

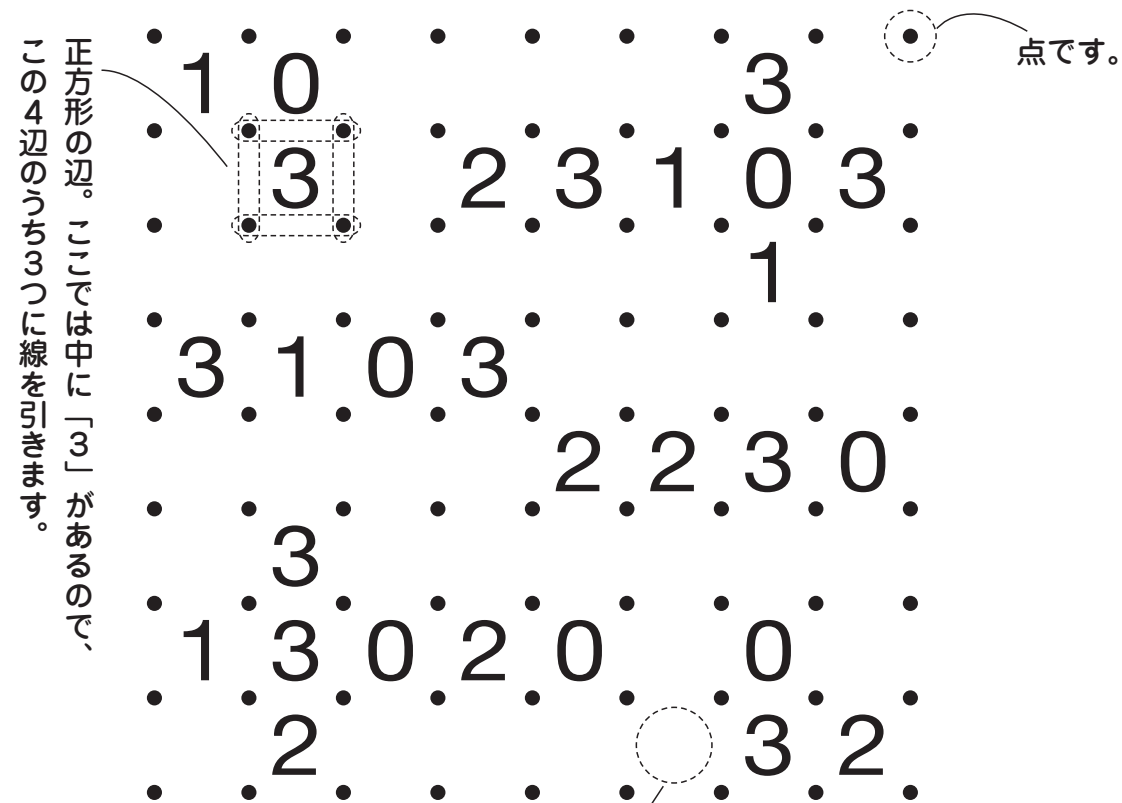
スリザーリンクの遊び方

さらさらと線を引いて輪っかを作るパズル「スリザーリンク」の本です。ヒントは0、1、2、3の4種類の数字ですが、解けば解くほどコクもキレも備わった解き味に魅了される人が多く、大人気のパズルです。

ここでは、そんなスリザーリンクのルールと解き方を説明していきます。

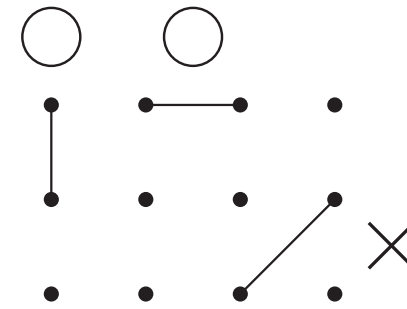
ルール

- ① 点と点の間にタテヨコに線を引き、全体で1つの輪っかを作りましょう。
- ② 4つの点で作られた正方形の中にある数字は、その正方形の辺に引く線の数を表しています。数字のない正方形には、何本の線を引きかわかりません。
- ③ 線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。

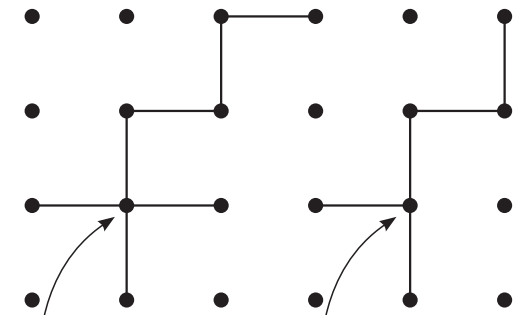


このように数字がない場所は「0」というわけではなく、周りに何本線を引きかわかりません。

線の引き方

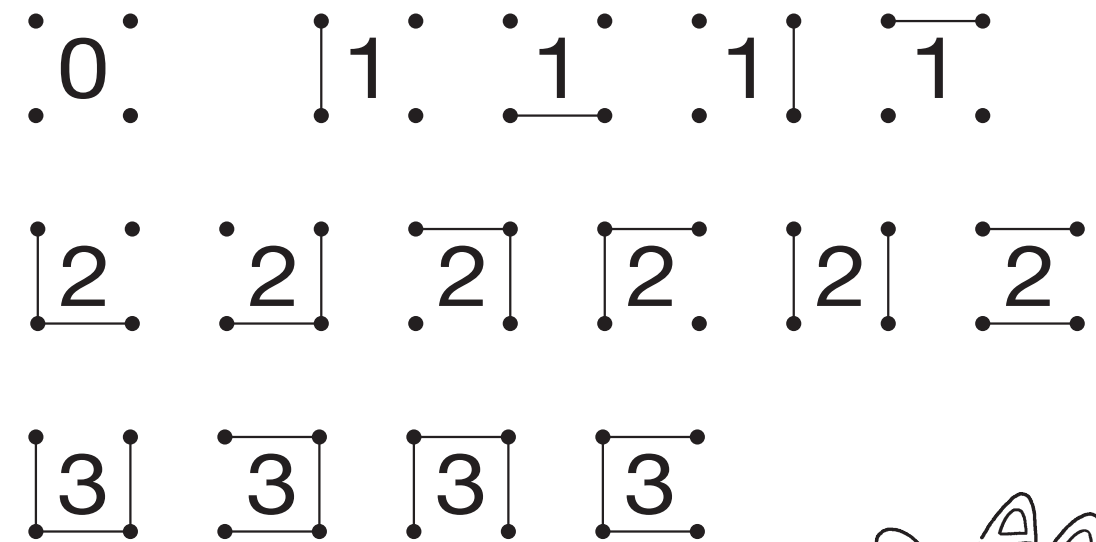


線は、点と点の間をタテかヨコにつなぎます。ナナメはダメです。

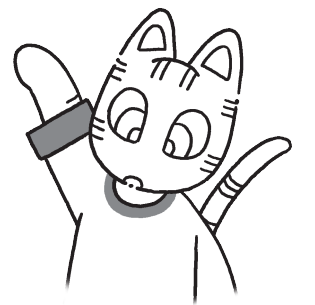


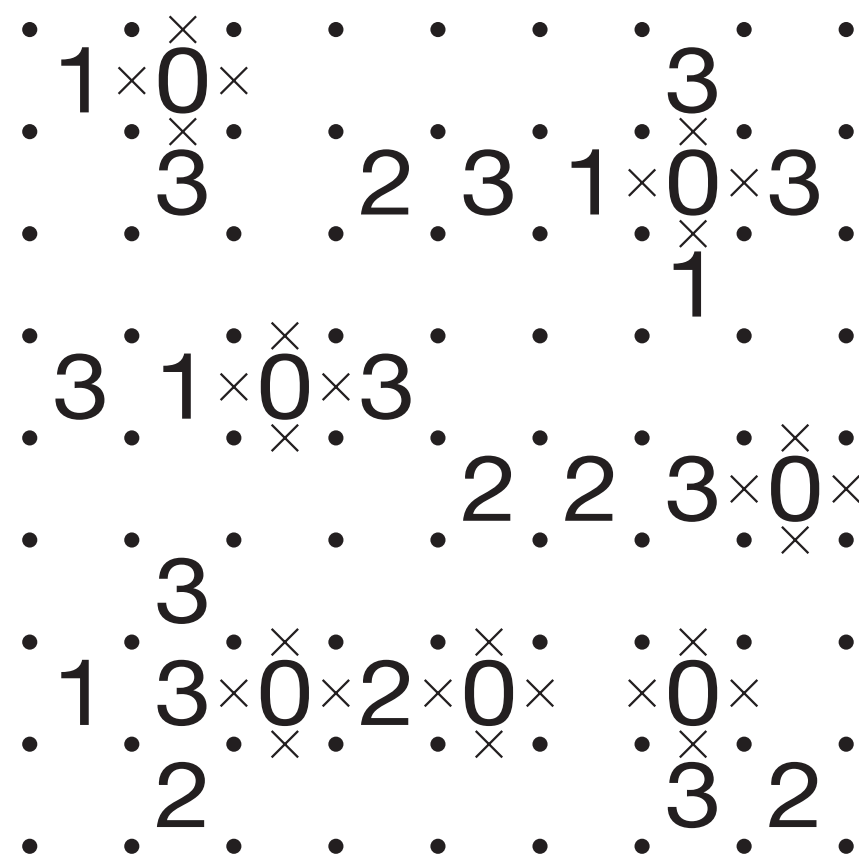
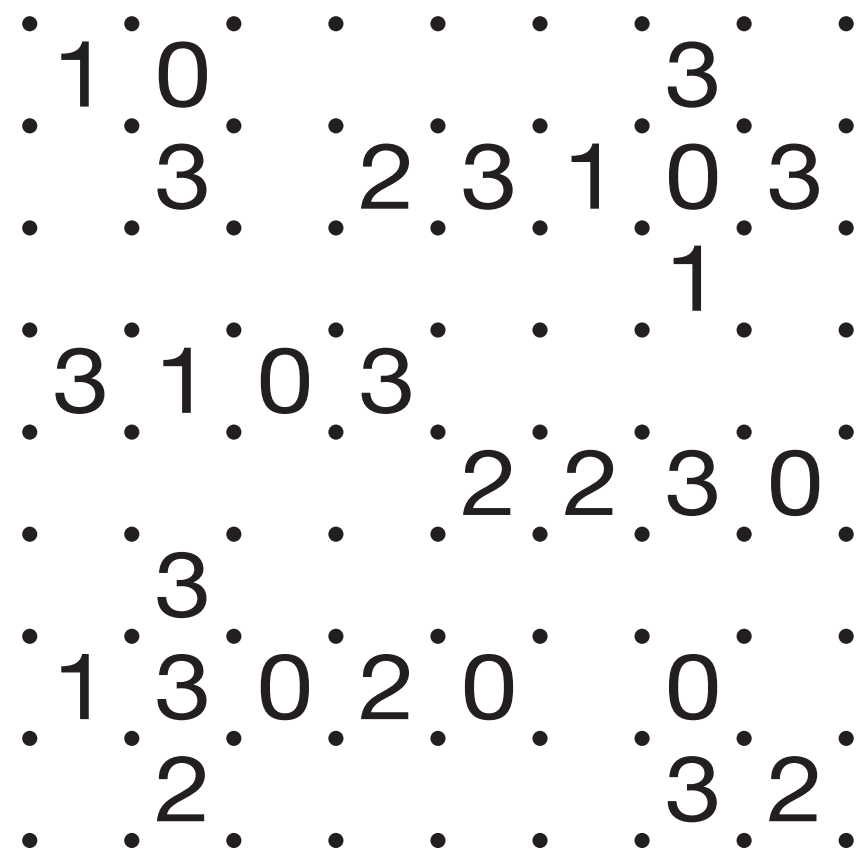
交差しているのでダメ。枝分かれしているのでダメ。

線が交差も枝分かれもせず、全体をウネウネ曲がりながら1周する輪っかになったら完成です。



数字の数だけ、その周りの辺に線を引きましょう。



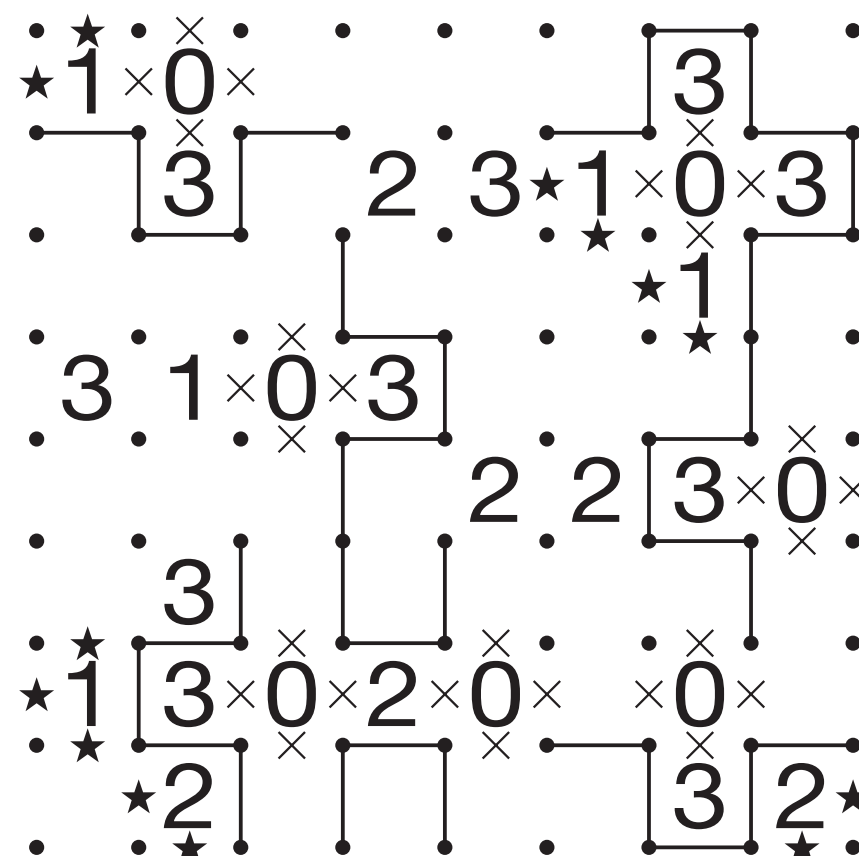
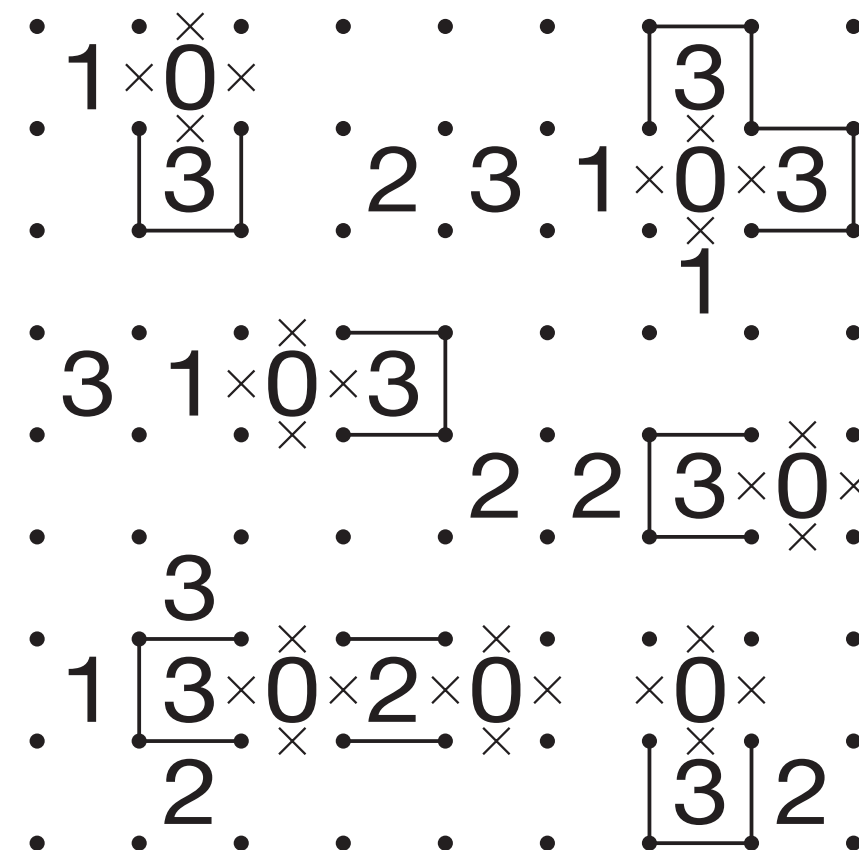
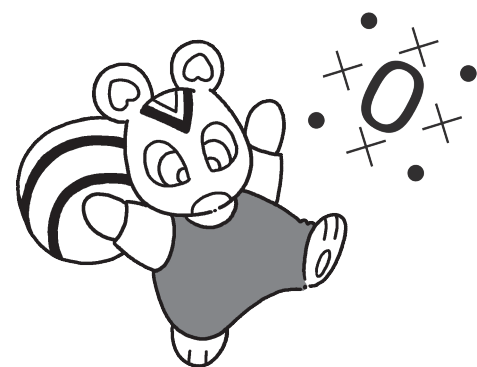


例題

では例題を解いていきましょう。スリザーリンクは、線を引いて1つの輪っかを作るパズルですが「線を引かないところ」を見つけることも、非常に大切です。線を引けないところには×などの印をつけていきましょう。

左の例題では「0の周りの4辺には線は引けない」ということがまず明らかにわかりますね。

ということで7つある0の周りの辺に×を書きました。0のタテかヨコに隣り合ったところに3があったらしめたもの。×が書かれていない残りの辺に線が引けますね。



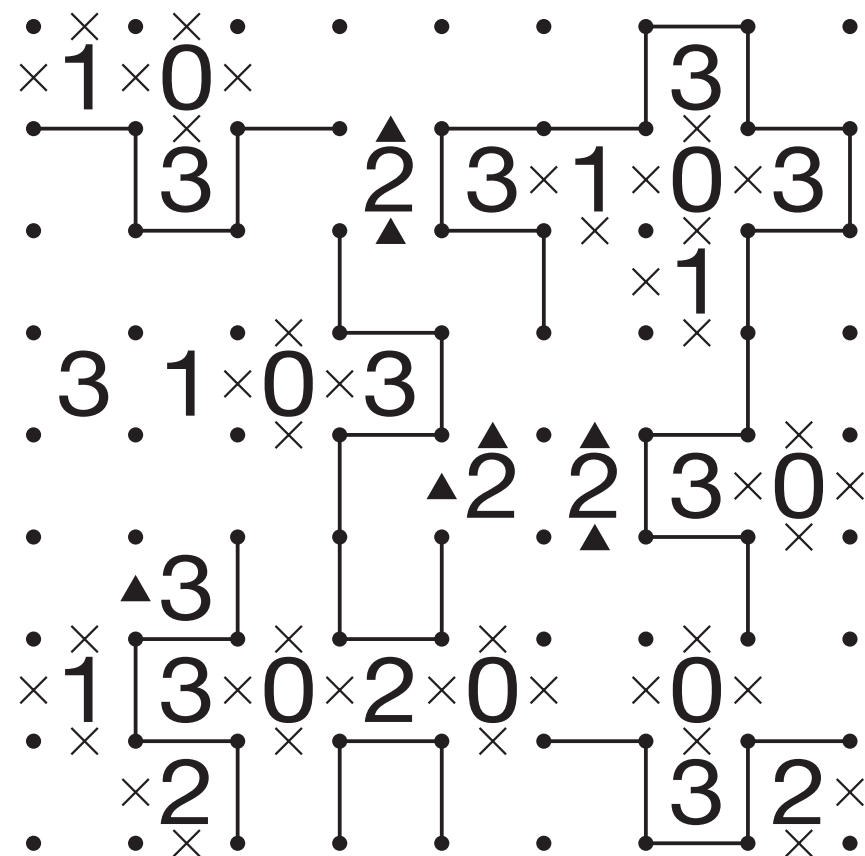
0に隣り合った3に線を引きました。下のほうには、2が0で挟まれたところがありますが、ここも前図で×が書かれなかった残りの辺に線が引けます。

バラバラと線が引けましたが、これらの線は最終的に、「1つの輪っか」にならないといけませんね。0に向かって引かれた線は、そこで途切れては1つの輪っかにならないので…。

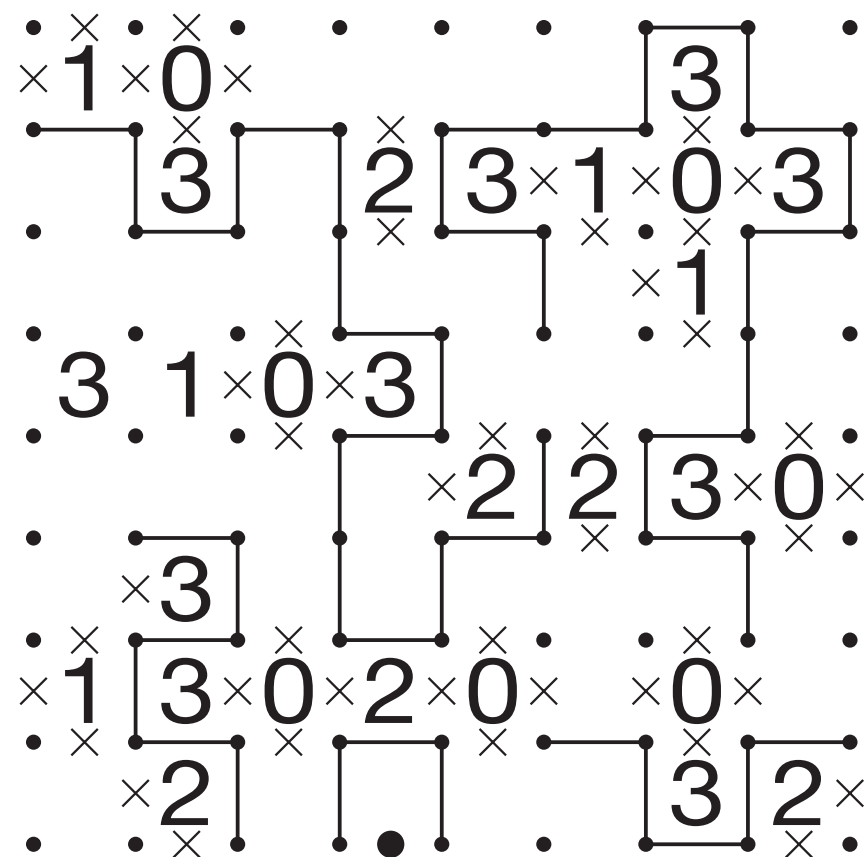
このように、0に向かって引かれた線は、0の周りの点で弾かれるように伸ばすことになります。

さて、ここで左上の1に注目しましょう。この1の下辺には線が引かれたので、1の周りの★の辺には線は引けません。つまりは×になります。

ほかの★の辺も、すでに数字のぶんの線が引かれているので×になります。

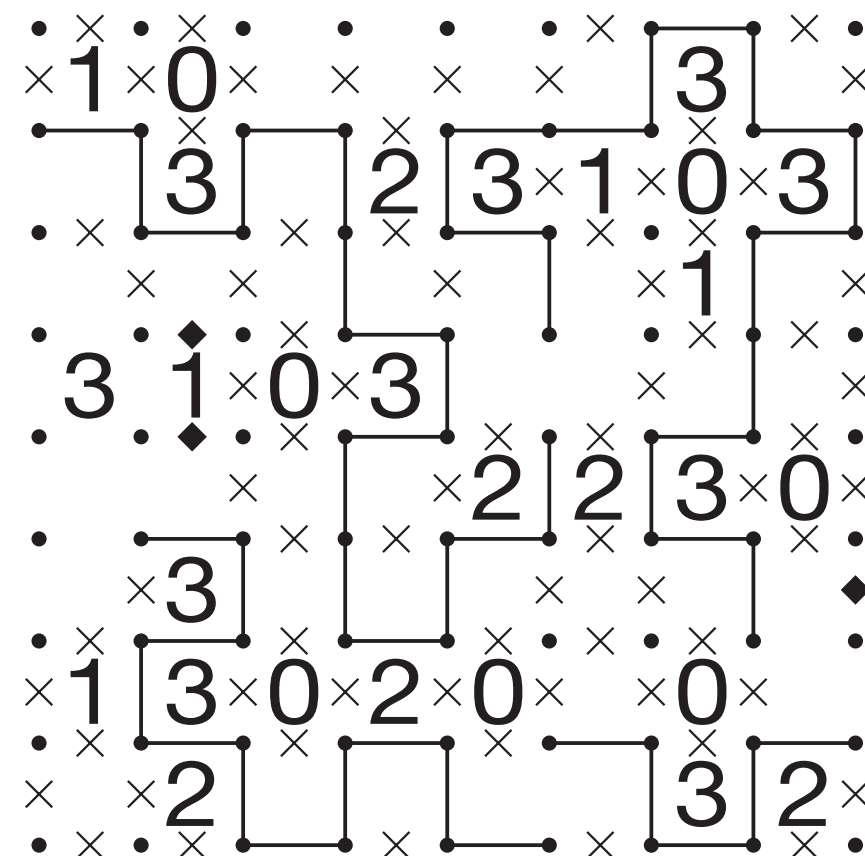


別の考え方で×を書き
ことができます。この図で▲の
ところに線を引くと、すでに
引かれた線とぶつかって、1
つの点から3本の線が出てし
まいます (つまり枝分かれ)。
これはルール違反なので、▲
のところはすべて×です。

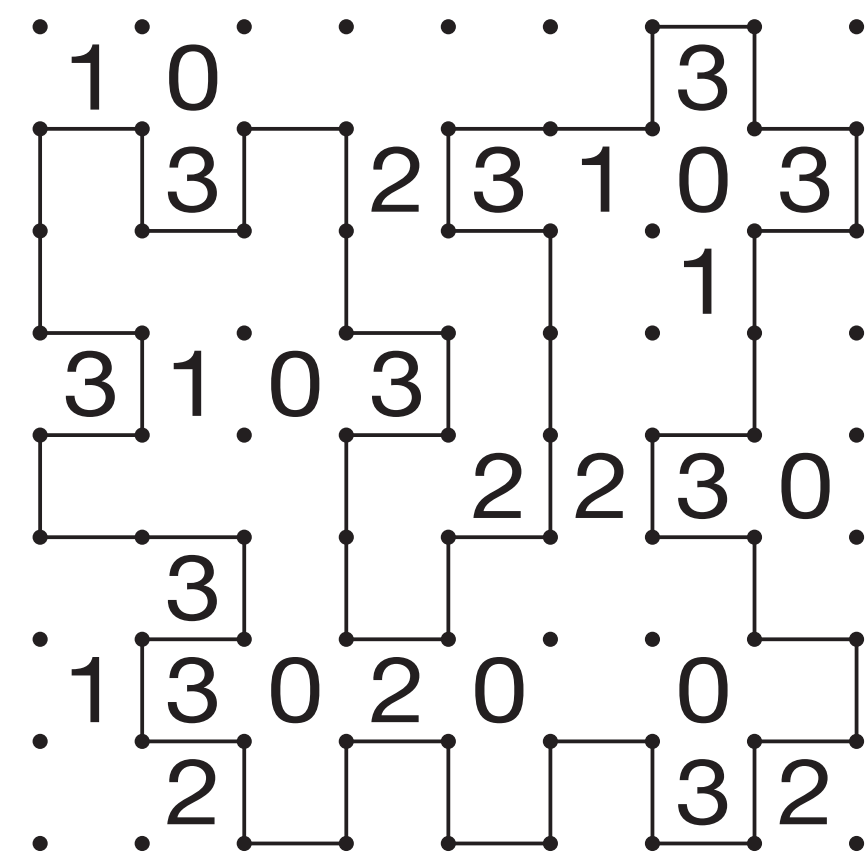


×を書くとまた線が引けま
す。中央付近は前図で×を書
いたことで2に線が引けま
す。そして、下辺の●に注目し
ます。ここに線を引くと小さ
な輪っかができてしまいます。
するとほかの部分に引いた線
と分かれてしまい、全体が、
「1つの輪っか」になりませ
んね。なので●に線は引けず、
×になります。

このように、部分的に閉じ
た輪っかができてしまうので
×、という場面もあります。
大きいサイズの問題では、輪
っかが大きく2つに分かれな
いようにしよう…と考える場
面もあります。

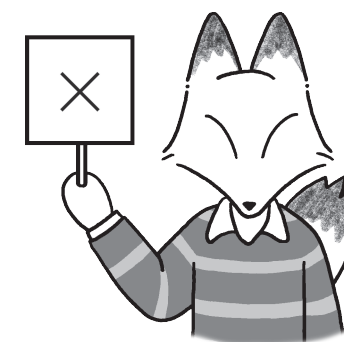


さらに進めてあと少しです。
右側の◆の辺に線を引くと、
すでに×を書いた0のところ
で線が行き止まりになってし
まいます。左のほうにある2
つの◆でも、これらの辺に線
を引くとその右側で行き止ま
りになってしまうことをご確
認ください。ということで◆
はすべて×です。



答 え

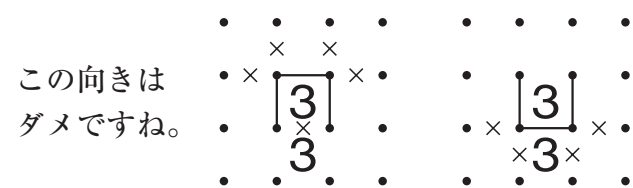
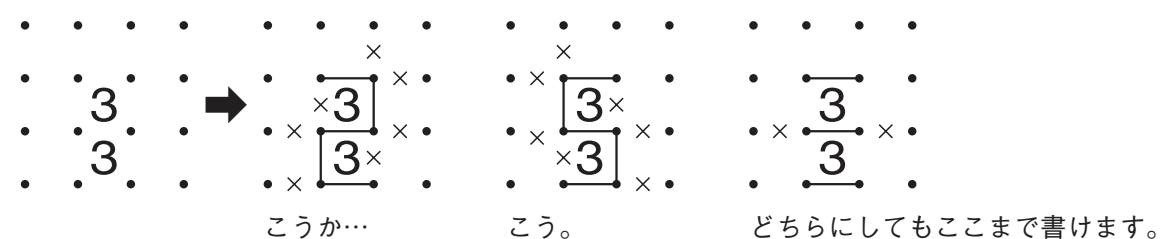
全体が1つの輪っかになり、
完成しました。線が引ける、
引けないとわかったら、1辺
でもいいから線や×を書いて
おくと、そこが手がかりにな
って進む可能性があるので、
なるべく書くのが大事です。



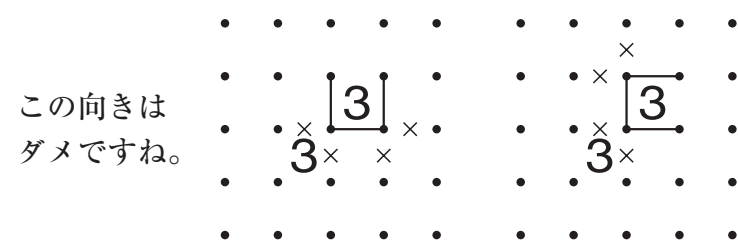
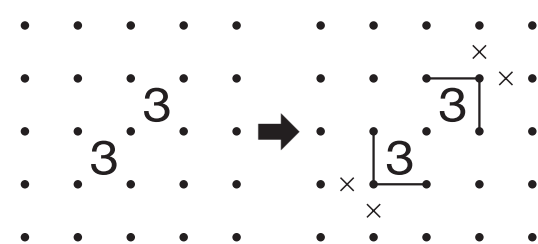
すぐに線が引けるパターン

スリザーリンクには「線や×がすぐに書ける特定の数字の配置」がたくさんあります。ニコリではそれを「定理」と呼んだりしています。ここではスリザーリンクを解くときによく出てくる定理をいくつか紹介します。

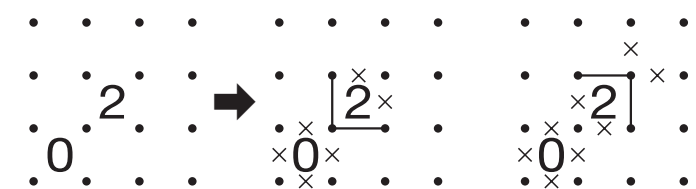
3が隣り合っているとき、2通りの線の引き方が考えられますが、どちらにしても線と×を書けることがあります。



ナナメに3が隣り合っているときは、ここまで線と×が書けます。



0とほかの数字がナナメに隣り合っているときは、それぞれ図のようになります。

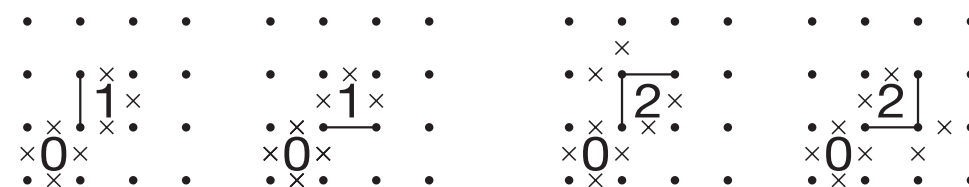
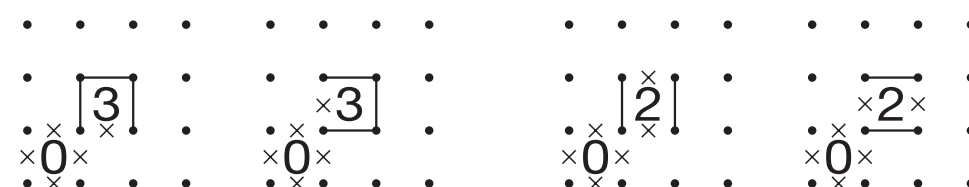


こうか…

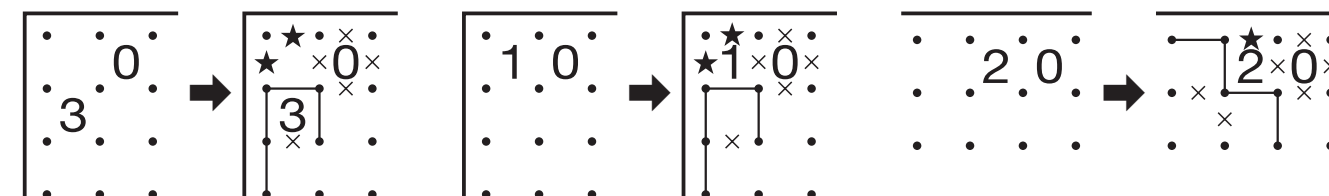
このどちらかです。

この場合はダメですね。

この場合はダメですね。



辺や隅で成立する定理です。どれも★に線を引くと、0のところで行き止まりになってしまうので、このように線と×が書けます。



ほかにもたくさんあります。新しい定理を見つけると、とても気持ちが良いうえに、スリザーリンクを解くのが楽しくスピードアップしますよ！

