

こまはずるくん

公

?

情

面

四

?

現

記

銀

折

?

片

袋

2021

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、この冊子さっしを手にとっていた
だき、ありがとうございます。

この冊子さっしには、やさしいパズルをいろい
ろ集あつめています。パズル初心者しよしんしやの方や子供こども
の皆さんにも楽しんでいただけますので、
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、もっと解きたい問題もんだいがあったら、
本冊子「パズルスケッチブック」も見てみ
てくださいね。

p. 3	クロスワード
p. 4	虫食 <small>むしく</small> い算 <small>ざん</small>
p. 5	四角 <small>しかく</small> に切 <small>き</small> れ*
p. 6	エルパネル*
p. 7	ナンバーリンク*
p. 8	トイボックス*
p. 9	シンプルループ*
p. 10	橋 <small>はし</small> をかける*
p. 11	十字 <small>じゆうじ</small> パズル

* が付ついている問題もんだいは「ぱずぷれ v3」「puzzlink」「penpa-edit」へのリンクがあります

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	6		11		14	19
2		9			15	
		10				
3	7				16	20
	8			13		
4			12		17	
5					18	

⊖ ヨコのカギ

1. お好み焼きやたこ焼きは○○物
2. 卵をたくさん産む魚
3. ノブを回して開ける
4. ライオンが逃げ出さないように○○に入れる
5. できないこと
8. 鉄道と道路が交わるところにある
10. ミスがないかダブル○○○○
11. 棚から落ちてきてラッキー
12. 24時間後
15. おにぎりに巻いてある
16. サイコロの面の数
18. ヒツジが逃げ出さないように○○で囲う

Ⓧ タテのカギ

1. →たたかう にげる じゅもん どうぐ
4. ↔ON
6. カレーにつけて食べる
7. エジプトやケニアがある大陸
9. 地図記号は△
11. 星を見るための道具
13. 地表の7割は海、残り3割は○○
14. 白と黒だけの○○○○写真
17. 日本とインドなら3時間半
19. これも積もれば山となる
20. 腕時計はウォッチ、置時計は?

むしく ざん 虫食い算

ルール

1. 四角に数字を入れて、筆算が成り立つようにしてください。
2. ただし、一番大きな位に「0」を入れるのは禁止です。

① 作●熊太郎

$$\begin{array}{r}
 \square 3 \square \\
 \times \quad \square \square \\
 \hline
 \square \square \square \square \\
 \square 6 \square \\
 \hline
 \square \square \square 2 5
 \end{array}$$

② 作●熊太郎

$$\begin{array}{r}
 3 \square \square \\
 \hline
 \square \square \overline{) \square \square \square 0} \\
 \square \square \\
 \hline
 \square 9 \square \\
 \square \square \square \\
 \hline
 \square \square \\
 \square \square \\
 \hline
 1
 \end{array}$$

しかく き 四角に切れ

ルール

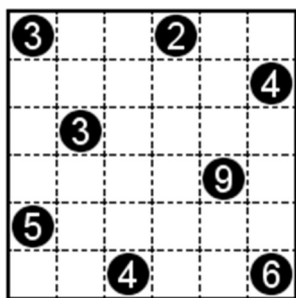
1. 点線上に線を引き、盤面を長方形(正方形も含む)に分けます。
2. 数字は長方形の面積を表します。1マスの大きさが1です。
3. すべての長方形に、数字が1つずつ入ります。数字の入らない長方形ができてはいけません。

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。

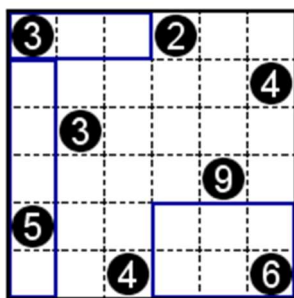
例題の、右下の⑥について考えましょう。6は2×3か1×6ですが、1×6の四角を作ろうとするとタテ長でもヨコ長でも④とぶつかるのでできません。またタテ長2×3の四角を作ろうとすると⑨とぶつかるのでできません。なので2×3のヨコ長の四角になります。

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。

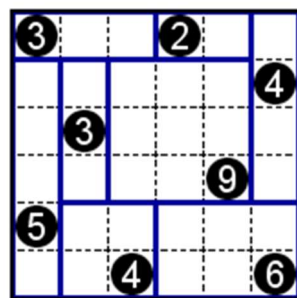
●例題●



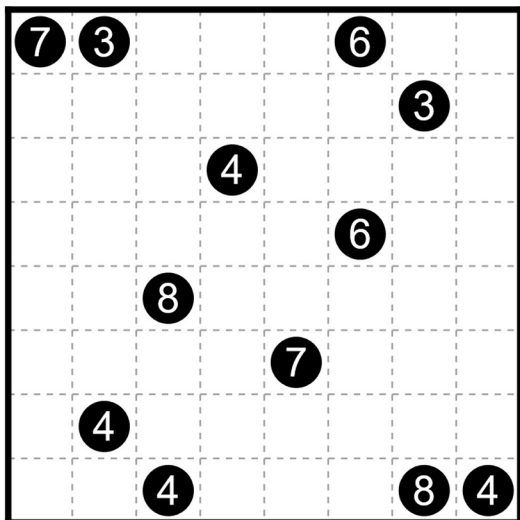
●途中経過●



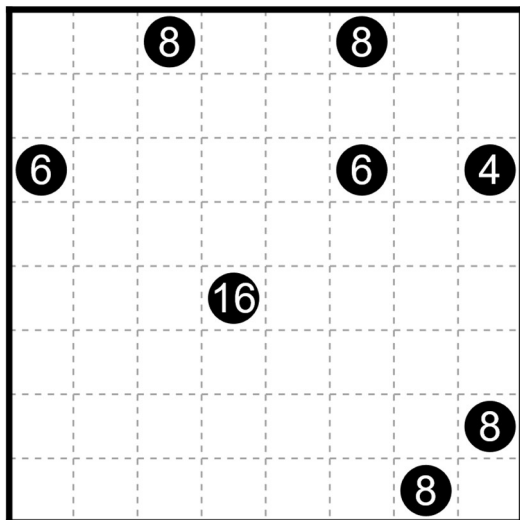
●答え●



① 作●EctoPlasma



② 作●熊太郎



エルパネル

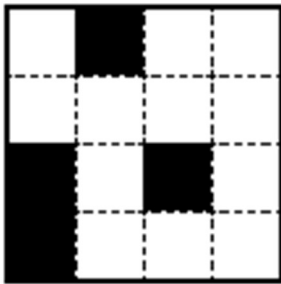
ルール

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。

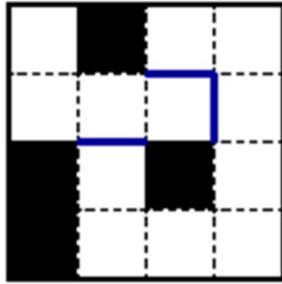
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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。

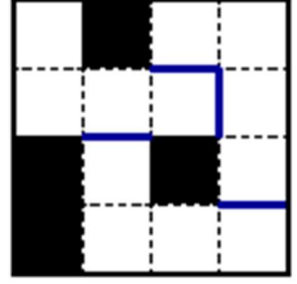
●例題●



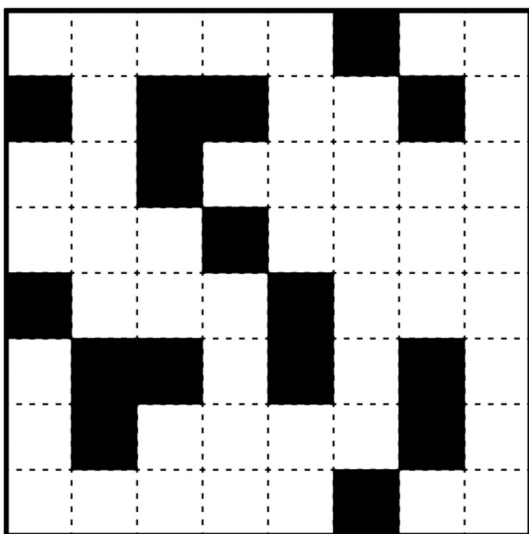
●途中経過●



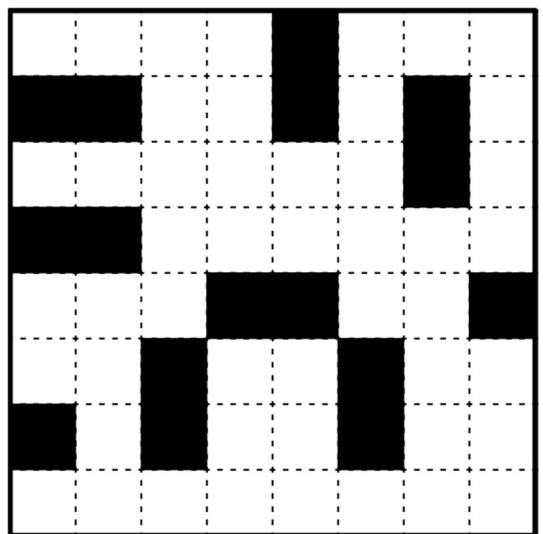
●答え●



① 作●泡沫



② 作●Apppp!!



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●熊太郎

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

② 作●もや

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

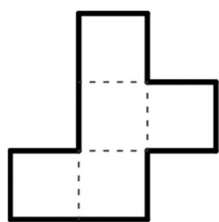
トイボックス

ルール

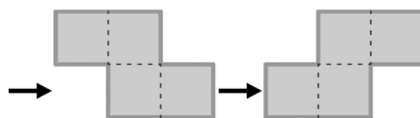
1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

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。するとケースにおさまる形ができました。例題は一つのピースですが、下の問題ではそれぞれ3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！

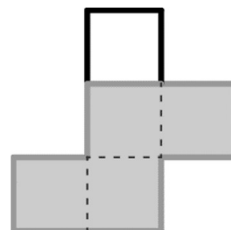
●例題●



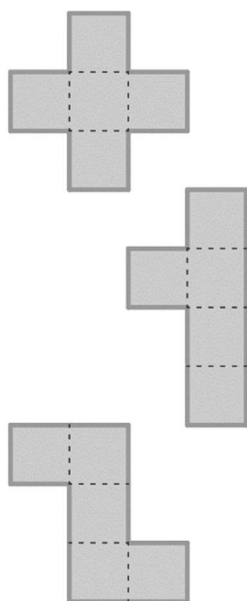
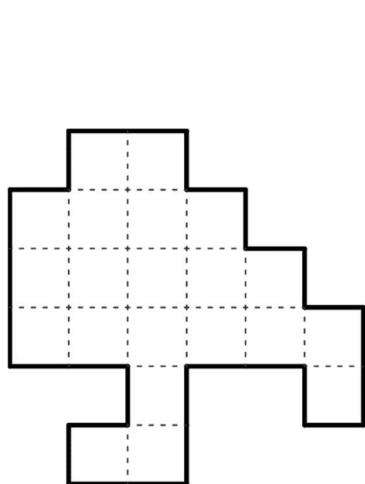
●途中経過●



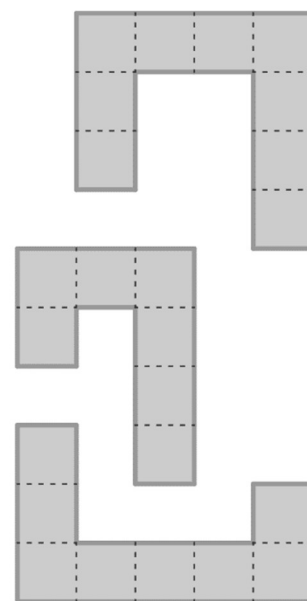
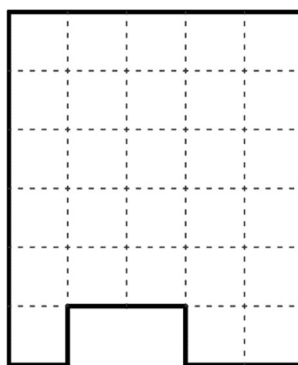
●答え●



① 作●EctoPlasma



② 作●Apppp!!



シンプルループ

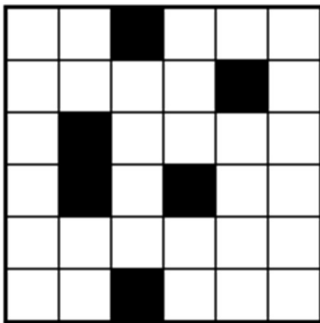
ルール

1. すべての白マスに線を書いて、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。

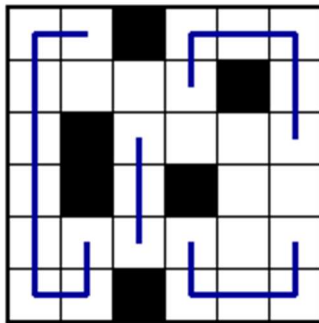
盤面に線を書いて、輪っかを作るパズルです。

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。

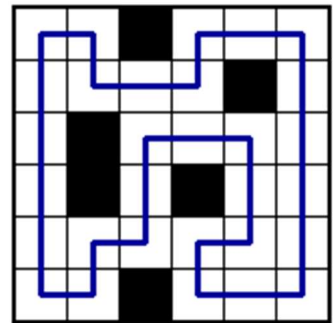
●例題●



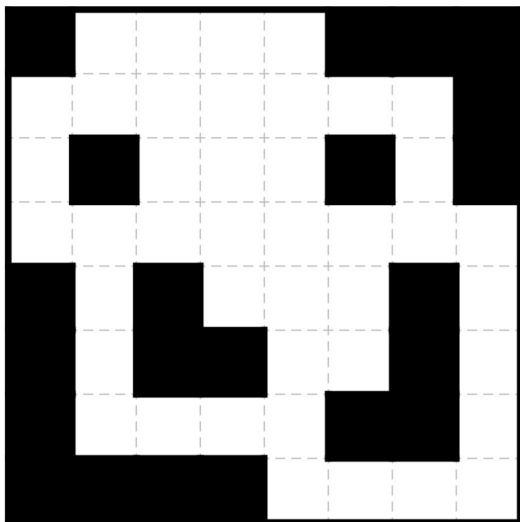
●途中経過●



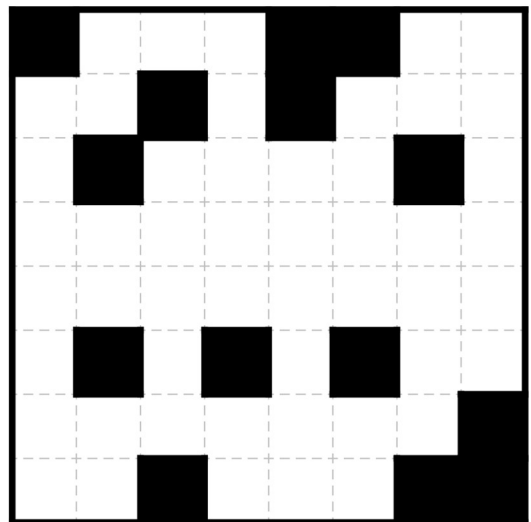
●答え●



① 作●もや



② 作●もや



はし 橋をかける

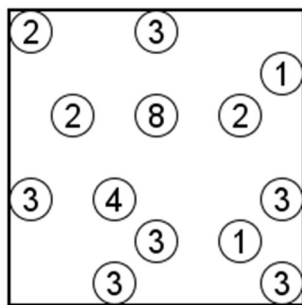
ルール

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。

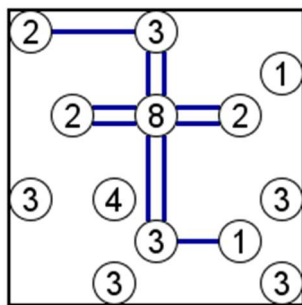
数字の間に線を引いて、全部の数字をひとつながりにするパズルです。

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。

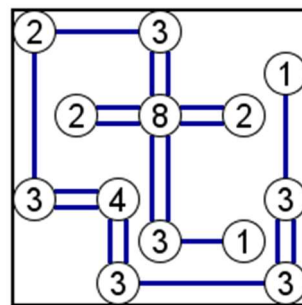
● 例題 ●



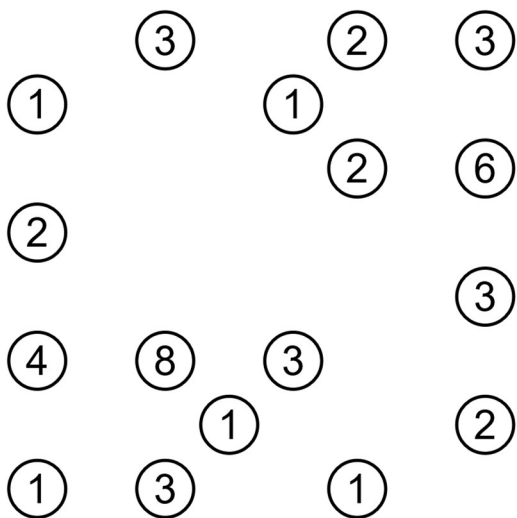
● 途中経過 ●



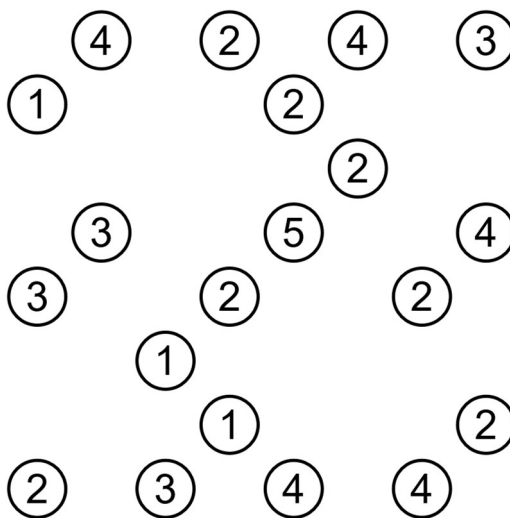
● 答え ●



① 作 ● Apppp!!



② 作 ● もや

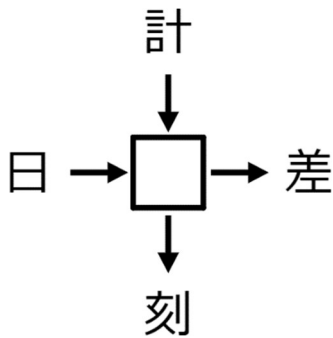


じゅうじ 十字パズル

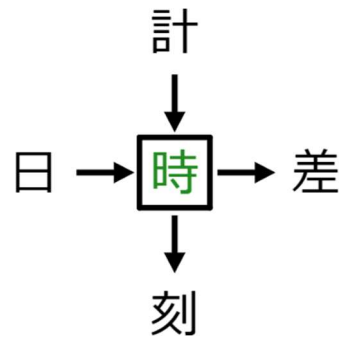
ルール

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。

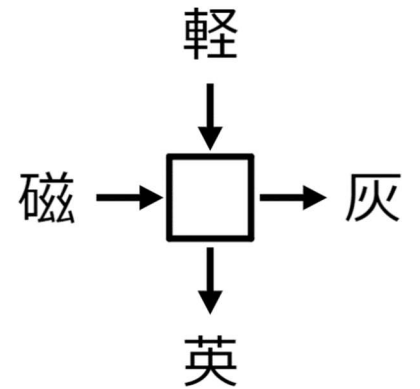
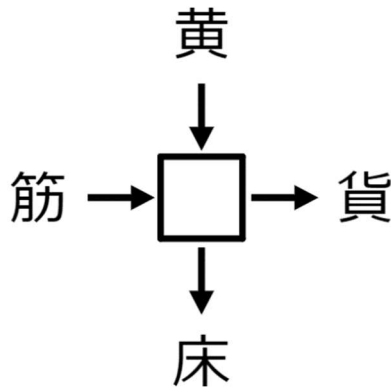
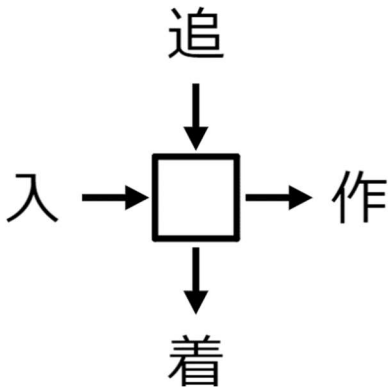
●例題(一文字)●



●答え●



① 作●かいらんぼん



② 作●Apppp!!

