

# パズルサークル問題冊子 上級編

## 目次

掛け算リンク  
シャカシャカ  
スリザーリンク  
ぬりかべ  
へやわけ  
ましゅ  
美術館  
LITS

P2-3  
P4-9  
P10-13  
P14-15  
P16-19  
P20-21  
P22-23  
P24-25



←オンラインページ

後日こちらに解答を公開する予定です。

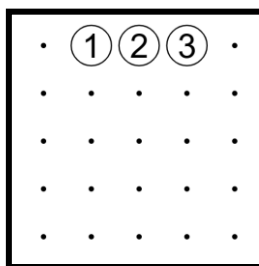


昨年度verです。  
こちらもよければ是非。

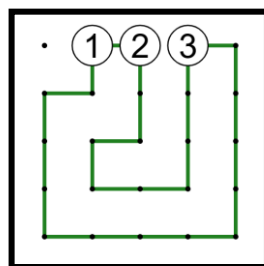
# 掛け算リンク

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

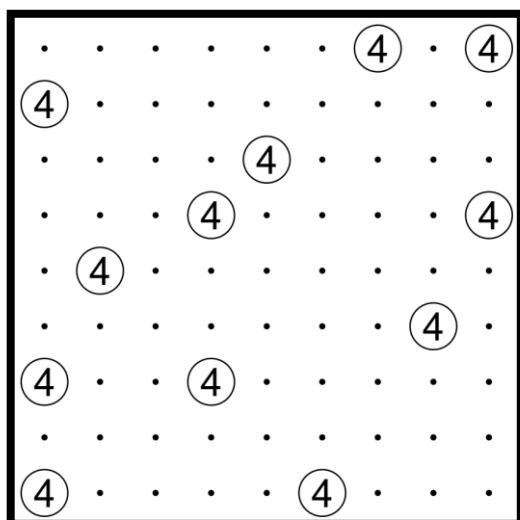


例題の解答

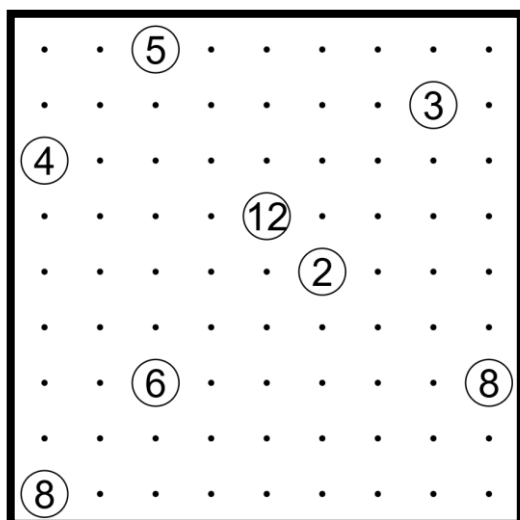


制作者名：y888

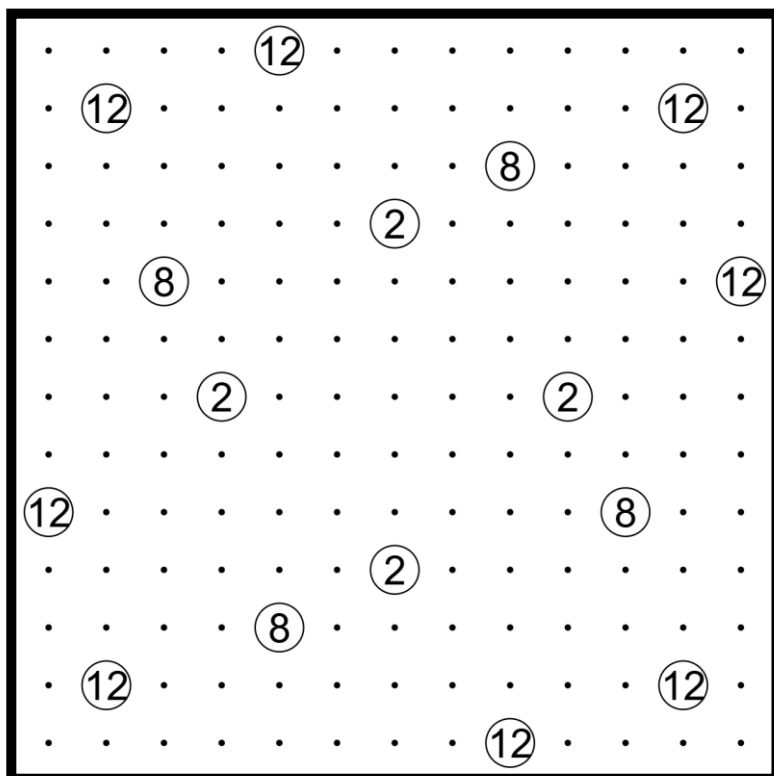
★★ふつう



制作者名：y888

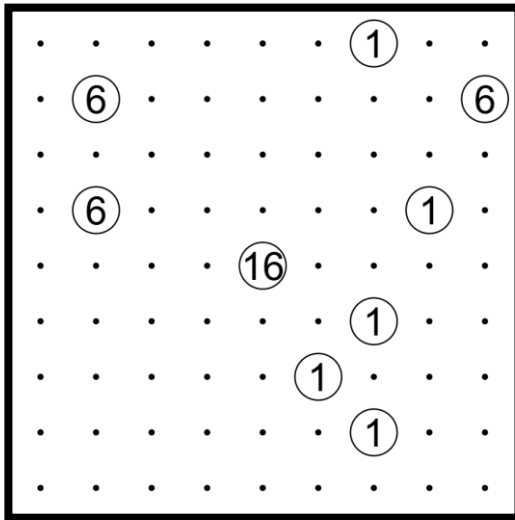


制作者名：y888

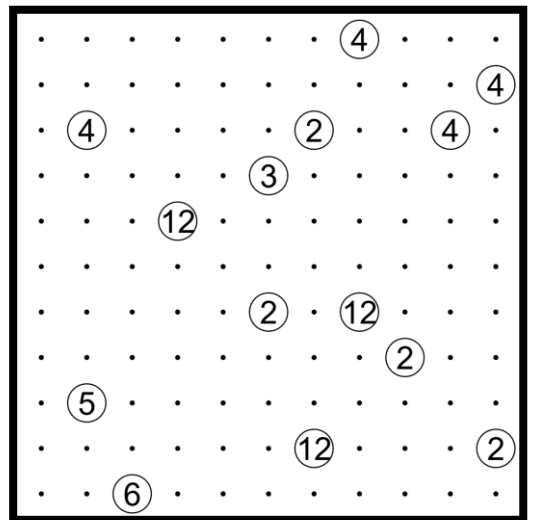


制作者名：kaito1099511627776

★★★★むずかしい

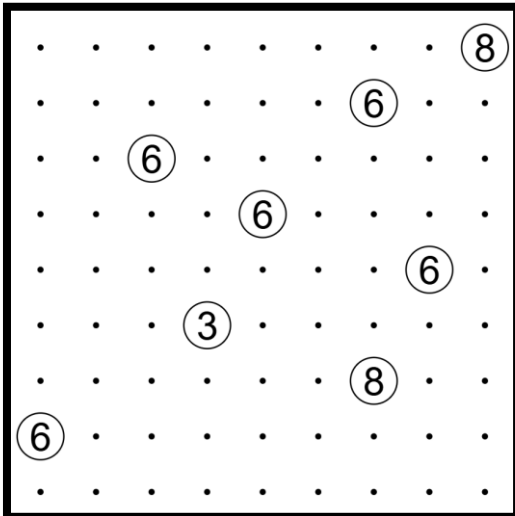


制作者名：城スタジオ

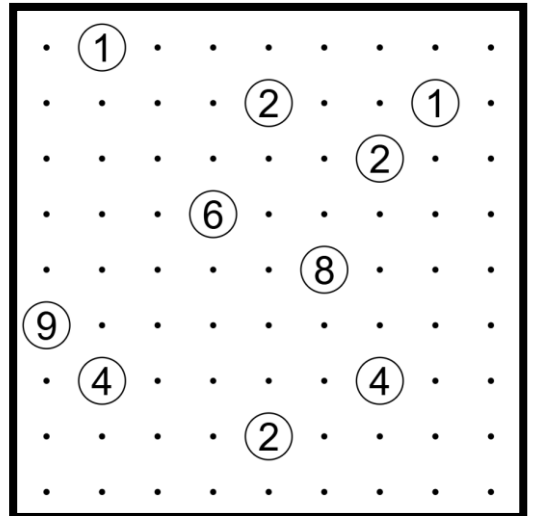


制作者名：y888

★★★★★激ムズ

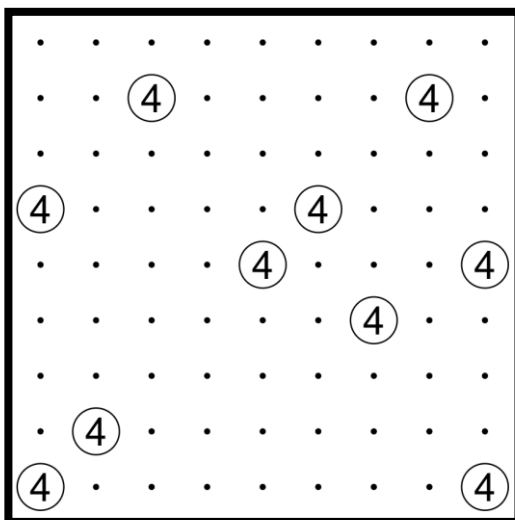


制作者名：y888

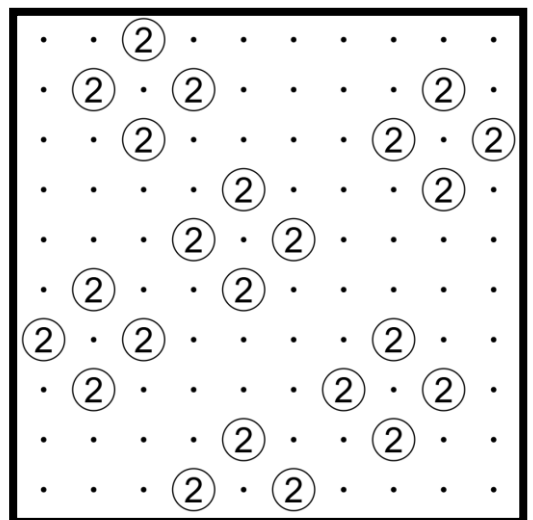


制作者名：stranger\_86952

★★★★★鬼




制作者名：y888



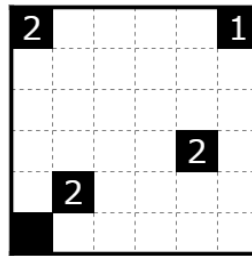
制作者名：kaito1099511627776

# シャカシャカ

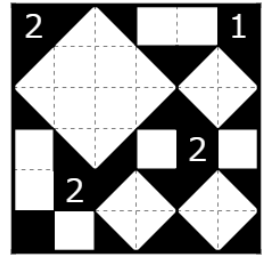
1. 盤面のいくつかの白マスに三角形に黒く塗りつぶしましょう。
2. マスの塗り方は  の4通りのいずれかです。
3. 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコに隣り合うマスのうち、三角形にぬるマスの数を表しています。
4. ぬられずに白く残った部分は、すべて長方形（正方形も含む）にならなければなりません。

ルール文出典：nikoli

例題

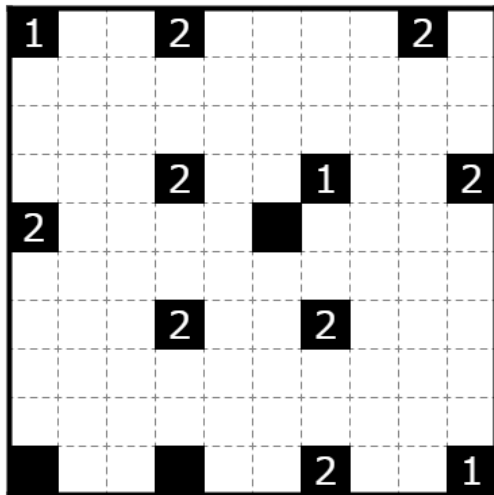


例題の解答

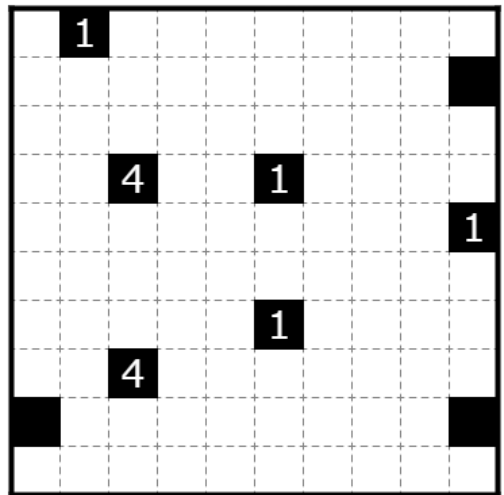


制作者名：kaito1099511627776

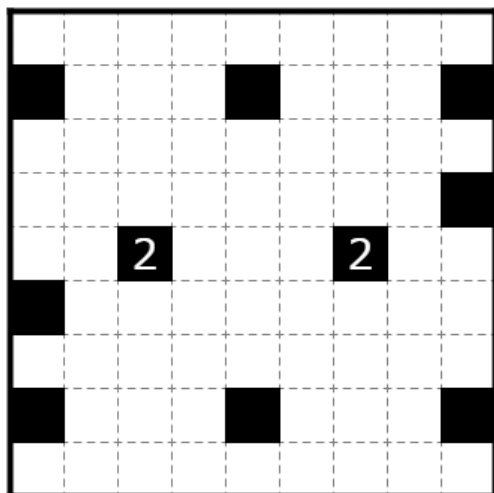
★★★むずかしい



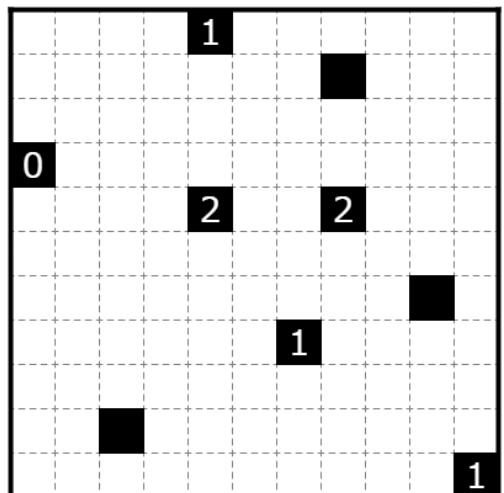
制作者名：fkfk



制作者名：ぷろぱん

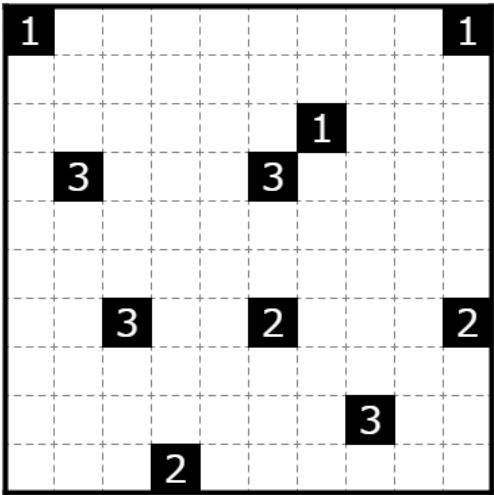


制作者名：Kei

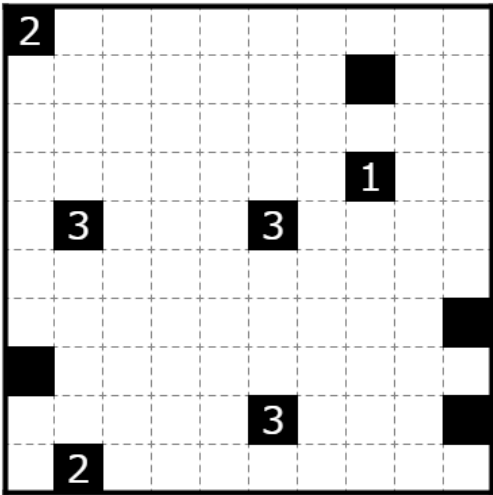


制作者名：stranger\_86952

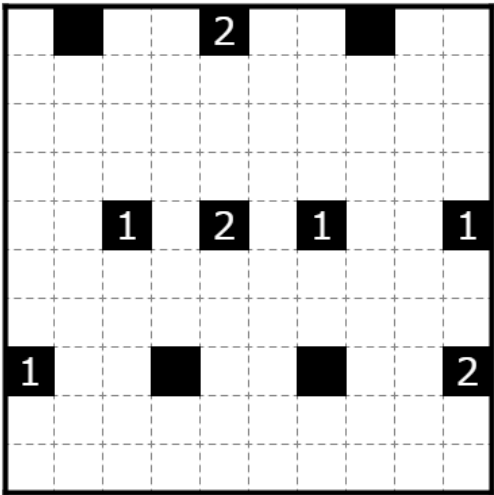
★★★★激ムズ



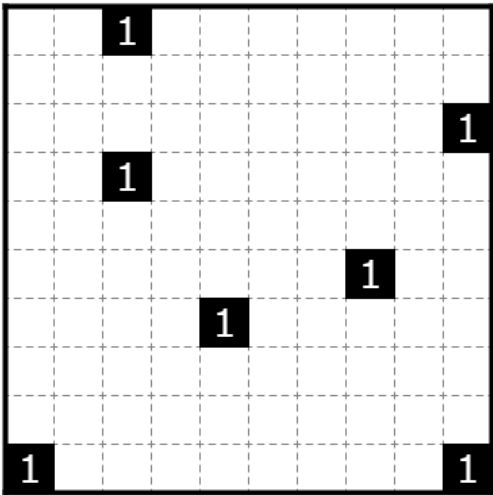
制作者名：y888



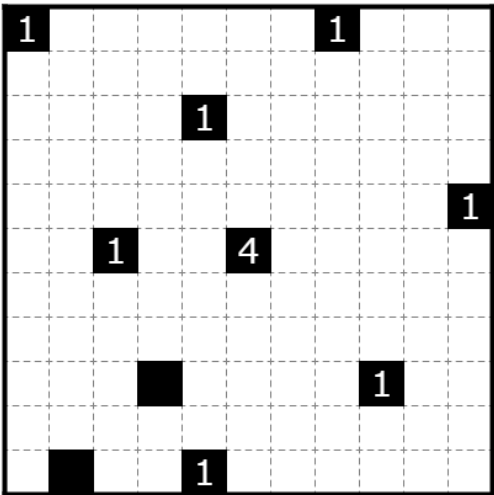
制作者名：kaito1099511627776



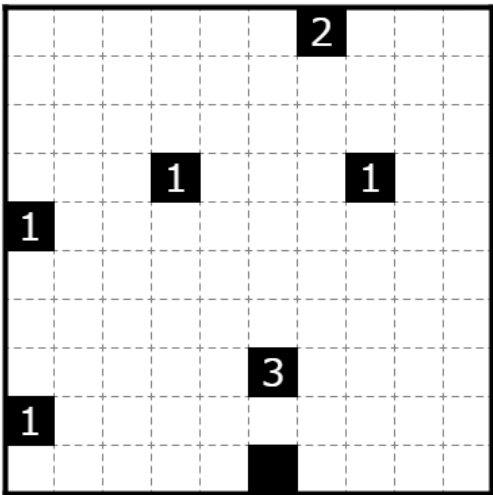
制作者名：fkfk



制作者名：y888



制作者名：stranger\_86952

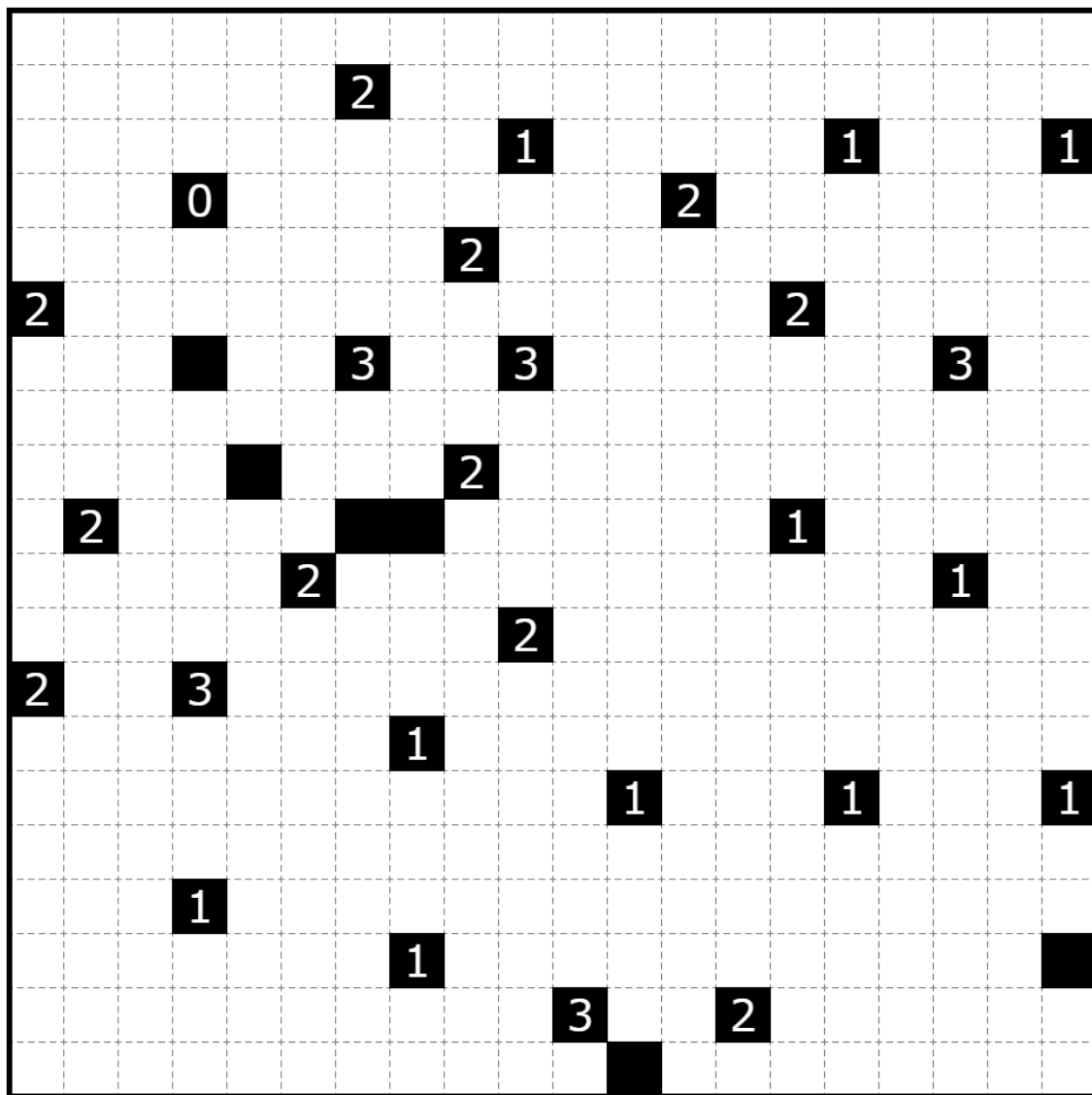


制作者名：stranger\_86952

部員4人がそれぞれ10×10を担当し作った共作です。  
 左上から時計回りに作成したのでその順番に解けるようになっています。盤面がとても大きい上に難易度が高いですがぜひ挑戦してみてください！

★★★★★鬼

### シャカシャカ共作その1



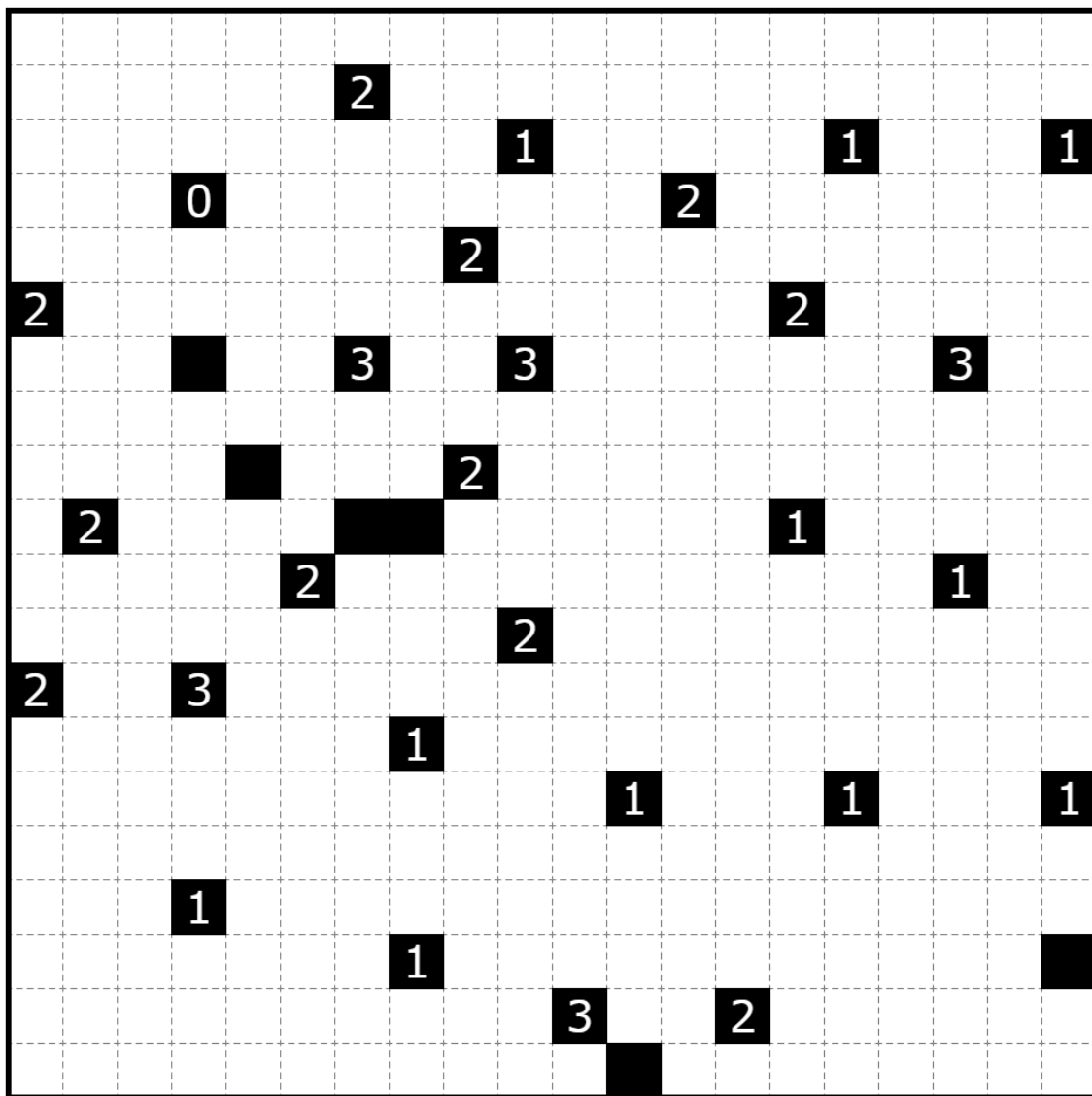
制作者名 左上：IrOiRo

右上：stranger\_86952

左下：Kei

右下：locker

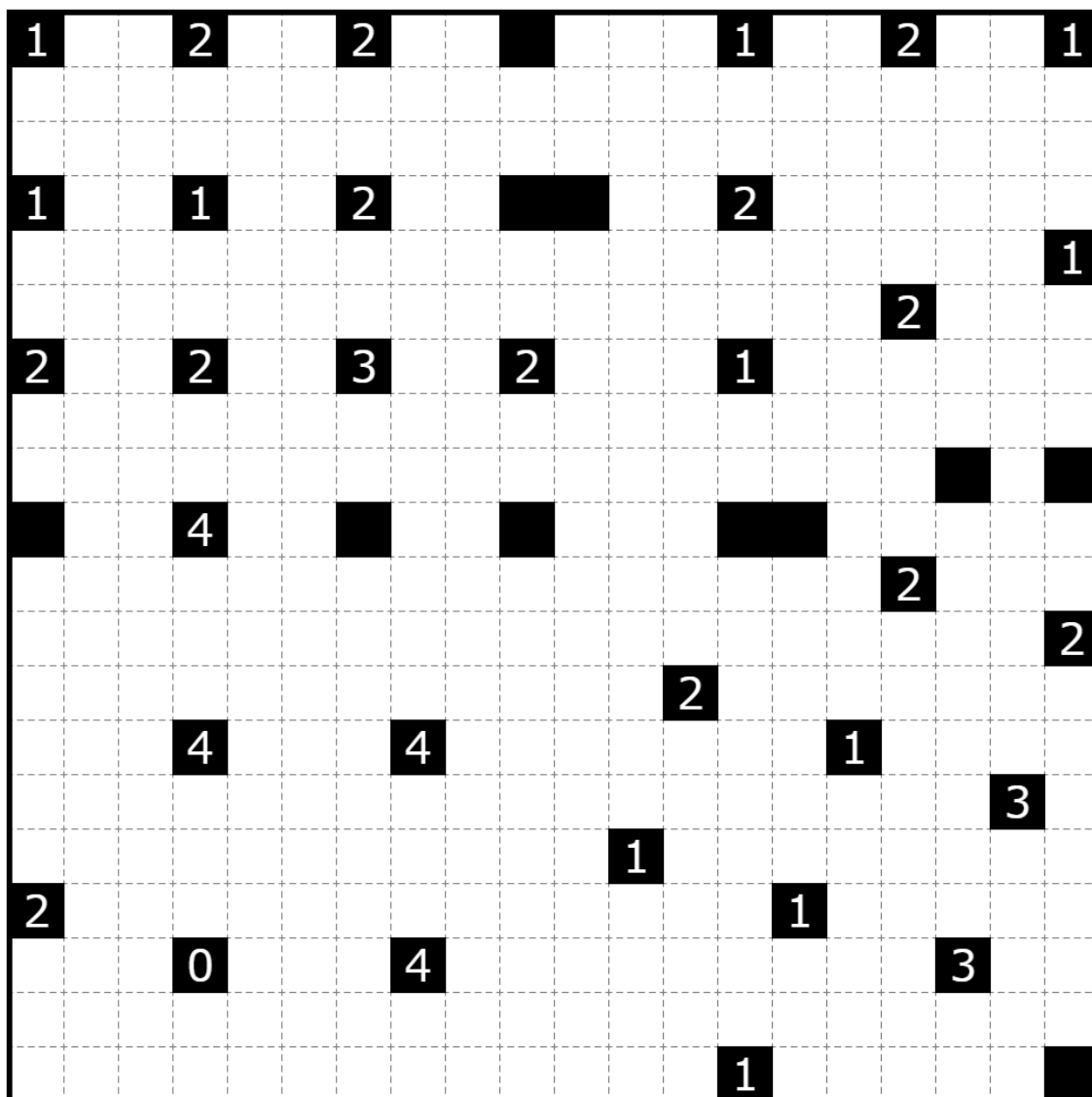
仮置き用（左ページと同一問題）



部員4人がそれぞれ10×10を担当し作った共作です。  
 左上から時計回りに作成したのでその順番に解けるようになって  
 います。盤面がとても大きい上に難易度が高いですがぜひ挑  
 戦してみてください！

★★★★★鬼

### シャカシャカ共作その2



制作者名 左上：y888

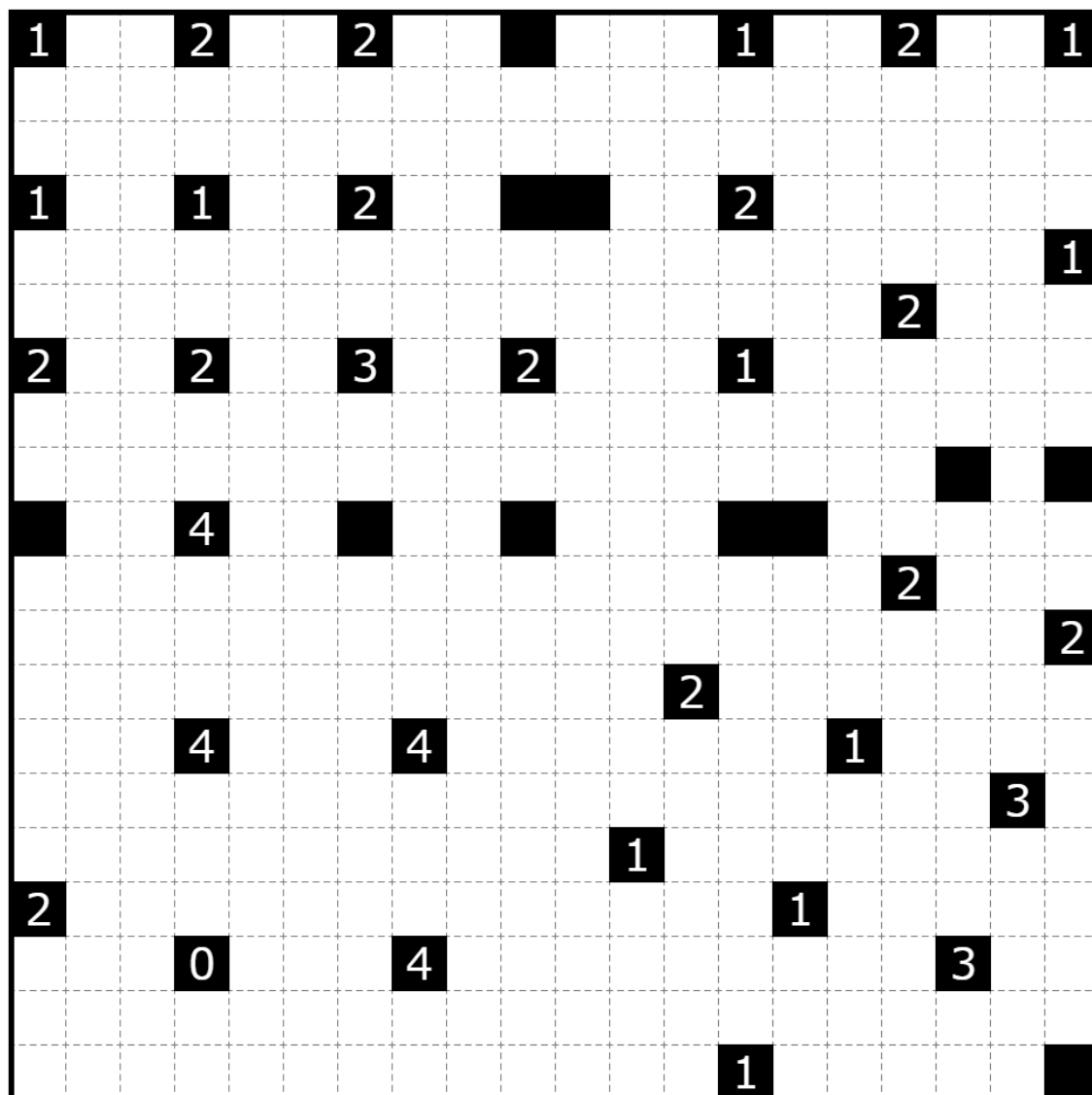
右上：fkfk

左下：kaito1099511627776

右下：a-state



仮置き用（左ページと同一問題）

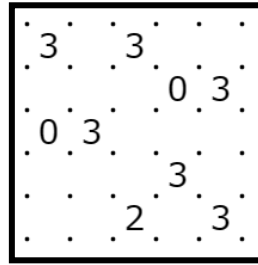


# スリザーリンク

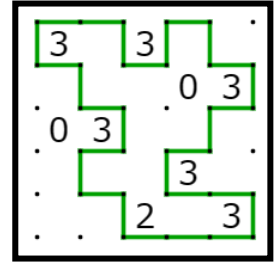
1. 点と点の間にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作しましょう。
2. 4つの点で作られた正方形の中にある数字は、その正方形の辺に引く線の数を表しています。数字のない正方形には何本の線を引くかわかりません。
3. 線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。

ルール文出典：nikoli

例題

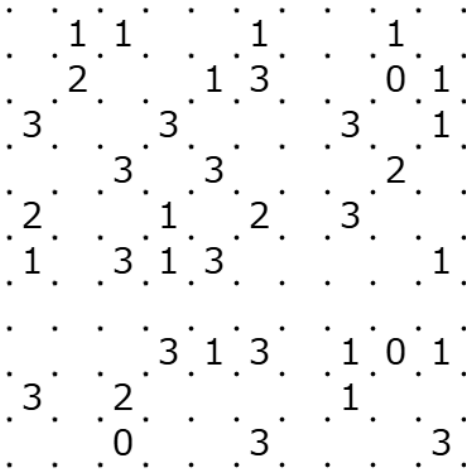


例題の解答

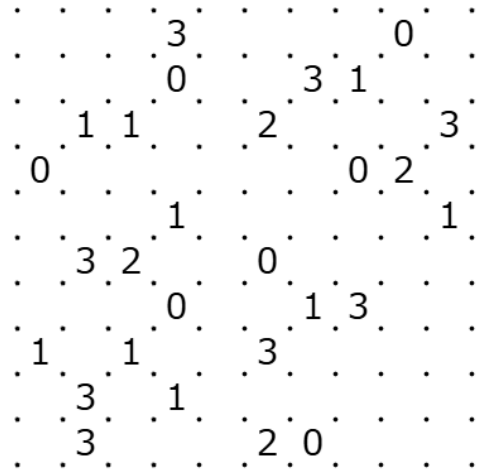


制作者名：kaito1099511627776

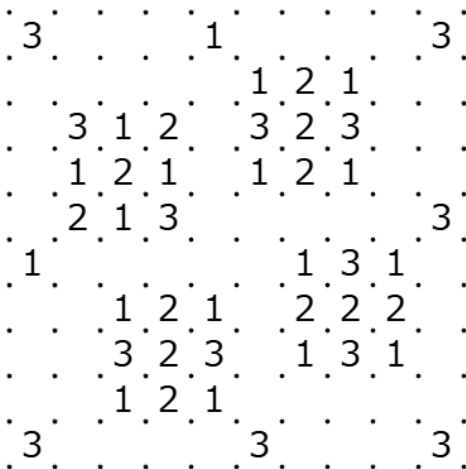
## ★★ふつう



制作者名：y888

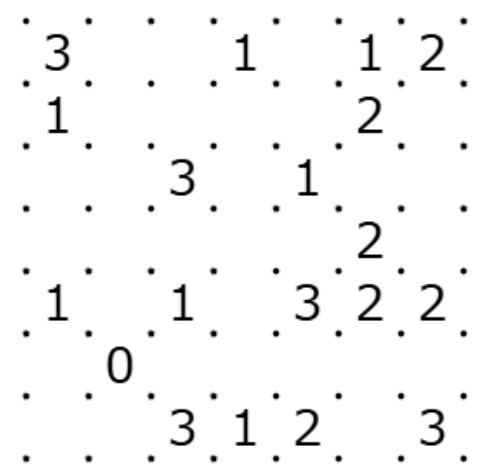


制作者名：y888



制作者名：locker

## ★★★むずかしい



制作者名：ぷろぱん

★★★むずかしい

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

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：IrOiRo

★★★★激ムズ

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

制作者名：y888

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

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：ぷろぱん

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

制作者名：ぷろぱん

部員4人がそれぞれ10×10を担当し作った共作です。  
 左上から時計回りに作成したのでその順番に解けるようになって  
 います。盤面がとても大きい上に難易度が高いですがぜひ挑  
 戦してみてください！

★★★★★鬼

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

制作者名 左上：y888

右上：ぷろぱん

左下：kaito1099511627776

右下：stranger\_86952

仮置き用（左ページと同一問題）

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

# 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

## ★★ふつう

				3			
		7					
					3		
			3				
			4				
	7						
				7			
						3	

制作者名：kaito1099511627776

1	2	3	4	5			
9	9		7	8			

制作者名：Kei

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

制作者名：y888

4	6				5		
			5		5		
							6
	5						
			1				
			8		2		
							6

制作者名：y888

★★★むずかしい

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

制作者名：y888

4								
					4			
4								
				4		4		
	4							

制作者名：locker

2								
			3					
	2							
			3			5		
				7		12		

制作者名：fkfk

		2						
2						4		2
					2			
				5				
					3			
		5						
							8	
					11			?

制作者名：Kei

★★★★激ムズ

	3			6				
						10		
3		3						
						6		
9								
		5			1			
				9				

制作者名：IrOiRo

★★★★★鬼

						3		
				7				
4					4			
								8
	7							
					5			

制作者名：y888

# へやわけ

1. 盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。
2. 太線で区切られた四角（部屋と呼びます）に入っている数字は、その部屋に入る黒マスの数を表しています。数字の入っていない部屋には、いくつ黒マスが入るかわかりません。
3. 白マスを、タテまたはヨコにまっすぐに3つ以上の部屋にわたって続けさせてはいけません。
4. 黒マスをタテヨコに連続させたり、黒マスで盤面を分断したりしてはいけません。

例題

1					
2		5			1
2		2			

例題の解答

1					
2		5			1
2		2			

制作者名：kaito1099511627776

ルール文出典：nikoli

## ★★ふつう

1					
		5			
				0	
4					
		2			
				3	

制作者名：城スタジオ

				0	
0		3		1	
1			2	3	1
				0	

制作者名：kaito1099511627776

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

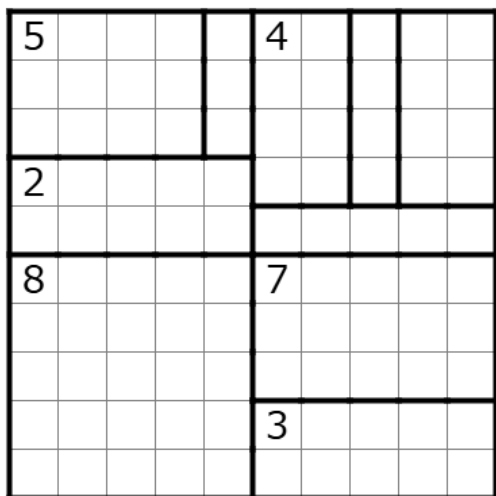
制作者名：城スタジオ

4				4			
4						4	
		4					
						4	
4							

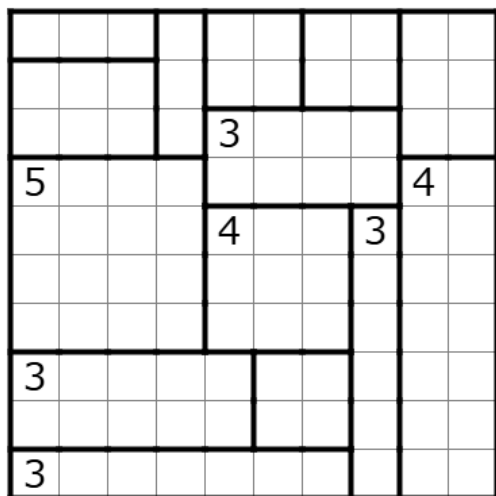
制作者名：y888



★★★むずかしい

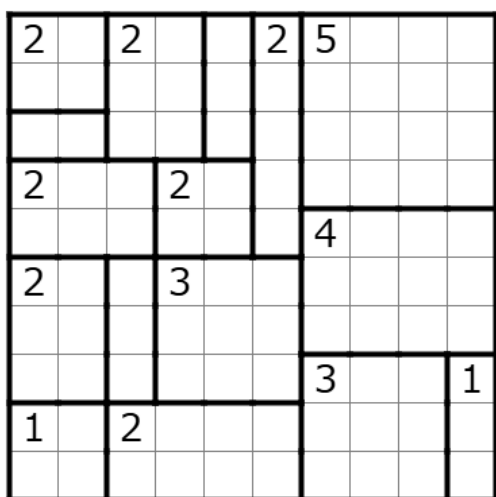


制作者名：IrOiRo

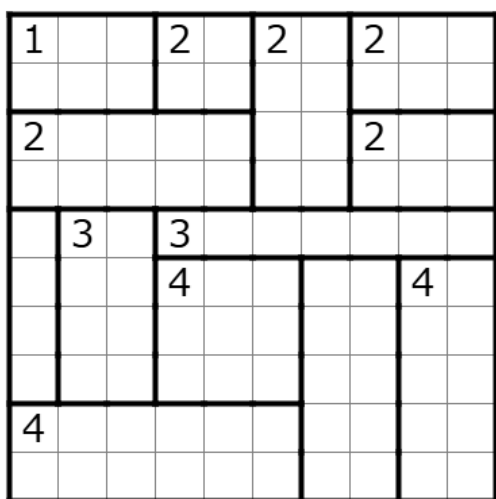


制作者名：y888

★★★★激ムズ

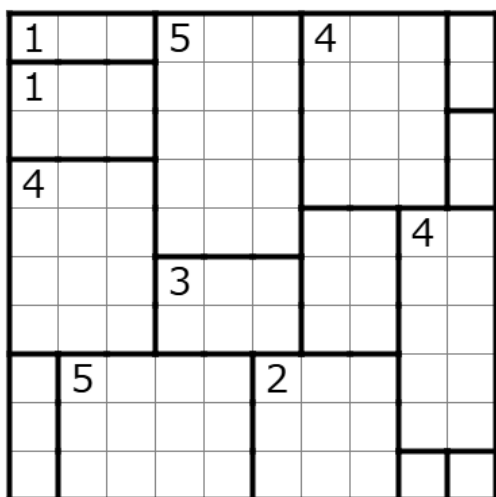


制作者名：stranger\_86952

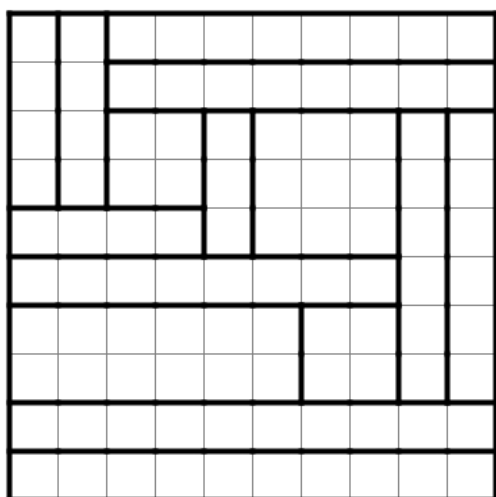


制作者名：y888

★★★★★鬼



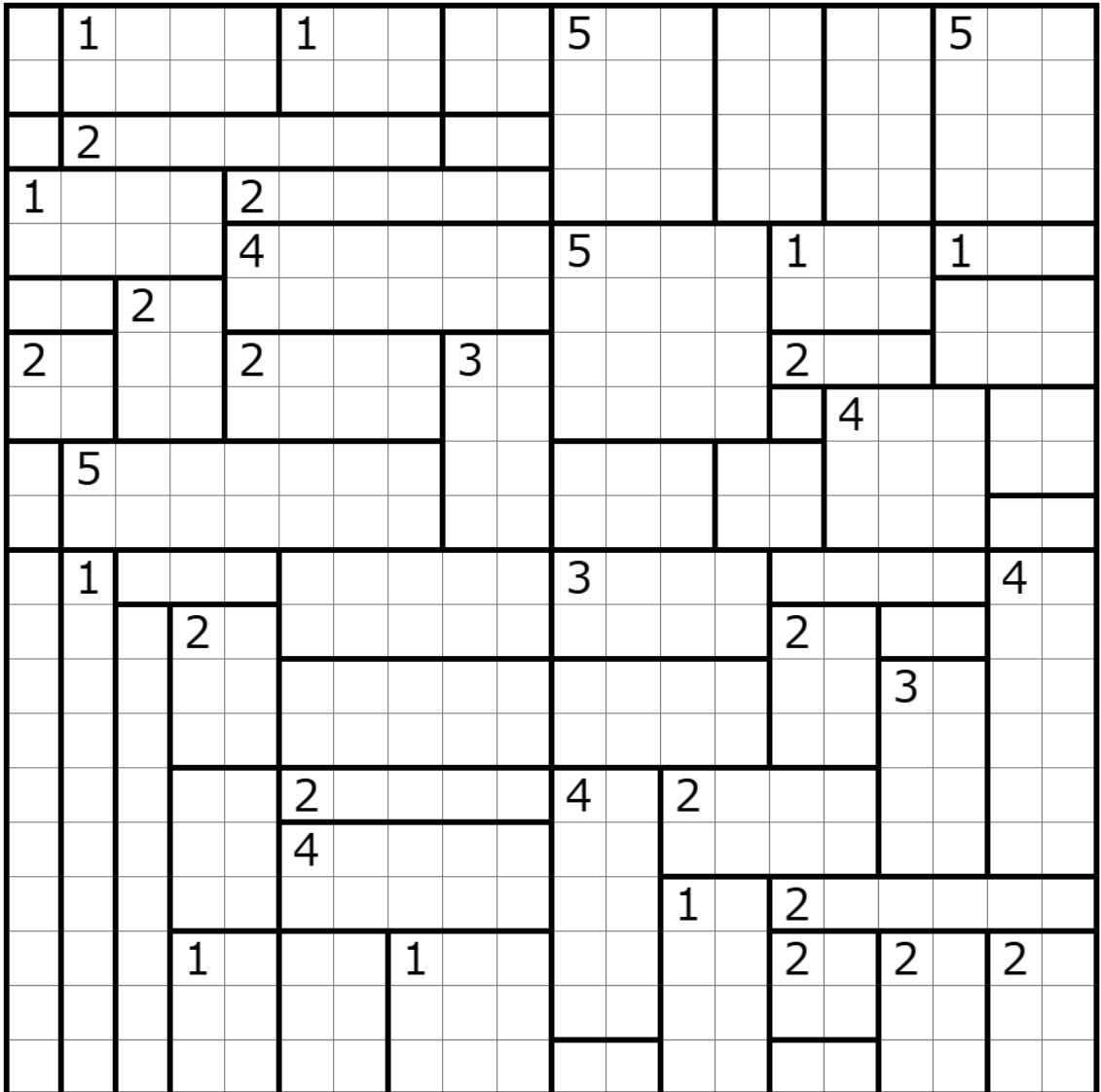
制作者名：y888



制作者名：kaito1099511627776

部員4人がそれぞれ10×10を担当し作った共作です。  
 左上から時計回りに作成したのでその順番に解けるようになって  
 います。盤面がとても大きい上に難易度が高いですがぜひ挑  
 戦してみてください！

★★★★★鬼



制作者名 左上：y888

右上：kaito1099511627776

左下：IrOiRo

右下：stranger\_86952

仮置き用（左ページと同一問題）

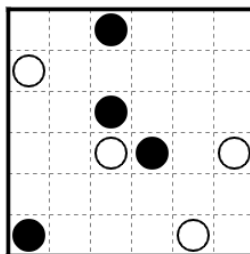
	1			1			5					5		
	2													
1				2										
				4			5			1		1		
		2												
2				2						2				
											4			
	5													
	1						3						4	
			2							2				
											3			
				2			4		2					
				4										
									1		2			
			1			1				2		2		2

## ましゅ

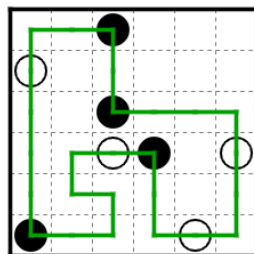
1. 盤面のいくつかのマスのみに線を引いて全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 城丸を通る線は、白丸のマスのみで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合があります。
4. 黒丸を通る線は、黒丸のマスのみで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

ルール文出典：nikoli

例題

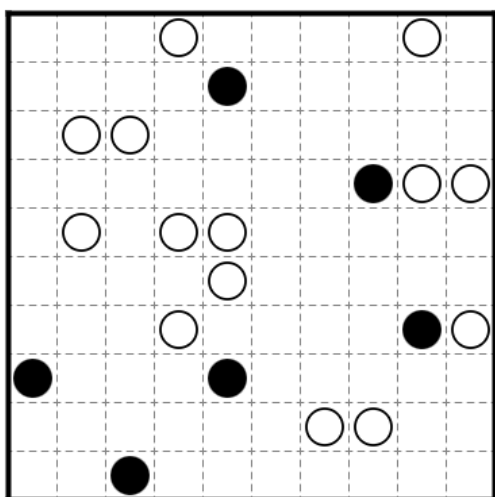


例題の解答

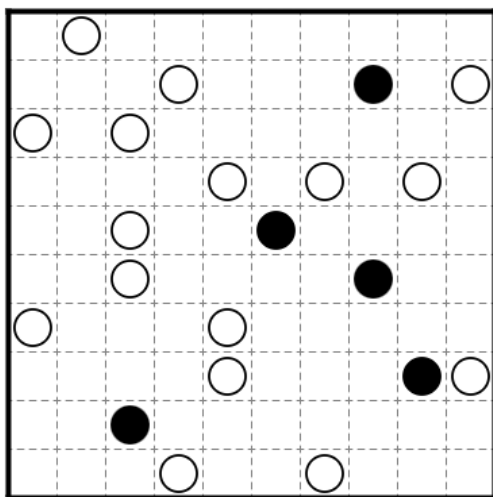


制作者名：stranger\_86952

## ★★ふつう

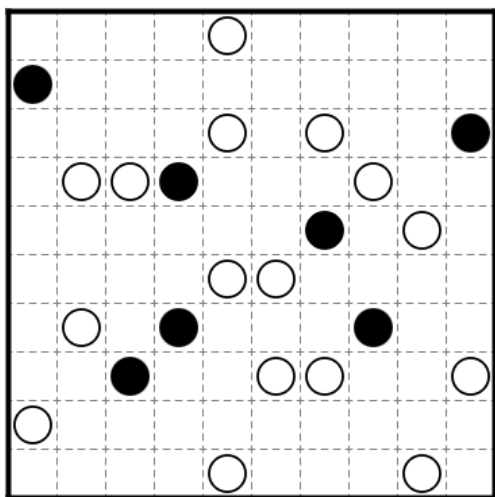


制作者名：ぷろぱん

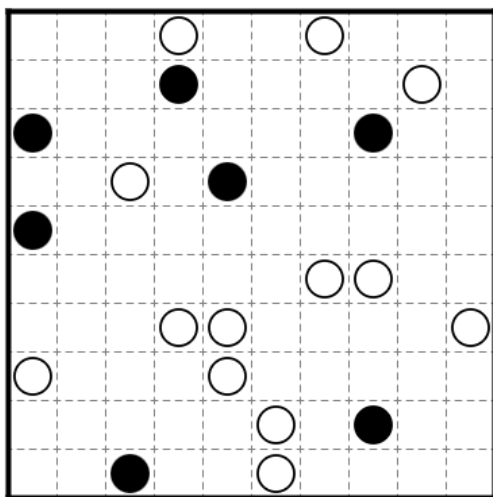


制作者名：ぷろぱん

## ★★★むずかしい

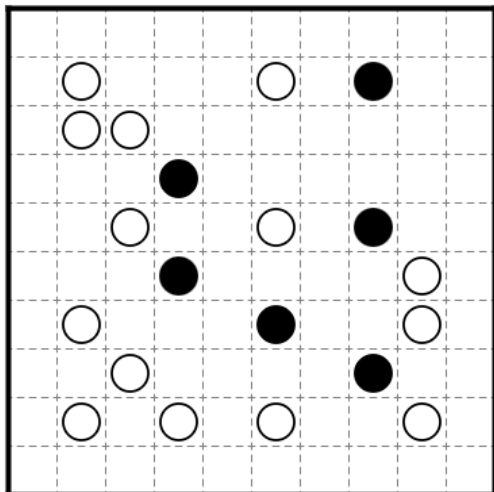


制作者名：y888

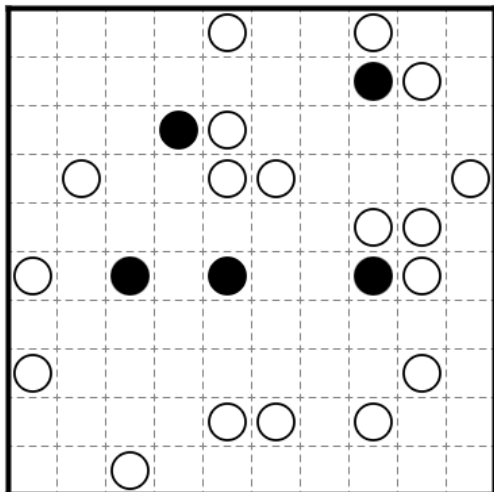


制作者名：y888

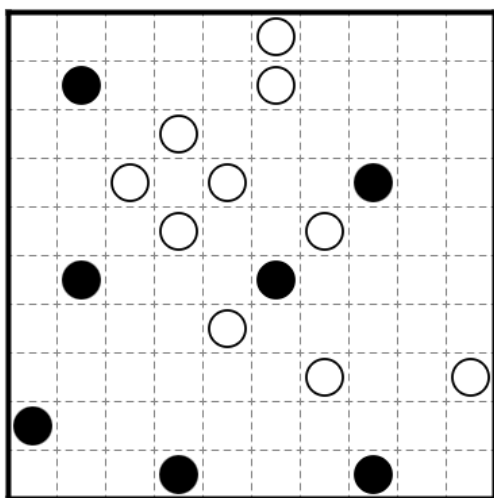
★★★むずかしい



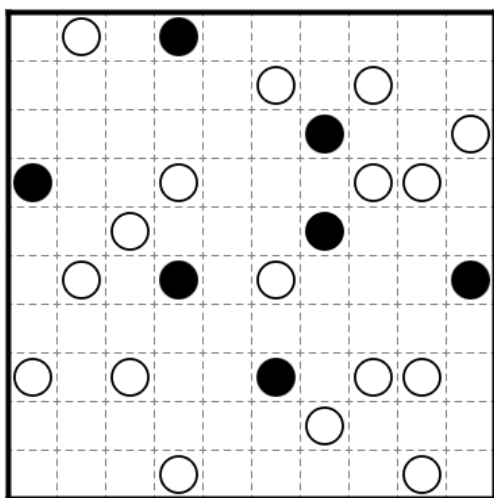
制作者名：stranger\_86952



制作者名：y888

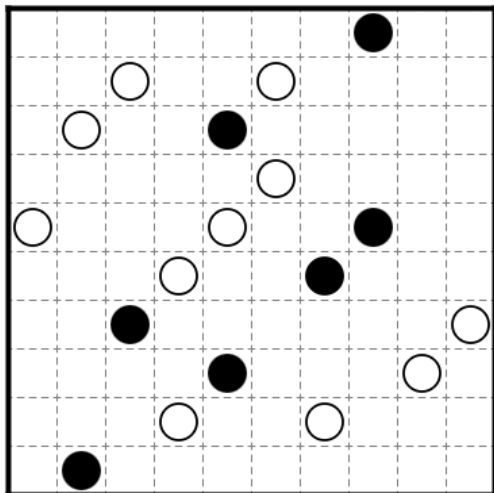


制作者名：kaito1099511627776

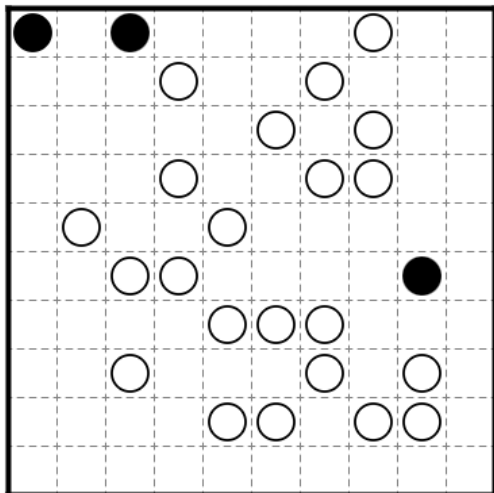


制作者名：y888

★★★★激ムズ



制作者名：kaito1099511627776



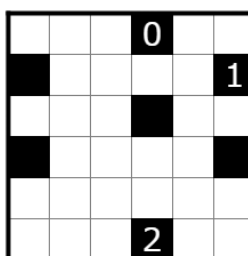
制作者名：y888

# 美術館

- 1.盤面のいくつかの白マスに照明を置きましょう。（○を書きましょう。）
- 2.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白マスのうち、照明が入るマスの数を表示しています。
- 3.照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメの位置にあるマスは照らせません。
- 4.照明どうしが照らし合ってははいけません。
- 5.どの照明にも照らされない白マスがあってははいけません。

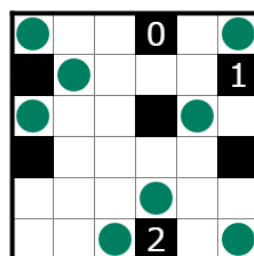
ルール文出典：nikoli

例題

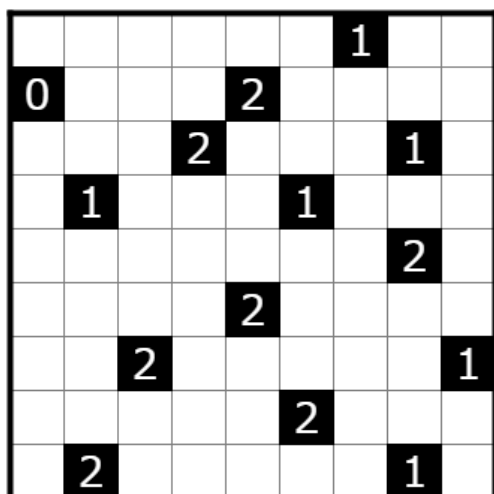


制作者名：fkfk

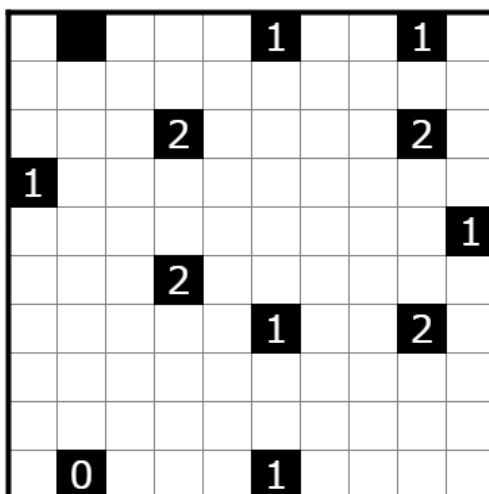
例題の解答



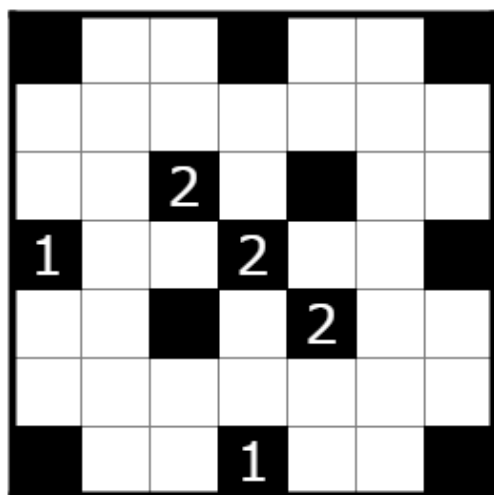
## ★★ふつう



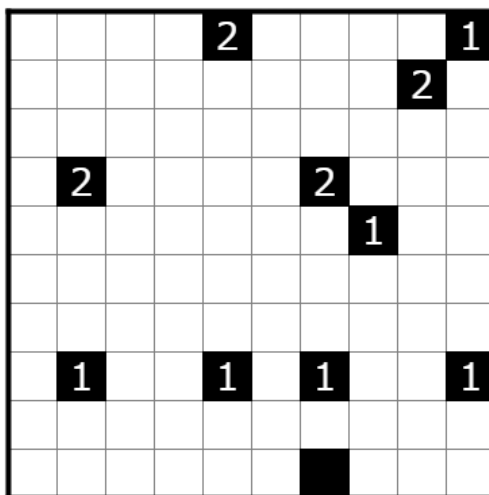
制作者名：lrOiRo



制作者名：fkfk

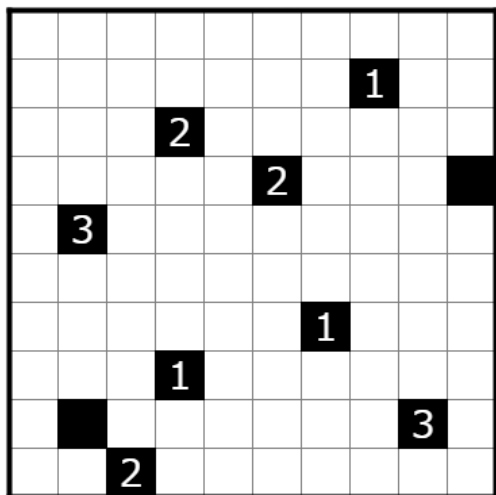


制作者名：fkfk

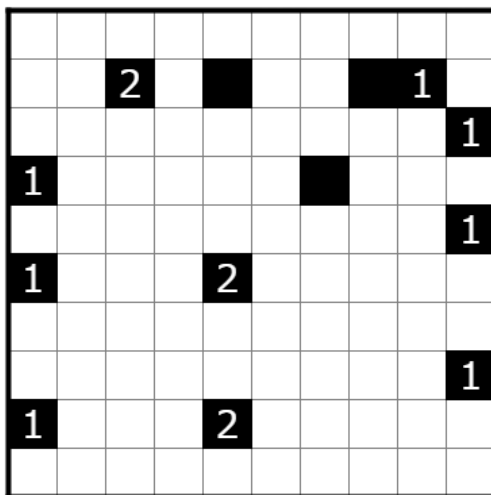


制作者名：fkfk

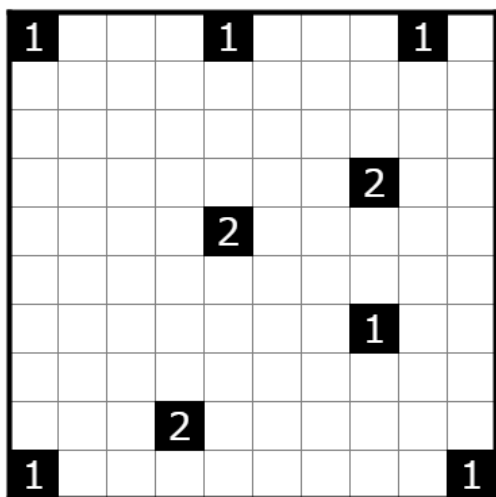
★★★むずかしい



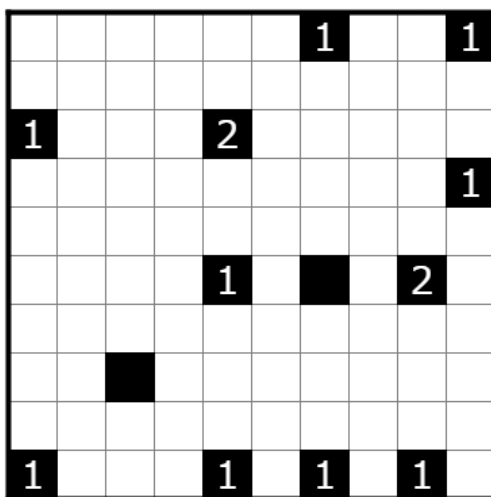
制作者名：y888



制作者名：fkfk

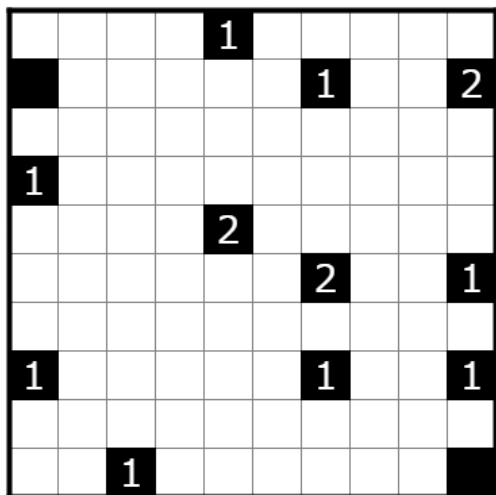


制作者名：kaito1099511627776

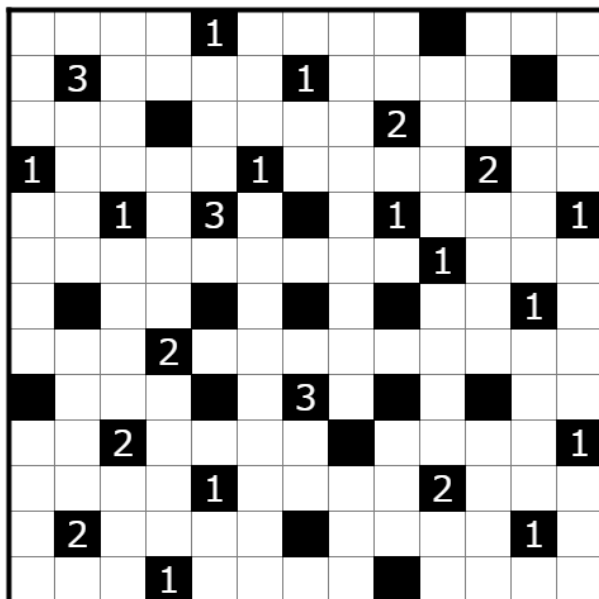


制作者名：fkfk

★★★★★激ムズ



制作者名：fkfk

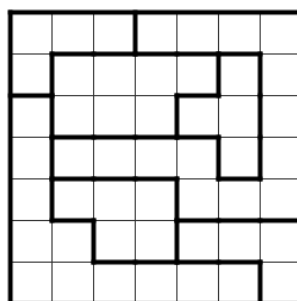


制作者名：stranger\_86952

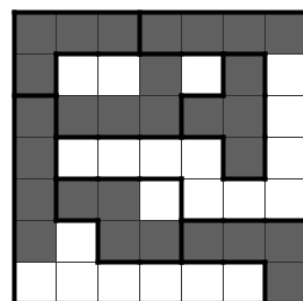
# LITS

- 1.太線で区切られた部分（ブロック）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（テトロミノといいます）を1つずつ配置しましょう。
- 2.回転あるいは裏返しをして同じ形になるテトロミノどうしが辺を共有するようにはいけません。
- 3.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いけません。
- 4.黒マスを2×2以上のカタマリにはいけません。

例題



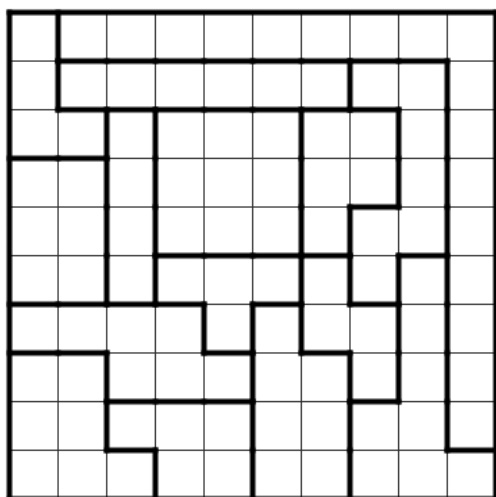
例題の解答



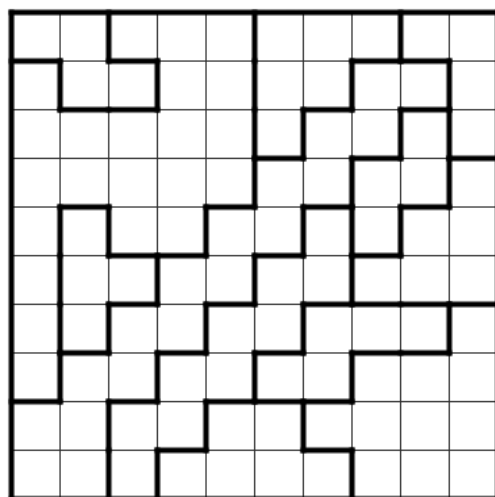
制作者名：kaito1099511627776

ルール文出典：nikoli

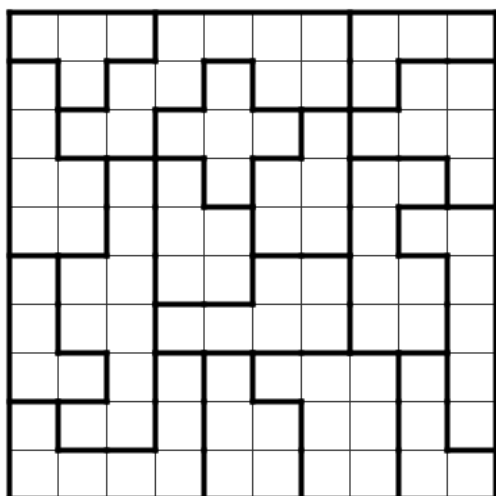
## ★★ふつう



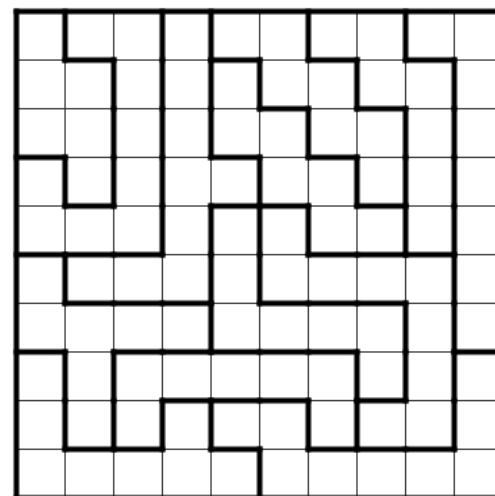
制作者名：Kei



制作者名：Kei



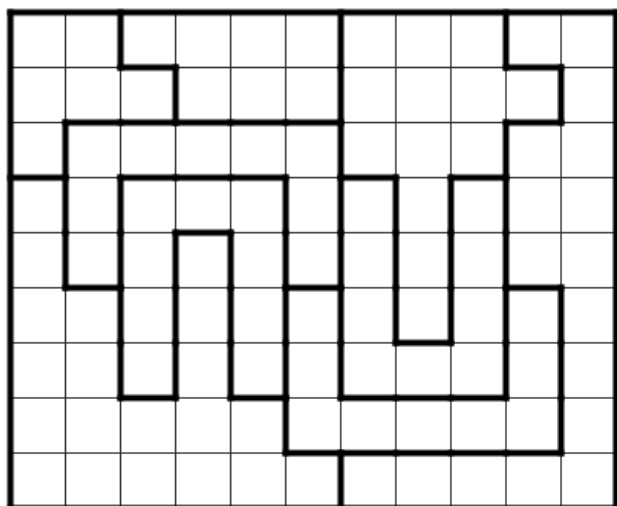
制作者名：ぷろぱん



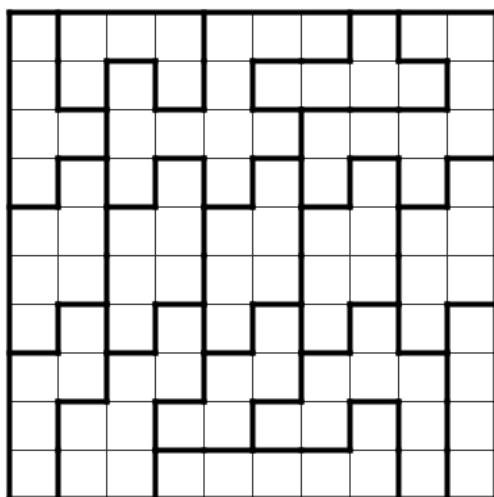
制作者名：IrOiRo



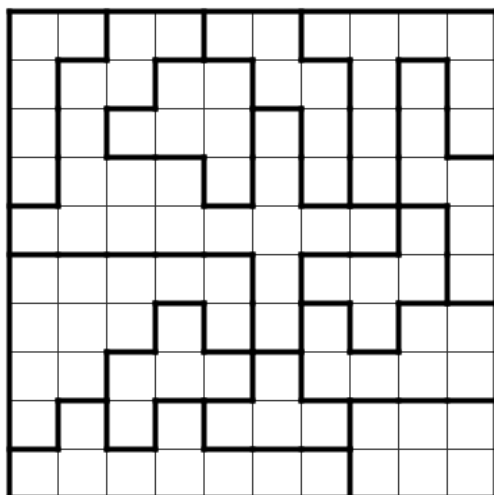
★★★むずかしい



制作者名：Kei

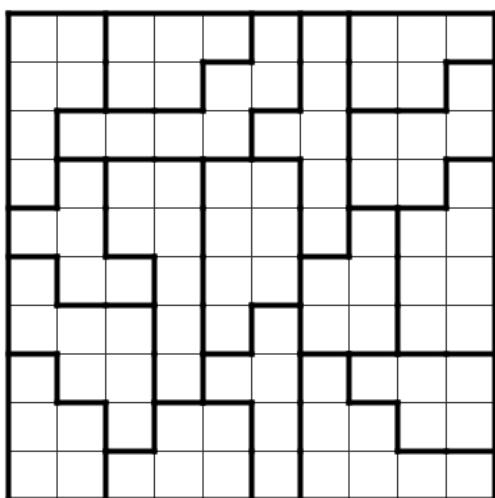


制作者名：Kei

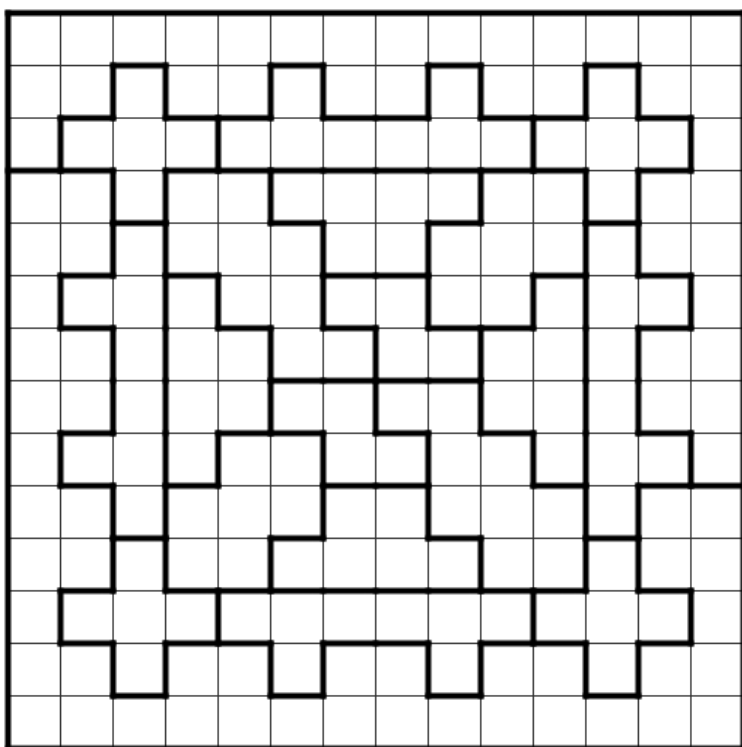


制作者名：IrOiRo

★★★★激ムズ



制作者名：y888



制作者名：Kei