

# 算数大好き小学生の 算数パズル王国

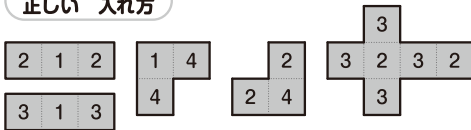
## 第176回 白いマスと黒いマス

ルールにしたがって、ボードにあるすべての□と■に1つずつ数字を入れます。□■に当てはまる数字を書きましょう。

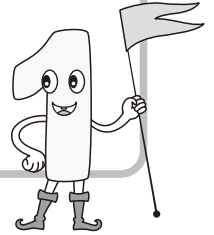
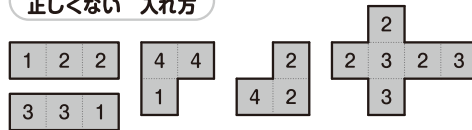
### ルール

- たて・横のどの列を見ても、1列に同じ数字が2つずつ入るようにします。
- どうしがたて・横に隣りあっているとき、その■には同じ数字を入れてはいけません。
- どうしの場合、□と■の場合は、隣りに同じ数字を入れてもかまいません。

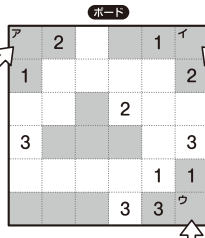
#### 正しい入れ方



#### ただ正しくない入れ方



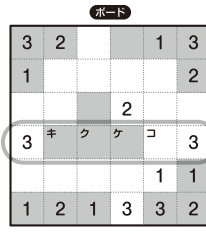
れい どの列にも1、2、3を2つずつ入れましょう。



■がたて・横につながっている所から考えるよ。  
アは1・2と隣りあっているから3と決まるね。  
イも1・2と隣りあっているから3だね。  
ウは1・3と隣りあっているから2だね。



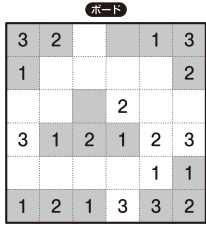
いちばん下のだんを考えるよ。  
残っている数字は、1・1・2だね。  
同じ数字が隣りあわないようにすると、オが2で、エ・カが1だね。



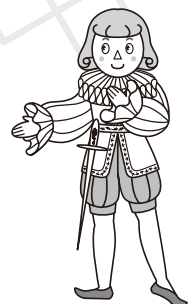
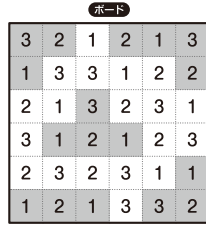
うへから4だん目を考えるよ。  
残っている数字は、1・1・2・2だね。右から2列目には、すでに1が2つ入っているから、コは2。  
そうすると、キ・ケが1で、クが2と決まるね。



あとはたて・横のどの列にも、1・2・3が2つずつになるように数字を入れていこう。



#### た 答え



### おうさま 王様からひとこと

今回は、□と■に数字を入れていくパズルです。どの列にも同じ数字が2つずつ入るという条件から、入れることができる数字を絞り込んでいきましょう。□と■とでは、入れ方のルールが異なることがポイントです。



## もんだい

### ヒント

ホップ(1)では、右から 3列目に入る数字から考えましょう。  
残っている数字は 1、1、2の 3つです。

1どうしが となりあわないように 入れましょう。

ステップ(1)では、上から 1列目から考えましょう。

1が入ると 決まる ■が あります。

ジャンプでは、☆の ついた ■に入る 数字から 考えましょう。

### ホップ

対象学年  
1年~6年

どの 列にも 1、2、3を 2つずつ 入れましょう。

(1)

ボード

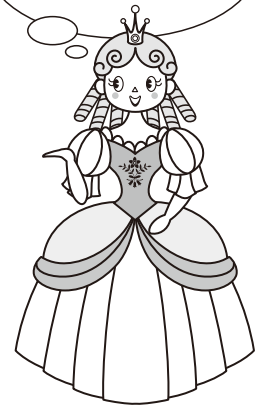
		2	2	1	
3					3
	1				3
1		1	3	2	
			3		1

(2)

ボード

		2		2	
1		2			3
	3		1		2
3		3			2
	3		3		
1					

ルールは かんたん。  
家族の 人たかも、  
いっしょに やってみてね。



### ステップ

対象学年  
2年~6年

どの 列にも 1、2、3を 2つずつ 入れましょう。

(1)

ボード

	3	3			
1					
	1		2		
		3			3
	1		2		
3					1

(2)

ボード

			1	1	
		2			
2	1			2	
3	1				1
		3			

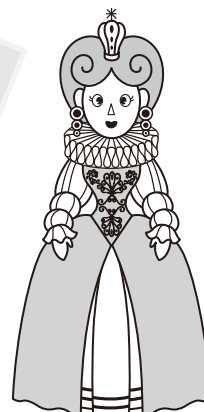
### ジャンプ

対象学年  
3年~6年

どの 列にも 1、2、3、4を 2つずつ 入れましょう。

ボード

	2		1			2
3	1		1			4
		3	2	3	2	
4	1			3		
3	☆		4		1	4
				1	4	
		1		3		3
		1				2



さん すう おう こく  
**算数パズル王国** **答え** さあ 答え合わせを しよう。



**(1)** ボード

3	3	2	2	1	1
1	2	3	1	3	2
3	2	1	2	1	3
2	1	2	1	3	3
1	3	1	3	2	2
2	1	3	3	2	1

**(2)** ボード

3	1	2	3	2	1
1	2	2	1	3	3
2	3	3	1	1	2
3	1	3	2	1	2
2	3	1	3	2	1
1	2	1	2	3	3



ボード

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



**(1)** ボード

2	3	3	1	2	1
1	3	2	3	1	2
3	1	1	2	3	2
1	2	3	1	2	3
2	1	1	2	3	3
3	2	2	3	1	1

**(2)** ボード

3	2	3	1	1	2
1	3	2	1	3	2
2	1	1	3	2	3
1	2	1	2	3	3
3	1	2	3	2	1
2	3	3	2	1	1

