

# 「半袖の隠れ家」パズル記事と パズル問題のまとめ

---

Vol.3

# 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.3。いやーvol.2から1年も経ってしまったよ。

vol.2を作った2019年4月以降、パズル界では「[パズルスクエア](#)」が誕生しまして、ネット上でたくさん問題を解くことができるようになりました。旧ブログの問題サルベージが終わったら、パズルスクエアにアップした問題もこんな感じでまとめていければと思います。

さて、世は新型コロナウイルスの流行により外出自粛・移動制限中があります。ゴールデンウィークのこの時期、私は毎年山梨県の道の駅に行者にんにくを買いに行くのを楽しみにしているのですが、今年はそれが叶いません。本当に残念です。

ということで行者にんにくに思いを馳せながらまとめましたvol.3、お楽しみください。

2020年5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/>
- ・「ばずぶれで解く」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 パズル全般3

### このパズルがあぶない！2017

[掲載パズル]

- ・ ましゅ8 (10×10)
- ・ へやわけ37 (10×10)
- ・ ましゅ9 (24×14)
- ・ へやわけ38 (24×14)
- ・ ましゅ10 (36×20)

## 09 パズル全般4

### あのパズルは今？～座談会編～

[掲載パズル]

- ・ 美術館7 (18×10)
- ・ 美術館8 (18×10)
- ・ 美術館9 (18×10)
- ・ へやわけ39 (18×10)
- ・ へやわけ40 (18×10)
- ・ 美術館10 (24×14)
- ・ 美術館11 (24×14)
- ・ へやわけ41 (24×14)
- ・ へやわけ42 (24×14)
- ・ 美術館12 (24×14)
- ・ 美術館13 (24×14)
- ・ へやわけ43 (36×20)
- ・ へやわけ44 (36×20)

## 19 スラローム1

### スラロームの長い旗門

## 19 スラローム2

### 続・スラロームの長い旗門

[掲載パズル]

- ・ スラローム1 (10×10)
- ・ ♡人ヨHEYA1 (10×10)
- ・ ヤジリン8 (18×10)
- ・ ヤジリン9 (18×10)
- ・ スラローム2 (24×14)
- ・ ♡人ヨHEYA2 (24×14)
- ・ ヤジリン10 (24×14)
- ・ ヤジリン11 (24×14)

## 23 へやわけ5

### 外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい

[掲載パズル]

- ・ へやわけ45 (18×10)
- ・ へやわけ46 (18×10)
- ・ へやわけ47 (18×10)
- ・ へやわけ48 (24×14)
- ・ へやわけ49 (24×14)

## 25 へやわけ6

### 続・外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい

[掲載パズル]

- ・ へやわけ50 (18×10)
- ・ へやわけ51 (18×10)
- ・ へやわけ52 (36×20)

## 27 へやわけ7

### 外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい ～3rd Season～

[掲載パズル]

- ・ へやわけ53 (18×10)
- ・ へやわけ54 (18×10)
- ・ へやわけ55 (24×14)
- ・ へやわけ56 (24×14)
- ・ へやわけ57 (36×20)

## 31 パズル全般5

### コンピューターvs人間 (パズル制作編) その1

[掲載パズル]

- ・ ましゅ11 (18×10)
- ・ ましゅ12 (18×10)
- ・ ましゅ13 (18×10)
- ・ ましゅ14 (18×10)
- ・ ましゅ15 (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。

## 33 バズル全般6

### コンピューターvs人間（パズル制作編） その2

[掲載パズル]

- ・ クリーク4 (10×10)
- ・ クリーク5 (18×10)
- ・ ♡人ヨHEYA4 (36×20)

## 35 バズル全般7

### 半袖から中高生パズル作家へメッセー ジ

[掲載パズル]

- ・ ヤジリン (18×10)
- ・ ヘやわけ (18×10)
- ・ ヤジリン (24×14)
- ・ ヘやわけ (24×14)

パズル全般

3

# このパズルがあぶない！2017

<2017年1月26日投稿>



こんばんわ。半袖です。

毎年恒例「このパズルがあぶない！2017」ノミネートの時間がやってきました。

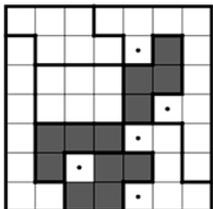
今年もっとも危ないパズルはなんなのか。カナオレのとなりで肩を組みVサインを出してしまうパズルが現れるのか。

わたくし半袖の考察とともにお送りいたします。

※あぶないパズルとは

現在ニコリ本誌のレギュラーではあるものの、掲載終了が危惧されるパズルのことだ。

◆LITS あぶない度★★★★★



相当にあぶないです。

というか、すでに・・・という可能性も高いですよ。

パズル・ザ・ジャイアントにも最近載っていないですし。

稲葉直貴さんご考案のパズルということで、いわゆるニコリっぽくない？ルールがこのパズルの良さであると思うのですが、そこが敷居の高さにつながっている点も否定できません。

黒マス塗り系ということでライバルも多く、特に数年後に登場した「[のりのり](#)」にレギュラーの座を奪われてしまっている印象が強いです。

とはいえ今さらのりのりのような爽やか路線にイメチェンできるとも思えないので、LITSならではのマニアックな方向に進んでいくしか道はないような気がします。

ちなみにニコリ本誌直近6年間（24冊）で3回しか載ってません。

LITSファンの作り手達よ！このままでいいのかー！？

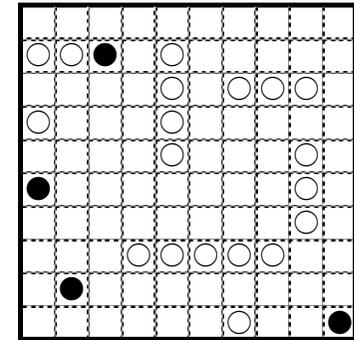
◆ひとりにしてくれ あぶない度★★★★☆

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

ましゅ

8

らくらく



→[ばずぶれで解く](#) <2007年1月21日出題>

へやわけ

37

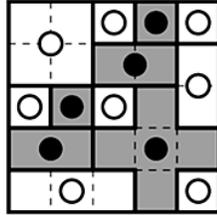
おてごろ

3					3
0					
3					3
	4				
			2		
3			0		

→[ばずぶれで解く](#) <2007年1月5日出題>

いやいや、ひとくれは大丈夫だろう、と思っているアナタ。その余裕が命取りになる可能性だってあるのです・・・ニコリで"レギュラー"とされる数字パズルのうち、LITSの次に掲載率が悪いのがひとりにしてくれ（半袖調べ）。過去6年での掲載回数は6回で、まあ1年に1回は本誌でも見かけているはずなのですが、ここ3年間くらいで著しく掲載回数が減っています。黒マス分断系パズルとしては「[へやわけ](#)」という強力なライバルがあり、見た目的にもキャッチーさが無いのがつらいところ。かりんさんのようなスペシャリスト的な人が増えてくれば、まだまだ人気は復活すると思うんですけどね。

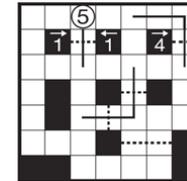
◆[絵が出る系パズル全般](#) あぶない度★★★★☆



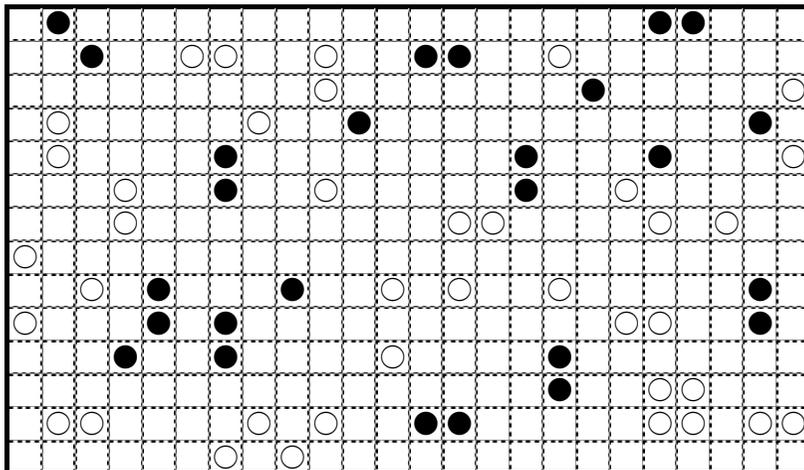
これだけ解き手需要がある（と思われる）のにニコリ本誌に載らないのは、やっぱり投稿数が少なすぎるのでしょうか。私も最近はやさっぱり投稿しておりません。[ステンドグラス](#)の兄貴はすでに故郷で内装業に転職したという未確認情報もあります。未確認情報です。10×10などの小さいサイズでは、そもそもドット絵のバリ

ーションがすでに枯渇しているような気がしますね。17×17くらいを標準サイズにしてしまうのが良いと思うんだけど、それくらいのデカさになると「ドット絵を描く」というパズル制作とは別のセンスも要求されてくるのが作り手泣かせ。やはり作り手不足問題を解決させないことには掲載数が伸びてこないでしょう。

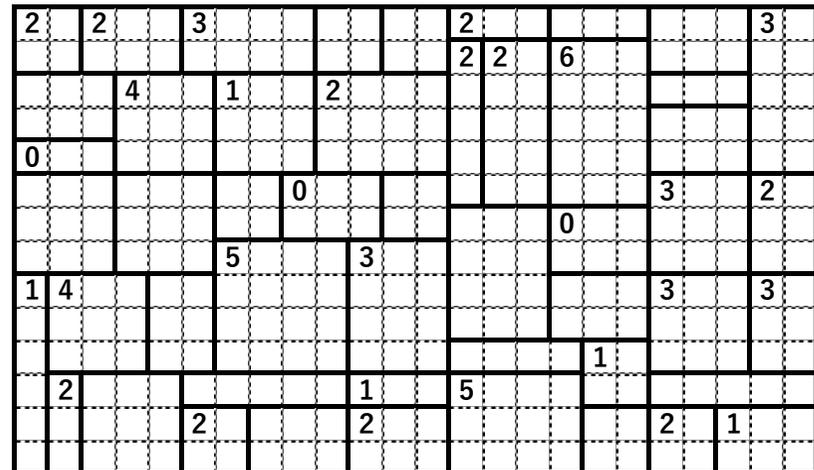
◆[スラローム](#) あぶない度★★★★☆



ましゅ **9** **たいへん** →[ばずぶれで解く](#) <2007年6月13日出題>



へやわけ **38** **たいへん** →[ばずぶれで解く](#) <2007年10月7日出題>



前述のひとりにしてくれや波及効果とともに、ニコリ掲載数の下位に低迷するのがスラローム。

波及効果は今年2月の別冊発売が発表されるなど人気再燃の兆候が見られますが、スラロームはここ数年そういった明るい話題が出てきません。

ぬりめいずやヘルゴルフなど新たなレギュラーが誕生した今、ニコリコムにも掲載がないスラロームは割とピンチであるのではないかと、というのが私の印象です。

長い旗門やエリア分割的な問題を中心に、まだまだ新しいことができそうなパズルでもあるので、なんとか投稿が増えてほしいなーと願っております。私がスラロームびいきなところもあるんだけど。

ニコリコムに載るようにならねーかなー。

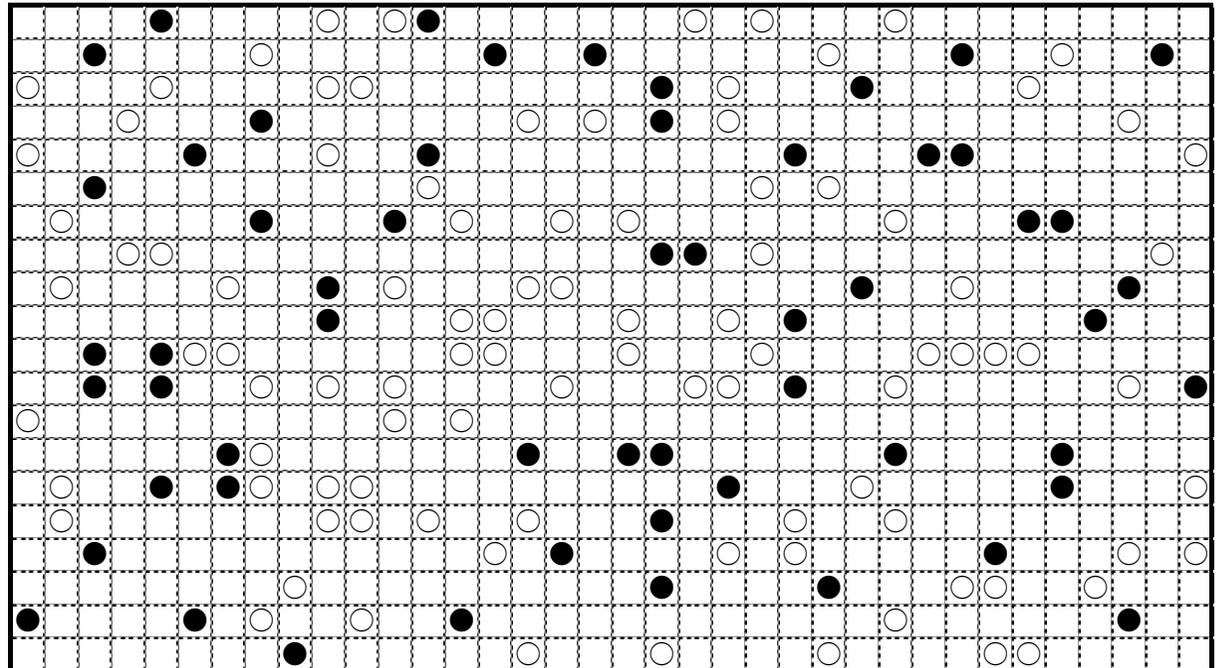
以上、「このパズルがあぶない！2017」でした。

いやーここまで書いときながらアレですが、あまり後ろ向きな意見は言うべきではないよね、と思いつつ、いいやLITSお前はマジで頑張らないと干されるよホント、と警鐘は鳴らし続けていきたいところです。

この記事の3年たった現在。LITSは本誌で1回だけ復活しましたが、やはりあの人は今状態か。絵が出る系も最近見ない気がする。ひとりにしてくれもニコリコム終了による露出減で印象薄いね。スラロームは相変わらず掲載少ないながらも、ネット人気はそこそこあるようだし人気拡大のチャンスはあるような気がします。

## ましゅ 10 たいへん

→ばずぶれで解く <2006年12月30日出題>



パズル全般

4

# あのパズルは今？ ～座談会編～

<2017年1月27日投稿>

半袖：

こんにちわ。

ノンフィクションパズルドキュメンタリー番組「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。

昔は人気を博したあのパズルも、日々進化するオモパ界においては隅に追いやられ、本誌退場や別冊行き、そして最後には掲載終了、などといった厳しい現実をつきつけられているのが現状です。

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する人気番組です。

前回「[第1回ナンロー編](#)」の取材から早1年半。我々は次なるインタビュー相手となる、“オワコン”オモパを探していた。オワコンという言い方は失礼かもしれないが、オモパ界は完全に実力の世界。人気のない者が淘汰されていくのはこの業界の摂理なのである。

そんな我々取材班のもとに、匿名で1通のメールが舞

い込んできた。

「レギュラー掲載を追いやられたあのパズル達が、都内某所で忘年会を開くらしい・・・」

半信半疑ながら我々はメールに書かれた都内のカラオケスナックに足を運んだのであった。。。

時刻は夜中2時。

都内某所のカラオケスナック「ゴールは5」からは、賑やかな歌声が漏れている。

半袖：

忘年会が行われているのは、このスナックのようです。

それでは中に入ってみます。

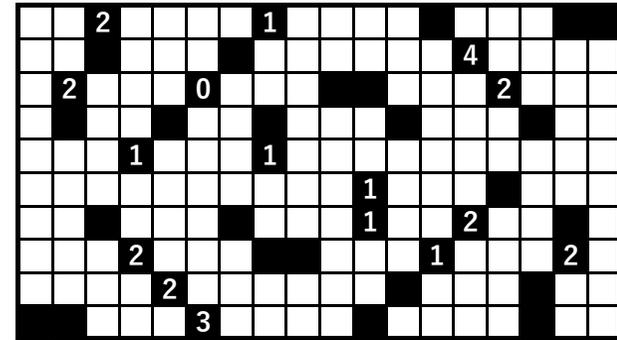
パズルの盤面のような正方形の格子状のドアをそっと開け、半袖は店内への侵入を試みた。

「カラコンロン・・・」

美術館

7

らくらく



→[ぱずぶれで解く](#)

<2006年11月27日出題>

## 当時のブログ記事

10月04日にとりあげた猫さんの写真を撮ってあげようと思ったのだけど、今日はご不在。代わりに貼り紙を撮ってきた。



???:  
いらっしゃいませ。



半袖：  
こんばんわ。半袖といます。  
こちらで昔のパズルの皆さんが、忘年会をしていると聞いたんですが。

???:  
あら、お仲間かしら？  
あっちの奥の席で盛り上がっているわよ。

スナックの奥を見やる半袖。  
するとそこには、仲良く肩を組みながらカラオケを歌う、あの懐かしいパズルたちの姿があった。



半袖：  
突然失礼します。半袖です。  
みなさんちょっとお話を伺っても宜しいですか。

ナンスケ：  
おお！半袖じゃねーか。何しに来た。  
まー、とりあえず歌えよ。

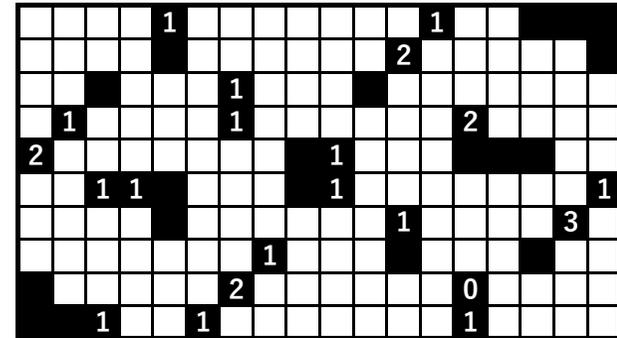
それからしばらく私は、彼らと深夜のカラオケを楽しんだ。  
現役を退いて大分経つのに、まだまだパワー全開である。

半袖：  
皆さんそろそろよろしいですか。  
今日はみなさんに、パズルのことを語っていただきたいんです。

ナンスケ：  
おお、何でも聞けよ。  
最近調子に乗ってる若手パズルのダメ出しすりゃいいんだろ。

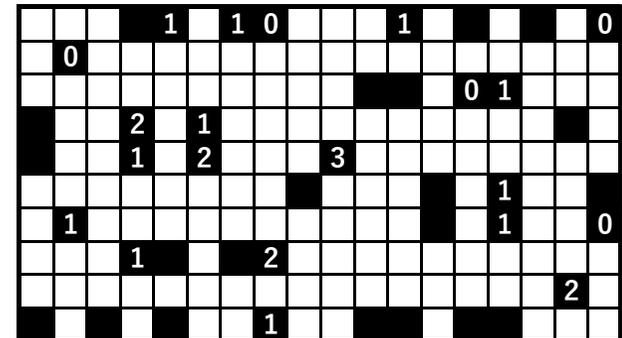
半袖：  
いえ、今日はそういう感じではなくて・・・

美術館 8 たいへん



→ばずぷれで解く <2006年9月12日出題>

美術館 9 たいへん



→ばずぷれで解く <2007年10月22日出題>

ナンスケ：

まずなー、ぬりめいず。

メイロなんて昔のネタを今さら掘り起こしやがって、いきがってんナー。

アイツは気に食わねえ。

あとあれだ、ヘル、、、なんつつたっけ？

その後もナンスケ氏の老害パズル論が熱を帯びたが、今回は番組尺の都合上カットさせていただく。

半袖：

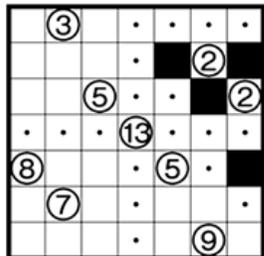
本日は皆さんに、昔のパズルの思い出を語っていただきたく思い、取材にまいりました。

まずは皆さん一人ずつ自己紹介をお願いできませんか。

黒どこ：

黒どこです。この中では一番の若手でしょうか。

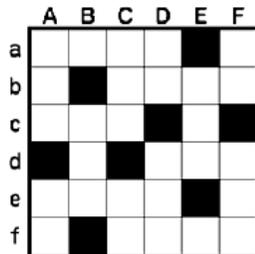
タテヨコに伸びる白マスの数を数えて黒マス埋めていくパズルです。



サムライン：

拙者の名はサムラインでござる。

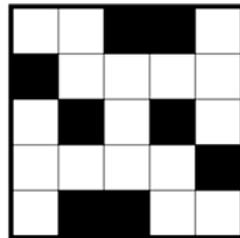
サムラインという名でござるが、待とは何も関係ないでござる。



ナンスケ：

おお、ナンスケだ。

ルールは、まー視聴者のみんなで知らねーやつはいないわな。  
笑



2	3	4
15	51	153
35	53	315
		513

ケイスケ：

うっす！ケイスケっす！

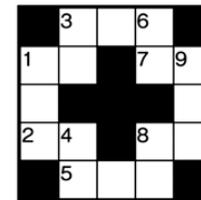
名前の由来は、ケイだけスケルトンの略っす！

マックロ：

我が名はマックロ。

名前の由来は・・・マツ・・・なんとかクロス・・・

・・・なんじゃったかのう。遠い昔のことで思い出せんわい。



- 1 ①1ひく③8
- 2 ①4の2分の1
- 3 ⑦の8倍
- 5 ③の9倍
- 7 ②の3倍
- 8 ②たす①6

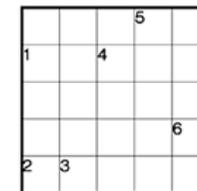


- 1 ①8たす3
- 3 ①1の2分の1
- 4 ①8ひく①3
- 6 ①9の3分の1
- 8 ①の9倍
- 9 ①1たす①8

カナオレ：

カナオレです。

この中では一番の常識人です。



- 1 ①カナオレ
- 2 ①サムライン
- 3 ③ナンスケ
- 4 ④ケイスケ
- 5 ④マックロ
- 6 ④フィルオミノ

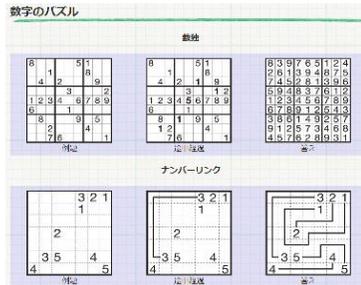
半袖：  
視聴者のみなさんは、もしかすると知らないパズルもある  
かもしれません。  
自己紹介のところにルールを貼っておいたので、  
ご確認ください。

### ■ケイスケ「僕はニコリさんに存在を消されたんツス！（泣）…」

カナオレ：  
あれ？おかしくないですか？  
ケイスケさんの紹介が無いような…

半袖：  
そうなんですよ。実は・・・

説明しよう。  
下の画像はニコリ社の公式ウェブサイト。  
パズルの一覧が載っているページである。



数字のパズル一覧を見ている。  
掲載されているパズルを確認すると・・・

#### ■ 数字のパズル一覧

図子の部屋、ウソワン、お家へ帰ろう、カックロ、キンコンカン、クロット、黒どこ(黒マスはどこだ)、碁石ひろい、さしがね、さとがえり、サムライン、四角に切れ、シャカシャカ、縦横さん、推理パズル、数コロ、数独、スラローム、スリザーリンク、月が太陽、ドツンツフリ、流れるループ、ナンスケ、ナンパーリンク、ぬりかべ、ぬりめいず、のりり、波及効果、橋をかける、パツク、美術鑑、ひとりしてくれ、フィルオミ人、ふくめん算、へびいちご、へやわけ、ヘルゴルフ、マカロ、まじゆ、マックロ、虫くい算、やじさんかずさん、ヤジリン、よせなべ、LITS

そう、「ケイスケ」の文字は確認できなかった。(※1)

カナオレ：  
ケイスケさん、レギュラーじゃなかったんですね。笑

ケイスケ：  
いやいやちがうっす！バリバリの元レギュラーパズルっす！  
僕はニコリさんに存在を消されたんツス！（泣）…！

半袖：  
ひどい扱いですね。

マックロ：  
我々のような“終わった”パズルの扱いなんてそんなもんじゃ。  
時代は、ねくすと・じえねれーしょんに向かっておる。

ケイスケ：  
もういいんす・・・  
ボクの遺志は「[推理クロス](#)」に受け継いだっす・・・

(※1) 2020年現在もパズル一覧にケイスケの掲載はなし。かわいそう。

### へやわけ 39 おてごろ

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

→[ばずぷれで解く](#) <2006年5月22日出題>

### へやわけ 40 たいへん

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

→[ばずぷれで解く](#) <2007年3月27日出題>

推理クロスは、現在でもほぼ毎号掲載されている人気パズルだ。

ヒントをもとに盤面へ言葉を入れていくパズルで、他のパズルにはないヒント付けの自由度が魅力である。

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

㊦㊧㊨

- Aには上から順にスキ、メンが入る。
- Bにはイの字が2個入る。
- Cに入るリツシヨクは、スシメシと交差する。
- Dには口の字が入る。
- 1～5の各列には、黒マスが1個ずつ入る。
- どこかにデリシヤス、ママが入る。

ケイスケは推理クロスの元祖ともいうべきパズルで、“推理クロスの父”といっても過言ではない。

ナンスケ：

いや、推理クロスの父は言いすぎじゃねーのww  
そんな大したパズルじゃないって。

### ■黒どこ「改名して消えてった芸能人みた いなもんです」

半袖：

きょうお集まりいただいたみなさんは大体同学年だと思うんですが、黒どこさんだけちょっと若いんですよね。

黒どこ：

そうですね。10歳～20歳くらい若いです。

ナンスケ：

引退パズル界のホープだよな。

最近もたまーに本誌で載ってるの見かけるし、Webでもそこそこ出題されてる。

まー、俺もなんだけど。笑

半袖：

黒どこさんは、ご自身のことをどう思っただらっしゃいますか？

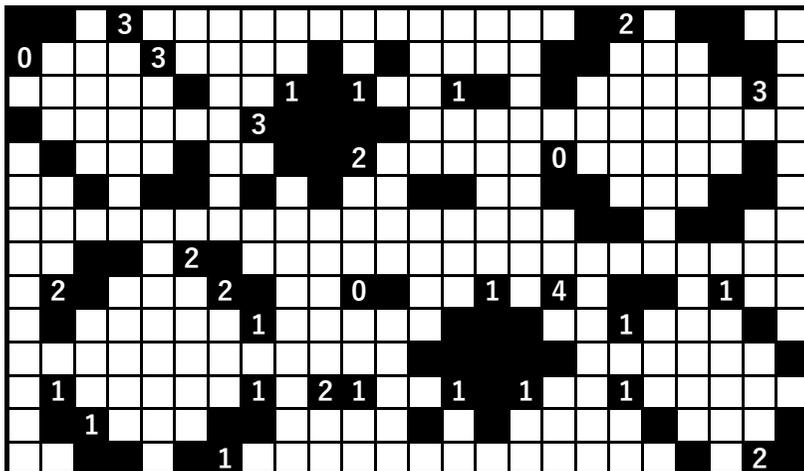
美術館

10

おてごろ

→ばずぶれで解く

<2007年4月15日出題>



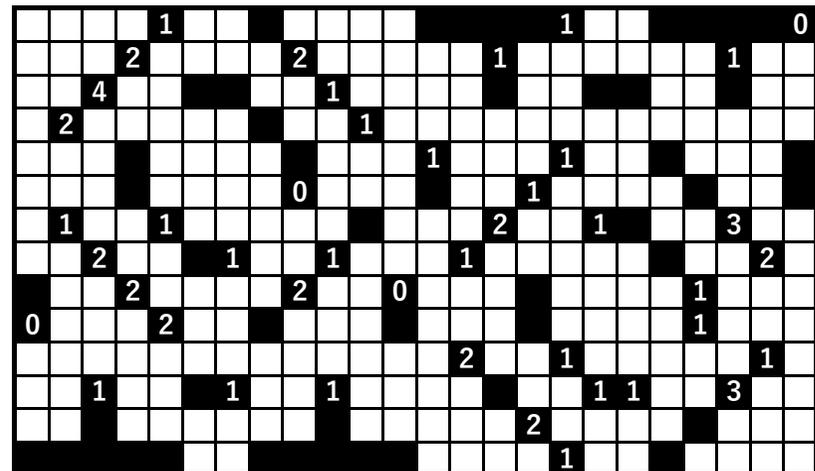
美術館

11

たいへん

→ばずぶれで解く

<2006年10月16日出題>



黒どこ：  
 独自の手筋も多いし、おもしろいパズルだと自分でも思っているんですけどね。  
 まあ、黒マス分断系はライバルも多いので・・・

黒マス分断系パズルと言えば、ニコリで有名なのは「[△やわけ](#)」と「[ひとりにしてくれ](#)」だ。  
 今でも本誌に掲載され続け、ニコリコムでも採用されている人気パズルである。  
 黒どこはこの2つのパズルとのレギュラー争いに負け、2004年の107号で本誌引退となった。

半袖：  
 引退から4年後の2008年、それまでの「黒マスはどこだ」という名前から、「黒どこ」に改名されました。  
 このときの心境はいかがだったんでしょうか？

黒どこ：  
 そもそも僕自身は、「黒マスはどこだ」って名前が気に入ってたんです。  
 変えたくなかったんですよ。  
 改名はアレです、事務所の方針で・・・

一同：(笑)

黒どこ：  
 芸能人とかで、売れなくなってきて一念発起で改名する人いるじゃないですか。  
 あれみたいなもんですよ、自分は。笑  
 今はもうこの名前を受け入れてます。

ナンスケ：  
 欽ちゃんの番組みたいだよな。  
 「欽どこ」みたいなwww

へやわけ **41** **たいへん** →[ぱずぷれで解く](#) <2008年1月27日出題>

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

へやわけ **42** **たいへん** →[ぱずぷれで解く](#) <2007年5月14日出題>

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

■カナオレ「応援してくれる人がいるから  
頑張れる」

半袖：  
今でもたまに載っているパズルと言えば、カナオレさんも  
そうですね。

カナオレ：  
はい、ホントたまーにですけど。

半袖：  
カナオレは熱狂的なファンが多いですもんね。

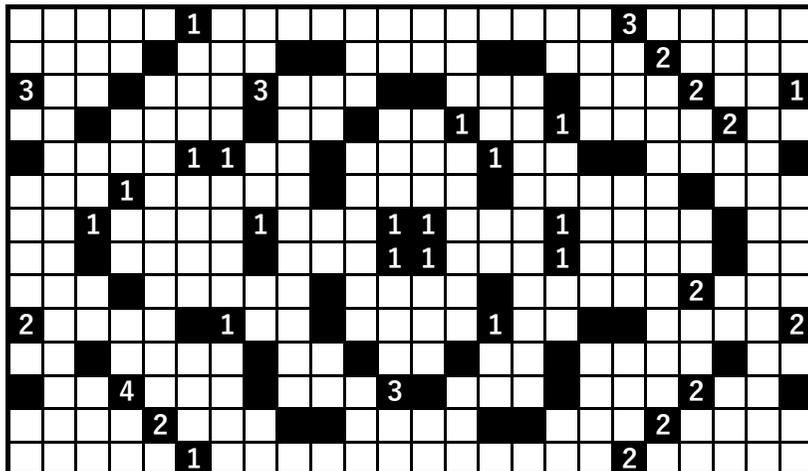
カナオレ：  
そうですね、まいなすよんさんとか、みのりさんとか。  
声優とかアイドルをテーマにした問題をWebに公開してく  
れてます。  
今でも応援してくれる作り手の方がいるのは励みになりま  
す。

まいなすよん氏のブログ、「[まいなすよんな日々](#)」。  
声優をテーマにしたカナオレ作品などが公開されてい  
る。  
カナオレは言葉のパズルなので、こういったテーマ性  
を持たせやすいのが他のパズルにはない特色である。

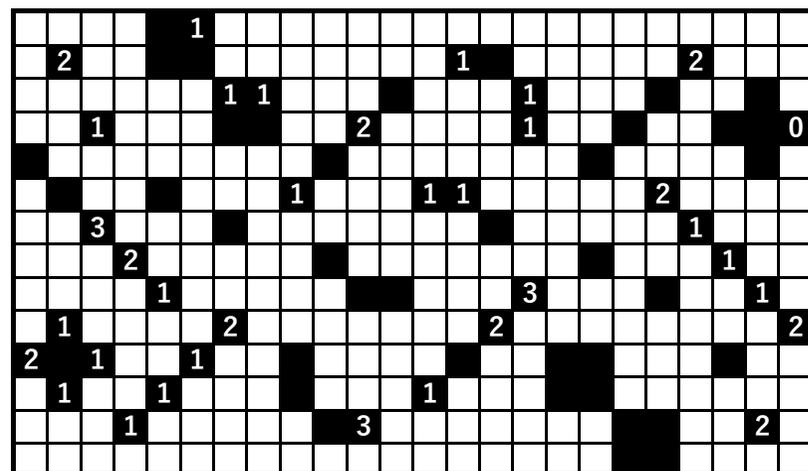
ナンスケ：  
声優に、アイドルか。文字通り濃いな。笑  
でもみのりさんは俺のことも気にかけてくれるし、今日来  
てる半袖もそうだ。  
一部のファンがいるってことは、パズル文化の継承にもつな  
がる。

ケイスケ：  
ボクもぼつつさんがたまに家に遊びに来てくれるッス！

美術館 12 おてごろ →ばずぷれで解く <2007年5月3日出題>



美術館 13 たいへん →ばずぷれで解く <2007年7月21日出題>



## ■サムライン「世界デビュー狙ってます」

半袖：

マックロさんとサムラインさんは、どちらも「計算」をテーマとされていますよね。

ナンスケ：

いまだき計算パズルなんて絶対受け入れられねーよなwww  
カックロでさえサクサク路線だもん。

マックロ：

うむ、ナンスケの言う通りじゃ。

我々はまさに時代に取り残されたパズルと言えるのう。

サムライン：

無念でござる・・・

その昔、ニコリのパズルには黒マス系もリンク系もなかった。

カックロをはじめとした「計算系」のパズルや、メイロ、シークワーズ、スケルトンといった昔ながらのパズルしか載っていなかったのだ。

ニコリ社長・鍛冶真起氏により発表された「数独」や、読者の投稿により成り立つ“オモバ”文化の始祖と言ってもよい「スリザーリンク」などの誕生により、次第に計算系のパズルは敬遠される方向へ進むこととなる。

黒どこ：

でも「サムライン」って名前はいいですよ。僕なんかと違ってとっても格好いい。笑

サムライン：

拙者も、我ながら気に入っているでござる。

「侍」の精神を世界に広めていくのが今後の夢でござる。

ナンスケ：

でもニコリ公式の英語名は「SUMLINE」なんだな。

ほら、パズル紹介ページのアドレスが。

台無しじゃなかwww

## スペースが余ったので何か書くページ

突然ですが皆さん、「Castle Wall」というパズルをご存じでしょうか。

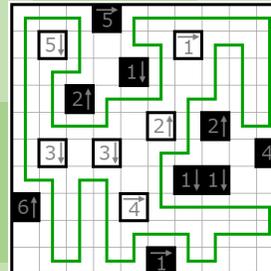
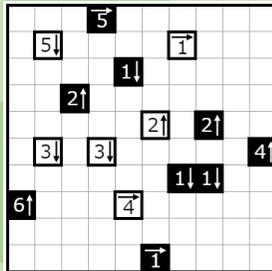
【ルール】（パズルスクエアより転載）

- ① 盤面のいくつかのマスに線を引いて、全体で1つのループを作ります。
- 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 枠線で囲まれた白マスと黒マスに線を引いてはいけません。
- ④ 数字は、矢印の方向に伸びている直線の長さの合計

を示します。

- ⑤ 枠線で囲まれた白マスはループの内側に、黒いマスはループの外側になります。

例題（パズルスクエアに載せたもの）



ここで残念ながらお知らせです。語ろうとしたのですが、ルールと例題を載せただけで誌面スペースがなくなりました。また次回な！

いやー語りたかったんだけどな—Castle Wall。これ、ニコリでいうところの「しめなわ一族」の系譜を辿っていて、特に初代の面影を色濃く残してるのがとてもいいですよ。今のニコリのオモバコーナーでも全然戦えるレベルだよね。「しめなわ6」とかに改名してこっそり送っちゃおうか。意外とバレないじゃね？あーもうスペースがありません。パズルスクエアにいろんな方が問題をUPしているので、ぜひぜひ解いてみてください。

サムライン：  
今後は「SAMURAING」で売っていくでござる。  
現在進行形で縁起もよいでござる。

■ナンスケ「レギュラーの野郎ども、見と  
け」

半袖：  
それではそろそろ、放送時間もなくなってきました。  
最後に、6人を代表してナンスケさん、何かありますか？

ナンスケ：  
えっ？俺にめさせるの？  
暴言で終わっちゃうよwww

まーあれだね、今ニコリ本誌にレギュラーで載ってるパズルに言いたいのは、「油断すんな」ってこと。  
俺もまさか自分がレギュラーから外れて、別冊にも載らなくなって、最後にヤジャイアントからも解雇される、なんて結末は全く予想してなかったもんね。  
ほら、ニコリの巻末ハガキに「好きなパズルはなんですか？」って項目あるじゃん。  
あれに名前を書かれなくなったら終わりだってことだよ。  
そうならないように、作り手の人はできるだけ問題を作り続けて、本誌に掲載される回数を増やして、解き手の人に気に入ってもらえるようにならなくちゃいけない。  
問題を解いてくれる人あつてのもんだから、パズルってのは。

へやわけ 43 たいへん

→ばずぶれで解く <2007年3月18日出題>

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

カナオレ：  
なにシンミリさせようとしてるんだよw

ナンスケ：  
あれやっぱおかしいよなこの空気ww

おい！ぬりめいず！ヘルゴルフ！  
俺ら6人力合わせればお前らなんてザコだからな！  
あーでもLITSを先に蹴落とすほうが現実的かなwww

半袖：  
みなさん本日は貴重なお話をありがとうございました。

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。

ナンスケ氏に好き勝手パズルを語らせる記事は今後もシリーズ化の予定です。

へやわけ 44 たいへん

→ばずぶれで解く <2008年1月8日出題>

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

スラローム

1

## スラロームの長い旗門

<2010年11月11日投稿>

何も考えずに引っ張っても、線の通り道が端にばっか集まってしまっておもしろくないんですが、頑張っ中央に通そうとすると、無理やり端から別の線を持ってこないとならない。  
どうにかなんないんですかねー？

スラローム

2

## 続・スラロームの長い旗門

<2012年5月18日投稿>

何も考えずに引っ張っても、線の通り道が端にばっか集まってしまっておもしろくないんですが、頑張っ中央に通そうとすると、無理やり端から別の線を持ってこないとならない。  
どうにかなんないんですかねー？

これをどうにかする手段はないのかあー、という話を2年ぶりに掘り起こします。

そもそも上の4行が情報を省きすぎなので、ちょっと補足すると・・・

スラロームのでかい問題で、ときどき「長い旗門」がでてきますよね。

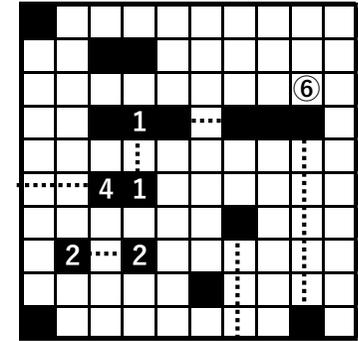
この長い旗門、答えのページを眺めてみると、実はほとんどの問題が旗門の両端のマスで線を通らせてるんです。 (※1)

もっと中央も使えばいいのに、なぜどれも両端？って話になりますよねー。

実はスラロームで旗門の中央に線を通らせるのって結構大変な作業で、その手法はあまり多くなく、確立されていません。

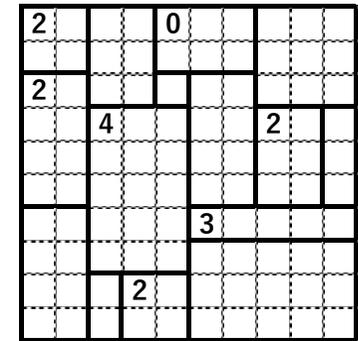
(※1) 2012年当時はそうだったのだな。  
いまではこのあと出てくるいろんな手筋が開発されて、全然そんなことはありません。

スラローム 1 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年3月26日出題>

∀人∃HEYA 1 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年10月13日出題>

で、中央で線を通らせる手法のひとつが「端から線を持ってくる」というものです。

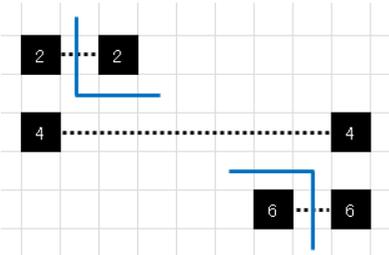
具体的にどういう作業かというと、



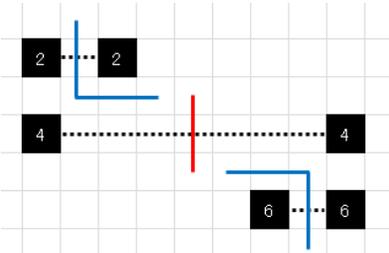
こういう旗門を、



こういうふうに通すために、



こんな感じで端を線で塞いで、



真ん中しか通らないからこござ!

というものです。

私はこの展開大好きで、大きい問題とかでよく使ってるんですが、まー突如として線が発生するわけで、だいぶわかりにくいんですね。

実際、ほとんどボツってるの!

いつだかのジャイアントでは載ってて嬉しかったんだけど。

で、もっとわかりやすく中央に線を通すにはどうすればいいの? というのを、

スラロームを作る際いろいろ考えているわけですね。

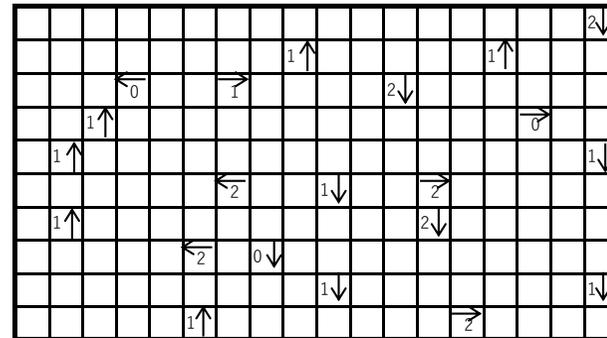
**(1) 長い旗門を通る線をあらかじめ待機させておく**

ものすごく簡略化した例で言うと、



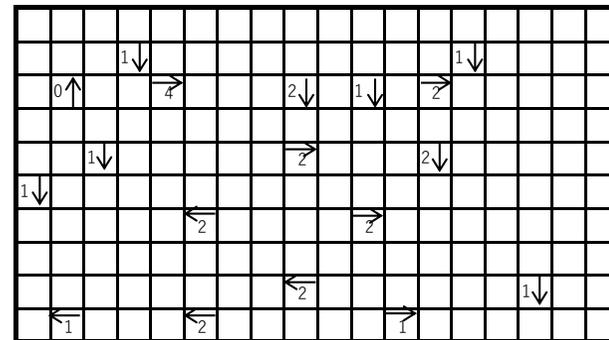
あらかじめ長い旗門を通る予定の線を待機させておいて、

**ヤジリン 8 おてごろ**

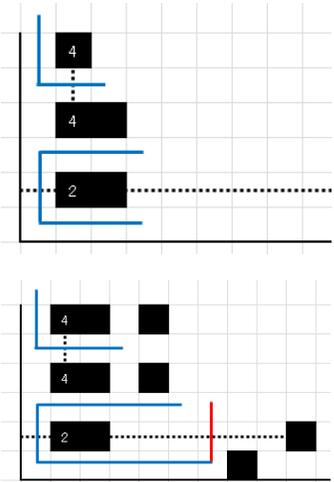


[→ばずぷれで解く](#) <2007年4月27日出題>

**ヤジリン 9 たいへん**



[→ばずぷれで解く](#) <2006年9月26日出題>



まわりを埋めていく、という作戦。  
突然発生じゃなくなるので、難易度をグッと下げられます。

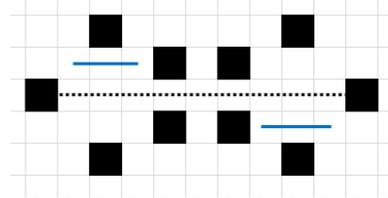
でも何ていうんですかこれ、ちょっと達成感がないんですよ。  
地味というか。

「らめえ～真ん中通っちゃう～>」感が弱い。  
いきなり真ん中にグサッとくさびが入るからこそ、中央を通らせるおもしろさが味わえるとおもうんですよ。  
まーこれはこれでありだし、ぜんぜん悪くないんですけど。

というわけでそれ以外の手段。

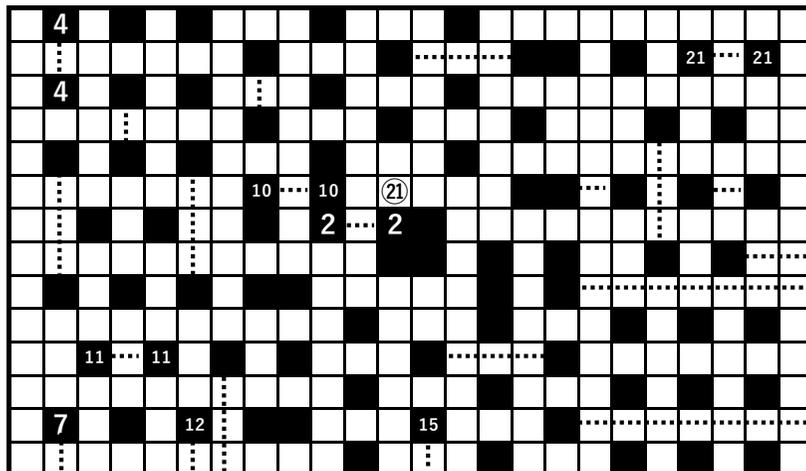
(2) いかにも真ん中通りそう！ポイントを作る

真ん中線突然発生の欠点は、そこを通るのがわかりにくい、  
というのが最大のネックでした。  
というわけで、いかにもここで突然発生するぜ！という外見  
にさせる、という案。

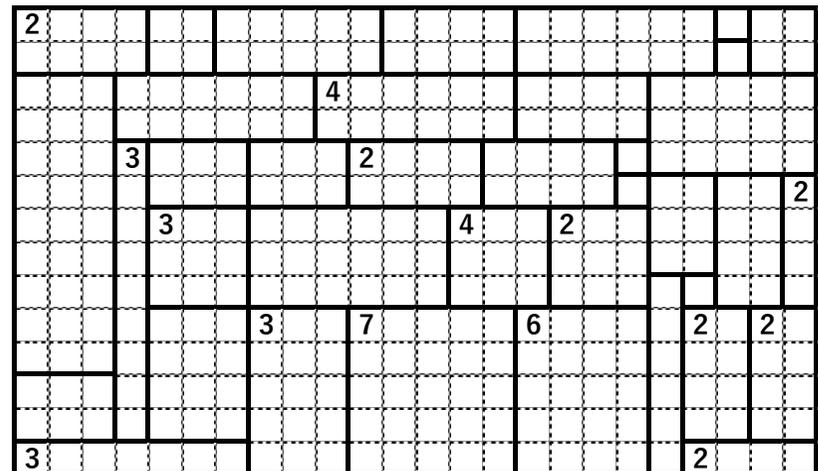


これですこれ。

スラローム **2** **たいへん** →ばずぶれで解く <2007年3月26日出題>

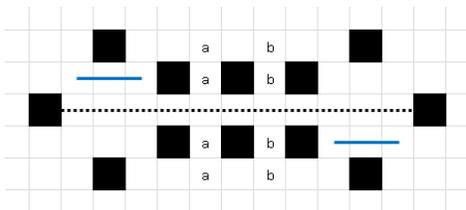


▽人ヨHEYA **2** **たいへん** →ばずぶれで解く <2007年11月6日出題>



これなら、「あっ！そこらめえ～真ん中通っちゃう～  
><!!!」  
と考えるとくれるんじゃないでしょうか。（ちょっと気に入ってしまった）

これだとあからさますぎだろー、という場合は、紛れを入れる手もあります。

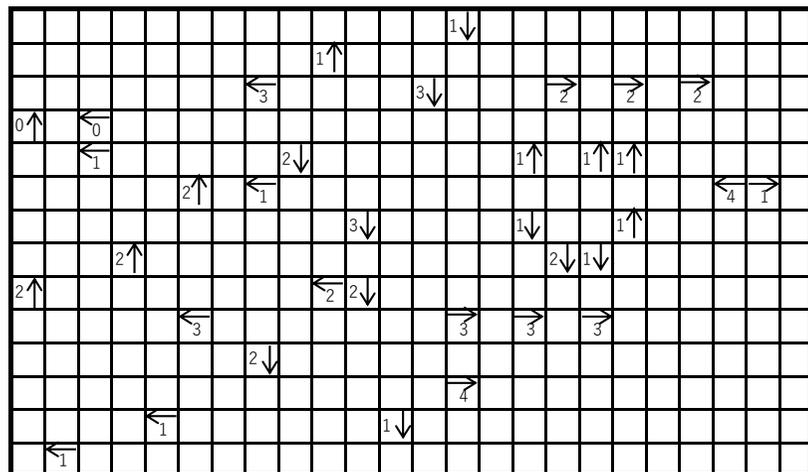


こういう感じですね。  
aかbどちらかが他の線で妨害されたら、もう片方からの真ん中貫きが確定します。  
「あっそっちじゃなくてっ！あっ！そっち！通っちゃう～><」ですね。（くどい）

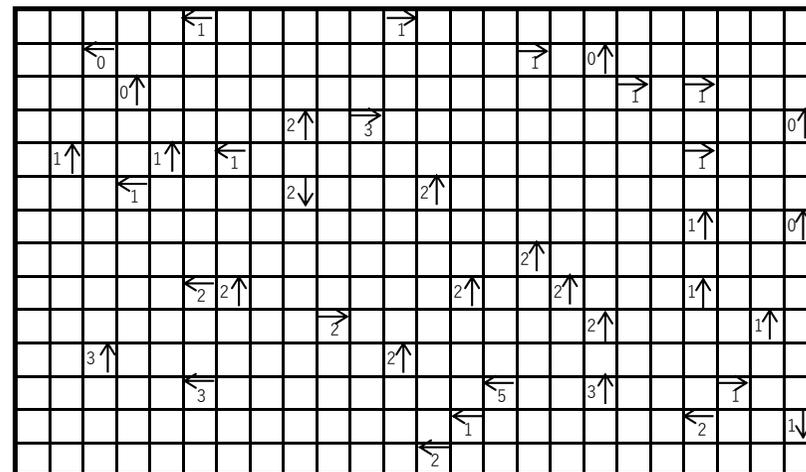
という想いで自信满满にスーパージャイアントを送ってボツだったので、  
もうしばらくスラロームはいいやーと傷心したのが1年くらい前の話です。

スラローム草創期の記事。（と言ってもペンパ本が出たのが2009年だからそうでもないか）  
大きなサイズの問題が載ることはまだ少なく、長い旗門の使い方がこの当時はまだ確立されていませんでした。  
この後、長い旗門界限では「平行配置」という新たな手筋が発見されたのですが、それは次回のまとめにて。

ヤジリン **10** おてごろ →[ばずぶれで解く](#) <2007年12月14日出題>



ヤジリン **11** たいへん →[ばずぶれで解く](#) <2008年1月14日出題>



へやわけ  
5

# 外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい

<2014年12月23日投稿>

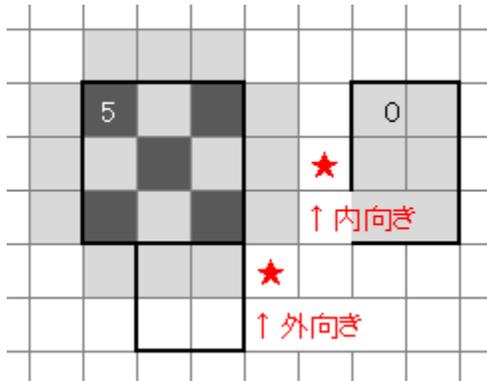
みなさんこんにちわ。半袖です。

本日は、表題の件について語りたいと思います。

まず、外向き3連禁と内向き3連禁について。

これは、へやわけの基本手筋「3連禁」の区分法のひとつです。

黒マスの決め方により、「外向き」と「内向き」に分けられます。



外向き3連禁の特徴は、

- 派手
  - 波及効果が大きい
  - 手筋の主張が強い
- などの特徴があります。

対して内向き3連禁はというと、

- 地味
  - 波及効果が小さい
  - 手筋の主張が弱い
- といったかんじですね。

中学校の同じクラス的女子で例えると、外向き3連禁は見た目が派手で、バスケット部に所属して、リーダーシップを張っていくタイプ。

内向き3連禁は、吹奏楽部に所属して、どちらかという地味。

みたいなかんじですね。

ここまではよろしいでしょうか。

で、ここからが問題なのですが、おっぱいには「外交的おっぱい」と「内向的おっぱい」があり、それはへやわけの3連禁の区分との共通点があるのではないかと、という話です。

それぞれの例を挙げて紹介しますと、

まず「外交的おっぱい」の例として「夏目理緒」を挙げてみましょう。

半月ほど前、わたくしの中で空前の夏目理緒リバイバルゲームが起きました。

へやわけ 45 おてごろ

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

[→ばずぶれで解く](#) <2008年3月23日出題>

へやわけ 46 たいへん

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

[→ばずぶれで解く](#) <2006年6月16日出題>

DVDをいくつか買って、はじめのうちはウォースゲー、って  
 かんじだったのですが、どうにもすぐに飽きてしまうんです  
 よね。

おっぱい自体はいいおっぱいなんだけど、ホラホラ～私のお  
 っぱいを見たいんでしょ、的な主張が強すぎて、いまいち惹  
 かれるものがないんですね。

では「内向のおっぱい」はどういったものか、といいますと、

いやーだめだ、これ以上書くとパズル界における半袖氏のポ  
 ジションが危うくなってしまふ。

ここからが半袖のおっぱい論の核心と、へやわけ3連禁との  
 蜜月な関係に迫る内容で、おもしろくなる予定だったんだけ  
 どなー。

いやー残念だなー

へやわけ **47** **たいへん**

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

[→ばすぷれで解く](#) <2007年3月13日出題>

へやわけ **48** **おてごろ** [→ばすぷれで解く](#) <2006年12月22日出題>

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

へやわけ **49** **たいへん** [→ばすぷれで解く](#) <2006年6月10日出題>

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

へやわけ  
6

# 続・外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい

<2016年8月17日投稿>

こんにちわ。半袖です。

本日は、2年ほど前に書いたへやわけの記事「外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい」の続きを書きたいと思えます。どうぞよろしくお願ひいたします。

前回の記事では、

- ・へやわけの3連禁には「外向き3連禁」と「内向き3連禁」がある。
- ・おっぱいには「外交的おっぱい」と「内向的おっぱい」がある。
- ・両者の間には深い関係性があるのではないか？

ということを書かせていただきました。

ここまでのご理解はよろしいでしょうか。

さて前回の記事では、外交的おっぱいの例として夏目理緒を挙げました。

夏目理緒、いいですね。

この記事を書いている2016年8月はまさに「リオオリンピック」開催期間中ではありますが、そういえば夏目理緒も「理緒のカーニバル」というDVDを出してましたね。私も持っています。

ただこの記事で書きたいのは夏目理緒の「外交的おっぱい」

いや、違います。そうではありません。

おっぱいのことを書きたいのではなく、へやわけの3連禁の魅力について語るうえで、そのわかりやすい例としておっぱいを挙げただけの話であり、おっぱいの話はサクッと終わらせなければいけません。

ニコリのパズルは女性の方もたくさん解いていらっしゃると思います。私なんかがおっぱいの話を持ち出して、ええーニコリのパズル作ってる人ってこんな気持ち悪い人ばっかなの？という悪評が持ち上がったりしたら、ニコリさんにも迷惑がかかるでしょう。

しかしここまで引っ張ってしまった以上、私には「へやわけ」と「おっぱい」について最後まで語る使命があります。

「外向き3連禁」と「内向き3連禁」の違いを理解するうえで、それをおっぱいの特性に置き換えて考える発想は、これまで誰も考えたことのない、新たな気付きを得られる研究内容であることに間違いはありません。

本エントリーは前置きが長くなってしまいましたのでこのあたりで締めますが、次回こそは「内向的おっぱい」とは何か。その魅力とは。そして皆さん注目の、へやわけとおっぱいの関連性とは。について、しっかりと語っていききたいと思います。

それがいつになるかは、私にもわかりません。明日にアップ

へやわけ 50 おてごろ

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

[→ばずぶれで解く](#) <2006年9月2日出題>

へやわけ 51 おてごろ

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

[→ばずぶれで解く](#) <2008年2月2日出題>

されるかもしれないし、1か月後かもしれない。今回のように2年後のアップかもしれないし、あるいは20年後くらいに暴露的にご披露する可能性もあるでしょう。

「外向き3連禁」と「内向き3連禁」。  
 そして「外交的おっぱい」と「内向的おっぱい」。  
 みんなちがって、みんないい。  
 そんな感じで、本日は締めたいと思います。ありがとうございました。

へやわけ **52** **たいへん**

→ばずぶれで解く <2008年1月8日出題>

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

へやわけ  
7

# 外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい ～3rd Season～

<2019年5月13日投稿>

こんにちわ。  
おっぱい大好き半袖です。  
へやわけも好きだぜ。

へやわけの「外向き3連禁」と「内向き3連禁」、そして「おっぱい」との関連性について語る本シリーズ。

[【初回】外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい](#)

[【2回目】続・外向き3連禁と内向き3連禁とおっぱい](#)

3年ぶりに続編を書く決意に至りました。  
よろしく願いいたします。

なぜ、このタイミングでおっぱいなのか。

若手パズル作家・[トクナキラさん](#)が先日出した本「東大パズル王 世界でいちばんアツいパズル」で、へやわけが紹介されていたからであります。



[東大パズル王 世界でいちばんアツいパズル](#)

ニコリのパズルが何種類か載っており、最後の章がへやわけでした。

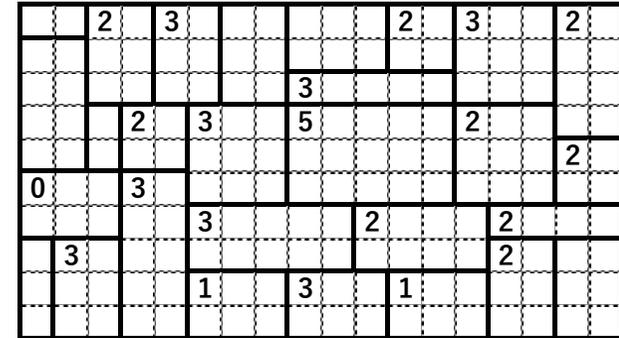
そしてなんと、へやわけ用語の解説の中に「外向き3連禁」「内向き3連禁」が載っているではありませんか。

いやー大丈夫なんでしょうが。

というのも、いま「外向き3連禁」でググると、私のおっぱいブログしかヒットしません。

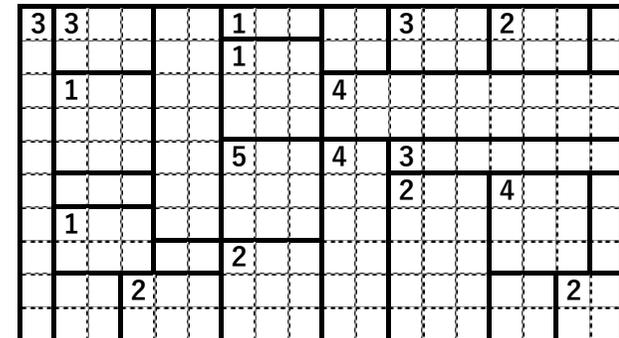


へやわけ 53 **たいへん**



[→ばずぶれで解く](#) <2006年2月9日出題>

へやわけ 54 **たいへん**



[→ばずぶれで解く](#) <2006年6月16日出題>

これではトクナキラ氏の本でへやわけのことを知った青少年に悪影響を及ぼしかねない・・・

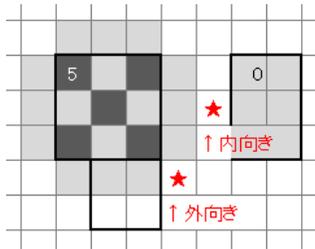
ここは一発、3連禁について真面目に語るトピックを更新し  
 として、お茶を濁そうではないか、というところですね。

おっぱい好きのみんな、ごめんな！

◆外向き3連禁と内向き3連禁のおさらい

そもそも、外向き3連禁と内向き3連禁とはどのような手筋だったか、というところからおさらいしましょう。

初回の記事の図を再掲。



「3連禁」は、「白マスが3部屋以上にわたって続いてはいけない」というへやわけのアイデンティティ的ルール。

このルールに反するため★の黒マスが確定するのですが、この黒マスの確定の仕方が「外側」か「内側」か、というのが両者の違いです。

白マスの外側に黒マスが入るのが「外向き3連禁」、白マスの間に黒マスが入るのが「内向き3連禁」ですね。

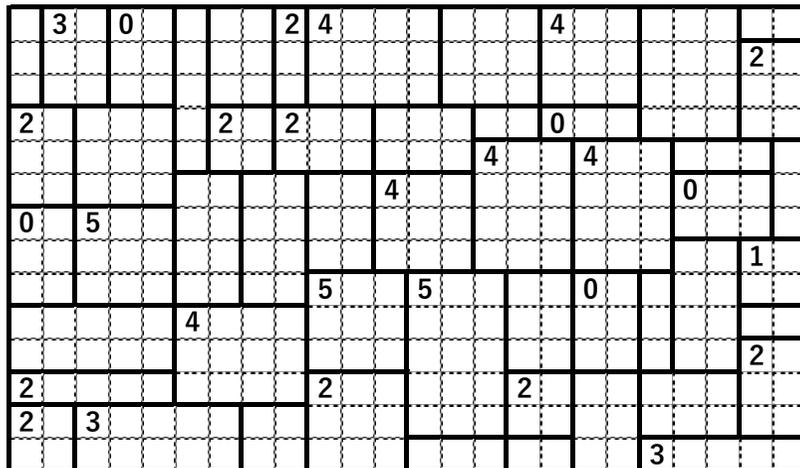
◆解くときは「外向き」「内向き」そんなに関係ない。

しかしみなさん、へやわけを解くときに「おっ、これは外向きだな。」とか、「内向きだね！」とか、意識することってありますでしょうか。たぶんないですね。

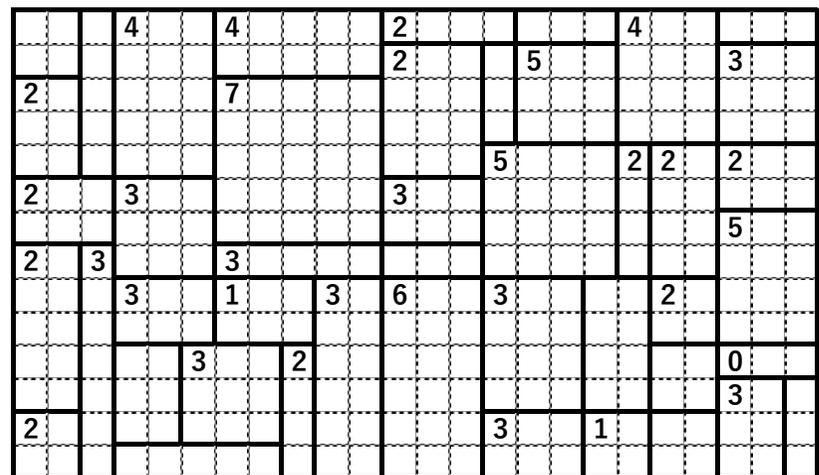
「このマスは3連禁で黒マス。」くらいの認識で解き進めていくのが普通だと思います。

「外向き3連禁」「内向き3連禁」はへやわけを作るときに意識するもので、次の展開を「外向き」にするか「内向き」にするか、的な考えを巡らせる際に使うもののような気がします。実戦例で試してみましょう。

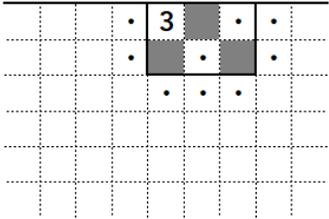
へやわけ 55 おてごろ →ばずぶれで解く <2007年9月3日出題>



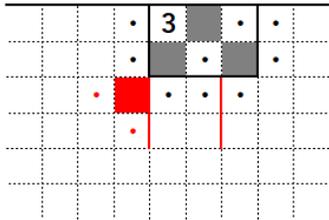
へやわけ 56 たいへん →ばずぶれで解く <2006年10月20日出題>



◆ 「外向き」 「内向き」 それぞれの活用法



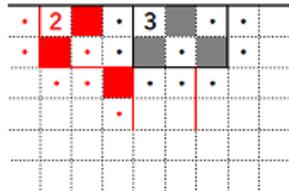
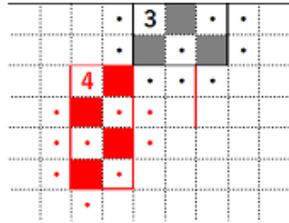
盤面端に3in2×3の入口を配置したところです。  
まずは「外向き3連禁」を入れてみましょう。



3の部屋の下を区切って、■が外向き3連禁で黒マスに決まりました。

定番の展開ですね。

このあとどのように展開をつなげるかですが、さきほど書いた通り外向き3連禁は白マスの外側に黒マスが決まるため、さらに周辺へ黒マスを波及させるような主張の激しい展開が向いています。



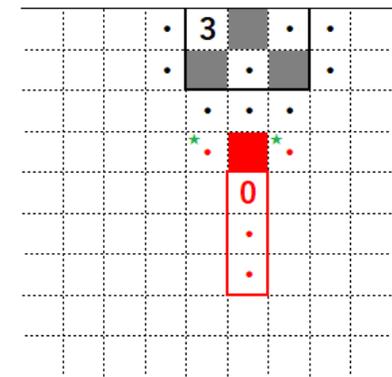
こんなかんじに、豪快にドーンっとな。

おっぱいで言うところの、グラビアアイドルがDVD冒頭から水着でビーチをランニングしてドーンっ！みたいな感じです。まちがいない。

下の2の部屋のやつは方向転換入れてテクニカルな感じなので、DVD中盤のオイルマッサージ的なイメージかな。うん。

青少年のみんな、ごめん！！！！

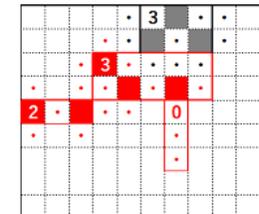
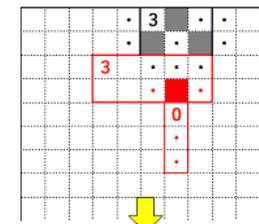
つづいて「内向き3連禁」です。



3の部屋の下に0の部屋を入れて、■を黒マスに確定させました。先ほどとは違い、黒マスが白マスの間に埋まっているのがわかりますでしょうか。

内向きの場合、外向き3連禁のように黒マスを豪快に連ねていくのは難しいので、両側に入った白マス（★）など、数少ない手掛かりを繋げながら次の展開へつなげていきます。

以下、例。



3の部屋と0の部屋の間を3in2×5の部屋にして、先ほどの■と★を活用。2×2の空間を作ります。  
さらに2の部屋をくっつけて「方向転換」で3in2×5を確定させました。

外向き3連禁と比べると、最初に確定した黒マス自体の主張は少なく地味ですが、その後の展開をうまく誘導すれば意外と効いてくるのが内向き3連禁のいいところです。一見派手に見せないところがポイントね。

おっぱいで言うところの、なんとなく映画見てたらアレ？この女優さん意外と・・・？みたいなやつですね。隠れななちゃらかなね。

青少年のみなさん、半袖のことは嫌いでも、へやわけのことは嫌いにならないでください。

ということで、「外向き3連禁」「内向き3連禁」改めての解説でした。

へやわけ制作時は基本的に外向きのほうが登場頻度が多く、その後の展開もいろんなバリエーションにつながるので楽です。

内向きはその後の展開をある程度先読む必要がありますが、うまく決まればかっこいい形に着地させることもできるので、狙えそうなポイントが出てきたら積極的に使ってみましょう。

へやわけ 57 たいへん

→ばずぶれで解く <2007年6月17日出題>

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

内向き3連禁は、旧ブログを立ち上げた15年前から使い続けている手筋であります。本記事でもちょっと触れてますが即興部屋との相性が良く、大きな部屋を使いたいときに役に立つ手筋です。ぜひぜひご活用ください。最後くらいは真面目にな。

パズル全般

5

# コンピューターvs人間（パズル制作編）その1

<2014年3月11日投稿>

昨年の3月～5月、将棋のプロ棋士とコンピューターの将棋ソフトが5vs5で5番勝負を戦う「電王戦」が行われました。二コリにもコンピューター将棋の取材が載ったこともあるので、ご存知の方も多いかもかもしれません。結果は人間側の1勝3敗1分で、コンピューター側に軍配が上がりました。

今年も同様に5vs5の対局が今週末より実施されます。が、今回はコンピューター側のスペックに制限を付ける条件付きマッチ。コンピューター側に制限がなければ既に、実力は人間の上を行っているのではないかと世間では言われています。(※1)

で、きょうのお題なんですけど、コンピューターvs人間、パズル制作ならどうなんだろう？っていう話。

とその前に、「vs」ってそもそも何さ、という部分です。将棋なら「勝ち」「負け」っていう絶対的なルールがあるのですが、パズル制作にこれを持ち込んだ場合、なにを基準に人間とコンピューターを戦わせるのか、ってのはいろいろあります。

たとえば「問題の難しさ」とか「盤面の綺麗さ」ですよね。このへんの話を広げると、いつまでたってもやりたい話に辿り着かないのでバツサリ切っちゃうんですけど、難しさとか綺麗さであれば、コンピューターのが上手なんじゃないかとおもいます、昨今。

条件だけ決めといて、あとは唯一解になるように自動生成すればいいような気がするの。

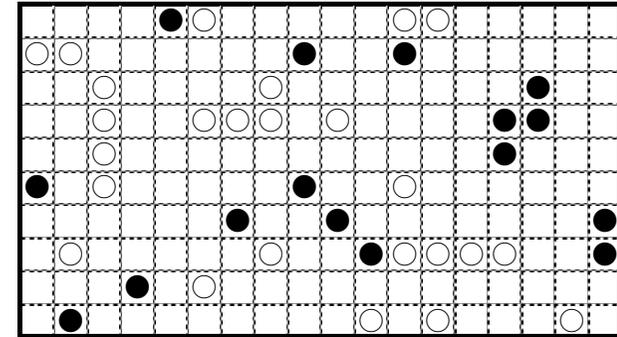
まー詳しい人に言わせればいろいろあるんだろうけど、このへんの話はちょっと置いとくことにします。

今回ブログのネタにしたいのは、コンピューターvs人間でパズルを制作して、どっちのほうが「おもしろい」問題が作れるのか？ってことです。

「おもしろい」って、すっげー曖昧な基準ですよね。数字で測れるものではないし、勝ち負けもちょっと付けられません。

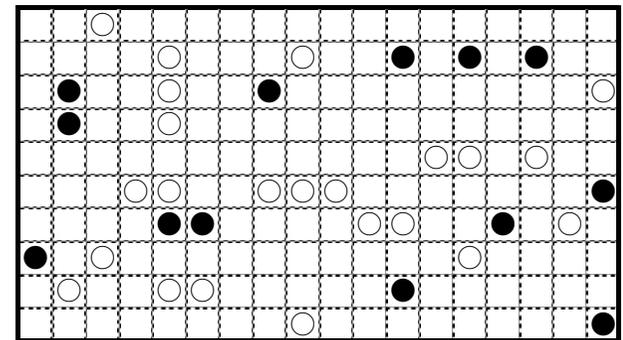
(※1) その後、2017年に行われた電王戦（Ponanza vs 佐藤天彦名人）にて、Ponanzaが2勝0敗で勝利。この勝負を機に、AIと棋士の戦いはいったん終止符が打たれました。

ましゅ 11 らくらく



[→ばずぶれで解く](#) <2007年11月14日出題>

ましゅ 12 おてごろ



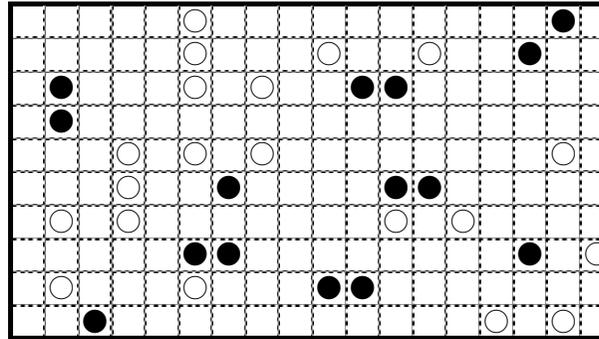
[→ばずぶれで解く](#) <2006年11月28日出題>

で、このへんの話を広げてしまうと、パ、パズルのおもしろさとは何なのだ、ウゴゴゴ、みたいな展開になってしまうので、やめ。

不特定多数の解き手のみなさんに、人間が作った問題とコンピューターが作った問題を解き比べてもらって、こっちのほうがおもしろい！と感じてくれる人がどれくらいの比率か、くらいの曖昧な基準で考えていこうかなと思うわけです。

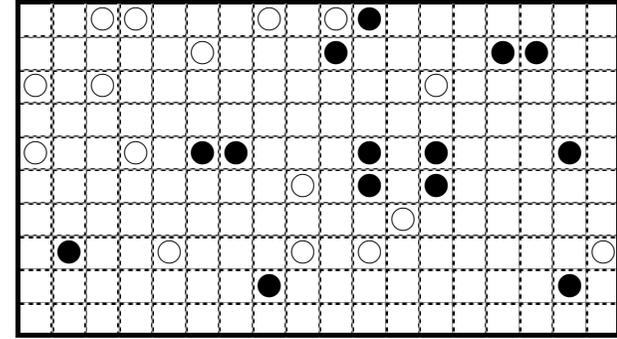
と、前段だけ書いておいて、内容に全く触れず次回へ先伸ばすのでした。

ましゅ 13 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年9月2日出題>

ましゅ 14 たいへん

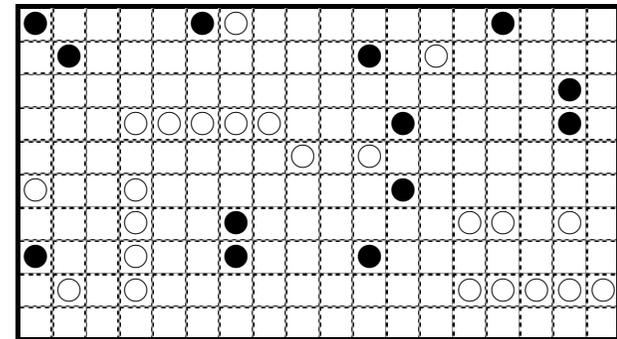


[→ばずぶれで解く](#) <2007年5月4日出題>

当時のブログ記事

クロスワード辞典を買ったのはたしか、小5くらいのとき。  
ニコリにハマリ始めていた私は、誕生日プレゼントで無謀にもクロスワード辞典を買ってもらった。当時、ニコリで解けたのはナンリンとナンスケのみ。そんな私にこの辞典を使いこなせるわけも無く、そのまま本棚に封印され、今に至る、といった感じで。今思えば、クロスワード辞典でなくブタミントンあたりを買っておけば、クラスのヒーローになれたのに、と後悔しています。

ましゅ 15 たいへん



[→ばずぶれで解く](#) <2007年10月26日出題>

パズル全般

6

# コンピューターvs人間（パズル制作編）その2

<2014年3月11日投稿>

その1のつづきです。

パズルの話をする前に、将棋の話をする。

（とか言って今回も話の核心に迫らない作戦ですよ奥さん）

将棋には王飛車金銀桂香歩、の8種類の駒があります。

将棋は王様を取られたら負けなゲームなので、コンピューターは相手の王様を取るべく、自分の戦力をなるべく大きくしようと自分の駒を動かします。

つまり、相手の駒を取るってことですね。

一番最初の駒の数はいっしょです。

なので、たとえば「飛車」を「50点」とすれば、相手の飛車を取ると自分はプラス50点、相手はマイナス50点。合計で100点の差が出て、有利になるわけですね。

もうひとつ、将棋の勝敗の優劣を評価する基準として、

「駒の位置関係」があります。

王様を取られたら負けなので、王様の近くに「金将」や

「銀将」のような守り駒があると、王様が取られにくくなる

ので有利になります。

逆に、「飛車」のような攻め駒が王様の周りには、相手の王様を攻めることができなくなってしまうので、あまりよろしくないんですね。

こんな感じで、9×9マスの中で自分の駒がどこに配置されているか、を最良目ナシで評価できるところが、コンピューター将棋の強さでもあります。

よーし、順調に話が脱線してきました。

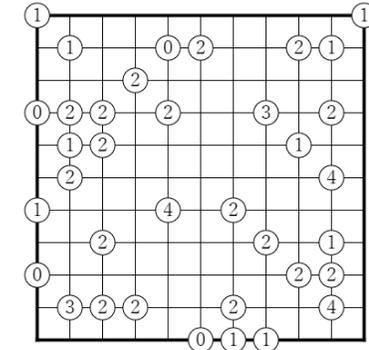
話の落としどころがなんなのかと言いますと、将棋を勝ちに近づける評価基準って、パズルの問題をおもしろくさせる指標とも、近い部分があるんじゃないかと。

なんとなくそう思うわけです。

ただ残念なことに、半袖はプログラミングに関する知識が皆無です。

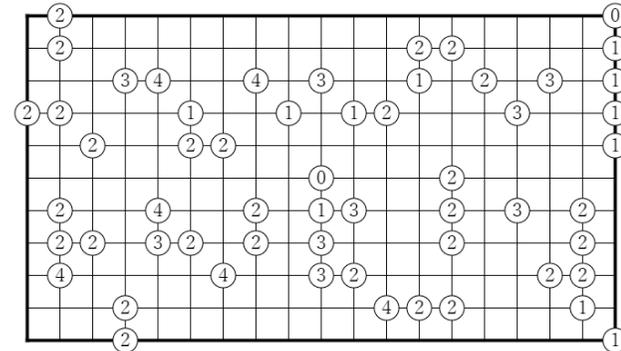
なので、これから展開していく話の中にも、おめーそりゃあ全然見当違いだよそもそもプログラミングってのはなあ、ゴニョゴニョ、的な突っ込みが多数出てくるであろうことをご了承ください。

## クリーク 4 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年5月19日出題>

## クリーク 5 おてごろ



[→ばずぶれで解く](#) <2007年6月23日出題>

たとえばアレです。

おおっ！この問題はいろんな相撲の決まり手が出てくるんだね！

（@クロスワードパズル）

とか、

あっ！いかこ入口！しかも3連！半袖、いかこ入口、好き！

（@へやわけ）

とか、

ヴォースゲー！この問題、小ループ禁出まくりじゃん！

（@スリザーリンク）

とかです。

なにが言いたいのかといいますと、

- ・ 特定のシバリに対して極限まで突き詰める
- ・ 入口や手筋に点数を付けて、極限まで加点させる
- ・ 同じ手筋の連発にはさらに加点を付ける

みたいなことがコンピューターに出来るのであれば、人間が相対的に見てもおもしろい、機械生成らしくない問題がコンピューターにも作れるんじゃないのかなー、と、おもったんですよね。

このへんでその2終了。

その3は、ない可能性もあるな。

∀人∃HEYA 4 たいへん

→ばずぶれで解く <2007年11月23日出題>

0	4					2			1				4	2					
					2	3		9						5					4
			4																
						2				4									
																	5		
	0					3				8			3						
						4									3			8	
2									4									0	
			3																
2																			
	2																		2
		2						2											

この記事を書いたのが6年前、今では将棋界ではAIによる研究はなくてはならないものになり、パズル界でもソルバーや自動生成への取り組みが大きく進化しました。「おもしろさ」を評価できるようになる未来もそう遠くはないのかも。

パズル全般  
7

# 半袖から中高生パズル作家へ メッセージ

<2014年3月11日投稿>

ニコリのパズル大好きな中高生のみんな、こんにちわ！  
半袖おにいさんです。

みんな、パズルは作ってるかな？

・・・うんうん、いい返事だ！

半袖おにいさんも、みんなに負けないように頑張ってパズルをつくってるよ。

そんなパズル大好きなみんなに、半袖おにいさんから伝えたいことがあります。

それは、「**スーパージャイアント**」**作ろうぜ!**ってことだ。

えっ？なぜスーパージャイアントなのかって？

そんなでっかいサイズ作れないよぉー、だぁ？

あぁん？甘ったれんなこのクソガキども！

・・・おっと、すまんすまん。

つついパズルの話だとアツくなってしまうね。

じゃあ、なんで半袖おにいさんがスーパージャイアント作りを勧めるのか。

説明します。

理由は3つくらいあります。

## ①お金がすっげーもらえる！

やっぱこれだよな！

サイズがデカいと、コレ（指でお金マーク）もデカイ。

パズルを作ってお金をもらって、参考書を買って勉強する。

いい大学に合格して、パズルのサークルに入って・・・

うはー、夢がひろがりぐだね。

・・・おっと、このフレーズはみんなの世代じゃ伝わらないかな？

## ②意外と競争率が少ない！

ニコリ本誌には、毎号3~4問くらいのスーパージャイアントが載ってるよね。

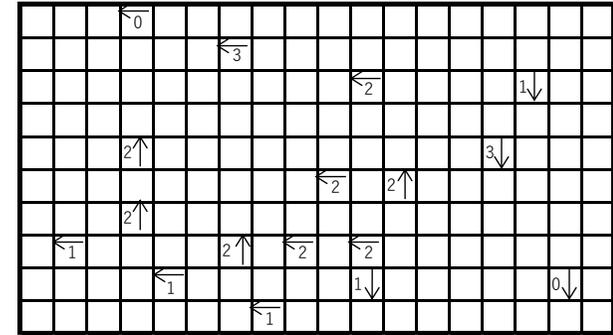
いくつかはニコリ編集部からの依頼作品なんだけど、基本的にこの枠は自由投稿なんだ。

いい問題ができれば、中高生のみんなでも採用されるぞ。

そこで今日は中高生のみんなだけに特別に、[過去7年間のSG掲載パズル一覧表](#)をプレゼントするよ。

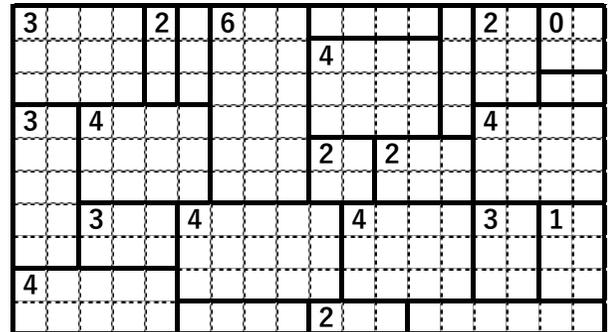
これを見て、「このパズルが狙い目だ！」を考えてみよう！

## ヤジリン 12 おてごろ



→ばずぷれで解く <2007年6月12日出題>

## へやわけ 58 アゼン



→ばずぷれで解く <2006年11月11日出題>

③大人には出せない“勢い”を出せる！

スーパージャイアントは“勢い”が大事だ。  
アイデアが枯渇気味のおじさんおばさんパズル作家は、この勢いを出すことを最も苦手としている。

(個人差があります)

ベテランの経験値をみんなのパズル熱で吹っ飛ばしてやろうぜ！

さらにおじさんおばさん作家は、仕事とか家庭問題とか将来への不安とか、パズル以外でもいろんな問題と戦っているんだ。

スーパージャイアントを完成まで持っていくだけの気力がなかなか持続しないとも言われているね。

(個人差があります)

以上、半袖おにいさんから中高生のみんなへの提言でした。  
質問がある人はいるかな？  
・・・うん、じゃあ質問ある人はツイッターとかでもいいので質問してね。

もちろん、半袖おにいさんも中高生のみんなに負けるつもりはない。

将棋界では藤井聡太君がベテラン棋士を次々と破っているけど、パズル界も将棋界と同じく実力勝負の舞台だ。

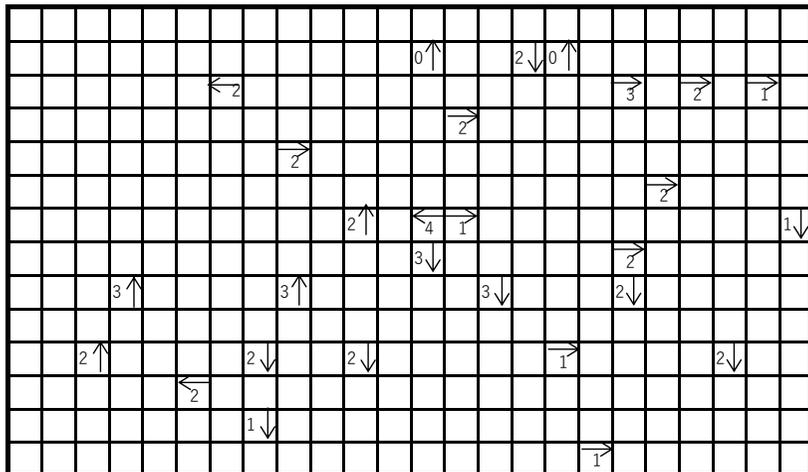
これから正々堂々と戦っていくつもりだよ。

ちなみに半袖おにいさんは、次号の本誌締切で某パズルのスーパージャイアントを送った。

これはとっても自信作だから、みんなはこのパズルのSGを送らないほうがいいかもしれない。  
うん、送らないほうがいい。  
半袖おにいさんのほうが載ってしまうから、このパズルは回避していくのが懸命だ！  
いいか！絶対だぞ！

最後に言ってる「某パズルのスーパージャイアント」ってのが、いつか載ったフィルオミノのSGのことであります。載ってよかった。

ヤジリン 13 **たいへん** →ばずぶれで解く <2006年12月17日出題>



へやわけ 59 **アゼン** →ばずぶれで解く <2006年4月11日出題>

