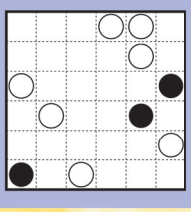
今号の大盛り「ましゅ」を解くために

今号ではP.14から「ましゅ」というパズルがどどんと掲載されています。
このページでは基本的な解き方をご説明します。

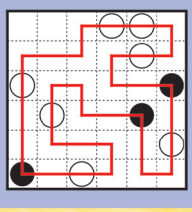
■一言でいうと

盤面の○と●に線を引き、１つのカクカクした輪っかを作るパズルです。

●例題●



●答え●



■ルールはこちら

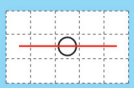
① 盤面のいくつかのマスに線を引いて、全体で１つの輪っかを作りましょう。
② 線は、マスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線を交差させたり、枝分かれさせたりしてはいけません。
③ 線はすべての白丸と黒丸を通らなければいけません。
④ 白丸を通る線は、白丸のマスで必ず直進し、白丸の隣のマスで直角に曲がりますが、両隣で曲がる場合と片方だけで曲がる場合とがあります。
⑤ 黒丸を通る線は、黒丸のマスで必ず直角に曲がりますが、黒丸の隣のマスでは曲がりません。

■線の引き方大図解

線の引き方は「○はストレート、●はカーブ」とイメージすると覚えやすい、かも。

×

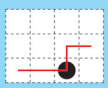
×



白丸を通る線は必ず直進します。でも白丸を通過する前後のマスに要注意。前後のマスの片方が直進のとき、もう片方では必ず線が曲がります。

×

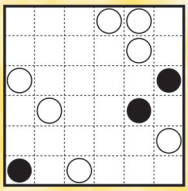
×



黒丸を通る線は黒丸のマスで必ず曲がります。でも黒丸を通過した線が通る「すぐ次のマス」は曲がっちゃダメ。どちらも必ずまっすぐ線が伸びます。

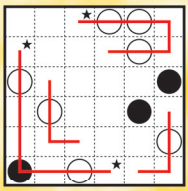
■例題を解いてみよう

●例題



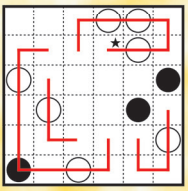
いきなり輪っかを作ることを考えず、確実に線を引けるところから少しずつ進めましょう。盤面の端っこや隅っこに、最初の手がかりがあることが多いです。左下隅の黒丸からは必ず→と↑に線が伸びます。左端や、上辺の白丸も外周の枠に沿って線が引けますね。

●途中経過１



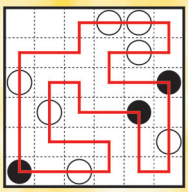
伸びた線の端から、さらに線を伸ばします。たとえば下辺の白丸はさっきの黒丸から線が伸びてきました。これで、この白丸は「すぐ左のマスで線が直進している」状態です。ということは反対側の「すぐ右のマス」では「線が必ず曲がる」とわかります。線を曲げて、上に伸ばしましょう。このマスを含め、いま★が付いている３つのマスは、同じ考え方で線が曲がります。

●途中経過２



線は交差したり枝分かれしたりしない、というルールもありますので、右端の黒丸からは↓と←に線が伸びるのがわかりますでしょうか。あとは「全体で１つの輪っかを作る」も大事。いま★の付いているマス、ここを通る線を左に伸ばしたとしたら…独立した輪っかができてしまい、どうやっても最終的に輪っかが２つ以上になります。ということは左ではなく、下向きに線を伸ばすのが正解です。

●答え



白丸と黒丸にルールどおり線をどんどん引く、つながった線がルールに違反しないよう線の端を伸ばす、輪っかを２つ以上にしない。これの繰り返しであれよあれよと線が伸びていくのです。見事１つの輪っかになった瞬間のスッキリが、とっても気持ちいいですよ。

ではP.14～の問題をお楽しみください！