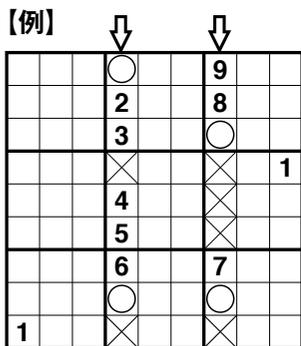


解き方上級編① スカイスクレーパー

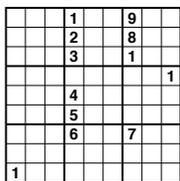
二択になっている「タテ列」の片方のマスと 二択になっている「タテ列」の片方のマスが 同じ「ヨコ列」の場合の手筋です。（タテヨコ逆でも可）



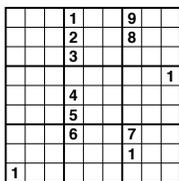
矢印のあるタテ列に注目してください。1 が入られるのは○のついたマスだけです。

1 が入るパターンは下図A～Cの3通りです。

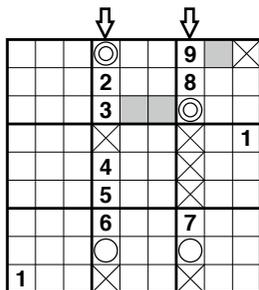
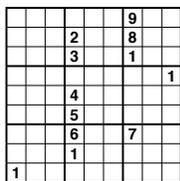
A



B



C

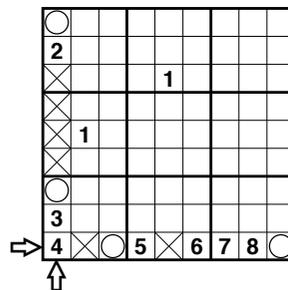


A～Cいずれの場合でも、左図の◎のマスのうちどれかには1が入ります。このことから、左図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。

解き方上級編② 2ストリングカイト

スカイスクレーパーはふたつのタテ列（もしくはふたつのヨコ列）でしたが、2ストリングカイトでは、二択になっている「タテ列」の片方のマスと 二択になっている「ヨコ列」の片方のマスが 同じ「ブロック」の場合の手筋です。

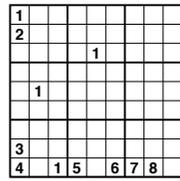
【例】



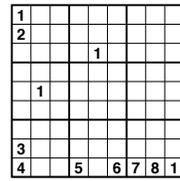
矢印のあるタテ列とヨコ列に注目してください。1 が入られるのは○のついたマスだけです。

1 が入るパターンは下図A～Cの3通りです。

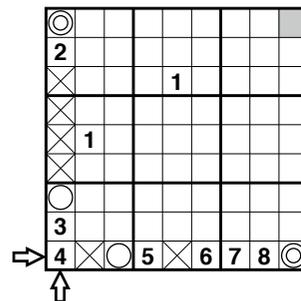
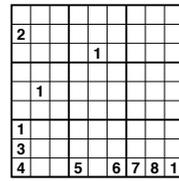
A



B



C

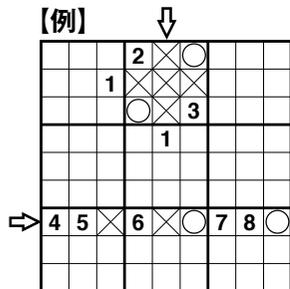


A～Cいずれの場合でも、左図の◎のマスのうちどれかには1が入ります。このことから、左図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。

解き方上級編③ ターボットフィッシュ

スカイスクレーパーや2ストリングカイトを一般化した手筋です。特定の数字を入れられるマスが2箇所あるブロック・タテ列・ヨコ列に注目します。この手筋は、特定の数字に注目し、二択になっている「ブロックかタテ列かヨコ列」の片方のマスと二択になっている「ブロックかタテ列かヨコ列」の片方のマスが同じ「ブロックかタテ列かヨコ列」の場合の手筋です。

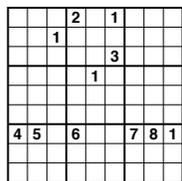
【例】



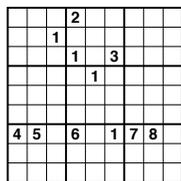
矢印のある真ん中上のブロックとヨコ列に注目してください。1を入れられるのは○のついたマスだけです。

1が入るパターンは下図A～Cの3通りです。

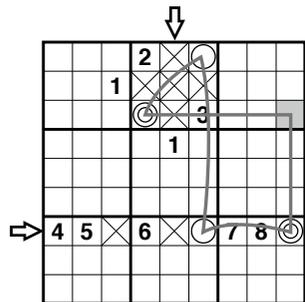
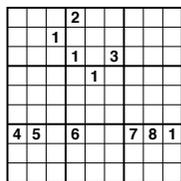
A



B



C

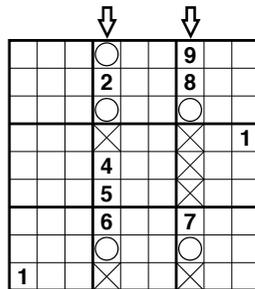


A～Cいずれの場合でも、左図の○のマスのうちどれかには1が入ります。このことから、左図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。

解き方上級編④ フィンド・X ウイング

Xウイングの4マスのうちのあるひとマスと同じブロックに、そのマス以外に特定の数字を入れられるマス（ここではフィンと呼びます）があります。そのマスを含む列かフィンに数字が入ることから、候補の数字を減らすことができます。

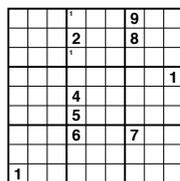
【例】



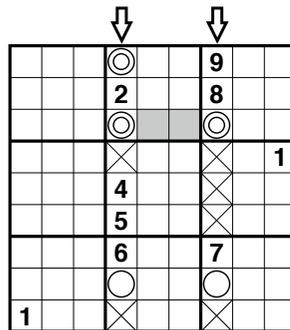
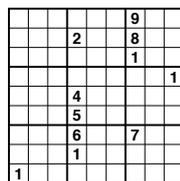
矢印のあるタテ列に注目してください。1を入れられるのは○のついたマスだけです。

矢印のある左のタテ列について、1が入るパターンは下図A～Bのようになります。

A



B



どちらの場合でも、左図の○のマスのうちどれかには1が入ります。このことから、左図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。

解き方上級編⑤ サシミ・Xウイング

フィンド・Xウイングとの違いはフィンがあるブロックのXウイングの位置のマスに その特定の数字を入れられないことだけです。

【例】

		↓		↓	
		○		9	
		○		8	
		3		○	
		×		×	1
		4		×	
		5		×	
		6		7	
		○		○	
1		×		×	

矢印のあるタテ列に注目してください。1 が入られるのは○のついたマスだけです。

矢印のある左のタテ列について、1 が入るパターンは下図A～Bのようになります。

A

			9		
			8		
		3			1
		4			
		5			
		6		7	
1					

B

			9		
			8		
		3		1	
		4			
		5			
		6		7	
1					

どちらの場合でも、下図の○のマスのうちどれかには1 が入ります。このことから、下図の色をついたマスには1 が入らないことがわかります。

↓ ↓

		○		9	
		○		8	
		3		○	
		×		×	1
		4		×	
		5		×	
		6		7	
		○		○	
1		×		×	

もし、そのマスが1マスならスカイスクレーパーと同じです。そのため、この手筋はスカイスクレーパーを含んでいます。また、フィンド・Xウイングとサシミ・Xウイングは非常に似ているため、両方合わせてフィンド/サシミ・Xウイングと呼ばれています。

解き方上級編⑥ フィンド/サシミソードフィッシュ

フィンド/サシミ・Xウイングを3列に拡張した手筋。空いているマスのあるブロックのソードフィッシュの位置のマスに、特定の数字を入れられるならフィンド・ソードフィッシュ、入れられないならサシミ・ソードフィッシュです。どちらの場合でも結果は変わりません。

【例】

		↓		↓	↓
		○		4	6
		○		5	7
		?		○	○
		○		○	○
		5		6	2
		6		7	3
		7		8	4
		8		9	5
		○		○	○

矢印のあるタテ列に注目してください。1 が入られるのは○のついたマスだけです。

?に1 が入られる場合はフィンド・ソードフィッシュ、?に1 が入られない場合はサシミ・ソードフィッシュですが、結果は変わりません。

矢印のある左のタテ列について、1 が入るパターンは下図A～Cのようになります。

A

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

B

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

C

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

↓ ↓ ↓

		○		4	6
		○		5	7
		?		○	○
		○		○	○
		5		6	2
		6		7	3
		7		8	4
		8		9	5
		○		○	○

A～Cいずれの場合でも、左図の○と?のマスのうちどれかには1 が入ります。このことから、左図の色をついたマスには1 が入らないことがわかります。

解き方上級編⑦ XY-ウイング

候補が[x,y]のマスのマスと[x,z]のマスのマスと[y,z]のマスのマスがあり、[x,y]のマスのマスと[x,z]のマスのマスが同じブロックか列にあり、[x,y]のマスのマスと[y,z]のマスのマスが同じブロックか列なら、[x,z]のマスのマスと[y,z]のマスのマスの少なくとも一方にzが入ります。このことから、候補の数字を減らすことができます。

【例】

23		13			
4	5	7			
6	7 ¹²	9		3	8
1		2			
8		4			
9		5			
5		6			
		8			

1			2			
	23	13		4	5	6
	12		4	5	6	
3		7				
	7	8				
	8	9				
	9					

候補の数字が書かれている3マスに注目してください。[2,3]が書かれているマスに入る数字が2の場合は下のマスが1、3の場合は右のマスのマスが1になります。

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

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

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

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

どちらの場合でも、下図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。

23		13			
4	5	7			
6	7 ¹²	9		3	8
1		2			
8		4			
9		5			
5		6			
		8			

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

解き方上級編⑧ XYZ-ウイング

XYZ-ウイングはXY-ウイングを拡張した手筋です。候補が[x,y,z]のマスのマスと[x,z]のマスのマスと[y,z]のマスのマスがあり、[x,y,z]のマスのマスと[x,z]のマスのマスが同じブロックで、[x,y,z]のマスのマスと[y,z]のマスのマスが同じ列なら、3マスのうち少なくとも1マスにzが入ります。このことから、候補の数字を減らすことができます。

【例】

			8	2	
	3		12	8	9
	9		123	13	
			4		
			5	4	
			5		
			6		
			7	6	
			7		

候補の数字が書かれている3マスに注目してください。[1,2,3]が書かれているマスに入る数字が1の場合は上のマスが2、2の場合は上のマスが1、3の場合は右のマスのマスが1になります。

A

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

B

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

C

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

			8	2	
	3		12	8	9
	9		123	13	
			4		
			5	4	
			5		
			6		
			7	6	
			7		

A~Cいずれの場合でも、左図の色のついたマスには1が入らないことがわかります。