

思考力育成問題集 サンプル - 魔方陣① -

縦、横、ななめの数字の合計が すべて同じになるように あいたます目に数字を入れてください。同じ数字は2回使えません。

6		
7		3
		4

練習 1

6		
7		3
		4

練習 2

6		
7		3
		4

練習 3

6		
7		3
		4

思考力育成問題集 サンプル - 魔方陣① -

縦、横、ななめの数字の合計が すべて同じになるように あいたます目に数字を入れてください。同じ数字は2回使えません。

1		
		0
3		

練習 1

1		
		0
3		

練習 2

1		
		0
3		

練習 3

1		
		0
3		

ルールに従って 数字を入れてください。

		7	14		8	6
	6			11		
	15			14		
		7			8	
16	11	8				6
7			10			
5				5		

..... ルール

- ①正方形のます目の中に、1～9の数字が入ります。
- ②ななめの線の入ったます目の数字が、その右または下に並んだ、ひと続きのます目の数字の和になるようにします。
- ③ひと続きのます目の中に、同じ数字を入れてはいけません。たとえば、

6	ア	イ	ウ
---	---	---	---

の場合、ア、イ、ウの和は6ですが、この組み合わせは {1, 2, 3} だけです。{1, 1, 4} や {2, 2, 2} は同じ数字が入っているので、ルールに反します。

ルールに従って 数字を入れてください。

		9	11		6	9
	5			7		
	20			13		
	9	12	5		10	
17						9
7			10			
9				8		

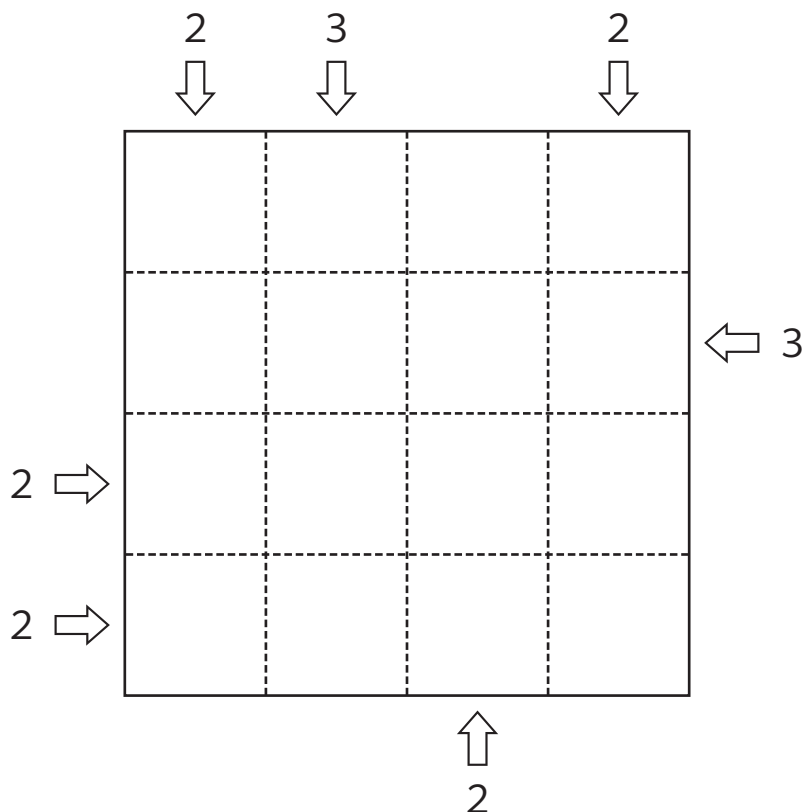
..... ルール

- ①正方形のます目の中に、1～9の数字が入ります。
- ②ななめの線の入ったます目の数字が、その右または下に並んだ、ひと続きのます目の数字の和になるようにします。
- ③ひと続きのます目の中に、同じ数字を入れてはいけません。たとえば、

6	ア	イ	ウ
---	---	---	---

の場合、ア、イ、ウの和は6ですが、この組み合わせは {1, 2, 3} だけです。{1, 1, 4} や {2, 2, 2} は同じ数字が入っているので、ルールに反します。

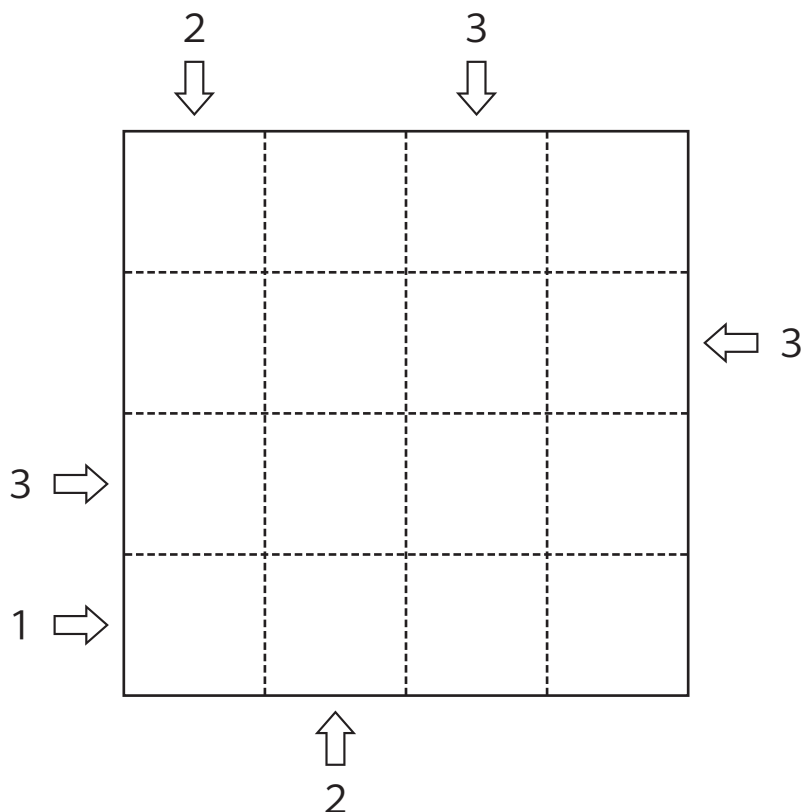
ルールに従って 数字を書いてください。



..... ルール

- ①各ます目は、真上から見たビルの高さを表します。
- ②すべてのます目に、ビルの階数を入れます。
- ③各列（縦、横）に、1～4階のビルが1つずつ並ぶようにします。同じ列に同じ数字は入りません。
- ④矢印の数字は、その方向から見えるビルの本数です。 3 4 2 1 と並んでいたら、左から見ると「2本」、右から見ると「3本」になります。

ルールに従って 数字を書いてください。



..... ルール

- ①各ます目は、真上から見たビルの高さを表します。
- ②すべてのます目に、ビルの階数を入れます。
- ③各列（縦、横）に、1～4階のビルが1つずつ並ぶようにします。同じ列に同じ数字は入りません。
- ④矢印の数字は、その方向から見えるビルの本数です。 3 4 2 1 と並んでいたら、左から見ると「2本」、右から見ると「3本」になります。

ルールに従って 数字を入れてください。

	4		1	3	
	6				
		5			4
				6	
3	5			1	

..... ルール

- ①あいたます目に、1～6の数字が入ります。
- ②縦、横のそれぞれ6列に、1～6の数字が1つずつ入ります。
- ③太線で囲まれた2×3の各ブロックにも、1～6の数字が1つずつ入ります。

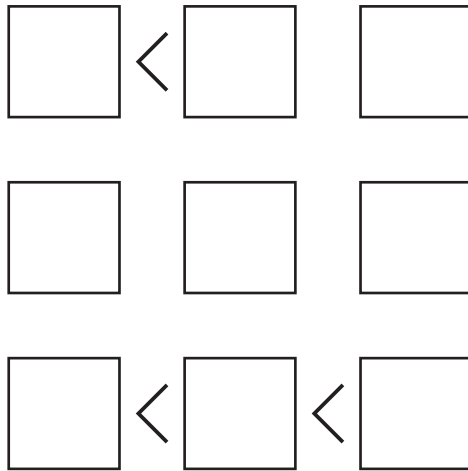
ルールに従って 数字を入れてください。

1					6
		5		1	
	4				
		3			
6					2
				4	

..... ルール

- ①あいたます目に、1～6の数字が入ります。
- ②縦、横のそれぞれ6列に、1～6の数字が1つずつ入ります。
- ③太線で囲まれた2×3の各ブロックにも、1～6の数字が1つずつ入ります。

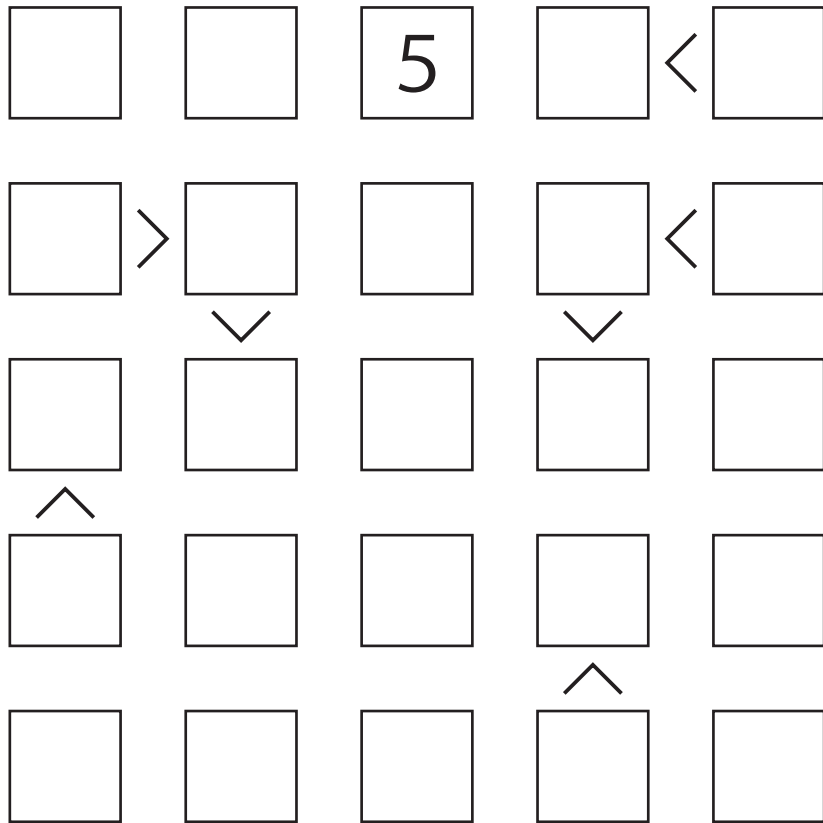
ルールに従って 数字を入れてください。



..... ルール

- ① 縦、横のどの列にも 1～3 の数字が 1 回ずつ入ります。
- ② 「< , >」は不等号を表します。

ルールに従って 数字を入れてください。



..... ルール

- ① 縦、横のどの列にも 1～5 の数字が 1 回ずつ入ります。
- ② 「< , >」は不等号を表します。