

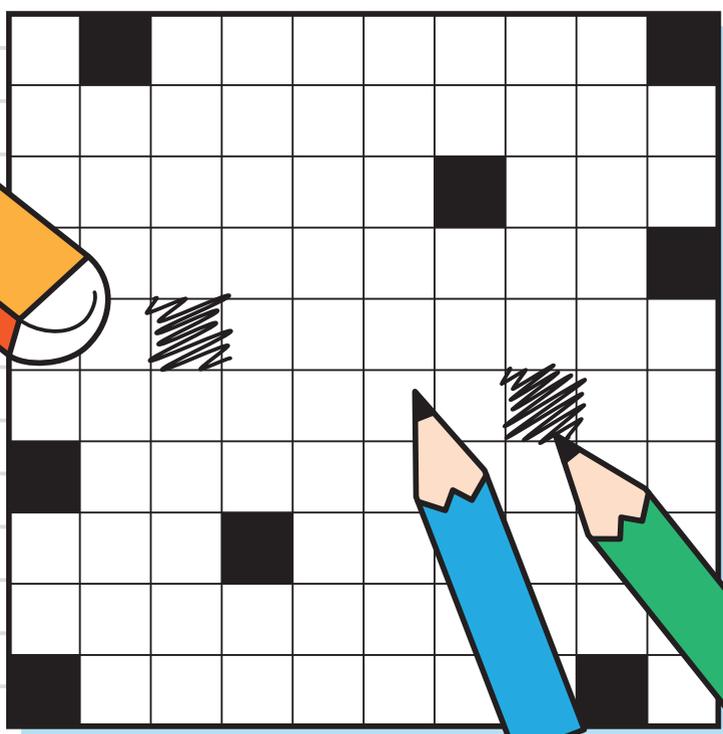
今日からキミも

パズル作家

作品集

～4人の新人作家からの挑戦状～

3



4

2

0

1

はじめに

この冊子は、令和5年3月に国分寺市立もとまち公民館で行われた「もとまちこどもキャンパス 今日からキミもパズル作家」の作品集です。

この講座では、4人の参加者のみなさんが「美術館」というパズルの制作に挑戦しました。講座を通してこのパズルをはじめて知ったというみなさんでしたが、2時間という限られた時間の中で、全員が思い思いの作品をつくり上げ、パズル作家となることができました。

どの問題も、あてずっぽうではなく論理的に最後まで解くことができます。いくつかの問題には作者からのコメントもついています。パズル作家としての第一歩を踏み出した4人が、試行錯誤をしながら、一生懸命つくったパズルの数々をお楽しみください。

目次

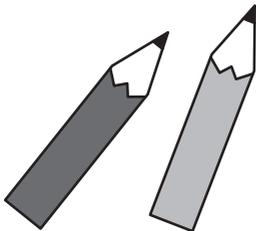
「美術館」の解き方 4

問題 5

答え 15

パズル作者(ペンネーム)

いせ かつひめ スプラしか勝たん！ バーソルミュークま



協力／株式会社ニコリ

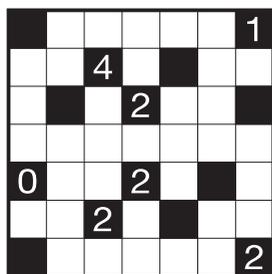
「美術館」の解き方

「美術館」は、数字を手がかりにしながら、マスに照明(○)を書きこんでいくパズルです。以下のルールにしたがって解いていきます。

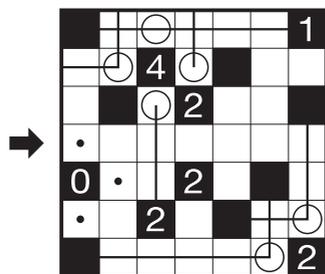
ルール

- ① 盤面のいくつかの白マスに照明を置き(○を書き)ましょう。
- ② 盤面の数字は、その数字の入っているマスにタテヨコにとなり合う白マスのうち、照明が入るマスの数を表しています。
- ③ 照明は、そのマスから上下左右に、黒マスか外枠にぶつかるまでの範囲を照らします。ナナメの位置にあるマスは照らせません。
- ④ 照明どうしが照らし合ってははいけません。
- ⑤ どの照明にも照らされない白マスがあってははいけません。

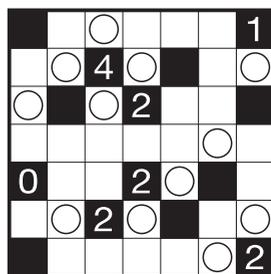
●例題●



●途中経過●



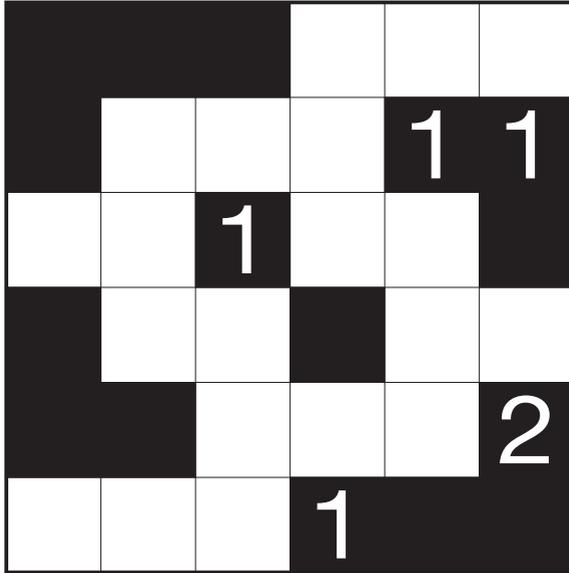
●答え●



○を置いたら途中経過図のように、そこから黒マスか外枠にぶつかるまで上下左右に線を引いておきましょう。また、○を置けないとわかったマスにも印をつけておくと解きやすくなります。

1

作●かつひめ



2

作●いせ

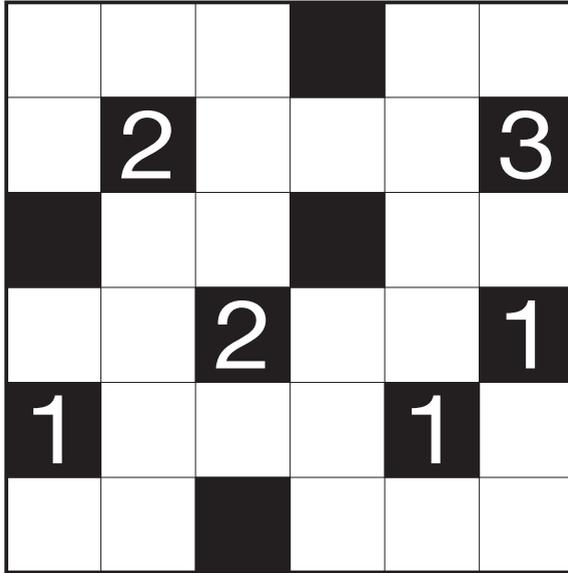
			1		
					3
					2
3					
		0			

●作者からひとこと…

バランスよく数を配置しました。

3

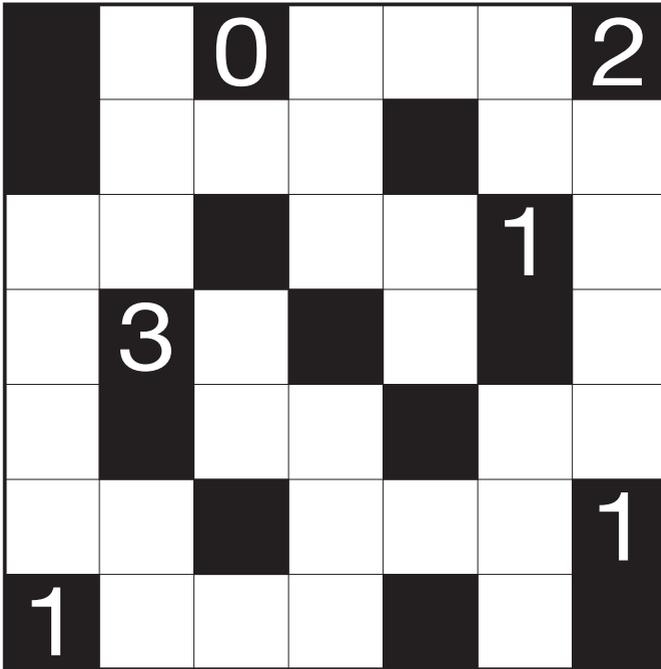
作●かつひめ



●作者からひとこと…
他の大きさや黒マス配置にも挑戦したくなった。

4

作●いせ

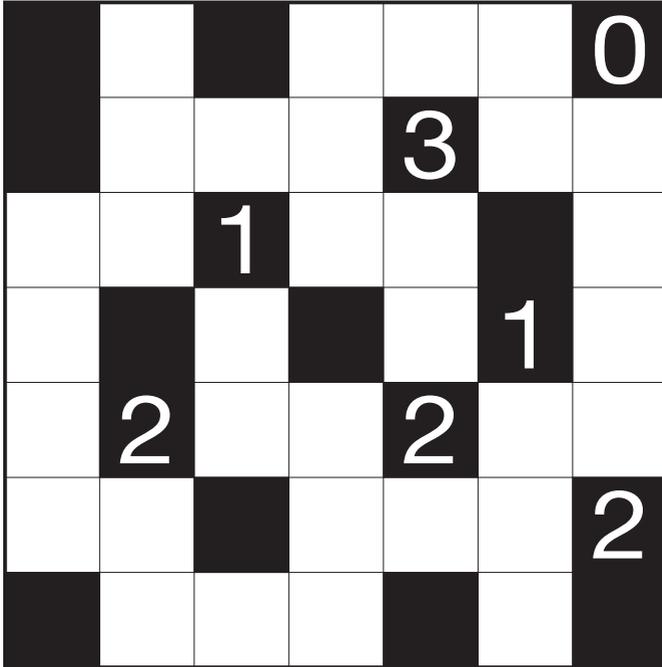


●作者からひとこと…

1を多めに配置して、難しくしました。

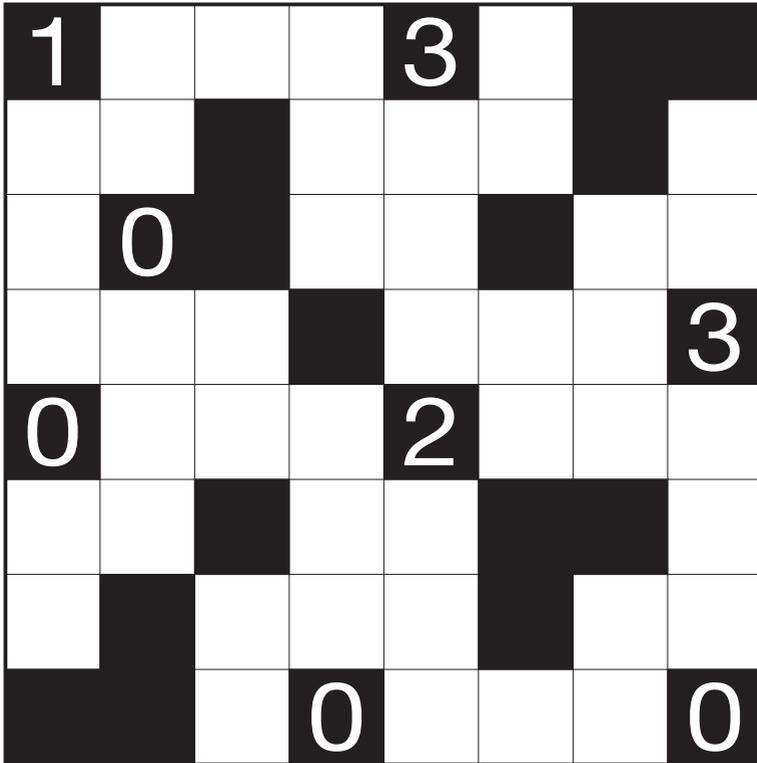
5

作●バーソルミュージーくま



6

作●いせ

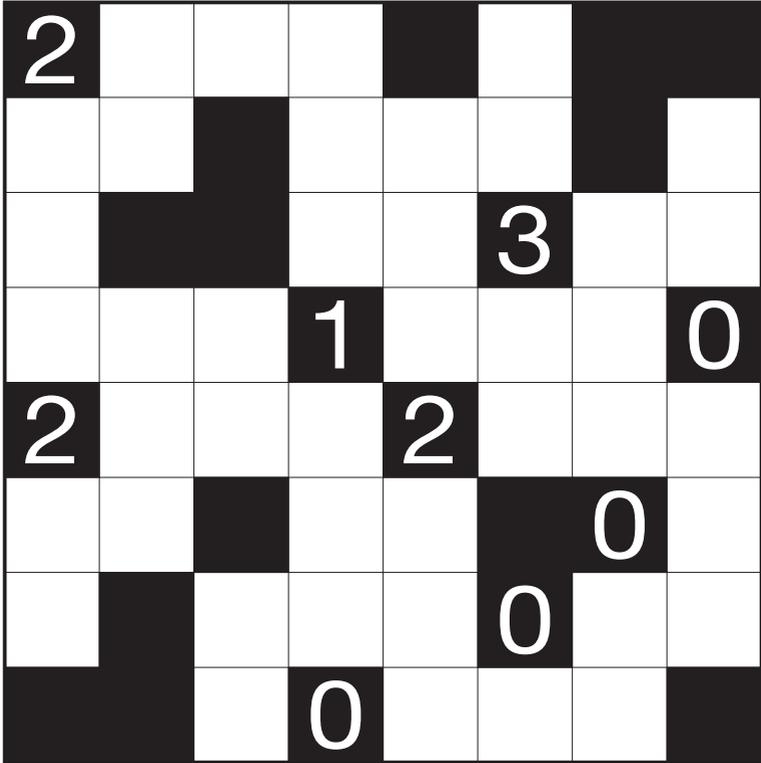


●作者からひとこと…

4を使わないで、数字を少なくして難しくしました。

7

作●バーソルミュージーくま



8

作●スプラしか勝たん！

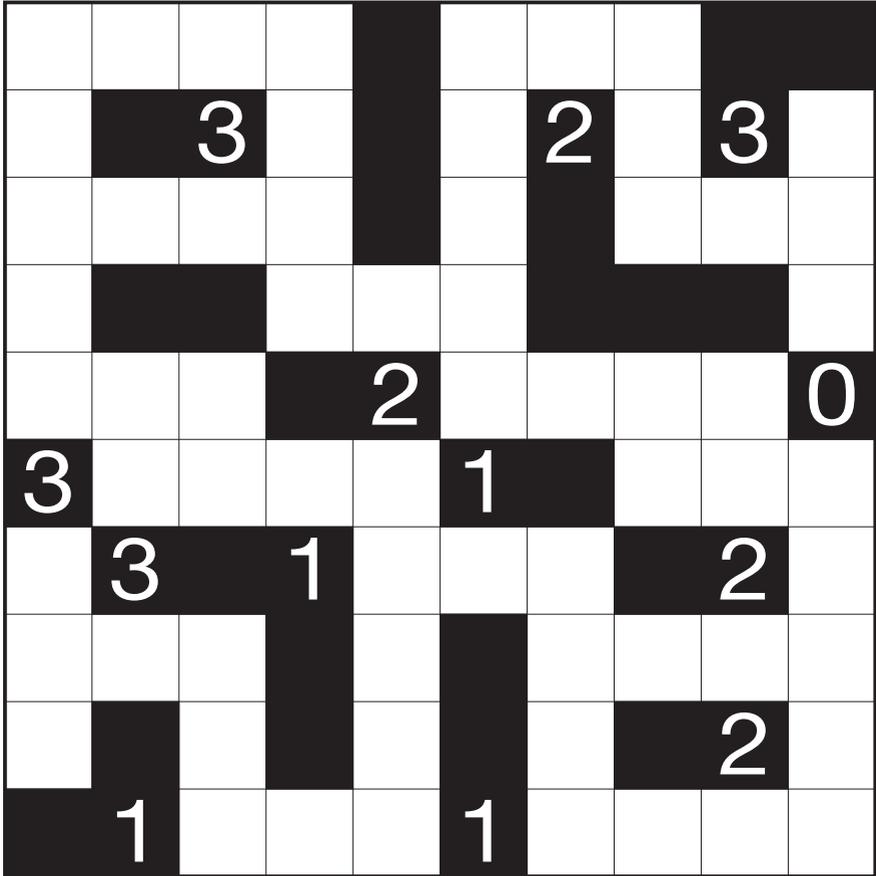
	4		2		2			2	
		0						3	
2				3					
	4							3	
			0						
	2					1			
		2		2					

●作者からひとこと…

2が多すぎる。逆に1が少ない。

9

作●スプラしか勝たん！

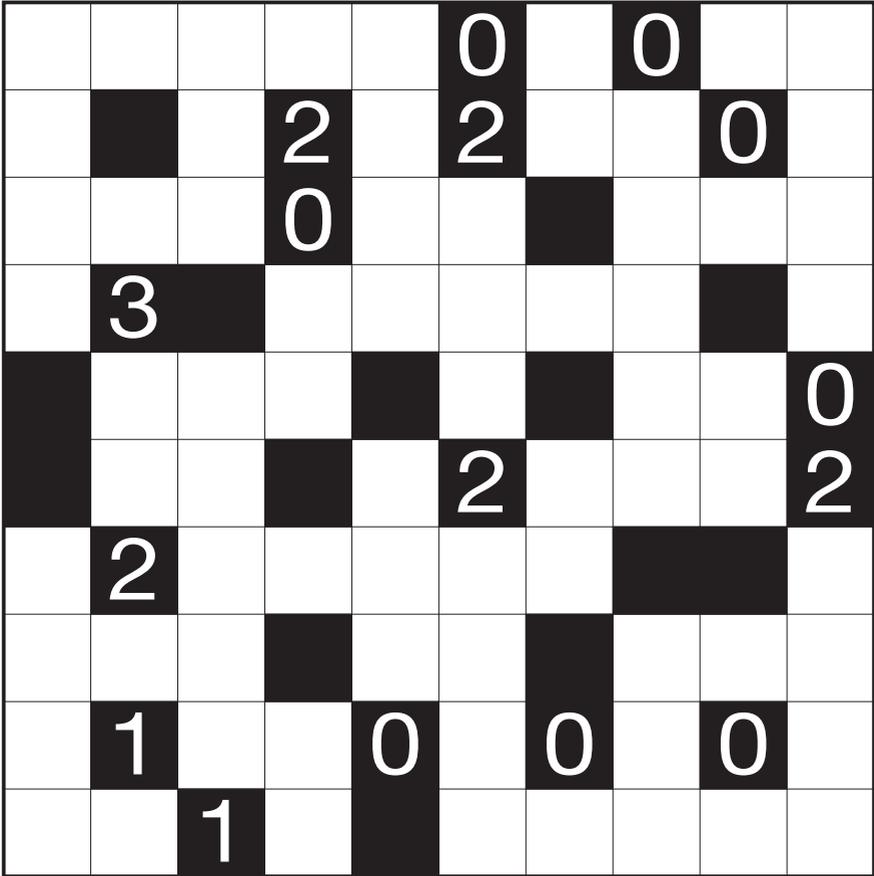


●作者からひとこと…

1と2と3の数を同じくらいにした。

10

作●いせ



●作者からひとこと…

0を半分までいど配置してとても難しくしました。

今日からキミも
パズル作家
作品集

~4人の新人作家からの挑戦状~