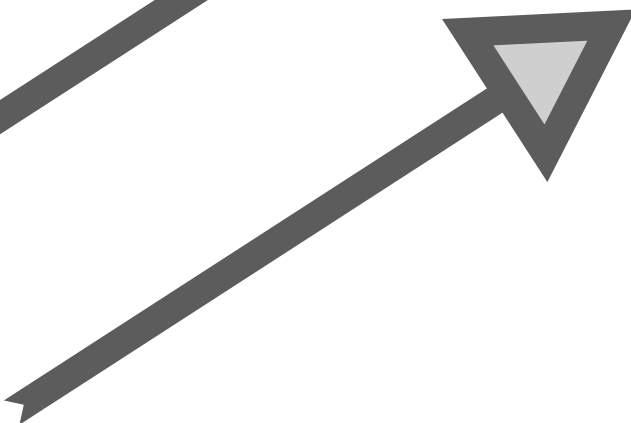
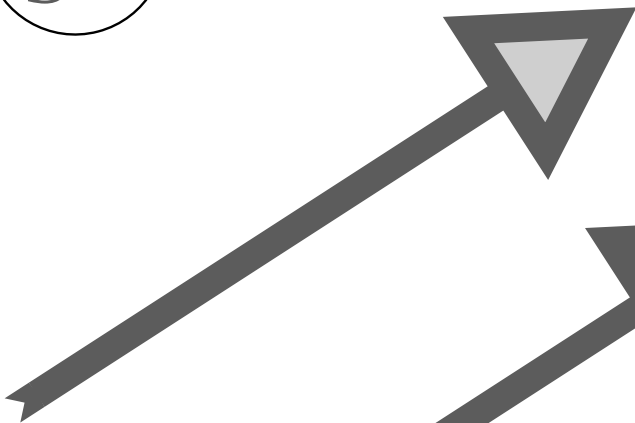
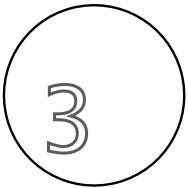
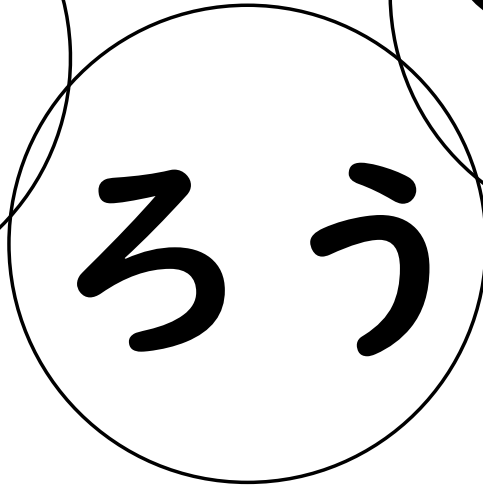
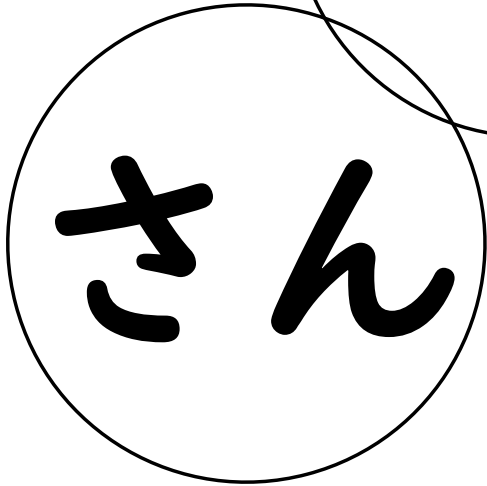
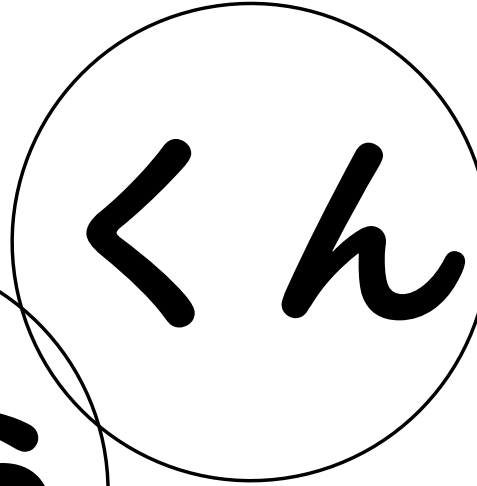
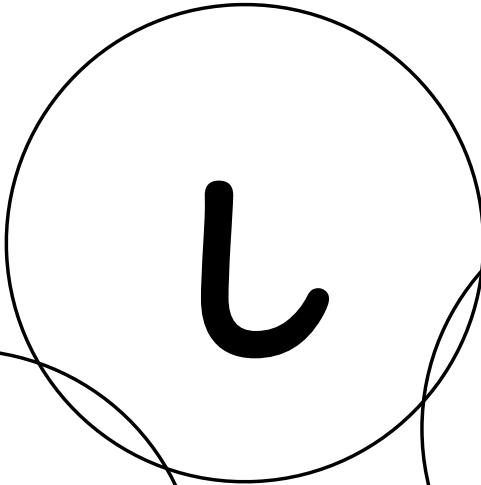
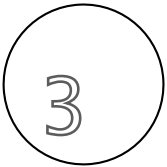
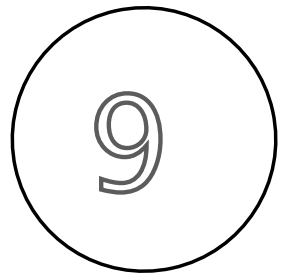
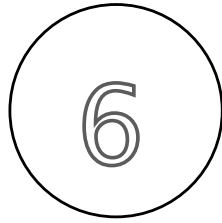


MF23

2023

ごがっさい
五月祭

さんしろくん 目次

はじめに

このたびは、この冊子^{さっし}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^{さっし}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^{さっし}「パズル百貨店^{ひやつかてん}」も見て^みみてくださいね。

p. 3	数独
p. 4	シンプルループ
p. 5	エルパネル
p. 6	橋をかけろ
p. 7	のりのり
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

ルール

1. あいているマスに、1から6までの^{すうじ}数字のどれかを^い入れましょう。
2. タテ列^{れつ}(6列あります)、ヨコ列^{れつ}(6列あります)、太線で^{ふとせん}囲まれた^{かこ}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^{すうじ}数字が1つずつ^{はい}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●limit

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

② 作●limit

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

シンプルループ

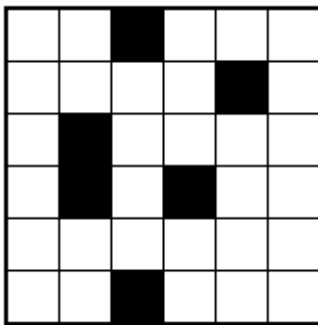
ルール

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。

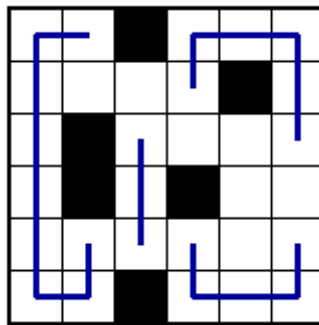
盤面に線を書いて、輪っかを作るパズルです。

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。

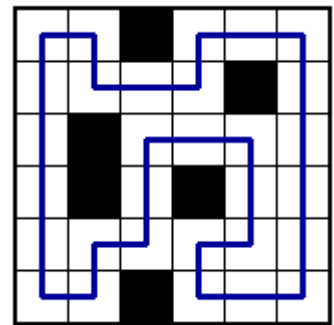
●例題●



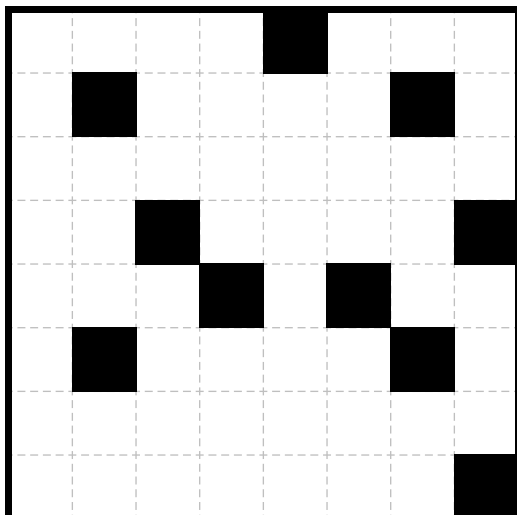
●途中経過●



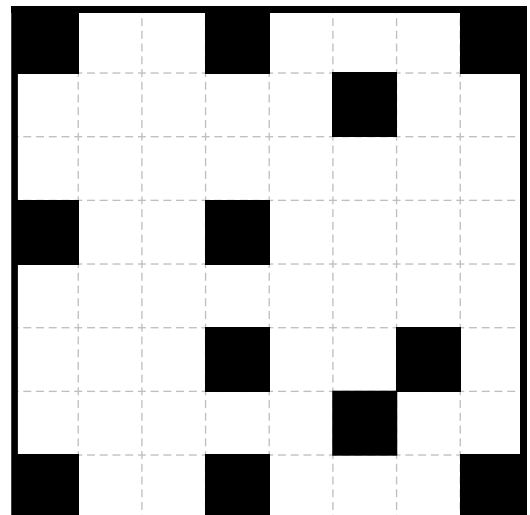
●答え●



① 作●limit



② 作●limit



エルパネル

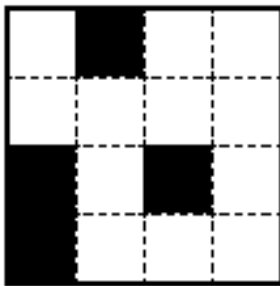
ルール

1. 盤面上に線を引き、盤面上の白マスをもつて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。

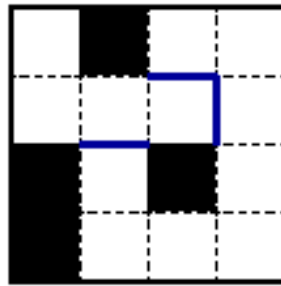
線を書いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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。

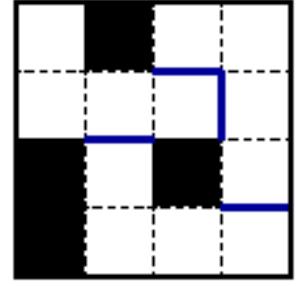
●例題●



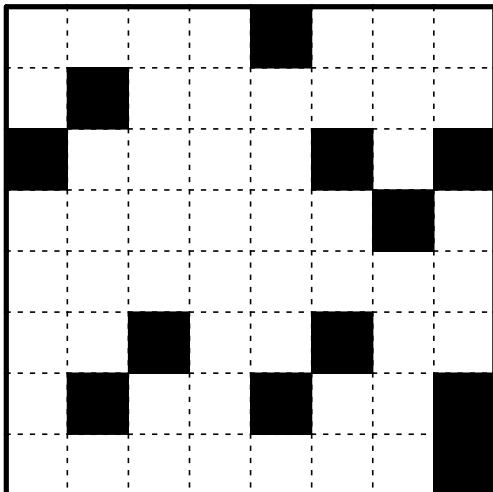
●途中経過●



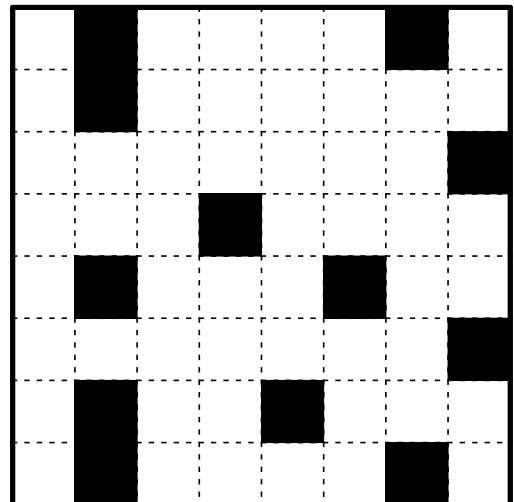
●答え●



① 作●トンボロ



② 作●はるらぼ



はし 橋をかけろ

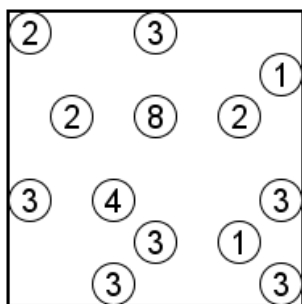
ルール

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。

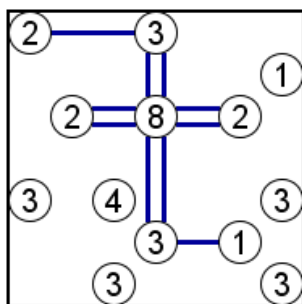
数字の間に線を引いて、全部の数字をひとつながりにするパズルです。

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。

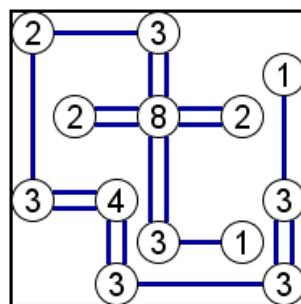
●例題●



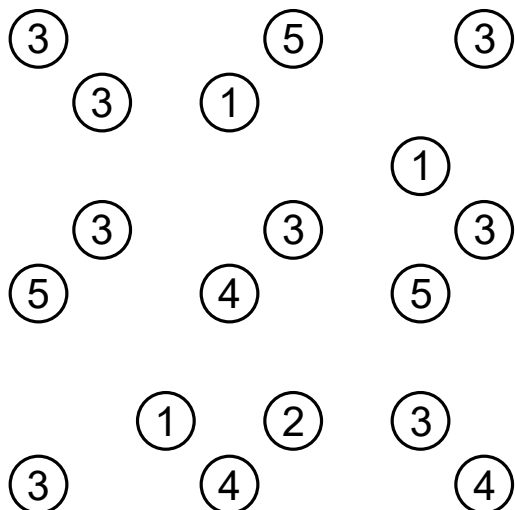
●途中経過●



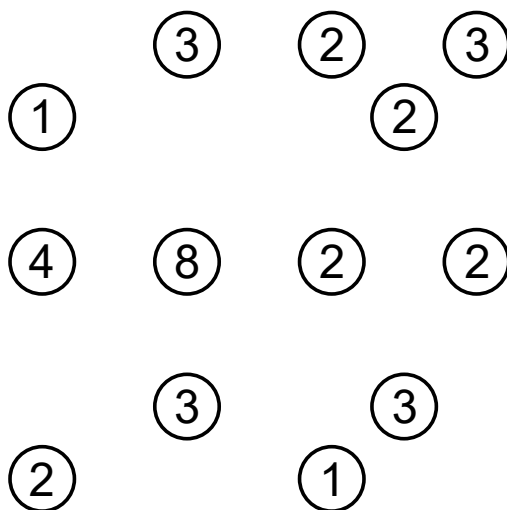
●答え●



① 作●はるらぼ



② 作●ねーじゅ



のりのり

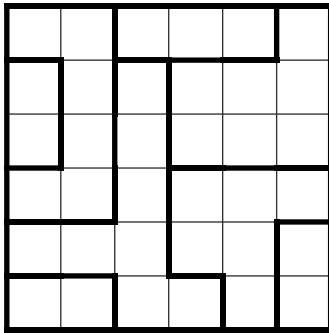
ルール

1. 盤面に、黒マスがタテかヨコに 2 マスだけつながったカタマリをいくつか入れましょう。黒マスのつながりは、2 マスより多くても少なくてもいけません。
2. 太線で区切られた各部屋には、黒マスが二つつ入ります。

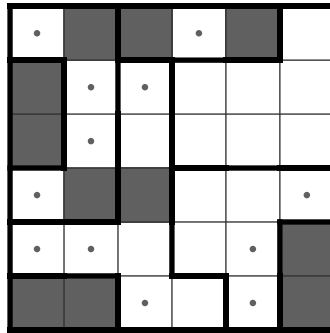
黒マスが2個くっついた「のり」を置いていくパズルです。

それぞれの部屋に黒マスがちょうど2つつ入ることから、大きさが2マスの部屋はそのまま「のり」になります。また、すでに完成した「のり」の隣は黒マスにならないことに注意しましょう。

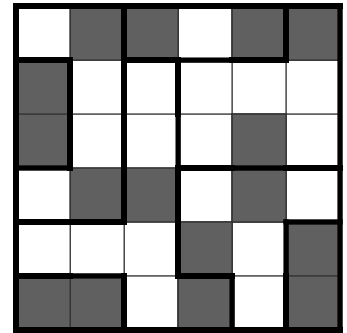
●例題●



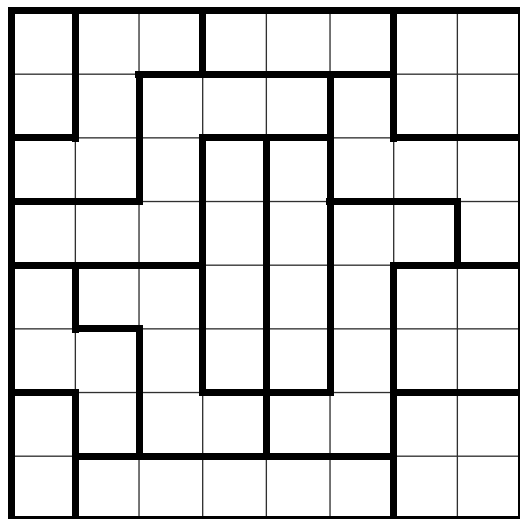
●途中経過●



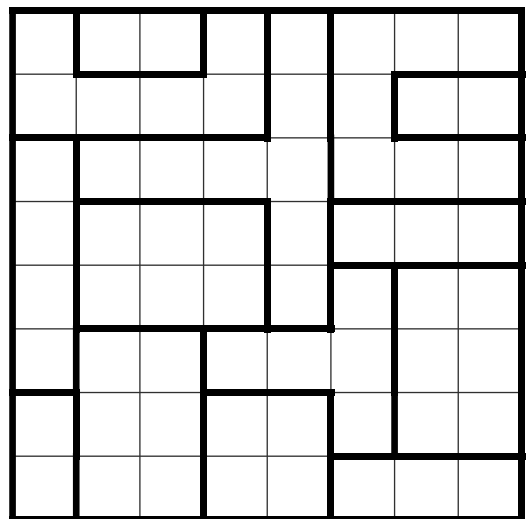
●答え●



① 作●limt



② 作●limt



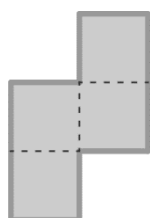
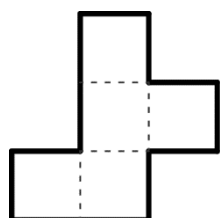
トイボックス

ルール

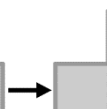
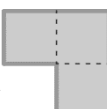
1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

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3～4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う！

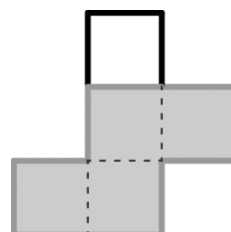
●例題●



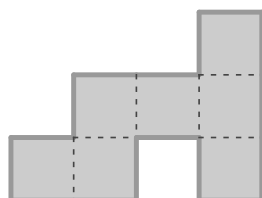
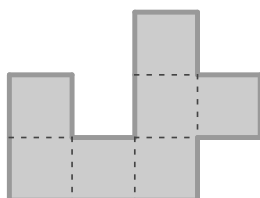
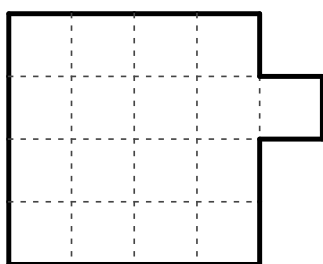
●途中経過●



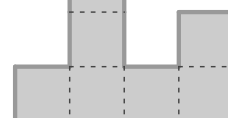
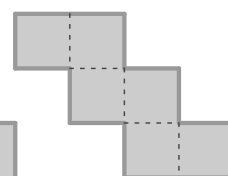
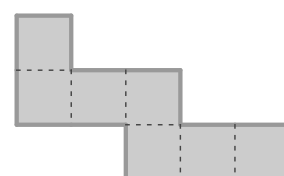
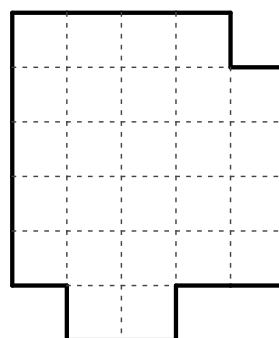
●答え●



① 作●トンボロ



② 作●はるらぼ



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●Apppp!!/カドヤ/はるらぼ/レーシュ

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

⊖ ヨコのカギ

1. ABCDEFG.....XYZ
2. メモ。伝言を残した紙。
3. こそあど言葉の一つ。返事をするときにも使える。
4. 組んだり相撲したりする体の部位。
5. この冊子の名前です
7. シライなどの技がある体操競技の種目
9. 漢方にもなる秋の七草の一つ
11. 輸入するときにかかる
12. 黒と白の石を使うゲーム
13. 虹の一番外側の色
15. これが通ると道理が引っ込む
16. ナルシシズム=○○愛

⬆ タテのカギ

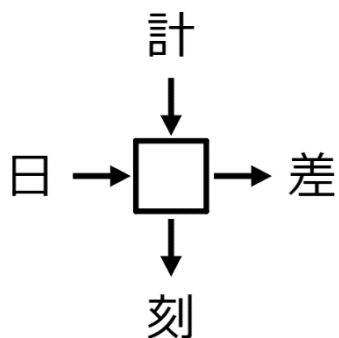
1. アザラシやセイウチと間違えられがち
3. 機械などを動かすこと
6. バッキンガム○○、ベルサイユ○○
8. 八幡製鉄所や博多ラーメンが有名な県
10. あんこや赤飯を作るのに使います
11. 振るとあたたかくなる、冬のお供
13. 知っている人だけ理解できる一見意味不明な文字。
14. 竜巻より少し弱い渦状の風。旋風。
17. 何かに夢中になること
18. 代表者。保健○○、学級○○

じゅうじ 十字パズル

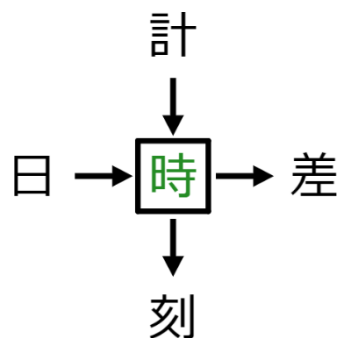
ルール

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。

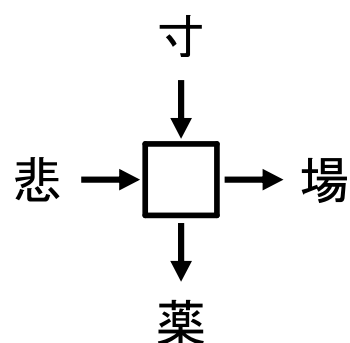
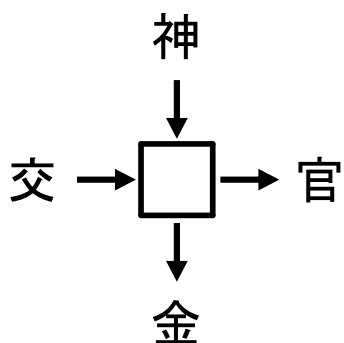
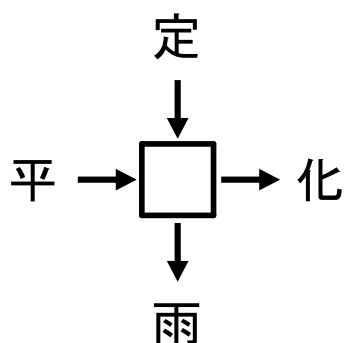
●例題(一文字)●



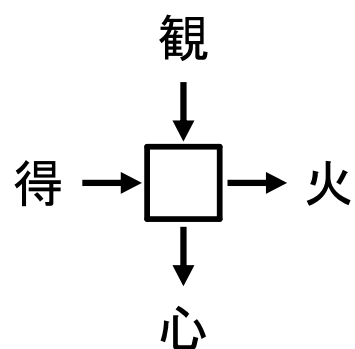
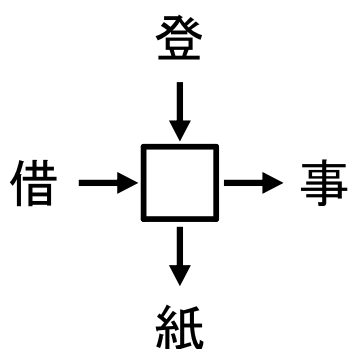
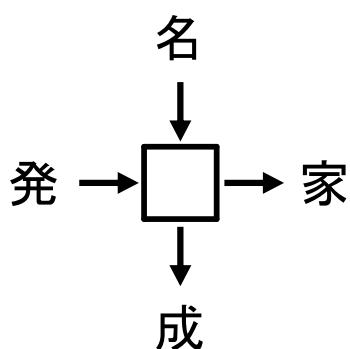
●答え●



① 作●レーシュ



② 作●はるらぼ



ルール

- しかく すうじ 四角に数字を入れて、かけ算や割り算の筆算が成り立つようにしてください。
- 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。

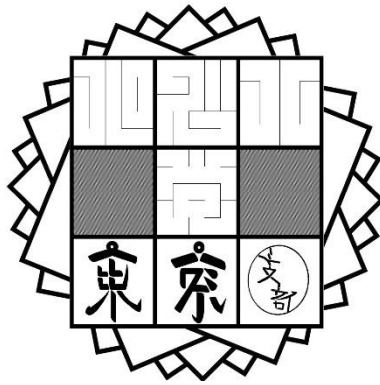
① 作●limit

$$\begin{array}{r}
 \phantom{} \phantom{} \phantom{} \\
 \times 2 \\
 \hline
 0 \\
 2 \\
 3 \\
 \hline
 5
 \end{array}$$

② 作●トンボロ

$$\begin{array}{r}
 \phantom{} \phantom{} \phantom{} \\
 \times \\
 \hline
 5 \\
 5 \\
 \hline

 \end{array}$$



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo