

# ぐんたいあり (仮題)

[例題と答え]

[遊び方]

- ① いくつかの数字をタテヨコに移動させて、アリの行列 (数字が1から順に2、3、4…とタテヨコにつながったピースがいくつかできるようにしましょう。1しかないピースもあり得ます。
- ② 数字の移動は矢印で表します。矢印のせんはマスの中央を通るようにタテヨコに引きます。線は途中で折れ曲がってかまいませんが、太線をまたいだり、ほかの矢印や数字とぶつかるようにしてはいけません。
- ③ 異なるアリの行列どうしが辺を共有し(タテヨコに接し)てはいけません。

	1		3
2		2	
			1
	1		3

	1	↑	3
2		2	
		←	1
←	1		3

[動かした後]

	1	2	3
2	3		1
1			

こちら158号の「オモロパズルができるまで」で紹介されました。アリの行列を作ってあげましょう。例題で左下の「1」につながる可能性のあるのは左端列上から二段目の「2」しかないのので「1」を左に「2」を下に動かします。

**1** 😊

	2		3
		2	
1	1		
4			

**2** 😊

1	1		2
3		2	
4			

**3** 😞

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

**4** 😞

1					
1	1			4	
2					
	2				
	3				5
	6		3		

**5** 😞

					1
4			1	2	4
5			3	1	5
	2				
			1	2	1
	3				2
	4				3
2	1	2	4		1
				1	1



※例題及び **5** を修正しました。

そんな動きもアリなのね。