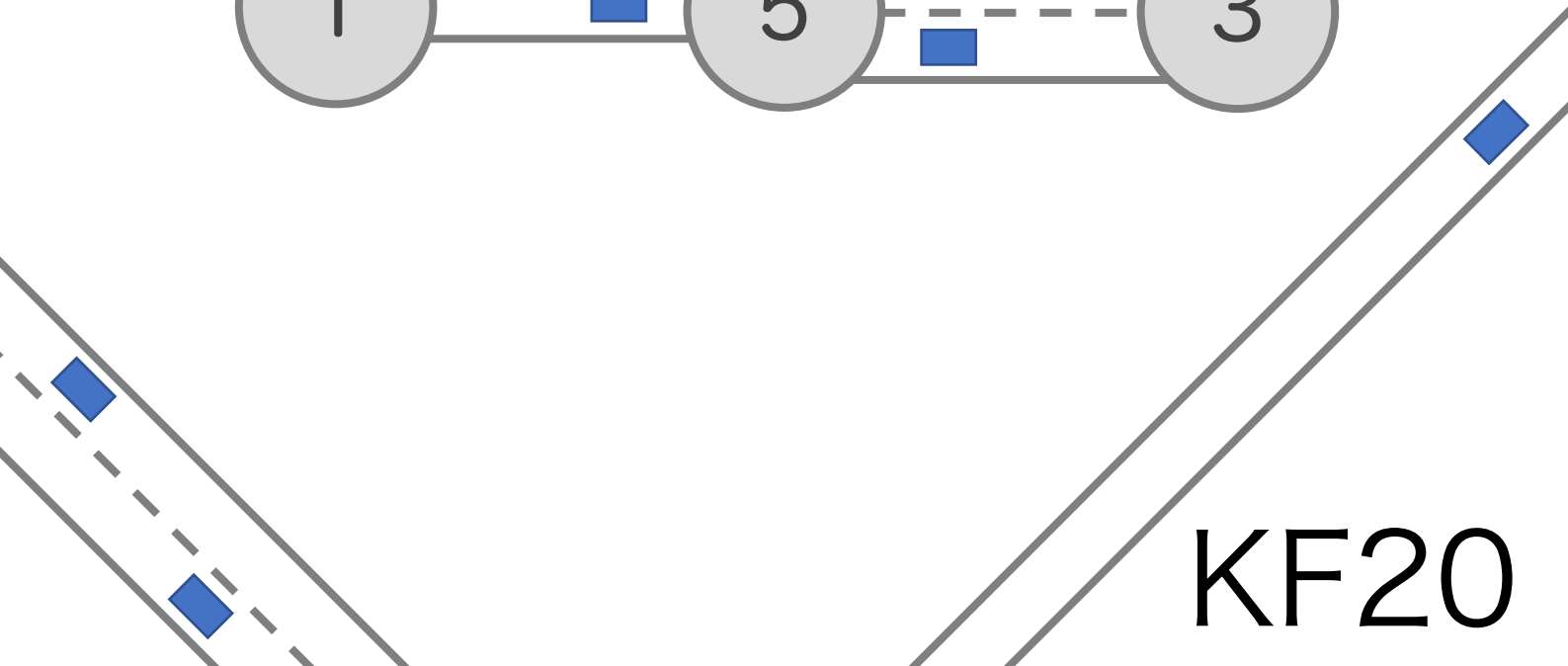
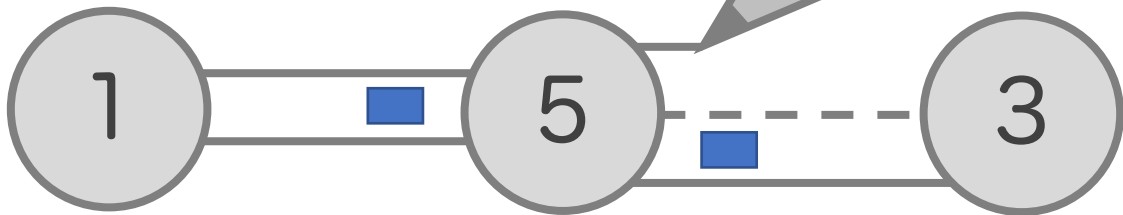
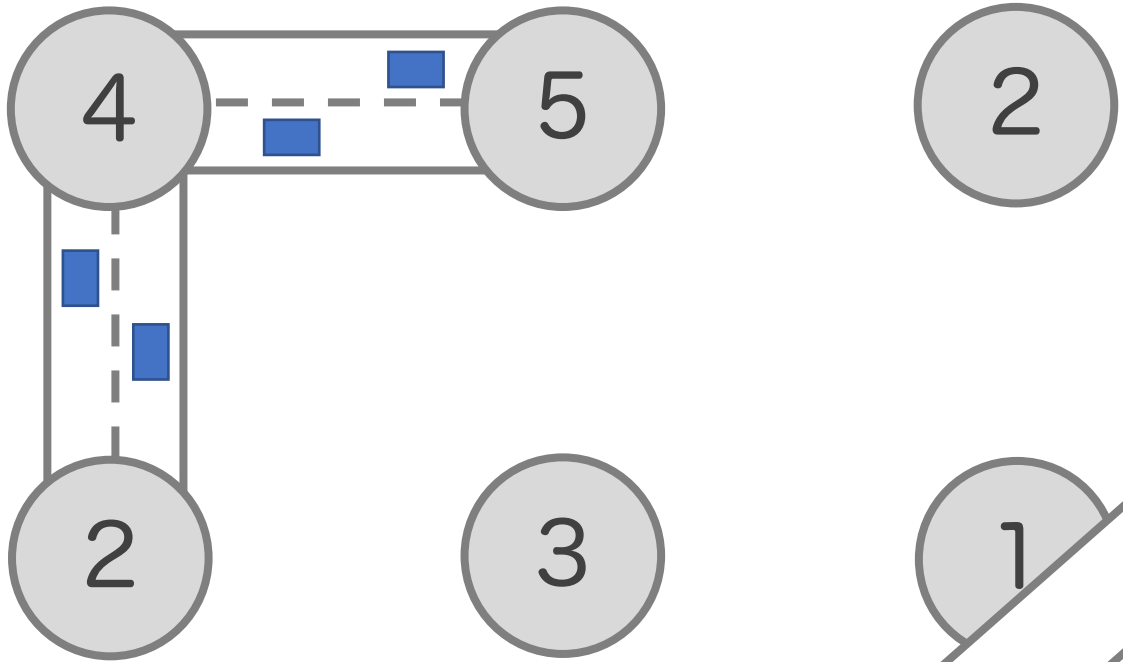


こまぱずるくん



2020

こまばさい
駒場祭

もくじ
こまばずるくん目次

はじめに

このたびは、この冊子さつしを手てにとっていただき、ありがとうございます。

この冊子さつしには、やさしいパズルをいろいろ集あつめています。パズル初心者しょしんしゃの方かたや子供こどもの皆さんみなにも楽しんでいただけたのますので、ぜひ問題もんだいに挑戦ちようせんしてみてください。

もし、もっと解ときたい問題もんだいがあったら、本冊子ほんさつし「パズル時計とけい」も見てみてくださいね。

p.3 クロスワード
p.4 四角 <small>しかく</small> に切れ <small>き</small>
p.5 エルパネル
p.6 ナンバーリンク
p.7 トイボックス
p.8 橋 <small>はし</small> をかけろ
p.9 ビルディングパズル
p.10 十字 <small>じゆうじ</small> パズル

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●同好会一同

1		7	11	13		18
	■	8			■	
2	6		■	14	16	
3		■	■	■	17	
4		9	■	15		
	■	10	12		■	
5						

⊖ヨコのカギ

1. 怖いもの地震・○・火事・○○
2. 漬物にしたり、チャーハンに入れたり
3. 漢字では「何時」と書きます
4. ホットチョコレートとも呼ばれます
5. ピースをはめるパズル
8. 動物、昆虫、星座…いろいろなテーマの写真集
10. 原子が電気を帯びたもの
14. ○○○は昼行性、ガは夜行性
15. 素晴らしいこと
17. 右に回してしめる

⓪タテのカギ

1. 建設工事の反対です
6. ()
7. せり、○○○、ごぎょう、はこべら、ほとけのざ、すずな、すずしろ、春の七草
9. 振りまいたり尽かされたりするもの
11. 国語・算数・○○・社会
12. エム・エヌ・○○・ピー
13. うまく歌うのは難しい
15. ○○○○節、○○○マッサージ
16. 火を消してもすぐには冷めません
18. 漢字をはめるパズル。p. 10

しかく き 四角に切れ

ルール

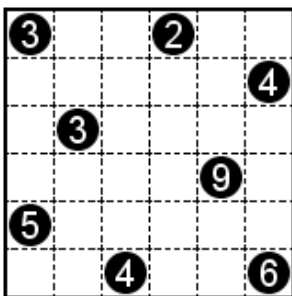
1. 点線の上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
2. 数字は長方形の面積を表します。1マス大きさが1です。
3. すべての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

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。

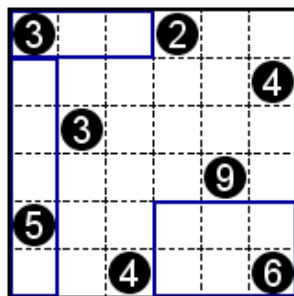
例題の、右下の⑥について考えましょう。6は2×3か1×6ですが、1×6の四角を作ろうとするとタテ長でもヨコ長でも④とぶつかるのでできません。またタテ長2×3の四角を作ろうとすると⑨とぶつかるのでできません。なので2×3のヨコ長の四角になります。

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。

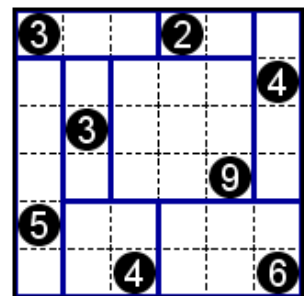
●例題●



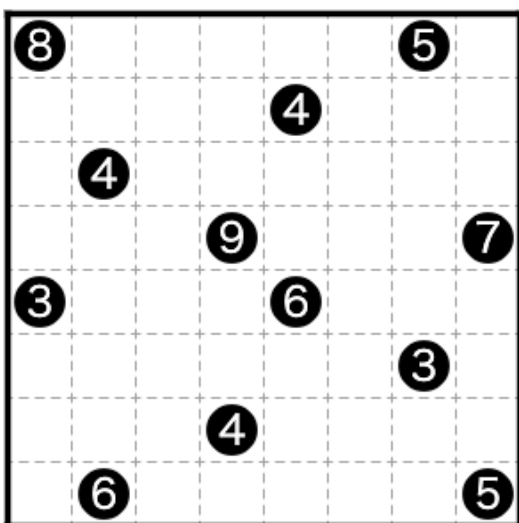
●途中経過●



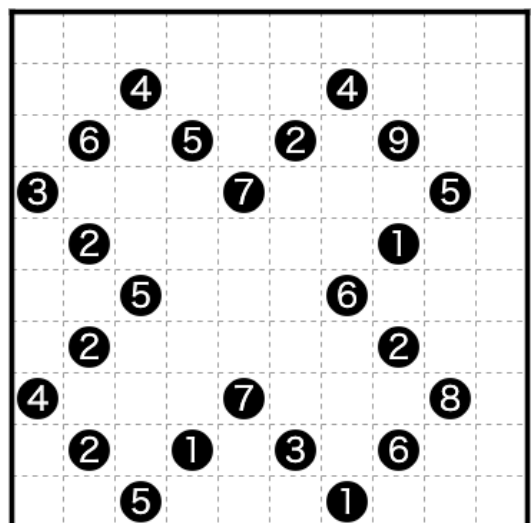
●答え●



①作 ●かいらんばん



②作 ●もや



エルパネル

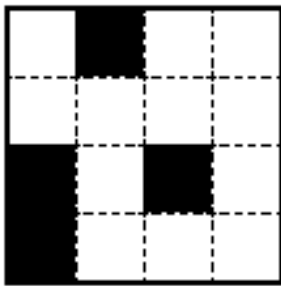
ルール

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。

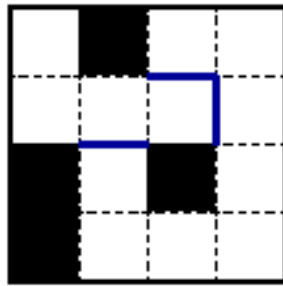
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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かたができないので、このブロックの形が決まります。このように、ブロックの作りかたが1通りに決まるマスから考えて解きましょう。

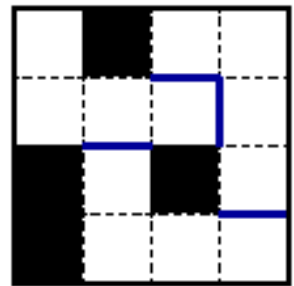
●例題●



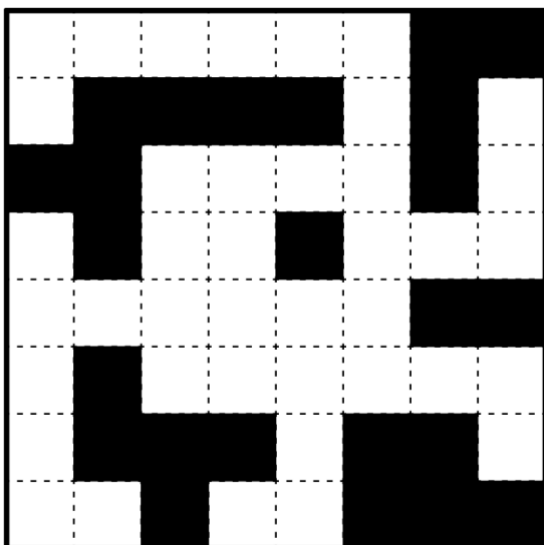
●途中経過●



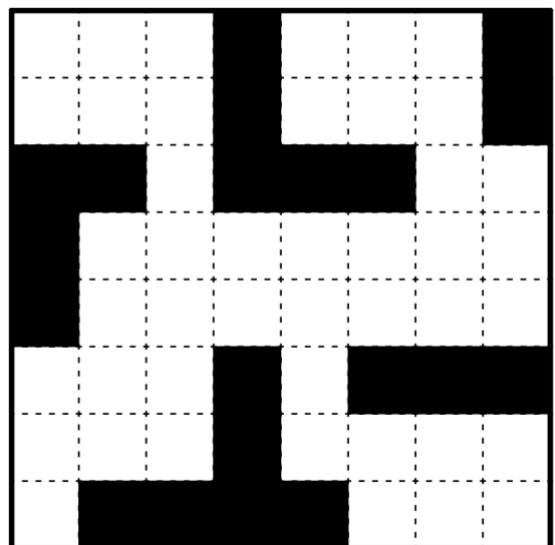
●答え●



①作●utime



②作●もや



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 ● すいそ

1	2	3			
			4		
	5				
				5	
4					
			1	2	3

② 作 ● もや

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

トイボックス

ルール

1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

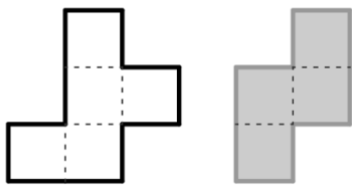
まずは例題を見てみましょう。そのままではこのピースはケースに入りませんね。そのため、

途中経過のように、回転してひっくり返してみましょう。するとケースにおさまる形がでてきまし

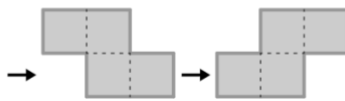
た。例題は1つのピースですが、下の問題では3~5つのピースが出てきます。うまくケース

に詰めて、片付け上手になりましょう!

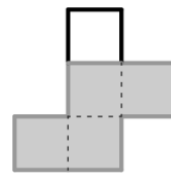
●例題●



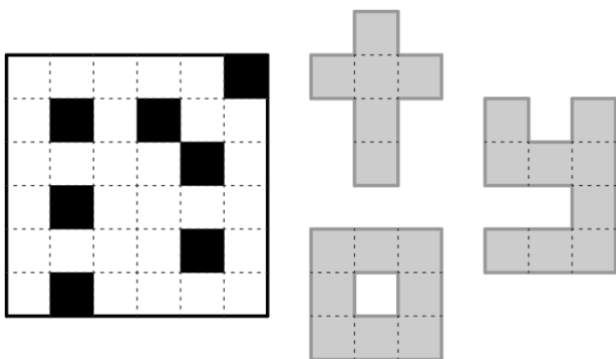
●途中経過●



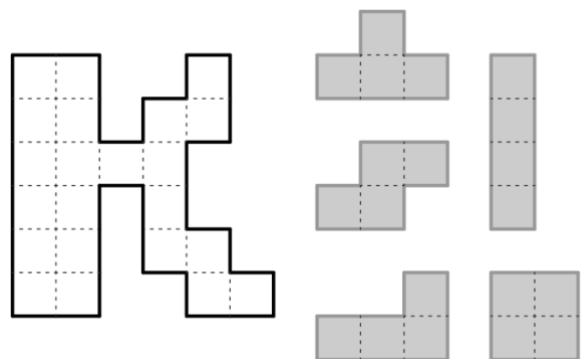
●答え●



①作●ゆずっこ



②作●かいらんぼん



はし 橋をかける

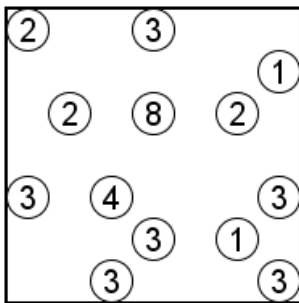
ルール

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。

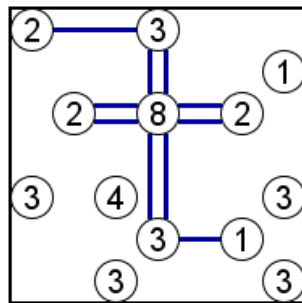
数字の間に線を引いて、全部の数字をひとつながりにするパズルです。

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。

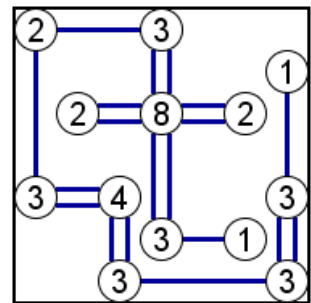
● 例題 ●



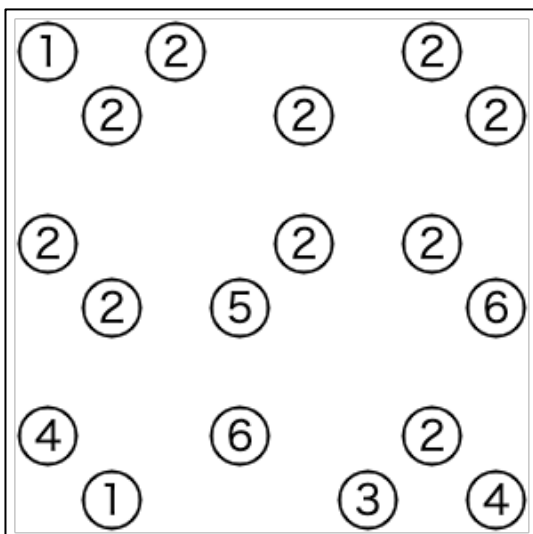
● 途中経過 ●



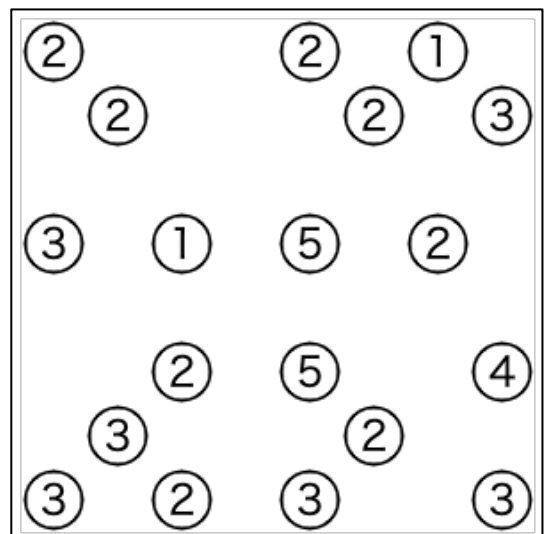
● 答え ●



① 作 ● もや



② 作 ● かいらんぼん



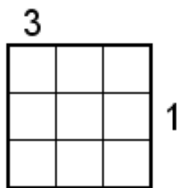
ビルディングパズル

ルール

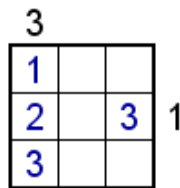
1. 盤面に数字を埋めていきます。
2. 盤面に入る数字は1から、縦と横のマスの数までです。(例題は3)
3. 盤の外にあるヒントはその方向から見た時に見えるビルの数です。
4. 盤内に入る数字はビルの階数を表し、高いビルの後ろにある低いビルは見えません。
5. タテヨコの同じ列には同じ数字は入りません。

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。

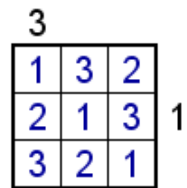
●例題●



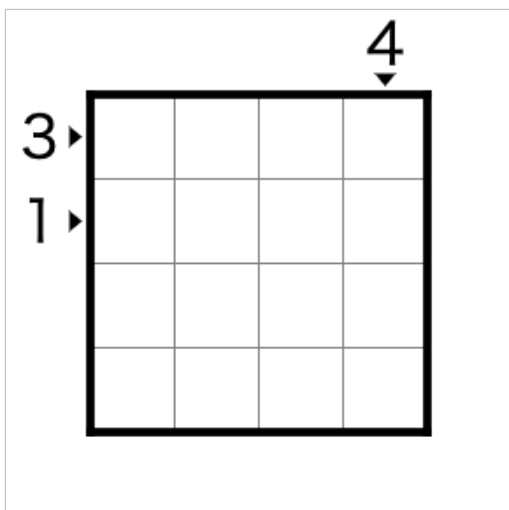
●途中経過●



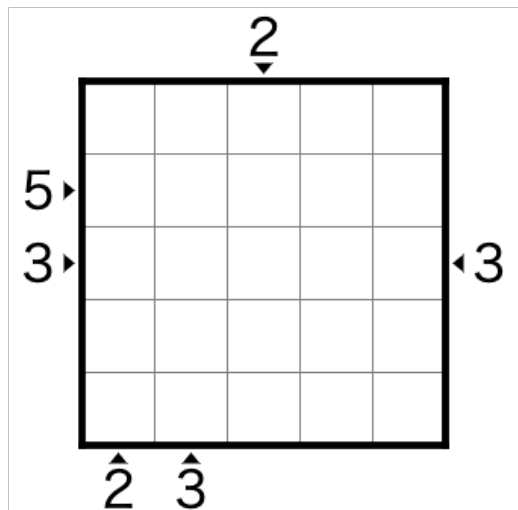
●答え●



①作●すいそ



②作●すいそ

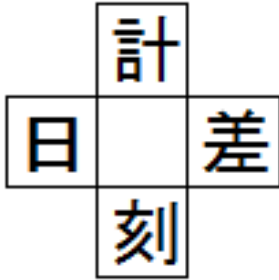


じゅうじ 十字パズル

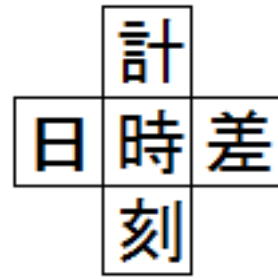
ルール

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。

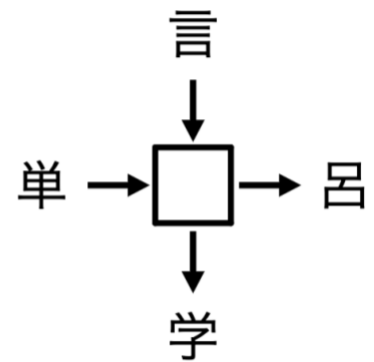
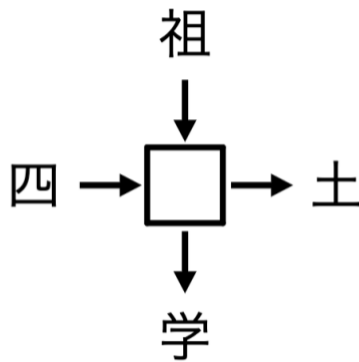
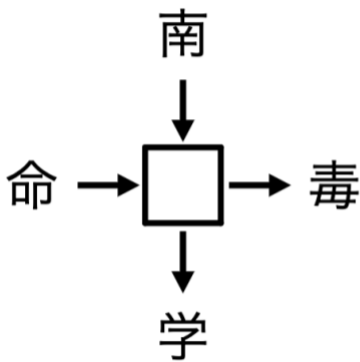
●例題●



●答え●



①作●もや



②作●ゆずっこ

