

2019 ^{ごがつさい}五月祭
さんしろく^{もくじ}くん 目次

はじめに
このたびは、この冊子^{さっし}を手^てにとつていただき、ありがとうございます。
この冊子には、やさしいパズルをいろいろ集^{あつ}めています。
パズル^{しよしんしゃ}初心者^{かた}の方^{こども}や子供^{みな}の皆さん^{たの}にも楽しんでいただけま
すので、ぜひ問題^{もんだい}に挑^{ちやうせん}戦^{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}があつたら、この部^へ屋^やにおいて
ある別^{べつ}の冊子^{さっし}も見^みてみてくださいね。

p3.	四角 ^{しかく} に切 ^き れ
p4.	ナンバ ^は ーリン ^{しん} ク
p5.	橋 ^{はし} をかけろ
p6.	トイボ ^と ックス
p7.	マイルス ^ま トーン
p8.	虫 ^{むし} 食 ^く い算 ^{ざん}
p9.	十 ^{じゅう} 字 ^じ パズル
p10.	ク ^く ロ ^ろ ス ^す ワ ^わ ード

パズルの答^{こた}えを同好会^{どうこうかい}ホームページ (<http://puzzletokyo.web.fc2.com/>) で公開^{こうかい}しております。どうし
てもわからない、というときには参^{さん}考^{こう}にしてください。ヒントだけ欲^ほしいよ^ぼうな場^{ばい}合^{がい}にも、掲^{けい}示^じ板^{ばん}に書^か
込^こみを頂^{いた}ければお答^{こた}えします。

パズル^{さくしや}作^{じゆん}者^ふ (順^ふ不^{どう})

有山 泰正
北川 湧也
曾根 和樹
中道 晃平
森川 皓太
山本 悠時

今川 拓光
窪田 壮児
谷 政一郎
松枝 俊虎
矢口 裕崇
鷲津 翔也

大石 遼
小森 禎之
塚田 陽太郎
眞部 七海
山本 和也

しかく き 四角に切れ

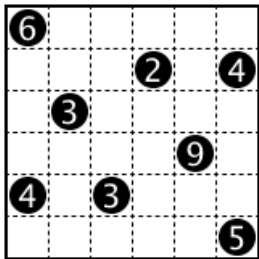
ルール

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 方形の大きさを表します。1 マスの大きさが1 です。
3. 全ての長 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。

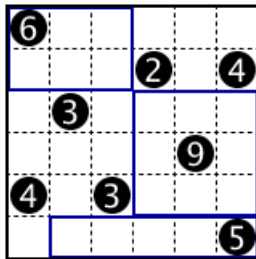
例題, 右下の⑤について 考えましょう。5 は 1×5 ですが, この長 方形を作ろうとすると④とぶつかるのでできません。なのでヨコに長 方形が作られます。

次は左下です。このマスを含めることができる数字はその1 つ上の④だけです。よって④がタテに 1×4 の形 で入ります。このように, 四角が1 通りに決まる数字を探して解いてゆきましょう。

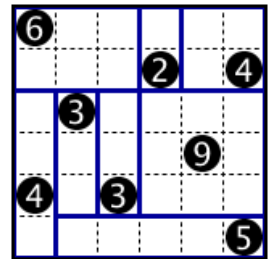
●例題●



●途中経過●

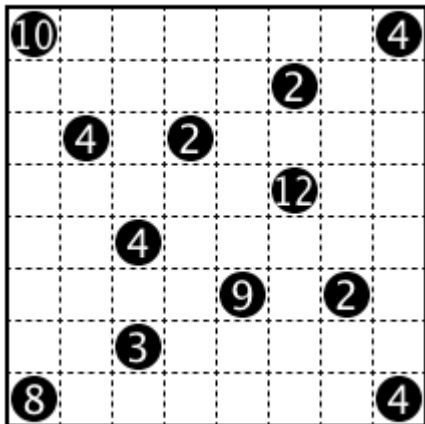


●答え●



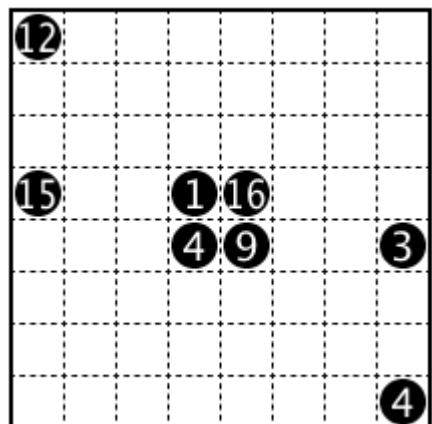
①

作●あぼかど



②

作●泡沫



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ってもいけません。

盤面に線を書いて、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、思い切って線を書いてしまいましょう。途中経過のように、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●初月葉桜

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

②

作●あぼかど

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

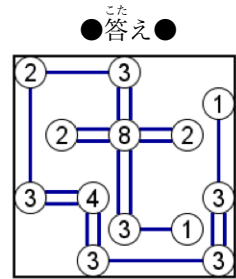
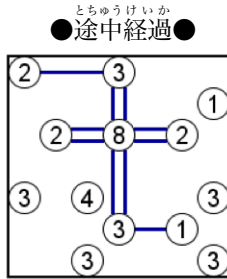
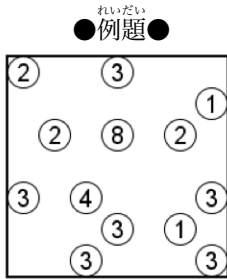
はし 橋をかける

ルール

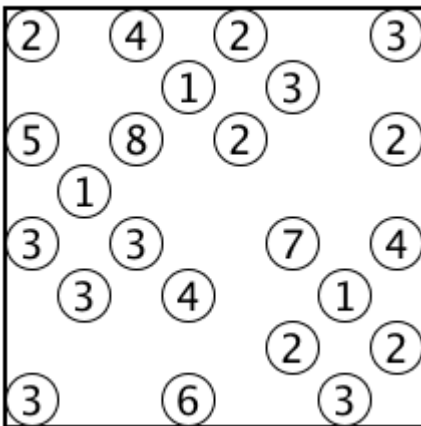
1. 数字から数字に橋をかけて、全体をつなげます。ただし、本当の橋はかけられないので、数字と数字の間に線を引いて解きます。
2. 数字は、その数字につながる橋の数を表します。
3. 橋はタテヨコにかけます。ナナメにはかけられません。
4. 橋は1か所に2本までかけられます。
5. 橋は数字を飛び越すことはできません。また、橋が交差してはいけません。

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。

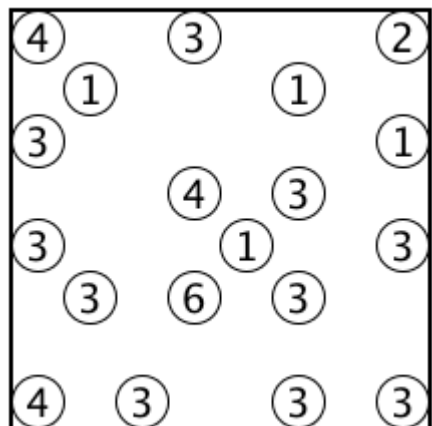
例題では、まず⑧から上下左右の4方向に2本ずつ橋がかけられます。このあとは、橋が交差したり、数字が取り残されたりしないように考えて解きましょう。



① 作●puzneko



② 作●うたかた 泡沫



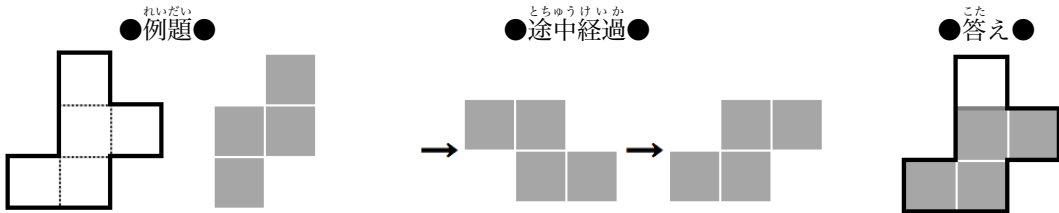
トイボックス

ルール

1. 点線にそって、指定された2つの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。

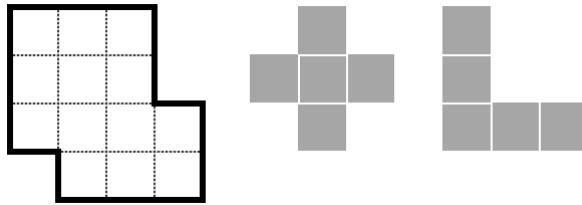
まずは例題をみてみましょう。そのままではこのピースはケースに入りませんね。そのため、途中経過のように、回転してひっくり返してみよう。するとケースにおさまる形ができました。

例題は1つのピースだけですが、下の問題では2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！



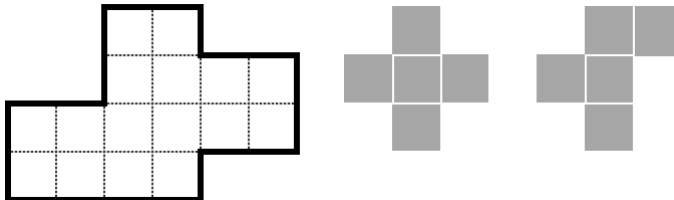
①

作●初月葉桜



②

作●ゆずっこ

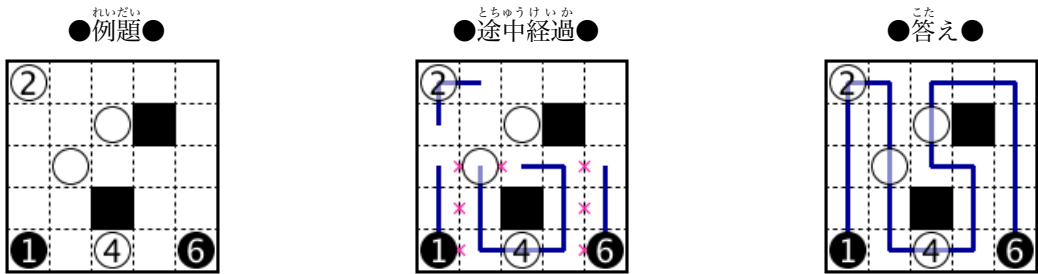


マイルストーン

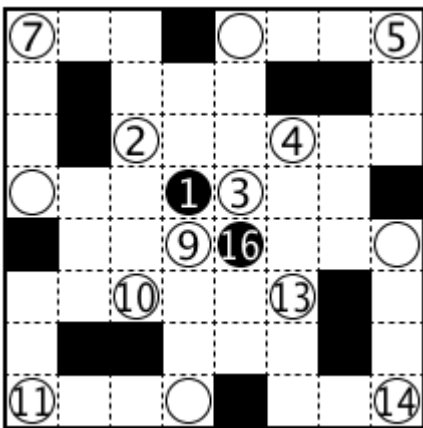
ルール

- から●まで全ての○を枝分かれのない1本の線につなぎましょう。
- の数字は、線がその○を何番目に通るかを表します。

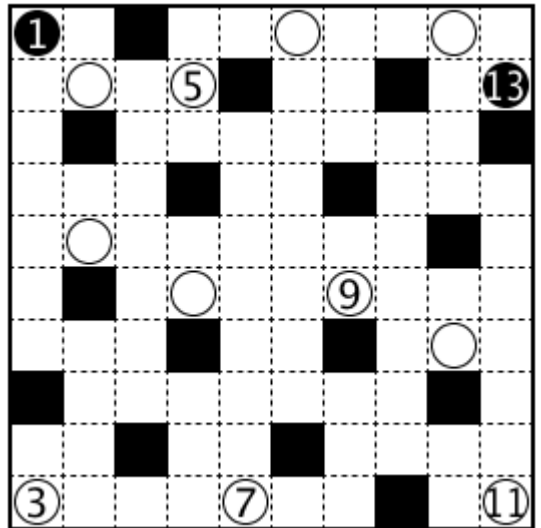
1本の長い線を引きパズルです。○のなかの数字をヒントに、順番どおりにつなぎましょう。
途中経過のように、「この線とこの線はつながってはいけない」ということをヒントに考えるとうまくいくことが多いようです。



① 作●うたかた 泡た



② 作●まどれ～ぬ



むしく さん 虫食い算

ルール

1. 四角に数字を入れて、かけ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。

①～③

作●泡沫

①

$$\begin{array}{r}
 \square \square 9 \\
 \times \quad \quad \square \\
 \hline
 \square \square 1
 \end{array}$$

②

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

③

$$\begin{array}{r}
 \square \square 9 \\
 \times \quad \square 1 \square \\
 \hline
 \square 5 \square \square \\
 8 \square \square \\
 \square 1 \square \square \\
 \hline
 5 \square \square \square \square \square
 \end{array}$$

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。

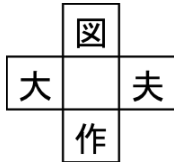
漢字2文字の熟語を4つ作るパズルです。

例題では、真ん中に「工」という漢字を入れることで、「う工さく」・「たい工さく」・「くわ工さく」・「くわ夫さく」という4つの熟語ができています。このように、熟語によって真ん中の漢字の読み方が異なることもあります。

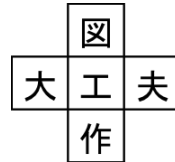
真ん中の空欄から見て、上・左の文字は空欄の文字の前に、下・右の文字は空欄の文字の後に来ることに注意しましょう。

例題にはありませんが、三字熟語になるという条件から考えることもできます。

●例題●

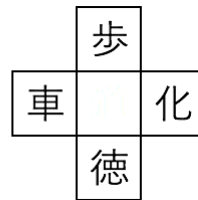
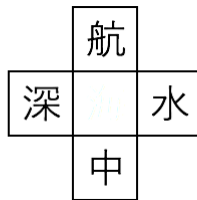
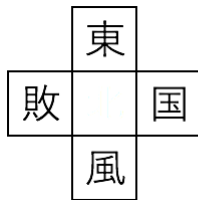


●答え●



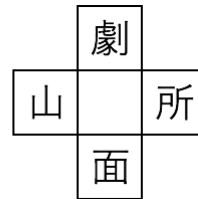
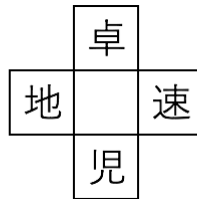
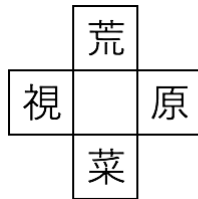
①

作●泡沫



②

作●あぼかど



クロスワード CROSSWORD

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●ぽっぽ

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

↓タテのカギ

- 1.今年の元旦はこの曜日でした。
- 4.めでたい植物。元旦に立てることもある。
- 6.沖縄県の県庁所在地
- 7.ほうれん草に似た野菜
- 8.ブドウ○○, オリゴ○○, ありが○○
- 9.タンポポはこれといっしょに種を飛ばします
- 11.松江が県庁所在地の県
- 13.クルクル回して遊ぶおもちゃ
- 14.甘いものが好きな人
- 15.茨城県の県庁所在地
- 16.春の次の季節
- 17.○○○○あめ, ○○○○細工

→ヨコのカギ

- 1.石川県の県庁所在地
- 2.風がおさまった後も立っている波のこと。転じて、影響の名残のことを指す。
- 3.こっそりついていくこと
- 4.愛媛県の県庁所在地
- 5.マグロは英語で?
- 8.植物などにある、刺さると痛いやつ。
- 10.香川県の県庁所在地
- 11.長崎県には971の○○○が浮かんでいます。その中でも軍艦○○○は有名です。
- 12.とつても熱い水
- 13.兵庫県の県庁所在地
- 14.鼻には二つ、耳には左右一つずつあります
- 15.神に仕える女性のこと

