

今号の大盛り 「フィルオミノ」 を解くために

今号では P.14から「フィルオミノ」というパズルをどっさりご用意しました。
このページで基本的な解き方を確認してしましましょう。

一言でいうと

盤面を「数字=ブロックのマス数」
になるように分割するパズルです。

●例題●

| | | | |
|---|---|---|--|
| 5 | 1 | 2 | |
| 4 | | 4 | |
| 1 | 2 | | |
| 2 | 3 | 4 | |

●答え●

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 4 |
| 5 | 1 | 3 | 2 | 4 |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |



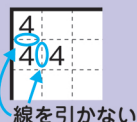
ルールはこちら

- ① すべてのマスに数字を1つずつ入れ、さらに点線の上にタテヨコに線を引いて、盤面をいくつかのブロックに分けましょう。
- ② 同じ数字が入ったマスがタテヨコに隣り合っている場合、それらは同じブロックに入ります。
- ③ ブロックに入るマスの数は、そのブロックに入る数字と同じになります。



ルール②と③について

ルール②は「同じ数字どうしが接したら必ず同じブロックになるから、線を引いて別のブロックにしてはダメ」ということです。



ルール③は、たとえば最初に「3」とあったら「その3を含むブロックは必ず3マスだよ」ということです。下図だと①が「3」になることで上下の「3」とつながり、3マスのブロックになります。

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 |
| | ① | |
| | 3 | |

例題を解いてみよう

●例題●

まずは違う数字の接しているところに線を引きましょう。ルール③があるので「1」はこの時点でマスの四方に線が引かれて、ブロックになりますね。

| | | | |
|---|---|---|--|
| 5 | 1 | 2 | |
| 4 | | 4 | |
| 1 | | 2 | |
| 2 | 3 | 4 | |

●途中経過1●

次はマスに数字を書きしていきます。たとえば右上の「2」は絶対に右側にしか伸びませんね。右隣のマスに2と書いて、これで「2マスのブロック」確定です。線でブロックを囲います。同じ考え方で右下の「4」なども決まっていきます。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 5 | 4 | | 4 | |
| 5 | | 3 | | 4 |
| 1 | 3 | 2 | 4 | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |

●途中経過2●

★のついた「4」の右辺と下辺は線が引けます。でないと右下から来た「4のブロック」と接してしまい、同じ数字がタテヨコに隣り合うのに違うブロックになるからです。ルール②に違反しますね。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 5 | 4 | | 4 | ▲ |
| 5 | | 3 | | 4 |
| | 1 | 3 | 2 | 4 |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |

さて、では▲のマスに入る数字はなんでしょう。すぐ上に確定した「2のブロック」があるので「2」は入らない。マスの数が足りないので「3」も「5以上」も入らない。したがってここには「1」しか入らないのです。

●答え●

線を引いて数字を書いて…と忙しいですが、慣れるとスイスイ進むのがフィルオミノの特徴です。盤面がブロックで埋めつくされていく快感を、ぜひ体験してみてくださいね。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 4 |
| 5 | 1 | 3 | 2 | 4 |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 4 |