

「半袖の隠れ家」パズル記事と パズル問題のまとめ

Vol.2

はじめに

こんにちは。半袖です。

旧ブログ「[半袖の隠れ家](#)」で出題していたパズル問題まとめファイルのvol.2でございます。おかげ様で多数の反応をいただき、ありがとうございます。

旧ブログ執筆当時、私は大学生。6年間（学部卒なのに）を長野県松本市で過ごしました。後に半袖暗黒時代と呼ばれるこの6年間。午前中に大学の図書館へ行き、午後の小テストの勉強をすると見せかけてへやわけ制作。お弁当を買ってテストを受けずにアパートへ戻る。大丈夫だ、あと3回は休めるから。

そんなモラトリアム感満載な約60問と、おもしろパズル記事を今回もお届けいたします。おいそこの大学生諸君、私と同じ道を歩まないように気をつけつつ、同じ道を歩んでもまー人生なんとかなるぜ。

ということでいってみましょう。松本市の桜の見どころ情報もあるよ。

2019年4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」公式ウェブ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

※記事番号と問題番号はvol.1からの通し番号で記載しています。

06 ヘヤわけ3

アド街っぽくパズルを語る ～ヘヤわけ編～

[掲載パズル]

- ・ヘヤわけ14 (10×10)
- ・ヘヤわけ15 (10×10)
- ・ヘヤわけ16 (18×10)
- ・ヘヤわけ17 (18×10)
- ・ヘヤわけ18 (18×10)
- ・ヘヤわけ19 (18×10)
- ・ヘヤわけ20 (24×14)
- ・ヘヤわけ21 (24×14)
- ・ヘヤわけ22 (24×14)
- ・ヘヤわけ23 (24×14)
- ・ヘヤわけ24 (24×14)
- ・ヘヤわけ25 (24×14)
- ・ヘヤわけ26 (36×20)
- ・ヘヤわけ27 (36×20)

15 ナンスケ1

ナンスケ制作に役立つこと約50

[掲載パズル]

- ・ぬりかべ1 (10×10)
- ・四角に切れ1 (10×10)
- ・ぬりかべ2 (18×10)
- ・四角に切れ2 (18×10)
- ・ぬりかべ3 (18×10)

- ・四角に切れ3 (18×10)
- ・ぬりかべ4 (18×10)

18 ナンスケ2

ナンスケ制作に役立つこと約50 つづき

[掲載パズル]

- ・美術館1 (10×10)
- ・LITS1 (10×10)
- ・美術館2 (24×14)
- ・美術館3 (24×14)
- ・LITS2 (24×14)
- ・LITS3 (24×14)
- ・ぬりかべ5 (24×14)
- ・ぬりかべ6 (24×14)
- ・四角に切れ4 (24×14)
- ・四角に切れ5 (24×14)
- ・ぬりかべ7 (36×20)

24 ナンスケ3

ナンスケと私。(真面目な記事)

[掲載パズル]

- ・クリーク1 (10×10)
- ・クリーク2 (10×10)
- ・クリーク3 (10×10)
- ・環状線スペシャル1 (10×10)
- ・美術館4 (36×20)

27 ナンロー1

あのパズルは今？ ～ナンロー編～

[掲載パズル]

- ・リフレクトリンク1 (10×10)
- ・リフレクトリンク2 (18×10)
- ・ぬりかべ8 (10×10)
- ・ぬりかべ9 (18×10)
- ・美術館5 (10×10)
- ・美術館6 (18×10)

32 黒どこ1

そんなことより黒どこの話しようぜ！

[掲載パズル]

- ・黒どこ3 (9×9)
- ・黒どこ4 (18×10)
- ・黒どこ5 (24×14)
- ・黒どこ6 (24×14)
- ・LITS4 (36×20)

35 ヘヤわけ4

アド街っぽくパズルを語る ～ヘヤわけ編～ の後編

[掲載パズル]

- ・ヘヤわけ28 (18×10)
- ・ヘヤわけ29 (18×10)
- ・ヘヤわけ30 (18×10)

目次

※記事番号と問題番号はvol.1からの通し番号で記載しています。

- ・ へやわけ31 (18×10)
- ・ へやわけ32 (24×14)
- ・ へやわけ33 (24×14)
- ・ ぬりかべ10 (24×14)
- ・ ぬりかべ11 (24×14)
- ・ へやわけ34 (24×14)
- ・ へやわけ35 (24×14)
- ・ リフレクトリンク3 (36×20)
- ・ へやわけ36 (36×20)

へやわけ
3

アド街っぽくパズルを語る ～へやわけ編～

<2012年6月7日投稿>

テレビ東京の人気番組、「出沒！アド街ック天国」風にパズルを語ろう、という、まあ思いつきだけの企画です。

初回で取り上げるのは「へやわけ」だっ！

※注意

用語などがランクインする場合、にゃんこばずるか氏の「へやわけ用語の基礎知識」などから引用させていただきます。

その他、へやわけに関する文章や画像の一部を転載させていただいたり等がある点、ご了承ください。

へやわけ BEST 30



30位「塗り方」



へやわけは黒マスを塗るパズル。

その塗り方は解く人によって様々です。

パズル作家小見枝まやさんのホームページ「[グレートなページ](#)」ではその昔、黒マスの塗り方のアンケートを行なったことがあります。

[結果はこちら](#)。(※1)

「A.綺麗に塗りつぶす」と「B.雑に塗りつぶす」が大多数で、バツ印を書く、という方も多いようです。

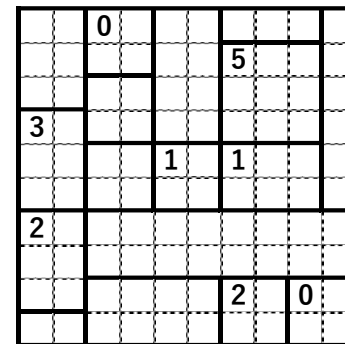
ちなみに私はAとBの中間あたりですかね。

白マスの印の付け方のアンケートもあって、こちらは「b.点を付ける」の方が圧倒的に多いようです。

解き方も千差万別なんですねー。

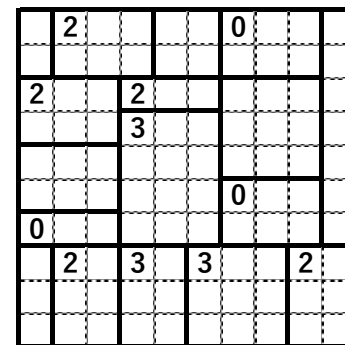
(※1) 残念ながらこみえださんのwebサイトはすでに消滅。2000年代前半、たくさんのパズル作家が自分のwebサイトを作って情報発信をしていましたが、その多くがサービスの終了で消滅してしまっています。うーん残念・・・

へやわけ 14 らくらく



[→ばずぶれで解く](#) <2006年1月21日出題>

へやわけ 15 らくらく

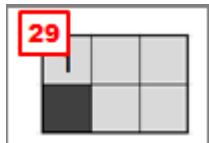


[→ばずぶれで解く](#) <2006年4月22日出題>

当時のブログ記事

松本市内の桜は今週末が見ごろです。弘法山古墳がおすすめスポット。定番どころでは松本城なんかもいいですね。今更書いても遅いか

29位「ホワイトニング」



へやわけの手筋のひとつ。

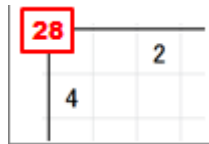
「数字の入っている部屋に、その数字の個数の黒マスが入ったら、残りのマスは全部白マス」という手筋です。

私、半袖が長年ブッシュし続けている手筋でもあります。

2011年7月の記事「[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」では、ホワイトニングに対する想いを熱く語りました。

展開を制御しやすい、偶然おもしろくなりやすい、分断禁の足場にできる、等の利点があると思うんですが、今現在もあり流行っている気配は感じられません。

28位「数字だけへやわけ」



その昔、2chパズルスレで少しだけ流行ったへやわけの垂流パズルです。以下転載。

74 : □ 7 × 7 = 4 □ □ : 04/09/16 23:07:00

ID:Z1YAecne

数字だけへやわけ（仮題）

[遊び方]

1. 以下のルールに従ってへやわけの盤面になるように盤面をへや（長方形（正方形））に分割します。
2. 出ている数字はへやわけのへやの数字になります。
3. 数字の入っているマスがへやの左上のマスになります。左上以外のマスに数字が入るように分割してはいけません。
4. すべてのへやは長方形になり、へやとへやがかさなりあうことはなく、すべてのマスがどこかのへやに入ります。
5. ひとつのへやに2つ以上の数字がはいることはありませんが、数字の入らない部屋もあります。
6. できた盤面はへやわけの盤面として解くことができます。

例題 (※2)

/1//

2//0

//2/

////

答え (※3)

abbb

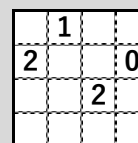
ccde

cchh

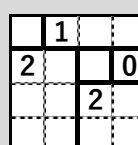
cchh

e=0 b=1 c=h=2

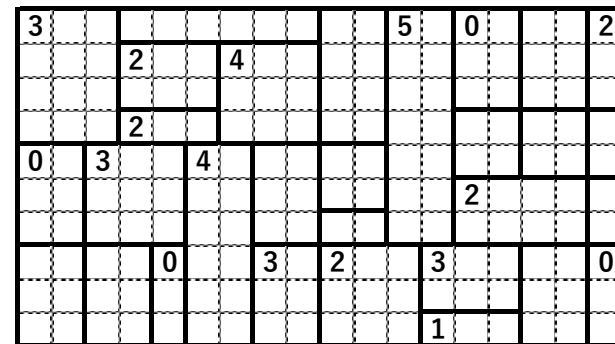
(※2)



(※2)

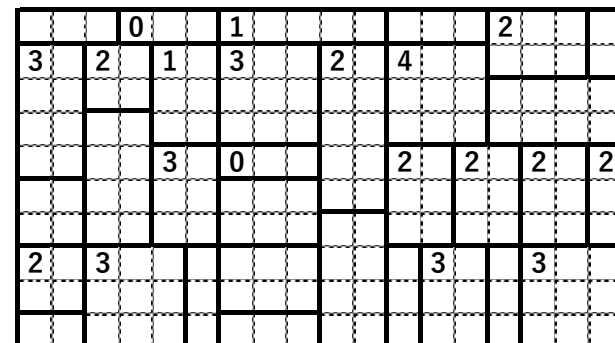


へやわけ 16 おてごろ



→ばずぶれで解く <2006年12月10日出題>

へやわけ 17 おてごろ



→ばずぶれで解く <2008年1月4日出題>

答えの答え (※4)

---#
-#--
--#-
#--#

75 : □7×7 = 4□□ : 04/09/16 23:57:17

ID:3+hlCk/d

>>74

こんなかんじか? (※5)

2/2///3///
//043/////

これ、相当おもしろいです。

とくに75番さんの10×10は、数字だけへやわけ史に残る神問題と言っていいでしょう。

現在ならもっと話題になっていたはずなのに、生まれた時代が早すぎたんでしょうね・・・アーメン。

27位「市松模様」

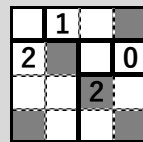


黒マス分断禁を使うパズルの多くは、黒マスの並びが市松模様のように広がります。

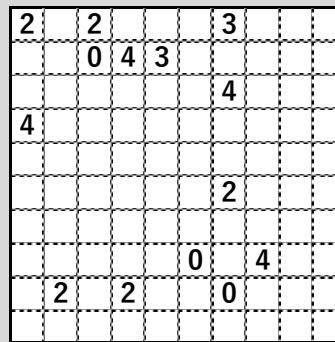
へやわけも例に違わずそうなのですが、「方向転換」という手筋があるおかげで、市松模様の逆側に黒マスを固めても、いい感じの問題になることが多いです。

(難しいので省略) (※6)

(※4)

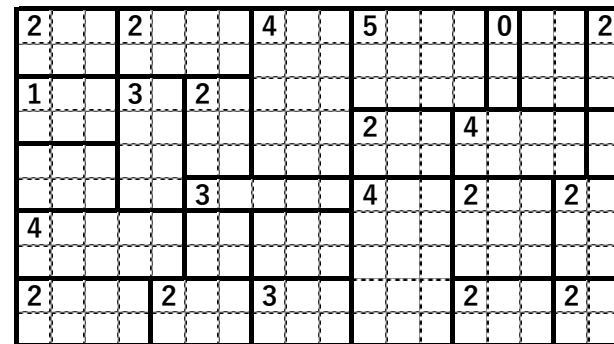


(※5)



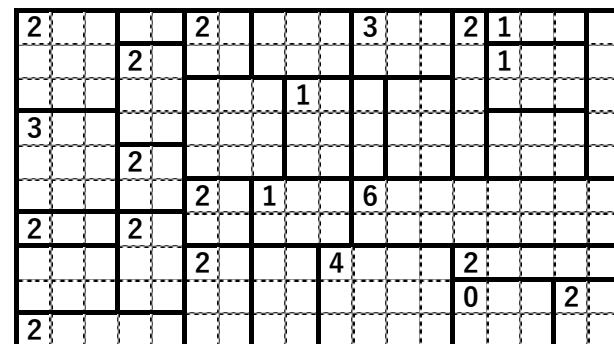
(※6) 右の18番の問題が一例。方向転換というのは、2in2×2の部屋などで黒マスの入り方が2通りに分かれる手筋。分断禁と組み合わせること、市松模様の逆側に黒マスを伸ばす切り替えスイッチのような役割を果たします。(やっぱり説明難しい)

へやわけ 18 おてごろ



→ばずぷれで解く <2006年10月9日出題>

へやわけ 19 おてごろ



→ばずぷれで解く <2008年3月4日出題>

26位「幻の手筋」



へやわけには、封印されし幻の手筋がいくつかあります。
その中でも有名な2つをご紹介します。

1. [打ち上げ花火21](#)（鈴木一成氏が提唱）
2. [川の字定理](#)（おらけ氏が提唱）（※7）

詳しくはリンク先の解説をご覧ください。

現在はへやわけ草創期よりも手筋が整備され、昔は使われていたのに現在では封印されている手筋なども多くなってきました。

パンドラの箱が開かれるときは来るのでしょうか。

25位「物語オモパの歴史」



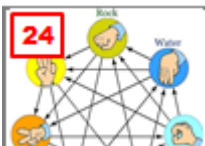
あさおきたん氏が2001年に発表した、「[物語オモパの歴史](#)」（※8）。

ニコリのオモロパズルコーナーに登場したオモパを、歴史年表風にまとめた神コンテンツですが、この中にへやわけも登

場します。

へやわけはこのオモパ史で言うところの「古代」に属し、当時クロス地方を統治していた「黒マスはどこだ」王朝の後に誕生した三国のうちの1つとして数えられています。

24位「複雑なルール」



へやわけの特長のひとつが、複雑なルール。

白マスが3部屋にわたって続いてはいけない、という「3連禁」ルールがその最たるものです。

へやわけ界の巨匠、にゃんこばずるか氏も、[ニコリコム](#)の[インタビュー](#)の中で、この3連禁という人工的なルールがへやわけの良さであると語っています。

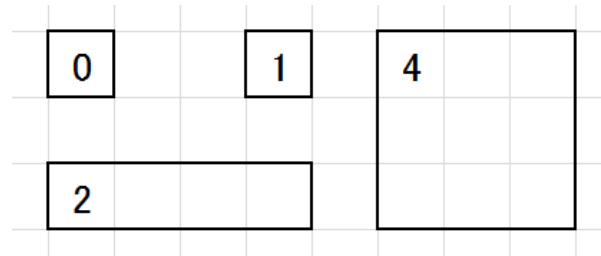
23位「小さいへやわけ」



1部屋だけのへやわけ。

頭の体操的にときどき話題に挙がります。

小さいへやわけの例：

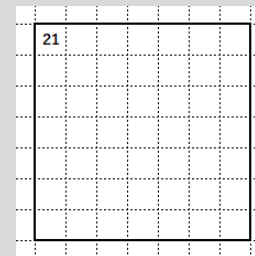


2in1×4とかは、小さいへやわけならではのおもしろさがあります。

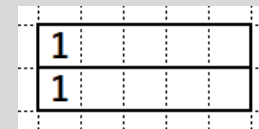
1マスへやわけは、へやわけ問題として成立しているのかどうか意見が分かれるところ。

（※7）こちらのにゃんこばずさんのページもリンク切れ。
こんな手筋です。

打ち上げ花火21



川の字定理



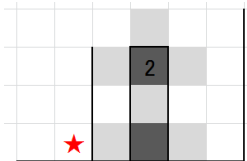
（※8）あさおきたんさんのこのページも、Yahoo!ジオシティーズのページ（2019年3月末サービス終了予定）なのでこのPDFを公開しているときには消えてしまっているかも。

22位「単純仮定」



へやわけの手筋のひとつ。

「ここが黒マスだとあっちが矛盾しちゃうから白マス」というもので、現代のへやわけにおいては敬遠される傾向が強いです。



へやわけができたばかりの頃はほかの手筋も整備されていなかったため、この単純仮定が主力手筋として使われていました。

単純仮定は、問題を作るときも注意が必要です。

鮮やかな手筋の連続で解けるような問題でも、単純仮定で別のところから簡単に解かれてしまう場合があります。

21位「パズル板単独スレ」



2ちゃんねるのパズル板に単独スレが立つパズルはごくわずか。ニコリオリジナルのパズルに限ると、数独、スリザーリンク、ナンバーリンク、カックロ、美術館、そしてへやわけの6つのみ（意外とあった）。

へやわけスレはすでにdat落ちしてしまいましたが、2004年8月からの8年間で計420件の書き込みが投稿されました。

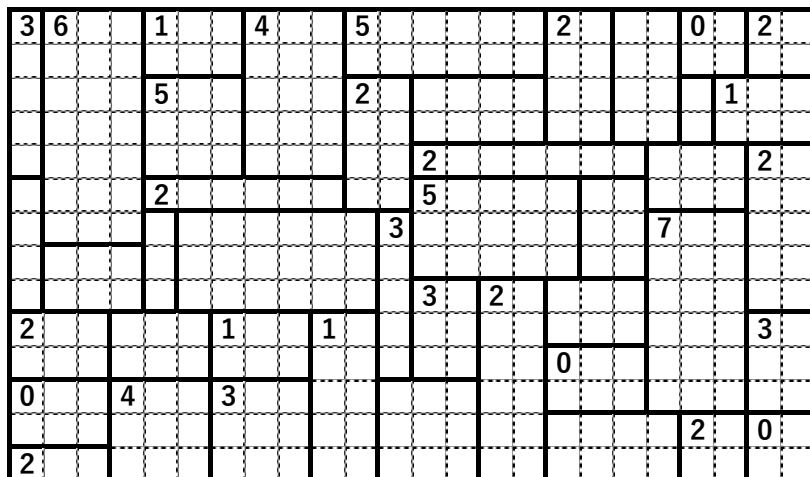
以上、へやわけBEST30の30位から21位まで発表しました。

みなさんのお好きなへやわけ用語は出ましたか？

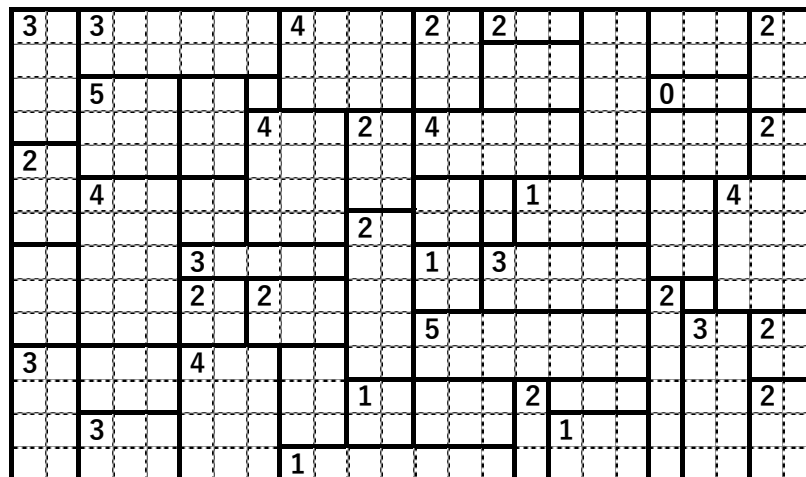
あのまあこういう感じでいきますんで。

よろしくおねがいしますよ！！

へやわけ 20 おてごろ →ばずぶれで解く <2007年1月23日出題>



へやわけ 21 たいへん →ばずぶれで解く <2006年7月23日出題>



へやわけ BEST 20



当時のブログ記事

やったー7も8も入るぜー、と何のためらいもなく組み込んでしまったけど、解いてみると左上はちょっとバランスが悪い。大きい部屋を入れられそうな場面でも、ぐっところえて小さい部屋でコツコツ攻める勇気がないとなー。

20位「ブログ」



へやわけは、ニコリの中でも個人ブログでの問題発表数が多いパズルです（たぶん）。

古くは私の旧半袖の隠れ家（乗っ取られた）や木兄さんの（主に）へやわけ保管庫（現役）、最近是他にもいろんな方がへやわけ問題を発表しています。（※9）

ネット上で流行った手筋がニコリ本誌で遅れてブームになることもあったり、へやわけ界の発展に大きな貢献をしているといえます。

19位「ペンパ本」

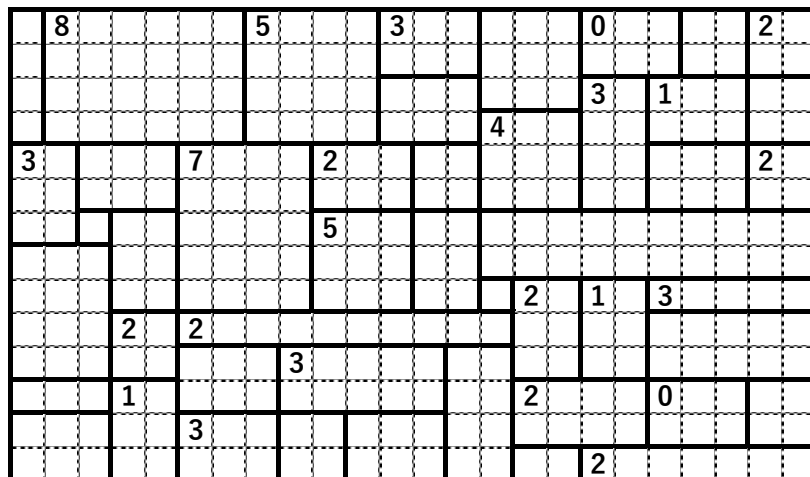


1種類のパズルが96問掲載されるニコリの別冊「ペンシルパズル本」。

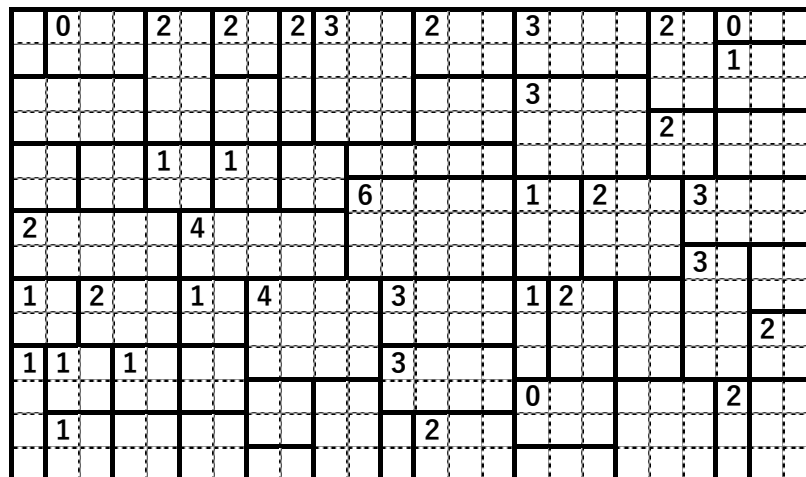
へやわけではこれまで4冊のペンパ本が発売されました。

（※9）最近ではブログでの出題以外に、Twitter上で直接問題を発表する方もかなり増えています。Twitter検索で「pzv.jp」と検索するといろんな問題が出てきますよ。

へやわけ 22 たいへん →ばずぶれで解く <2007年7月7日出題>



へやわけ 23 たいへん →ばずぶれで解く <2007年9月19日出題>



へやわけにおいては、ペンパ本の「1」と「2」の間で、産業革命並の手筋・技術の進化があったと言われています。

(※10)

実際、両方のペンパ本を解き比べると、全く別のパズルを解いているかのような感覚に襲われるでしょう。

ペンパ本の「4」が発売されたのが2003年。あれから10年近くへやわけのペンパ本は発売されていません。

もし今後「5」が発売されるのであれば、「1」から「2」のとき以上の進化がみられるのは間違いないでしょう。

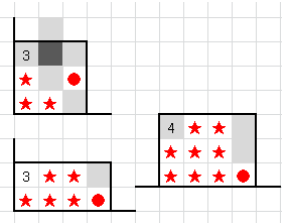
(※10) このあたりの解説は、2019年3月にニコリクラブ会員冊子として発行された「へやわけクロニクル」にて、にゃんこばうかさんが詳しく解説しています。

18位「限界線の攻防」



へやわけ手筋のひとつ。

ある空間にこう黒マスをつっ込むと矛盾しちゃうから残りのこのマスが黒マス、という上級手筋です。

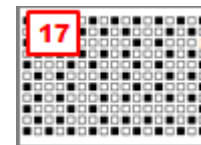


★のところで黒マスを埋めきれないので、●に黒マスが入る。

2000年代半ば頃、新たなへやわけのムーブメントとして注目されましたが、反復手筋の台頭やサクサク路線の流行で、現在はやや下火になっています。

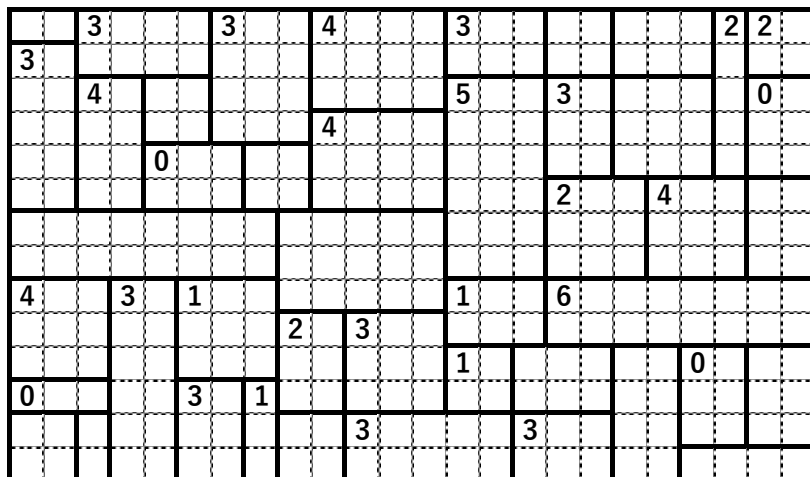
それでも終盤のアクセントとして今でも使われることは多く、今後ブームが再燃することも十分考えられるでしょう。

17位「超へやわけMX」

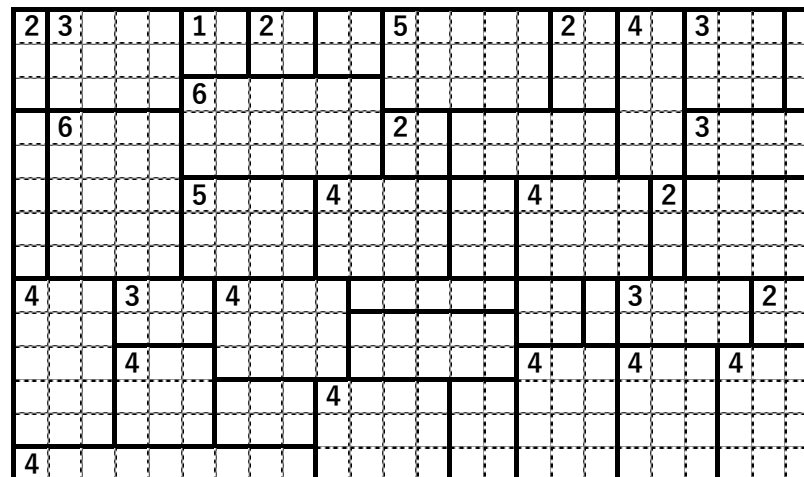


「へやわけ充填問題」とも呼ばれる、へやわけ理論。ある部屋に最高何個の黒マスが入るか、という問題を体系化

へやわけ 24 **たいへん** →ばずぶれで解く <2008年5月9日出題>



へやわけ 25 **アゼン** →ばずぶれで解く <2006年3月1日出題>



へやわけ充填問題 (にゃんこばずうか氏)

16位「数字なし問題」



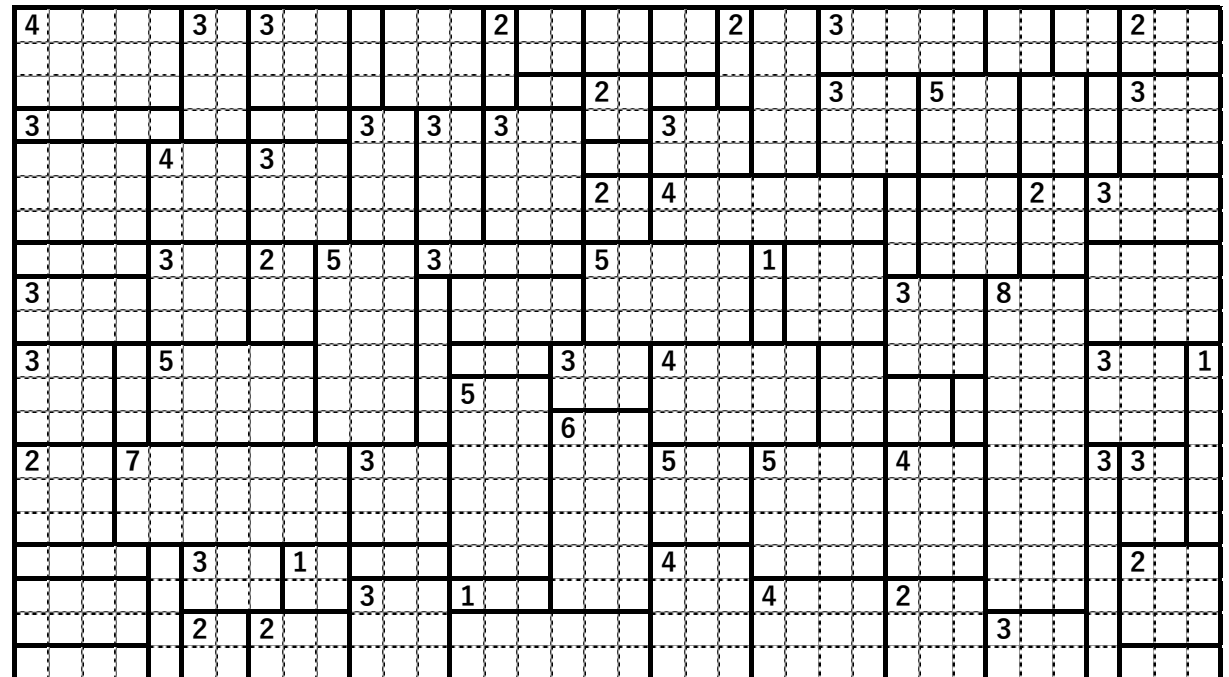
数字なしへやわけについて取り上げた[ちみかなさんのブログ](#)。

北風さんのいうとおり、誰が作ってもおもしろい問題は出来ないと思います。

たいへん

→ぱずぷれで解く

<2006年9月5日出題>



半分までいったところで、ちょっと一服。

★半袖印の新名物

へやわけに関する新商品をご紹介します。

そんなのあるの？いや、ないんですよ・・・

でも見つけてきましたよひとつ。

今回お勧めするのは、こちら！

[数独でおなじみニコリのパズルを擬人化するテスト](#)

まぢるだべいべさんが進めている、ニコリのパズル擬人化企画。当然、人気パズルのへやわけもすでに擬人化がされています。

へやわけのキャラクターは、扉のカックロ擬人化をクリックして6つ目。

紫色の髪の毛が特徴的なメガネ女子です。

ちょっと気難しそうな感じが、へやわけのルール複雑な感じを表していて大変よいね。

なんかこう、キャラ設定とかもいろいろやったらおもしろいんじゃないかとおもいます。

白い車が3台並んでると発狂するとか。

半袖印★★★★☆（4つ）

よし、ここでいったん終わろう！

次回は15位以降を発表していきます。

へやわけ 27 **たいへん**

[→ばずぶれで解く](#) <2006年3月29日出題>

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

この記事は今でもたまに反応をいただくことがあり、ありがとうございます。
まとめ直してみても改めて思いましたが、**にゃんこばずうかさん**の「へやわけ用語の基礎知識」はじめ、多くのサイトがすでに消滅してしまっているのですね。ネット上に残るパズル文化はなんとか後世へ残していきたいものです。

ナンスケ
1

ナンスケ制作に役立つこと約50

<2012年2月13日投稿>

ナンスケの人気復興、作り手拡大、そして最終目標である
ニコリ本誌復活を目指すという野望を秘めた恐ろしい記事
です。
ちなみにナンスケは[こんなパズル](#)です。

◇その前にナンスケ用語の説明◇

あまり定義したことがなかったので、この場を借りて。

・ ナンバー

ナンスケの盤面に入れる数字の列のこと。

例：
「12」とか「246」とか「12345」とか。

・ ケタ

文字通り、各ナンバーのケタ数のこと。

例：
「125」「245」「555」はすべて3ケタナンバー。

・ ケタ目

あるケタのナンバーのある数字に注目する場合の言い回し。
たとえば一の位は1ケタ目、千の位は4ケタ目。

例：
「125」「245」「555」
上記3ケタナンバーの1ケタ目はすべて5。

・ 確定

ナンスケの基本手筋。というかほぼすべて。
この場所に入るナンバーはこれしかないのだから、というもの。
ナンスケは基本的にこれの繰り返しで盤面を埋めていきます。

・ ケタ縛り

あるケタのナンバーの同じケタを、同じ数字で固定させる入口
手筋。

例：
12345
22543
32123
42444
52531
52553
上記6個の5ケタナンバーは、4ケタ目を「2」でケタ縛りして
いるので、盤面の6ヶ所に「2」が入ります。

・ 時間差ケタ縛り

ナンバーがある程度埋まってからケタ縛りを発生させる応用

ぬりかべ 1 らくらく

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

[→ばずぶれで解く](#) <2007年3月20日出題>

四角に切れ 1 らくらく

		②						⑦
		④				⑤		
③					②			
③			⑩				⑥	
			②				④	
	②				⑥			
	④				⑨			②
			⑥					⑥
		④				⑤		
	③					⑤		

[→ばずぶれで解く](#) <2007年5月11日出題>

手筋。

例：

- 12345
- 22234
- 22245
- 22252
- 34321
- 51234

上記6個のナンバーのうち、「12345」「34321」「51234」が確定したら、のこりの3つのナンバーに共通する「222〇〇」が盤面に入る。

・ 仮留め

ある複数のナンバーの同じケタに注目させて、次の一手を導く上級手筋。

例：

- ■ 2 ■ ■ ■ ■
- □ 2 □ □ □ ■
- ■ ■ ■ ■ □ ■

上図のような場面で、5ケタナンバーが

- 12345
- 22125
- 35335
- 44123
- 51515

上記の5個残っていた場合、「12345」と「22125」に着目すると1ケタ目の「5」が決まります。

・ 先読み

2手先を読まないと進まない箇所。
たとえば、ある箇所に入る候補のナンバーが2つあって、こっちを入れると次の一手で矛盾しちゃうのでこっち、みたいな決め方。
他のパズルでは大概敬遠されますが、ナンスケでは終盤戦などで結構使われ、一概に悪とも言えない場合もあります。

・ キャプション

上記「先読みで強引に解かれる」や「確定部分の別解発生」を防ぐため、制作時に使う脚注コメント。
たとえば『5ケタナンバーで1ケタ目が「5」のナンバーが残っていないと、先読みで解かれてしまおう』、という状況になったとき、それを防ぐために『5ケタナンバーの1ケタ目に5が入るナンバーを何個か作るよー』というコメントを入れておき、紛れを作って先読みを防止します。
別解を防ぐ場合には、『5ケタナンバーで1ケタ目が「5」のナンバーはもうこの1個しか入らないよー』というコメントを残しておき、その部分で別解が発生するのを防ぎます。
文章で書くとうちにも分かりづらいので、私は記号でキャプションを入れてます。

例：

□ □ □ □ 5 3 ↑

5ケタナンバーで1ケタ目が5の数字が3個以上入る。
紛れを作って強引に解かれるのを防ぐためのキャプション。

ぬりかべ 2 おてごろ

	4		1													
								4					6			
												2		5		
	1				6		5									
							4									
											1					
7				5												
			2					10								
6																
				4								5	6			

→ばずぷれで解く <2006年9月12日出題>

四角に切れ 2 おてごろ

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

→ばずぷれで解く <2007年3月15日出題>

□□□□5 1↓
5ケタナンバーで1ケタ目が5の数字は1個以上入らない。
□□□□5を確定で決めたので、そこで別解が出ないよう、
同じ条件のナンバーをその後つくらないよ、というキャプ
ション。

あれっ！用語解説だけで、お腹いっぱいの流れだこれ

「キャプション」の考え方は、難しいナンスケを作る際
には必須になりますので、皆さん覚えておきましょう。
難しいナンスケを作る際が今後発生するかは謎ですが。

ぬりかべ 3 おてごろ

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

→ばずぶれで解く <2007年8月16日出題>

ぬりかべ 4 たいへん

3												3		
							12			1				1
						1								
														2
8		3					4		2			9		
	1													
					2									
						1							2	
												7		5
	10		3						5					

→ばずぶれで解く <2007年2月4日出題>

四角に切れ 3 たいへん

			⑥						⑩					
		②						③				⑥		
	⑤		⑧			④	②		③		⑥			
			⑥		⑥			②	④			③		
		③			⑥						③	⑥		
⑤	②							⑧			⑥			
②		④	④			②	③							
	②	④		⑥	③			⑧			③			
	⑥				③						③			
			⑥								⑥			

→ばずぶれで解く <2006年8月19日出題>

当時のブログ記事

今朝はたくさん咲いた。
花径は13cmくらい。あと2cmはほしいなー。 (※1)



(※1) 再度の留年危機からの現実逃避で、アサガオ栽培に没頭していたころの私である。

ナンスケ
2

ナンスケ制作に役立つこと約50 つづき

<2012年4月10日投稿>

ナンスケ制作に役立つこと約50記事の続き。
これだけで終わらせるのもアレだから、続き書きます。

ナンスケの作成は、まず盤面のサイズを決め、そのあとワ
クを決め、そして数字を入れていきます。
当然、数字を入れていく作業に最も時間がかかるわけですが、その前の「ワク決め」が実はとっても重要なんです。
数字入れに普段より時間がかかるってのは、そもそもワク
決め段階でのナンバーの配列が悪い、ってことなんですね。

というわけで今回は、ワク決めをしていく中で役立つこと
をいろいろ書いていきます。
後半へ行くに従ってマニアックな話になります。

あくまでも私の主観なんで、これが正しいってわけじゃな
いよ！！！！

(1) 盤面は対称形にする

…全サイズ

あたりまえだけど！
対称形に決めてくってことは、黒マスも対称形に入ってい
くってことですね。

(2) あまり長いケタのナンバーは作らない

…全サイズ

あまりにも長いナンバーは避けましょう。
具体的には、小サイズ（9×9）なら6ケタが限界。
中サイズ（10×12）なら7ケタくらいまでか。
ジャイアント（18×18）は人によりますが、やっぱ8ケタく
らいまでに抑えとく方がいいと思ってます。

長いナンバーの欠点は、

- ・ ぱっと見で数字の列を覚えきれないところ。
8ケタだと一発で覚えるのは結構苦しいです。
- ・ 解き筋が美味になってしまうところ。
特に小サイズだとすぐ埋まってしまう。
- ・ 交差する箇所が増えてしまうところ。
交差箇所が増えると、解くとき考える部分も多くなっ
てしまいます。
(これについては後述)

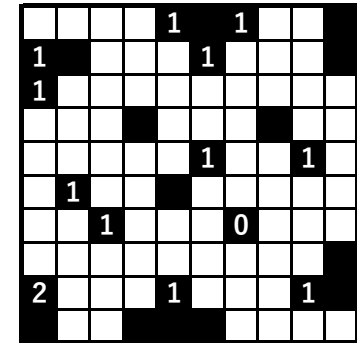
などが挙げられます。

(3) 使う数字の種類は4～5種類くらいにしておくのがよいか もしれない

美術館

1

おてごろ

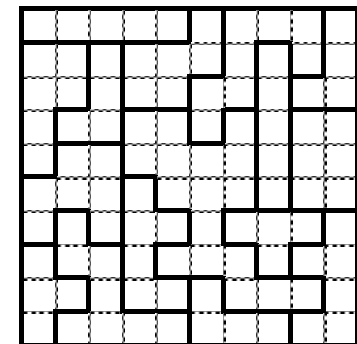


→ばずぶれで解く <2007年6月8日出題>

LITS

1

おてごろ



→ばずぶれで解く <2006年12月4日出題>

ナンスケは0～9までの10種類の数字が使えますが、このうち4～5種類くらいを選んで使うのが一番作りやすいです。少なすぎると問題として成立させるだけで難しいし、多すぎると難しい問題を作るのが至難の技になります。

(先読みから強引に解かれてしまう)

簡単な問題を作るなら、たくさんの数字を使うのもいいんですけどね。

ということを書くと、おがわみのりさんの全種類数字を使う難しいナンスケを思い浮かべる方が多いと思うんですが、あれはみのりさんだからできるのであって、まああの人はナンスケ界の神いわるゴッドなんですね。

(4) 黒マスは盤面の中央から入れていく

…全サイズ

端から黒マスを入れてしまうと、中央の処理がけっこう難しくなります。

中央から入れ始めて、最後に四隅が残るように入れていくほうが、たぶんよいです。

四隅を残すことで、各ケタのナンバーの個数の調整にも役立ちます(後述)。

ちなみに、小サイズ(9×9)の場合は中央の1マスに黒マスを入れるか入れないか、中サイズ以上の場合は中央の2×2の4マスを市松模様にするか黒ベタにするか、の二択があります。

感覚的には小サイズなら中央1マスは白マス、中サイズ以上の

中央4マスは市松模様にしたほうが作りやすいです。

(くわしくは後述)

(5) あるエリアが他のエリアと大きく分断されないようにする

…全サイズ

たとえば小サイズ(9×9)を作る際、盤面が左右とか上下で大きく分断されてしまうことがあります。

具体的には、両パーツをくっつけてるのが1組(対称なので2種)のナンバーだけで、それ以外は各エリアだけでナンバーが交差している状態。

大きいサイズでも同様で、ある一部分が他エリアと隔絶された僻地になってしまうことがあります。

こうなると問題を作っていく際、この一部分だけ最後まで

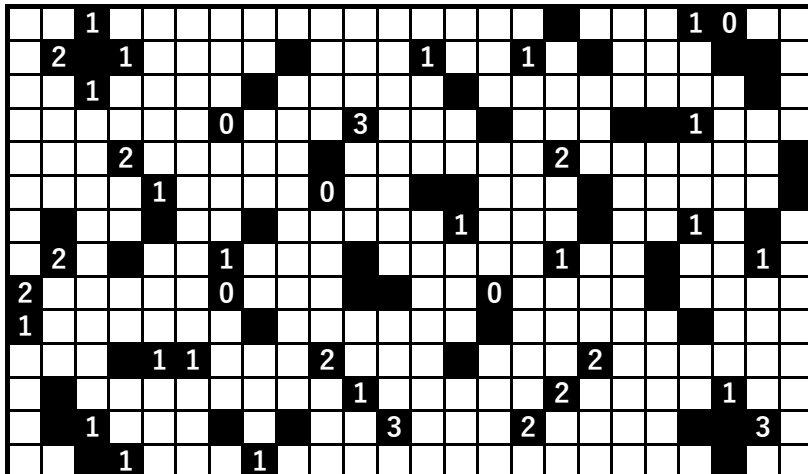
美術館

2

たいへん

[→ばずぶれで解く](#)

<2006年10月8日出題>



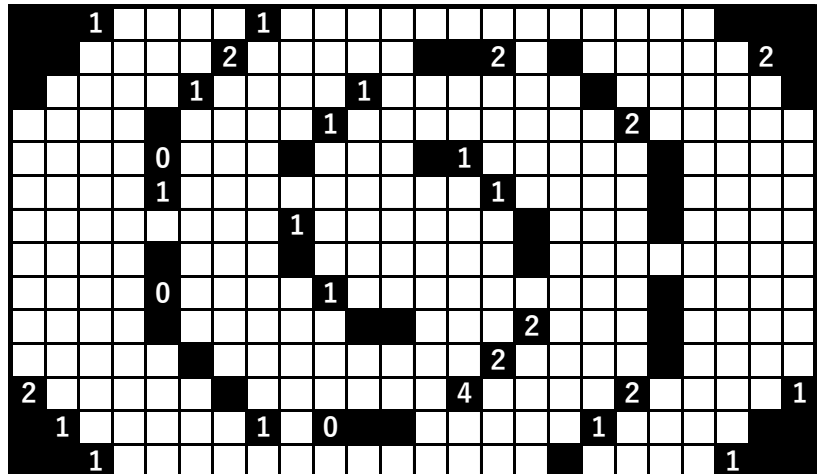
美術館

3

たいへん

[→ばずぶれで解く](#)

<2007年2月7日出題>



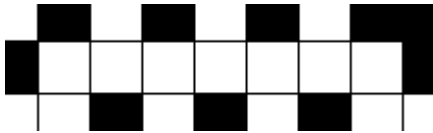
残ってしまうことが多いです。

なるべく避けましょう。

(6) 各ナンバーの交差する箇所は4ヶ所以内に抑える

…中サイズ、ジャイアント

具体的には、たとえば7ケタナンバーで、



こういうのはやめよう！ってことです。

こういうのがあると、

・ 解く人が迷う

埋まったあと、6個の分かれ道がある状態。

次にどこをチェックすればいいのか迷ってしまいます。

・ 先読みのリスクが増える

分かれ道が多いということは、先読みで解かれてしまう危険性も高いんです。

想定していないところからパタパタと解かれてしまいます。

特にケタ数の大きいナンバーは、交差する箇所が増えすぎないように気をつけましょう。

とここまで書いて、おがわみのりさんって、けっこうたくさん交差させてね？と思う方も多いでしょう。

そうなんです、おがわみのりさんは、かなり交差させてます。

でも先読みで強引に解こうとしたりできないですよ。

そう、やっぱりナンスケ界の神いわれるゴッドなんですね。

(7) 各ケタのナンバーが一ヶ所に固まらないようにする

…全サイズ

5ケタが5ケタ同士で激しく交差し合ったりとか。

よくあります。

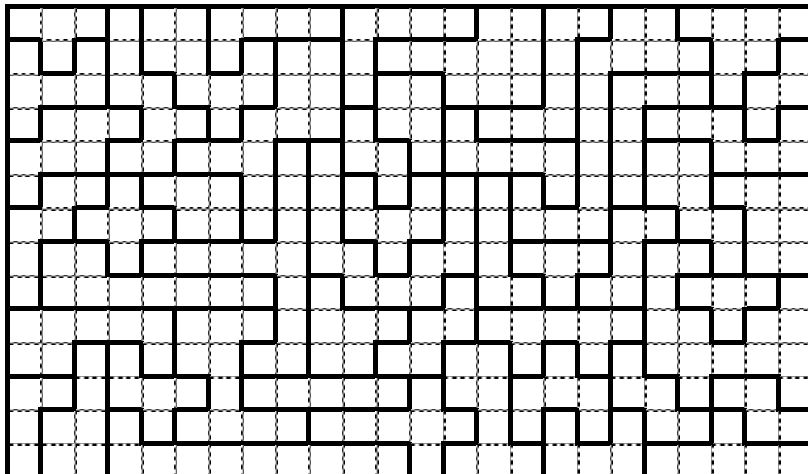
作るの大変になるんでやめましょう。

入口を盤面全体に分散させる意味でも重要です。

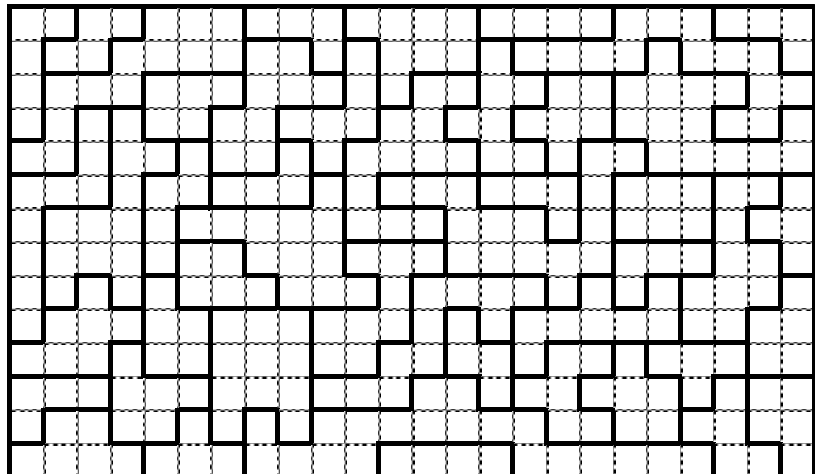
(8) 奇数ケタナンバーの偶数ケタ目をなるべく交差させる

…全サイズ

LITS **2** **たいへん** →[ぱずぶれで解く](#) <2007年6月19日出題>



LITS **3** **アゼン** →[ぱずぶれで解く](#) <2008年3月4日出題>



これ重要です！超重要！

テストに出るから覚えておくように！

具体的には、3ケタの真ん中、5ケタの2ケタ目と4ケタ目とかですね。

ここは意識的に、他のナンバーと交差させるようにしましょう。

これをやることで、ハタンの確率がグッと下がるとともに、制作にかかる手間も減ります。

この状況を作りやすくするため、各ナンバーの先端の数字を袋小路にして交差させなくする（偶数ケタが交差しやすい状況を作る）のがブチテクニックだったりします。

なんで奇数ケタ？ってのは、偶数ケタナンバーは対称形の片方が別のケタと交差するから考えなくていいんだぜ、ということです。

(9) 2ヶ所交差ナンバーを連続させない

…全サイズ

これも重要です。

2ヶ所だけで交差させるような箇所が連続すると、問題として成立させるのが非常に難しくなります。

これは避けましょう。

(10) 3ケタナンバーの数はなるべく減らす

…小サイズ、中サイズ

3ケタナンバーは意識せずとも自然と個数が増えます。

しかも前述(8)の偶数ケタ目が交差しにくいので、多ければ多いほど制作が苦しくなります。

(11) 4ケタナンバーの数にも気を付けたりする

…中サイズ、ジャイアント

黒マスの入れ方によっては、4ケタもいきなり個数が多くなります。

2×2の黒ベタが要注意。

増えたからって3ケタほど制作に苦しむわけではないけど、一応気に留めておくといいです。

(12) 1ヶ所だけの交差は、なるべく減らしたいけどあんま考えなくてもいい

…全サイズ

たとえば3ケタで真ん中の2ケタ目しか交差しません、とか。

ぬりかべ **5** **たいへん** →[ばずぶれで解く](#) <2006年9月29日出題>

	4																	3	6
		4								11			5						
												6	4						
					1														
5			2																
				3						3									
3							14					4							
			3						1			6	2		4				
				1														3	
						5													
								4						5					
									1						1				
				8													6		
11		1	6				10								3				

ぬりかべ **6** **たいへん** →[ばずぶれで解く](#) <2007年12月30日出題>

4		3													4					4
				4											3		5			
											5					4	2			
					1					4		3								
			6					1					2						1	
				6						9										3
	3	8																		
					4											1				
											25		1		4					
																	3			
	1							4								6				
		5		3											6					5

なるべく減らしたいところですが、この後数字を入れていくと、そういうナンバーが実は良い味を出したりするので、一概に悪とも言えません。
まー、増えすぎると大変なんだけど。

(13) 各ケタの改行の位置に気を付けたりする
…全サイズ

だんだんマニアックになってきました。
たとえばジャイアントだと、各ケタ14個以上になると改行

され、二行表示になります。
作っているときは綺麗な数字の並びでも、いざ掲載されてみたら改行されて台無し、とかよくあるんです。
並びだけの問題ならいいんですが、改行されることで視点が外れ、いきなり難易度が上がってしまうことがあります。
たとえばジャイアントで、あるケタが14個あって、7番目と8番目に表示される数字に着目した展開を使う場合。
改行されることで、その2つの数字は隣り同士ではなくなってしまいます。

ちなみに小サイズや中サイズの場合は、デザインの都合でどこで改行されるかわかりません。
とりあえず、個数が多いケタは真ん中で改行される可能性高いよ、ってのだけ頭にいられておくといいかも知れません。

(14) 各ケタのナンバーの個数を調整する

…全サイズ

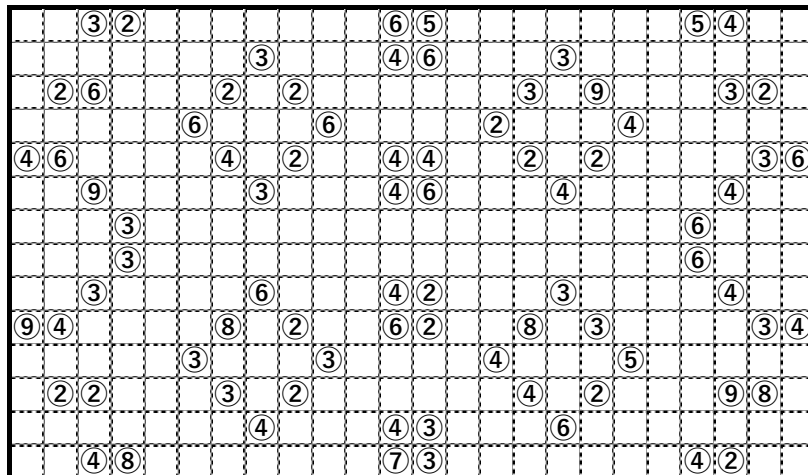
たとえば、全ケタがナンバー8個ずつだけヒッパハー、みたいな趣向を入れたい場合。
当然適当に黒マス入れていってもそうならないんですが、いろいろ調整法があります。

一番やりやすいのは、盤面端での調整。
中央から黒マスを入れていって、端4ヶ所が残った段階で現時点での各ケタの個数確認。
少ないケタを優先的に入れる形で端の4ヶ所を組んで調整できます。

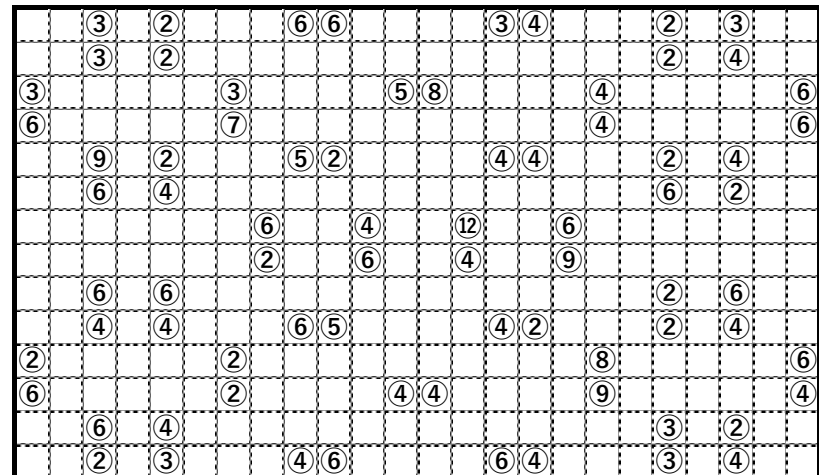
当時のブログ記事

non-noのCMの田中美保がかわいすぎる。あれはやばい。

四角に切れ **5** おてごろ →ばずぶれで解く <2007年1月6日出題>



四角に切れ **6** たいへん →ばずぶれで解く <2007年4月11日出題>



その他のやり方としては、各ケタのナンバーに袋小路配置を設けておく方法。

たとえばどこかの5ケタの1ケタ目とかを袋小路にしておけば、そこを塗りつぶすことで4ケタに下げることができます。

3ケタが増えすぎちゃった場合は、単純に2ケタ目を塗りつぶしてしまうのが手っ取り早いです。

そんな感じで各ケタの個数の調整方法はいろいろあります。

ワク決め段階では、だいたいそんなところ？

50個まであと36個か！むりだなこれ！

ていうか(3)ワク決めに関係ないじゃん！まあいいや！

前記事同様ロストテクノロジー感MAXな記事ではありますが、これらを心がけるとナンスケ作りがとっても楽になります。万が一ナンスケを作らなければいけない状況になりましたら参考にしてください。

ぬりかべ 7 たいへん

[→ばずぶれで解く](#) <2006年9月16日出題>

		2	8	3		4	5			3		4						2				
																	7					
3							6				4		1							1		
	4																					
			3					5		1							5		3			13
											9	1					2		1			
	1														4							
8						2										3			4			
		4			3		4				3	4							2		2	
									4	7												
			8						8			5							9			
					9					3	24											
																			1			
									14													
				1	4				3			15									4	
					7								2		8					3		
	2													6								
														2						4		
			6	3		10											7	4				7

ナンスケ

3

ナンスケと私。(真面目な記事)

<2016年8月3日投稿>

こんにちわ。

猫の半袖Tシャツが女子社員に大好評、半袖です。

さて、ニコリさんから今月10日に、「[まるごとパズルナンスケ](#)」という本が出ます。



ナンスケの過去のペンシルパズル本の問題を再録した本で、おそらく私の問題もちよこっと載るかと思われます。パズル界全一のナンスケ愛好家を自負している私としては、久々のナンスケ本ということで本当に楽しみです。

そこで今回は、ナンスケというパズルと私とのこれまでの関わりについて振り返る記事を書き、ブログのアクセス数アップをちょっと狙っていこうではないか、という野心

溢れるエントリーでございます。

◆ナンスケとの出会い。(解くほう。)

私が初めてナンスケというパズルを解いたのは、ニコリ本誌の31号。なんと今から25年前にさかのぼります。当時は小学3年生とかそれくらいでしょうか。

当時のニコリは、カックロや数独、マックロ、ナンバーリンクあたりが主力メンバー。へやわけもぬりかべもまだこの世に生まれていませんでした。そんなラインナップの中で、私が自力で解くことのできる数少ないパズルが、ナンバーリンクとナンスケでありました。

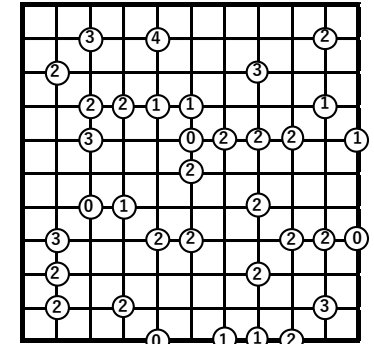
というのも当時の私、パズルを「理詰めで解く」という作業を理解しておりませんで、カンで解くものと思っていたんです。で、“カンで解ける”ナンリンと、“カンでもそこそこ埋まる”ナンスケだけに手を付けていたのですね。

ニコリの本誌1冊に対しナンスケの問題数は3問とかそれくらいしかないのも、もっと解きたいなと思うようになりました。そこで親をお願いして、初めて買ってもらったペンシルパズル本が「ナンスケ1」だったのですよ。その当時の問題が今回こういう形でまた本になるのだから、なんだか感慨深いものがあります。

クリーク

1

おてごろ



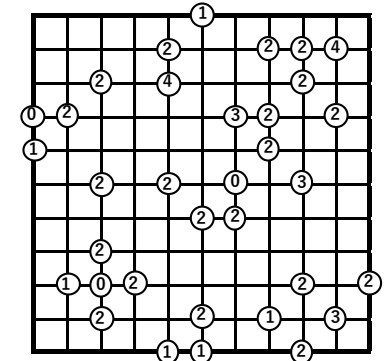
[→ばずぶれで解く](#)

<2006年10月24日出題>

クリーク

2

おてごろ



[→ばずぶれで解く](#)

<2006年12月6日出題>

◆ナンスケとの出会い。(作るほう。)

中学生になって、パズルの問題を作るようになりました。初投稿はたしか四角に切れとナンバーリンクを送って、四角に切れが採用されたんだっただけかな？以後、ナンスケもちょこちょこ作るようになり、ちょこちょこ採用されるようになりました。

が、ここで悲しい事件が発生します。

そうです、ナンスケのニコリ本誌レギュラー剥奪です。泣以後ナンスケを本誌で見かけることはなくなり、年1回のパズル・ザ・ジャイアント（その頃は年2回だけ？）と、たまに出るパズルBOXくらいでしか解けないパズルとなっていました。

それでもナンスケはやっぱり好きなパズルだったので、投稿はコツコツ続けていたように思います。その甲斐あって、わりとパズルBOXには載せていただいていたかな？という感じです。

◆ジャイアントの依頼が来るようになる。

高校を卒業し、ペンパ本の依頼をいただけるようになりました。

大学1年の5月ですね。たしかひとりにしてくれたっただけで、その年の秋、翌年出るパズル・ザ・ジャイアントの依頼で初めていただいたのが、「ナンスケ・ザ・ジャイアント」でありました。

いやー、すげうれしかったし、このときはかなり気合を入れて作りました。

作り方のベースはすでにあっただけですが（というか今もほ

とんど変わっていない）、大きいサイズを作るのは初めてだったのでかなり苦労したのを覚えています。

発売後の作家新年会に出席した際、安福さんに良い問題でしたよと褒めていただいたのが今でも印象に残っています。

以後、パズル・ザ・ジャイアントにナンスケが載る際にはお声掛けいただけるようになり、今に至る、といった感じでしょうか。

◆作るときに気をつけていること。

残念ながらナンスケは人気パズルではないので、掲載されるのは年に1回あるかないか、というところなんです。皆さんにお会いするたびにこねくり回した問題に出くわすのはよくないと思っていますので、とにかく基本に忠実に作事を心がけています。

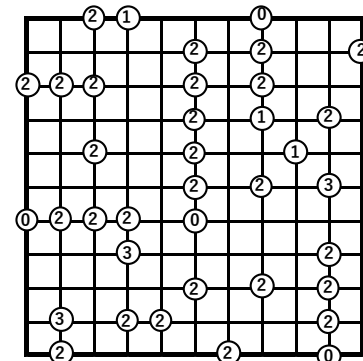
特にジャイアントは私が1番、おがわみのりさんが2番、というラインナップになるので、みのりさんの問題との対比がしつかり出るように、というのは心がけているかもしれません。

本当はもっといろいろな作家さんの問題が見られるようになるとういのですが。現状の人気度を考えると、今後ナンスケの問題掲載数が増えていく展開はどう考えてもないよね、というのが悲しいところですね。笑

当時のブログ記事

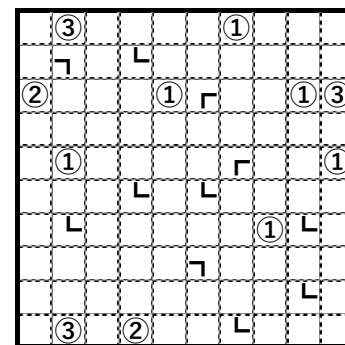
いきなり難しい問題ですんません。なかなか簡単なのが作れなくて。とにかく解きにくいパズルですねえ。表出以外の「となったところでも、線が繋がらずに十となる可能性もあるよ、というのがすっきり解けない要因なんでしょう。そこがこのパズルのいいところでもあるんだろうけど、私のようなオモバゆとり世代（なんだそれ）にとってはつらい。

クリーク 3 おてごろ



→ばずぶれで解く <2007年4月9日出題>

環状線スペシャル 1 たいへん



→ばずぶれで解く <2007年4月23日出題>

◆私にとってナンスケとはどんなパズルか。

ええ！一番好きなパズルですよ！

とか答えて締めようと思ったんだけど、ぶっちゃけそこまで好きかというと、うーんどうだろうか、へやわけ子とナンスケ子の両方から愛の告白されたらへやわけ子選ぶよね、という感じだったりします。まーでも、半袖小料理店ならシェフのおすすめ料理1番手であることには間違いありません。

ナンスケは先ほど名前を出させていただいたおがわみのりさん以外にも、坂本伸幸さんやPukupukuさんなどレジェンドな作家さんが時代を築いてきたパズルですので、ぜひぜひ皆さん、まるごとパズルナンスケをご購入いただいて、30年余に及ぶナンスケの歴史を体感してみてくださいませ。

と、ニコリさんにも喜んでいただけそうな宣伝文句で記事を締めたいと思います。

現在ニコリで活躍されているパズル作家の皆さんも、パズル・ザ・ジャイアントで初めて依頼もらったパズルというのは思い出深いものなのではないでしょうか。今年（2019年）のジャイアントは「橋をかける」が久々に載ったし、ナンスケの復活もそのうちあるとよいなと思っています。

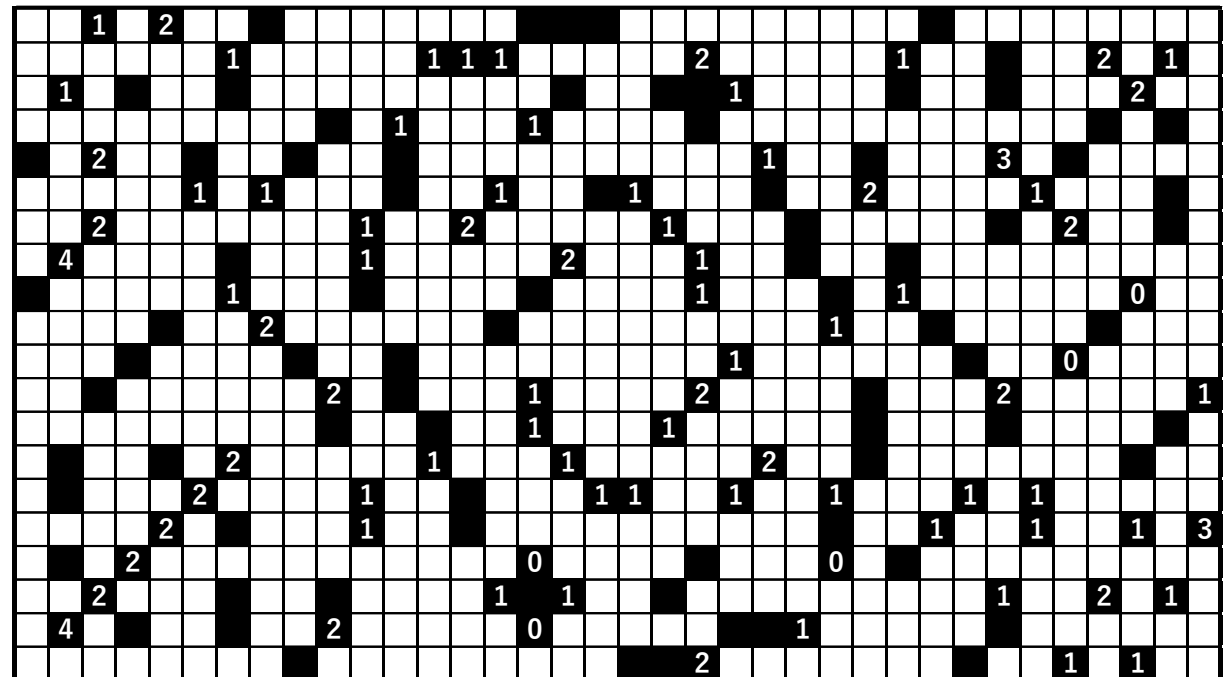
美術館

4

たいへん

[→ばずぶれで解く](#)

<2006年9月19日出題>



ナンロー

1

あのパズルは今？ ～ナンロー編～

<2015年6月12日投稿>

半袖：

こんにちわ。

本日より始まりました新番組「あのパズルは今？」レポーターの半袖です。

ニコリ本誌に現在掲載されているレギュラーパズルは、わずか10数種類。

これまで数百の新作オモパが生まれてきたにもかかわらず、その多くは別冊の隅に追いやられたり、Webのどっかに細々生息したり、といった日陰の人生を歩んでいます。

本番組ではそんな、日の当たらない人生を歩んでいるオモパにスポットを当て、なぜスターダムにのし上がることができなかったのか。そして今は何をしているのか。パズル本人への直撃取材という形でレポートしたいと思います。

ということで本日取り上げる「あのパズルは今？」は、**ナンロー**。2000年に発売されたニコリ92号に掲載されたオモパだ。領域内にぬりかべのような感じで数字を入れていく、マニアックな解き筋が人気となったパズルである。誕生から15年。いったいナンロー氏は今なにをしているのだろうか…

[ちなみにナンローはこんなパズルです](#)



取材陣が向かったのは、都内某所。

オフィスビルが立ち並ぶ一角に、壁一面に数字が描かれた建物が立っている。

半袖：

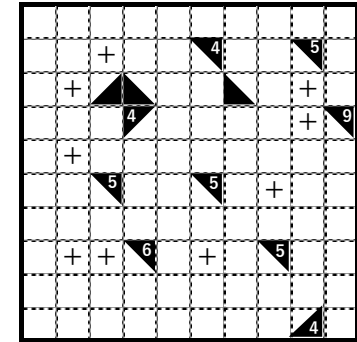
ナンロー氏はどうやら現在、このオフィスで働いているんだそうです。

いったい何の会社なんでしょうか。

それでは中に入ってみましょう。

リフレクトリンク 1

おてごろ

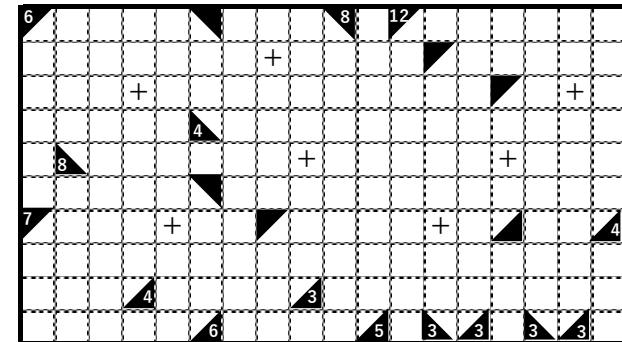


[→ばずぶれで解く](#)

<2007年12月19日出題>

リフレクトリンク 2

おてごろ



[→ばずぶれで解く](#)

<2007年6月5日出題>

恐る恐る建物に入る半袖。
彼を待ち構えていたのは・・・？

??? :
やあ半袖君。いらっしやい。

半袖 :
あなたはもしや・・・フィルオミノ氏！？

そう、ここはフィルオミノ氏が経営している、"株式会社数字入れパズル"。
フィルオミノ氏はこの会社の会長を務めているのだ。

フィルオミノ :
ようこそ私の会社へ。さあ、中へどうぞ。

半袖 :
フィルオミノさんが会社経営をされているなんて、全然知りませんでした！
それではお邪魔します。



半袖氏が通されたのは数字パズル社の応接室。
そこには二コリでこれまで発表された、数々の数字系パズルが飾られていた。

フィルオミノ :
この部屋は、歴代の数字パズルのショールームにもなっているんだ。
どうだ、壮観だろう？

半袖 :
はい、数字ばかりで目がクラクラしてきますね・・・
なつかしいパズルもちらほら。
ところで株式会社数字入れパズルでは、どんな仕事をされているんですか？

フィルオミノ :
おもに二コリ社の出版物向けに、フィルオミノを中心とした数字パズルを制作している。
カックロ社や数独社とも連携して、厳しい市場の中いろんな問題を発表してるんだ。

半袖 :
へえー、そうなんですねー。

フィルオミノ :
僕はこの会社の3代目の代表をやっている。
おかげさまで経営は、昇り調子とはいかないまでも、そこそこ順調だよ。

半袖 :
フィルオミノはいまでも人気のパズルですもんね。
私もよく御社のフィルオミノを解かせていただいています。

ところで、本日こちらにお伺いしたのは・・・

フィルオミノ :
ああ、聞いているよ。
ナンロー君の取材だろう？

半袖 :
はい。
ナンローさんはいまこちらの会社で働いていらっしやるんですか？

フィルオミノ :
そうなんだよ。
案内するよ。



応接室をあとにした半袖氏は、フィルオミノ会長の案内で地下1階に通された。
そこは様々な機械が鎮座する、出版社の印刷場のような空間だ。

半袖：
なんだか工場みたいな部屋ですね。
こちらでは何をされているんですか？

フィルオミノ：
このフロアでは、出荷用のフィルオミノの枠を印刷している。
サイズは10×10、17×17など定型サイズが中心だ。

半袖：
へー、パズルの枠作りって、すべて機械でオートメーション化されているんですね。
知りませんでした。

フィルオミノ：
どこの会社もこんな感じだと思うよ。
そしてあそこで検品作業をしているのが・・・

半袖：
・・・！？

全身白い作業服に身を包んだその男性。
15年の月日は感じさせるものの、まさしくナンロー氏その人だ。

半袖：
ナンローさん、こんにちわ！
おひさしぶりです！

ナンロー：
半袖さんこんにちわ！ナンローです。
いやー、15年ぶりですかね。

半袖：
ひさびさに会えてうれしいです！
ちょっとお話を聞かせていただいてもよろしいですか？

ナンロー氏は現在、株式会社数字入れパズルで働いていた。
このラインに入っすでに10年あまりになる、大ベテランだ。

ナンロー：
私は今、フィルオミノの盤面の検品ラインに入っているんです。
17×17の盤面が16とかになっていないか、インクはにじんでいないか。
機械で判別できないところはどうしても手作業になってしまうんですね。

半袖：
職人の技ですね！
さすが数字系パズルで一世を風靡しただけのことはあります。

ナンロー：
いやいや、私なんてまだまだですよ。
今はまだフィルオミノ制作とはいえ、枠を作っているだけですし。
将来的には数字入れの部署で働きたいという夢がありますね。
やっぱり花形の部門だし、フィルオミノ作りにはナンローの手筋なんかも応用できますから。

将来の夢を生き生きとした目で語るナンロー氏に、
半袖氏は少し胸をなでおろした。

フィルオミノ：
わが社では多くの数字パズルOBが働いているんだ。
みんな今ではより良いフィルオミノを作ろうと、目標に向かって頑張っているよ。
ほら、あっちで数字入れ作業をしているのが・・・

???：
半袖さん！お久しぶりです！

半袖：
も、もしかして、、数コロさん・・・！？

数コロ：
いやー、ナンロー君なんかより僕の方がよっぽど「あのパズルは今？」だよ。（笑）

ナンロー：

数コロ先輩もいっしょに、僕らのなにかいけなかったのか語りましょうか。（笑）

応接間に戻り、過去の自分を語り出すナンロー氏と数コロ氏。

ナンロー：

今思い返せば・・・

ちょっとマニアックすぎたのかな。。。

半袖：

手筋のことですね。

でもナンローっているんな難易度の問題つくれるし、僕は好きでしたよ。

フィルオミノ：

いいパズルの条件は、作り手・解き手それぞれに人気があるパズルだ。

上から目線で申し訳ないけど（笑）。

ナンロー君は確かに作り手人気は高かったが、マニアックな手筋が災いして解き手の人気がいまいち上がらなかったのが失敗だったよね。

数コロ：

2×2カタマリ禁止ルールとか隣接禁、他のパズルと似た手筋が多かったのも不運だったかもね。

ナンロー：

そうなんです。

僕らしさ、ナンローらしさとは何なのか、を自問自答する日々でした。

だんだん投稿も少なくなって、ちょっと当時はつまらなかったですね。

半袖：

数コロさんはご自身のことをどうお考えですか？

数コロ：

僕は今でも、数コロというパズルはいいパズルだと思っているんです。

でも、、、やっぱりフィルオミノ君には勝てなかったな。

フィルオミノ：

数コロさんは僕の2つ上の先輩なんだ。

僕がここまで来れたのも数コロさんのおかげだと思っている。

数コロ：

しょせん僕は4までの数字しか使えませんからね。

フィルオミノ君みたいに、いきなり25発生！みたいなドラマチックな展開にできない。

一同：

（笑）

ぬりかべ

8

たいへん

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

→[ぱずぶれで解く](#) <2007年6月1日出題>

ぬりかべ

9

たいへん

						10											7
			7												1		
10						1			1								
		3					1		9			7			1		
											7						
		4										1					
7																	8

→[ぱずぶれで解く](#) <2006年11月13日出題>

半袖：

でもなんか、みなさん今では楽しく働いていらっしゃるようで安心しました。

数コロ：

僕もそうだしナンロー君もそうだけど、フィルオミノに応用できる手筋っていろいろあるんだ。

今は私たちの過去の財産をどうやってフィルオミノに活かしていくか、みんなで日々考える毎日ですよ。

フィルオミノ：

なんてたって我が社は、芽の出なかった数字パズルがうじゃうじゃいるからなあ。（笑）

実際取材中にも職員たちが「半袖さんお久しぶりです！」と声をかけてきた。
しかしその多くは名前が思い出せぬ、マニアックな数字パズルたちであった。。

半袖：

それではナンローさん。

最後に視聴者の方へメッセージを。

ナンロー：

みなさん、僕のパズルを楽しんでいただきありがとうございました。

幸いナンローは、Web上に有史の方が制作ツールを残してくれました。

これからも細々と応援していただければうれしいです。

半袖：

きっとフィルオミノに続く数字系パズルが、今後も出てきてくれるはずです。

フィルオミノ社の未来に期待しましょう！

あのパズルは今？では、番組で取材してほしいパズルを募集しています。
あなたの思い出エピソードと合わせて半袖までご応募ください！

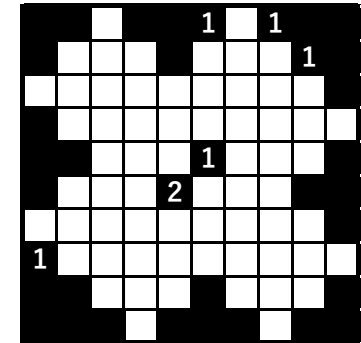
※この物語はフィクションです。
登場人物は実際のパズルとはあまり関係がありません。

フィルオミノ社長が公言している「マニアックな手筋が災いして解き手人气が上がらない」、オモバ界ではしばしばこのようなパズルが現れ、消えていきます。ここ数年は手筋そのものの広がりだけでなく、ペンシルズやドッスンフワリ、月か太陽など見た目やテーマで他のパズルとの違いをつくっていくオモバも増えた印象です。

美術館

5

たいへん

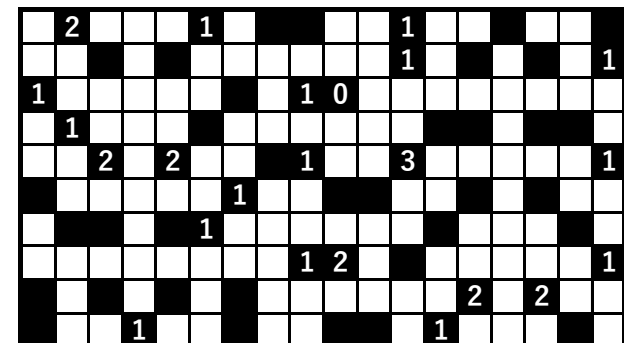


→[ぱずぶれで解く](#) <2007年1月30日出題>

美術館

6

たいへん



→[ぱずぶれで解く](#) <2006年10月12日出題>

黒どこ

1

そんなことより黒どこの話しようぜ！

<2012年1月30日投稿>



■ 黒どこってどんなパズル？

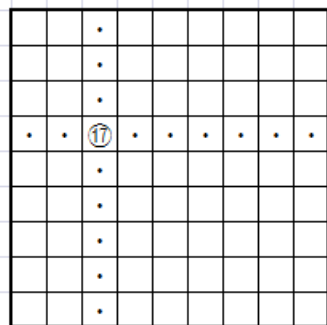
こんなパズルだよ！

■ 誰がつくったの？

現ニコリスタッフのTea.Mさんだよ！

■ どんな手筋があるの？

初級手筋はこんなのだよ！



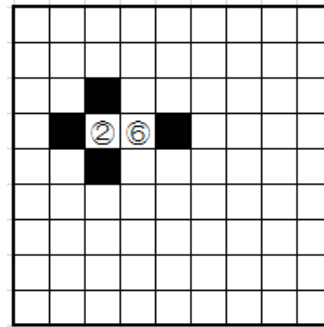
「17」

■ それ手筋っていうか、作業じゃない？

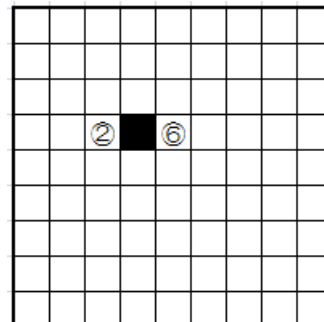
まあ、かぞえてるだけだよ・・・

■ ほかに手筋ないの？

あるよ！



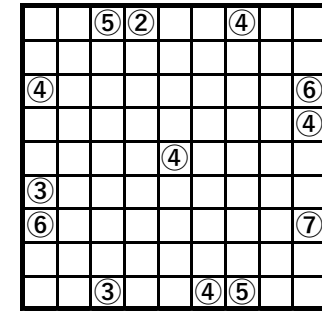
2のとなりに白マスが繋がってるから、回り全部黒マスだよ！



黒どこ

3

おてごろ



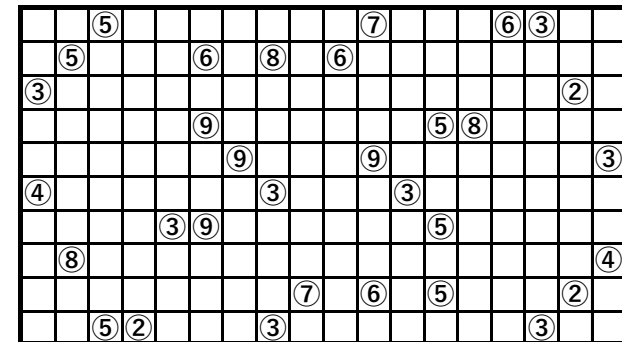
→ばずぶれで解く

<2006年10月17日出題>

黒どこ

4

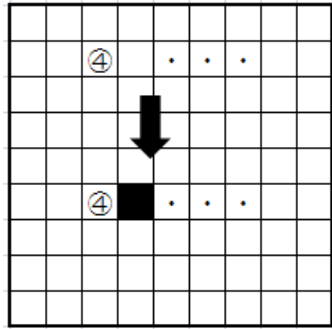
おてごろ



→ばずぶれで解く

<2007年9月14日出題>

あいだに白マス入ると3になっちゃうから、黒マスだよ！



あいだに白マス入ると5になっちゃうから、黒マスだよ！

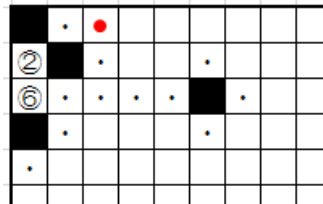
■ それって全部同じじゃない？

まあ、おなじだよ・・・

■ ほかに初級手筋ないの？

うん、ないんだよ・・・

いや、やっぱあるよ！

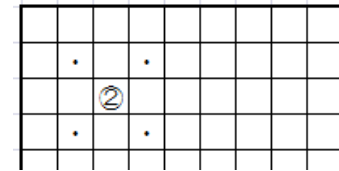


「分断禁」

■ それって黒マス使うパズルなら普通あるよね

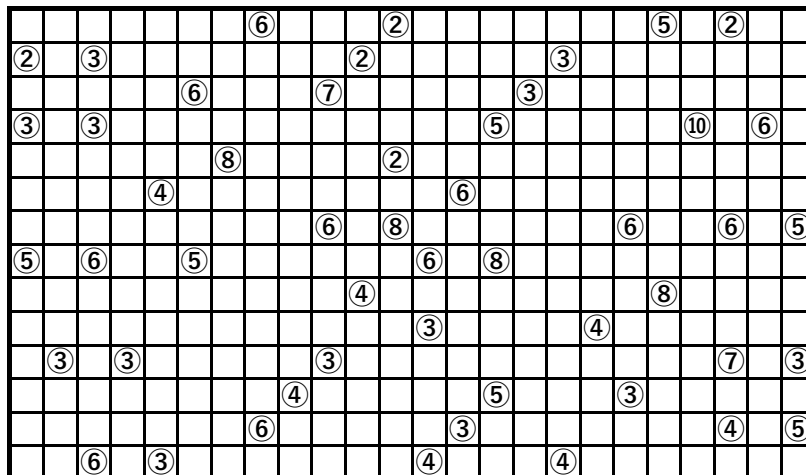
うん、新鮮味ないよ・・・

あ、まだあったよ！

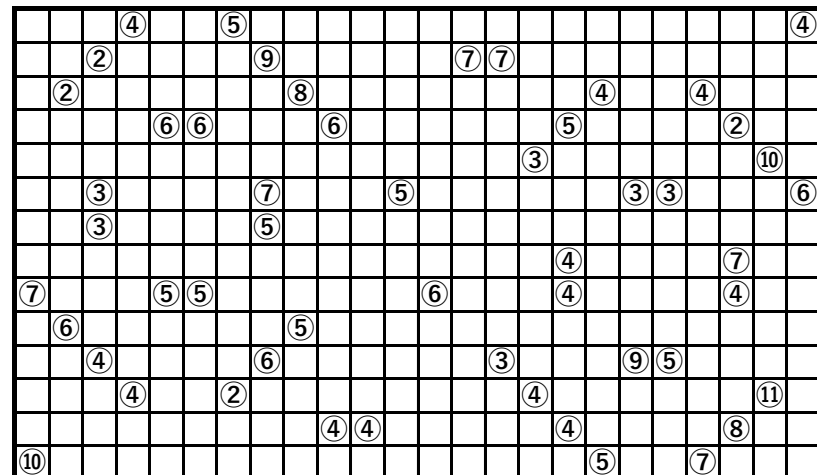


「2のナナメ」

黒どこ **5** **たいへん** →[ぱずぷれで解く](#) <2006年9月4日出題>



黒どこ **6** **アゼン** →[ぱずぷれで解く](#) <2007年11月5日出題>



■ それ、むずかしくない？

でも、昔はらくらく問題でもけっこう使われてたような気がするよ！

■ そんな手筋に頼ってたからレギュラー降格しちゃったの
かなあ

そうかもしれないよ・・・

(続く)

記事化にあたり過去の出題問題を解きましたが、とっかかりを見逃してしまうとそこから1手も進まない、というケースがとても多いなと。表出数字をくっつけたり近づける手筋でいろいろおもしろい派生があるのですが、同じ黒マス系パズルのへやわけみたいなキャッチー路線には程遠いのがつらいところ。

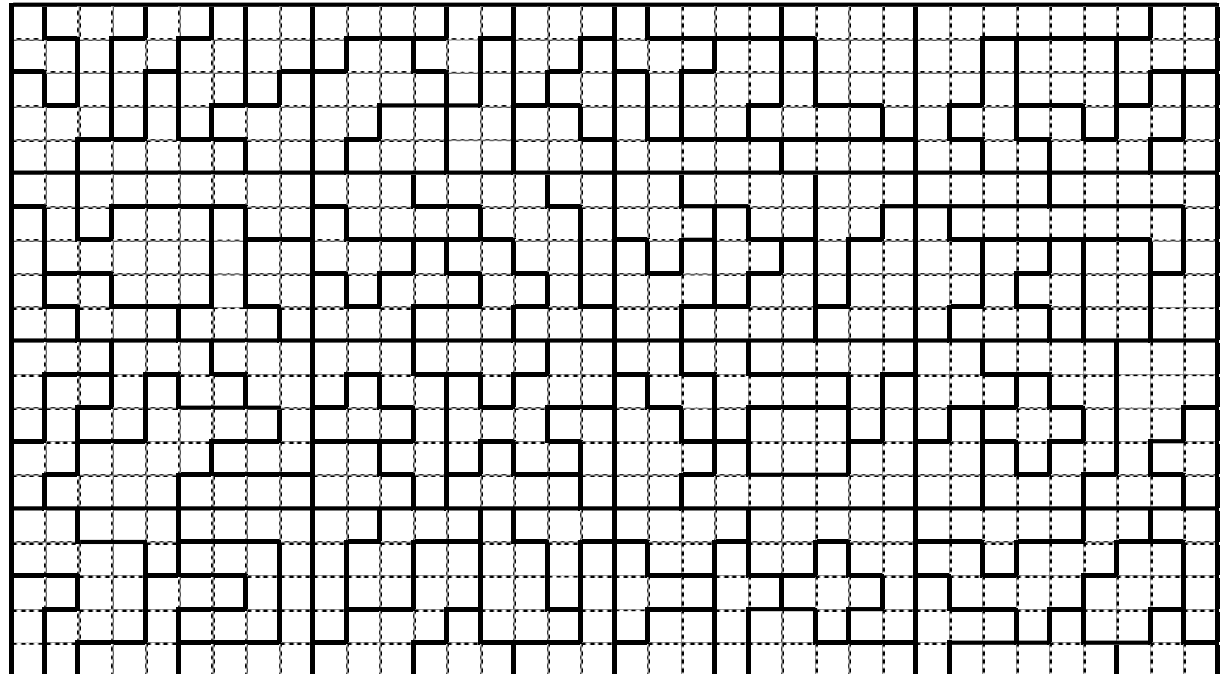
LITS

4

たいへん

[→ばずぶれで解く](#)

<2008年1月28日出題>



へやわけ 4

アド街っぽくパズルを語る ～へやわけ編～ の後編

<2012年7月9日投稿>

「[アド街っぽくパズルを語る へやわけ編](#)」の後編です。

前回16位まで発表したので、今回は15位から1位までを発表します。

まずは16位までを振り返ってみましょう。

【30位～21位】



- 30位 塗り方
- 29位 ホワイトニング
- 28位 数字だけへやわけ
- 27位 市松模様
- 26位 幻の手筋
- 25位 物語オモパの歴史
- 24位 複雑なルール
- 23位 小さいへやわけ

22位 単純仮定

21位 パズル板単独スレ

【20位～16位】



20位 ブログ

19位 ペンパ本

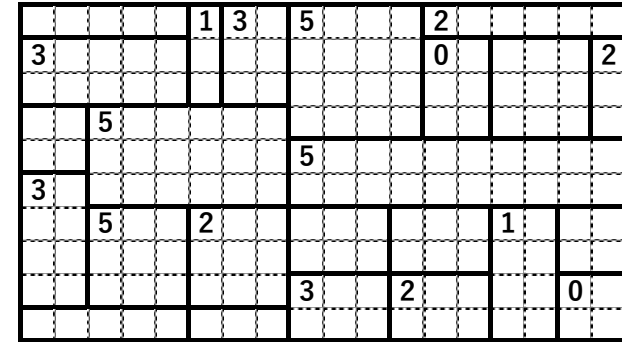
18位 限界線の攻防

17位 超へやわけMX

16位 数字なしへやわけ

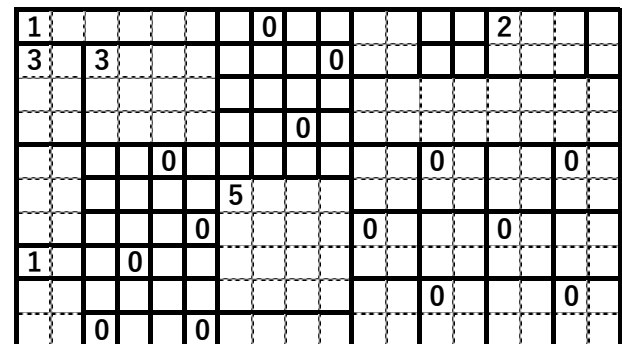
それではお待たせしました、15位～11位の発表です。

へやわけ 28 おてごろ



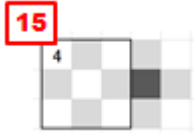
→[ぱずぶれで解く](#) <2006年5月25日出題>

へやわけ 29 たいへん



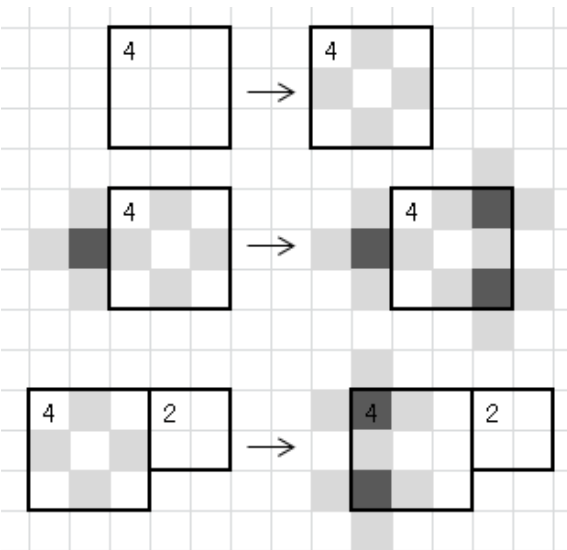
→[ぱずぶれで解く](#) <2006年5月30日出題>

15位「4in3×3」



へやわけ上級手筋のひとつ。

単独の状態でも4ヶ所の白マスが確定し、
となりにくっついている部屋や黒マスの絡み、分断禁など
で黒マスの位置もいろいろ決まったりします。



その他いろいろ

わたくし半袖はこの「4in3×3」が嫌いで、[前述のホワイトニングの記事](#)でも、「4in3×3でゴリゴリやる問題なんて、俺がぶっ飛ばしてやりますよ！」とホワイトニング君に言わ

せています。

とはいえ、へやわけを代表する上級手筋であることは確かで、
好きな人はすごく好きなんですよ。

でも、私は嫌いです！

14位「∀人ヨHEYA（ぜんべや）」



にゃんこばずか氏が提唱した、変わり種へやわけ。

通称「ぜんべや」と呼ばれています。

へやわけのルールに、「各部屋の黒マスは対称形に入る」と
いう一文を追加したもので、当時になんこばずか氏の掲示
版にへやわけ作家から多くの問題が寄せられました。

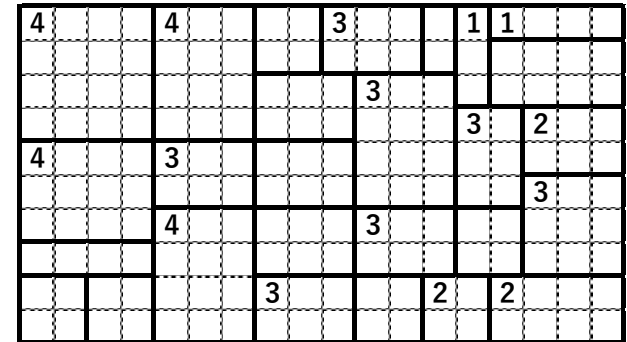
[∀人ヨHEYA](#) (※1)

ぜんべやならではの手筋というのが色々あって、作ってみると
意外とおもしろいです。

現在でもブログに自作ぜんべや問題を発表する方が時々いら
っしゃいます。

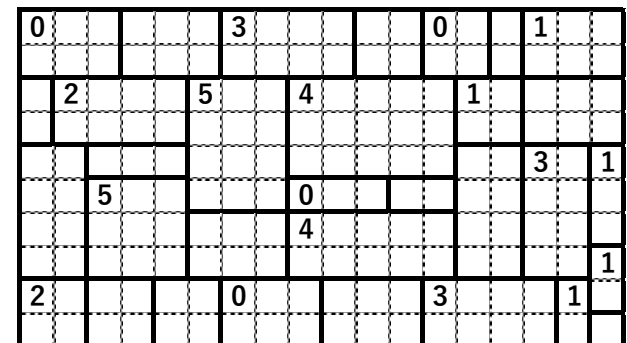
(※1) リンク切れ。

へやわけ 30 たいへん



[→ばずぶれで解く](#) <2006年10月26日出題>

へやわけ 31 たいへん



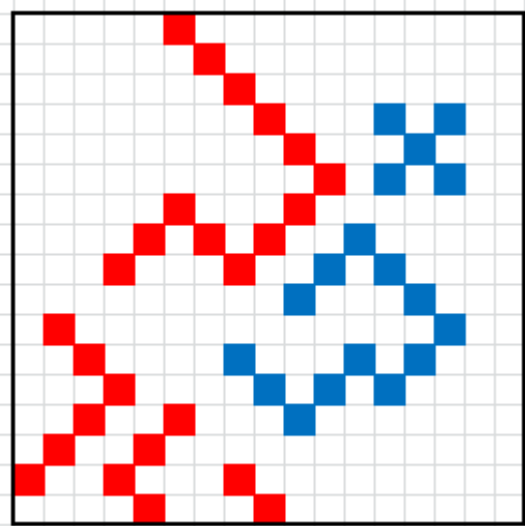
[→ばずぶれで解く](#) <2008年4月8日出題>

13位「アース」



にゃんこぼずうか氏(?)が提唱した、へやわけの分断禁について語るときに出てくる用語。

外壁から黒マスが内側に向かって繋がり、白マスを分断しているときに使われる言葉で、この状態を「アースされている」と言います。



■・・・アースされている

■・・・アースされていない

作り手の方同士の会話の中でよく出てくる単語ですが、一般的に知られている物ではないので注意が必要です。

12位「対称形」



ニコリのパズルは、配置の対称形が義務付けられているパズル(数独とかスリリンとか)と、そうでないパズルがあり、へやわけは後者にあたります。

部屋の配置を対称形にしてみなくてもいいですよ、ってことです。

対称の種類は点対称が基本で(たまに線対称もありますが)、180度とか90度ひっくりかえすと部屋の形が同じになります。

2	0			
			2	
			2	
			0	

2000年代前後、対称形のへやわけが隆盛を極めた時期がありました。掲載されている問題の7割くらいは対称形だったような記憶があります。

対称形へやわけの大家として知られるのが、アセトニトリル氏とぼつつ氏。

いずれもとっても綺麗なへやわけを残しています。

その後、対称形へやわけはその数をかなり減らしています。盤面に数字と部屋が入ってるから、すごく頑張った対称形にしないと結局あまりきれいに見えない。というのが最近の論調か。

そんな中、へやわけ界の対称形には新たな動きも。

小見枝まやさんや桂川雅子さんらが、「数字の位置が対称形」へやわけを発表。

対称形へやわけは新たな時代を迎えつつあります。

11位「ハイパージャイアント」



「でかすぎフウーーーーー！！！！」

ハイパージャイアント、略してHG。

サイズはなんと、ヨコ184マス×タテ58マス。

スーパージャイアント(64×50)の3倍以上もの大きさです。

これまでへやわけHGを制作したことがあるのは、にゃんこぼずうか氏、おらけ氏、わたくし半袖の3名。

別冊本の付録としてこれまでに計4問掲載されました。

ハイパージャイアントは他にも、スリザーリンクやカックロの問題が過去に発表されていますが、その制作の過酷さは一度味わってみたいとわからない、といわれます。

私の場合は制作時期と職場の異動時期が重なり、研修の宿泊先に長さ1mほどの巻物のような作りかけ原稿を持ち込んだり、まーいろいろ大変でした。

というわけで15位～11位でした。
いよいよトップ10の発表です。

へやわけ BEST 10



10位「1の定理」



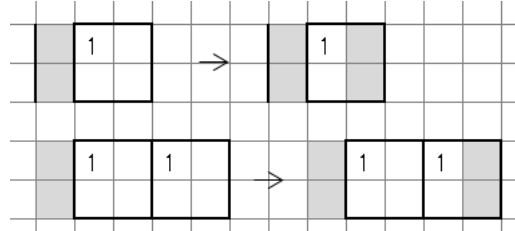
へやわけの中級手筋のひとつ。

1の部屋に関する3つの解き筋のことを指し、それぞれ「前倒しの1」「押し出しの1」「中央分離の1」と呼ばれます。

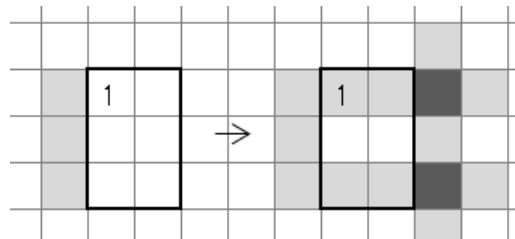
「前倒しの1」



「押し出しの1」



「中央分離の1」



おらけ氏がニコリ本誌の問題で連採し、その存在を広めたと
言われています。

90年代半ば～後半にかけて流行し、とにかく1の定理を使いま
くった問題もよく掲載されていました。

現在では、1の定理そのものの難易度がやや高く認識されるよ
うになったこともあり、難しい問題でポイント的に使われるこ
とが多く、採用率はかなり低くなりました。

へやわけでは数少ない、白マスに注目させた手筋ということも
あり、今後も重要な役割を担っていく手筋であることに間違い
はないでしょう。

おまけコーナー

2019年4月現在、
作るのが好きなパズルベスト5

1位 へやわけ

理由：おもしろいから

2位 ダブルチョコ

理由：わしが育てたとか言えそうだから

3位 スラローム

理由：載りやすいから

4位 ましゅ

理由：つくりやすいから

5位 ナンスケ

理由：一応入れとかないと思ったから

8位「大部屋」



大きな部屋。

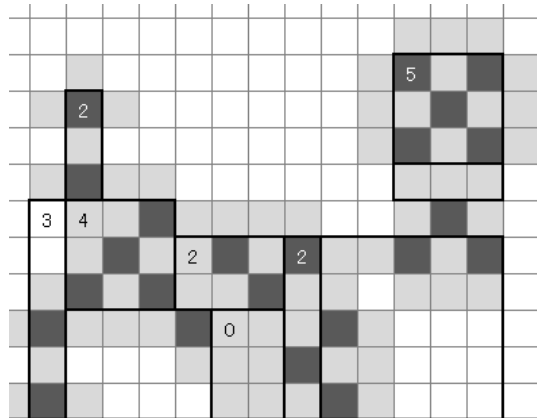
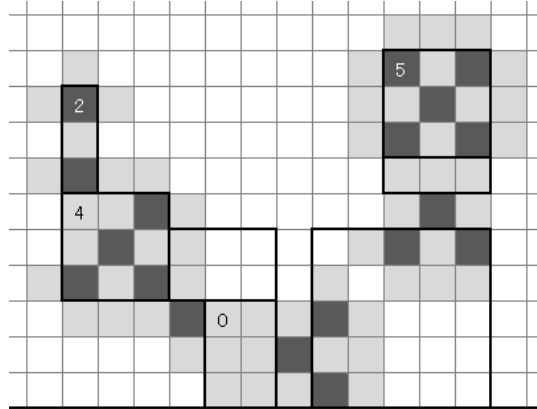
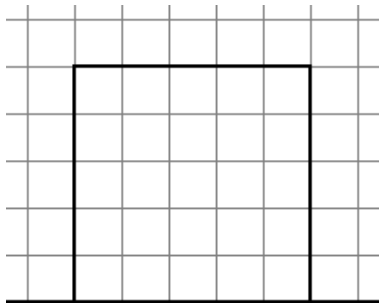
「大きい」の指標は特にはないですが、個人的には4×4以上くらいで「でかいなー」と感じます。

大部屋の花形は5×5で、これを使った問題が2000年代前後に大流行しました。

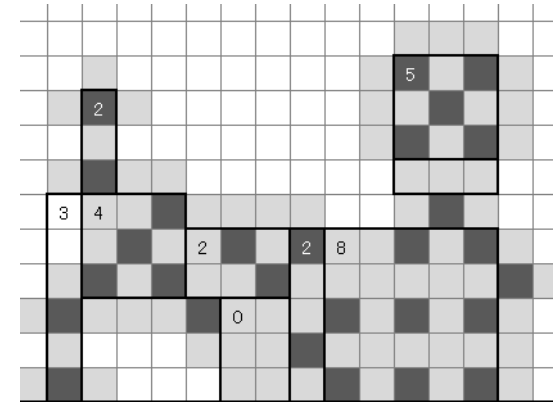
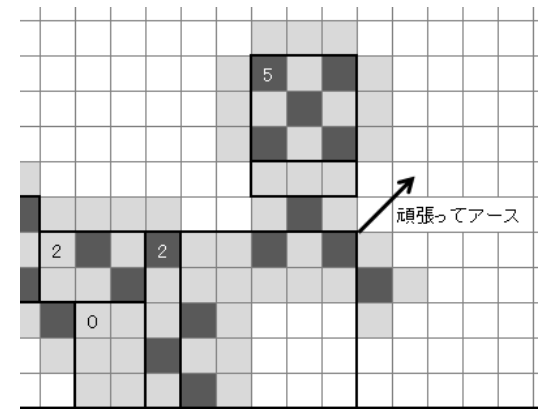
入る数字は7～9程度が多く、その決め方としては、

- (1) 3連禁で外側に黒マスを入れる
- (2) 分断禁で白マスを追加する
- (3) 残った空間に入る黒マスの数から黒マスを確定させるという流れを取ることが多いです。

よくわかる図解



(※2) 2019年に発行されたニコリクラブ会員限定冊子「へやわけクロニクル」においても、このノホホさんのへやわけが取り上げられています。にゃんこばずりかさんの解説もついているのでぜひチェックしてみてください。



ぜんぜんよくわからなかった！

歴史的には、数字なし5×5をたぶんへやわけ史上初めて発表したノホホ氏(※2)、数字なし大部屋を連続させる問題で有名なアセトニトリル氏、数字あり5×5の発展に多大な貢献を果たしたチェバの定理氏などが有名です。

最近では数字なし6×6を小サイズ（10×10）問題に初めて詰め込んだ福嶋啓之氏や、ハイパージャイアントで横幅70マス以上の大部屋を入れたおらけ氏など、ベテラン作家を中心に新たな動きが見られます。

7位「へやわけアプレット」

7
aaa
bbc
bbc
a=2
b=c=1

Web上でパズルが解けるツールは結構昔から開発されてきましたが、誰でも簡単に問題の出題・解答ができる形で公開したのは、この「[へやわけアプレット](#)」が一番最初では

ないかとおもいます。

現在では「カンペン」や「ぱずぶれ」など、様々なWeb上問題出題・解答ツールが発表されましたが、それらの大本にはこの「へやわけアプレット」の公開があると言っても過言ではありません。

このへやわけアプレットは、問題データをアルファベットの文字列で直接入力し、それを問題URLで吐き出す仕組みになっています。

公開されてすぐ、パズル関係のブログや掲示板で話題となり、多くの方が自作の問題を気軽に公開することができるようになりました。

Webにおけるへやわけ史を語る上で無くてはならない、技術の革新であったと言えるでしょう。

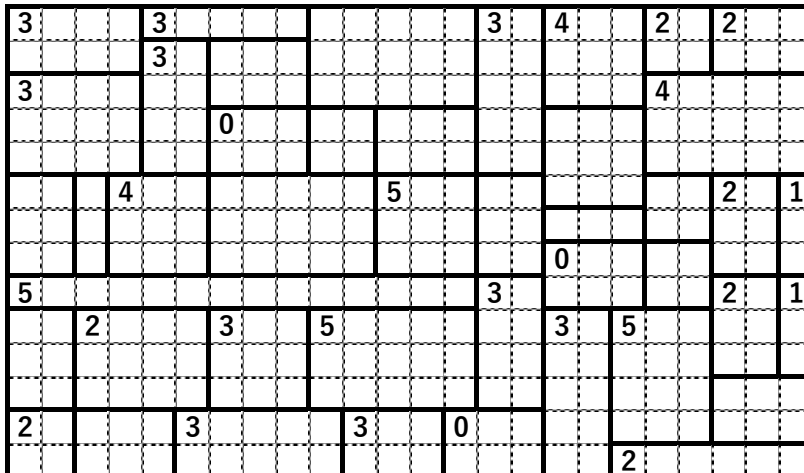
6位「レジェンド作家」



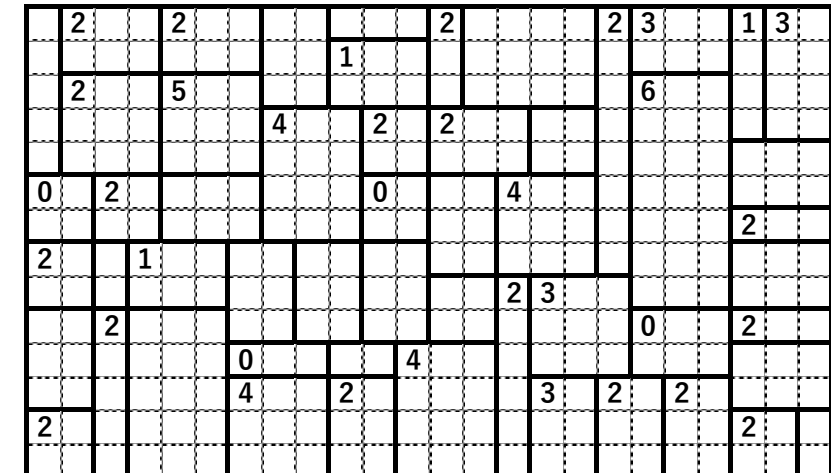
へやわけ史を語る上で特に重要とおもわれる、レジェンド作家。

多くの人が思い描くのが、へやわけ生みの親である福嶋啓之氏、そして草創期からへやわけの発展に多大な貢献をしてきた、にゃんこばずうか氏とおらけ氏、の計3名ではないでしょ

へやわけ 32 おてごろ →ぱずぶれで解く <2006年12月1日出題>



へやわけ 33 おてごろ →ぱずぶれで解く <2007年9月13日出題>



うか。

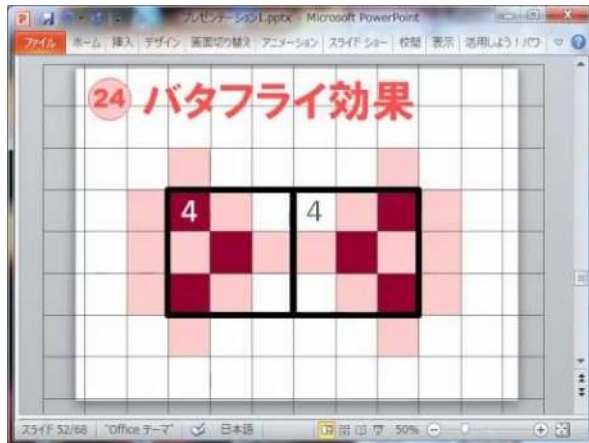
この3名のみなさん、作る問題のタイプは本当に三者三様です。

それなのに、へやわけという一つのパズルとしてそれぞれのおもしろさがある、つてのが、へやわけってやっぱ奥深いなーとおもいます。

いよいよベスト5の発表！

その前に…

へやわけコレクション



へやわけ BEST 5



5位「別冊本」



へやわけのペンパ本とは別に、へやわけだけが載っている別冊本として、これまで「へやわけマン」と「へやわけ丸」の2冊が発売されています。

2005年に発売された初の別冊本「へやわけマン」では、小サイズからジャイアントまで100問以上のへやわけ問題のほか、前述のハイパージャイアントも2問掲載。

へやわけ原作者の福嶋啓之氏のインタビューや、おらけにゃんばず両巨頭の対談も掲載されている、へやわけファン必携の一冊です。

が、現在すでに在庫なし！

再版される日は来るのでしょうか。

その5年後に発売された「へやわけ丸」は現在も発売中です。

(※3)

形態はほぼへやわけマンと同様、ハイパージャイアントも掲載されています（半袖作！インタビューもあるよ！）。

この「へやわけ丸」はへやわけ史上最も、おもしろい問題が揃っている本なんじゃないかとおもってます。

特に中サイズの問題たちは、まだまだへやわけはこんなこともできる、という可能性を身をもって証明している神問題ばかりが並びます。

まだ持っていない方は本屋に並んでるうちに購入しましょう（まだあるの？）

4位「分断禁」



へやわけの代表的ルールのひとつ。

というか黒マスを使うパズルにおいて必須とも言えるルールで、「白マスのかたまりが黒マスによって分断されてはいけない（ひとつながりにならなければならない）」というものです。

にゃんこばずうか氏はニコリコムのブログの中で、大きな問題で大がかりな分断禁を積極的に使いたい、的なことを書いてます。

(※3) 残念、すでに販売中止のようです。

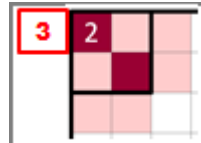
私も大きな分断禁って大好きで、ハイパージャイアントの際も盤面の両端から黒マスを伸ばすような分断禁を使いました。

ただこれって、にゃんばずさんもブログで書いてらっしゃるんですが、面倒くささと隣り合わせなところがあるんですよ。

大きい問題になると、手筋そのものの難しさより、展開のわかりやすさ、わかりにくさ、みたいなものが新たな難易度基準で出てきてしまうので、そのあたりの見せ方の部分がけっこう難しいよねー、と作ってて毎回おもいます。 (※4)

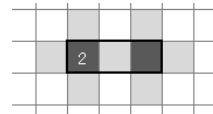
(※4) とかえらそうに書いて、分断禁ゴリゴリの問題を送って壮太にボツったぜー、というのが2016年の「[ニコリ152号のリモネン氏へやわけSGを語る。](#)」の記事であります。次巻以降で紹介。

3位「入口」



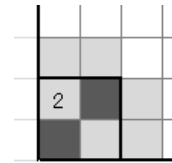
へやわけはニコリのパズルの中でも、「入口」と呼ばれる序盤の初級手筋が多いのが特徴です。良く出てくるものをいくつかご紹介。

★飛び石定理 (?in1x?)



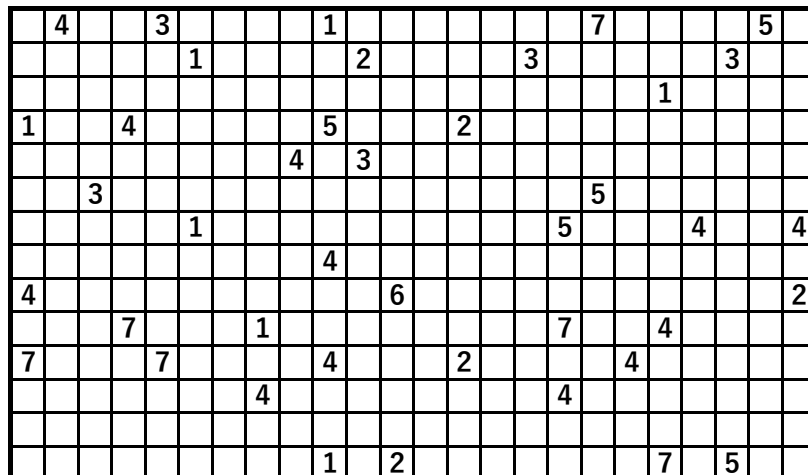
幅1マスの部屋に、黒マスを1つ飛ばしで埋める初級手筋。初級手筋の中でも一番わかりやすく、使いやすい手筋です。盤面の内側でも使え、分断禁にも誘導しやすいため、大変重宝されます。

★砲台 (角の2in2x2)

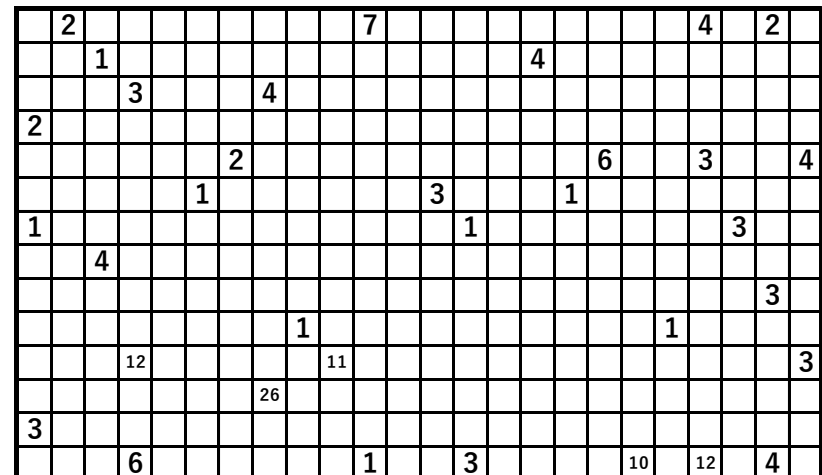


盤面の角の2x2の部屋に2個の黒マス。飛び石定理と並び、簡単な初級手筋として重宝されています。

ぬりかべ 10 **たいへん** →[ぱずぶれで解く](#) <2008年3月7日出題>



ぬりかべ 11 **たいへん** →[ぱずぶれで解く](#) <2006年10月23日出題>

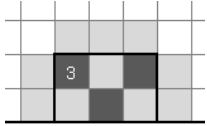


す。

砲台はその次の部屋の展開パターンが少ないため、作者によってどんな展開を選ぶか、けっこう個性が出ます。

私は0の部屋を置いてまったり進めるのが好み。

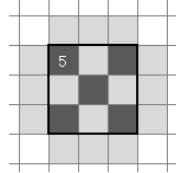
★天地開闢（端の3in2×3）



前述ふたつ同様よく出てくる初級手筋ですが、考え方的にはちょっと難易度が高い入口と言えます。

長辺側を2つの部屋に分けることで単体で3連禁に誘導することができる、たいへん教育的要素の高い入口です。

★サザンクロス（5in3×3）



大きな問題で頻繁に登場する初～中級手筋。

小サイズのやさしい問題では、一度に埋まるマス数が多いのと、初心者にはこの3×3にどう黒マスが入るのか分かりづらいという面もあるため、私個人としてはあまり使いません。

上述の問題は、2in1×3と3in2×3の部屋に分割することで、ある程度難易度を下げたりもできます。

代表的なものはこのあたりでしょうか。

その他、「かたつむり定理（端の4in3×3）」、「いかこ入口（2in2×2をL字型に並べたもの。いかこさんが発祥）」

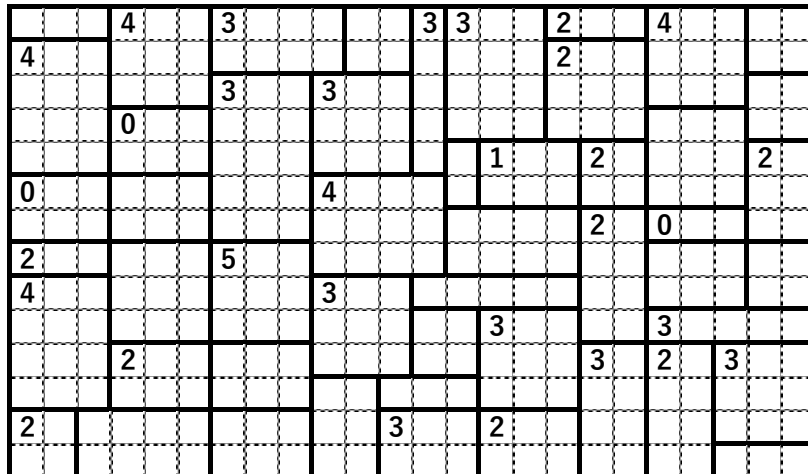
「腹の白（nin2×nの部屋で中央部分が白マスになる）」などが、中級入口としてよく使われます。

このようにへやわけにはたくさんの「入口」手筋があります。

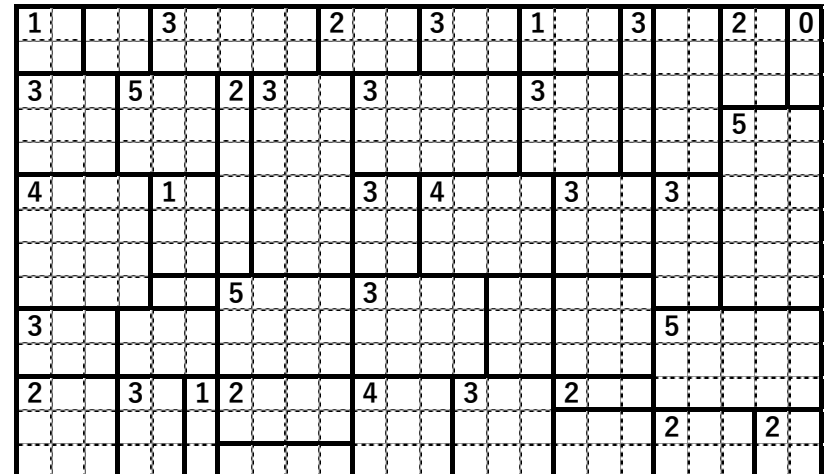
こんなに種類があるのは、他のパズルだとスリザーリンクくらいしかないんじゃないでしょうか。

この入口の多さが、ルールが複雑というへやわけの欠点を補い、人気を押し上げているんでしょう。

へやわけ 34 **たいへん** →ばずぶれで解く <2006年2月11日出題>



へやわけ 35 **たいへん** →ばずぶれで解く <2006年11月19日出題>

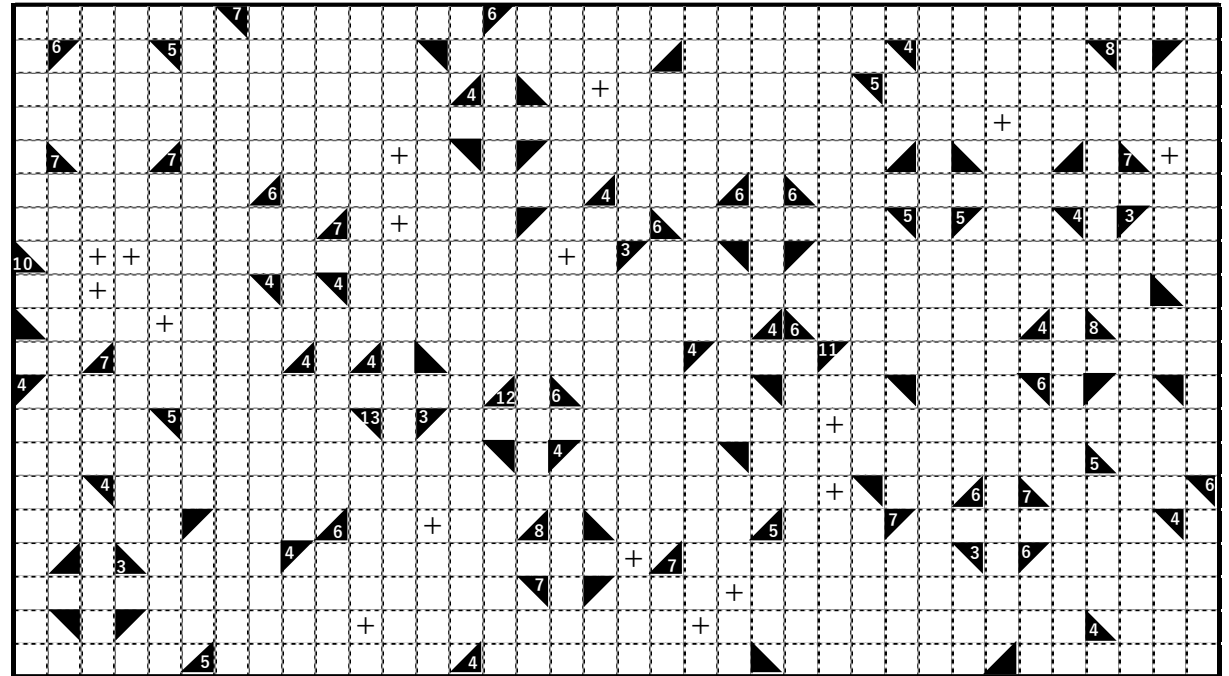


1 . . . ■

(※5) だったのですが、2019年現在は残念ながら見るできません。

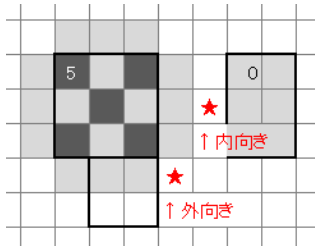
3

<2008年2月23日出題>



白マスを決めるルールである分断禁とはある意味対極の位置にあるルールで、ふたつのルールの連携の良さが、テンポよく盤面が埋まっていくへやわけの醍醐味を形作っています。

3連禁には、「外向き3連禁」と「内向き3連禁」があります。



外向き3連禁は、たくさんの白マスが決まり、まだ未確定の部分へどんどん黒マスが伸びるダイナミック感がウリ。逆に内向き3連禁は、決まるマス数が少なく、確定部分に挟まれた空間で決まりやすいため、より緻密な展開に導くことができます。 (※6)

(※6) 次巻以降に掲載予定の記事「外向き3連禁と内向き3連禁とおっばい」に詳しく掲載しています。

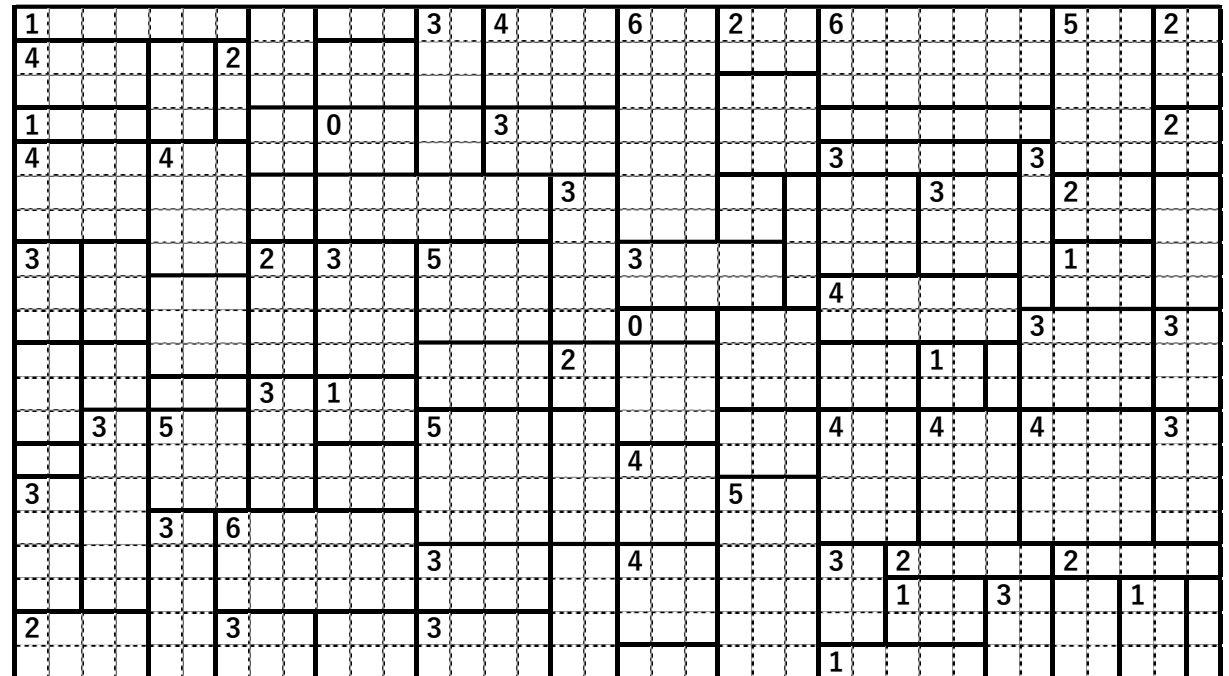
以上、「アド街っぽくパズルを語る ～へやわけ編～」30位から1位まで発表しました。

長々と見ていただきましてありがとうございます。

当初はシリーズものとして、いくつかパズルを取り上げようと思っていたんですが、じぶんにはこれが限界だ！
ホテルビームとかナンスケとかマニアック路線ならいけそうですけど。
というわけで、誰か追隨して続編を作ってください方、お待ちしております。

へやわけ 36 たいへん

→ばずぶれで解く <2006年3月9日出題>



手筋のみならず、話題や歴史、人物など様々な角度から30個挙げてランキング化できる、というところがやはり、へやわけの奥深さなのではないでしょうか。
今後も続・半袖の隠れ家ではへやわけのことを追いかけて続けたいと思います。