

# ガッテン! ナンプレ

<遊び心 生活・仕事の知恵 教養を養う 脳血流アップ体操>

## 5 "ゲームご案内" 及び "解き方講座あらまし"

こんにちは！ <sup>筆名</sup>鈴木アモ<sup>amo</sup>です。”このサイトにお越しいただきありがとうございます。このサイトでは、ナンプレゲームを始める前の基礎知識としての「ゲームご案内」及び講座の進め方を「解き方講座あらまし」としてご案内させていただきます。具体的な解き方は、講座内で多数の図面を用いて 分かりやすくご紹介させていただきます。

8			2			9
		7	4			
	2	5	3			
5						1
6	8	3	4		5	
7					6	
	6	7	1			
		1	6			
2			8			4

52 = ?

10

目 次	
15	第1編. <b>ゲームご案内</b> - - - - - P.2 ゲームの <sup>概要</sup> あらまし、出題ルール、当サイトの特徴、回答式、理解度チェックシート、ナンプレの発生起源 などの解説。 *別途作成の"テキスト"三部構成のうち"第1編"と同じ内容を公開し掲載します。
20	第2編. <b>"解き方講座"あらまし</b> - - - - p.12 ゲーム上達のコツ…"解き方"を知る "実技力"を磨く、 "pdf 総合的解き方解説書 (テキスト)" あらまし、 講座開催要領

## 第1編 ゲームご案内

こんにちは！<sup>筆名 amo</sup>鈴木アモです。”ナンプレの解き方”解説です。

知恵や実力を頭の奥にしまい込んだままでいませんか？ 解けたときの“達成感、醍醐味”を味わうことができます～！

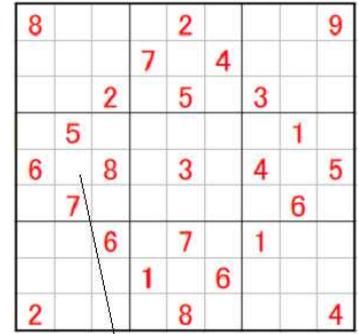
“第1編”では <sup>概要</sup>ゲームのあらまし、出題ルール、当サイトの特徴、回答式、理解度チェックシート、ナンプレの発せ起源 など。

初めての方…出題ルールなど実力を付ける重要なサブ・ルールなどのご確認を。経験のある方…実力度は？ 次のpdf、QR により “理解度チェック”のご利用をおすすめします。“解法一覧”の簡易版としてもご利用いただけます。

→ <http://wwwb.dcms.ne.jp/~abi/amo-nample-t.pdf>

### \* "pdf"とは？

Portable Document Format の略称。表示・保存・印刷で各種の電子機器に使用可能な汎用性の高い電子ファイル。USBメモリにも保存可能。印刷に限ればprint data fileとも言えます。



52=?

チカラ試し



amo-nample-t.pdf

### 第1編 目次

第1. ゲームご案内	p.2
1. 「ナンプレ」 <sup>nump</sup> とは	p.2
2. 出題ルール	p.3
3. ”アモ”の解説の特徴、ゲームの進め方	p.3
(1) 二系統の解き方とは？	p.3
(2) 候補数字 <sup>から</sup> 絞り系を 空マス絞り系にも適用し理解する	p.4
(3) ゲームエリアや 解き方に 名前を付ける	p.5
(4) 絞り込み対象のユニットを決める	p.6
(5) 絞り込みエリアの見える化、イメージ化	p.7
4. チカラ試し…なぜこうなる？	p.8
5. ナンプレ（数独）の歴史	p.8

### 第1. ゲームご案内

#### 1. 「ナンプレ」<sup>nump</sup>とは

正式名”ナンバー・プレイス”<sup>number place</sup>。SUDOKU、「数独」<sup>すうどく。\*ニコリ社の登録商標</sup>ともいう。

(1) 生活の知恵、仕事のアイデア、発明・発見のカギとなる 隠れた数字を見える化する「逆

転の発想」、不要な数字を削除する推理力・教養を養う ロジカル・シンキング 論理性の高い” 発見” のゲーム。

(2) 集中力を鍛え、脳の血流アップに最適。

(3) 行、列、ボックス…3次元で展開する変則性が特徴。初心者向けから超難易の出題あり。

(4) 「数字は苦手」なんて言えませんよ！「イロハ…」や「abc…」でも成立する「せきとり席取り」  
5 ゲームです。ゲームの楽しみを増やしませんか。

(5) 言葉が通じなくても世界に共通。紙と鉛筆一本、海外の人達との交流の種たねともなります。

(6) 達人へのステップは、①解法パターンを知る ②出題からその配列を見分ける みわ にあります。

## 2. 出題ルール

10 (1) 行・列・ボックスのいずれにも「1～9」の数字がダブらずに入る。

(2) サブルール（結構、沢山あります！～🍀）

① 正解は、必ず1通りだけ。2通り以上ある又は解けない場合は出題誤り（希にあり）。

② 解き方は、何通りもある。主に しょうきょほう "消去法" を用い、確率論ではないこと 駆け引きのない絶対理論により解く。

③ ゆうい 有意でない解法の難易度は” 0”。

15 ④ 数字は、ミニ行列単位で規則的に配列される。

⑤ 字種数とマス数は等しい（略称：同数の原則）。

⑥ セット数字 配列は 回転する（略称：配列は回転する）。両睨みマスなど ゆる 絞り条件を緩めて解く場合あり。

\* これだけでは理解しにくいですね。具体的には関係各項でのご説明となります。

## 3. ”アモの解説” の特徴、ゲームの進め方

20 次項 二系統の解き方…から ①空マス絞り系、こうほ ②候補数字絞り系…に区分して解説。

二系統に分けると、体系化が容易になり、論理性も明確になり、理解も早まります。

すると、システム化も可能になります。当会では、「サポートシステム ナンプレステーション」を構築し、「回答式」を編成し、徹底した解説を実現しています。ゲームの醍醐味を損  
25 なく自動回答システムではありません。

・候補数字絞り系を空マス絞り系にも適用し、理解を深める。

・ゲームエリアや解き方に名前を付けて共有化、イメージ力もアップし りょく 理解を早める。

・絞り込みエリアのカラー化による 見える化で、joyful 面白い程に解けやすくなる。

### (1) 二系統の解き方とは？

30 解き方は、①空マス絞り系、②候補数字絞り系 に分かれます（再掲）。

#### ① 空マス絞り系



「下記参照ヒント数字」を使って、他の行・列・ボックス内の「空マス」を最終的には一つに絞る又は入る可能性の皆無の「後記参照候補数字」を絞込み（除外する消去）解法の総称。「ヒント数字」は、単独又は複数の字種を組み合わせ使用します。

ユニット内の空マスが2~4マス程度になったとき部分的に候補数字を仮入れしたり（だい効果大です）、空マス絞りで解けなくなって 候補数字絞りに切り替えるといった使い分けをします。

ぎょう行内・れつ列内での絞込み、行と列による複合的な絞込み、更に、幾つかのボックス内に連鎖する絞込みへと系統立てた講座です。

### 【ヒント数字】とは？

[ **出題数字** + 解数字 ] の総称です。

この解説では「赤」「黒」で色分けし、通常、大きな文字で表示します。例えば、20 ポ

絞込みに使用するヒント数字は、最も一般的な「一字種」の他に、「二字種」（二連ヒント / 二ヒントセット）（例；「1」と「3」）や「三字種以上」に組み合わせ、系統的に説明します。

## ② 候補数字絞り系

候補数字の組み合わせ（セット候補数字）により、ユニット内の候補数字や空マスを絞込み、或は、影響する他のユニット内の候補数字を絞込む解法の総称です。

### candidate digit 【候補数字】とは？

今ある空マスに入るべき二字種以上の数字（例：右図）。隠れた数字をイメージ化し 不要な候補数字を絞込み（消去）に使います。

二字種（例；23）とか三字種（例；235）を組み合わせで絞込みに使います。その結果、1字種になれば「解」数字となり、候補数字とは言いません。この解説では、通常、ヒント数字の文字サイズに較べて、小さなポイント表示、小さい順（昇順）に表示します。

候補数字の例

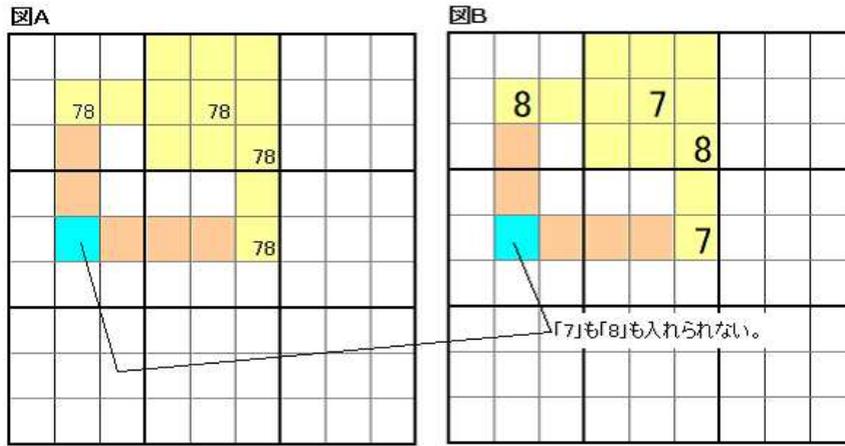
3	3	56	5
456	456	7	2
		8	5
2	0	1	4

### (2) 候補数字絞り系 を 空マス絞り系にも適用し理解する

二字種のヒント数字を組み合わせると（二ヒントセット数字（例：次頁図B））、絞込みに用いた二字種の候補数字を組合せて絞込むことと同じ絞り作用（例：次頁図A）が生じます。

ヒント数字は、お互いにダブ（重複）らないように配列されていますが、組み合わせることで連鎖作用が生じ、各マス間を結び付けたり切り分けたりする作用が生じます。これを逆用すると、絞込みができる配列を見つけるなどの理解が進みやすくなります。発想の転換です。

5



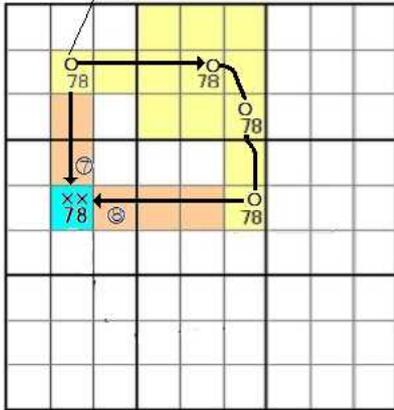
Remote Pairs

10

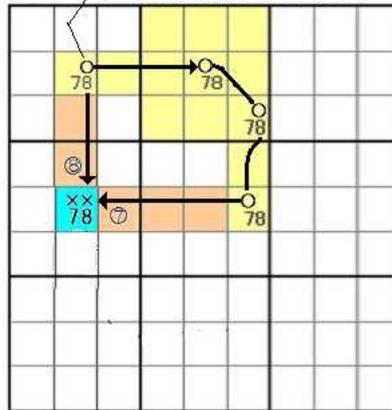
例えば、上図Aの二マスの候補数字「78」「78」の組み合わせをヒント数字にすると、上図Bの「7」と「8」の組合せと同じ絞り作用がマス52■に生じます。

図Aや図Bの青色マス■52には、候補数字「78」を入れられない禁止マスになります。

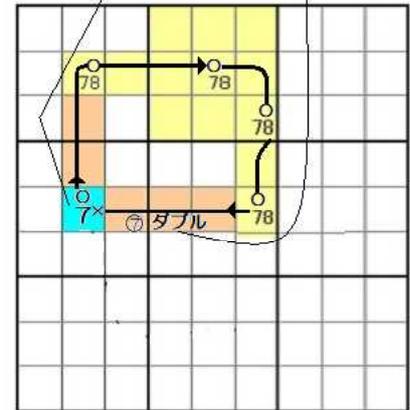
図A-1 7で回転の場合 → 52≠78



図A-2 8で回転の場合 → 52≠78



図A-3 52=7とすると、ダブル！



例えば、上図A-1でマス22=7と仮入れすると 56=8となり、また、上図A-2でマス22=8とすると 56=7 となり、いずれの場合であっても、マス52には "7"も"8"も入れられません (マス52≠78)。

15

次は逆転してみましょう。図A-3で 両方から見られる青色■マス52=7とし、時計回りをしてみます。すると、マス56=7となり、行c5では"7"が二つになり ルール違反となります。同様に"8"を仮入れしても"8"が重複します。

”見られる青色■マス” から見ると、すぐにも分かるという発想の転換を鍛えるゲームです。「仮入れ」は、絞り込みが解法として成立するか否かの検証手段となります。(詳細：後述)

(3) ゲームエリアや 解き方に 名前を付ける (イメージ力アップ、意思の疎通・共有化)

20

① ナンプレ・ゲームは、世界共通のゲームであるにもかかわらず、統一名称がありません。

日本国内でも統一されていません。「ゲームエリア」の名称も (次図)、解き方を表す「論理名称」も、統一名称がないのです。

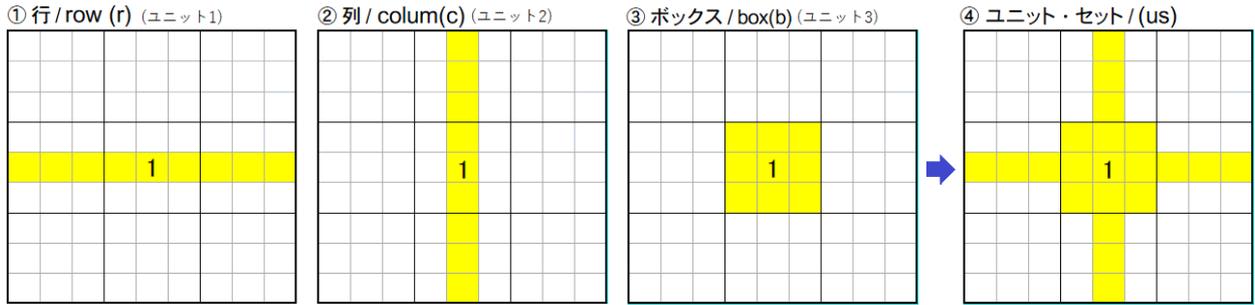
統一しないと、スムーズな説明が出来ず、説明を受ける側の理解や、プレイヤー同士の交流も進みません。共有化されていないため、意思の疎通ができにくいのが現状です。

”アモのナンプレ”では、統一的に独自の名称を付し、全体として統一的にゲームの理解を深められるようにしています（今後、名称を変更する場合あり。参考に、通称的な名称を付記する場合あり）。

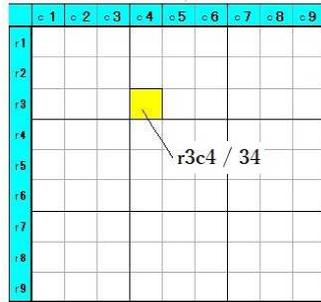
② 解き方に共通性のあるものを、”系統”、”系”と総称します。

5 ③ 次図は、当会のゲームエリアの名称です。「マス位置」「解法名」を表示する解答式（又は、回答式）、例えば  $r3c4=1$ （略式：34=1…下図⑤）を使えば、スピーディーに説明できます。

解答式に解法名を組み込むと、 $r5c5(\text{的絞})=1$ （略式：55(的絞)=1) のように表示します。

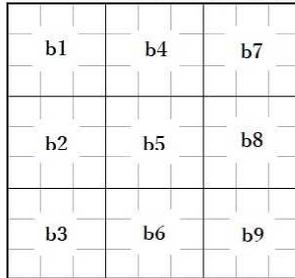


⑤ マス番号 (行r→列c↓)

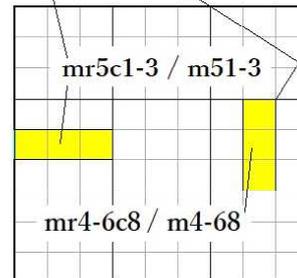


⑥ ボックス番号

b1=b11-33 b9=77-99



⑦ ミニ行 / ミニ列



④



15 "ボックス"と"ブロック"の相違点

"ボックス"は"3×3"の正方形を、行・列は"1×9"の長方形のブロックを形成。いずれもブロックです。明確に区別するために当会では"3×3"の正方形ブロックをボックスと命名しました。

(4) 絞り込み対象のユニットを決める

前頁 図B

20 ユニット外にあるヒント数字を使い、或は、ユニット内の候補数字を使い、対象ユニット内の不要な候補数字を削除するゲームです。通常、ヒント数字の多い順で 対象ユニットを決めます。

【 ユニット 】とは？

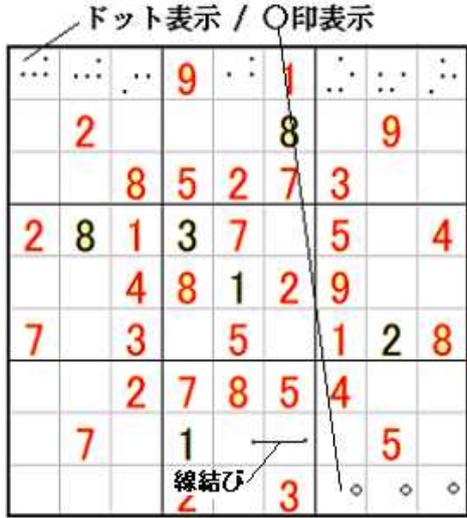
「ユニット」とは、一つの解数字の入る行、列、ボックスのいずれかの総称です（上図①～③）。各9ユニット、総計27ユニット（9×3）となります。

【 ユニット・セット 】とは？

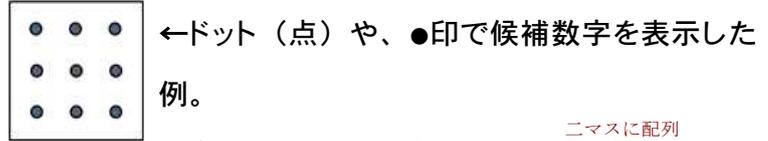
25 「ユニット・セット」(us)とは、行、列、ボックスを併合したエリアを指し（上図④）、上図①～③の各ボックス内に9セット、総計 9×9=81ユニット・セット。このような区切りは、将棋や囲碁にはない独特のものです。

(5) 絞り込みエリアの見える化、イメージ化

候補数字の表示方法には「ペンシル・マーク」<sup>ドット</sup>「候補数字書込み」<sup>いずれも メモ書きです</sup>「線結び」があります。



① ペンシル・マーク



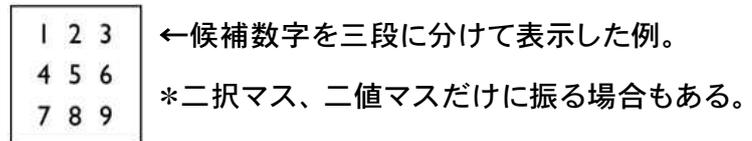
\*全てに付すのは大変、「二択マス」<sup>二マスに配列</sup>「二値マス」<sup>一マス二候補</sup>だけに付すのが効果的です。難易度の高い場合は全部に付す。関係ドットを線結びします（左図下部）。

【特徴】

- ・ 表示が簡単。
- ・ 空マス絞りの局面では、候補数字の抽出マスだけにメモ表示するのが、効果的でエコ。



② 候補数字の書き込み



【特徴】

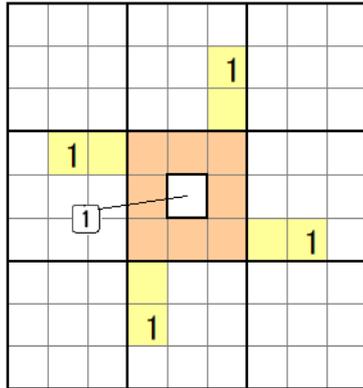
- ・ 候補数字をセット化する時に見分けやすい。
- ・ 空マス絞りの局面では、候補数字の抽出マスだけに表示するのが、効果的でエコ。

③ 絞り込みエリアのイメージ化

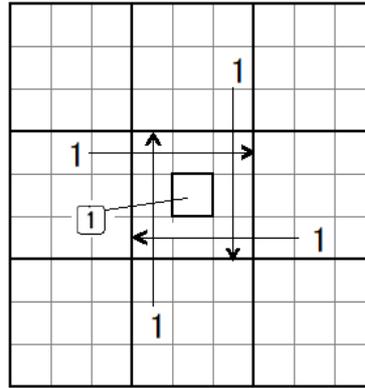
解説では、色塗りイメージを uses (下図A)。絞り込みエリアを線引きする方法もあります (下図B) <sup>いちべつ</sup> 識別しにくいですね (一瞥力脆弱)。

イメージ化は、物事の理解力や集中力を高め、頭の体操に有効です。記憶にも有効とされています。

図A



図B



#### 4. チカラ試し…なぜこうなる？

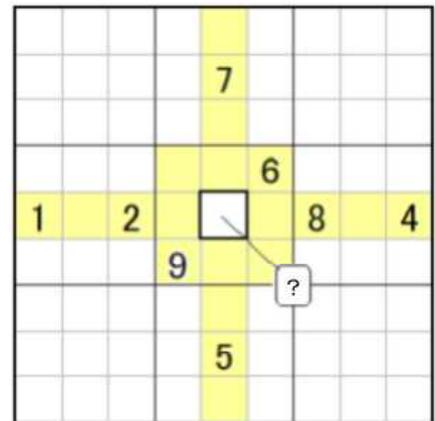
ナンプレは、”数独”とも称され、一人で楽しむゲームとされているためか、愛好者の間でも、ほとんど交流が進んでいません。「どのくらいできる？」と聞いても、大方は「…」(沈黙)、答えられません。

そこで 当会では、理解度チェックシートを提供しています。このチェックシートには「なぜ?この”答え”になる」かの思考を試す形式になっています。

例えば、前頁図には答えが直接に”1”と記載されています。が、右図では”?”マークを付し、初めての方にチカラ試しができるのです。次のpdf、QRによりご参照ください。

” 解法一覧 ” としても利用できます。

<http://wwwb.dcn.s.ne.jp/~abi/amo-nample-t.pdf>



amo-nample-t.pdf

#### 5. ナンプレ（数独）の歴史

##### (1) 方陣のルーツ（方陣：マス目形の陣形）

紀元前2000年の中国、亀甲にあった奇妙な1～9の模様を”3×3”の9マスの数独に似た方陣にして、洛書（らくしよ）」と呼んだ。縦、横、斜めの各三マスの数字を合計すると、いずれも”15”になります（右図）。

やがて九星術という占いに発展し、日本では九星気学と呼ばれた。

4	9	2
3	5	7
8	1	6

<sup>まほうじん</sup>  
「魔方陣」とも呼ばれ、ヒンドゥー教、イスラム教、ユダヤ教、キリスト教にも影響を与え、図案化したものが御守りや魔除けになっています。

ドイツの画家・デューラーの魔方陣も現れ（右図）、縦・横・斜の合計が「34」、他にも<sup>さんじゆうよん</sup>"34"となる組合せがあり、そのパターン数も全部で"34"となる不思議な配列です（他の組合せ→次頁）。

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

## (2) 数独の原点

スイスの数学者、レオンハルト・オイラー（1707～83）は、<sup>かける</sup>" $n \times n$ "のマス目を" $n$ 種類"の記号で埋め、各行や列で同じ記号が重ならない"ラテン方陣"を考案した。

この" $n \times n$ "を、今の" $9 \times 9$ "にしたのは、アメリカのデル・マガジンス社の1979年の雑誌に掲載されたハワード・ガーンズによる出題で、今の"ナンバープレース"の原形を編み出した。

5年後の'84年、パズル制作会社「ニコリ」（東京都台東区）の鍛冶真起（かじまき）社長が"数字は独身に限る"と紹介し、奇妙だが語感のよい"数独 / SUDOKU"と命名し、世界に定着した。

現在は、出題数字が中央のマスを中心に<sup>たいしろうけい</sup>対称形に配置されるように工夫され、バランスのとれた配列が定着している。より難問の" $16 \times 16$ "、 $25 \times 25$ "などの拡大版もあります。

国際的に注目されるきっかけを作ったのは、2004年に日本を旅行中に偶然に数独を書店で見つけたニュージーランドのウェイン・グールドです。これまでは手作りであった出題をコンピューターで作ることで、飛躍的に出題力が強化され、一気に世界に広まった。他社も"ナンバープレース"（略称：<sup>nump1e</sup>ナンプレ）として加わっている。世界数独選手権は、2006年3月に世界パズル連盟が第1回目を主催し、以後、毎年開催され、日本人も何回か優勝しています。

## (3) 好奇心旺盛な数学者も 研究対象に

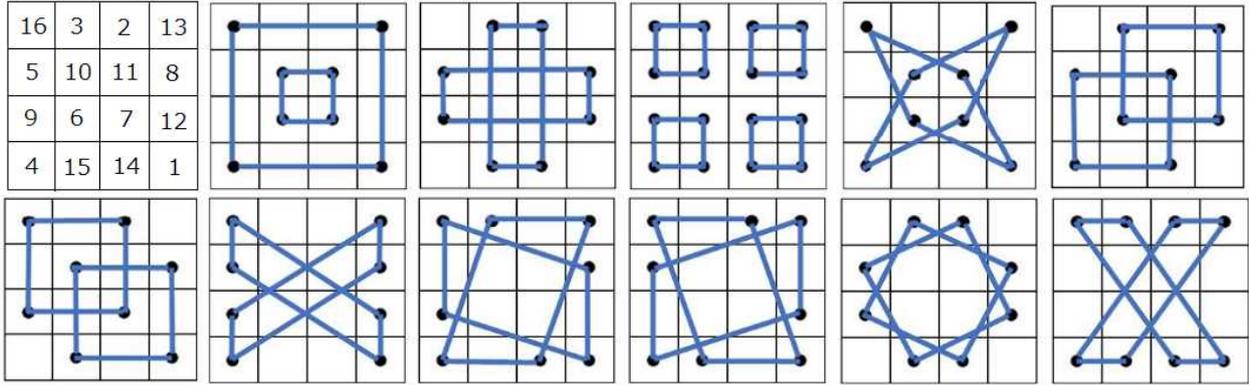
世界の学者も関心を寄せ、21世紀に入って数独に関連する論文が相次いで発表されている。

" $9 \times 9$ "のマス目の「(すべてのマス目が埋まった) 解は、" $10$ の $21$ 乗の $6 \cdot 67$ 倍ある」と報告し、京（けい）の上の垓（がい）に及び、出題の源泉は尽きないようです。なお、数学者が注目したからといっても、数字の計算ゲームではなく、優れて論理的な席当てゲームなのです。

一般的にヒント数が少ないほど解くのが難しくなる。アイルランド研究チームは「少なくともヒント数が $17$ マスに入っていないと解けない」と分析。現在では $16$ マス出題も若干あります。

【要約元 原典】日本数独協会サイト：<https://sudokujapan.com/blog/category/sudoku-story/>

【4×4 デューラーの魔方陣 答】



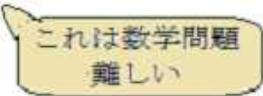
16-4-1-13, 10-6-7-11 / 5-9-12-8, 3-15-14-2 / 16-5-10-3, 9-4-15-6 / 2-11-8-13, 7-14-1-12 / 16-6-1-11,  
 4-10-13-7 / 5-4-14-11, 3-6-12-13 / 16-9-7-2, 10-15-1-8 / 16-5-1-12, 9-4-8-13 / 16-9-1-8, 4-14-13-3 /  
 16-15-1-2, 5-4-12-13 / 5-15-12-2, 9-14-8-3 / 16-14-1-3, 4-15-13-2 計 24 ... +10=34 通り。

5 (4) 出題 : "n×n"の魔方陣は可能でしょうか。

- ① "n×n"の魔方陣の合計数の算出式を考えよう！
- ② 5×5 → ?
- ③ 6×6 → ?

5×5の例→

11				8
		19		
5				22



(答) ①  $[(n \times n + 1) \times (n \times n) \div 2 \div n$  ②  $5 \times 5 \rightarrow 65$  ③  $6 \times 6 \rightarrow 111$

(第1編. ゲーム案内、終)

【編集 参考資料】

- 15 1. shu\_puzzle ナンプレを理詰め解説  
<https://www.youtube.com/channel/UCMZN0KEBdQ78TTVtakEgzIQ>.
- 2. ナンバープレース、数独 解法まとめ (ミシチャンのナンバープレース解法)  
<https://mishichan.web.fc2.com/index.html>
- 3. SudokuWiki.ORG (Sudoku Solver) <https://www.sudokuwiki.org/sudoku.htm> 他多数

【当会連絡先】 〒270-1151 我孫子市本町3-1-2 けやきプラザ10階

あびこ市民活動ステーション内 アシの会 主宰・鈴木

又は "090-6040-3535" (主宰・鈴木)

\* 【会員募集】

会員募集中です。上記にご連絡ください。ご意見もお寄せください。

\* 【“第1編 ゲームご案内”掲載の趣旨】

このファイル“第1編 ゲームご案内” pdfファイルは別途編纂のテキスト  
「第2編 空マス絞り系”及び”第3編 候補数字絞り系”」（次項の“第2編.  
解き方講座のあらまし”とは異なります）と一体としてご利用いただくもの  
5

当第1編に限りご利用はフリーとします（要：出典明示 “あびこアシの会  
ガッテン！ナンプレ 第1編”）。

\* 【テキスト「第2編 空マス絞り系”、”第3編 候補数字絞り系”のご利用】

前述の“別途編纂テキスト「第2編 空マス絞り系”、”第3編（候補数字絞  
10 り  
系”は、講座参加者のご要望で“貸与”するもの（貸与期間1年）。  
有料、継続貸与可

譲渡、再貸与（同居中の親族を除く）、web への掲載禁止。相談に応じます。  
印刷提供可。  
有料

\* 【改訂】

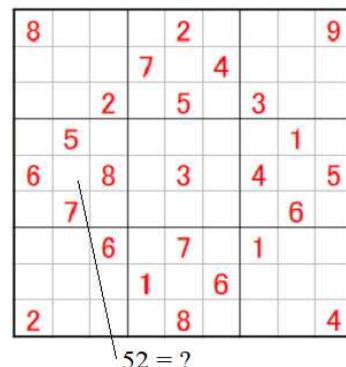
解説は、お断りなく増補、改訂をする場合があります。

1頁の上部欄外に“YMD” “V NO”により表示します。“テニオワ”程度の加  
15  
除修正は、“YMD”のみの表示、“V NO”は変更しません。

(以上) (次項は“第2編. “解き方講座”のあらまし”のご案内となります)

第2編. "解き方講座"のあらまし

5 “アモのナンプレ講座”に安心してご参加いただくために講座開催方法などの“あらまし”をご紹介します。



10

目 次

第1 ゲーム上達のコツ…“解き方”を知る、“実技力”を磨く - - - - p.12

第2 "pdf 総合的解き方解説書 (テキスト)" あらまし - - - - - p.15

第3 講座開催要領 - - - - - p.17

15 **第1 ゲーム上達のコツ…“解き方”を知る (意外に知られない)、“実技力”を磨く**

およそ小学3年程度

幼年期からご高齢の方まで楽しめる世界共通の数字の席当てゲーム (右上図)。

ルールは簡単、“解き方” (解法) は論理を駆使する“難解!” 消去法 しょうきょ による難儀な ナン プレー ぷれー。しかし、“空マス”や“候補数字”の“組合せ”、“仮入れ法”による検証などの パターン シンプルな方法で解いていきます。論理を考える楽しみ・面白さが味わえます。理解・上達の早道に至るには二つの課題があります。①絞り込みが可能な配列 (解法・型) を知ること、②出題に解法を適用する実技力を磨くこと…です。次のとおり。

25 1. 第1の課題…ゲームレベルアップのコツ…“解く配列 (解法・型)”を知ること (知る楽しみ)。“長年解けない”原因ともなる (1) 多くの方が見過ごしやすい“解く配列 (解法・型) を知る”こと。



30 ゲームを楽しむための最初の関門です。多くの場合、この解法・型を知らずいきなり解こうとしているものと見られます。解いているうちに解法が理解できる様になるはずだとお考えかも。初級～中級程度であれば、可能かも知れません。が、

“テクニック”とさる分野では、大きな壁となって立ちはだかっている状態です。テクニック以前の解き方や、解けても理由が“分からない”と言われる方も…。

例えば、自動車の運転免許の取得には“教科”と“実技”が必要です。解き方は“教科”のようなもの。

5 解く配列・型を知らないまま出題と睨らめっこしても、壁は突破できません。レベルアップにも結びつかず、中には、5年～10年のキャリアを重ねても解けないという方もおられます。

当会では、次の <sup>\*</sup> pdf 基礎資料（次の①②）から抽出した講座資料を提供、“知る”ことをサポート。ご要望により基礎資料も提供しております。

10 \* “pdf”とは？ Portable Document Format の略称。表示・保存・印刷で各種の電子機器に使用可能な汎用性の高い電子ファイル。USB メモリにも保存可能。印刷に限れば print data file とも言えます。

### ① pdf解き方総合論理図集（約50種類）

15 “空マス絞り系”<sup>詳細は後述</sup>の解き方 27 図面、“候補数字絞り系”<sup>詳細は後述</sup>の解き方 22 図面 から成る約 50 図面の総合的な pdf 図面集です。後述の<sup>ロジカル・シンキング</sup>“論理脳を駆使する”ための中心的な資料となります。なお、講座では、この pdf 資料を直接的には使用しません（ご要望により、講座とは別途 提供となります 500 円（印刷提供も可・以下同）。次項②の pdf 総合的解き方解説書（テキスト）と併せ 800 円です）。

20 この図面集から一部を抽出・加工し、“理解度チェックシート”及び難易度“5”程度までの初心者向け“講座用 解き方図集”を作成・使用します。

何故、全ての解き方を講座の対象にしないか？ <sup>ほとんど</sup>殆どの方が、そこそこに解ければよいと、難しすぎるのは敬遠されがちです。別途、“候補数字絞り系”を中心とした<sup>extreme session</sup>“激辛編”の講習も行います。

### 25 ② pdf総合解き方解説書（約80頁テキスト、約100図面搭載）

前記①の“pdf 解き方総合論理図集”の各解法図を解説したテキストです（見やすいカラー版。解説図面<sup>約100枚</sup>多数、メモ取り負担軽減）。

30 講座では、これらの解き方を講座の目的に応じ 口述・解説するものです。従いまして、テキストを中心にした講座ではありません。受講された方が、受講後の復習資料としてご利用することになります。

何故、テキスト“中心”の講座にならないか？ 補習資料とする理由は、一般的にも当てはまることですが、いきなりテキストを読んでも容易には理解出来ないことが多いからです。学生時代の授業・講義を思い出してください。初めての知識・理論は、講義を受けた上で、テキストを何度も読み替えしていませんでしたか？

5 また、文字にすると、説明が冗長になり、短時間では講座を修了できないからです。一目瞭然とした“論理図面”中心の口述・講座としています。

なお、体系的・総合的なテキストは世界的にも殆ど目にしていません（手前味噌かも知れませんが）。テキスト化するのが困難な理由があります。共通用語がない分野が多く、また、熟成した用語が少ないからです。

10 当テキストでは、用語の創作をしつつテキスト化し、これを解決しています。

ご要望で、講座とは別途に提供するもの（前記①の“pdf 解き方総合論理図集”<sup>6頁</sup>と併せ 800 円）。また、別途印刷提供も可 800 円、大幅に割安です。講座とは別渡しとなります。

15 なお、一部の資料を有料としていますが、“講座を聞くだけでよい”とする方もおられることに対応したものです。当会としては、できれば手にとって見て・読んでゲームの実用資料としていただきたいと考えております。解き方を”知識・教養として知っておきたい”と言う方もおられ、このような場合にはテキストも手に取って読んで頂ければと思います。

この講座は、<sup>せんえつ</sup>（僭越ですが）<sup>せっかい</sup>“お節介講座”ということもできます～

20 出題集は巷に<sup>ちまた</sup>あられ、新聞などでは概ねどこでも出題を掲載しています。注目すべきは、解ききれないで、出題を途中で放棄している模様なのです。“解けても理由が分からない”という方もおられます。“どうしても解いて見たい”、“認知症の予防の一助にしたい”、“とりあえず講座を聞くだけでよい”と思われる方々もおられます。しかし、“やればできる！”、頭の柔軟性を維持、改善の一助になり得ます。

25 加えて、講習に使用する会議室には、主宰者が用意する“無料”と“有料”とがあり、更に、出前講座のようにご依頼主さんが会議室を用意する場合があります。

これらの条件次第で均衡ある料金設定をしております。公共の会議室が無料の場合は、“講座は無料”、講座に直接的に使用しない基礎資料の提供を希望する方には  
30 “②の資料は有料”（ワン・コイン/500 円）という段取りを、会議室が有料の場合は、



併せて 800 円を、出前講座の場合は、若干の資料を配布する実費程度 及び 希望者には基礎資料を併せて 800 円で提供しております。ご要望があれば、ご相談に応じます。

5 (2) “解き方”は、<sup>ロジカル・シンキング</sup>論理脳を駆使する ナンプレ脳への切り替えが必要

幼少期なら ストレートな理解が、社会人では概ね 思考の転換が求められます (消去法による 生活は一般的ではありません。が、脳トレにはもってこいのゲームですから)。

次々と解いたときの達成感、ゲームを解きほぐす集中力、生活・仕事の知恵、課題への諦めない突破力を育み、<sup>はぐく</sup>知識・教養を高める実用性があります。

10 切り替えには、① 講座…まず聴く  ② pdf 解説書…見る  ③ 練習問題…試す   
の三段階にあります。まず、講座の受講をお勧めします。

何故、受講を優先し 推奨するのでしょうか…？ 前述のように 解説書を読んだだけでは、理解が進まない場合が多々あるからです。図面を多用し、カラー化し、見やすく理解しやすい編成に努めています。しかし、図面の読み込みに不慣れな場合があり得ること、及び、ナンプレの解き方自体が“難解”であることによります (単  
15 に、テキスト化したからと言って、解き方が易くなるものではありません 😊)。

勿論、解説書の読み込みだけでレベルアップされた方もおられますが。要は、受講する方が 早道であるという理由です。状況に合わせその場で 講座を進められるからです。

20 2 第 2 の課題…解き方を 出題に適用する“実技力”<sup>かんよう</sup>の涵養 ( 解けた時の楽しみ)

出題に向き合い 判断力を発揮する“実技”の訓練を要するという事です。自動車運転に例えますと、教習場内の練習コースや、路上運転の講習を受ける“実技”に相当するもの。”実行力・突破力”<sup>ブレイクスルー</sup>とも言えますね。しかし “解く配列 (解き方)”  
25 を知らずに、いきなり出題に向き合っても、“壁”に立ちはだかられます。

一方、“解き方”を理解しただけでは、プレーする楽しみの半分を享受するにとどま  
ります。サクサク解く為には、練習を重ねることが必要。当講座では、解いた実  
例 pdf も提供し、更に、“ナンプレ カフェ” (出題持ち寄り講座) も開催します。

また、ご要望により、“補講”、“出前講座”<sup>後記</sup>にも対応が可能です。

30 なお、当講座は、<sup>早解き</sup>クイック・プレーを養成するものではありません。じっくりと

考えながら、楽しんでいただくことを目標にしております。

## 第2 "pdf 総合的解き方解説書 (テキスト) " あらまし

### 5 1 当会の解き方解説書 (テキスト) は“統合的な解説書”

ナンプレの総合的な解説書は全国的には殆ど見当たりません。共有する用語が熟成しておらず、解説を書くための障害となっているからです (再述)。

10 当会では、「第1編 ゲームご案内」(総則。前項に掲載)の他に、個々の解法から共通する絞り込み作用を抽出し 解き方の全体を「第2編 空マス絞り系」及び「第3編 候補数字絞り系」に大別しました。この区別は、解き方の性格が根本的に異なる為です。

一般的には余り意識されおらず、用語も全く普及していませんが…。軽視すべきではありません。解き方の理解を遅らせる要因になり得ます。

15 そして、個々の“絞り込み作用”を示す名称を付し (例えば、行的絞り、二セットヒント絞り、ミニ行絞り、候補絞り など)、総合的・統一的な解説書に編成しました。“〇〇絞り”という名称を付しましたが、ゲーム自体が“消去法”を多用していることに対応した名称。一般的には用いられていませんが、解説には欠かせません。理解を早めることに繋がります。概要は次のとおりです。

20 (1) **第1編 ゲームご案内** : ゲームの<sup>概要</sup>あらまし、出題ルール、当サイトの特徴、回答式、理解度チェックシート、ナンプレの発生起源 など、総則的な内容です。この第1編は、前述の「第1編」にても公開しております。

(2) **第2編 空マス絞り系** : “空マス”とは、文字通り答えの出ていない空の<sup>cell</sup>“マス”のこと。日本では、殆ど馴染みのない用語ですが、解説には欠かせません。出題数字<sup>から</sup>や“解数字”をヒントに使用して、空マスを絞り込む解法の総称。

25 ナンプレゲームへの入り口となり、初心者向けの解法が中心になり、難易度およそ”5” ★★★★★まで。新聞などの一般向けの出題に適用する解法系です。

30 (3) **第3編 候補数字絞り系** : “候補数字”とは、空マス内に入る可能性のある数字のこと。日本では、殆ど馴染みのない用語ですが、英語圏では<sup>候補者</sup>“candidate <sup>数字</sup>digit”と称する場合があります。殆どで定着しているものと見られます。“候補数字”をヒントに使用し、“空マス”や“候補数字”を絞り込む解法の総称。多くは、難易度の高い解法を含む

出題に適用されます。

”激辛”まであります。新聞などの一般向けの出題であっても、この解法系の適用を求められる場合が若干あります。

## 2 当会の解説書（テキスト）は 推定です 本邦 推定です 初公開 三部構成。

5 統合化すると全体を把握しやすく、すばや 素早い理解・上達への道となります。例えば「〃字余り候補絞り〃が分からない」と言って、コミュニケーションを取ることができ  
10 ます。初級から激辛まで 統一した視点で組み込まれています。珍しい解き方解法もご紹介。これらを pdf ファイルにして提供するものです。

A4 判 80 頁余、見やすいカラー版です。解いて見せる回答事例を含め、pdf は 14 file  
10 余となります。講座当日にご説明する内容が 更に詳しく〃ガッテン!〃して頂けるように  
15 約100図面 図面多数、メモ取りが大幅に軽減されます。ご自宅等で復習テキストとしお勧めします。

## 第3 講座開催要領

### 1 公開講座の種類

「初心者」「中級者（ナンプレ カフェ）」「上級者」別に開催。次の pdf 又  
15 は QR"理解度チェックシート"により、およその実力度を判断できます。

<http://wwwb.dcms.ne.jp/~abi/amo-nample-t.pdf>



20 ① “初心者”とは、全く初めての方 及び 既にお楽しみ中で 更に新聞などの一般向け  
の出題に適用する星 5 ★★★★★とされた出題を解きたい方。上記の“空マス絞り系”  
が中心になります。また、お手持ちの出題で手詰まりとなっていて“ガッテン!”し  
たい方には”ナンプレ カフェ（出題持ち寄り）”を開催します。

”ナンプレ カフェ”は、持ち寄っていただいた出題を、その場で参加者と共に解  
25 く形式です。この際、当会作成 Excel VBA サポートシステム“ナンプレ ステーション”を  
大型ディスプレイに投影し、難題の局面での停滞を避け 進行をスピードアップし  
ます。

参加者の中には“ずるい”等と冗談交じりに言う方もおられます。が、出題の傾向  
や特徴、連続技を“共有して俯瞰”ふかんでき、大いに納得していただけます。

30 ② “上級者”とは、チェックシートが概ねクリアでき、更に、上記の候補数字絞り

系を解きたい方、“激辛/神/エキストリーム”などと称される出題を解きたい方です。当会作成サポートシステム“ナンプレ ステーション”を使用します。なお、この場合、出題の傾向のコメントをしますが、時間内に解き終えない場合は、後日連絡となります。

5

## 2 募集方法

開催は、月1回程度。会場・定員（2～20人程度…設備にも依ります）などは、次のpdf / QR 募集チラシ 及び 配布場所にて 具体的にお知らせします。

• <http://wwwb.dcms.ne.jp/~abi/amo-nample-pos.pdf>

10

• “けやきプラザ”1階（JR 我孫子駅南口に隣接、徒歩3分）

• “アビスタ”（駅から徒歩10分、手賀沼の畔り ほと 水鳥の戯れる風光明媚な会場）

• 市民プラザ（JR 我孫子駅北口方面 徒歩約5分、エスパ/イトーヨーカドー3階）



## 3 講座資料

15

### ① 理解度チェックシート

一覧形式の“解き方総合論理図集”（空マス絞り系で27パターン、候補数字絞り系で22パターン 計49パターンの全部又は一部を使用する場合があります。

### ② 総合解き方解説書の部分画像

20

ご要望で 別途“pdf 総合解き方解説書”を提供可。いずれも、講座中は使用しない基礎資料です。資料代等は、前記“【上達のコツ】”中の“2”をご参照ください。

なお、パソコン等がなくても当日使用の“理解度チェックシート”等により受講は十分可能です。



## 4 講座当日持参

25

### ① 筆記具

② パソコン又は USB メモリー（ご持参は 前記 ① pdf 解き方総合図集 ② pdf 総合解き方解説書”をご希望の方のみ。講座では、画像使用となるため、直接には使用しません。復習用資料として、有料、別途お渡しとなります）

### ③ 出題事例

30

出題持ち寄り講座“ナンプレ カフェ”の場合です。

#### ④ 飲み物

### 5 受講料

"無料"と"有料"の講座があります。

5 公共の会議室が無料の場合は、"受講料は原則として無料"。

会議室が有料の場合は、原則として資料代込みとなります。詳細は前記"【ゲーム上達のコツ】2"をご参照ください。有料の場合は、募集チラシに具体的金額を記載しております。

### 10 6 受講回数

当講座は、"理解度チェックシート"等を元にした口述・解説を中心とするものです。これに、若干の実例を適用する実技を含め、受講日毎に完結します。ご要望により複数回を受講する方もおられます。何度か受講されても理解できなかったことが、突然"ブレイクスルー"する場合があります。

15 しかし、"解いて見せる講座"を主体にするものでないので、ご了承ください。スピードゲームを目的にしたものでもありません。解き方の理解と解く"慣れ"が目標です。"出題持ち寄り講座"が有効。

スピードゲームは、①解き方の"理解"、②解く"慣れ"、③出題エリア全体の"暗記"（ほぼ、メモ記載を省いて解くこと）…が基礎になります（私は苦手な方です～💦）。

20

### 7 募集前予約

講座の募集前であっても 予約を受けます。開催日が決まり次第、参加のご都合をお尋ねします。次の主宰・鈴木までご連絡ください。

### 25 8 出前講座

ご要望により、"出前講座"にお伺います（実費程度）。

参加人数が多い場合は、大型モニター（TV）又は投影機プロジェクターを用意出来ることが条件となります。我孫子市内の近隣センター会議室では、借り受けることが出来る場合が多いです。

### 30 当会 連絡先

