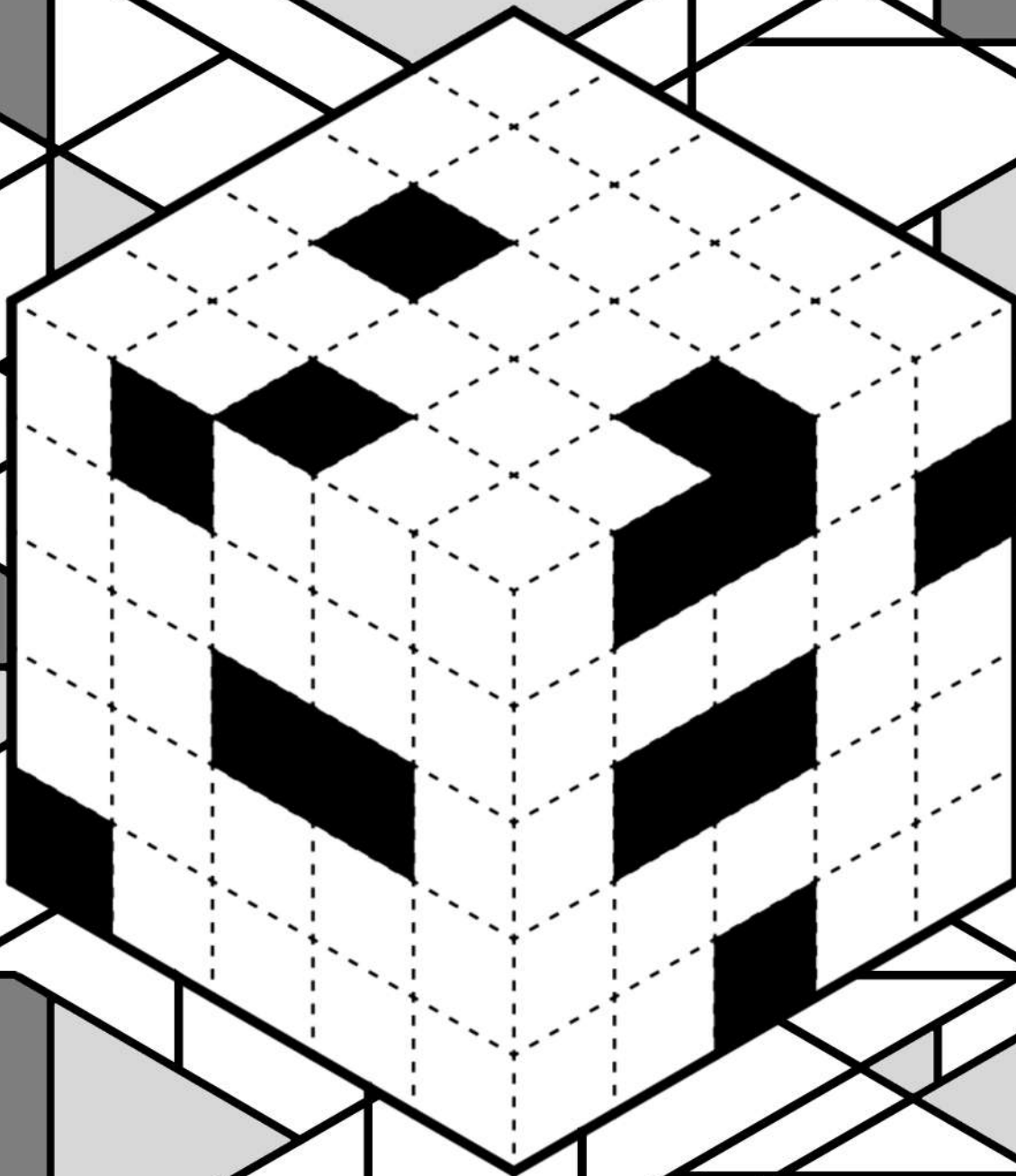


こまぱずるくん



KF24

2024

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 て}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^{あつ}集めています。パズル初心者^{しよしんしゃ}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^ときたい問題^{もんだい}があったら、本冊子^{さっし}「パズル城^{じょう}」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	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

＜おまけパズル＞作●nari

表紙^{ひょうし}のパズルは「シンプルループ」として解^とくことができます。シンプルループのルールは4ページを^{らん}ご覧ください。

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^{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● ^{れいだい}

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

●途中経過● ^{とちゅうけいか}

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

●答え● ^{こた}

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●燦

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

② 作●nari

1					
			5		6
	4		2		
		1		3	
4		6			
					3

シンプルループ

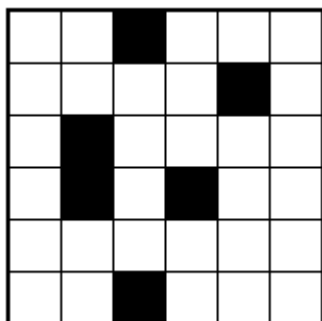
ルール

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。

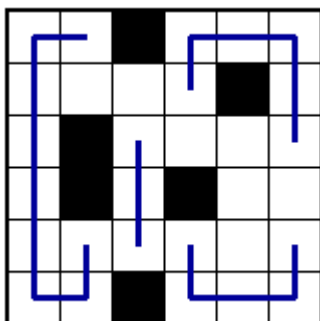
盤面に線を書いて、輪っかを作るパズルです。

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。

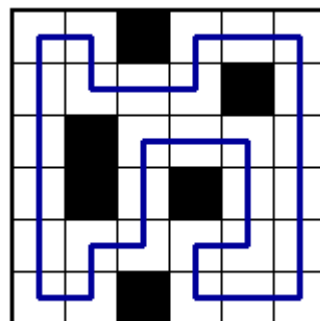
●例題●



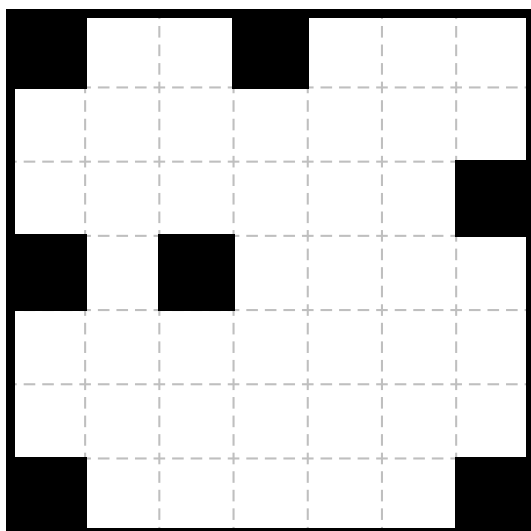
●途中経過●



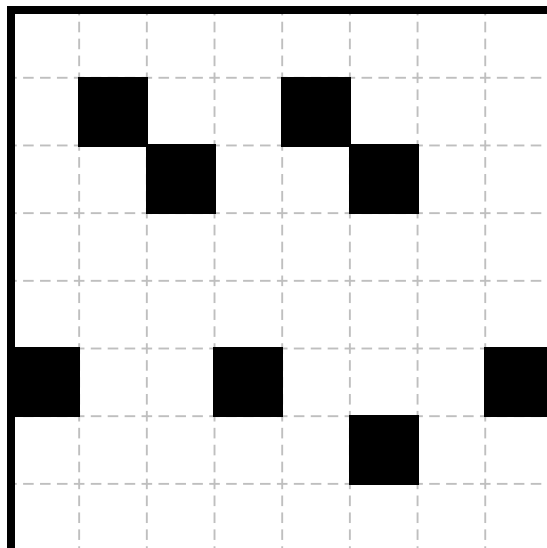
●答え●



① 作●ねーじゅ



② 作●無色半透明



エルパネル

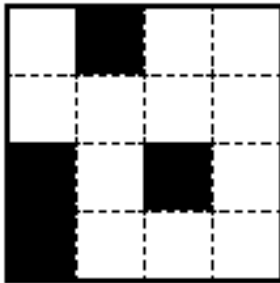
ルール

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。

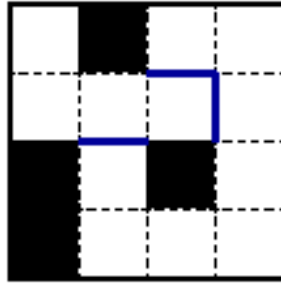
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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。

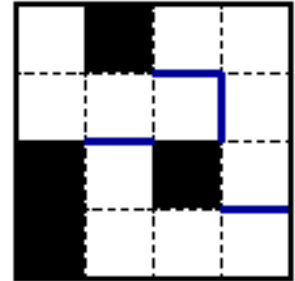
●例題●



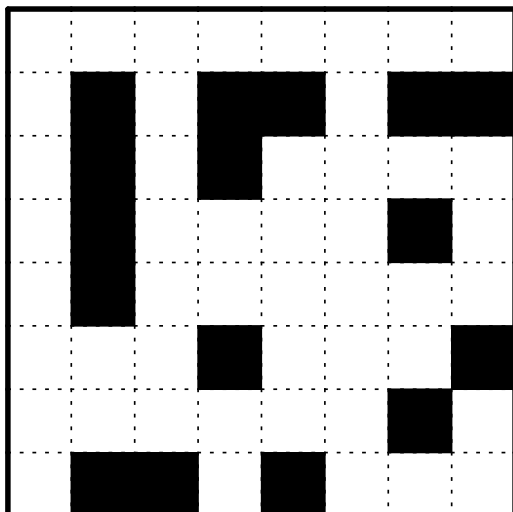
●途中経過●



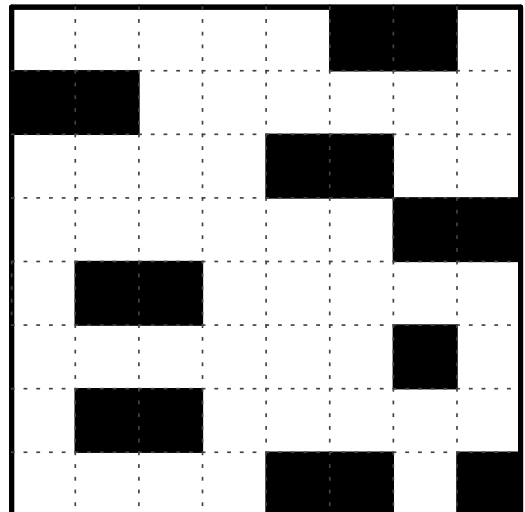
●答え●



① 作●無色半透明



② 作●無色半透明



はし 橋をかけろ

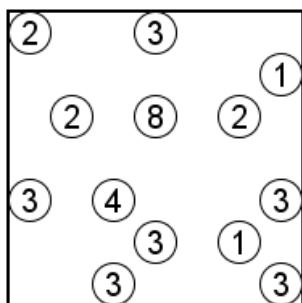
ルール

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。

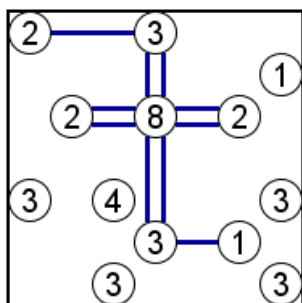
数字の間に線を引いて、全部の数字をひとつながりにするパズルです。

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。

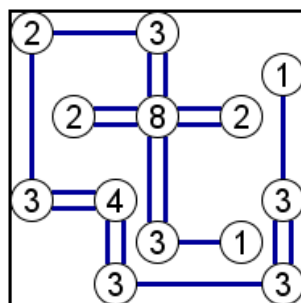
●例題●



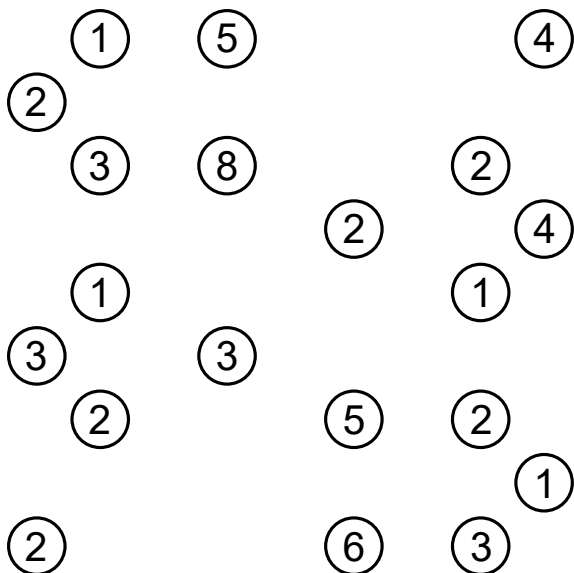
●途中経過●



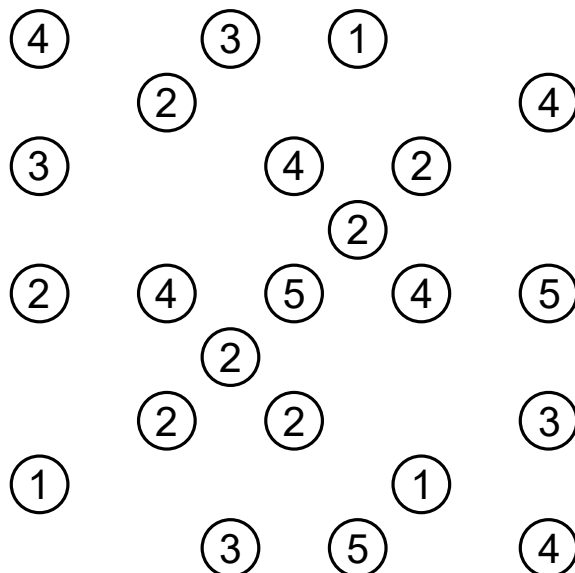
●答え●



① 作●nari



② 作●nari



のりのり

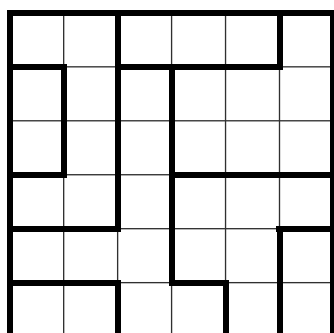
ルール

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、黒マスが二つずつ入ります。

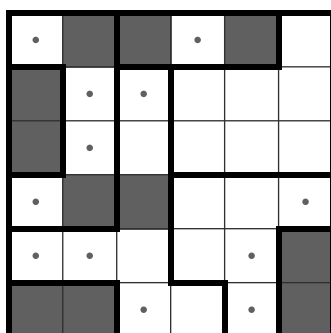
黒マスが2個くっついた「のり」を置いていくパズルです。

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。

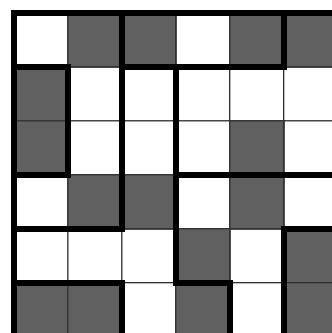
● 例題 ●



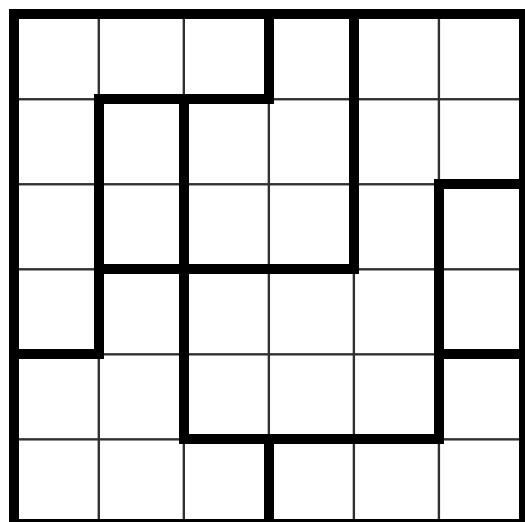
とちゅうけいか
●途中経過●



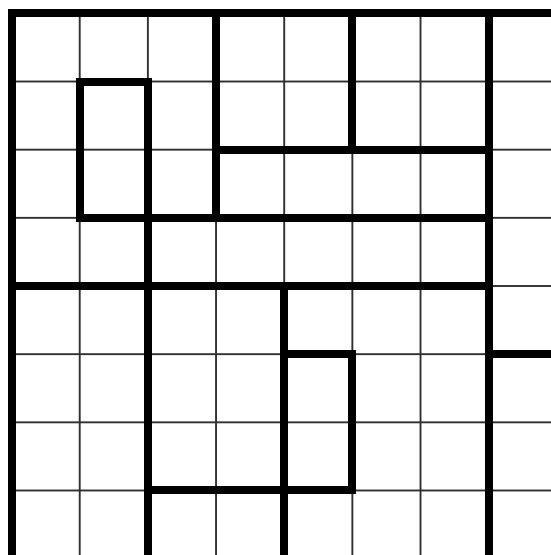
●^{こた}答え●



① 作●ねーじゅ



② 作●無色半透明



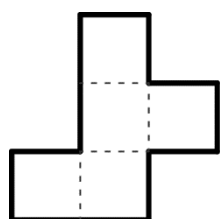
トイボックス

ルール

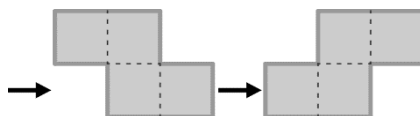
1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

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！

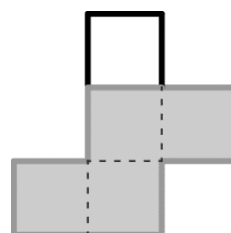
●例題●



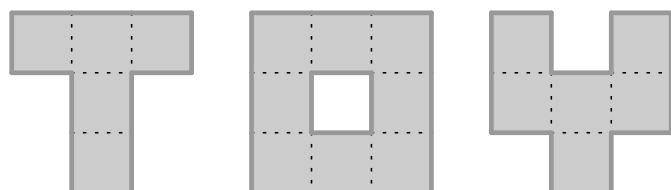
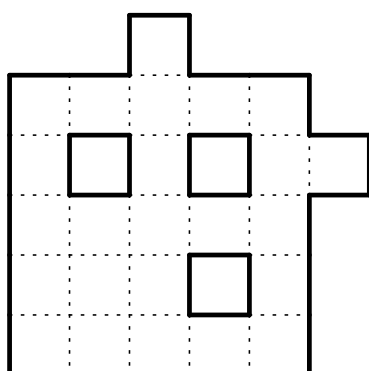
●途中経過●



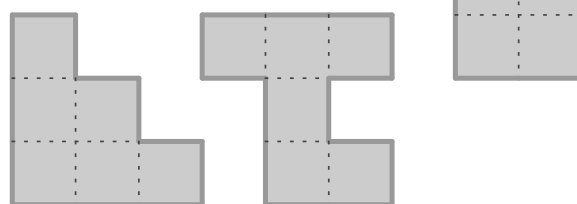
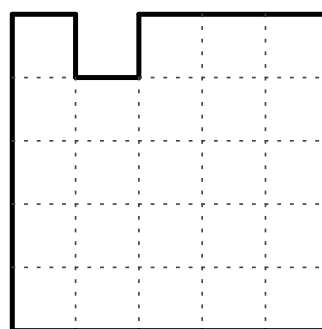
●答え●



① 作●もや



② 作●nari



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●同好会一同

1	7	9		14	18	21
2				15		
3			12		19	
		10		16		
4	8		13		20	
5		11		17		
6						

⊖ ヨコのカギ

- ランドセルを背負って学校に通う
- すがたかたちのこと
- 「——つぶあんぱん」や「——チョコパン」
がある
- 赤や青や 緑
- 冬寝るときに使う
- 鉄骨がむき出しの遊具
- 水が湧いてくるところ
- レモンをかける派とかけない派で
分かれる
- シャンプーの後に使う
- 船などの乗組員のこと
- クモやカイコが作り出す

⓪ タテのカギ

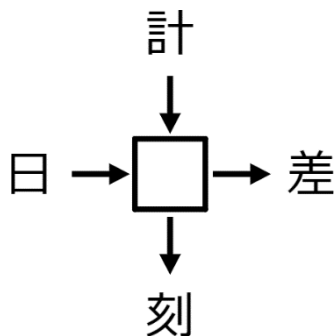
- 「月」「火」「水」「木」など
物の形が元になった文字
- 「——見」は経過を見守ること
- 罪を犯した人が入る
- 春の大三角の星は、おとめ座、
しし座と——座の星
- 時と秒の間
- ちょっとしかないこと
- トゲトゲに包まれる秋の味覚
- 奇跡的なこと、神業
- 食物——は腸内環境を整える
- オーナーのこと
- 音楽に合わせてみんなで歩き、
止まったら……

じゅうじ 十字パズル

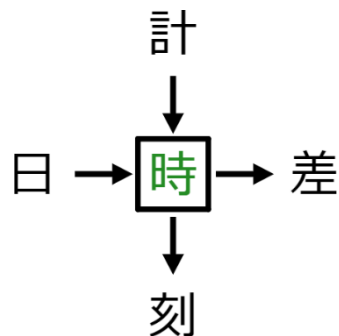
ルール

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。

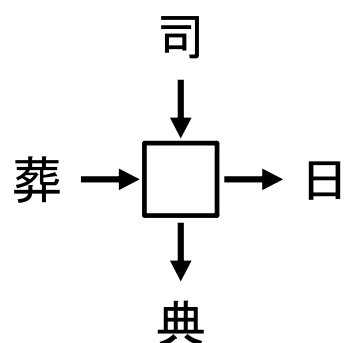
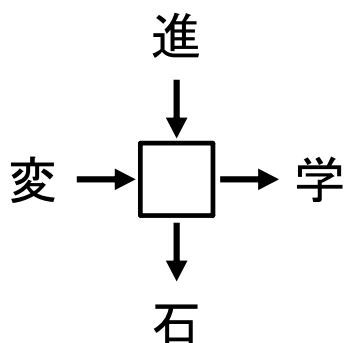
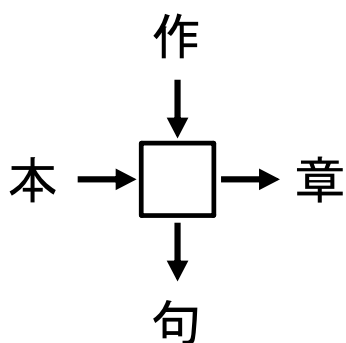
●例題(一文字)●



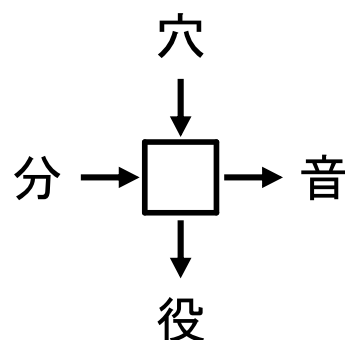
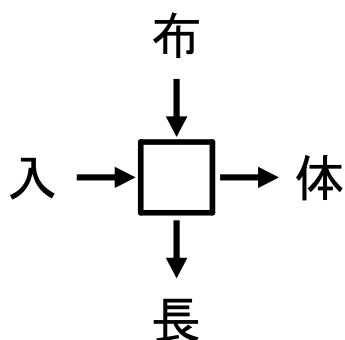
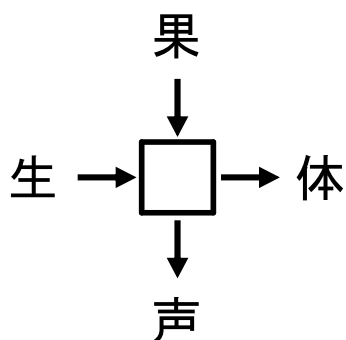
●答え●



① 作●無色半透明



② 作●Apppp!!



むしく ざん 虫食い算

ルール

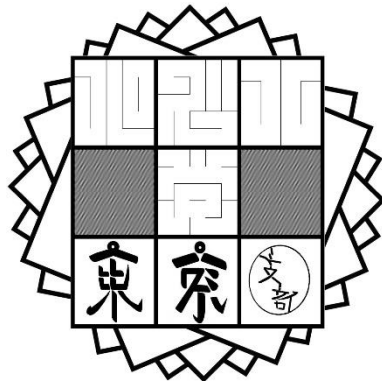
1. 四角に数字を入れて、掛け算や割り算の筆算が成り立つようにしてください。
2. ただし、一番大きな位に「0」を入れるのは禁止です。

① 作●倉成

[illegible]

② 作●倉成

		)				
			1	1		
					2	
					4	
			0			



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo