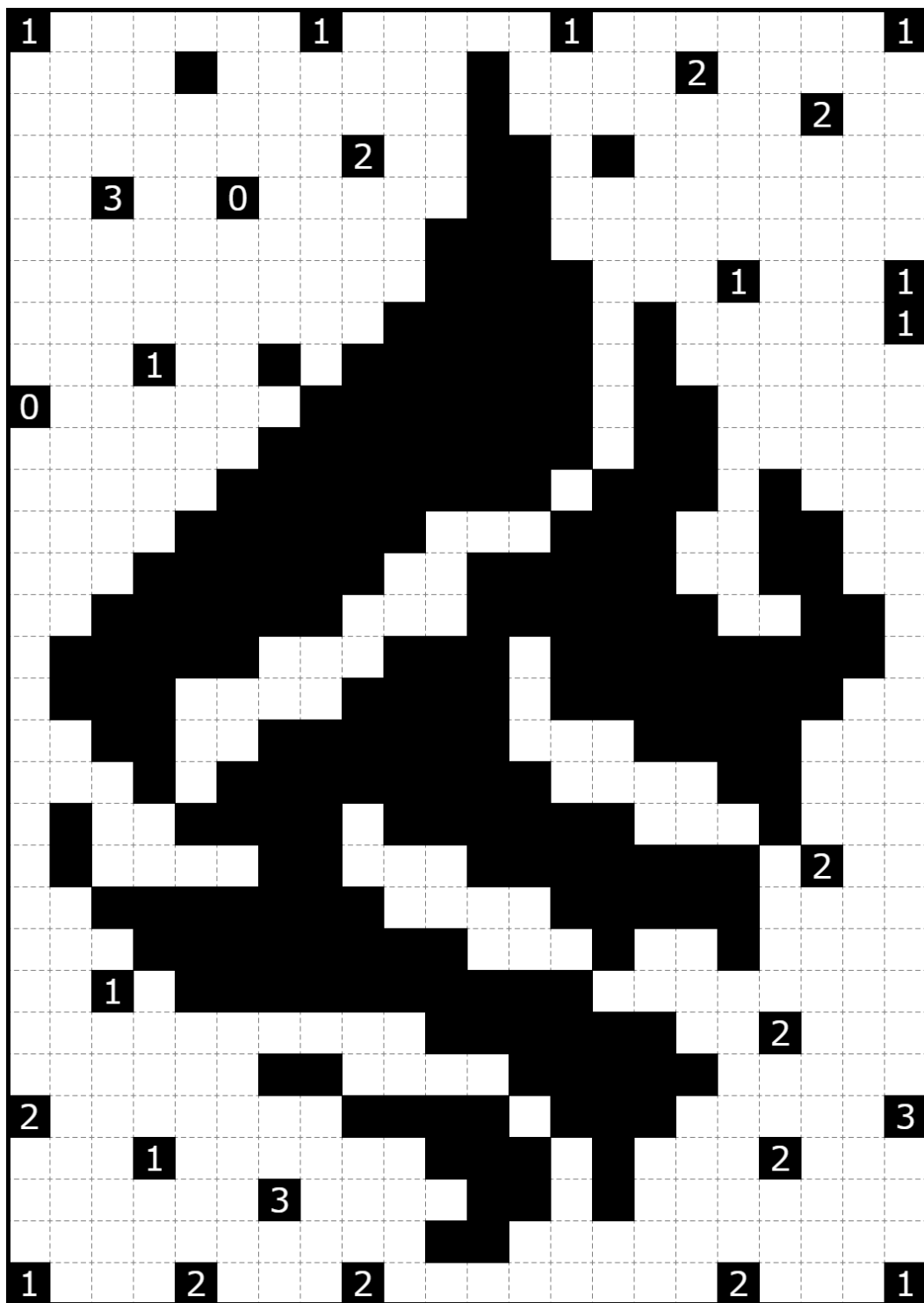


# パズルサークル問題冊子



パズル種名：  
シャカシャカ

制作者名：Kei

お手に取っていただきありがとうございます！パズルサークルです！

ペンシルパズルとは数独やクロスワードのような紙と鉛筆で解くことができるパズルのことです。想像力や論理的な思考が求められ、解けたときの喜びや爽快感はほかには代えがたいです！

この部誌を通じてペンシルパズルの楽しさがより多くの人に伝われば嬉しいです。

昨年の文化祭で出展した際は部誌が1つでしたが初めてやる人から上級者の方まで様々な方に楽しんでいただきたく今年は部誌を2種類にわけています！楽しんでいただければ幸いです。

## 目次

掛け算リンク	P2-3
シャカシャカ	P4-5
スリザーリンク	P6-7
ぬりかべ	P8-9
ののぐらむ	P10-11
ナンバーリンク	p12-13
四角に切れ	P14-15
シンプルループ	P16-17
カックロ	P18-19
フィッシング	P20-21



←今年の文化祭のパズルサークルのオンラインページです。部誌に掲載している問題だけでなく掲載していない問題や、ページ数の都合で掲載することができなかったパズル種ものっているのでぜひ覗いてみてください！

※後日こちらで解答を公開する予定です。

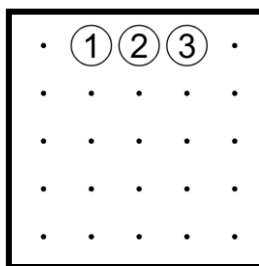


昨年度verです。  
こちらもよければ是非。

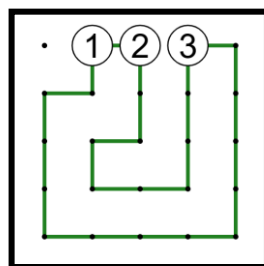
# 掛け算リンク

1. 盤面の点にタテヨコに線を引いて全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. ○の位置はループにおいて角となります。
3. ○以外の場所で角が発生しても構いません。
4. ○の中の数字は、○からでる2本の直線の長さの積となります。

例題

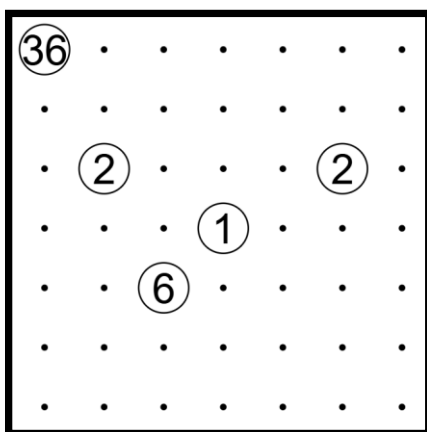


例題の解答

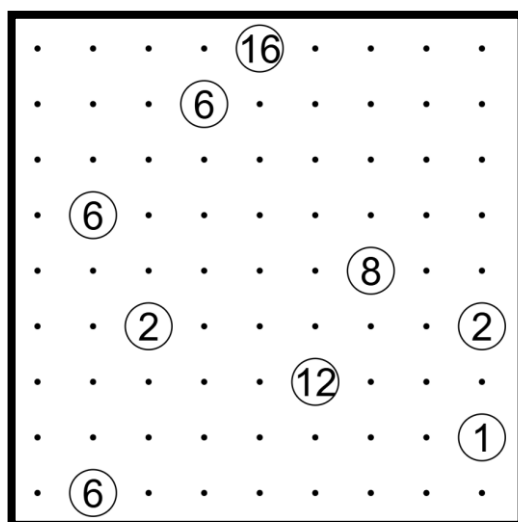


制作者名：y888

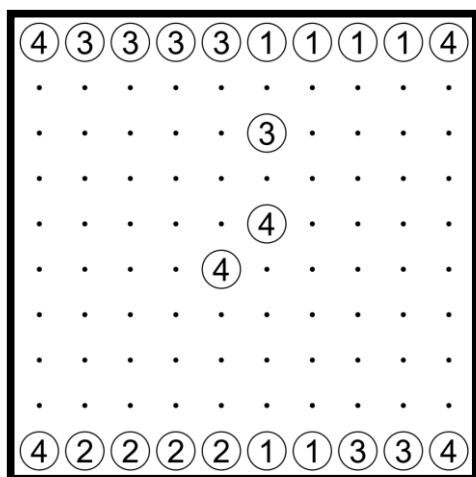
★おてごろ



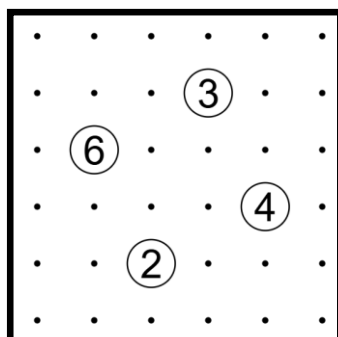
制作者名：y888



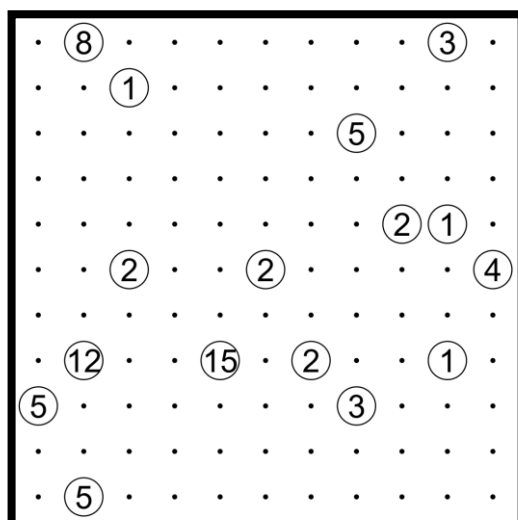
制作者名：y888



制作者名：城スタジオ

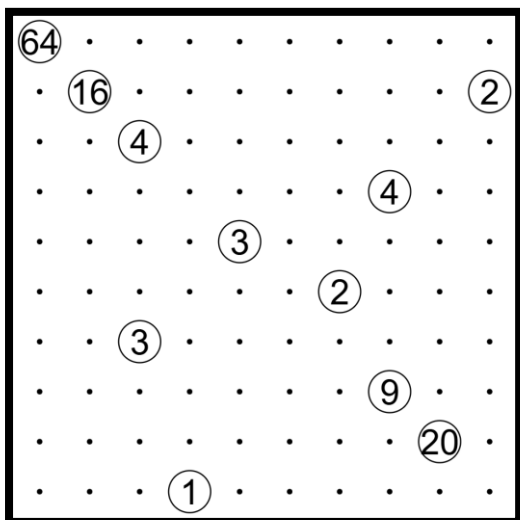


制作者名：kaito1099511627776

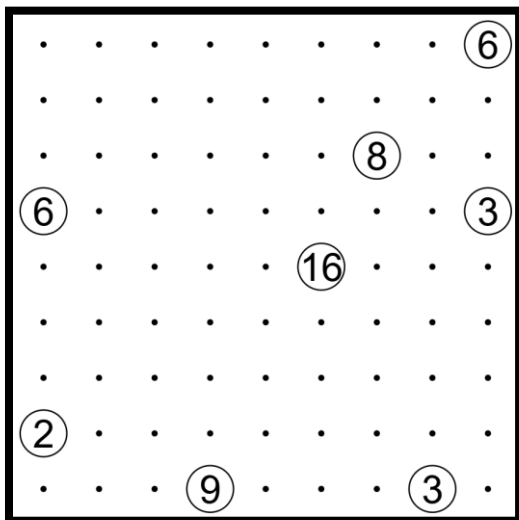


制作者名：IrOiRo

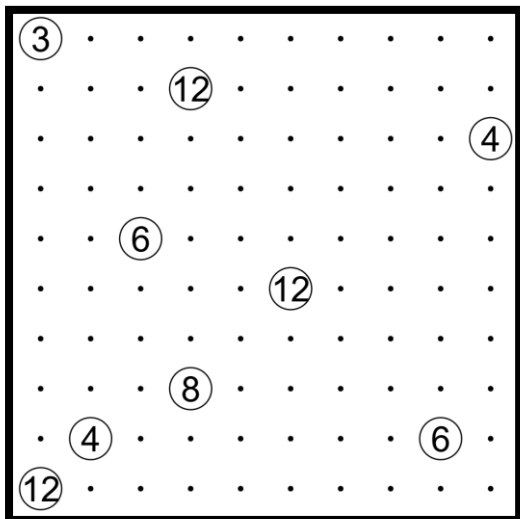
★★ふつう



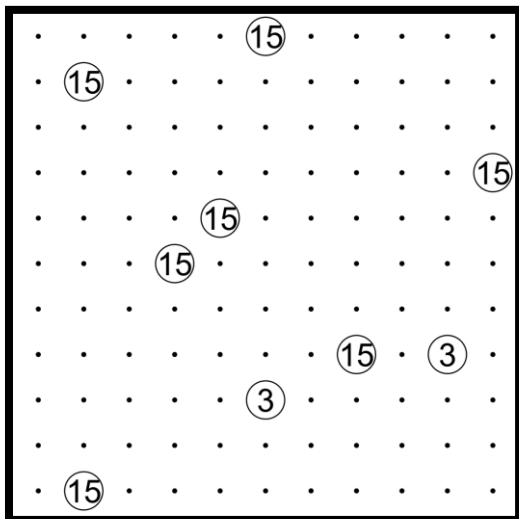
制作者名：IrOiRo



制作者名：y888

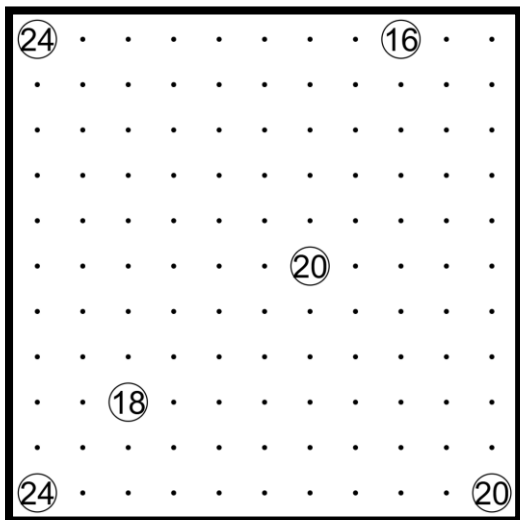


制作者名：y888

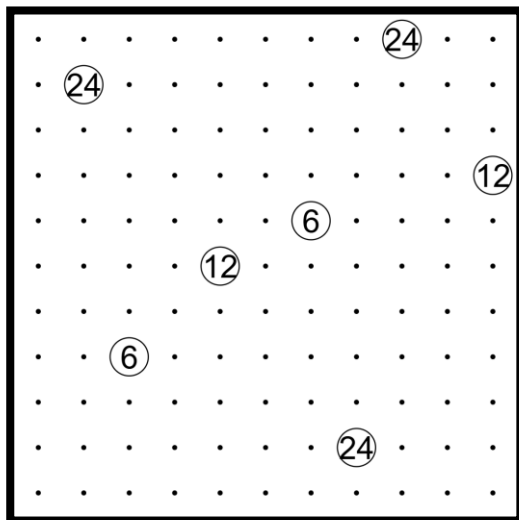


制作者名：kaito1099511627776

★★★むずかしい



制作者名：kaito1099511627776



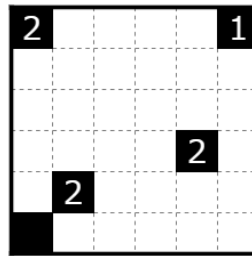
制作者名：kaito1099511627776

# シャカシャカ

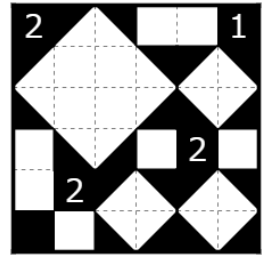
1. 盤面のいくつかの白マスに三角形に黒く塗りつぶしましょう。
2. マスの塗り方は の4通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

ルール文出典：nikoli

例題

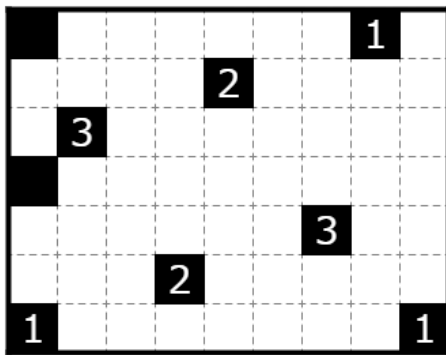


例題の解答

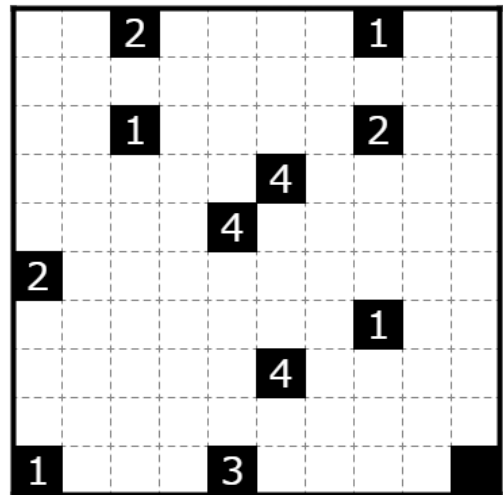


制作者名：kaito1099511627776

## ★おてごろ

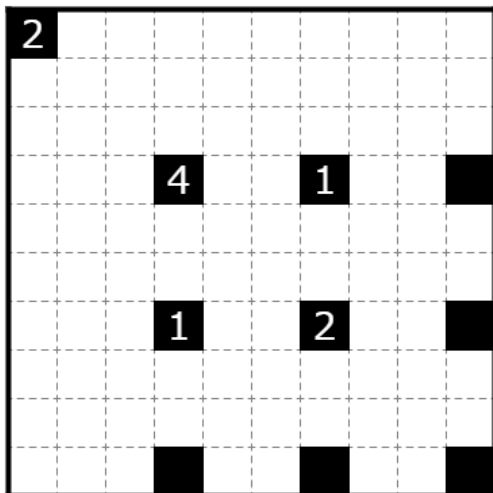


制作者名：a-state

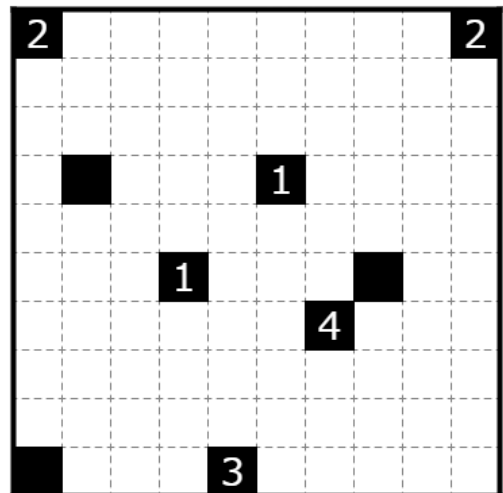


制作者名：ぷろぱん

## ★★ふつう

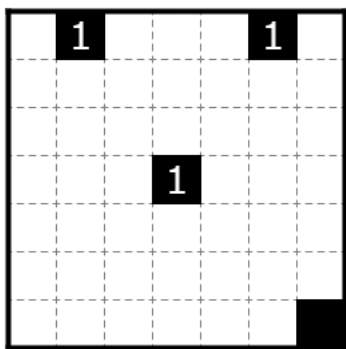


制作者名：ぷろぱん

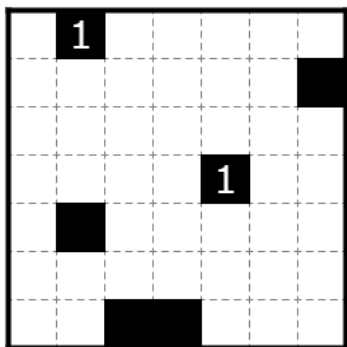


制作者名：ぷろぱん

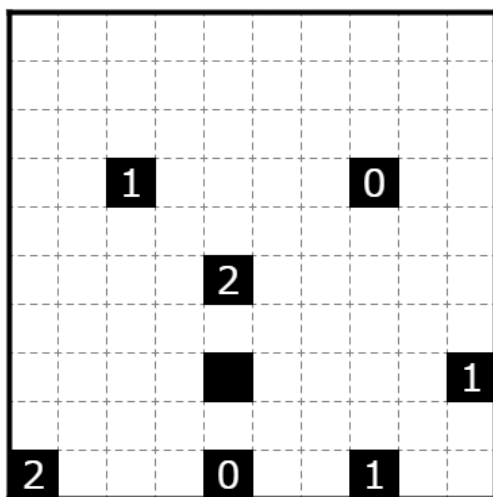
★★ふつう



制作者名：fkfk

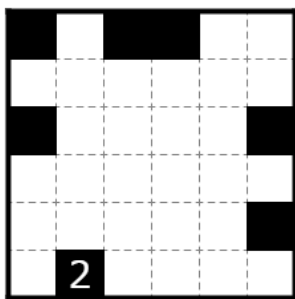


制作者名：Kei

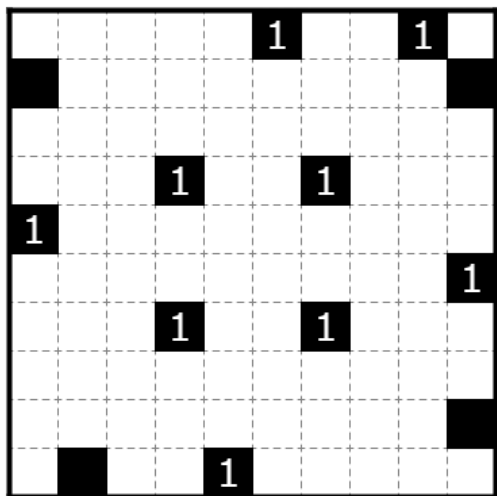


制作者名：IrOiRo

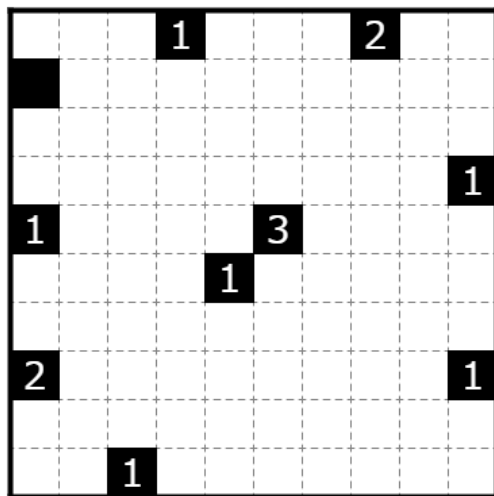
★★★むずかしい



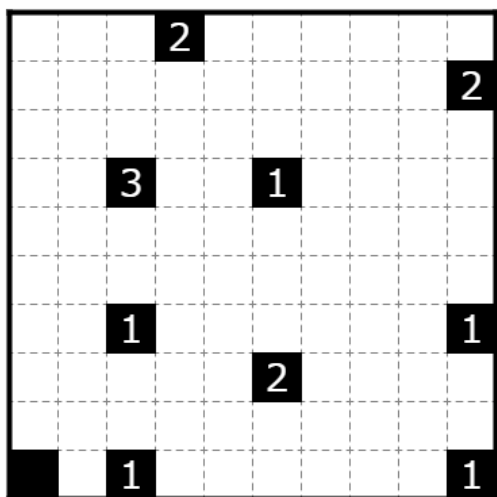
制作者名：IrOiRo



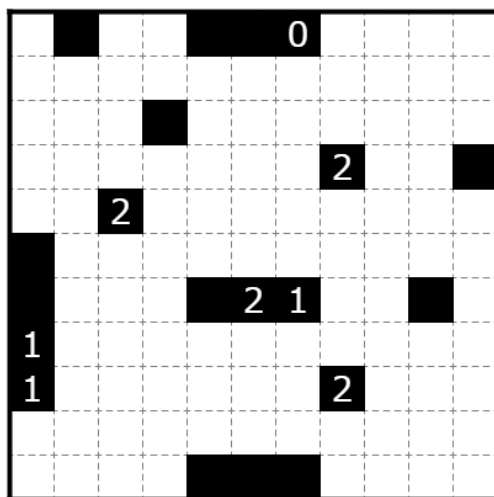
制作者名：fkfk



制作者名：y888



制作者名：kaito1099511627776



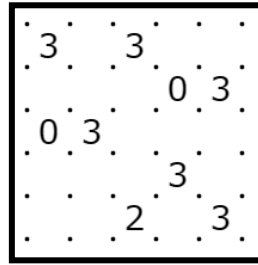
制作者名：kaito1099511627776

# スリザーリンク

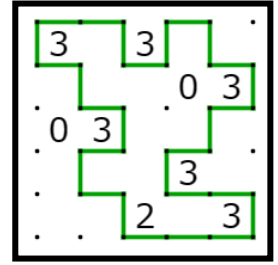
1. 点と点の間にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 4つの点で作られた正方形の中にある数字は、その正方形の辺に引く線の数を表しています。数字のない正方形には何本の線を引くかわかりません。
3. 線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。

ルール文出典：nikoli

例題

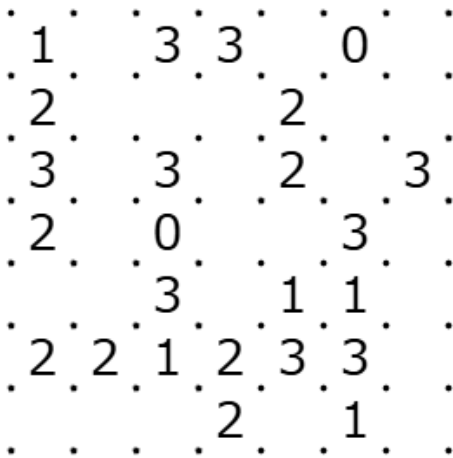


例題の解答

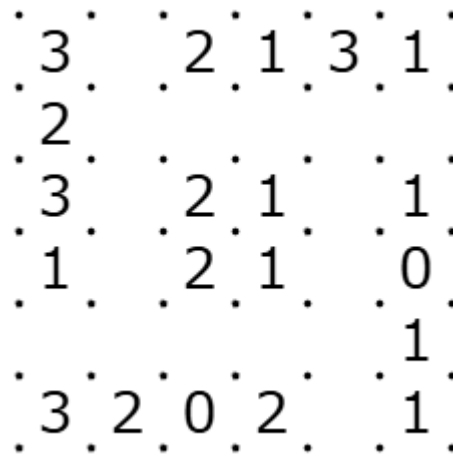


制作者名：kaito1099511627776

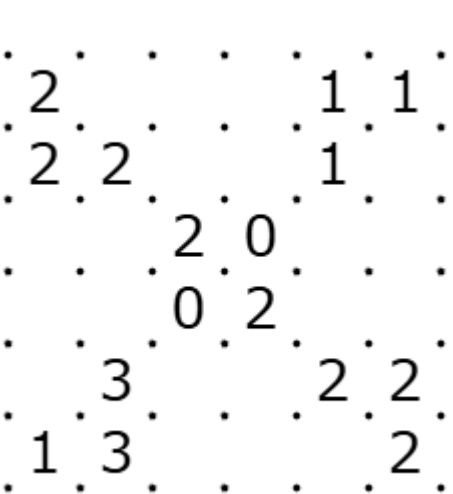
## ★おてごろ



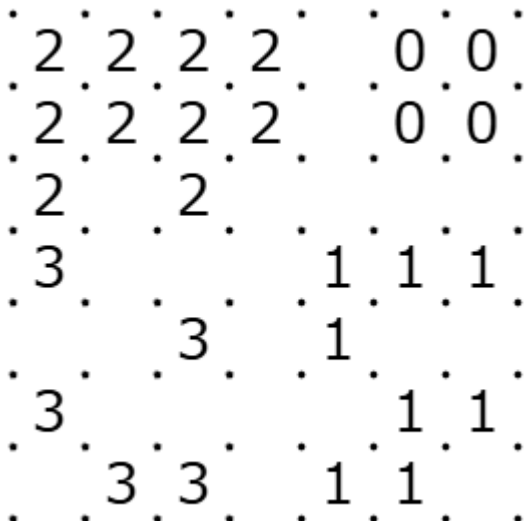
制作者名：ぷろぱん



制作者名：ぷろぱん



制作者名：ぷろぱん



制作者名：ぷろぱん

★★ふつう

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

制作者名：IrOiRo

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

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：IrOiRo

★★★むずかしい

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

制作者名：fkfk

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

制作者名：stranger\_86952



# ぬりかべ

- 1.盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。
- 2.盤面の数字は、その数字が含まれる、黒マスによって分断されたところ（シマと呼びます）のマスの数を表します。
- 3.すべてのシマに数字が1つずつ入るようにします。また、数字が入っているマスを黒くぬってはいけません。
- 4.すべての黒マスはタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
- 5.黒マスを2×2以上のカタマリにはしてはいけません。

ルール文出典：nikoli

例題

		4			5
3					
	2				
		2		1	

例題の解答

		4			5
3					
	2				
		2		1	

制作者名：y888

## ★おてごろ

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

制作者名：Kei

					4			
		4						
			1					4
1					1			
		3						
								3
			4					

制作者名：y888

	5		5					
					1			
	9		1					
							5	

制作者名：ぷろぱん

		2		2				1
3							1	
4				24				
	4							
		5						

制作者名：Kei

★★ふつう

	13		7		7			
			1					

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：IrOiRo

		1			1			2
	7		5		3		1	
								3
15						5		1

制作者名：Kei

11		11						
								11
				5				
	5							
								7

制作者名：kaito1099511627776

★★★むずかしい

					?			
3				4				
							2	
				5				
		3						
3								
				4	6		9	

制作者名：fkfk

11		10						
	7							
								3
	7							
11		10						

制作者名：Kei

ののぐらむ

1. 数字をヒントに盤面のいくつかのマスを黒く塗ります。
2. タテとヨコの数字は、その列にある連続してつながっている黒マスの数を表します。
3. 複数の数字がある場合は、それぞれの間が一つ以上の白マスで分かれていることを表します。
4. 複数の数字がある場合は、その順番通りに盤面を黒く塗ります。

### 例題

		2	4	1	1
2					
1 1					
2					
2					

## 例題の解答

		2	4	1	1	
2						
1	1					
	2					
	2					

制作者名：kaito1099511627776

★おてごろ

制作者名：Kei

[illegible]

制作者名：kaito1099511627776

[illegible][illegible]

制作者名：locker

★★ふつう

[illegible]

制作者名：y888

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

制作者名：lrOiRo

★★★★★むずかしい

[illegible]

制作者名：y888

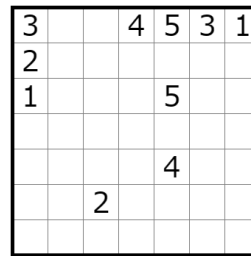
										1	1
									1	1	1
			2	2		2	1	1	2	1	1
		4	1	1	2	1	1	4	4	1	1
1	1	1	1								
1	1	1	1								
		1	2								
	2	2	1								
	1	2	1								
1	2	1	1								
		2									
		2									
		3	1								
	1	1	2								

制作者名：y888

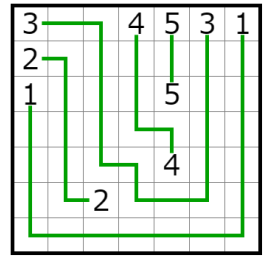
# ナンバーリンク

1. 白マスに線を引いて、同じ数字どうしをつなげましょう。
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. 数字の入っているマスを通過するように線を引いてはいけません。
4. 1マスに2本以上線を引いてはいけません。

例題



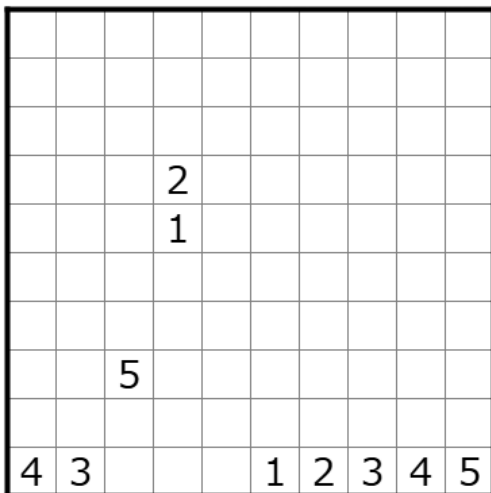
例題の解答



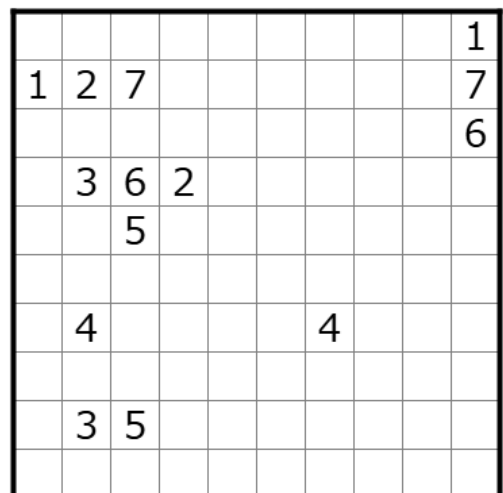
制作者名：kaito1099511627776

ルール文出典：nikoli

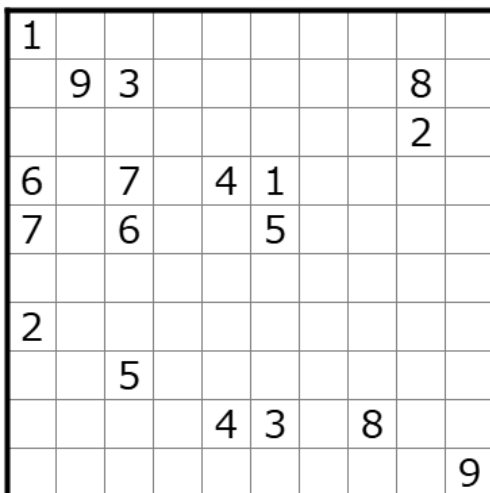
## ★おてごろ



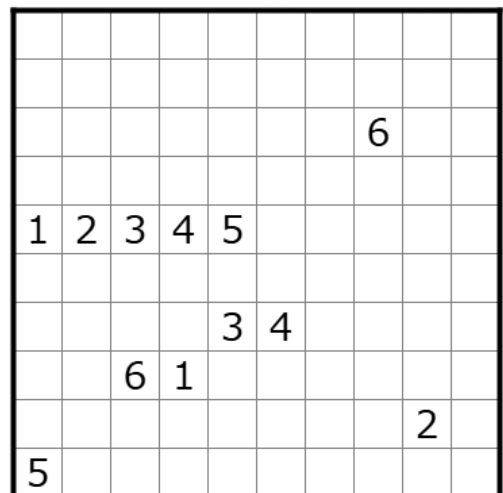
制作者名：kaito1099511627776



制作者名：lrOiRo



制作者名：y888



制作者名：y888

★★ふつう

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

制作者名：lrOiRo

4									2
			1						
									3
					4				1
								5	
	5								2
3									

制作者名：kaito1099511627776

			4						
	3								
			1						
						3			
5						2			
			4	1					
2									5

制作者名：y888

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

制作者名：y888

★★★★むずかしい

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

制作者名：kaito1099511627776

		1				8	2				
2	3									5	
				7							
			10				4				
				10							
				9					9		
						8				1	
			5	4							
				11				11	7		
										3	

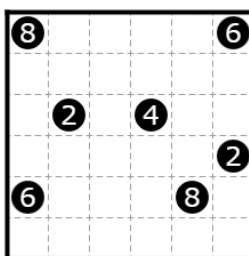
制作者名：lrOiRo

## 四角に切れ

- 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、その数字が入る長方形の面積が何マス分になるかを表しています。例えば4と書いてあるマスを含む長方形は、 $1 \times 4$ 、 $2 \times 2$ 、 $4 \times 1$ のいずれかになります。

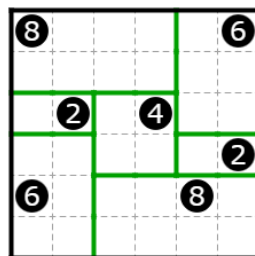
ルール文出典：nikoli

例題

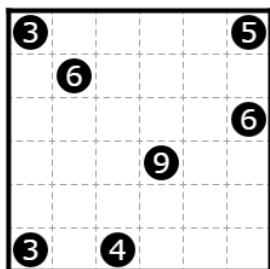


制作者名：IrOiRo

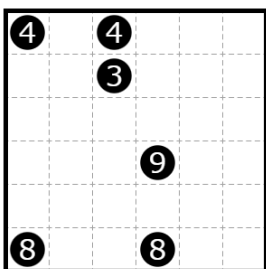
例題の解答



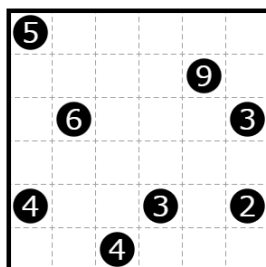
### ★おてごろ



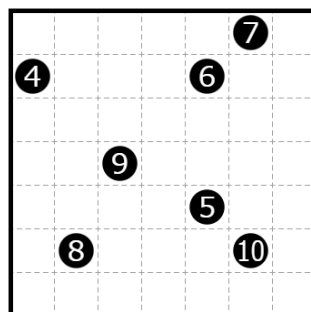
制作者名：Kei



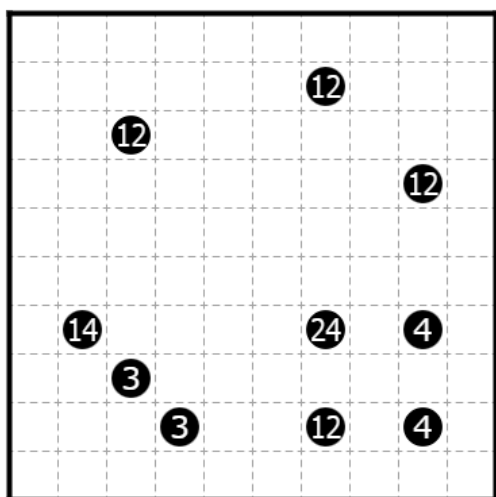
制作者名：ぶろばん



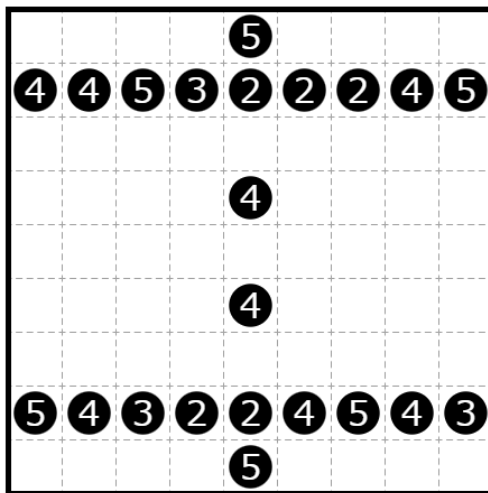
制作者名：IrOiRo



制作者名：kaito1099511627776

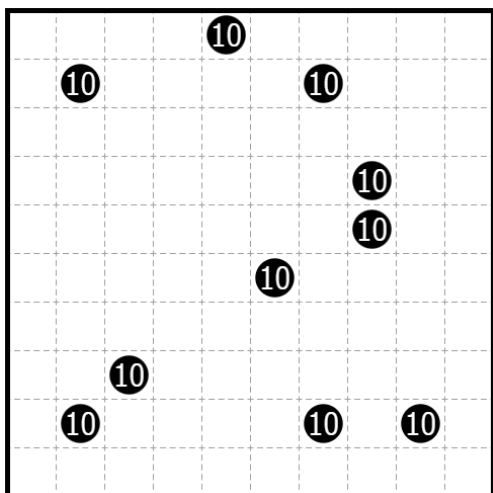


制作者名：城スタジオ

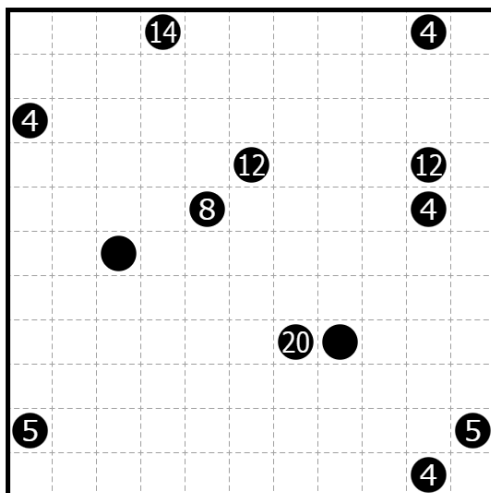


制作者名：城スタジオ

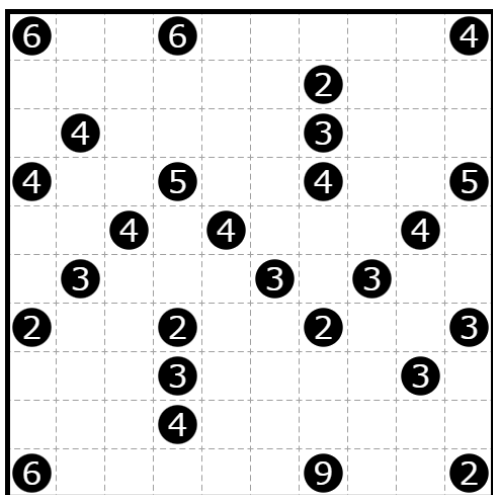
★★ふつう



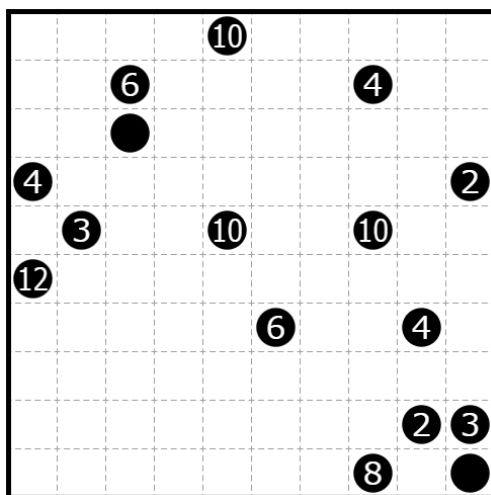
制作者名：ぷろぱん



制作者名：fkfk

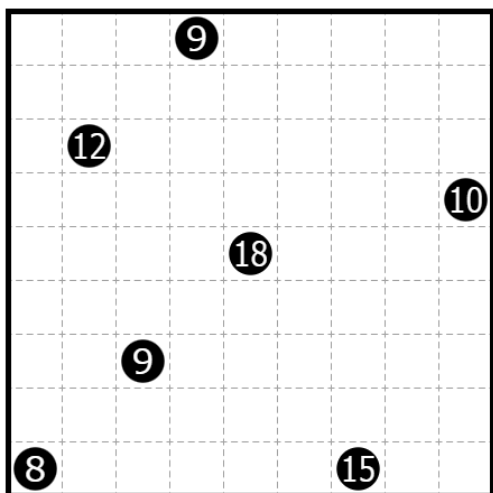


制作者名：城スタジオ

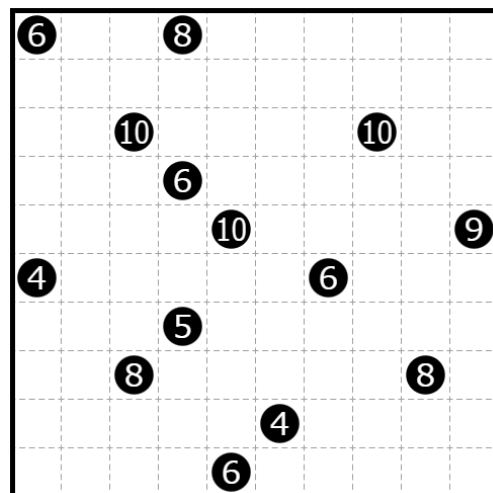


制作者名：fkfk

★★★むずかしい



制作者名：kaito1099511627776



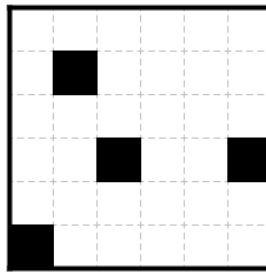
制作者名：y888



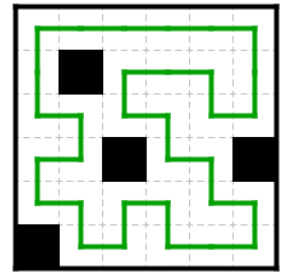
# シンプルループ

1. 盤面の黒マス以外の全てのマスに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。

例題

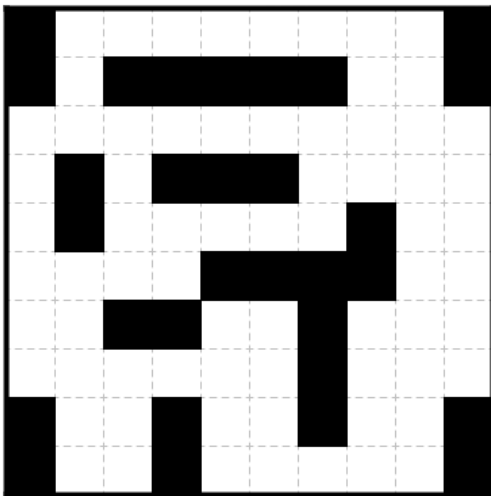


例題の解答

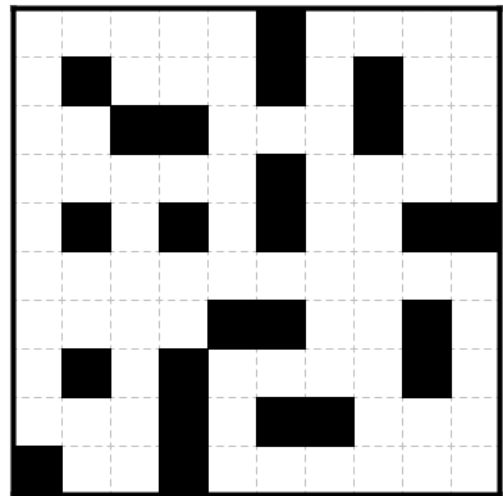


制作者名：y888

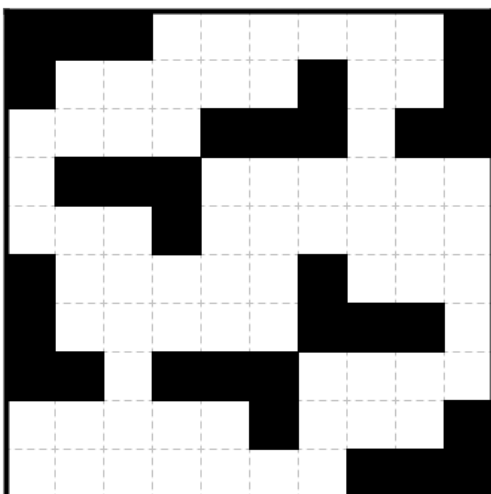
## ★おてごろ



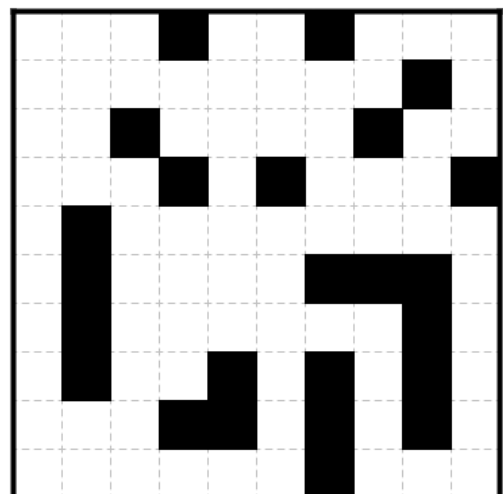
制作者名：Kei



制作者名：Kei

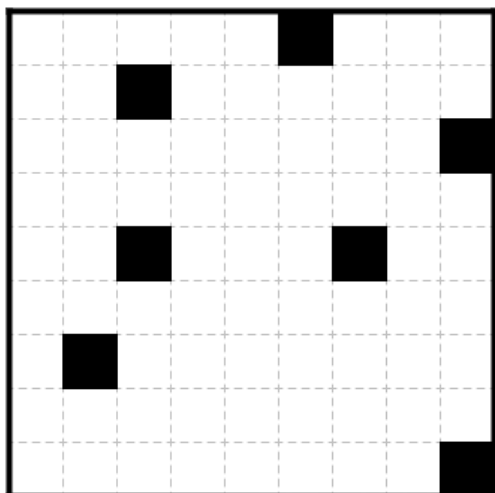


制作者名：城スタジオ

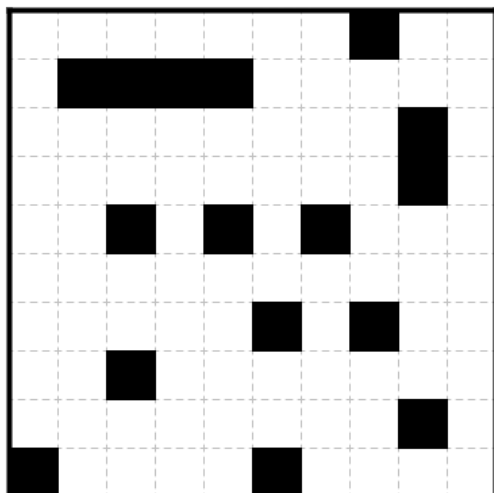


制作者名：IrOiRo

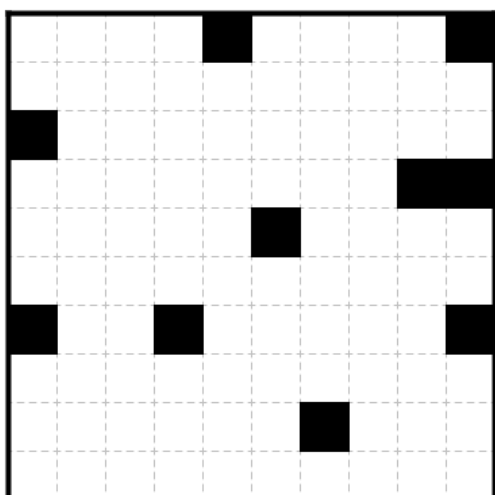
★★ふつう



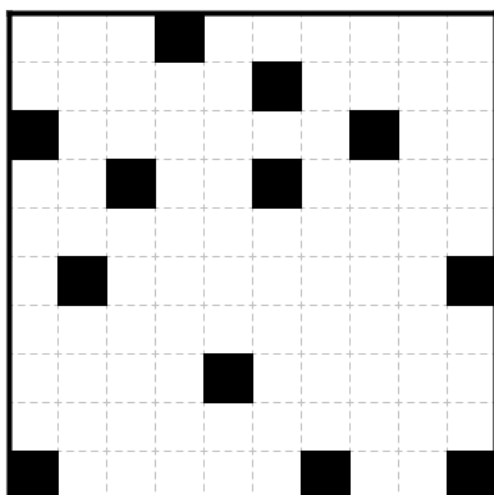
制作者名：kaito1099511627776



制作者名：ぷろぱん

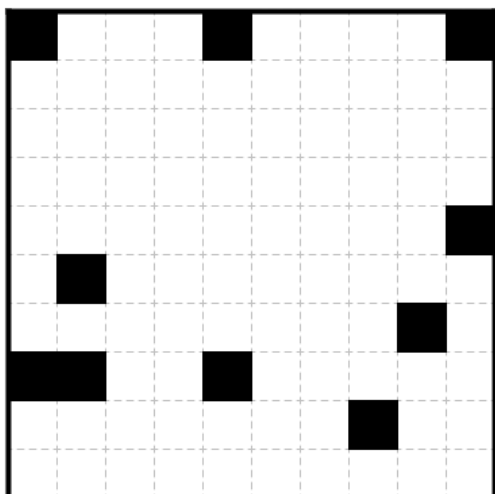


制作者名：kaito1099511627776

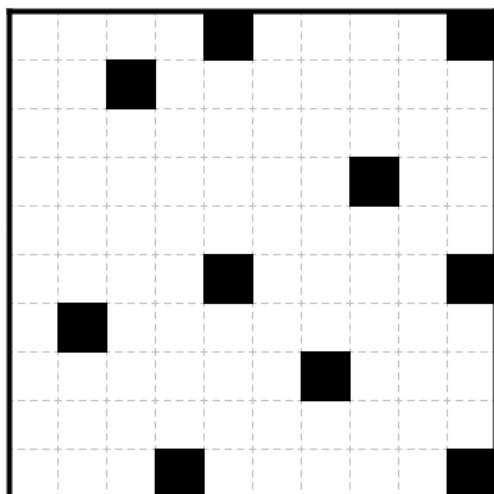


制作者名：y888

★★★むずかしい



制作者名：kaito1099511627776

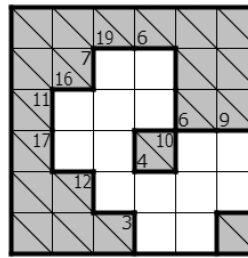


制作者名：y888

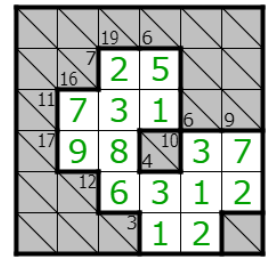
# カックロ

- 1.すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0(ゼロ)は使いません。
- 2.ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。
- 3.タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。  
1 2 4 は○ですが、2 3 2 は×です。

例題



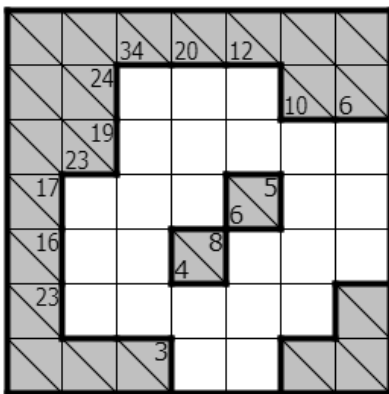
例題の解答



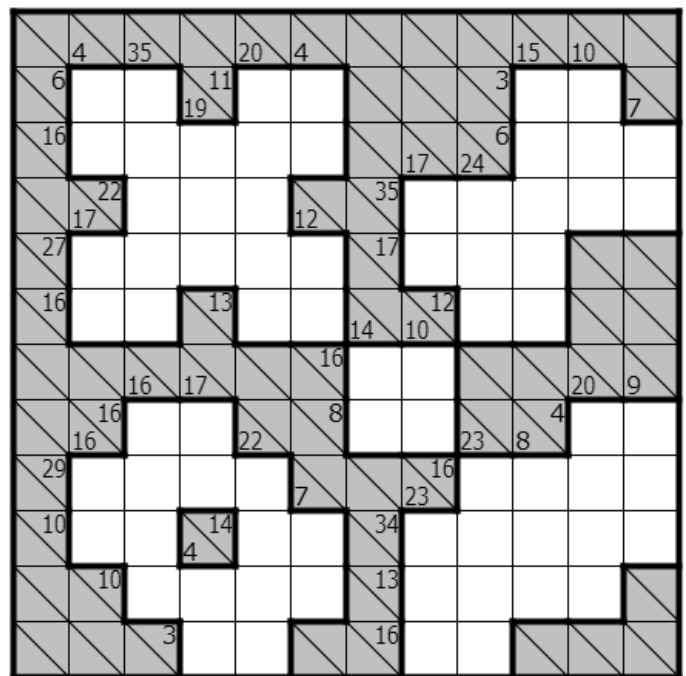
制作者名：IrOiRo

ルール文出典：nikoli

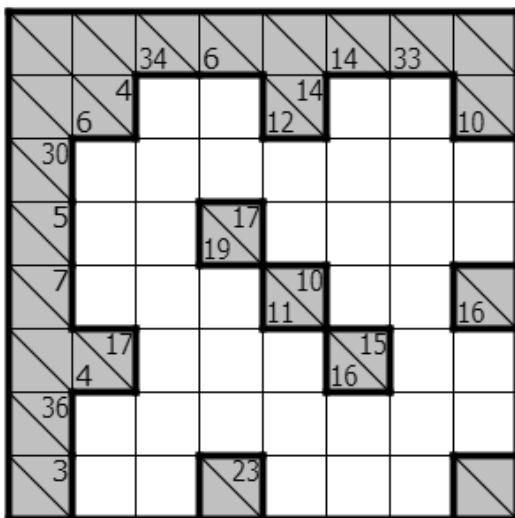
## ★おてごろ



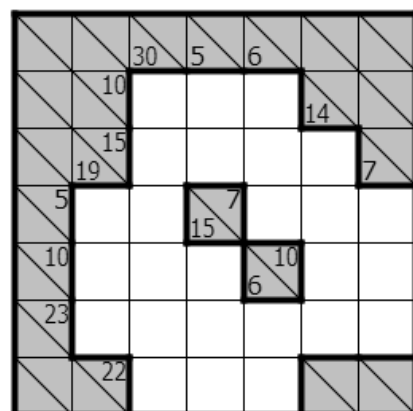
制作者名：ぶろぱん



制作者名：ぶろぱん

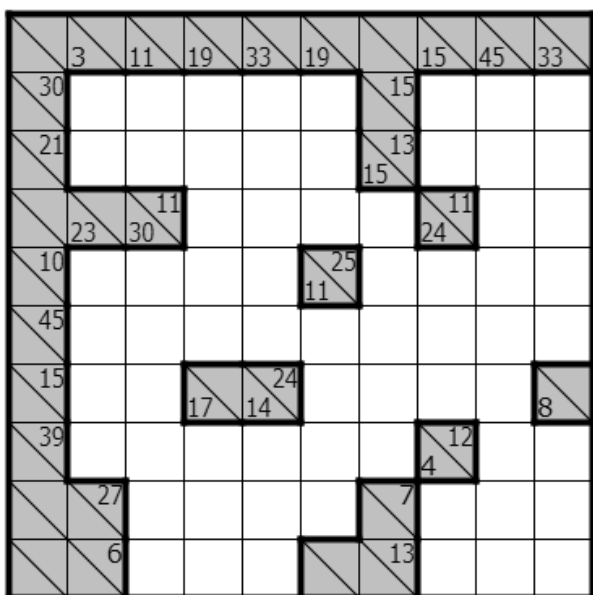


制作者名：ぶろぱん

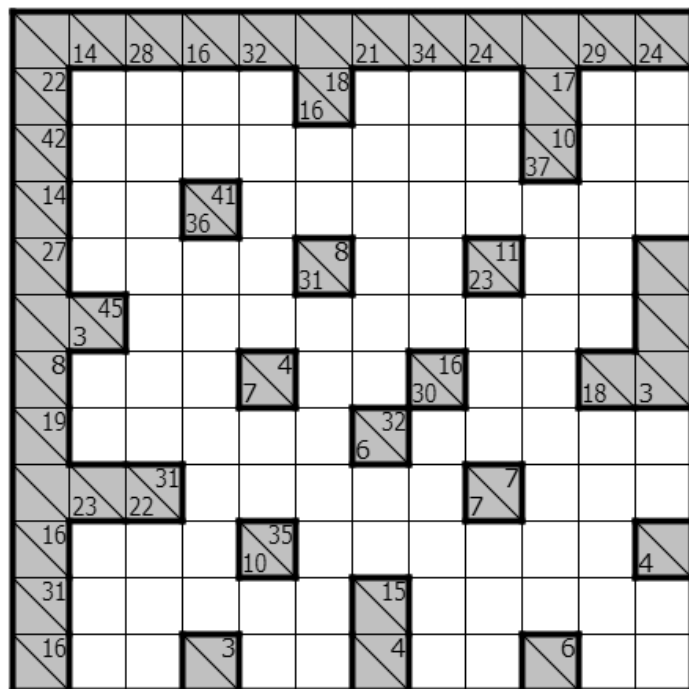


制作者名：ぶろぱん

★★ふつう

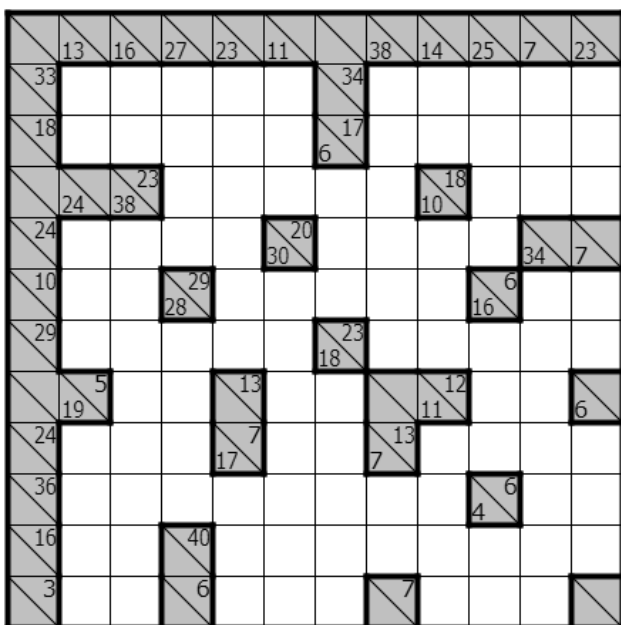


制作者名：ぷろぱん

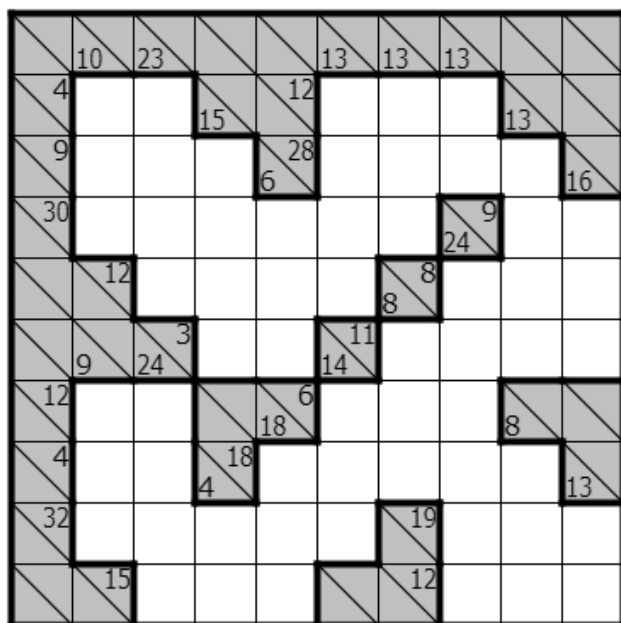


制作者名：ぷろぱん

★★★むずかしい



制作者名：ぷろぱん

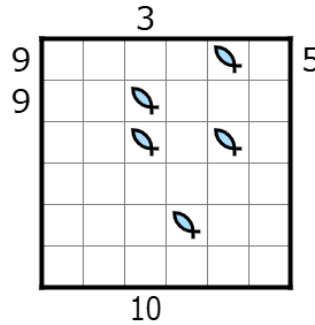


制作者名：y888

# フィッシング

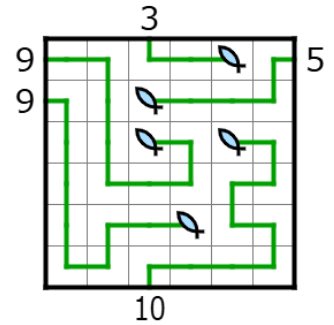
1. タテヨコにマスの中心を通るように線を引き、盤面の外の人（数字）がそれぞれ別の魚を釣り上げるようにつなぎます。
2. 数字は、その数字から魚までに通るマスの数を表します。？の場合、何マス通るかはわかりません。マスの数は、魚のマスも含みます。
3. 障害物以外の全てのマスを、どれか1本の線が通ります。線が同じマスを2回以上通ることはありません。

例題

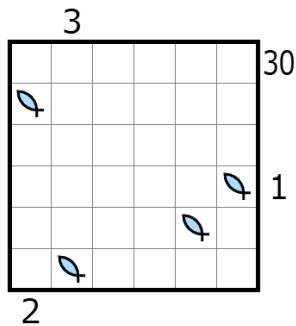


制作者名：IrOiRo

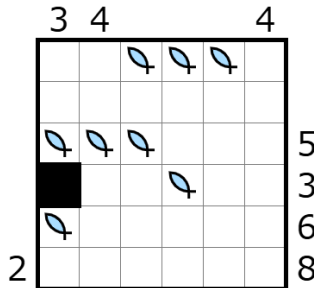
例題の解答



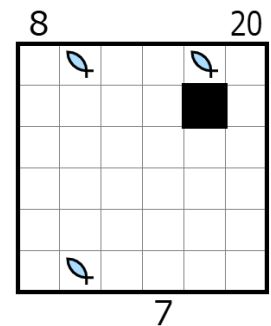
## ★おてごろ



制作者名：kaito1099511627776

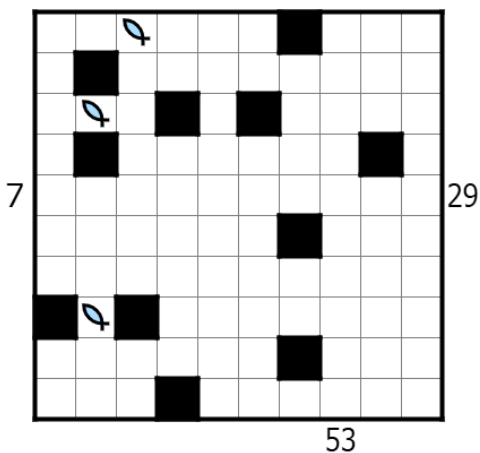


制作者名：ぶろぱん

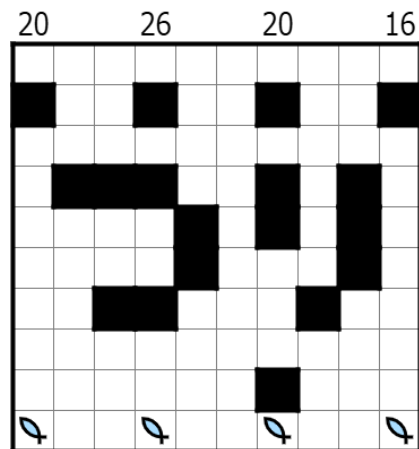


制作者名：ぶろぱん

## ★★ふつう

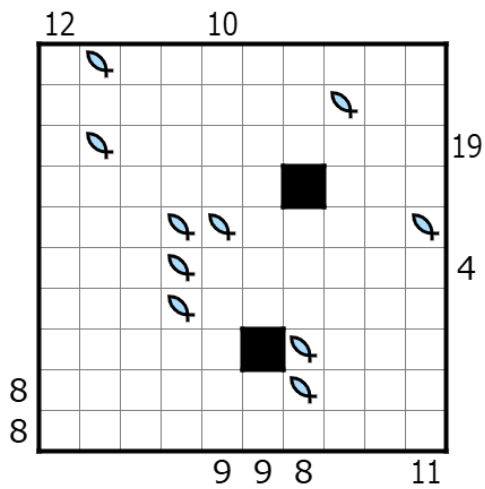


制作者名：IrOiRo

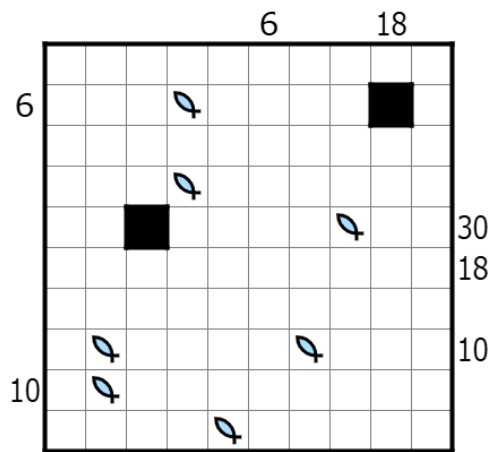


制作者名：城スタジオ

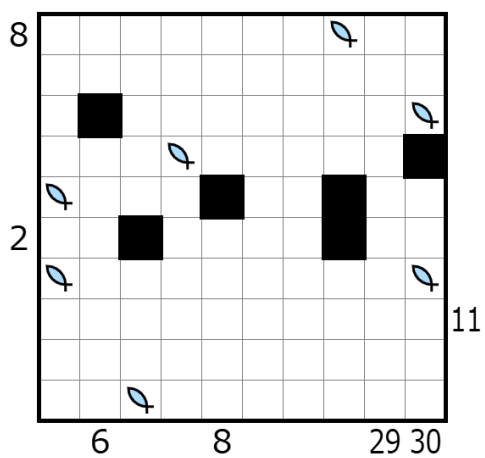
★★★むずかしい



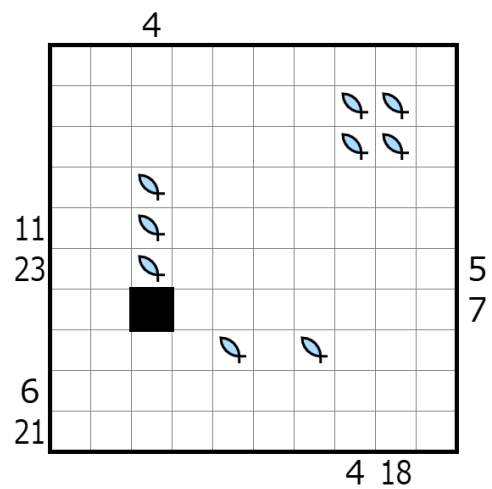
制作者名：IrOiRo



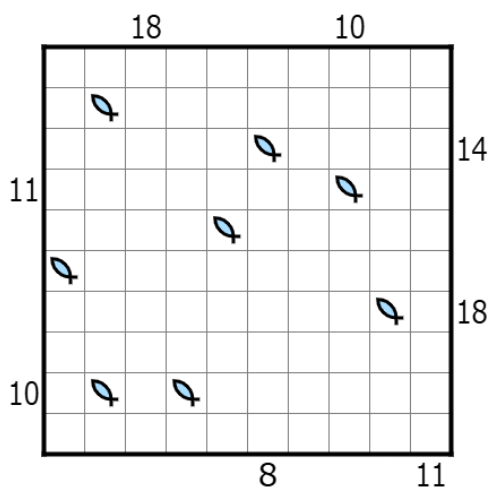
制作者名：y888



制作者名：ぷろぱん



制作者名：Kei



制作者名：y888