

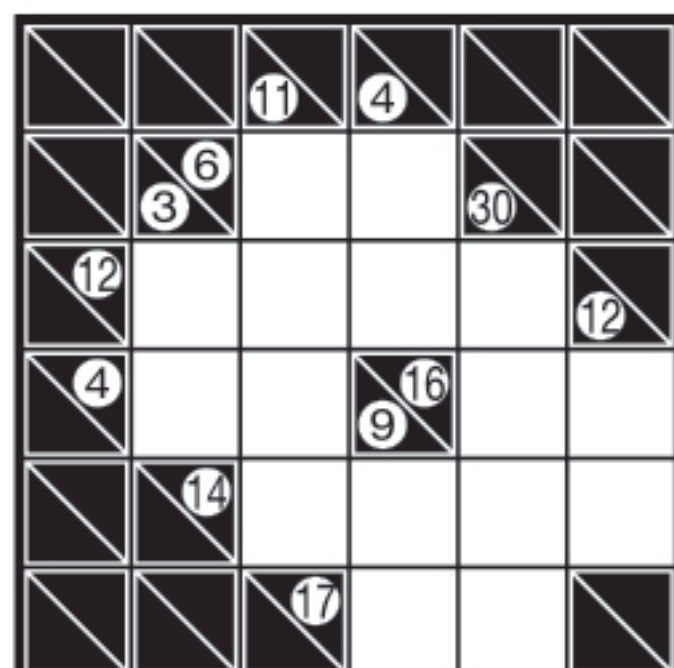
今号の大盛り 「カックロ」を解くために

今号では P.22 から「カックロ」というパズルがたっぷり遊べます。
このページで基本的な解き方をご紹介します。

一冊でいこう

数字の合計を手がかりに、数字をマスに入れていくパズルです。慣れてくるとあまり計算しなくても解けるようになります。

●例題●



●答え●

	5	1			
2	1	3	6		
1	3			7	9
	2	1	8	3	
		8	9		

ルールはこちら

- すべての白マスに1から9までの数字のどれかを1つずつ入れましょう。0（ゼロ）は使いません。
- ナナメの線の右上の数字は、その右に連続した白マスに入る数字の合計を表し、左下の数字は、その下に連続した白マスに入る数字の合計を表します。

 7/6 は 7 → 方向の合計です。
- タテヨコへの1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。

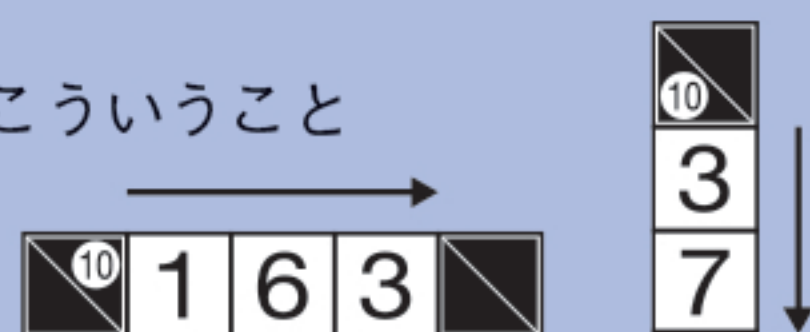
 7/1 2 4 は○ですが、7/2 3 2 は×です。

ルールの意味を確認しよう

ルール①はということ

10や0は使えません。

ルール②はということ



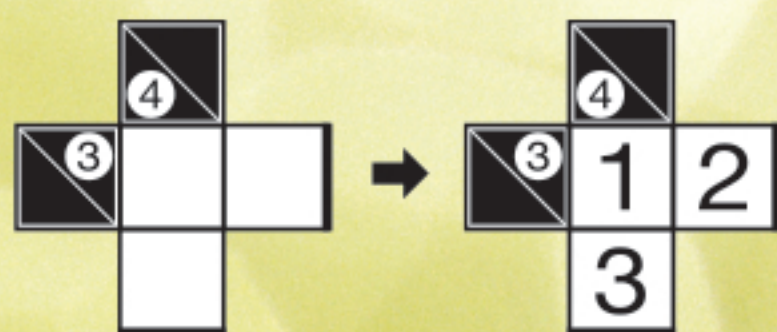
外周かナナメの線が入ったマスまでの合計を表します。

ルール③はということ

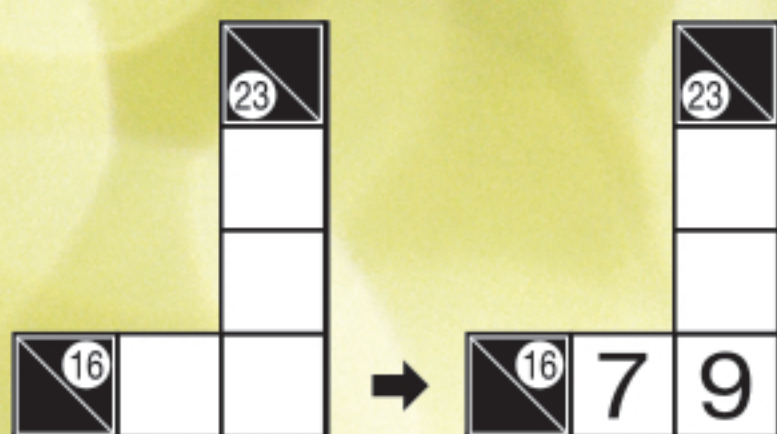
1つの白マスのつながりには、同じ数字を入れてはいけません。

別のつながりであれば、同じ列に同じ数字が入ってもかまいません。

分解のしかたが1通りの計どうしが交差する場所は、入り口になることが多いです。



例えば、2マスの3は1 + 2、2マスの4は1 + 3に分解するしかありません。つまり、交差するマスには両方に共通する1を入れるしかありません。



少し難しいですが、3マスの23は6 + 8 + 9に分解するしかありません。2マスの16は7 + 9に分解するしかないなので、交差するマスには9が入ります。



2マスの17は8 + 9に分解するしかありません。2マスの9の分解のしかたはいくつもありますが、0 + 9とはできないので、交差するマスには8を入れるしかありません。

では P.22～の問題を
お楽しみください!

よく出てくる考え方を紹介