

宮本哲也式算数パズル

※著作権がありますので、真似て作ってみたものです。間違いがあったらごめんなさい。

ルール

- ①マスの中には1～3の数字が入ります。
- ②「たて」と「よこ」には1～3の数字が1つずつ入ります。
- ③書かれている数字は太線で囲まれたマスの和(足した数)です。

こういったものはダメです。

主に②のルールを意識してもらえると取り掛かれると思います。

この3のルールを基に解く算数パズルです。

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

では解いてみてください!!!

解説は次のページ、解答は最後のページにあります。

6				3
4				
				5

このパズルは、試行錯誤しながら解くこともできますが、筋道を立てて考えていくことで、解いていくことが可能です。

【解答例】手順は様々ありますが、その1例です。

6		3
4		
	2	3 ₅

まず3と5を同時に考えます。「3は1, 2」でできて、「5は2, 3」でのみできます。その二つを考えると5の右が決まり、その次に5の残りが決まります。「3は1, 2」と右縦一列でルール②を考えると「5は2, 3」の「3」が右側に来ることがわかります。そして3が埋まったことで、2も埋めることができます。

6		3
4	3	
1	2	3 ₅

次に下の列にルール②を考えることで、左下が1に決まります。そして和が4になるために上が3と決まります。

6	2	3	3
4	3	1	
1	2	3 ₅	

次に6の場所を考えます。左の列が残りの2だけなので、おのずと右上は2になります。そして「6は1, 2, 3」で作られるので、残りの1, 3を考えます。中央のマスを考えると左に3があるため中央には3が入れないことがわかります。そのため中央は1になり、その上が3になります。あとはルール②を使うことで、残り2マス

が埋まります。

答え

⁶ 2	3	1 ³
⁴ 3	1	2
1	2	3 ₅