

「半袖の隠れ家」パズル記事と パズル問題のまとめ

Vol.1

はじめに

こんにちは。半袖です。

2005年から「[半袖の隠れ家](#)」というブログで「パズル通信ニコリ」に掲載されているパズルの問題を出題していたのですが、10年くらい前にサーバー料金未納でブログが消滅してしまいました。

このまま消しとくのはもったいないなー、と思い、アーカイブに残っていた問題ファイルを掘り起こしてみましたので、PDFで少しずつ公開していきたいと思います。

ついでに現ブログ「[続・半袖の隠れ家](#)」に載せているパズルの記事や問題も乗っけて、読み物的な構成にしてみましたのでそちらも合わせてお楽しみください。

過去問題は300問ほどあり、このVol.1ではそのうち60問くらいを掲載いたします。先は長いです。

2019年2月 半袖

[注意事項 (パズル問題について)]

- ・ パズルのルールは「パズル通信ニコリ」公式Webサイトなどをご参照ください。
<https://www.nikoli.co.jp/>
- ・ 「ぱずぶれで解く」のリンクから、はっばさん制作のWebアプリ上で解くことができます。
- ・ 掲載問題はすべてニコリ社出版物等には投稿していない作品です。
- ・ 掲載問題をこっそりニコリや別の雑誌に投稿とかはしないでください。無料配布の冊子（学祭のパズル部冊子とか）への転載は、ご一報いただければ大歓迎です。掲載問題が足りなければぜひご利用ください。
- ・ 問題のハタン、別解等ありましたらスミマセン、私のTwitterアカウント ([id:hansode](#)) までご連絡ください。

[注意事項 (パズル記事について)]

- ・ 各パズルに関する見解は、ニコリ社公式のものではありません。勝手にいろいろ言ってますみません。
- ・ 記事内に登場する用語や手筋など、先人のパズル作家の皆さんが作ったものを借用している部分がございます。

Special Thanks

ブログでの問題出題ができるようになったのは、下記の皆様の多大なる功績のおかげでございます。
ありがとうございます！

へやわけアプレットさん

<http://www.geocities.jp/heyawake/>

<http://d.hatena.ne.jp/heyawake/>

へやわけをWeb上でだれでも自由に出題できるjavaアプレット。へやわけアプレットさんのおかげで、「ブログでパズルを出題する」文化が生まれました。へやわけアプレットさんありがとう！

はっばさん (ぱずぷれ)

<http://pzv.jp/>

<http://d.hatena.ne.jp/sunanekoroom/>

レギュラーパズル以外の2軍パズルやマイナーオモパも、ぱずぷれの誕生で出題が可能となりました。誰も出題しなければ消えていく運命のオモパが、ぱずぷれのおかげで現代～未来にも引き継がれていきます。はっばさんありがとう！

めりりんさん (PencilBox)

<http://pencilbox.osdn.jp/>

<https://merrilin.hatenablog.com/>

へやわけ以外の各種レギュラーパズルも、めりりんさんのPencilBox (カンペン) の誕生で出題が可能になりました。今ではWeb出題に限らずパズル原稿制作において無くてはならない存在です。めりりんさんありがとう！

株式会社ニコリ

<https://www.nikoli.co.jp/>

いまさら紹介する必要もないのですが。すべてはここから始まりました。ニコリさんありがとう！

他、ブログやTwitterでコメントを残していただいた皆様、ありがとうございます。

目次

06 バズル全般1

ニコリ投稿の手引きの手引き

[掲載パズル]

- ・ へやわけ1 (10×10)
- ・ 黒どこ1 (9×9)
- ・ へやわけ2 (18×10)
- ・ 黒どこ2 (18×10)
- ・ ヤジリン1 (10×10)
- ・ やじさんかずさん1 (10×10)
- ・ へやわけ3 (24×14)
- ・ へやわけ4 (24×14)
- ・ ヤジリン2 (18×10)
- ・ やじさんかずさん2 (18×10)
- ・ むりぼう1 (18×10)
- ・ むりぼう2 (18×10)

10 へやわけ1

今年のへやわけはホワイトニングが流行る！と言い続けて、はや5年

[掲載パズル]

- ・ へやわけ5 (18×10)
- ・ へやわけ6 (18×10)
- ・ へやわけ7 (18×10)
- ・ へやわけ8 (18×10)
- ・ へやわけ9 (18×10)
- ・ へやわけ10 (18×10)
- ・ へやわけ11 (36×20)

- ・ へやわけ12 (36×20)
- ・ へやわけ13 (36×20)

16 バッグ1

バッグについて語ります。

[掲載パズル]

- ・ バッグ1 (10×10)
- ・ バッグ2 (18×10)
- ・ ペイントエリア1 (10×10)
- ・ ペイントエリア2 (18×10)
- ・ キンコンカン1 (8×8)
- ・ キンコンカン2 (18×10)
- ・ ペイントエリア3 (10×10)
- ・ ペイントエリア4 (24×14)
- ・ バッグ3 (24×14)
- ・ アイスバーン1 (8×8)
- ・ アイスバーン2 (8×8)
- ・ アイスバーン3 (24×14)

21 バズル全般2

学生パズル作家を社会人でのパズル界フェードアウトから救う10の方法

[掲載パズル]

- ・ ましゅ1 (18×10)
- ・ ましゅ2 (18×10)
- ・ むりぼう3 (24×14)
- ・ むりぼう4 (24×14)

- ・ ヤジリン3 (24×14)
- ・ ヤジリン4 (24×14)

24 フィルオミノ1

フィルオミノに関する古典を紐解く

[掲載パズル]

- ・ フィルオミノ1 (10×10)
- ・ フィルオミノ2 (18×10)
- ・ フィルオミノ3 (24×14)
- ・ フィルオミノ4 (24×14)
- ・ フィルマット1 (10×10)
- ・ ましゅ3 (24×14)
- ・ ましゅ4 (24×14)

27 フィルオミノ2

フィルオミノの「吸い込み」をPRするトピック

[掲載パズル]

- ・ フィルオミノ5 (18×10)
- ・ フィルオミノ6 (18×10)
- ・ フィルオミノ7 (18×10)
- ・ 橋をかける1 (16×9)
- ・ むりぼう5 (36×20)

目次

30 ホタルビーム1

信濃川理論の解説

[掲載パズル]

- ・ ホタルビーム1 (10×10)
- ・ ホタルビーム2 (10×10)
- ・ ホタルビーム3 (24×14)
- ・ ホタルビーム4 (18×10)
- ・ ましゅ5 (18×10)
- ・ ましゅ6 (18×10)
- ・ ホタルビーム5 (36×20)

36 ホタルビーム2

湾岸道路定跡の解説

[掲載パズル]

- ・ ヤジリン5 (18×10)
- ・ ヤジリン6 (18×10)
- ・ ホタルビーム5 (25×15)
- ・ 修学旅行の夜1 (24×14)
- ・ ましゅ7 (24×14)
- ・ ヤジリン7 (24×14)

パズル全般

1

ニコリ投稿の手引きの手引き

<2016年12月1日投稿>

こんにちわ。半袖です。3ヶ月ぶりくらいのブログ更新。
 前回はおっばいについて書きましたが(※1)、今回は残念ながら真面目な記事で、おっばいは登場しません。

[パズル通信ニコリ](#)は「読者からの投稿」で問題が作られている、というのは皆さんご存じのとおりです。投稿の仕方は本誌内「投稿の手引き」に書かれています。

が、この投稿の手引き、必要最低限の情報しか載っていないで、わかりづらい部分も多いよなーとたまに思います。
 ということで本記事は「投稿の手引きの手引き」ということで、手引きの中で触れられていない部分を多少掘り下げた解説を書いてみようか、と思い立ち、やってみます。

1. 問題を作る

まずは、問題を作ってみましょう。
 問題を作る、とはですね、いわゆる解くように作れとかうんたらかんたら、、、的な部分は今回解説しません。とりあえず何でもいので作ってください。

あ、でもココは触れといたほうがよいか。サイズ問題。

ニコリのパズルは、その種類によって盤面のサイズが決まっています。

このレギュレーションを守らないと、ニコリに原稿が届き封筒が開けられた瞬間にボツです。

ニコリ本誌を見ながら各パズルの盤面サイズを確認しましょう。

(ちなみに例)

◆基本レギュレーション

小サイズ：10×10 中サイズ：17×17 ジャイアント：31×45 SG：50×64

◆間違えやすいもの

- ・フィルオミノのジャイアントは23×37
- ・ひとりにしてくれの小サイズは8×8
- ・ナンバーリンクの中サイズは15×15
- ・カックロとか数独とか推理パズルとかは知らないのでググれ

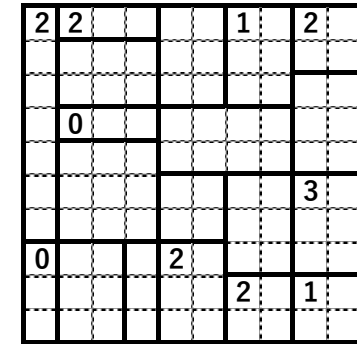
(※2)

ちなみに、ジャイアントとかSGが過去に載ったことなくで、サイズがわからないパズルがありますよね。

(※1) 「続・外向き3連禁と内向き3連禁とおっばい」という記事を投稿していた。

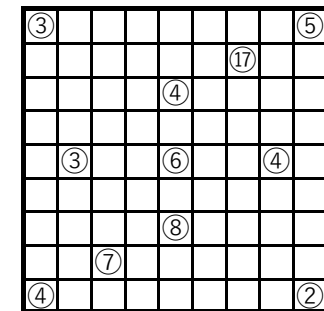
(※2) ググりました。カックロ小サイズ：12×10 中サイズ：16×16 ジャイアント：22×32 数独小サイズ：9×9 ジャイアント25×25 推理パズル小サイズ：マトリックス5×5が2列 中サイズ：マトリックス5×5が3列(ほかもOKでしたっけ?) ジャイアントは調べてw

へやわけ 1 らくらく



→ばずぶれで解く <2006年6月30日出題>

黒どこ 1 らくらく



→ばずぶれで解く <2006年9月11日出題>

こういときはどうするか・・・？

・・・心配ありません、あなたの手で道を拓けばよいのです。

ちなみに私はひとりにしてくれのSGを35×35で投稿したことがあります。本誌のSGはニコリさんから依頼のものもたまにありますが、最近は自由投稿がメインだと思われるので、みなさんどんどん投稿しましょう。

2. 原稿を作る

問題ができれば、原稿をつくりましょう。いわゆる「清書」というやつです。

清書はPCでも手書きでも、何でもOKです。PCならExcelを方眼紙にして盤面を作る人が多いでしょうか。PencilBoxで問題を作った人は、その盤面を画像保存して出力するのも楽です。プリンタないよ！という方は、職場からこっそり印刷するとかネカフェ行くとかネットプリント使うとか、いろいろ手段はあります。手書き派の方は、文房具店で売っている方眼ルーズリーフとかを使いましょう。

さて、この原稿作りにも、いくつか注意しておく点があります。

・「問題と答えの紙は別にしてください」の解釈

投稿の手引きにさらっと書かれている一文です。別々の紙を1枚ずつ用意するのか？それとも枠だけ別にして一緒の紙でもいいのか？迷ってしまうのですが、これは後者の解釈でOKです（もちろん別々の紙でも大丈夫）。この一文の意味は、「答えだけ書いて送っても編集部が解きチェックできないから問題は別につけてね」というふうにと

らえましょう。

※と、ここまで書いて最新の投稿の手引きを見てみたら、わりとそのへんのことちゃんと書いてあったのでした

・領域分割系パズルの原稿を作るときの注意点

フィルオミノとか四角に切れのような、点線上に線を引いて盤面を分割していくパズルの原稿をつくる時は、点線の作り方に注意しましょう。これわりと重要ネ。

たとえば点線でなく実線にしてしまったり、点線でも隙間の少ない破線を使ったりすると、あとで編集部の方が解きチェックするときにものごく解きにくく、解き味を悪くしてしまうことにもつながります。

手書き原稿なら隙間大きめの点線に。PC原稿なら灰色の点線にするのもよいと思います。

(ただしコピーに写らないほどの薄さにはしないようにしましょう)

・答え用紙は手書き解答推奨

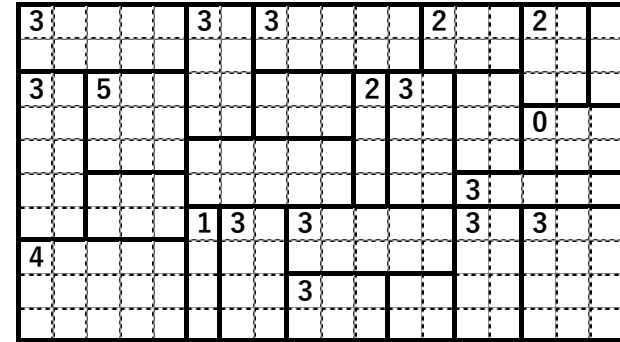
pencilboxから原稿を作る場合、PC上で解いたものをそのまま答え用紙として出力することも可能です。が、投稿する際にはちゃんと手書きで解きチェックしましょう。

思わぬミスが見つかったりとか、手直したい部分が見つられる最後のチャンスですので。

PC画面上で解くのと紙で解くのでは解き味も変わったりするので、そのへんも踏まえ最後は手書きで答えを作るほうがよいと思います。

原稿を作る際の注意点はだいたいそんなところでしょうか。あとはあれですね、初投稿の人はコメントなんかも付けると採用されやすいかもしれません。

へやわけ 2 たいへん

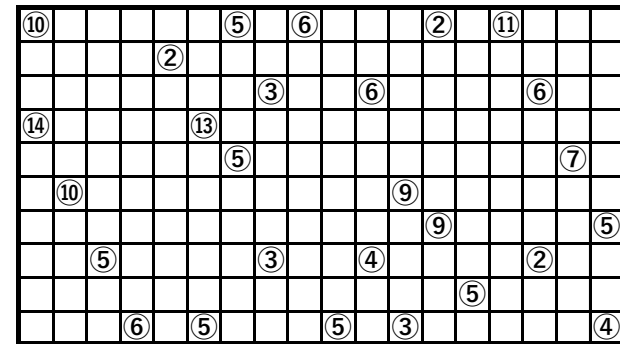


→ばずぶれで解く <2006年1月15日出題>

当時のブログ記事

最近妙に流行ってる某手筋をフィーチャリング。

黒どこ 2 おてごろ



→ばずぶれで解く <2007年2月22日出題>

「初めて投稿します> <ちゃんと解けるかどうか不安> <「クラスのみんで作りました！うちの学校パズルが大ブームです！」

とか書いて、編集部を泣き落としに掛かりましょう。

3. 原稿を郵送する

本誌の原稿はクロスワード等一部を除き、郵送が原則です。原稿ができたなら封筒に入れ、株式会社ニコリ宛に送りましょう。このとき、投稿量が多いと82円切手で重量オーバーになってしまう可能性があります。今月は頑張ったな！と思ったら、奮発して92円切手を堂々と貼りましょう。

本誌の締め切りは2月／5月／8月／11月の月末消印有効。本誌発売日の1ヶ月前（日数で言うと10日くらい前）ですね。オモパ（2軍パズル含む）と特集パズルは本誌発売翌月10日までなら次号に載るので、最新号を解いて気に入ったオモパがある場合は、積極的に応援投稿しましょう。

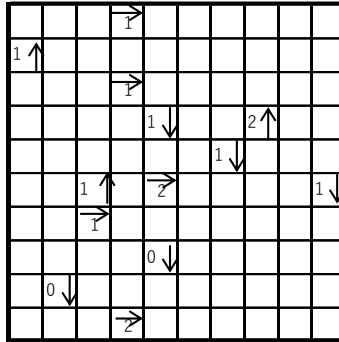
ポスト投函では締切間に合わねえ！という場合は、お近くの大きめの郵便局の「ゆうゆう窓口」に持っていきましょう。日付が変わるまでは当日消印扱いにできます。（※1）

見事問題が掲載されたら、あなたのお宅に「掲載誌在中」のハンコが押された封筒が届きます。

そして後日、原稿料振込先とマイナンバー教えてください。通知が！さらにさらに経験を積みパズルの制作依頼も来

（※1）働き方改革により、2019年現在では日付が変わるまで開いているゆうゆう窓口は少なくなりました。お近くの店舗の時間は各自ご確認ください。

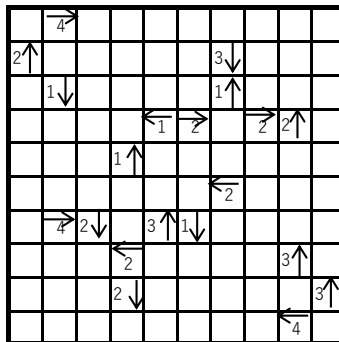
ヤジリン 1 おてごろ



→ばずぶれで解く <2007年6月30日出題>

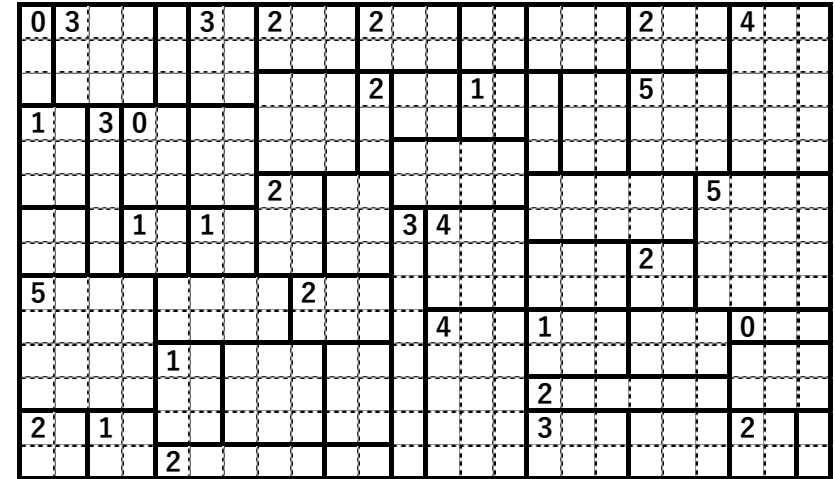
やじさんかずさん

1 らくらく

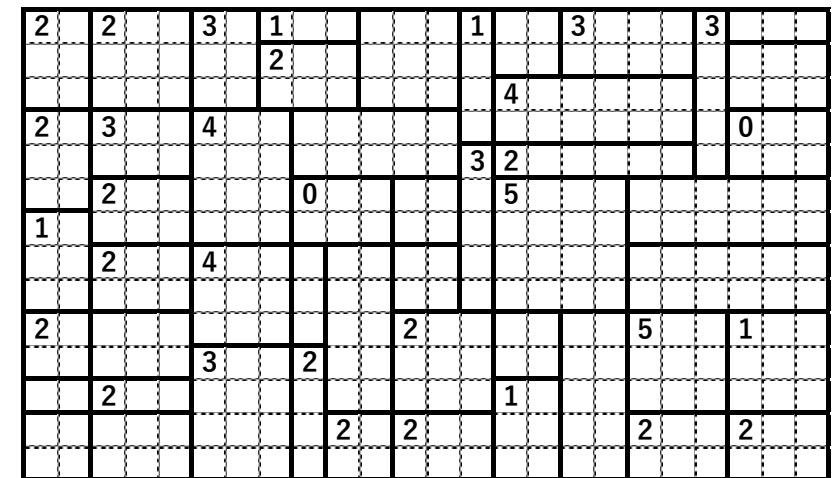


→ばずぶれで解く <2007年6月22日出題>

へやわけ 3 たいへん →ばずぶれで解く <2010年3月6日出題>



へやわけ 4 たいへん →ばずぶれで解く <2007年4月12日出題>



ちゃったり！？その先に見えるのは、鉛筆一本で原稿料を荒稼ぎする夢のウハウハ生活ね！ヤッター！

と、まあそんなところでしょうか。

ニコリ本誌は初投稿の方の問題もバンバン載る雑誌なので、まだ問題を作ったことがない人はぜひぜひチャレンジしてみてください。

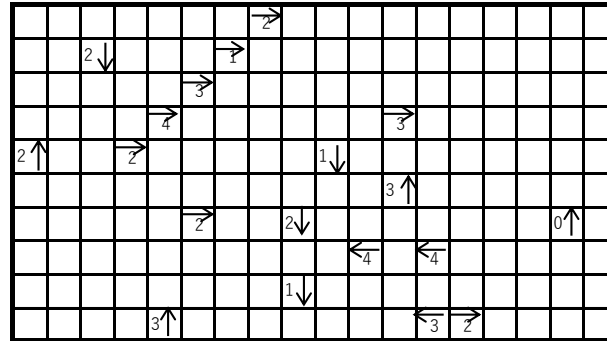
「答えと問題の紙は別にして～」の解釈は作者によっても分かれていたようで、**あるかり工場長さん**からのコメントも当時のブログに届いていました。

枠が分かればどっちでも載りますのでご安心ください。でも同じ紙にしようとする、原稿作る段階で枠を2つ分用意する必要があるんだよね。私はいつもこれを忘れてしまい、結局別々の紙で送ることが多いです。

その他コメント欄では**ぶどうちゃんさん**から、ペンネームに関する注意事項（長すぎると省略される）、ペンネーム書き忘れて本名で掲載（あるある）、もいたできておりました。

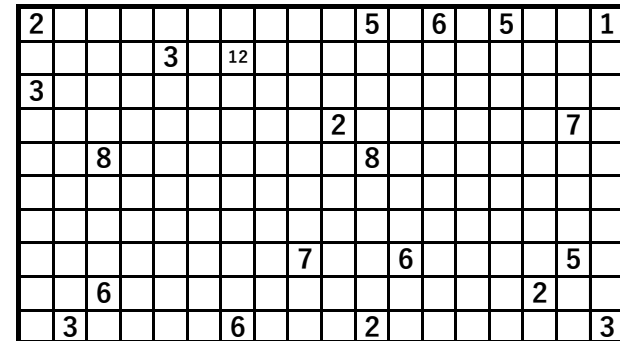
Rintaroさんからは、スリリンの0隣接禁など作る上での禁止手ルールも取り上げてみては、とのコメントも。これは割と細かいルールがたくさんあって、そういえばスラロームにおいてすごく言いたい禁止手がひとつあるのだよねー。そのうちブログで取り上げましょう。

ヤジリン ② たいへん



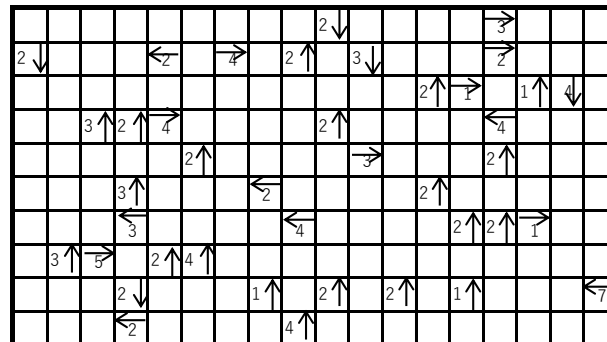
→ばずぶれで解く <2008年2月9日出題>

ぬりぼう ① らくらく



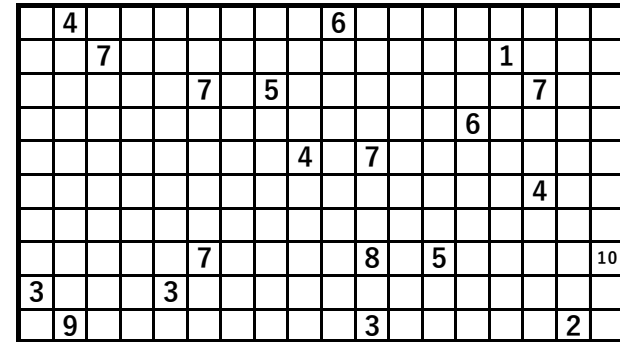
→ばずぶれで解く <2007年3月11日出題>

やじさんかずさん ② おてごろ



→ばずぶれで解く <2007年2月19日出題>

ぬりぼう ② おてごろ



→ばずぶれで解く <2008年3月14日出題>

へやわけ

1

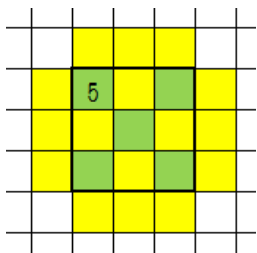
今年のへやわけはホワイトニングが流行る！と言いつけて、はや5年

<2011年7月11日投稿>

どうやら今年も流行る兆しがないので、もう自らどんどん布教していかないと駄目なんじゃないか、と感じています。いろいろ書いていこうかと思います。

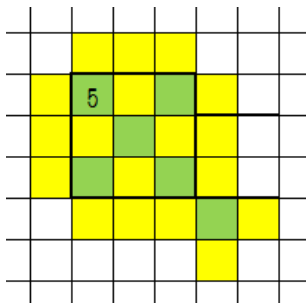
ホワイトニング！（ホワイトニング！）ホワイトニング！（ホワイトニング！）………かっつばせーホワイトニング！

広島のスクワット応援をイメージしました。

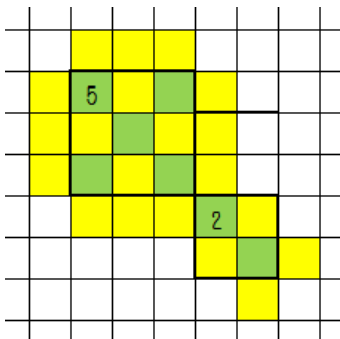


5in3×3です。

大きなサイズでは定番の入口ですね。



まあ、よくある展開です。



ダメ！それあるけどダメ！なんかありきたりだし！

へやわけ 5 らくらく

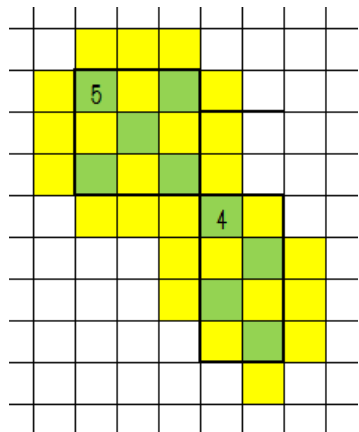
2				0					1
0	2		2					0	
2									
			1	1	3				
	5					0	2		0
0				0				1	

[→ばずぷれで解く](#) <2006年1月28日出題>

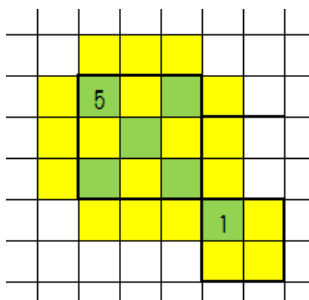
へやわけ 6 おてごろ

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

[→ばずぷれで解く](#) <2007年12月20日出題>



いやそういう問題じゃねーから！

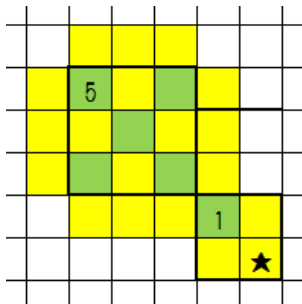


よーし

なにがよーしなのかって？

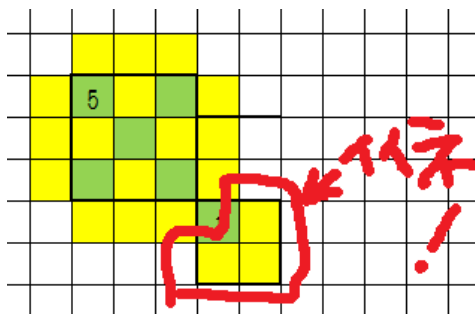
考えるんじゃない、感じるんだ・・・feeling・・・

whitening・・・



最後に決まったのが白マス1個だ、というのはひとつポイントかもしれない。

ピンポイントで決まるとこを次の起点にするので、展開を制御しやすくなるんですね。



あとこのへんの形がすごくいい。いいよ・・・すごくいいよホワイトニング・・・

このあとの展開はいろいろあるんですが、

(※1) 華麗にボツったのであった。たしか浮き出し迷路を送ってたんです。

へやわけ 7 おてごろ

						0	2		
0			5						
		3			1				
								2	
0				4					
								3	
		3				2	1		

→ばずぶれで解く <2007年1月15日出題>

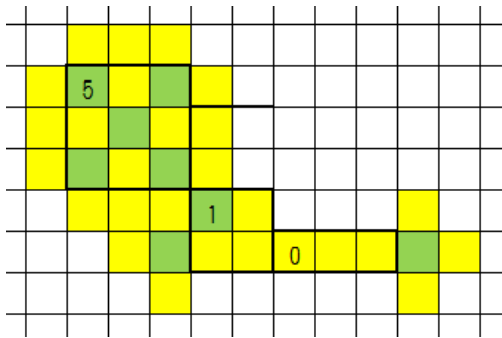
へやわけ 8 たいへん

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

→ばずぶれで解く <2007年2月14日出題>

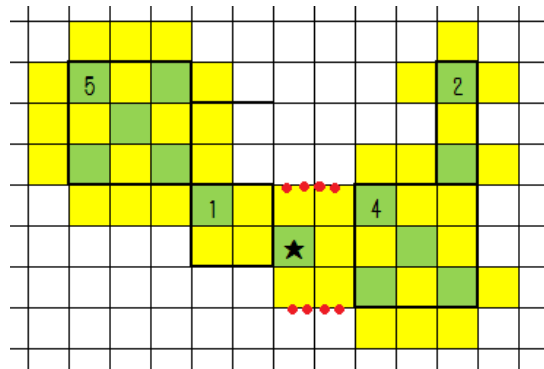
当時のブログ記事

119号用の迷路が完成。今まで作ったパズルの中で一番しんどかった。これで華麗にボツったりとかしたらへこむなー(※1)



0の部屋を入れるのが最新形の変化ですね。羽生さんも真っ青です。

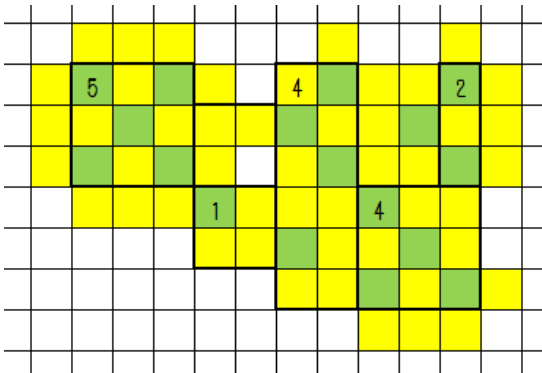
以下、2つ入った黒マスを使って先を埋めていきます。ここまで市松模様の片側に黒マスが固まっていますが、0とかの白マスが多めに入ってるおかげで、うまい具合に分断禁の余地を残しつつ市松の逆側にも黒マスが入っていきます。



こんな感じもよくやります。

図面がバラバラしててわかりにくいけど、内向き3連禁を使って★の黒マスを決めたところ。

ホワイトニングと内向き3連禁はとても相性がいいです。この局面は、赤い点線のところでうまく白マスが切れてるのがポイントで、



たとえばこんな感じで疑似3in2×3を作って決めたりとか、次の展開に結びつける手段がいろいろ選べるところがよいのです。

中央にも怪しい未確定マスがうまい具合に残ったりしてるし・・・

こういうのが偶然できたりしやすいのもホワイトニングの利点です。

へやわけ 9 **たいへん**

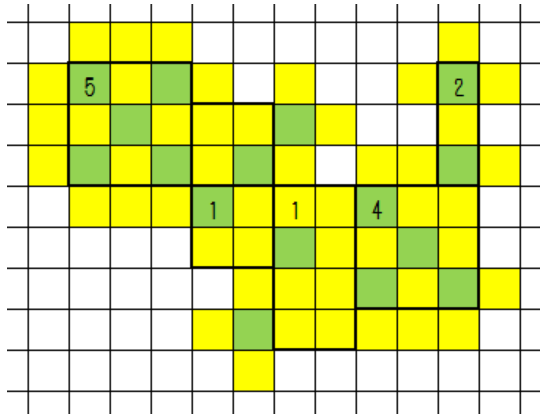
2			0		6		3	3	2
4				2					
	3		0		2				
						3		2	
1			4			3			0
				2					

[→ばずぶれで解く](#) <2007年4月20日出題>

へやわけ 10 **たいへん**

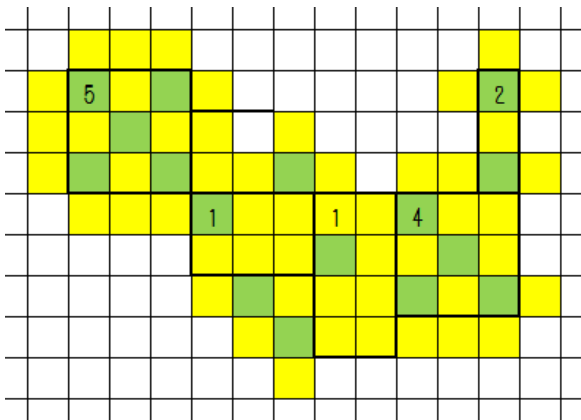
3				2	2		3			4
0				5						
3					5					
						3			3	
			3					2		
								2		2

[→ばずぶれで解く](#) <2007年5月22日出題>



ホワイトニングにこだわるなら、こういう展開もあるかな。
 こんな感じでたくさん白マスにしちゃっても、意外と分断禁に使える土台がうまいこと残るんですね。
 ナイス！ホワイトニング！

一番最初の1の部屋を、2×3にしたらどうなるでしょうか。



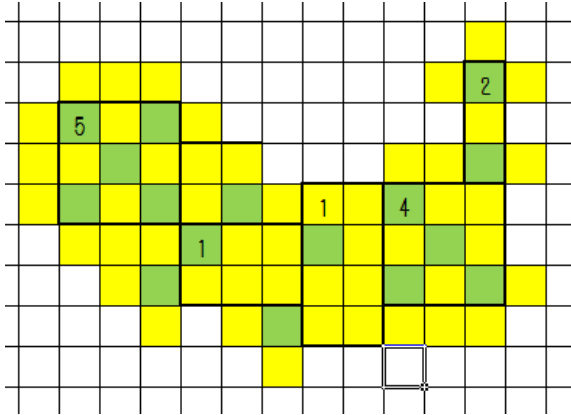
へやわけ 11 **たいへん**

→ばずぶれで解く <2008年2月14日出題>

		3			2			2	3	3	3	2							
2													6	0				0	
4												0		3				5	
								2											3
		4		4			4						4		2				
							2								4			6	2
1										0		7							
2							2							4					
		0																	
3						2						3							
							0					2	2	2					
0			2					4				4						1	
							3												0
			3						2	2							2		

これは駄目だねー。

黒マスがパラバラ決まって次どこ行けばいいかわかんないし、分断禁も使うのに苦労しそうだし。



同じく1の部屋は2×3で、右の2と4の部屋を上1個ずらしてみました。

今度はどうよ!?

左下にいい感じに黒マスが伸びて、上のほうもなんとなく分断禁に誘導できそう。

ナイスフォロー！ホワイトニング！

こんな感じで、部屋の形をちょっと変えたり、ちょっと動かしたりすることで、そのあとの展開がやりやすくなったり、やりにくくなったりします。

このへんはホワイトニングの話とはあんま関係ないですけども。

ただ、ギッチリ黒マスを入れるタイプの問題よりは、白マスのある程度意識的に入れるほうが、偶然できるおもしろい展

へやわけ 12 アゼン

→ばずぶれで解く <2007年7月3日出題>

1						1		1	1				2				3			
2	7			4								0		1	0					
						3	3						3					4		3
																		2		3
3			9			3				5		4	3							
													4							3
			4		3		0					2								
										2		2	7							
	0					4	2	2	7			4						2		
				0							5									2
2	2	2	2	2			3							0			3			
											1	5			2		2			2

開きたいのは多くなると思います。
 気をつけなきゃいけないのは、バンバン白マスを入れても、
 分断禁の土台はしっかり残しておくことで、これをやらない
 とただ白マスがガツガツ決まるだけのあんまおもしろくない
 問題になっちゃいます。
 やっぱ分断禁ルールって大事なんですね。

書いてるうちにあんまホワイトニングと関係ない話になっ
 てた！
 まあいいや！

半「来年こそはホームランだ！ホワイトニング君！」
 ホ「はい、4in3×3の分断禁でゴリゴリやる問題なんて、
 俺がぶっとばしてやりますよ！」
 半「おいおい、他の手筋の悪口はやめとけよ！よーし、内
 向き3連禁も誘って、おいしい豆腐料理の店でも行こ
 うぜ！」
 ホ「いいっすね！これからはやっぱ白マスの時代っすよ！」

＼ホワイトニング！ホワイトニング！ホワイトニング・・・／

鳴り止まぬホワイトニングコール・・・来年こそはお前の
 時代が来る・・・

～第一部 完～

へやわけ 13 アゼン

→ばずぶれで解く <2006年10月29日出題>

2			3			2			1	4	3			1	6			2		2					
3					1				2		2							2		2					2
	5				8						6			3						4				2	
															3										
5															3	9				2	4				
10					0	5		1			6			2									2		
					4									4											
						5		6		7												5		0	
		1													3			1							
2																									
		2												5		6					2	3	5		
		2	4		4			3			0														
																							2		

あれから8年あまり。当時よりはホワイトニングも日の目
 を浴びる手筋になりつつあるでしょうか。

バッグ

1

バッグについて語ります。

<2018年2月28日投稿>

こんにちは。
オワコンオモバ評論家、半袖です。

本日はバッグについて語ります。
なぜか。
最近問題作ってみて、おもしろかったからである。

バッグとは。

バッグ

1. 点線の上にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作りましょう。
2. 盤面の数字は、その数字から上下左右4方向にまっすぐ進んで、輪っかの線にたどりつくまでの、その数字を含めてのマス合計を表します。
3. 盤面の数字は、すべて輪っかの内側に入るようにします。
4. 線を交差させたり、枝分かかれさせたりしてはいけません。

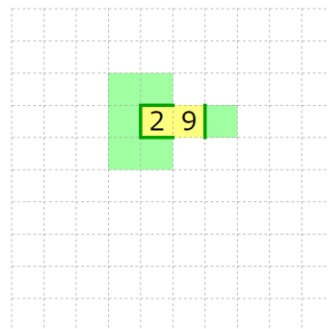
ルールを転載させていただきました。
数字をループ（バッグ）の中に入れていく感じのパズルですね。

原作は・・・ゲサク氏・・・？
だった気がする。
そして最初に登場したときは「BAG」とアルファベット表記だった？ような気が・・・

と、当時の記憶がうろ覚えであります。

やさしい入口について。
数字はタテヨコに伸びる枠内マスの数を表すので、ほぼ同ルールの黒どこと重なる手筋がいくつかあります。

例：2つ続きの数字のどちらかに「2」



バッグ ① おてごろ

11	19								
					5				3
			3		3				
	11								3
		3		3					
					6		4		
2								4	
				3		4			
4		7							
								7	8

[→ばずぶれで解く](#) <2007年12月3日出題>

バッグ ② おてごろ

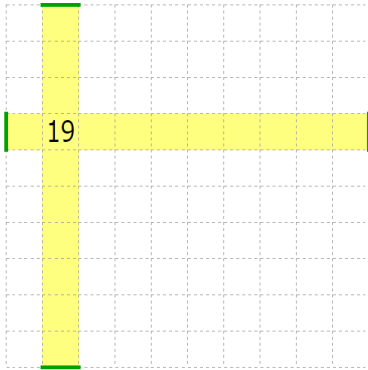
3	3		4		2			5		4	4			2			3		
				9															
						2				4						5			
5				7				5						4				6	
		6								5									
						2										4			
3				5				3						4				6	
		2						6				5							
														8					
4			4					3	3		2			3		5		5	3

[→ばずぶれで解く](#) <2007年12月5日出題>

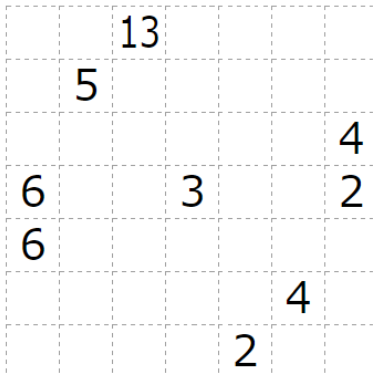
当時のブログ記事

バッグ作るの楽しいなあ。サイズを大きくするとまた印象が変わりますね。相撲でいえば、しっかりとした四つの型は持っているのに、体が小さかったので大成できず幕内に上がれぬまま引退、みたいな感じでしょうか。

例：「19」



例題作ってみました。



[ばずぶれで解く。](#)

いかがでしょうか。

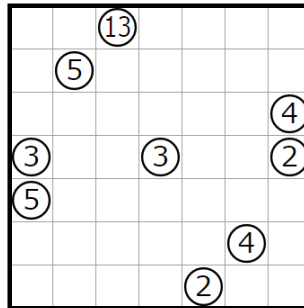
自分で作っておきながら、「らくらくでもなくね？」という印象をまず受けてしまいます。

精いっぱいらくらくに作っているつもりなんですけどね。

私のテクがないだけだわねー。

と、放り出してもいけないのでもう少し考察。

先ほど、黒どこと重なる手筋が多い、と申し上げました。そこで、上記の例題を黒どこ風に変えるとどうか、と思いついて作ったのが下の問題です。



[ばずぶれで解く。](#)

うーん、やはり黒どこだとらくらくなんですよ。

この違いはいったい何なのか、というところですが、いろいろ考えましたがよく分かりません。

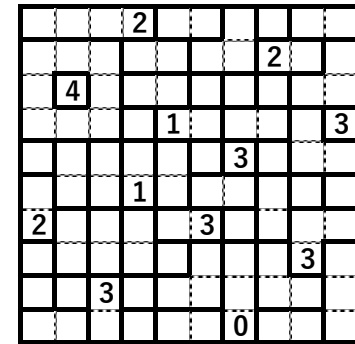
ただ単にバッグは解き慣れていないから、というのはもちろんありそうです。

もう少し踏み込むと、現状のニコリに載っているループ系パズルはマスの中央に線を通すパズルが主流で（スリザールリンクがむしろ異端なのです）、しかもバッグは数字のヒントが線ではなく領域の面積を表している、というところが原因な気がします。

マスの内外判定をしつつ、線も引いていかないといけないのですよね。

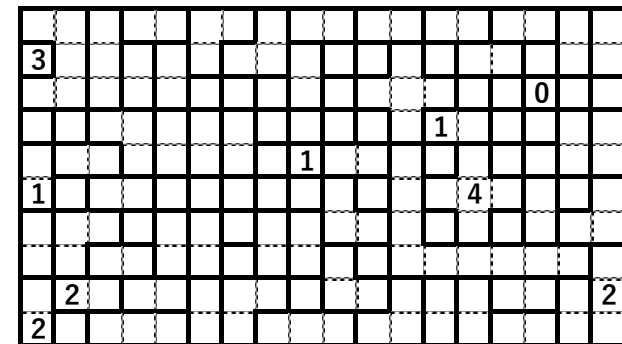
この共同作業が必要なあたりは、黒マス埋めつつループを作

ペイントエリア ① らくらく



[→ばずぶれで解く](#) <2007年3月23日出題>

ペイントエリア ② おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年3月30日出題>

るヤジリンなんかとも共通する部分なのですが、ヤジリンと比べると直感でバシバシ進められない印象です。

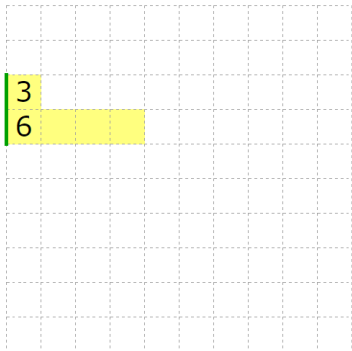
このへんのもどかしさが、レギュラー化まで至らなかった要因でしょうか。

最後に上級手筋のご紹介。

ループ系パズル特有の小ループ禁はバッグでも流用できます。これも検討してみると、内外判定が絡んできたりしてなかなか複雑です。

地味なので本トピックでは省略。

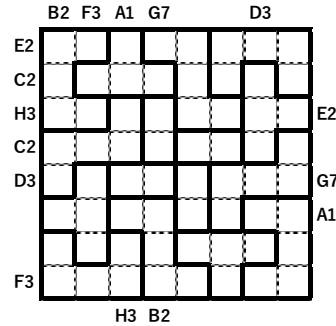
それ以外のアプローチでは、黒どご同様に数字を連続して並べる配置から内側マスを確認させていく手筋があります。



こんな感じの。
黒どご上級問題の定番手筋ですね。

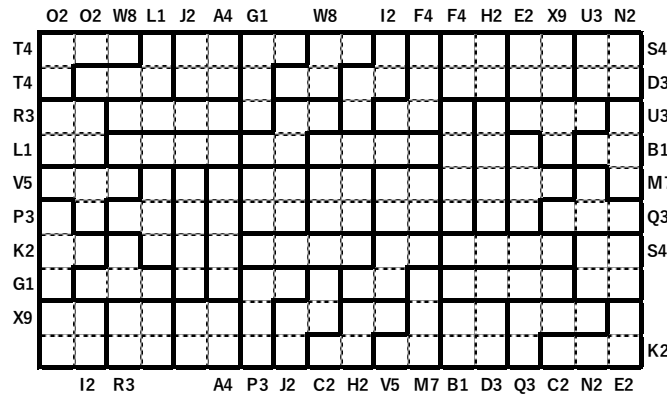
バッグでこれをやる場合、数字に大小差をつけるのでなく、あえて同じ数字にしてみる、という手法もあります。

キンコンカン ① おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2008年1月23日出題>

キンコンカン ② たいへん



[→ばずぶれで解く](#) <2008年1月30日出題>

おまけコーナー

2005年～2008年くらいの半袖史

2005年4月 2度目の大学3年生を迎える。

2005年8月 4年進級に暗雲が立ち始める。

2005年11月 現実逃避でブログ『半袖の隠れ家』立ち上げ。

2006年4月 3度目の大学3年生を迎える。

2006年5月 現実逃避で園芸（アサガオ栽培）を始める。

2006年8月 教育テレビを1日中視聴する日々が続く。

2007年1月 なんとか進級できそうだと安堵する。

2007年1月 4年ぶりにニコリの作家新年会に行く。

2007年3月 就職活動を始める。

2007年5月 内定。

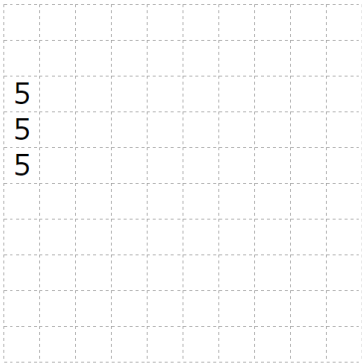
2007年11月 大学卒業に暗雲が立ち始める。

2008年1月 なんとか卒業できそうだと安堵する。

2008年3月 大学卒業→就職。

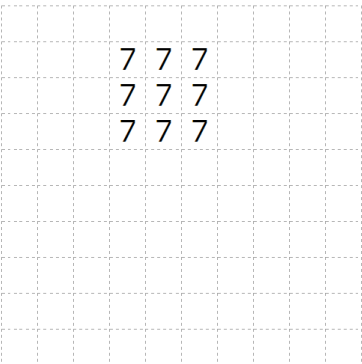
2008年4月 忙しい。

2008年11月 ブログ消滅。



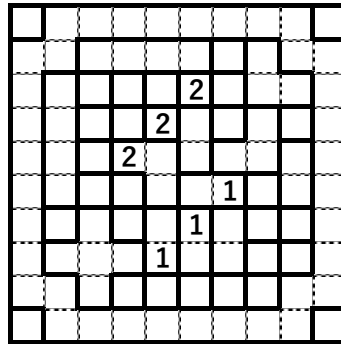
オモパ界の先人たちはこのあたりの独特な解き味に、バッグの未来を見たのでしょうか。

で、記事を書きながらもういっこ思いつきました。横に並べるのではなく、四角形に並べてみるとどうか。



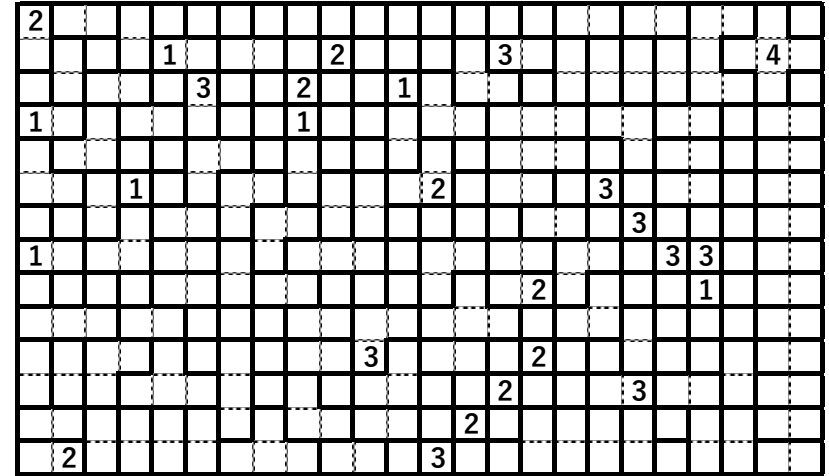
思いついただけで検証してないですが、なかなかおもしろげな展開を誘発できそうな気がします。ジャイアントとか大きなサイズに入れてみたいですね。

ペイントエリア **3** おてごろ

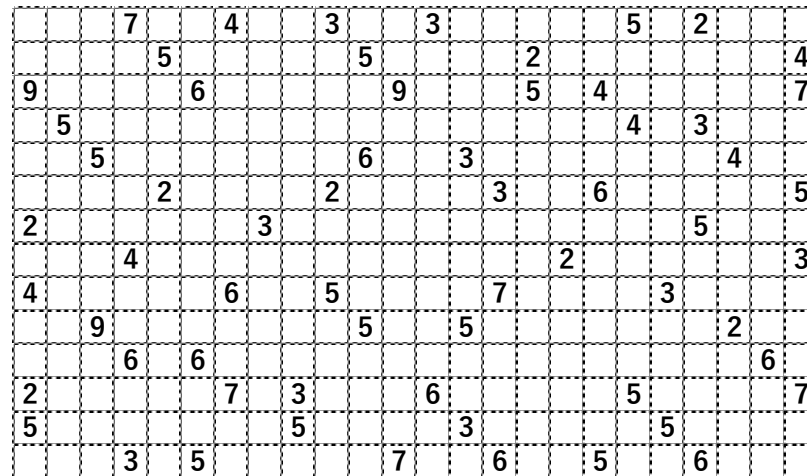


→ばずぶれで解く <2007年4月2日出題>

ペイントエリア **4** たいへん →ばずぶれで解く <2007年3月24日出題>



バッグ **3** たいへん →ばずぶれで解く <2007年12月12日出題>



当時のブログ記事

先週はニコリコムのおフ会に行ってきました。今回は時間に余裕があったんで、いろいろな方と話せて楽しかったです。社長とも話せたし。ここ見てますって人もけっこういらっやって、嬉しいかぎりです。というわけで、いま長野県中信地方で最もアツいパズル、バッグをどうぞ。

最後に、バッグのテーマソングを制作してみました。

バッグ 作詞作曲：半袖

ブラダのバッグがほしいの？
 そんな君の願いをかなえるため
 鉛筆を持って 街へ出て
 恥ずかしながらも点線盤面を行ったり来たり

(RAPパート)

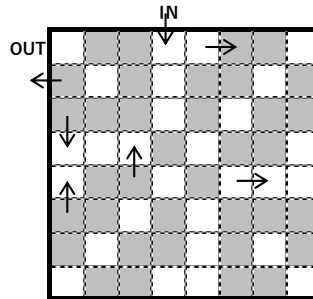
Yo! 俺は東京生まれループ系育ち
 黒どことかと大体友達
 スリリンとかと大体同じ 内外判定してきたこの手筋

※I got BAG. I got BAG. I got beautiful roops.
 なんちゃらかんちゃら～

(※繰り返し)

いま現役のパズルだと、ぬりみさきはバッグの系譜を継ぐ手筋が多いですね。バッグよりもルールの制約が大きく、重々しい解き筋も受け継いでしまっている感がありますが、今後の出世に期待しましょう。

アイスバーン 1 おてごろ

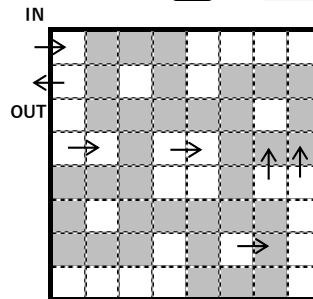


[→ばずぶれで解く](#) <2006年12月8日出題>

当時のブログ記事

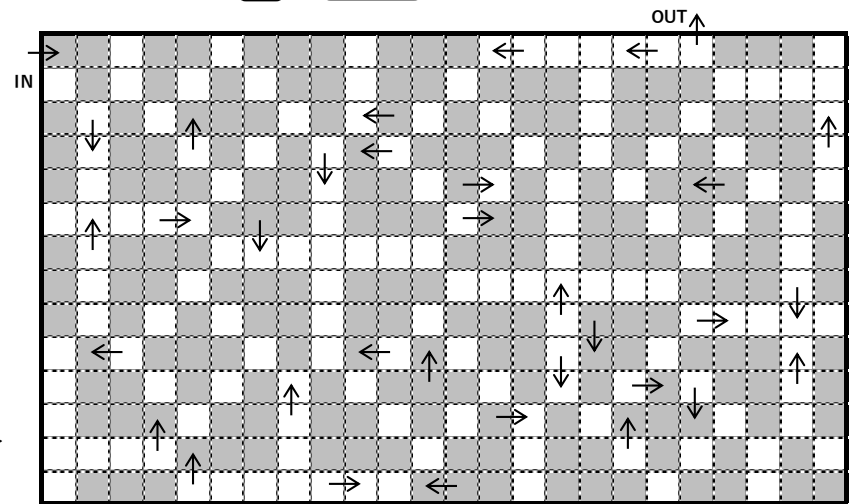
ニコリ117号が無事到着。来年はBOXお休みということで、エーナンスケどうなるの、という心配に至るわけですが、昨今の興亡を繰り返す2軍オモバ界隈のことを考えると、2年後のBOXにナンスケのページが確保されている保証はないし、本誌に載ることはもう無いだろうし、うーん、これはちょっともう、三途の川の向こうから手招きするケイスケとサムラインが見え隠れ、といった感じで。

アイスバーン 2 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年2月5日出題>

アイスバーン 3 たいへん →ばずぶれで解く <2007年9月24日出題>



パズル全般

2

学生パズル作家を社会人でのパズル界フェードアウトから救う10の方法

<2016年4月12日投稿>

こんにちわ。

今年は猫の半袖Tシャツでかわいさアピールの半袖（32歳・独身）です。

さて本日は、表題の件について書いていきましょう。

このブログを見ている元学生の社会人パズル作家のみなさん。タイトルを見て、ドキッとしたんではないでしょうか。そう、あなたのことを書いているのですよ・・・

パズル通信ニコリは、読者からのパズル問題投稿で誌面を構成しているパズル雑誌です。

その中でも学生パズル作家がとても多いのが特徴で、私も中学生のときに作家デビューしました。

しかしながら残念なことに、社会人になるとパズルの投稿が減る、もしくはなくなる、依頼が来たらやる、的な、フェードアウトしてしまう方が多いのも現実です。（わたしです）

そこで本日は私が学生諸君に申し上げたいのは、こんなことをしていると君も社会人になってパズル界と疎遠になっちゃうよ、そうならないようにする方法を言うから実践してね、という老害ならではの教訓的トピックでございます。

①授業中にパズルは作るな！

（ちょっとならいいけどね）

はい、これです。もうこれ。

これしかないですね。

「授業中」の時間があるのは学生時代だけです。

この時間帯を制作環境の主軸に置いている方は、社会人になってからどうしてもパズルに充てる時間が減ってしまいます。授業も聞かなくなりますから、高校生は大学進学に影響が出ますし、大学生は進級が際どくなります。

おおっ！誰のことだー！？おれのことだー！！

授業中はしっかり勉強して、模範的な学生生活を送りましょう。

②通学時間を活用しろ！

電車などで通学をしている方は、この時間でパズルを作る習慣をつけるといかもしれません。

社会人になったら「通勤時間」として同じように時間を使うことができます。

いや、通勤の満員電車でパズル作るとか無理じゃね？とお思いのあなた。

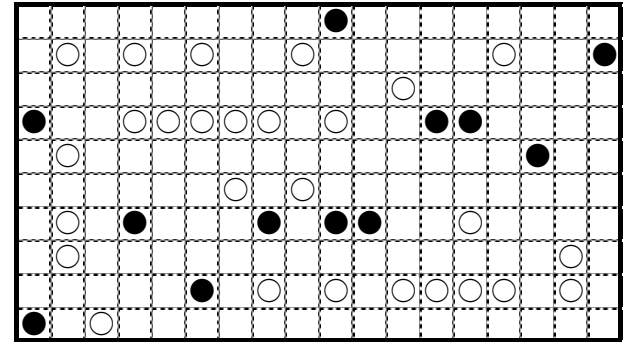
そうですね、そういう意見もあります。

しかしながら忙しい社会人は、そんなエクストリームな環境でもパズルの時間を作っていかないとイケないのです。

わかったか！学生諸君！

ましゅ ①

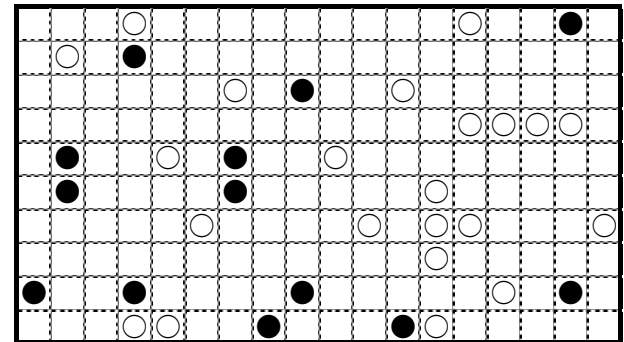
おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年3月21日出題>

ましゅ ②

おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2009年3月6日出題>

学生パズル作家を社会人でのパズル界フェードアウトから救う10の方法

るでしょうからね。

交友関係を作っておけば、少なくとも人脈面でパズルから離れることはありません。

俺が学生のころはなー、ムニヤムニヤ・・・的なありがたのお話も聞けるかもしれませんね。

⑦彼氏・彼女を作れ！

だんだんいい加減な10の理由になってきました。

これはどういうことかといいますと、仮に学生時代、あま

当時のブログ記事

いやー、便利な世の中になったもんですね。というわけで使ってみるテスト。

※ カンベン誕生後、初の出題がこの問題だったようです。

り色恋沙汰なく日々を過ごしてしまいますと、いざ社会人になり、恋人ができて結婚できた、となった際に、自分の時間を確保するのが難しくなるのではないか、という半袖的観測ですね。

「おとーさん！パズルばっか作ってないで遊ぼ！」

「ねえアナタ、休みなんだし映画でも連れてってよ！」

「うるさい！おれは今日中にこの問題を完成させないといけないんだ！ブンブン！」

こんな悲しい週末を迎えないよう、学生のうちから異性のパートナーを見つけ、その環境の中でパズル制作に勤しむべきではないでしょうか。特に結婚後、おこづかい制になる方は、パズル制作での稼ぎが重要になります。

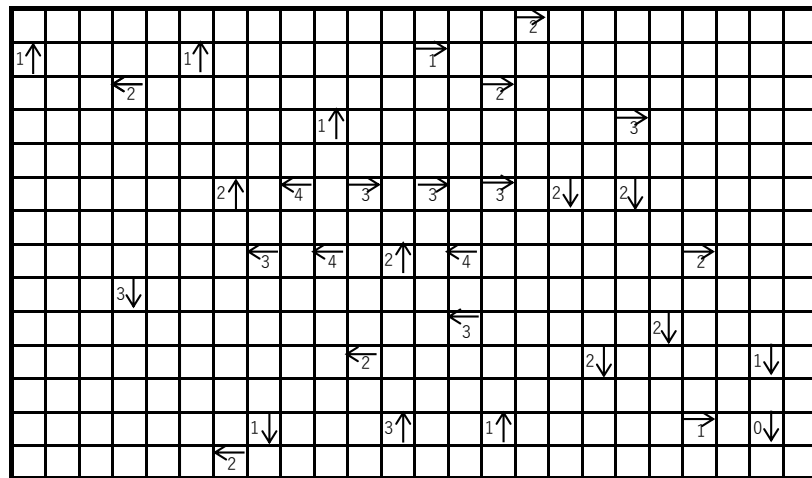
ただし、あなたが結婚できるかどうかはここでは別の話があります。

特に伴侶がおらず、寂しい30代独身生活を送っているパズル作家もいる、という話も聞きますね、うん。

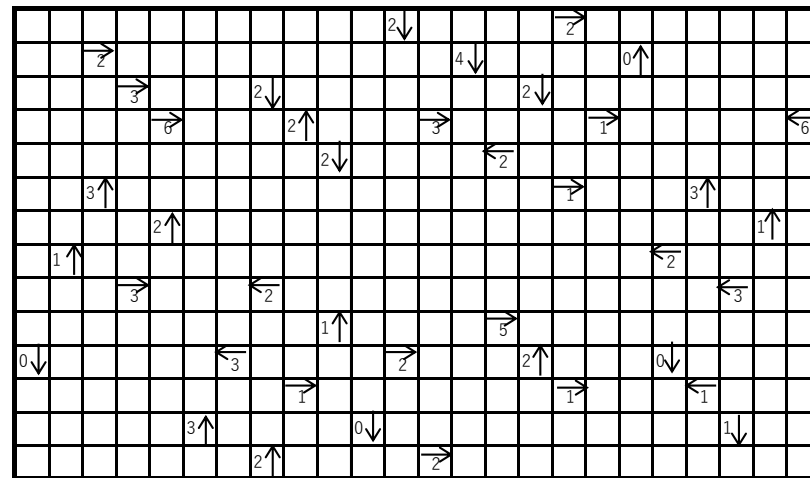
⑧⑨⑩は思いつかなかったので、おわりだよ！

いま思えばブログで問題を出題していたのは大学生真ただ中のころ。社会人になるとともにブログのほうはフェードアウトしていったのでした。復活できてよかった。コメント欄では**ぶどうちゃんさん**より、「⑩金を貯めるな」というハングリーなご意見もいただきました。フェードアウト気味の社会人パズル作家はお金に余裕あるのかもしれませんが。おごってもらいましょう。

ヤジリン ③ たいへん →ばずぶれで解く <2006年8月12日出題>



ヤジリン ④ たいへん →ばずぶれで解く <2007年10月20日出題>



フィルオミノ

1

フィルオミノに関する古典を紐解く

<2011年12月28日投稿>

フィルオミノに関することをなんか書きたいなーと思いつつ、なかなか書くネタがなかったのですが。

ちょっとフィルオミノの過去の文献を漁ってみようかなーという気になりまして。

漁ってみました。

フィルオミノは、大きく分けると5つの手筋に分類できます。その分類をしたのが、現ニコリスタッフのももてれうさんです。

フィルオミノでおもうこと。

(Internet Archiveより発掘)

いきなりむずかしい話ですが。

「基本伸び」これはいいですね。

4だったらわーっと4マス伸びる、みたいなのだ。

「弾き」これもわかりやすいですね。

2と2がナナメに接していたらバーンと弾かれるようなやつ。

「発生」フィルオミノ独自の手筋。

閉じられた空間で、このマスにはこの数字しか入らないからこの数字だよ、というの。

1マスだけなら1、2マスだけなら2、3マスだと3か1-2の2

パターン。

中級問題とかでもこれくらいならよく出てきますね。

ももてれうさんによれば、上の3つの手筋+「発生回避」を入れて、4つの手筋に分類できる、という見解を発表したあと、「発生回避」を「吸いこみ」「噴き出し」にの2つに分け、全部で5つの手筋で分類しています。

「吸いこみ」

へこんでいる部分に、数字がスーッと入っていく手筋。

「噴き出し」

へこんでいる部分に、数字が入らずへこみが広がっていく手筋。

ももてれうさんはこの「発生回避」のうち、「噴き出し」のほうで魅せていけ、ということで2002年12月時点の見解を締めています。

私は「吸いこみ」大好きなんですけどねー。

んで、それから2年後。

同じくももてれうさんが、ブログでフィルオミノについて語ってます。

なげかける問い

その中から一部転載。

フィルオミノ ① たいへん

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

[→ばずぶれで解く](#) <2006年11月18日出題>

フィルオミノ ② おてごろ

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

[→ばずぶれで解く](#) <2007年12月5日出題>

フィルオミノの発生にかんする手筋として吸込みと吹出しがあるけれども、吹出しで魅せていったほうがいい、これ当然そうね、ということをかねがね主張してきたわたくしであり、実際その信念は揺らいでいない、というかますます強化される一方である。それというのも11月に発売された、ペンパMIX! で多数、発生の手筋が使われていたのだけれど、おもうにちょっとつまらない? というかまあインパクトはあるのだが、なんか発生にこだわって、その他の部分がいかにも処理しました風情になっていたりしてなんかいや、である問題がやまみられたんじゃあなかろうか。

こんなでっかい数字が発生するんだぜー、という問題がすごく流行った時期があって、たぶんこの頃くらいだったような

気がします。

そういうタイプの問題って、使う手筋のメインディッシュが「発生」になってしまって、「発生」に結び付けるための噴き出しやら数字伸び、みたいになっちゃうパターンが多い気がします。

発生は発生でおもしろいんですけどねー。

まー私はあんま好みじゃなかったりしますけども。

さて、もてれう氏は同じページの後半に、「伸び」+「弾き」がいいんだぜ、ということも書いてます。

でこのところフィルオミノを作る折、約1年前に発掘した数字の配置を導入して作っています。すなわちこないだのペンパMIX!、でものったあの数字ぎっしりの配置でつぎつぎ押し出し押し出して解けていくやつね。であれば実際俺はもうはまっていて、ほかの人にもどん

どんぱくっていただきたいと切望するほどにはまっているのだ。で、作るほどに解くほどにまったく面白いなあと感じるような幸せな状態でもある。で、MIXのにゃんこぼずうかさんの問題もそうなんだけど、私がフィルオミノで面白いとおもうのは数字の伸び、弾きにかんする手筋で、発生もいいけどぜったい伸び・弾き連合軍のほうがいいよなあなんて感じてこれは他のみなさんもそうなんだろうかとこのところゆるるころなのである。

もてれうさんがパズル・ザ・ジャイアントにフィルオミノを載せていたころ、よく作っていたタイプの問題です。今までのフィルオミノには無かった風合の手筋で、すげーおもしろいんですが、マネできる人がいなくて結局流行らなかつた、という印象です。

フィルオミノ **3** **たいへん** →ばずぶれで解く <2007年1月20日出題>

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

フィルオミノ **4** **たいへん** →ばずぶれで解く <2008年3月3日出題>

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

自分もがんばりましたが、やっぱだめでした。
だれかががんばって！

さて、それから半年後。
もてれうさんが再び、フィルオミノに関する記事を投稿し
てます。

[夏だし暑いから言いたい事をいってもいいじゃないって思っ
た。夏だし](#)

それ以降、フィルオミノに関する記述はWeb上からパツパツリ
姿を消し…

細々と中堅クラスの人気をキープしつつ、今に至る、という
感じの印象。

第一人者がスタッフに回ってしまって以降、フィルオミノに

関する明るい話題をあまり聞きません。
今年にはSG載ってたけどねー。
来年はもうちょっとフィルオミノを作りたいなと思ってます。

シャカシャカとかのりのりに負けない！

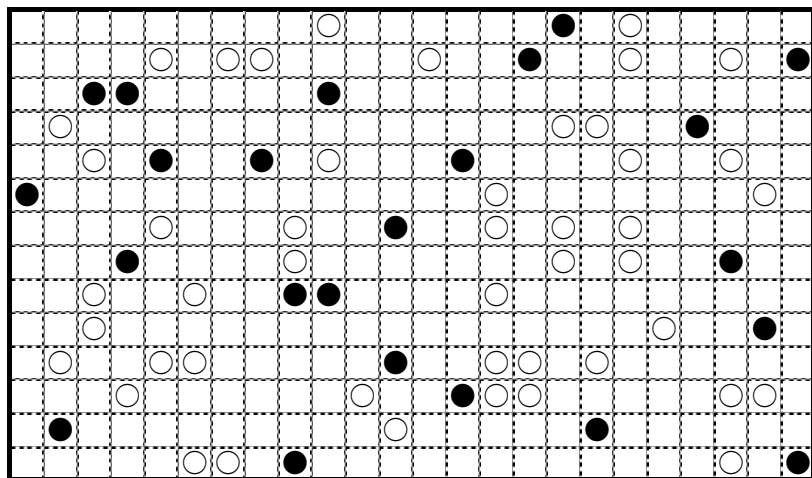
フィルオミノの巨匠・もてれうさんの想いを転載した
だけで自分自身の意見は全く語らない、しょうもない記
事なのでした。
ここから7年後、ようやく「吸い込み」について書いたの
が次の記事。

フィルマット 1 らくらく

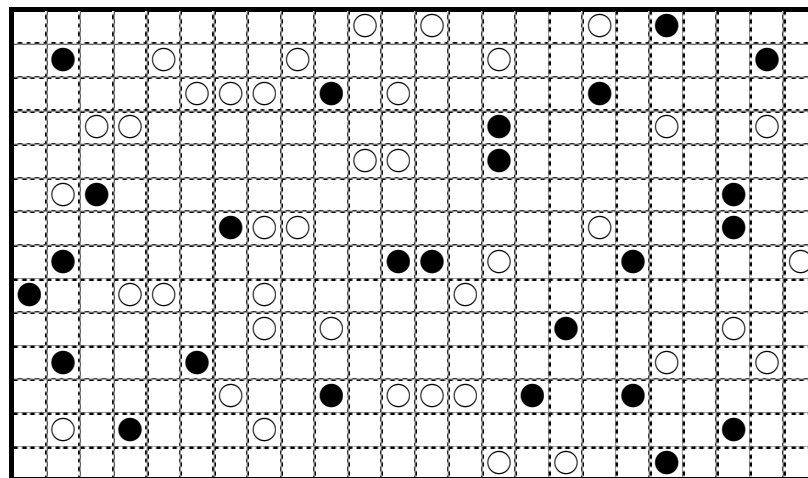
2	2	1		4		
			1	2		
1	1		3		3	
				4		
4	2	1	3	2		
			1			
	3	4	3	4	3	2
1						1
2		2	4	2		3
3						1

[→ばずぶれで解く](#) <2007年4月14日出題>

ましゆ 3 たいへん [→ばずぶれで解く](#) <2006年9月22日出題>



ましゆ 4 たいへん [→ばずぶれで解く](#) <2008年3月16日出題>



フィルオミノ
2

フィルオミノの「吸い込み」をPRするトピック

<2018年4月17日投稿>

こんにちわ。
まだまだパーカー、半袖です。

ひさびさにフィルオミノの記事を書きましょう。
調べてみたら7年ぶりです。

[フィルオミノに関する古典を紐解く](#)

巨匠・ももてれう氏のフィルオミノへの思いを紹介しつつ、わたくしの見解はなにも入れずに投げっ放しジャーマンした記事ですね。

今回はわたくしのフィルオミノへの思いをしっかりと入れ込んだ記事にしましょう。

ということでみなさん。
フィルオミノの手筋と言えば、なにを思い出しますでしょうか。

A「ハイッ！僕は『**発生**』が好きです。すっげー大きい数字が最後に出てくるやつ！」

—— うむ。他にありますか。

B「はいはいはい！私は**数字のかたまりから数字が押し出されるアレ**（※1）！アレが好きです！」

—— うむ。他に。

半袖「はい。先生、俺は『**吸い込み**』が好きですね。」

—— うむっ！半袖君、『吸い込み』か！相変わらず君はセンスがいいな！

これからもフィルオミノ作りに精進するように。

半袖「ありがとうございます。がんばります。」

『吸い込み』とは。
まーみなさん、ご存知ですよ。

エエーーーー！！知らないですってええええええええ！

わかりました。
ご説明しましょう。
これでアナタも、吸い込みの魅力に“吸い込まれちゃう”かもっ・・・！？

(※1) 1つ前の記事でももてれう氏が「伸び・弾き連合軍」と称していた手筋。

フィルオミノ 5 **たいへん**

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

[→ばずぶれで解く](#) <2006年11月30日出題>

フィルオミノ 6 **たいへん**

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

[→ばずぶれで解く](#) <2007年5月15日出題>

半袖 @hansode_

菊千代さんよりご指摘があったので解説。
 フィルオミノの「吸い込み」とは、図のピンク色のような感じで空間に数字が滑り込んでいく手筋であります。
 ちなみに水色の部分が「噴き出し」という手筋で、この2つの手筋を合わせて「発生回避」と呼びます。

♡ 2 5:08 - 2017年6月2日

[半袖さんの他のツイートを見る](#)

半袖 @hansode_

「吸い込み」させずに空間を閉じると、「発生」になります。
 図。あまりいい例ではないが、
 フィルオミノ界は吸い込みさせずに発生で魅せていく問題多すぎではなかるうか、もっと吸い込み使っていこうぜ、というのが私の思うところです。

♡ 2 5:16 - 2017年6月2日

[半袖さんの他のツイートを見る](#)

半袖 @hansode_

もうちょい書く。
 「吸い込み」のよいところは、フィルオミノのもう片方の代表手筋である「伸び」「弾き」との相性がよいところ。
 とても極端な例ですが、図のような感じで伸び弾きとの連合軍でぶわっと盤面を埋めることができるのですね。

♡ 8 5:35 - 2017年6月2日

[半袖さんの他のツイートを見る](#)

1年前に吸い込みに関することをtwitterに書いていたので、それを転載させていただきました。
 1がダメ、2がダメ、3がダメ、・・・と数字の入らない空白マスが伸びてきたところへ、数字がどどっと侵入していく手筋です。

『吸い込み』と『発生』は手筋として対の関係にあり、数字の入らない空白マス「侵入できる数字で止める」のが『吸い込み』、「侵入できない数字で止める」のが『発生』です。
 (この説明で伝わるのか?)

フィルオミノ 7 たいへん

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

[→ばずぶれで解く](#) <2007年10月10日出題>

橋をかける 1 おてごろ

	④		③	②		②	③	③	②
①	①		②		②	①	④	②	
	③		②			④	②		②
③		①	②	⑤	③	③			
		③	①	①	②		③		
⑤		③	③	⑧	④		②	②	
	②		②						
		①	②		①	②		①	
③	③		③	⑤	③		⑥	③	

[→ばずぶれで解く](#) <2006年10月4日出題>

ホタルビーム

1

信濃川理論の解説

<2010年3月11日投稿>

「信濃川理論ってなんなんですか！」

そんな声が届いているわけではないですが、心の声は私に届いています。

わかりました、解説しましょう。

信濃川理論の説明をするには、まずホタルビームの説明をしなければなりません。

というわけでホタルビームのルール。

[ニコリ公式パズルガイド ホタルビーム](#)

途中経過を見るとわかりますが、0を一直線に引いたり、行き場のない1とか2を引いたりするのが入り口になります。

解いたことがない人は、はっばさんの例題をご覧ください。

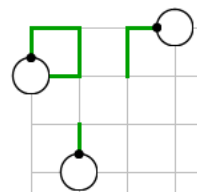
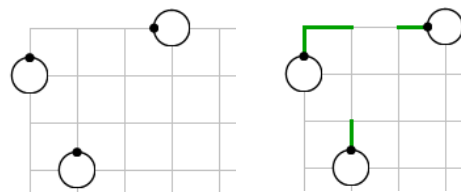
中級手筋はというと、まーだいたい上で書いたやつの派生したものくらいしかありません。

線を引く系のパズルなんてそんなもんです。

で、上級手筋。

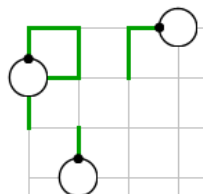
線の突然発生が有名です。

たとえばこんな形。



ルール2番を見ながら線がぶつからないように引くと、まずこうなります。

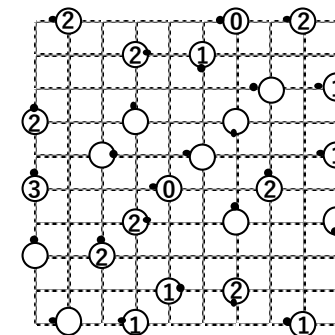
んで、ルールの3番に「全体がひとつながりにならないといけない」というルールがあるので、



こうなりますよね。

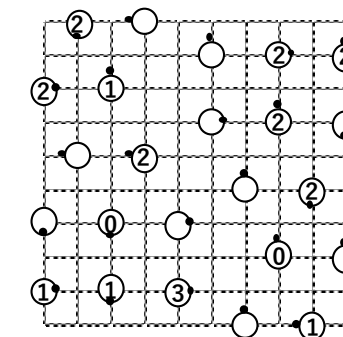
これが線の突然発生です。

ホタルビーム 1 らくらく



[→ばずぶれで解く](#) <2007年10月15日出題>

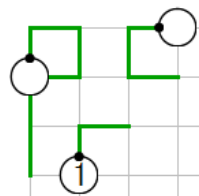
ホタルビーム 2 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年4月26日出題>

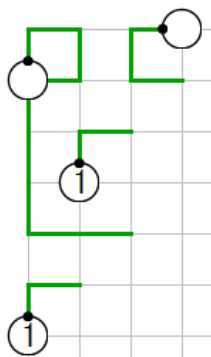
ホタルビームでは必ず、線は黒点から出て黒点じゃない○に繋がるので、この線は黒点に繋がります。

これを使うといろいろできて、たとえば下の○を1にすると、



突然発生の線を1に繋ぐと線が2回曲がってしまうため、線はぶつからずにそれぞれ違う方向へ伸びていきます。

同じように下に1の○を作れば、

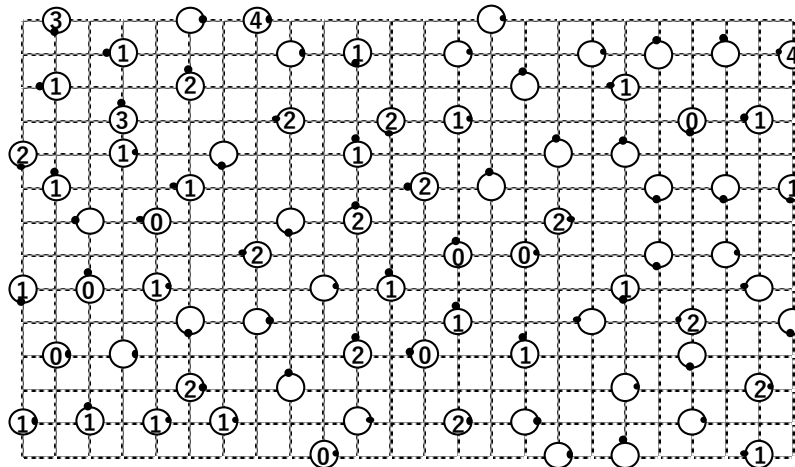


こんな感じでまた線が伸びていきます。

この突然発生の線をリレーのように繋げていく手筋でホタルビームは一世を風靡し、ニコリ紙面を賑わせました。

しかし、この手筋には大きな欠点があります。それがなんなのか、というわけで例題。

ホタルビーム 3 アゼン →ばずぶれで解く



いやー、面倒くさいですね。

突然発生をメインに使うと、最初から最後までひとつの線を追っていかねばならず、結局途中で見落として最後まで解けない、という事態になりやすいんです。

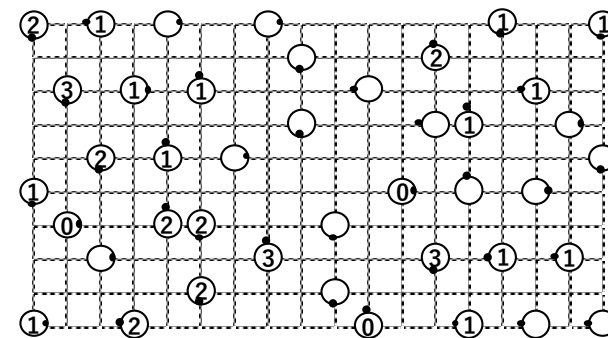
そこで考えるのが、「突然発生の線を複数の場所から出せばいいじゃん！」です。

そうすれば、どっか一箇所が詰まっても、ほかの突然発生の線から解き進めることができます。ぬりかべのような感じで。

が、ホタルビームではこれができません。

これを説明したのが、「信濃川理論」です。前フリ長げえ！

ホタルビーム 4 おてごろ

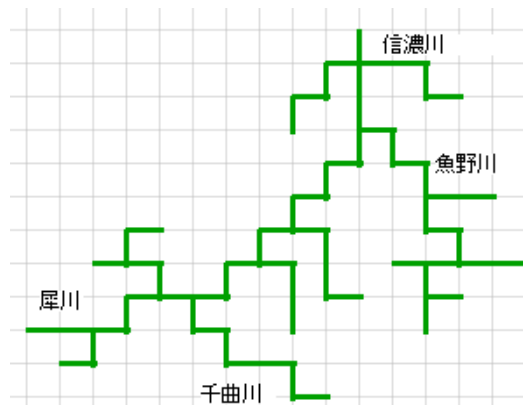


→ばずぶれで解く <2007年5月22日出題>

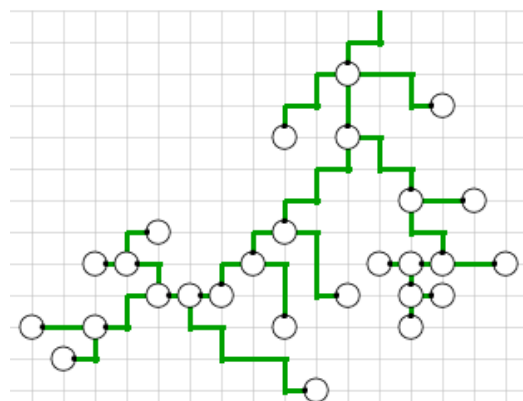


信濃川です。
誰がどう見たって信濃川だ！

これをマス目に移します。
なんでマス目に移すのかって？細かいことはいいんです！



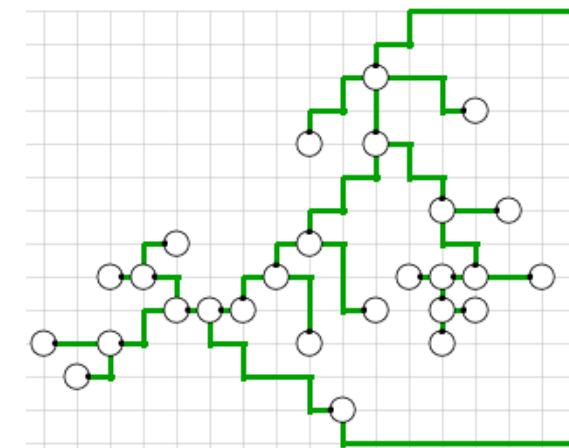
流れが交差する部分と、流れの始まる部分に○を置きます。
流れの方向には黒点を入れます。
だんだんホタルビームっぽくなってきたね！



海に流れ出している線は途切れたままです。
どうするのかというと、川から海に流れ出した水は太陽に

温められ水蒸気になり、それが集まって雲になって、雨となって川に戻ります。

そうです、千曲川上流へ戻してやりましょう。
理科も勉強できる信濃川理論ってすごいね！



はい、というわけで信濃川がホタルビームになったわけですよ。

こんな感じで、ホタルビームの問題というのはすべて、川のようにひとつの方向に線が流れ、一番最後に流れる黒点が、どこかの○に繋がっている、という構造になっています。

さて、ここからが本題です。

この信濃川、特に問題無いように見えるんですが、実は重要な何かが足りません。

ここまで見てくれたみんななら、もうわかるよね！

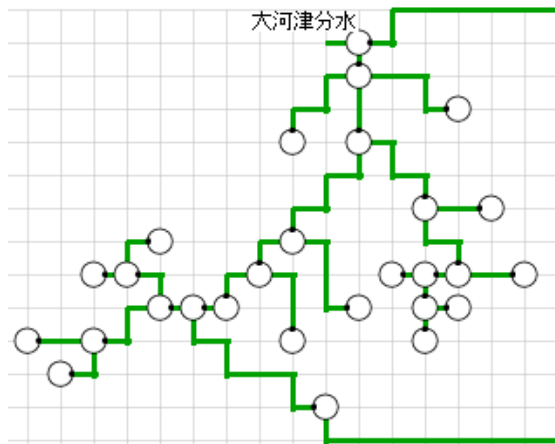
よし、声をそろえて言ってみよう！

(せーのっ)

＼大河津分水路！／

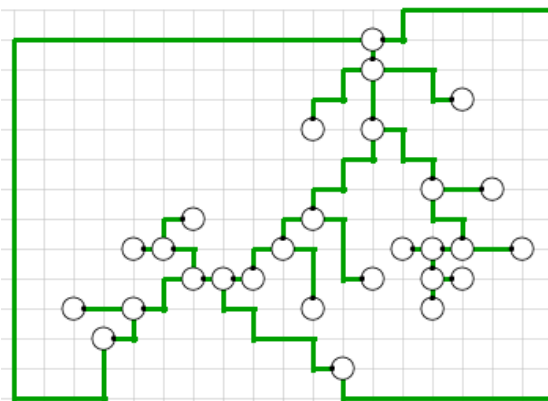


さきほどのホテルビーム図にも、大河津分水路をつけくわえます。



海に流れて雨になって川に戻るの大河津分水路も同じです。

どっかの支流にくっつけます。



はい、もうおわかりいただけでしょうか。

信濃川としてはほぼ完璧な図となりましたが、ホテルビームとしてはおかしいところがあります。

おまけコーナー

2018年10月、大河津資料館を訪ねる。



信濃川理論に関する知見をさらに深めるため、新潟旅行の途中で立ち寄りました。



信濃川の氾濫を阻止する農民たち。彼らの苦勞が実り、数百年の時を経て信濃川理論が誕生しました。



最上階は分水の模型展示と、本流～分水を一望することができる展望スペースです。お立ち寄りの際は奥の椅子でホテルビームを制作しましょう。



車で分水を下りました。写真中央の山が凹んでいるところに向けて分水が通ってます。春は桜の名所なんだそうです。

ホテルビーム制作に思い悩んだら、ぜひこの聖地にお立ち寄りください。

◆信濃川大河津資料館
新潟市燕市五千石 / TEL0296-97-2195 / JR越後線「分水駅」から徒歩30分 / 都内から車で4時間くらい



支流にくっつけた線は、どちらも黒点から出ていません。かといってどちらかを黒点にすれば、○から黒点が2つ出てしまいます。

つまり、ということかという、
「ホタルビームでは2つ以上の輪っかは出来ない。」
ということなんです。
そんなの当たり前だろ！と言われればそうなのかもですが、私はつい最近気付いたのでした。

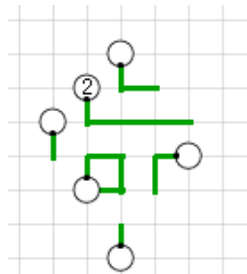
そんなわけで先ほど書きましたが、線の突然発生を2箇所から作ることはできない、ということになります。
2箇所から発生させると、どうしても輪っかが2つになってしまうんですね。

と、ここまでが一昨年ブログに書いた信濃川理論の話。今回は続きがあります。

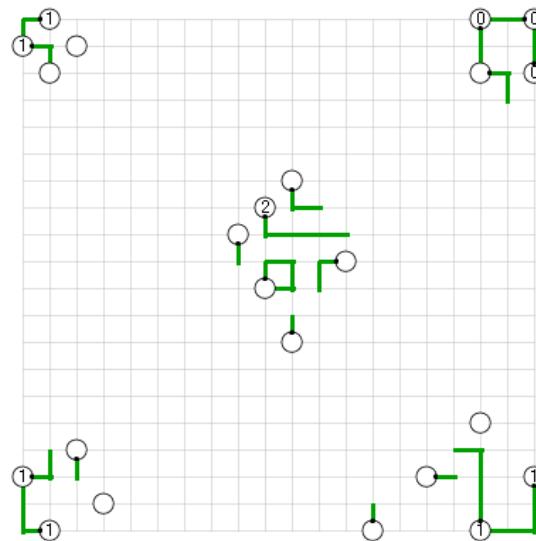
輪っかを2つにできない、というのは、作るときの制約の話なんだけど、これの論点を変えて、ひとつの手筋にすることはできないかどうか？というところですよ。

んでちょっと考えてみると、当たり前といえば当たり前だけど、まずどっかに輪っかを1つ作ってしまって、それ以降はもう輪っかができないですよ、というのを意識付けた問題ができるのではないかと、ということです。

極端な例で書くと、

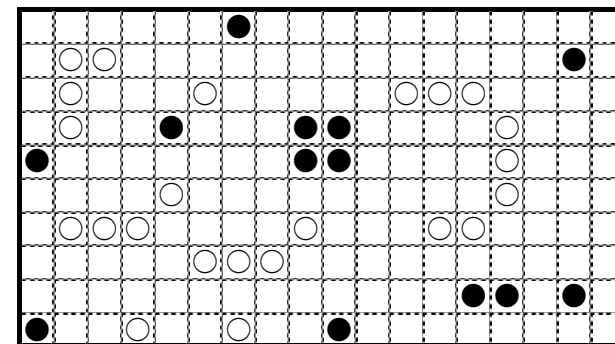


いきなりこんなふうにしてしまって、



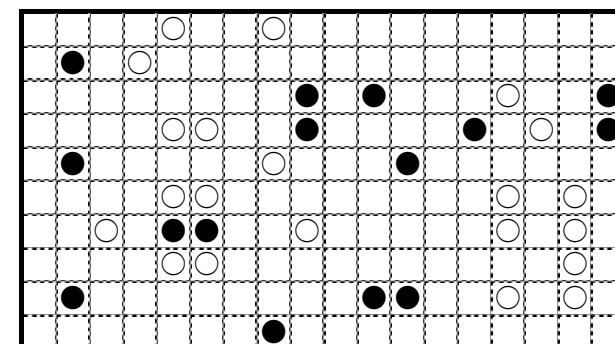
こんな感じで解かせる問題があってもいいんじゃないだろう

ましゅ 5 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2006年12月13日出題>

ましゅ 6 たいへん



[→ばずぶれで解く](#) <2007年6月3日出題>

当時のブログ記事

久々にパルコに行ったら（松本には若者向け買い物スポットがパルコくらいしかない）、リプロのニコリコーナーがものすごくでっかくなってた。タタミー畳くらいのスペースに、パンパ本のバックナンバーがずらーっと。これとは別に新刊本のスペースもあるので、合わせるとかなりの冊数。そんなに需要あるんかなー。

か、というのを最近考えたわけです。

でもこれ、輪っかが2つできないってのがわかることを前提でやってる手筋なので、やっぱ普通に使うのはきついかなー、とおもいます。

これが使えるとホテルビームの懐はものすごく広がるんですけどねー。

手筋の選択肢を1個増やしつづ、ホテルビームの問題点だった「1箇所からしか解けない」も解決されるわけですから。当時のオモパ作家さんたちがこういう問題をたくさん送ってくれていたなら、その手筋も解禁されて定食化、なんてこともあったかもしれませんね。

今となってはどうしようもないですが・・・

以上、信濃川理論の解説でした。

さて、ホテルビームにはもうひとつ、封印された幻の手筋があります。

それが、「湾岸道路定跡」です（名前は今考えた）。

これは以前、チェバの定理さん（だったと思う）が本誌で一度だけ使っています。

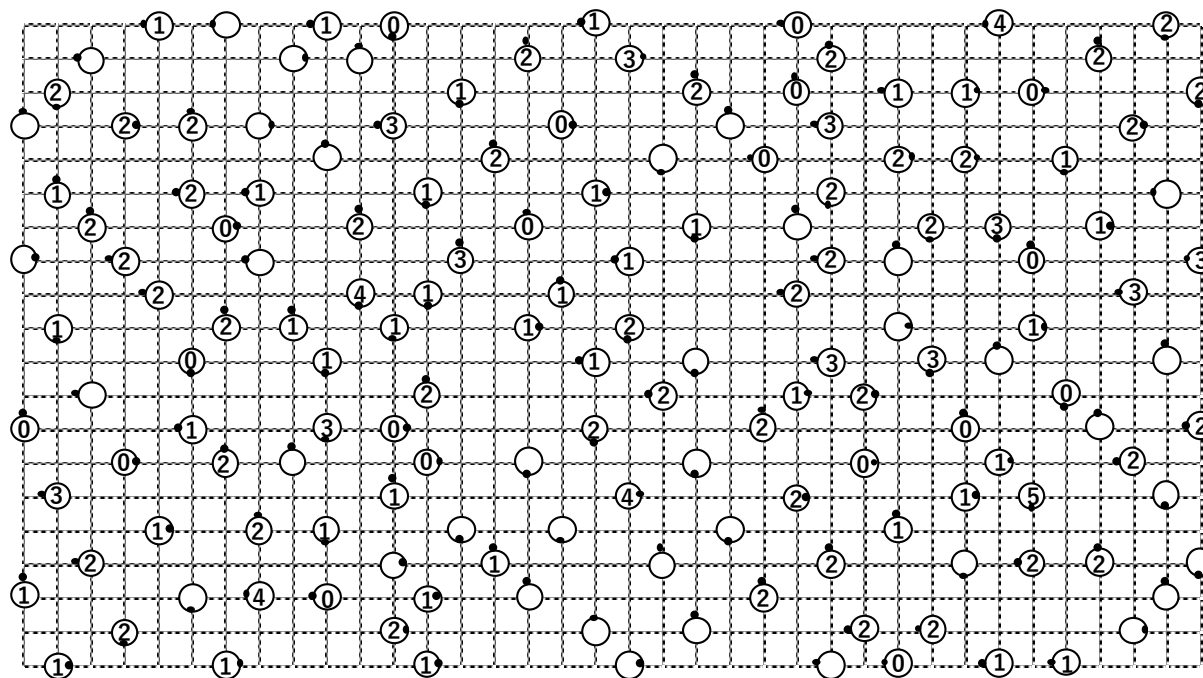
信濃川理論は本誌で登場しなかった手筋だけど、湾岸道路定跡は本誌で1回掲載されてる分、将来性があるのかもしれない。

このへんの話もいつか書けるといいですね。

書けるといいですねって書くときは、だいたい書く気力は無い、って意味です。

ホテルビーム 5 アゼン

→ばずぶれで解く <2008年2月15日出題>



右上の36×20ホテルビームを出題した2008年に、こんな手筋もあるよということで紹介したのが信濃川理論の初出。右上のはたしかに輪っか複数禁を使うとちょっと難易度が下がるかもしれない。この記事は当時なかなかの反響をいただき、うれしかったのを覚えています。

ホタルビーム

2

湾岸道路定跡の解説

<2018年2月13日投稿>

「湾岸道路定跡ってなんなんですか！」

そんな声が届いているわけではないですが、心の声は私に届いています。

わかりました、解説しましょう。

湾岸道路定跡の説明をするには、まずホタルビームの説明をしなければなりません。

が、そのへんの話は8年前の記事(信濃川理論の解説)で触れたのでそちらをご参照ください。

この記事で最後にちょこっと取り上げているのが、湾岸道路定跡です。

ニコリ公式にもリンク。[こんなパズル](#)です。

で、湾岸道路定跡です。湾岸道路な。東京湾岸道路。

「東京湾岸道路」と「ホタルビーム」。

・・・そう、みなさんもうお分かりですね！

声をそろえて叫んでみよう！

(せーのっ)

＼国道357号線！／

皆さん想像してみてください。

世の中に生息するゲンジボタルには、ホタル同士にしか見えない「番号」が背中に刻まれていた。

そしてその番号が、「3」と「5」と「7」だけだとしたら。



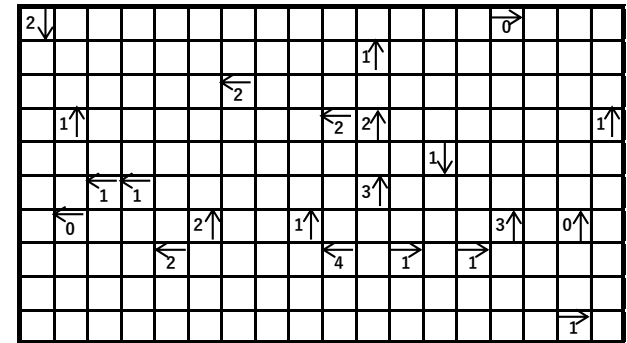
おやおや？

みなさん見てください！

ホタルたちが発光し合って、お互いの体を光で照らしているみたいです！

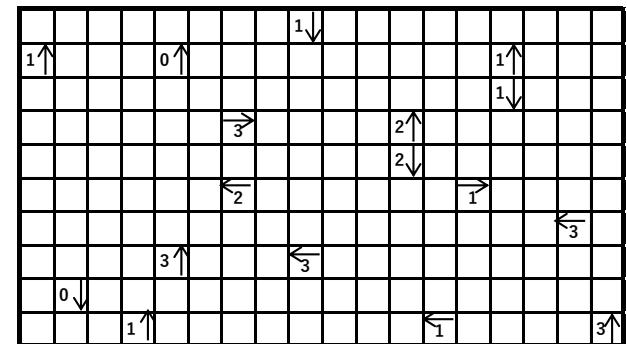
・・・なるほどなるほど、「3」のホタルの光は、空中で3回の90度屈曲をして、ほかのホタルを照らしてあげてる

ヤジリン 5 おてごろ



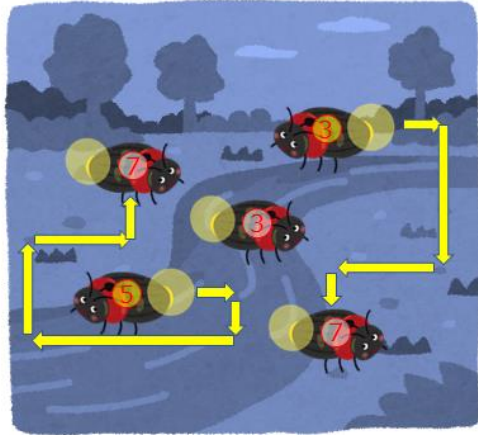
[→ばずぶれで解く](#) <2007年2月10日出題>

ヤジリン 6 たいへん



[→ばずぶれで解く](#) <2007年9月28日出題>

んですね。



ん？

んあー！？たいへんだーーーー！

みなさん左の画像を見てください！

このままではホタルの「頭上」と「真下」しか照らせません。

これでは目の前の視界がないホタルたちがぶつかり合ってしまう・・・

どうしよう・・・大変なことになった・・・

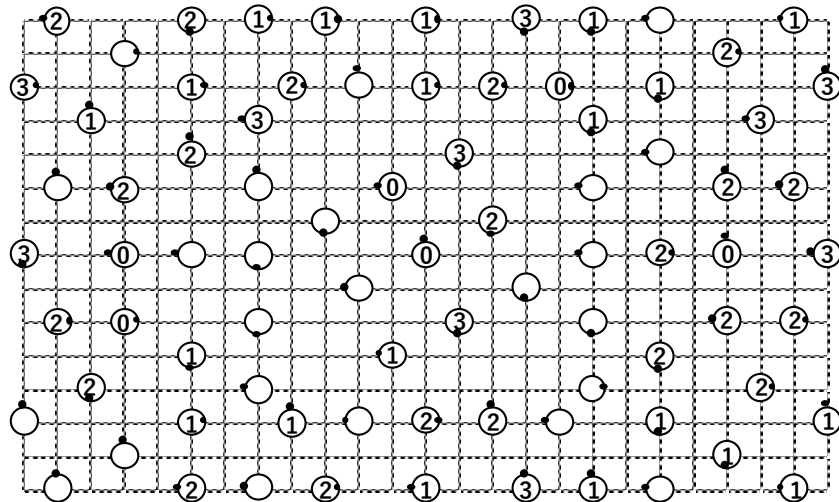


アアッ！

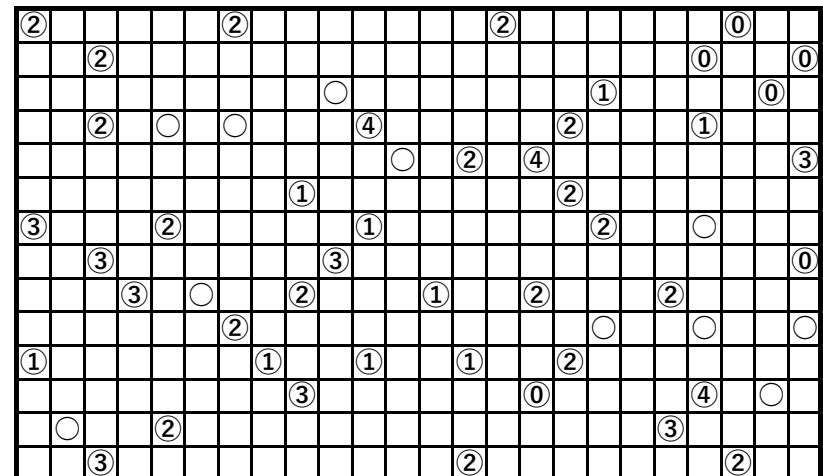
みなさん見てください！！

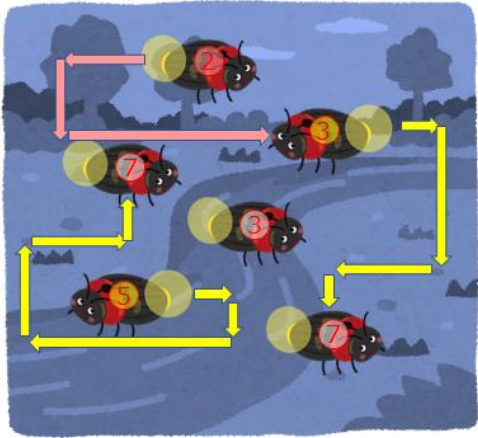
「2」のホタルが飛んできましたよ！！！！！！！！

ホタルビーム **6** おてごろ →ばずぶれで解く <2007年3月9日出題>



修学旅行の夜 **3** たいへん →ばずぶれで解く <2007年9月17日出題>





ワアッ！生命の神秘だ！！

「2」のホタルの光が、その下にいた「3」のホタルの視界

を明るく照らしています！！

・・・よかった、これでみんな、明るく暮らせるね。

こうしてホタルの里は、これからもいろんな数字のホタルたちが互いを照らし合いながら、夏の夜を楽しく飛び回るのでした。

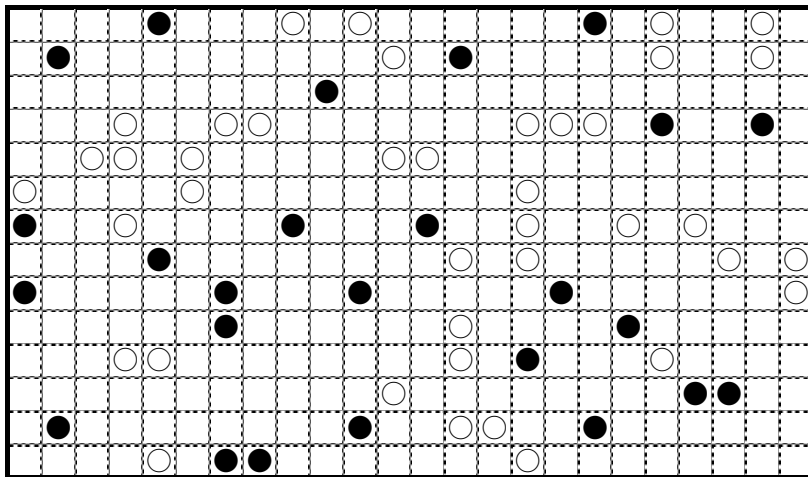
めでたしめでたし

結論：湾岸道路定跡とは。

- ・奇数数字のホタルは黒点の方向から90度曲がってつながる。
- ・偶数数字のホタルは黒点の方向と同じか180度逆方向につながる。
- ・これを使ったマニアックな手筋が、ないこともないかもしれないが。

使うとすれば、奇数／偶数の絡みで照らす先の着点を予約して・・・みたいな展開はあるかもしれない。ものすごく難しくなっちゃいますが。

ましゅ 7 たいへん →[ばずぶれで解く](#) <2007年7月17日出題>



ヤジリン 7 たいへん →[ばずぶれで解く](#) <2006年11月24日出題>

