

四角に切れ SHIKAKU

*⑬→P.109

ルール

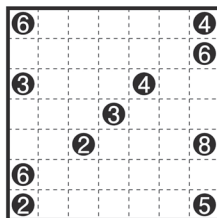
- ① 点線の上にタテヨコに線を引き、盤面をいくつかの長方形(正方形も含みます)に分けましょう。
- ② どの長方形にも数字が1つずつ入るようにします。
- ③ 数字は、その数字が入る長方形の面積が何マス分になるかを表しています。例えば4と書いてあるマスを含む長方形は、 1×4 、 2×2 、 4×1 のいずれかになります。

確実に決まる数字を見つけて解いていきます。例題で、右上の④や左下の②は、タテ1の長方形にして、ヨコ方向に伸ばすしかありません。右下の⑤は、1マス×5マスの長方形にするしかありませんが、上にある⑧が邪魔しているので左方向に四角を伸ばします。

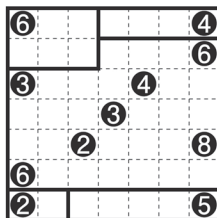
左上の⑥は右から④の長方形が伸びてきたので、ヨコ3×タテ2の長方形になると決まりました。

途中経過2で、右下の⑧はヨコ2×タテ4かヨコ4×タテ2の長方形のどちらかですが、どちらにしても灰色のマスは⑧の領地になり、それがわかると左下の⑥がヨコ2×タテ3の四角に確定します。こういう「仮押さえ」の考え方も使うと、難しい問題が解きやすくなります。

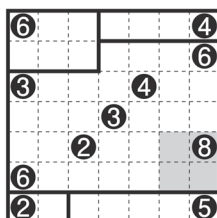
●例題●



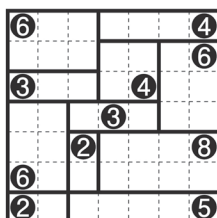
●途中経過1●



●途中経過2●

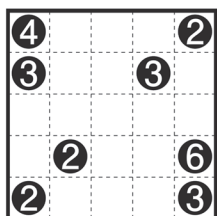


●答え●

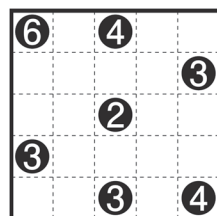


やってみようミニパズル

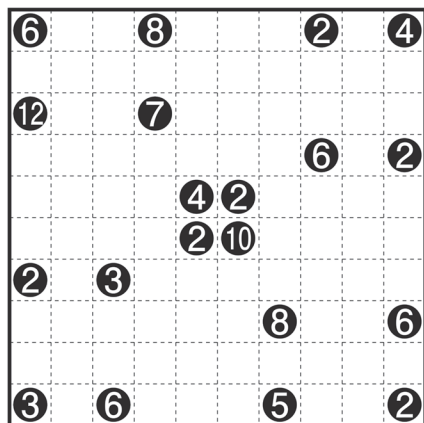
①



②



1 作●けーえぬわい



2 作●隅墨風音

