

2022

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^{あつ}集めています。パズル初心者^{しよしんしや}の方^{かた}や子供^{こども}
の皆さん^{みな}にも楽しんで^{たの}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^ときたい問題^{もんだい}があったら、
本冊子^{さつし}「パズル庭園^{ていえん}」も見て^みてください
ね。

p. 3	数独
p. 4	シンプルループ
p. 5	エルパネル
p. 6	よつかべ
p. 7	ダーツ
p. 8	トイボックス
p. 9	クロスワード
p. 10	十字パズル
p. 11	虫食い算

すうどく 数独

ルール

1. あいているマスに、1から6までの数字のどれかを入れましょう。
2. タテ列(6列あります)、ヨコ列(6列あります)、太線で囲まれた2×3のブロック(それぞれ6マスあるブロックが6つあります)のどれにも1から6までの数字が1つずつ入ります。

●例題●

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

●途中経過●

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

●答え●

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

① 作●熊太郎

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

② 作●EctoPlasma

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

シンプルループ

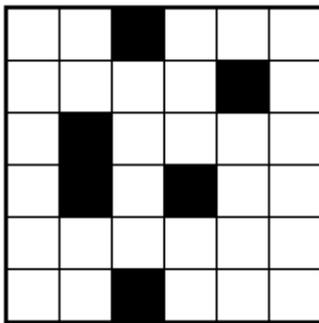
ルール

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。

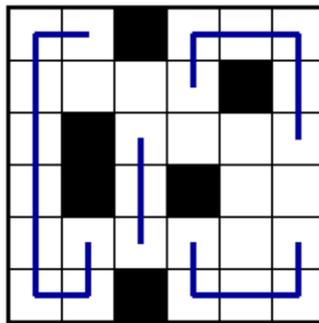
盤面に線を引いて、輪っかを作るパズルです。

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。

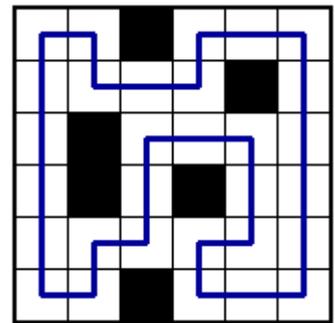
●例題●



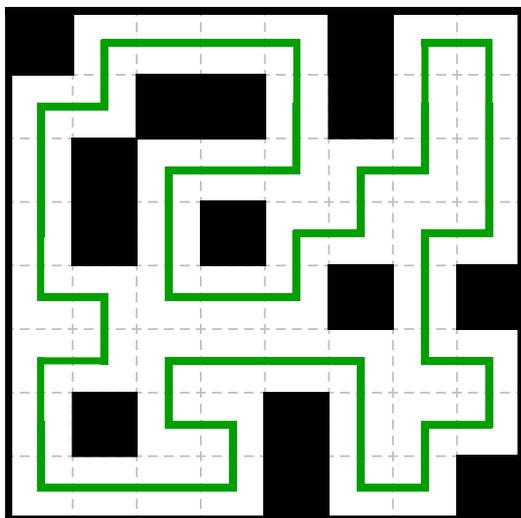
●途中経過●



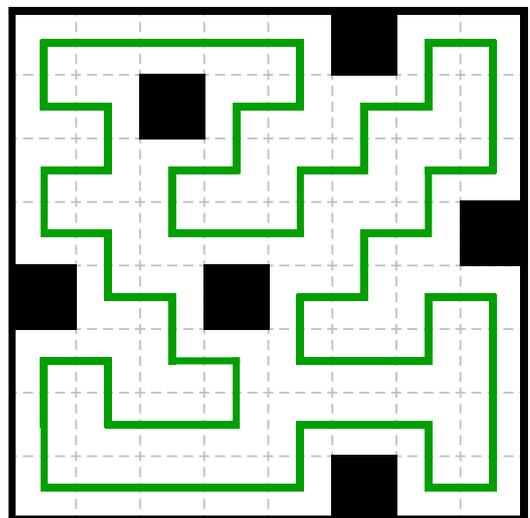
●答え●



① 作●Apppp!!



② 作●トンボロ



エルパネル

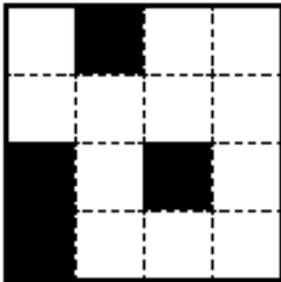
ルール

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。

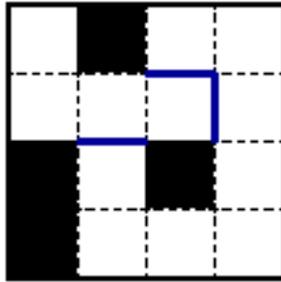
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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。

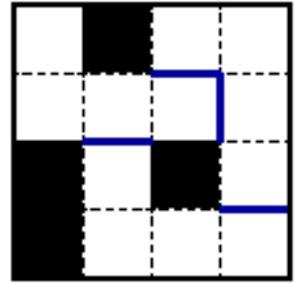
●例題●



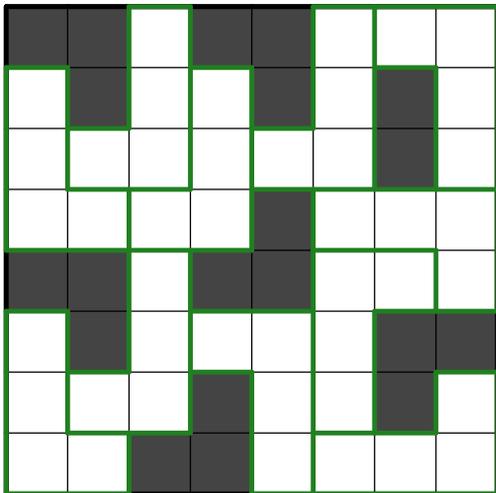
●途中経過●



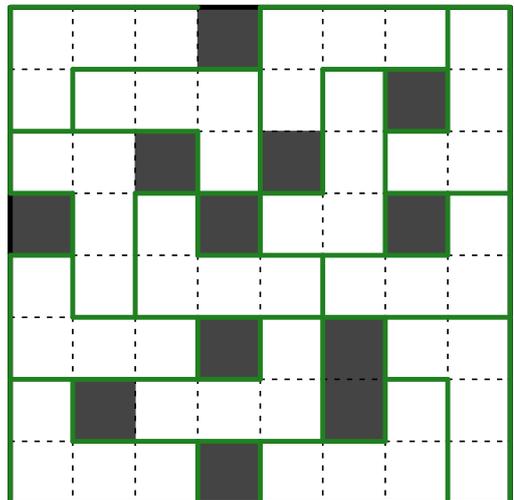
●答え●



① 作●トンボロ



② 作●EctoPlasma



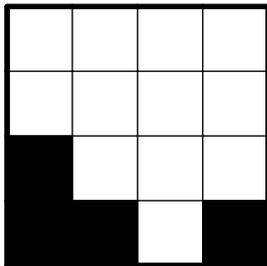
よつかべ

ルール

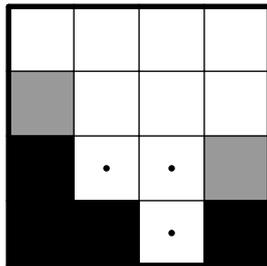
1. 盤面のいくつかのマスを黒くぬりましょう。すでにある黒いマスを消したり動かしたりはできません。
2. 黒マスは必ず、タテヨコに4つつながるピースになります。つながりが3つ以下や5つ以上になってはいけません。
3. 白マスは、すべてタテヨコにひとつながりになっていなければなりません。
4. 黒マス、白マスとも2x2マス以上のカタマリにしてはいけません。

まずは黒くぬりつぶすと2x2のカタマリになってしまうマス、5つ以上つながったピースになってしまう場所を見つけてみましょう。例題のように絶対に黒マスにならない場所(必ず白マスになる場所)に印をつけていくと分かりやすいです。

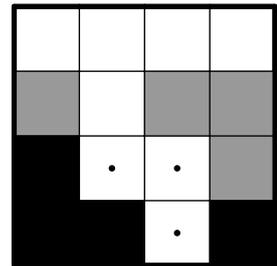
●例題●



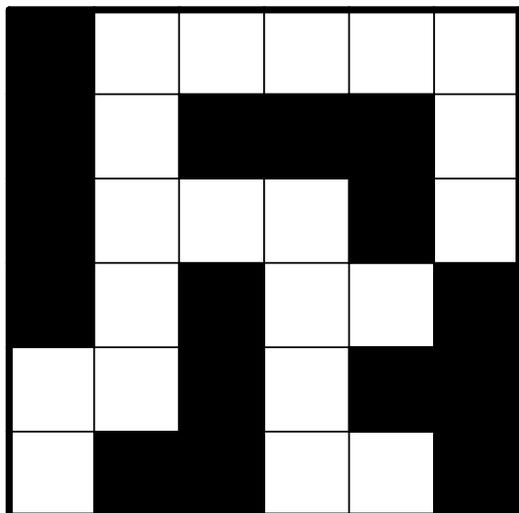
●途中経過●



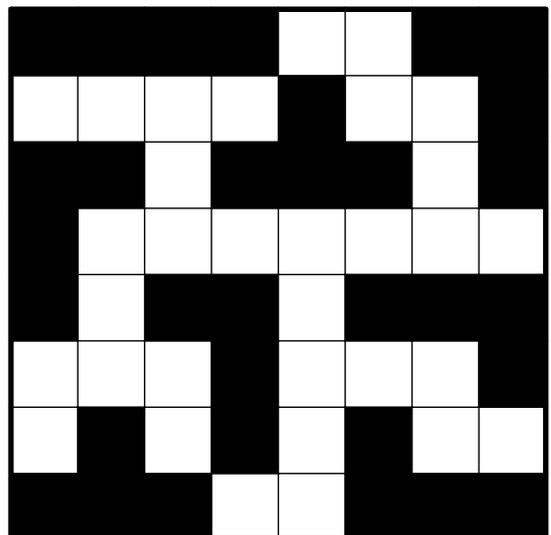
●答え●



① 作●トンボロ



② 作●もや



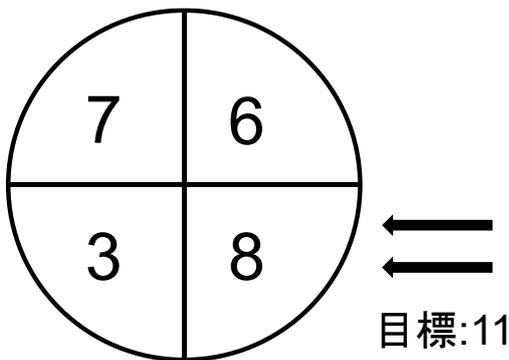
ダーツ

ルール

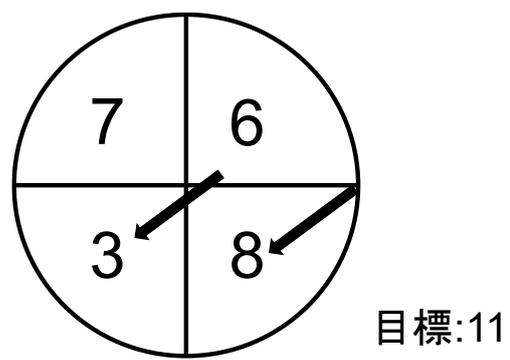
1. 点数が書かれている的に矢を当てて、目標ぴったりの点数をとります。
2. 書かれている矢は全体的に当たるようにします。
3. 同じ点数の場所に2本以上の矢を当ててはいけません。

目標の点数をぴったりとらなければいけないので、大きすぎたり小さすぎたりしてはいけません。例題では、6,7,8 のところに矢を当てすぎてしまうと目標の点数をこえてしまいます。何度も試してみながらぴったりの点数をとれるように工夫してみましょう！

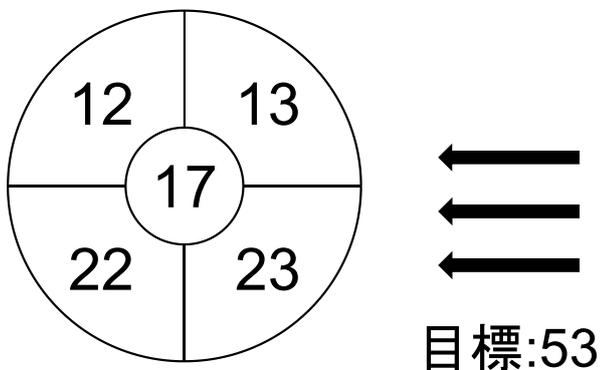
●例題●



●答え●

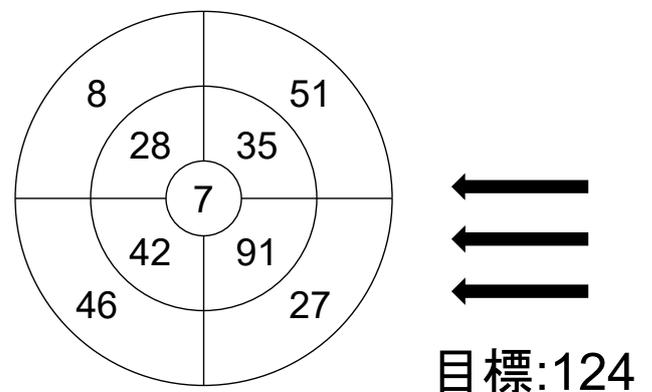


① 作●レーシュ



$$\underline{13+17+23=53}$$

② 作●EctoPlasma



$$\underline{27+46+51=124}$$

トイボックス

ルール

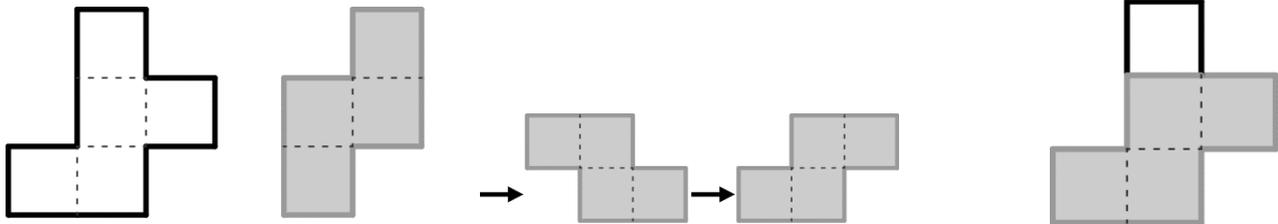
1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

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だけですが、下の問題ではそれぞれ3~4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！

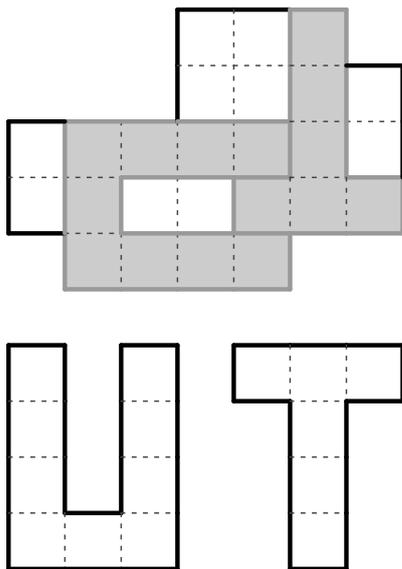
●例題●

●途中経過●

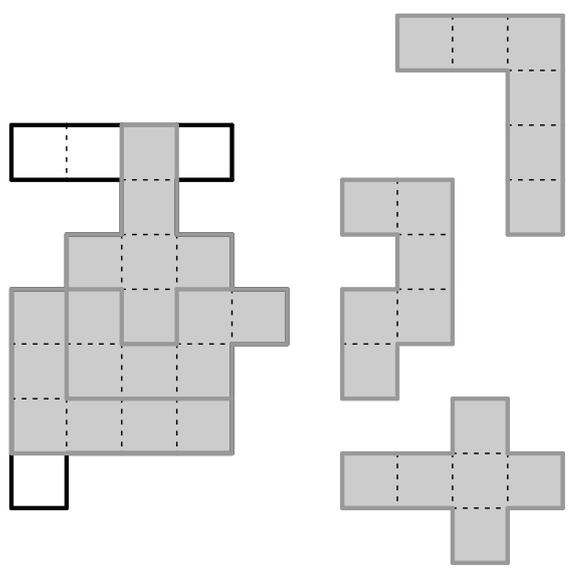
●答え●



① 作●EctoPlasma



② 作●トンボロ



クロスワード

ルール

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 ●レーシュ/Apppp!!/トンボロ

1	2	3	4	5		
と	う	だ	い	ま	え	
6	し	た		7	か	え
						だ
		9	た	だ		10
						ま
						ね
11	12	か	け		13	し
						め
						じ
14	そ	ら		15	か	お
						め
16	ば	く	は	つ		18
						か
						ん
	19	ち	か	ら	し	ご
						と

⊖ヨコのカギ

1. 東京大学駒場キャンパスの最寄り
「駒場○○○○○○」
6. ↓
7. 別の人^{べつひと}が本人^{ほんにん}のふりをする
「○○○○^{じゅけん}受験」
9. 0円^{えん}
10. 他人^{たにん}の物^{もの}や行^{こう}動^{どう}に似^にせること
11. タネも○○○も無^ない手^て品^{しな}
13. 香^かりマツタケ味^{あじ}○○○
14. 英語^{えいご}では「sky」
15. ○○が厚^{あつ}い、○○が広^{ひろ}い、
○○に泥^{どろ}を塗^ぬる
16. 岡本太郎^{おかもとたろう}「芸^{げい}術^{じゆつ}は○○○○だ」
18. アルミやスチールでできていること
が^{おほ}い容^{よう}器^き
19. 体^{たい}力^{りよく}が必^{ひつ}要^{よう}な勞^{ろう}働^{どう}

⊕タテのカギ

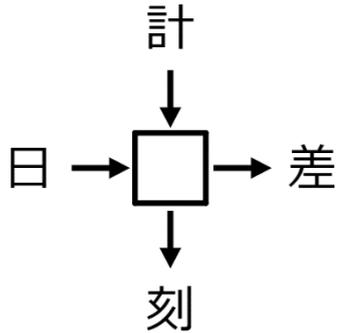
1. 大^{おお}みそか^たに食^たべます
2. 英^{えい}語^ごでは「song」
3. 無^む人^{じん}島^{とう}から脱^{だつ}出^{しゆつ}する^の時^{もの}の乗^のり物^{もの}
い^いえ^えば^ばこ^これ
4. 後^{うし}ろ^ろの対^{たい}義^ぎ語^ご
5. 育^{そだ}ち^ちき^きっ^てい^いな^ない^い大^{だい}豆^ず
8. リス^そク^そを組^そ織^し的^{てき}に管^{かん}理^りする^{こと}
「リス^そク^そ○○○○○○○」
9. 松^{まつ}と梅^{うめ}のあい^だ
12. 甘^{あま}口^{くち}、中^{ちゆう}辛^{かう}、と来^きれば…
13. なめ^なるとしよ^{しよ}っぱ^ぱい
15. 頭^{あたま}に付^かけ^かると髪^{かみ}型^{がた}が^あわ^わり^りま^ます
17. 先^{せん}祖^ぞが^ねむ^むっ^てい^いま^ます
18. ○○の^{なか}中^{ちゆう}の^{とり}鳥^{とり}

じゅうじ 十字パズル

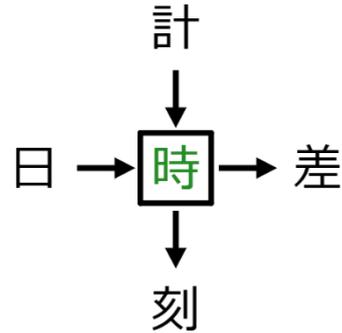
ルール

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。

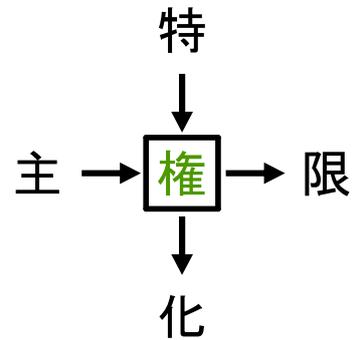
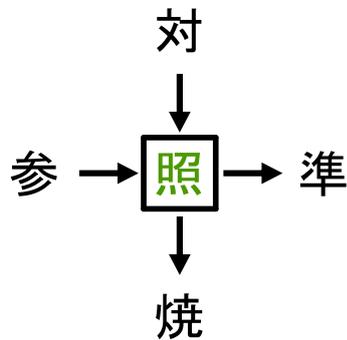
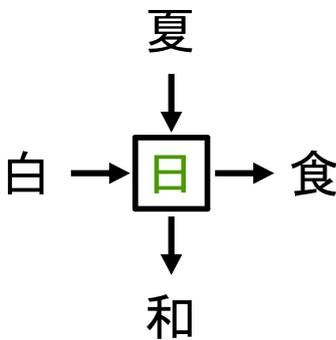
●例題(一文字)●



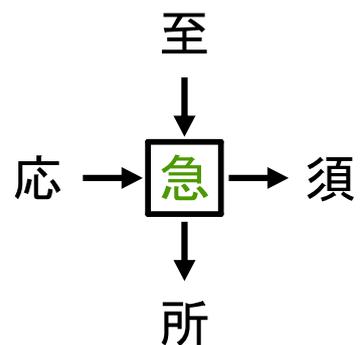
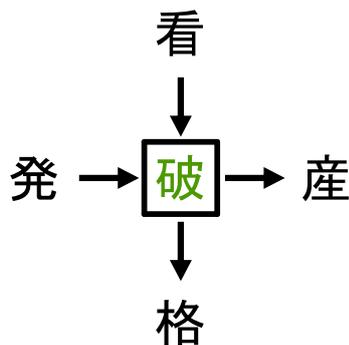
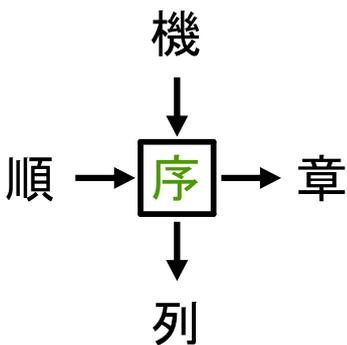
●答え●



① 作●レーシュ



② 作●EctoPlasma



むしく ざん 虫食い算

ルール

1. しかく すうじ 四角に数字を入れて、か ざん わ ざん ひっさん な た 掛け算や割り算の筆算が成り立つようにしてください。
2. ただし、いちばんおお くらい 一番大きな位に「0」を入れるのはきんし 禁止です。

① 作●EctoPlasma

$$\begin{array}{r}
 \\
 \\
 \\
 \times \\
 \hline
 \\
 \\
 \hline

 \end{array}$$

② 作●タイガーアイ

$$\begin{array}{r}
 \\
 \\
 \\
 \times \\
 \hline
 \\
 \\
 \hline

 \end{array}$$