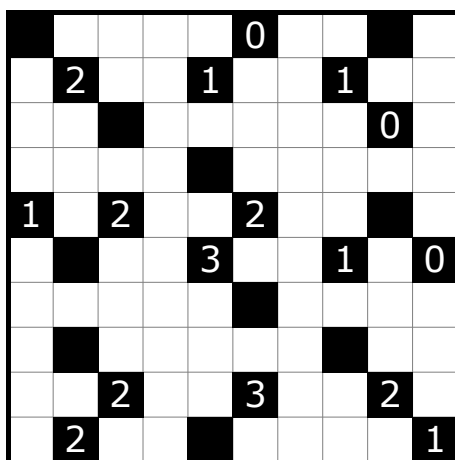
6. 作：博物館

Lv.2



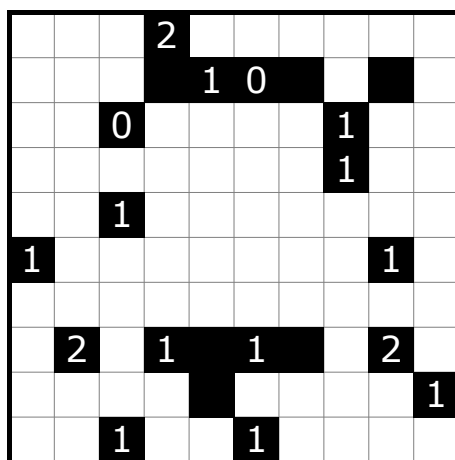
7. 作：ryosun

Lv.B



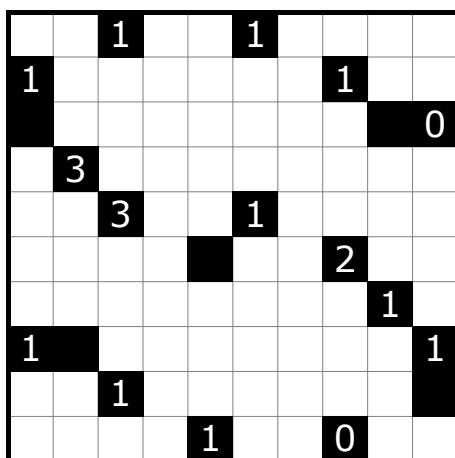
8. 作：莉依

Lv.3



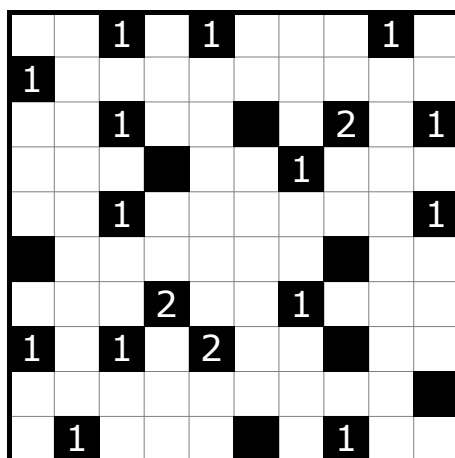
9. 作：莉依

Lv.3



10. 作：博物館

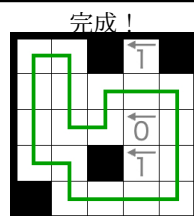
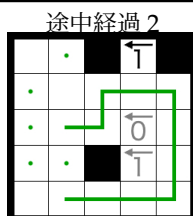
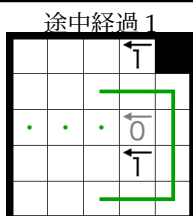
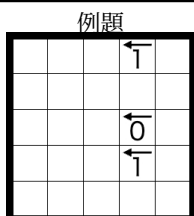
Lv.C



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。



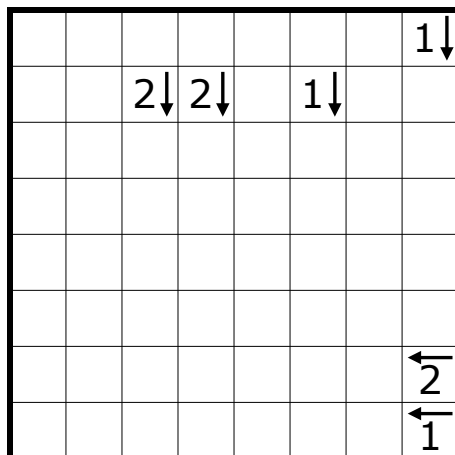
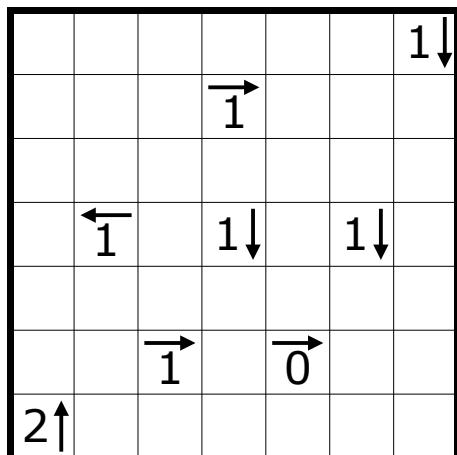
1. 作：莉依

Lv.1



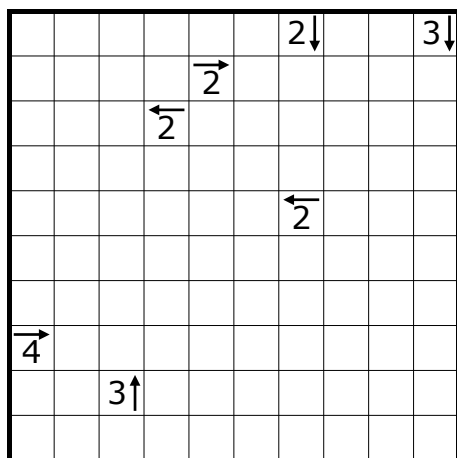
2. 作：莉依

Lv.3



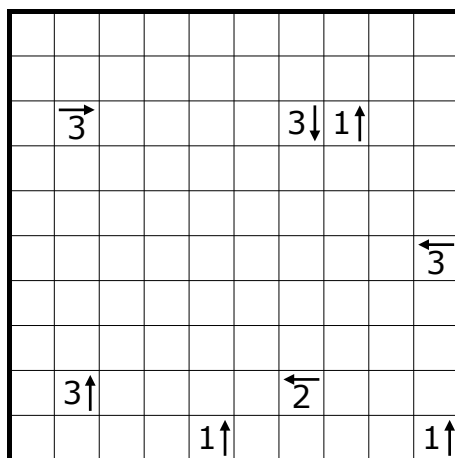
3. 作：博物館

Lv.1



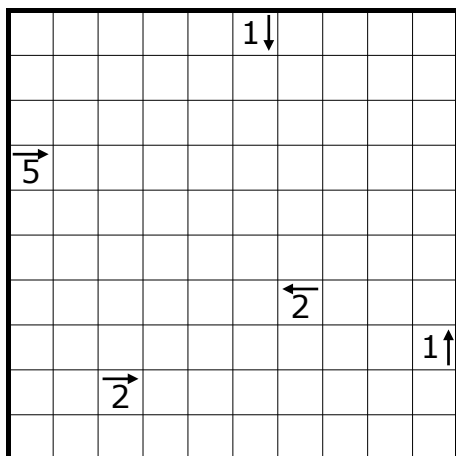
4. 作：博物館

Lv.B



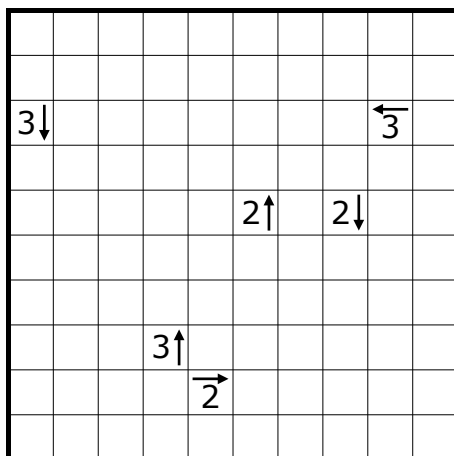
5. 作：博物館

Lv.3



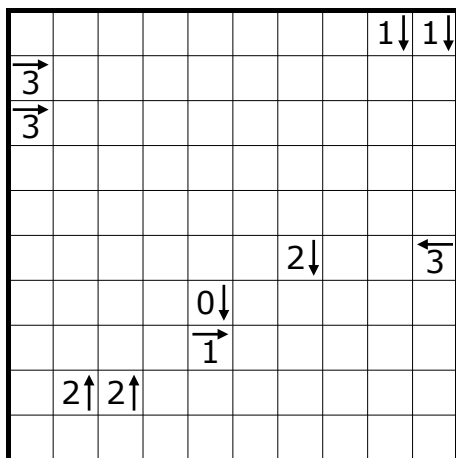
6. 作：博物館

Lv.3



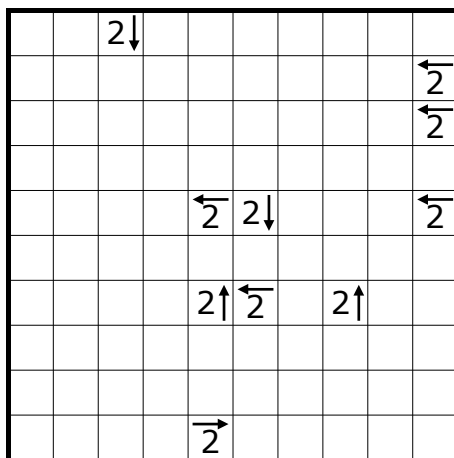
7. 作：ryosun、莉依

Lv.3



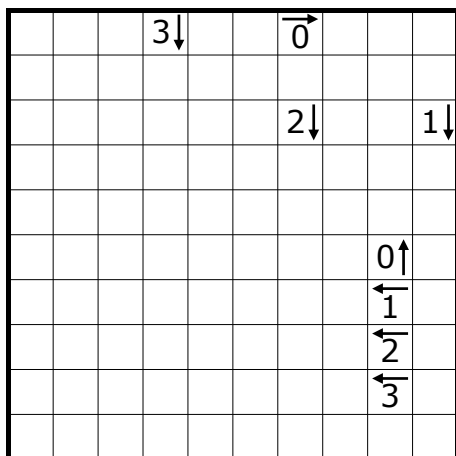
8. 作：ryosun、莉依

Lv.3



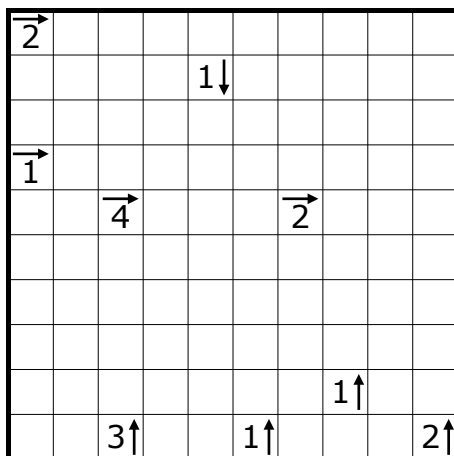
9. 作：莉依

Lv.3



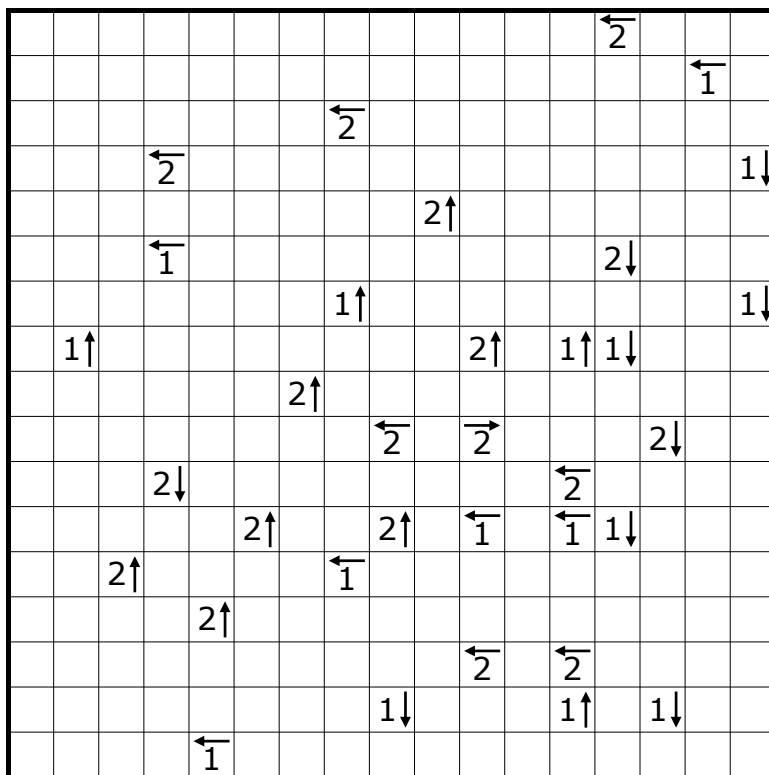
10. 作：博物館

Lv.3



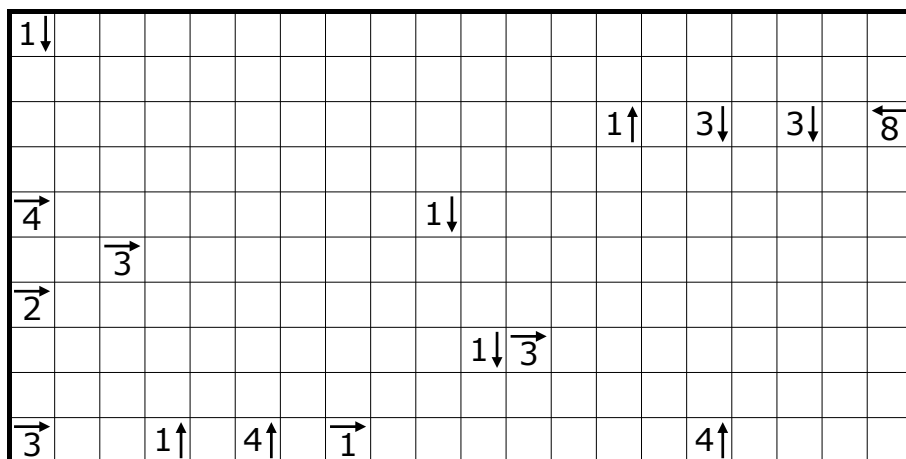
11. 作：莉依

Lv.2



12. 作：博物館

Lv.E

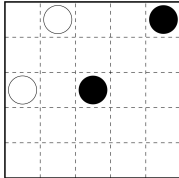


ましゅ

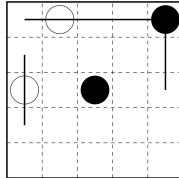
【ルール】

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、白丸のマスのみで必ず直進し、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、黒丸のマスのみ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。

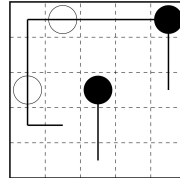
例題



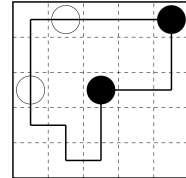
途中経過 1



途中経過 2



完成！



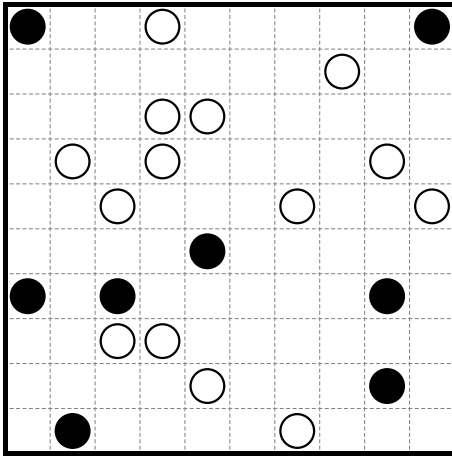
1. 作：莉依

Lv.2



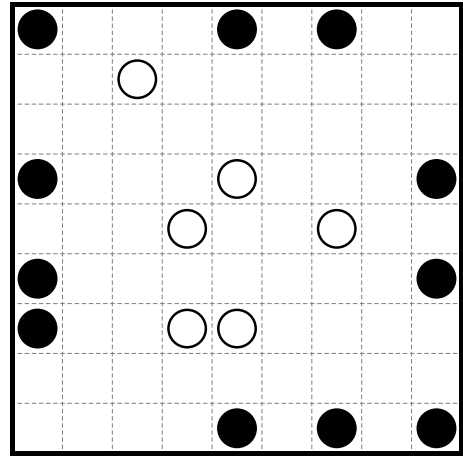
2. 作：博物館

Lv.3



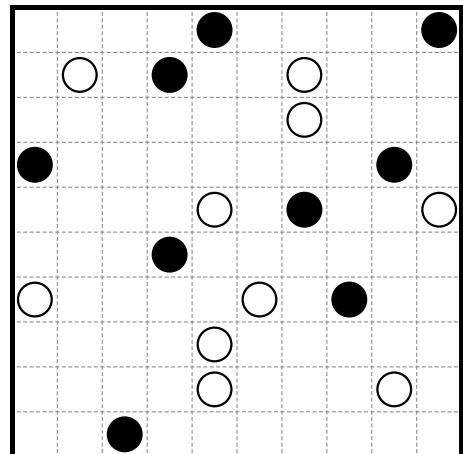
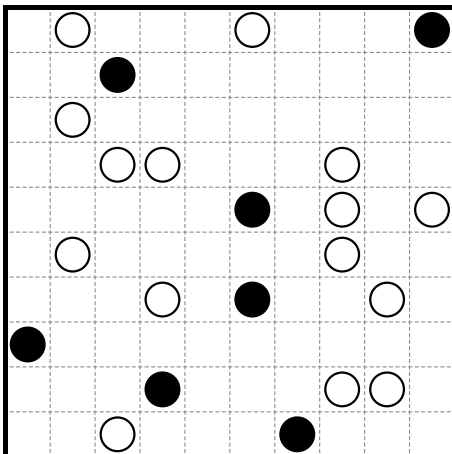
3. 作：博物館

Lv.3



4. 作：博物館

Lv.C

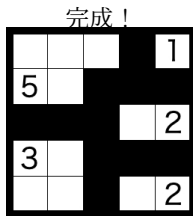
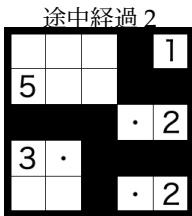
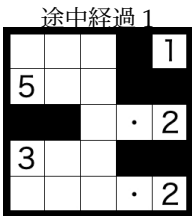
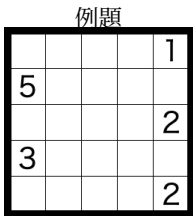


ぬりかべ

【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。



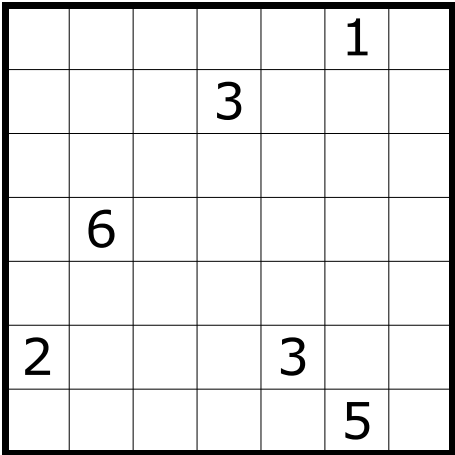
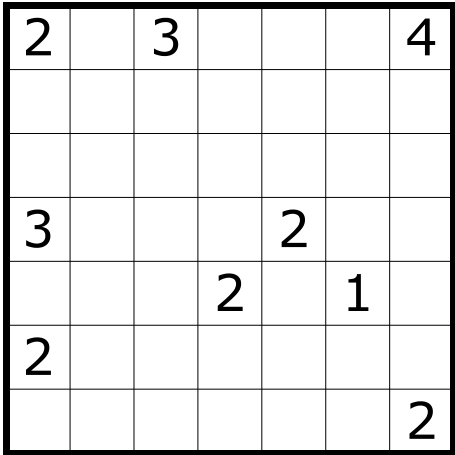
1. 作：莉依

Lv.1



2. 作：莉依

Lv.2



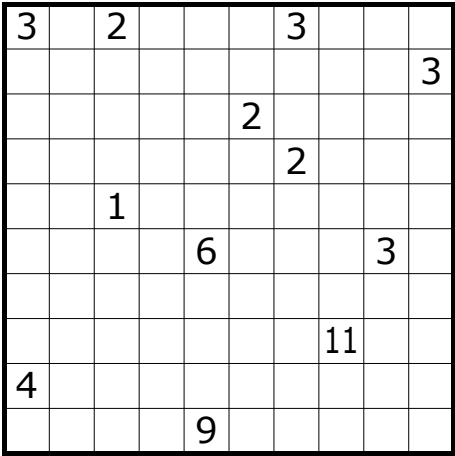
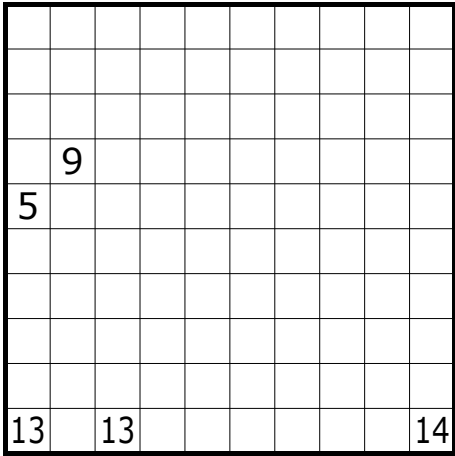
3. 作：莉依

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



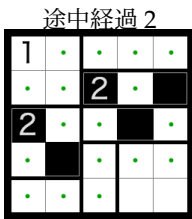
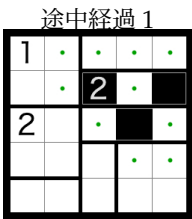
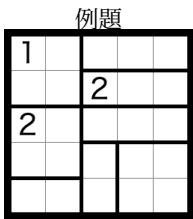
		3			5		
			4		5		
			3		9		
		8				5	

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。



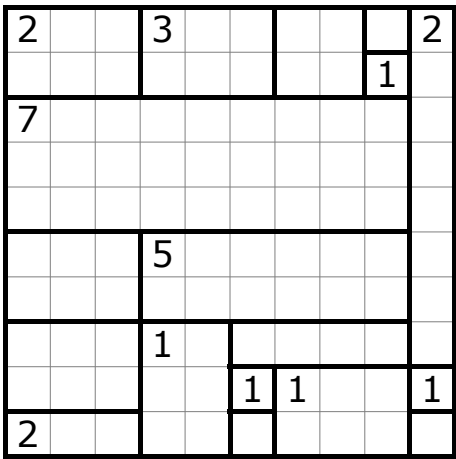
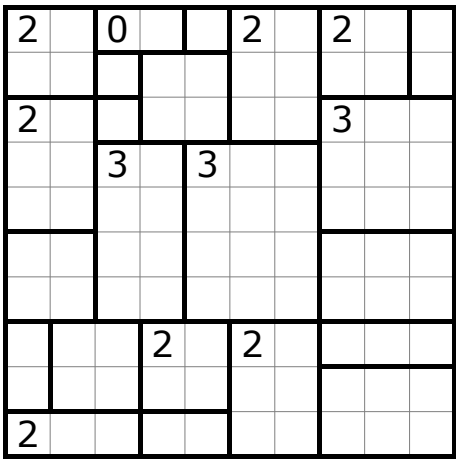
1. 作：莉依

Lv.2



2. 作：莉依

Lv.3



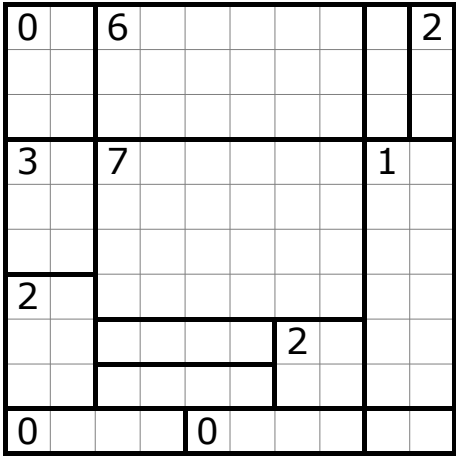
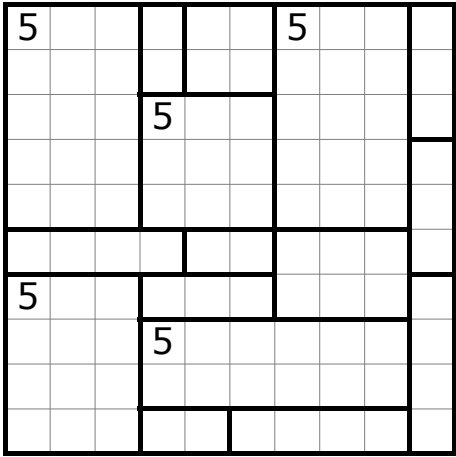
3. 作：はるぼーく

Lv.3

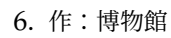


4. 作：ryosun

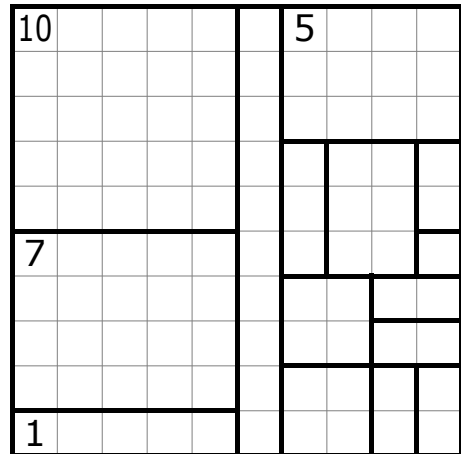
Lv.3



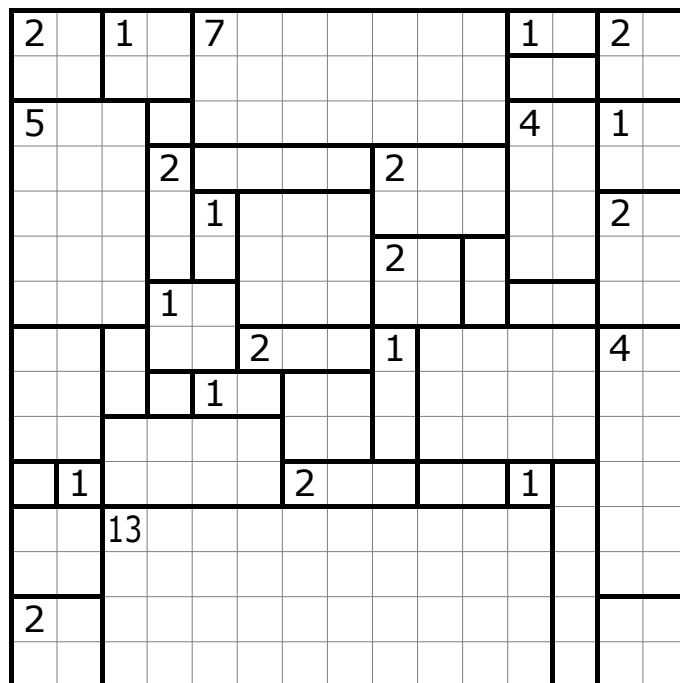
Lv.3



Lv.C

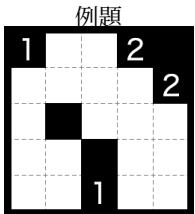


Lv.4

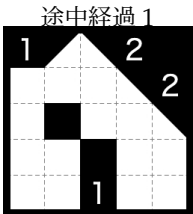


シャカシャカ

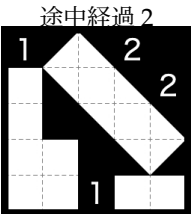
- 【ルール】
- 1. 盤面のいくつかの白マスに三角形に黒く塗りつぶしましょう。
 - 2. マスの塗り方は、 の4通りのいずれかです。
 - 3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。
 - 4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。



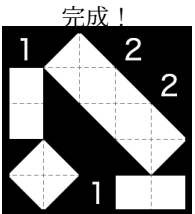
1. 作：莉依



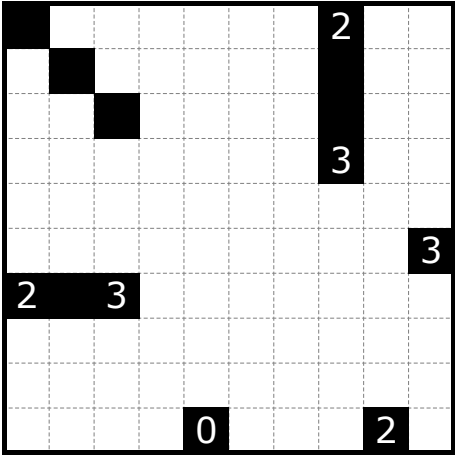
Lv.1



2. 作：莉依

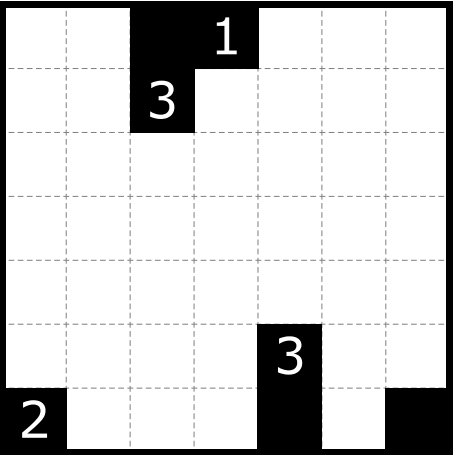


Lv.1



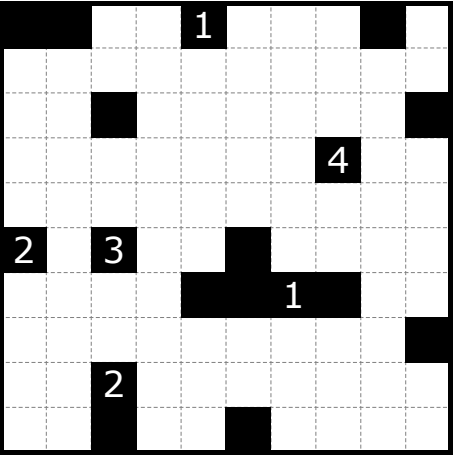
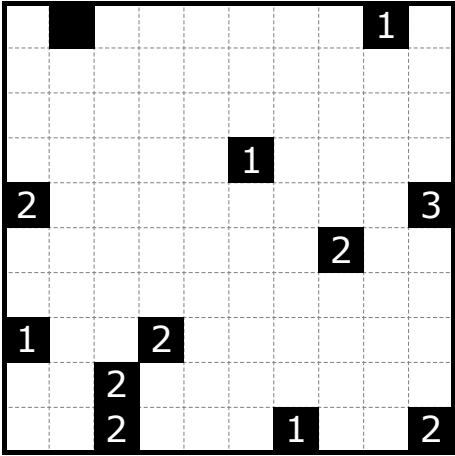
3. 作：莉依

Lv.1



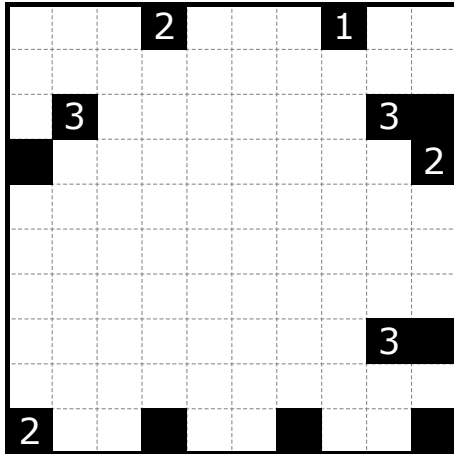
4. 作：ryosun、莉依

Lv.B



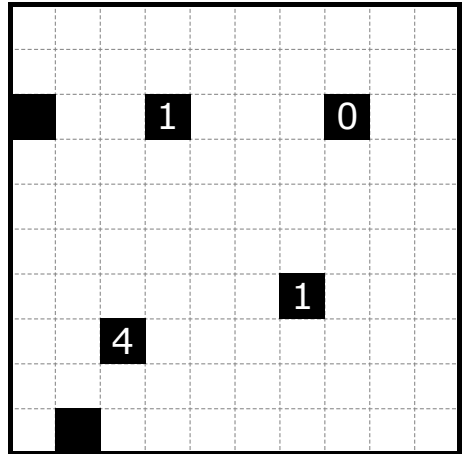
5. 作：ryosun

Lv.3



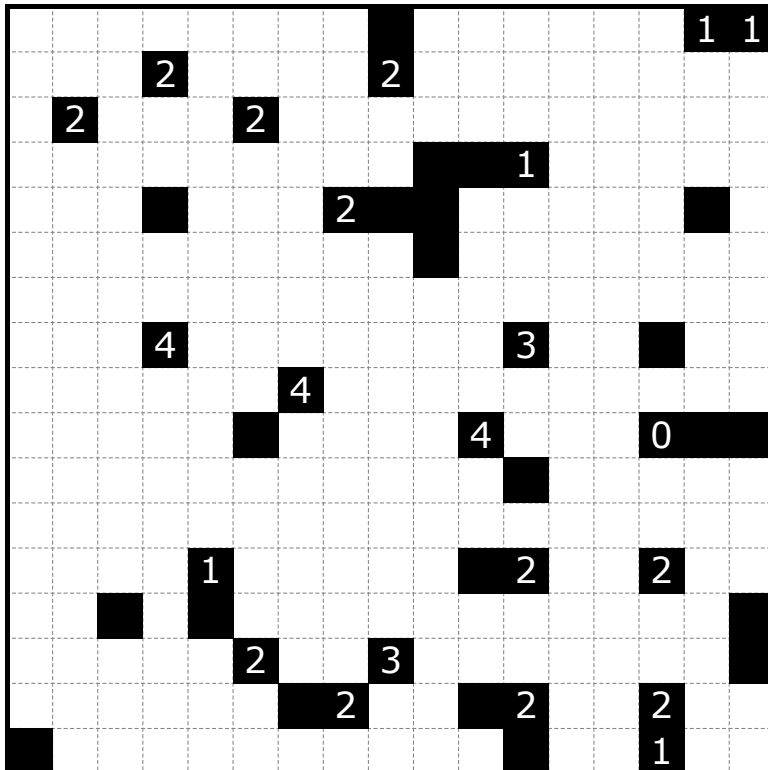
6. 作：みかん

Lv.3



7. 作：莉依

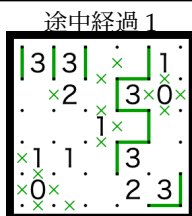
Lv.3



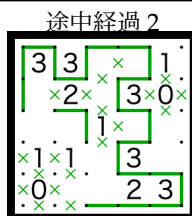
└─【ルール】─┘

- 例題
- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | 3 | | | 1 |
| | 2 | | 3 | 0 |
| | | 1 | | |
| 1 | 1 | | 3 | |
| 0 | | | 2 | 3 |

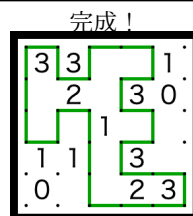
例題



途中経過 1



途中経過 2



完成！

Lv.1



Lv.2



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

1	2	1	2	1	3	2	2	1	2
2	1	3	1	2	3	1	2	1	2
2	3	2	1	1	2	2	3	1	1
3	1	2	1	2	2	2	2	1	1
3	1	1	1	2	1	2	3	2	3

Lv.B



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

Lv.B



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

5. 作：博物館

Lv.B



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

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

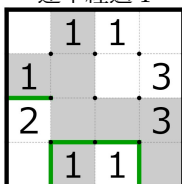


2	1	3	2	2	2	0	2	2	2	3	1	2	3	2	1	3	3	3	3	3
3	1	1	2	0		1	2	3	3	1	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3
2	3	3	2	1		3	0	2	2	2	3	2	1	2	0	3	2	2	1	2
1	2	3	3	2		2	1	3	1	1	3	1	2	1	1	3	2	2	1	2
3	1	2	1	3		2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	3	1	1	1	1
2	0	2	1	2		2	1	0	1	0	3	2	3	1	0	2	1	1	1	1
1	1	3	1	0		2	1	3	1	3	3	2	2	2	0	3	0	0	0	0
2	2	3	3	1		1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

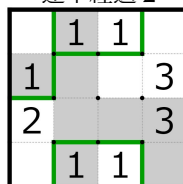
└─【ルール】─┘

- 例題
-
- | | | | |
|---|---|---|---|
| | 1 | 1 | |
| 1 | | | 3 |
| 2 | | | 3 |
| | 1 | 1 | |

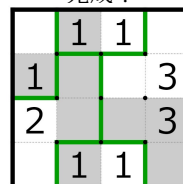
例題



途中經過 1



途中經過 2

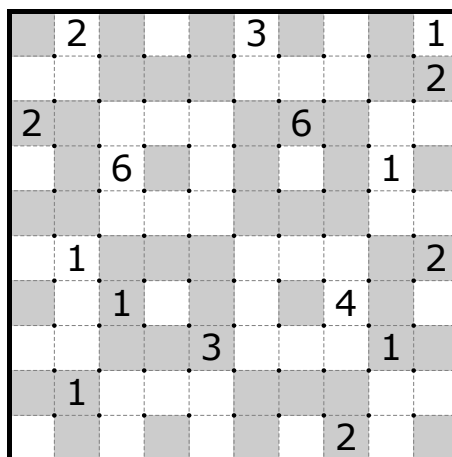
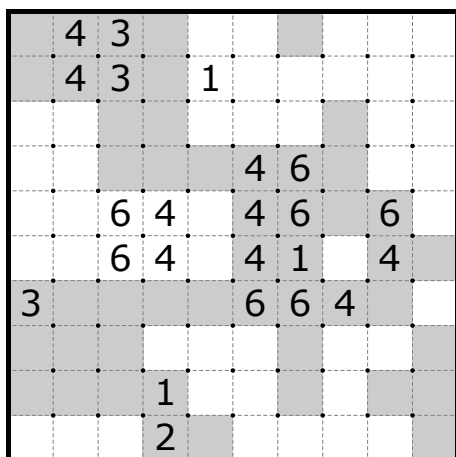


完成！

Lv.1



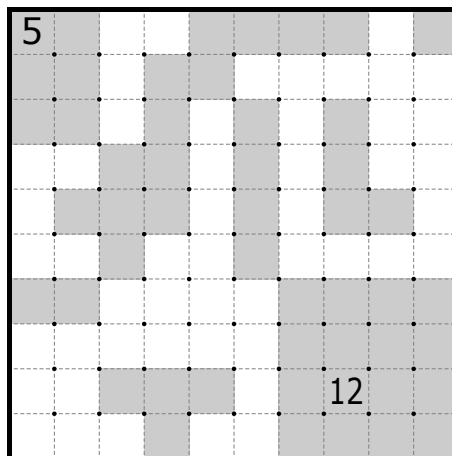
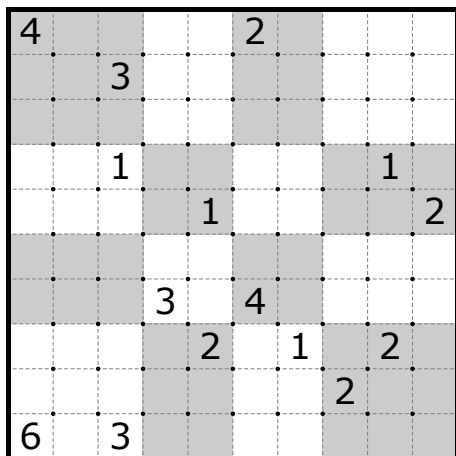
Lv.1



Lv.A

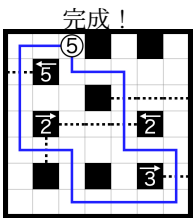
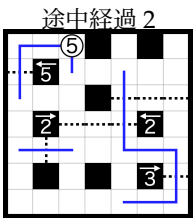
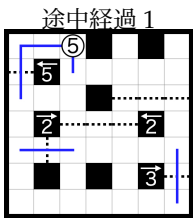
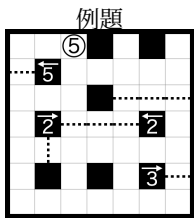


Lv.3



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。



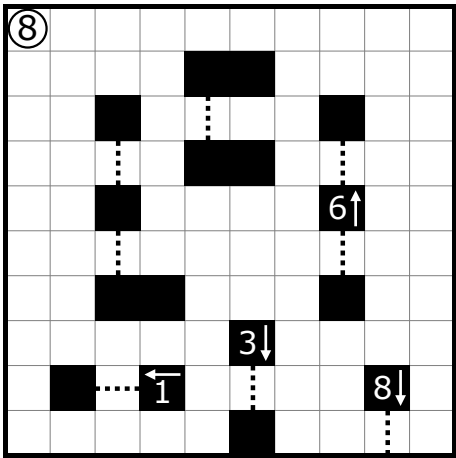
1. 作：ryosun

Lv.1



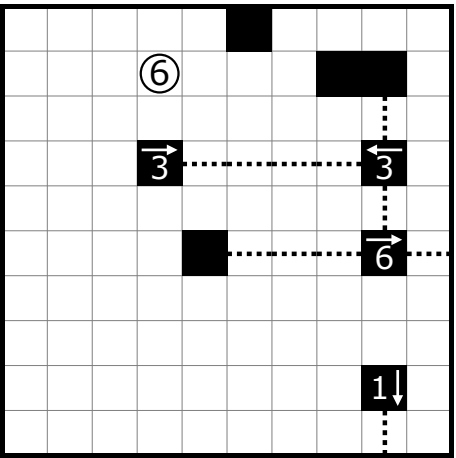
2. 作：莉依

Lv.1



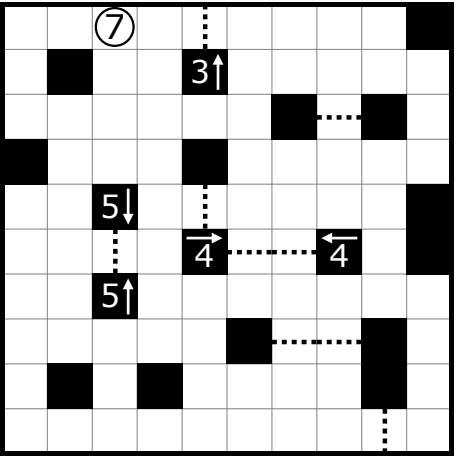
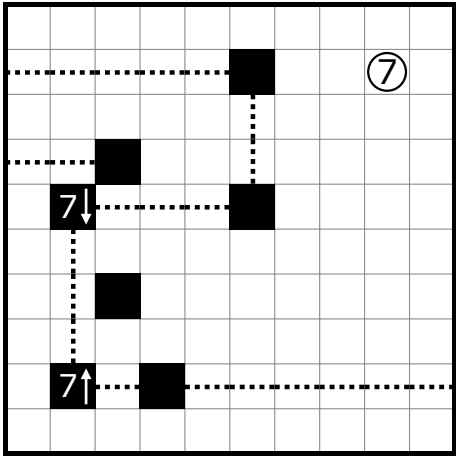
3. 作：莉依

Lv.2



4. 作：莉依

Lv.3

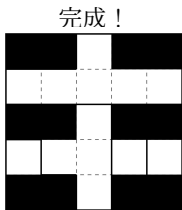
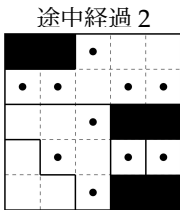
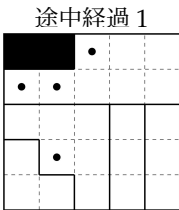
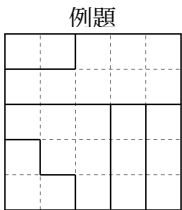


のりのり

【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。

- 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。
- 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。



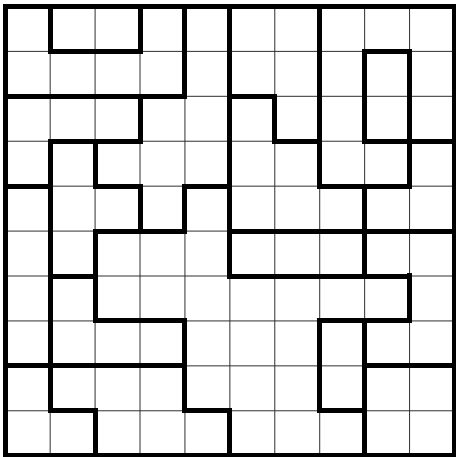
1. 作：莉依

Lv.2



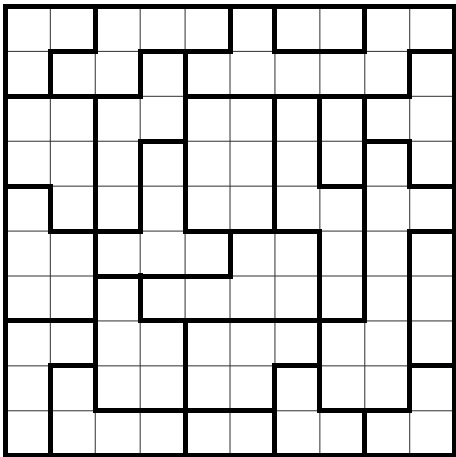
2. 作：博物館

Lv.B



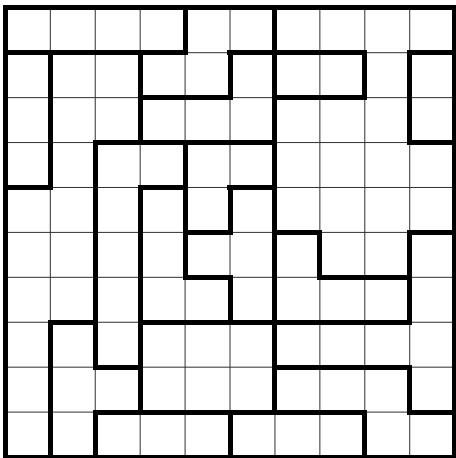
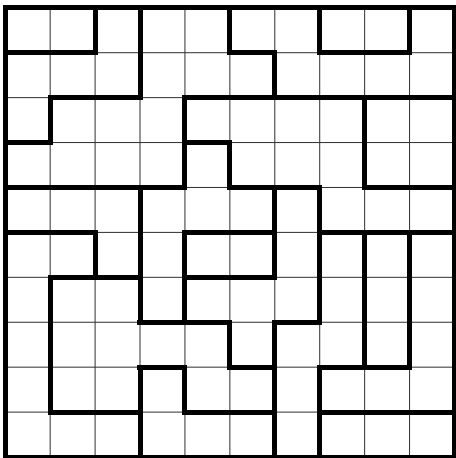
3. 作：莉依

Lv.3



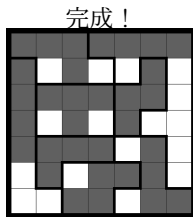
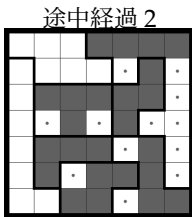
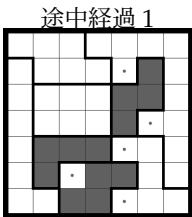
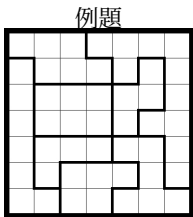
4. 作：博物館

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。



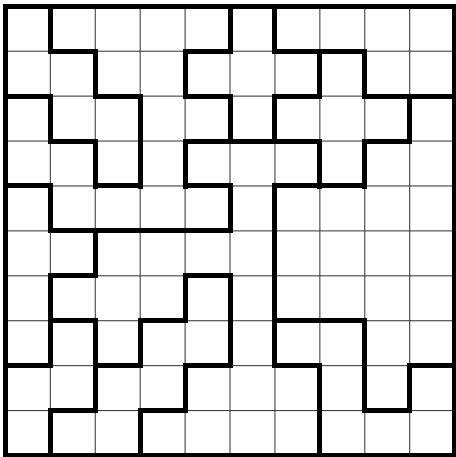
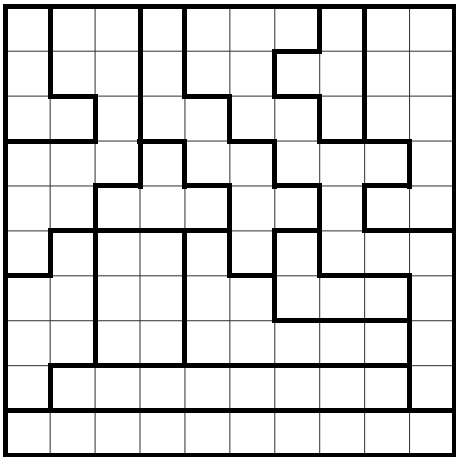
1. 作：莉依

Lv.2



2. 作：莉依

Lv.2



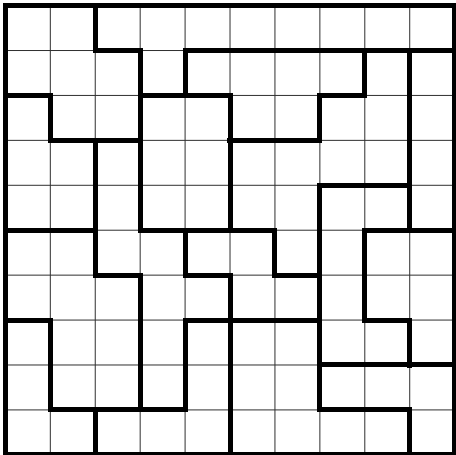
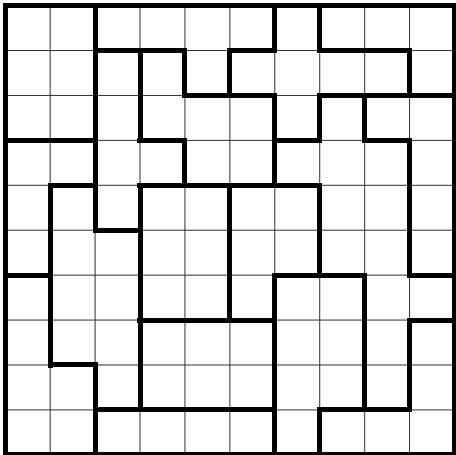
3. 作：博物館

Lv.B



4. 作：博物館

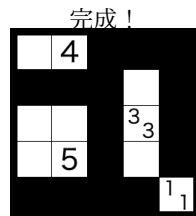
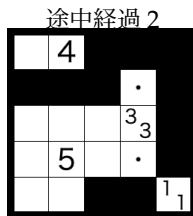
Lv.3



Tapa

【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。



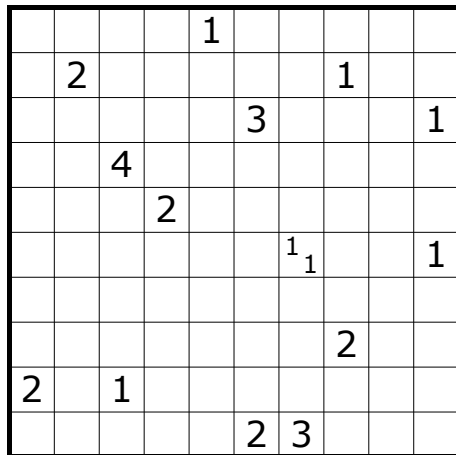
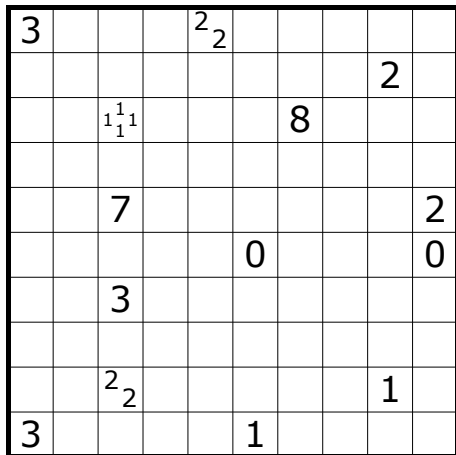
1. 作：博物館

Lv.1



2. 作：博物館

Lv.B



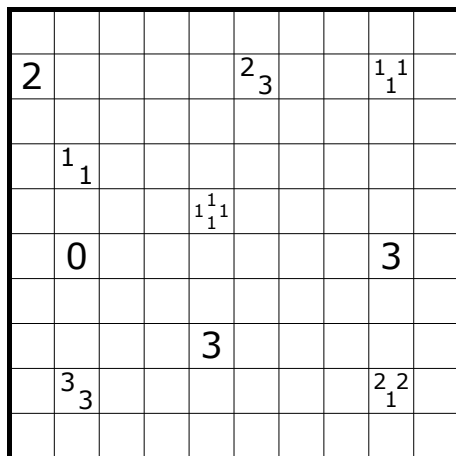
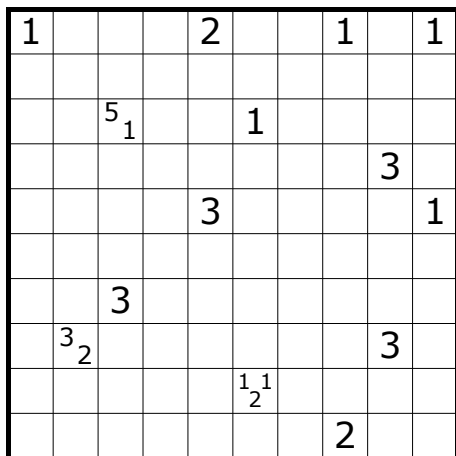
3. 作：博物館

Lv.B



4. 作：ryosun

Lv.3



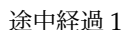
┌【ルール】┐

- ### 例題

1

1 1 1 2 1

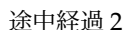
1 2 1 1 1



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



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