

米澤 章夫

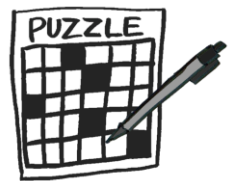
パズルと同色ゲームの世界展

令和2年1月29日（水）～2月7日（金）



74種類のペンシルパズルと11種類の遊びができるボードゲームを考案しました。

初見のものばかりです。パズルはパネルに展示されています。ゲームは体験コーナーが設けられています。よろしかったら、ご覧またはプレイしにお越しください。これらを用いた「パズル、ゲーム教室」を計画しています。



第7節 アンチ三目並べ 1 2人用

縦、横、斜めいずれかの方向に3個並べた人が負けというゲーム。空きマスに「かぶ」か「空」を記入していくのだが、最後までならつけ足すこともできる（記入された数字が「なら」なら「かぶ」を、「空」ならそれに「」をつけ足すこともできる）。記入して勝負をつけよう。

次の手番の人が負けになる例)

〇〇〇	〇〇	〇〇〇
〇〇	〇〇〇	〇〇〇
〇〇	〇〇	〇〇

43

第1節 差～暗号文 1

マスの間の数字はその両側のマスの数字の差（大きいほうから小さいほうを引いた値）を表す。この差をヒントに、マスに1～12をダブらず1個ずつ記入するパズルです。1～12を記入したとき、横の文字を1から順に読むと、文が現われる。どんな文が現われるだろうか。では、記入し、読んでみよう。

ハ	6	11ナ	8	シ
7		3		7
イ	4	ン	2	ヤ
10		7		3
タ	1	ワ	6	ニ
7		5		3
ジ	3	ン	2	ハ

れい)

3カ	3	6ド	6	12ル
8		5		5
11ア	10	1キ	6	7ウ
3		9		3
8ク	2	10ニ	6	4イ
6		5		5
2ン	3	5ハ	4	9ツ

キンカイハドウクツニアル

9

第7節 リフトアップループ 1

図は、ループ(輪)が形成された6×6タイル立面から5段目以下のタイルを縦列ごとに枚数抜き、上のタイルをドロップさせた状態を表す。この状態から抜いた6枚のタイルを元にもどし、ループを復元するパズルです。各縦列どの順番にどんな種類のタイルをもどしたら、復元するだろうか。解答欄に復元したループを描いてみよう。

44