

2016

こまばさい
駒場祭

こまばずるくん 目次

はじめに

このたびは、この冊子を手にとっていただき、ありがとうございます。

この冊子には、やさしいパズルをいろいろ集めています。パズル初心者の方や子供の皆さんにも楽しんでいただけますので、ぜひ問題に挑戦してみてください。

もし、もっと解きたい問題があったら、この部屋においてある別の冊子も見てみてくださいね。

p. 3	クロスワード
p. 4	四角に切れ
p. 5	エルパネル
p. 6	ナンバーリンク
p. 7	シンプルループ
p. 8	橋をかける
p. 9	ビルディングパズル
p.10	十字パズル

パズルの答えを同好会ホームページ(<http://puzzletokyo.web.fc2.com/>)で公開しております。どうしてもわからない、というときには参考にしてください。ヒントだけ欲しいような場合にも、掲示板に書き込みを頂ければお答えします。

パズル作者 (順不同)

吉森孝成
大石遼
勝元甫
小森禎之

木村友哉
森川皓太
川辺優喜
曾根和樹

安藤大悟
山本和也
高橋諒
梶原裕希

クロスワード

ルール

1. カギが何の言葉を指しているのかを考えて、同じ番号のマスから、タテのカギならタテに、ヨコのカギならヨコにその言葉を入れて、盤面を埋めてください。

① 作●によろっぴいとゆかいな仲間たち

1		6	10			15
		7			14	
2				12		
		8				
3	5			13		
4			11			
		9				

⊖ ヨコのカギ

1. 今年ことしは、11月がつの25日にちから27日にちにかけて
当大学どうだいがくで行われるイベントおこのこと。
2. 輪切りわぎにされて缶詰かんづめに入っていることが
多い黄色おおきいろフルーツ。
3. 真っ赤まかな宝石ほうせきで、7月がつの誕生石たんじょうせき。
4. イガイガはいに入っている秋あきの味覚みかく。桃もも○○
三年柿さんねんかきはちねん八年。
7. 10本足ほんあしの軟体動物なんたいどうぶつ。
8. 味噌みそや醤油しょうゆ、納豆なっとうや枝豆えだまめの原料げんりょう。
9. 日替わりひがのクラスとうばんの当番。
11. 日中にっちゅうは川底かわぞこでじっとしているウシなかの仲間なか。
12. 公園こうえんなどによくある、山やまや城しろ、トンネル
などをつくることのできる、想像力そうぞうりょくを発揮はっき
できる場所ばしょ。

13. 定規じょうぎや分度器ぶんどきにある線せんのこと。
14. 犬いぬの鳴き声なごえで最も一般的もっといっぱんてきなもの。ここ
掘れ○○。

Ⓧ タテのカギ

1. この冊子さつしの名前なまえは○○。
5. ブービーひとの一つ下した。これより下したはない。
6. 書類しよるいをとじて保管ほかんしておくための文房具ぶんぼうぐ。
10. 高い場所たかや低い場所ひくに行くためのなめら
かな地面じめんの部分ぶぶん。
11. 肉にくなどに小麦粉こむぎこ、卵たまご、パン粉こをつけて揚
げたもの。
12. ミツバチおそを襲きけんう危険にんげんなハチ。人間おそも襲おそうの
で見つけたら駆除くじょしてもらおう。
14. 人や動物ひと どうぶつをだますために作つくられた装置そうち。
15. この冊子さつしの p.6 にのっているパズル。

しかく き 四角に切れ

ルール

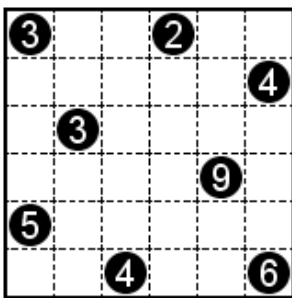
1. 点線上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
2. 数字は長方形の面積を表します。1マスの大きさが1です。
3. すべての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

盤面を四角に切り分けるパズルです。四角以外の形に切ってははいけません。

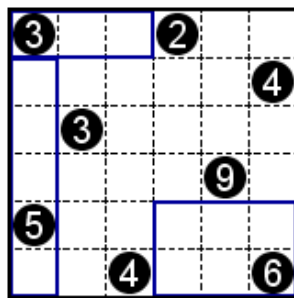
例題の、右下の⑥について考えましょう。6は2×3か1×6ですが、1×6の四角を作ろうとするとタテ長でもヨコ長でも④とぶつかるのでできません。またタテ長2×3の四角を作ろうとすると⑨とぶつかるのでできません。なので2×3のヨコ長の四角になります。

ここが決まると左端の⑤がタテ長の四角になることがわかりますね。四角が1通りに決まる数字を探して解いていきましょう。

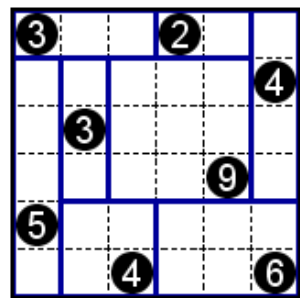
●例題●



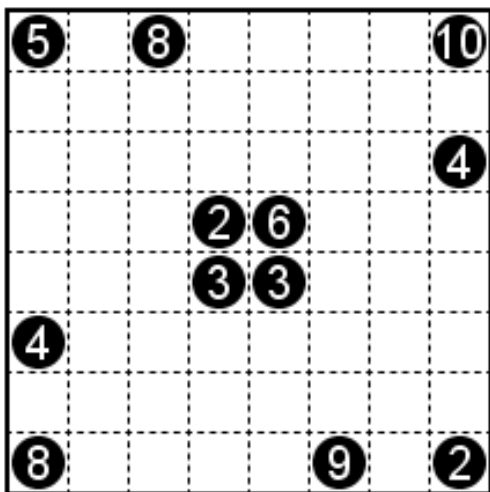
●途中経過●



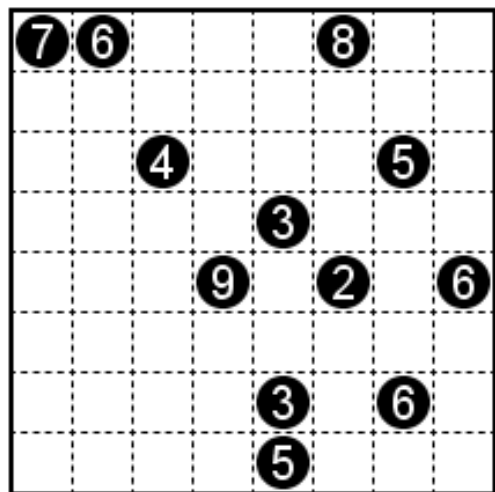
●答え●



① 作●しもりん



② 作●ゆずっこ



エルパネル

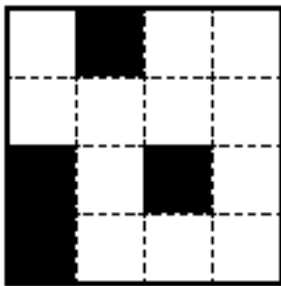
ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスをもつ4マスずつのブロックに分割します。
2. すべてのブロックはL字形になっていなければいけません。

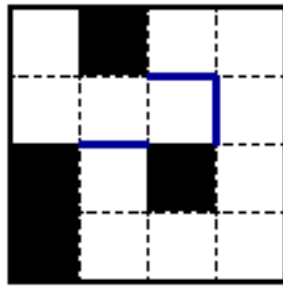
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

例題では、いちばん左上のマスを使ってL字形を作ろうとすると、途中経過の図のような作り方しかできないので、このブロックの形が決まります。このように、ブロックの作り方が1通りに決まるマスから考えて解きましょう。

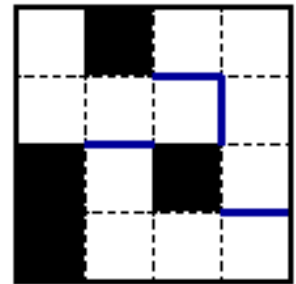
●例題●



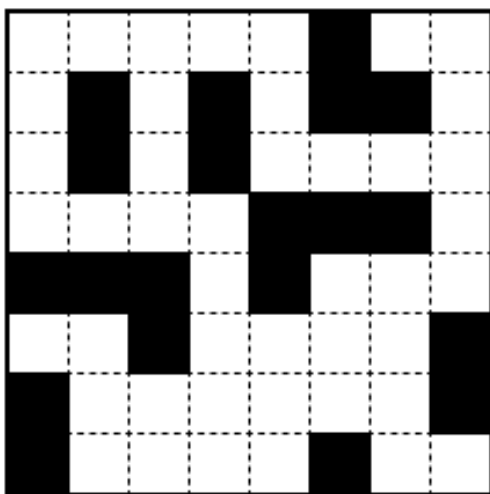
●途中経過●



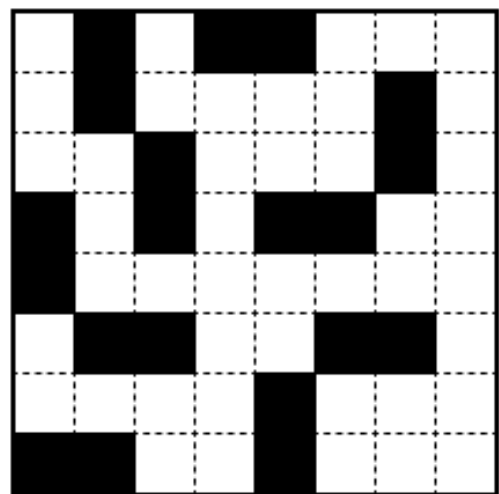
●答え●



① 作●タイガーアイ



② 作●puzneko



ナンバーリンク

ルール

1. 同じ数字どうしを線でつなげます。
2. 線はタテヨコに引き、マスマスの中央を通ります。
3. 線は1マスに1本だけ通過できます。線をワクの外に出したり、交差や枝分かれさせてはいけません。また、線は数字が入っているマスを通過してもいけません。

盤面に線を引いて、同じ数字どうしをつなげるパズルです。推理よりもひらめきが大事なパズルです。

消しゴムを片手に、思い切って線を引いてしまいましょう。

途中経過の1番のように、端を通る数字を考えるとうまくいくことが多いようです。

●例題●

1				
			5	
	4			1
2				3
4	2			5
				3

●途中経過●

1				
			5	
	4			1
2				3
4	2			5
				3

●答え●

1				
			5	
	4			1
2				3
4	2			5
				3

① 作●ゆずっこ

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

② 作●しもりん

1	2	3	2	4	5
5				3	
	4	1			

シンプルループ

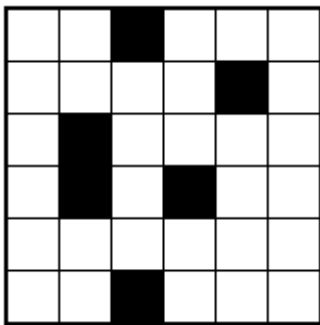
ルール

1. すべての白マスに線を引いて、全体で1つの輪っかを作ります。
2. 線はタテヨコにマスの中央を通り、線は1マスに1本だけ通過できます。線は交差や枝分かれさせてはいけません。
3. 線は黒マスを通ることはできません。
4. 線が通らない白マスがあってははいけません。

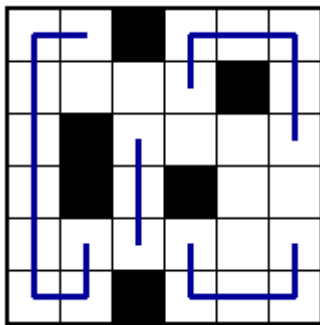
盤面に線を引いて、輪っかを作るパズルです。

すべての白マスから2本ずつの線が出ることに注意すると角になっているマスや2つの黒マスにはさまれたマスなど、2つの方向にしか線が引けないマスはすぐに線が引けるので、そこを入り口に解いていきましょう。

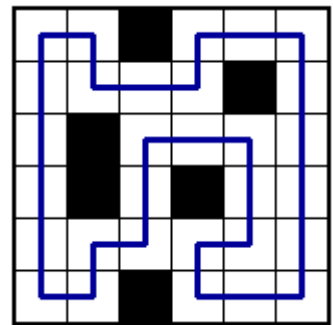
●例題●



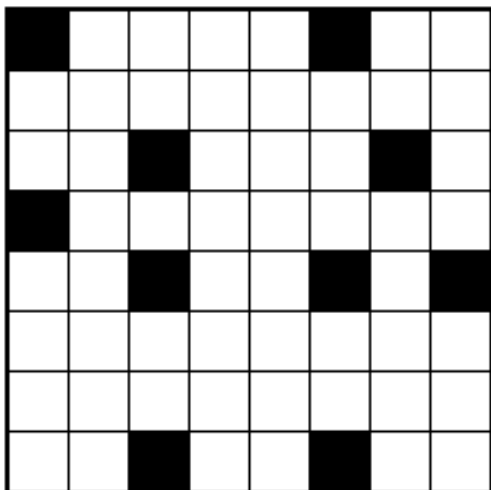
●途中経過●



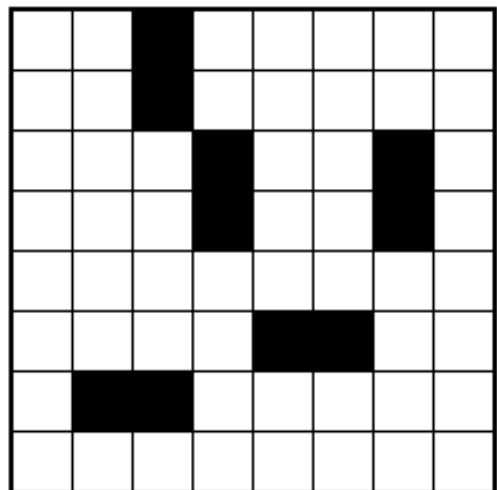
●答え●



① 作●しもりん



② 作●初月葉桜



はし 橋をかける

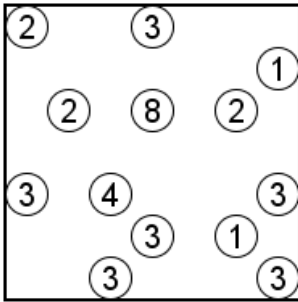
ルール

1. 数字から数字に橋をかけて、全体をつなげます。ただし、本当の橋はかけられないので、数字と数字の間に線を引いて解きます。
2. 数字は、その数字につながる橋の数を表します。
3. 橋はタテヨコにかけます。ナナメにはかけられません。
4. 橋は1か所に2本までかけられます。
5. 橋は数字を飛び越すことはできません。また、橋が交差してはいけません。

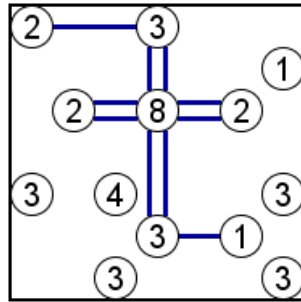
数字の間に線を引いて、全部の数字をひとつながりにするパズルです。

例題では、まず⑧から上下左右の4方向に2本ずつ橋がかけられます。このあとは、橋が交差したり、数字が取り残されたりしないように考えて解きましょう。

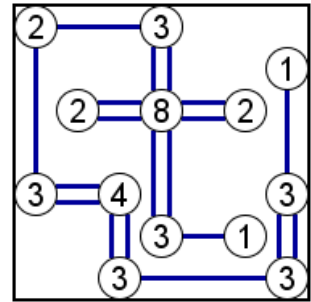
● 例題 ●



● 途中経過 ●

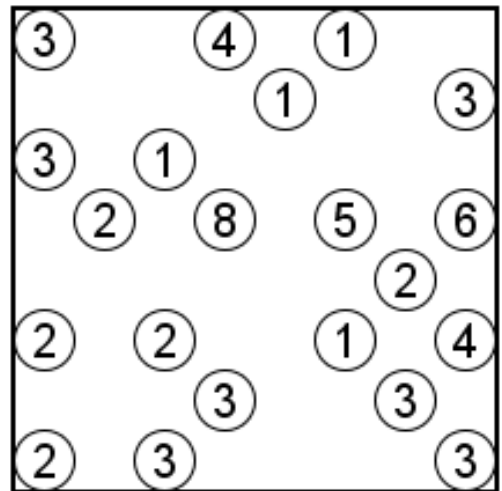
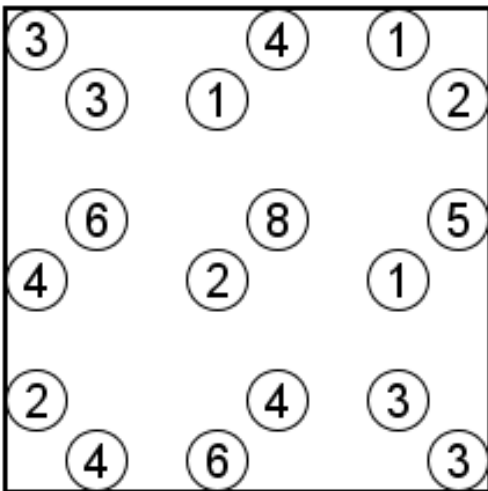


● 答え ●



① 作 ● しもりん

② 作 ● ゆずっこ



ビルディングパズル

ルール

1. 盤面に数字を埋めていきます。
2. 盤面に入る数字は1～4です。
3. 盤の外にあるヒントはその方向から見た時に見えるビルの数です。
4. 盤内に入る数字はビルの階数を表し、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。
5. タテヨコの同じ列には同じ数字は入りません。

盤の外のヒントを頼りに数字を埋めていくパズルです。

高いビルの後ろにある低いビルは見えなくなります。例題のような3×3の盤面では手前から1,2,3と並んでいると3つ見えますが、2,1,3や1,3,2だと2つ、一番手前に3があると1つのビルが見えます。

ヒントの数字からは背の高いビルの位置が決まりやすいので、大きい数字をどこに入るといくつのビルが見えるかを考えると解きやすいです。

●例題●

3			
			1

●途中経過●

3			
1			
2		3	
3			
			1

●答え●

3			
1	3	2	
2	1	3	
3	2	1	
			1

① 作●初月葉桜

② 作●puzneko

	2			
4				
				2
				1

	4		1	
				3
				2

じゅうじ 十字パズル

ルール

1. 空欄に漢字を入れて、上→下、左→右の方向に4つの二字熟語ができるようにしてください。
2. 3つの空欄を順に読むと三字熟語になります。

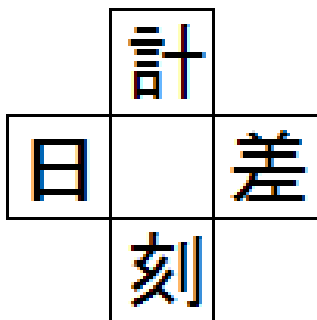
漢字2文字の熟語を4つ作るパズルです。

例題では、真ん中に「時」という漢字を入れることによって、「計時」・「日時」・「時刻」・「時差」という4つの熟語ができています。

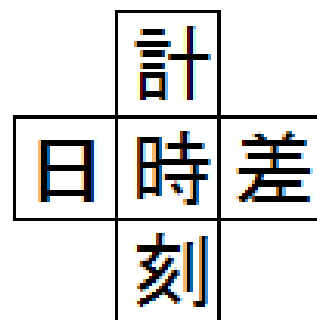
真ん中の空欄から見て、上・左の文字は空欄の文字の前に、下・右の文字は空欄の文字の後に来ることに注意しましょう。

例題にはありませんが、三字熟語になるという条件から考えることもできます。

●例題●



●答え●



① 作●初月葉桜

