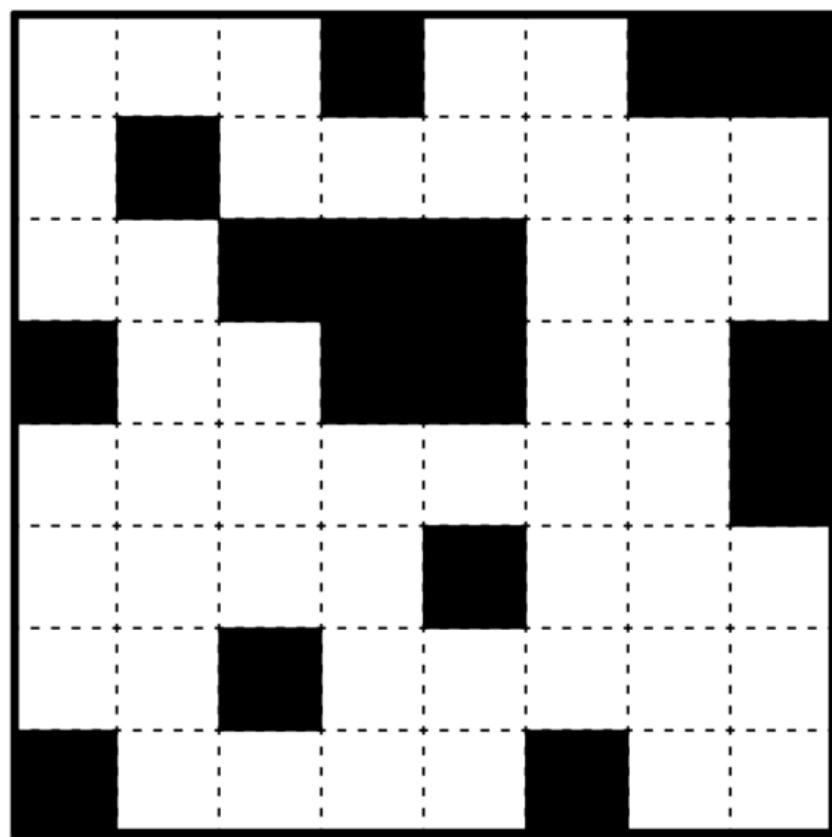


さんしろくん



MF24

2024

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。

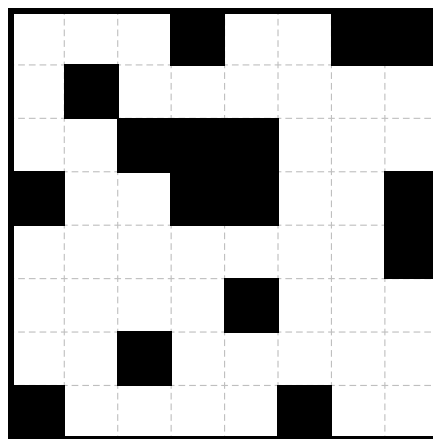
この冊子^{さっし}には、やさしいパズルをいろいろ^{あつ}集めています。パズル初心者^{しよしんしゃ}の方^{かた}や子供^{こども}の皆さん^{みな}にも楽しんで^{たの}いただけますので、ぜひ問題^{もんだい}に挑戦^{ちようせん}してみてください。

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}「パズル港^{こう}」も見^みてみてくださいね。

p. 3	数独
p. 4	シンプルループ
p. 5	エルパネル
p. 6	ナンバーリンク
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

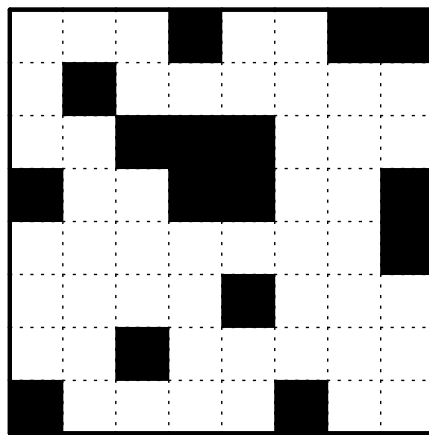
<おまけパズル>

表紙^{ひょうし}のパズルはシンプルループとして
もエルパネルとしても解^とくことが出来^{でき}ます。
それぞれのパズルのルールは4ページ
と5ページにあります。



↑ シンプルループ

↓ エルパネル



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(6列あります)、ヨコ列(6列あります)、太線で^{ふとせん}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^{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●EctoPlasma

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

② 作●ねーじゅ

5			4		
		3			5
	2			4	
1			3		
		2			
	1				6

シンプルループ

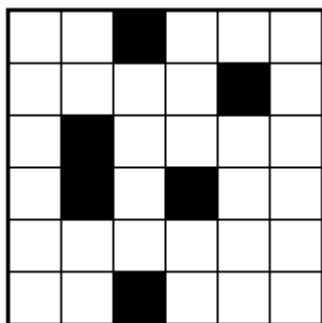
ルール

1. すべての白マスに線^{せん}を引いて、全体^{ぜんたい}で1つの輪^わっかを作^{つく}ります。
2. 線^{せん}はタテヨコにマスの中^{ちゅうおう}を通^{とお}り、線^{せん}は1マスに1本だけ通^{とお}過^かできます。線^{せん}は交^{こう}差^さや枝^{えだ}分^わかれさせてはいけません。
3. 線^{せん}は黒^{くろ}マスを通^{とお}ることはできません。
4. 線^{せん}が通^{とお}らない白^{しろ}マスがあ^あってはいけません。

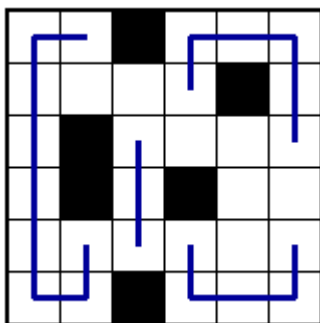
盤^{ばん}面^{めん}に線^{せん}を引^ひいて、輪^わっかを作^{つく}るパズルです。

すべての白^{しろ}マスから2本ずつの線^{せん}が出^でることに注^{ちゅう}意^いすると角^{かど}になっ^なてい^いるマスや2つの黒^{くろ}マスにはさ^はま^まれたマスなど、2つの方^{ほう}向^{こう}にしか線^{せん}が引^ひけ^けないマスはす^すぐに線^{せん}が引^ひけるので、そこを入^いり口^{ぐち}に解^といてい^いきましょう。

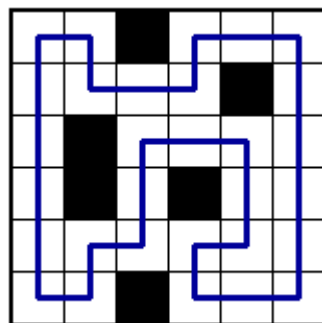
●例^{れい}題^{だい}●



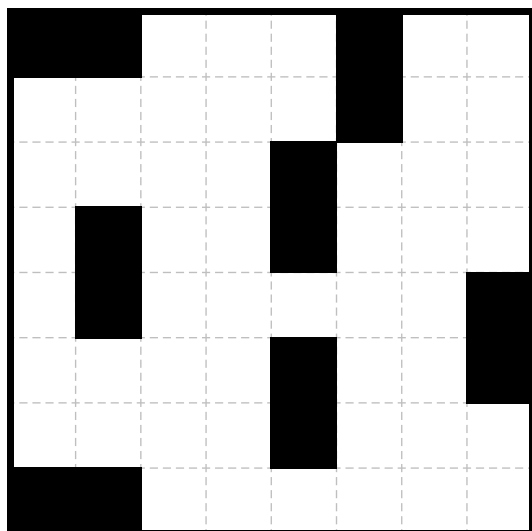
●途^と中^{ちゅう}経^{けい}過^か●



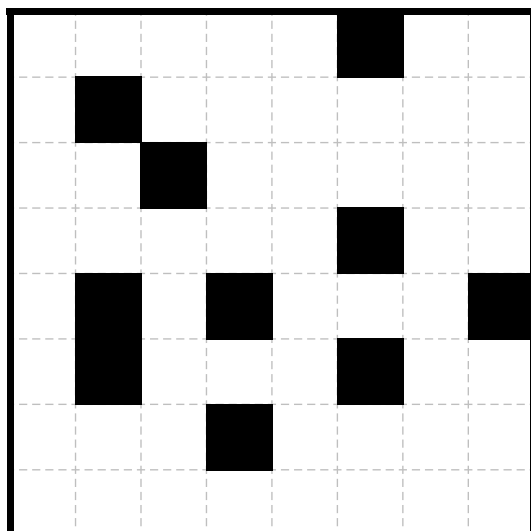
●答^{こた}え●



① 作●EctoPlasma



② 作●レーシュ



エルパネル

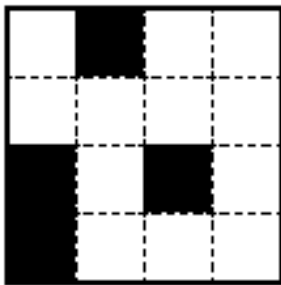
ルール

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。

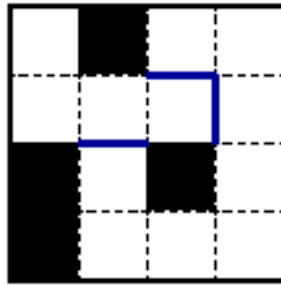
線を引いて、盤面の白マスをL字形に切り分けるパズルです。

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。

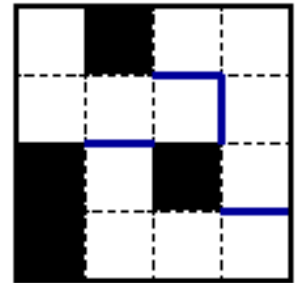
●例題●



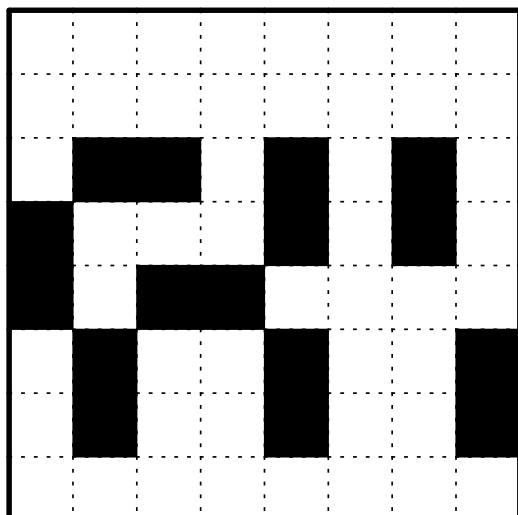
●途中経過●



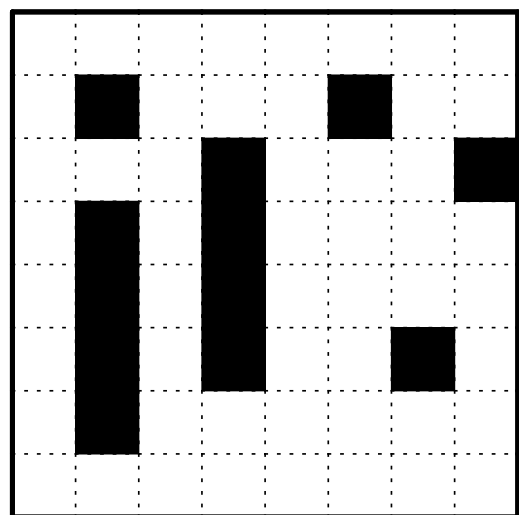
●答え●



① 作●トンボロ



② 作●レーシュ



ナンバーリンク

ルール

1. 白マスに線を引いて、同じ数字どうしをつなげましょう。
2. 線は、マスの中 央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
3. 数字の入っているマスを通 過するように線を引いてはいけません。
4. 1 マスに2 本以上の線を引いてはいけません。

同じ数字どうしを線でつなぐパズルです。他の数字のじゃまにならないように線を引きましょう。あれこれ 考 えるより、試しに線を引いてみた方が解きやすいです。

●例題●

1	3				
	4				
	2				
		1			
2				4	
3					

●途中経過●

1	3				
	4				
	2				
		1			
2				4	
3					

●答え●

1	3				
	4				
	2				
		1			
2				4	
3					

① 作●kou

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

② 作●もや

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

のりのり

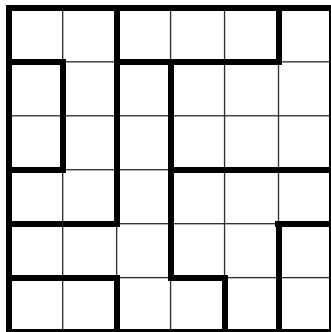
ルール

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。

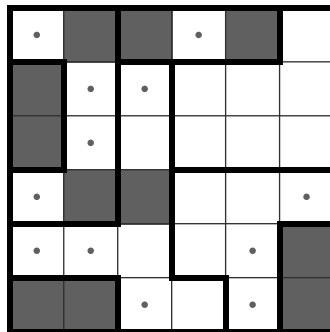
黒マスが2個くっついた「のり」を置いていくパズルです。

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。

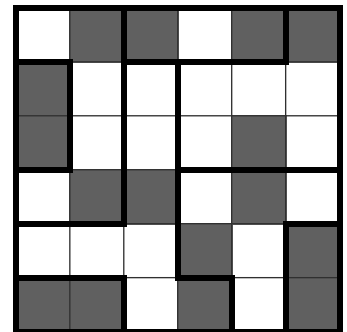
●例題●



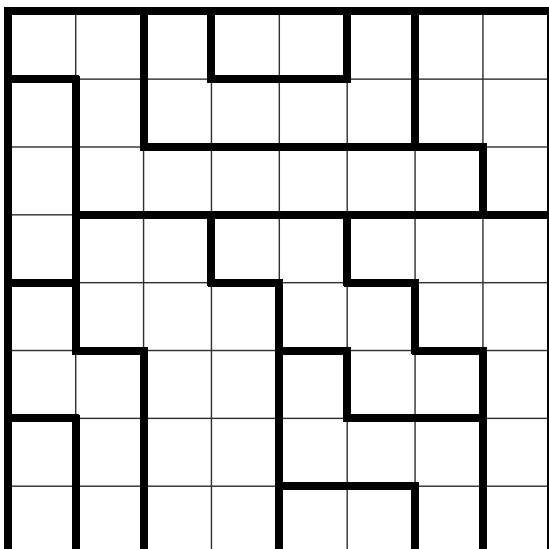
●途中経過●



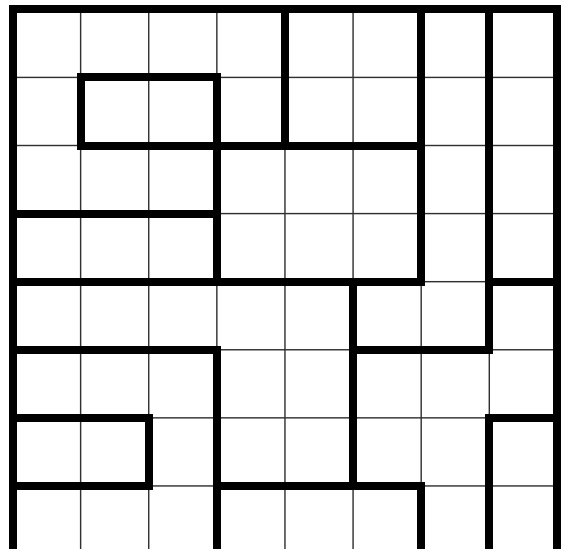
●答え●



① 作●EctoPlasma



② 作●トンボロ



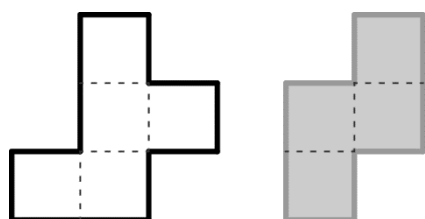
トイボックス

ルール

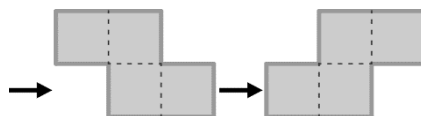
1. 点線に沿って、指定されたピースをケースに詰めましょう。
2. ピース同士が重なったり、はみ出したりしてはいけません。
3. ピースを回転させたり反転させたりしても構いません。

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！

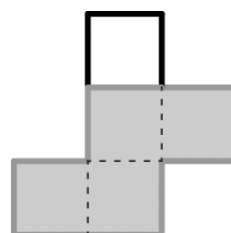
●例題●



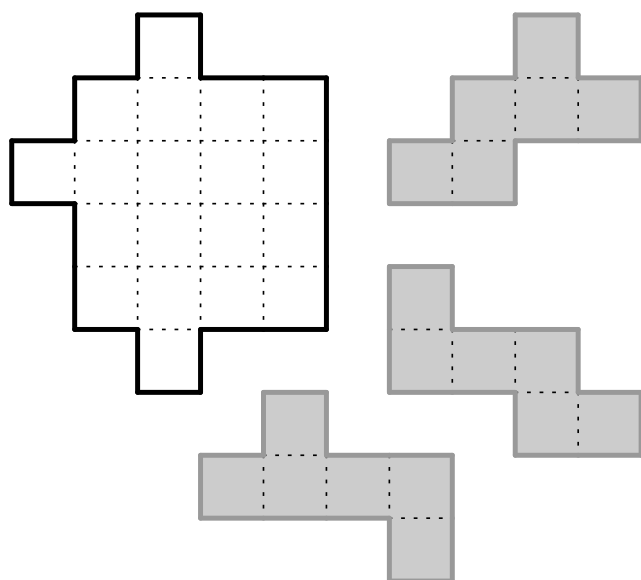
●途中経過●



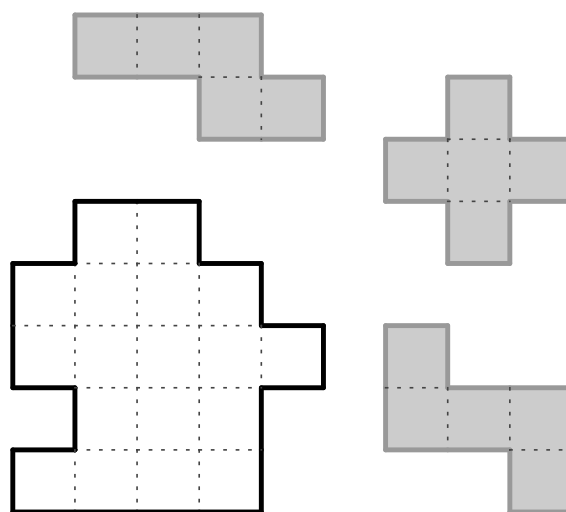
●答え●



① 作●レーシュ



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●同好会一同

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

⊖ ヨコのカギ

- 腕が8本で墨を吐きます
- コンクリートと合わせて建物を作る
- 大きなスクリーンで2時間くらい見る
- キロ→〇〇→ギガ
- 背泳ぎでは必要ありません
- 英語で言うジンジャー
- 日本一大きいものは滋賀県にあります
- ごみをそこらへんに放り捨てること
- ある魚のように表面がざらざらしたようす
- 地図記号はいかりの形
- この魚の卵が明太子になります
- アジの開きの数え方

⊕ タテのカギ

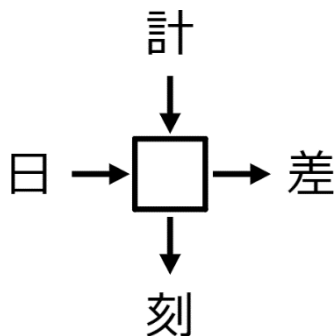
- 大人は本音を隠してこれを使う
- 五月を英語で言うと?
- これを掴めば上手くなる
- お城の壁といったらコレ
- 日本の国歌
- しゃぶしゃぶのタレに使うことも
- 途中で寝てカメに負けます
- タートル・トークのクラッシュはこれ
- これがあれば元気はつらつ
- 海や湖沿いの平らな場所
- 和尚さんがいるところ
- 岬で光を放つ塔

じゅうじ 十字パズル

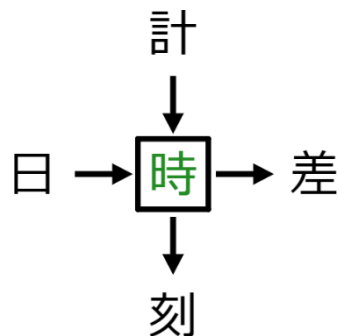
ルール

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。

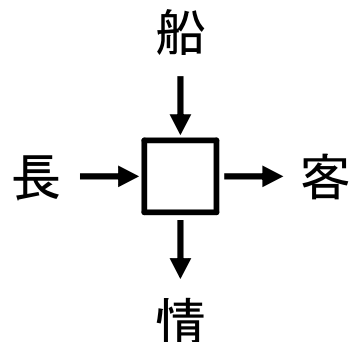
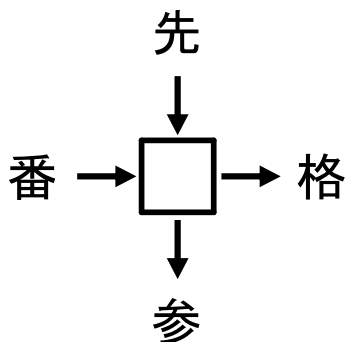
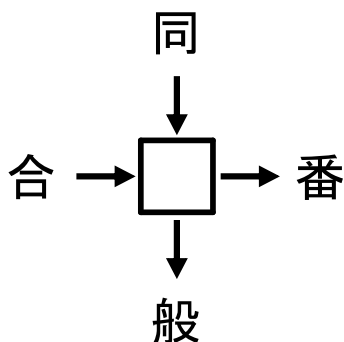
●例題(一文字)●



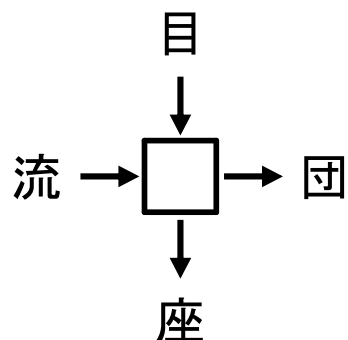
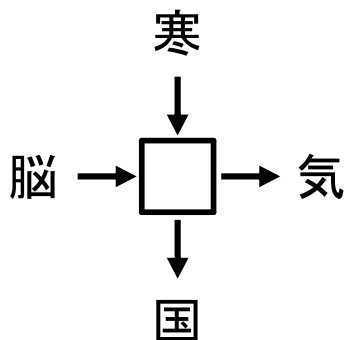
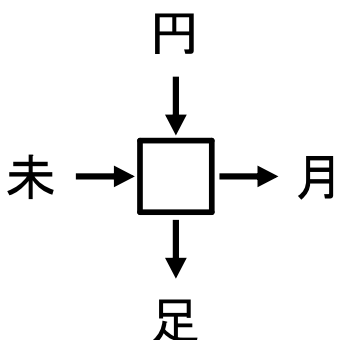
●答え●



① 作●EctoPlasma



② 作●燦



ルール

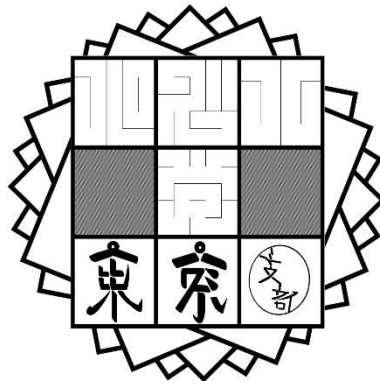
1. しかく すうじ 四角に数字を入れて、かけ算や割り算の筆算が成り立つようにしてください。
2. ただし、一番大きな位に「0」を入れるのは禁止です。

① 作●EctoPlasma

$$\begin{array}{r}
 \square \square \\
 \times \quad \square \square \\
 \hline
 \square \square 4 \square \\
 \square \square 3 \square \\
 \square \square 2 \square \\
 \hline
 \square \square \square \square
 \end{array}$$

② 作●レーシュ

$$\begin{array}{r}
 \square \square 7 \) \ 6 \square \square \square 1 \\
 \underline{\square \square 7} \\
 \square \square \square \square \\
 \underline{\square 7 7 \square} \\
 7 \square \square \\
 \underline{ \square \square \square} \\
 7
 \end{array}$$



入会・会合見学希望の方は
公式 Twitter アカウントへ！



@puzzletokyo