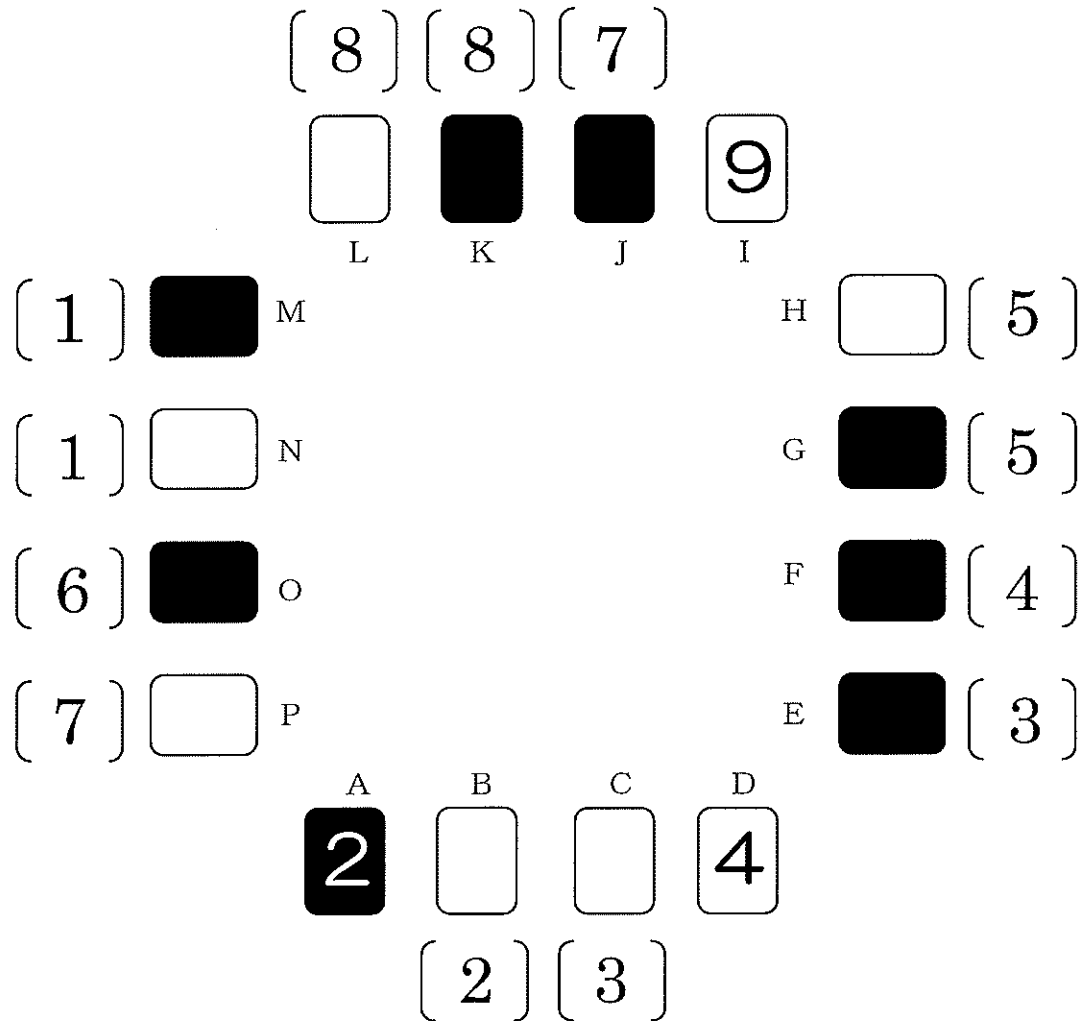


【解答】 詰めアルゴ その57

した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

いま、^{てまえ}手前のプレーヤーがAのカードを使^{つか}ってHのカードを7とアタックしてはズレました。ふせてあるカードの^{すうじ}数字を^あ当てましょう。

(カードは^{しろ}白と^{くろ}黒の1～8を使^{つか}っています。)



(考え方の例)

○残りのカード

■ ⇒ 1、3、4、5、6、7、8

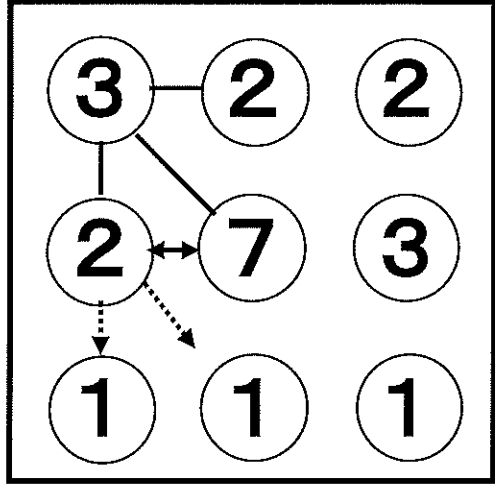
□ ⇒ 1、2、3、5、7、8

- ・ B=2、C=3が決定。
- ・ Iが白6なので、J=7、K=8、L=8が決定。
- ・ Hを7とアタックしてはずしたということは、P=7が決定。
- ・ Hの左に黒3枚なので、H=1はありえない。よって、H=5が決定し、残った白のカード、N=1が決定。
- ・ Mは白1より左なので、M=1。
- ・ H=5なので、Gは5かそれより小さい数。よって、O=6が決まる。
- ・ ならんで残ったE、F、Gは、残った黒の小さい順に3、4、5と決まって完成。

【解答】 ナンバーリンク その57

(考え方の例)

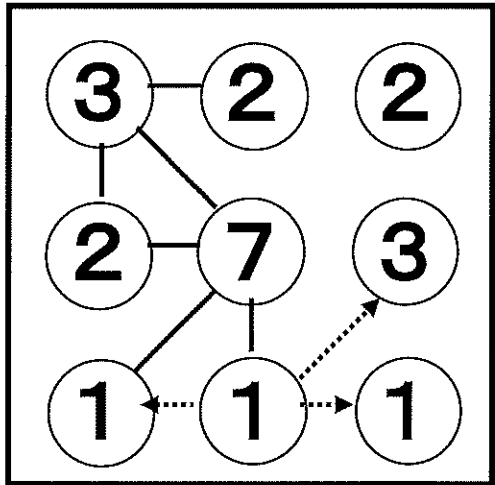
- ・ 左上すみ③が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。
- ・ 中央の⑦がキーナンバーです。
⑦は、「つなげない〇」が1箇所です。これは重要な手がかりです。



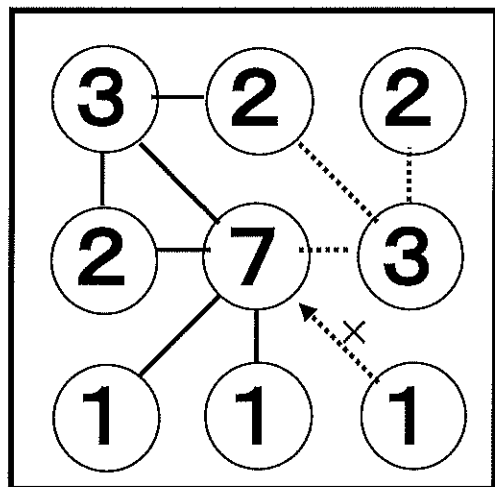
- ・ 仮に、左中②と左下①を結ぶと、両者が決定となるので、⑦はつなげない〇が2個になってしまいます。

さらに、左中②と中下①とを結ぶと、⑦はつなげない〇が3個 (左中②、左下①、中下①) になります。

よって、左中②と中央⑦がつながって、左中②が決定。



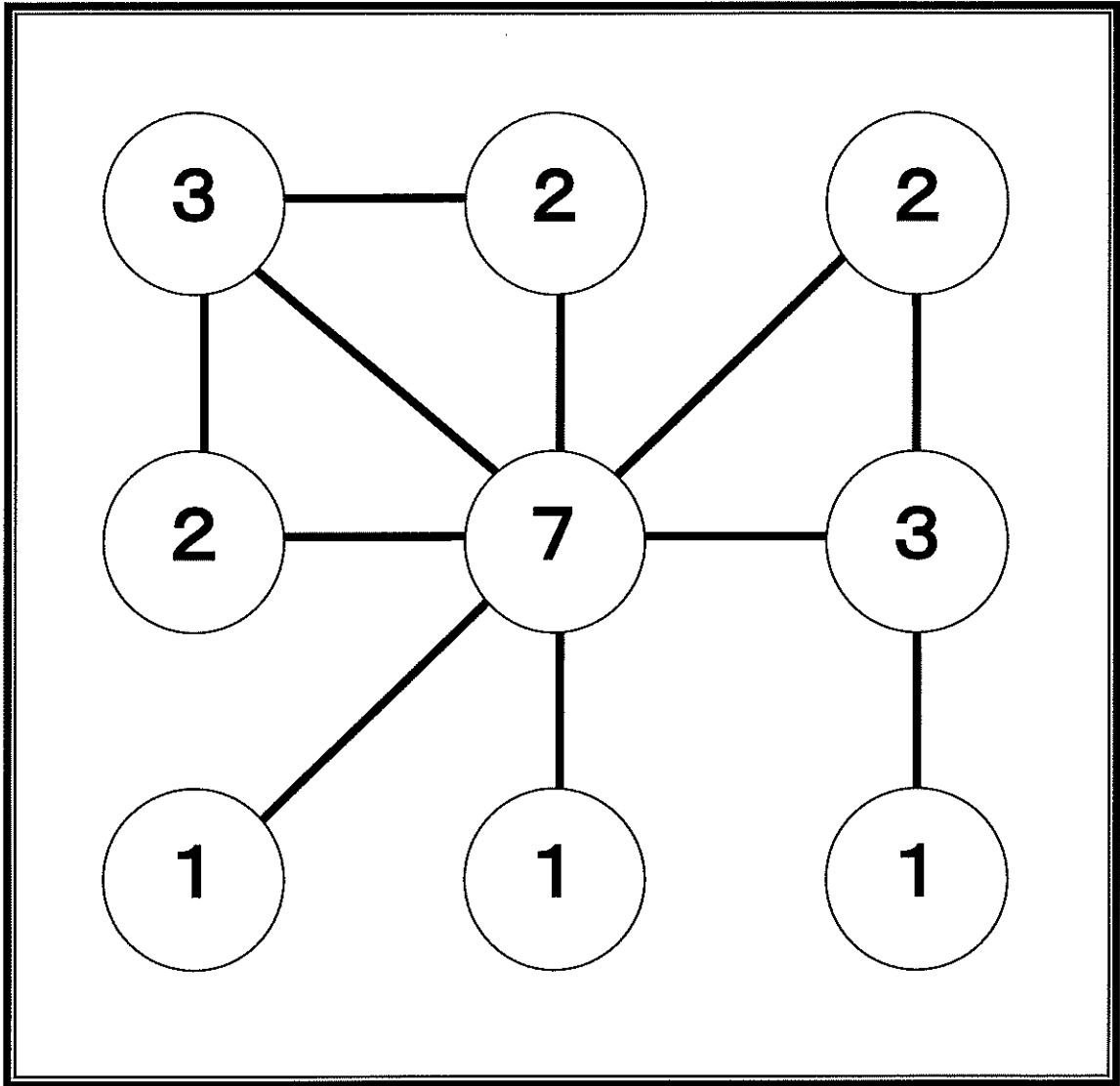
- ・ 中下の①を左右の①のどちらかとつないでしまうと、⑦から2箇所を奪います。さらに中下①と、右中③をつなぐと、右下①の行き場がなく、⑦からも2箇所を奪うので、左下①、中下①は、いずれも中央⑦とつながって決定。



- ・ 右下①を中央⑦とつなぐと、残りの右中③からの線が決まってしまう、⑦や上の②の行き場がなくなります。

- ・ 右下①と右中③をつなげば、右中③、右上②、中上②も必然的に決まって完成です。

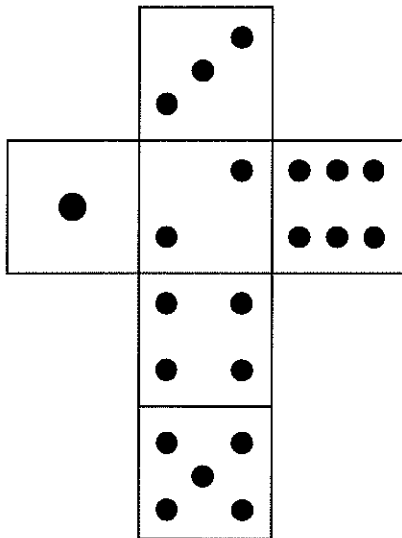
<完成図>



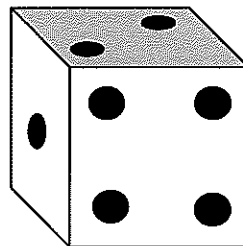
【解答】 チャレペー その57「サイコロの目」

した
下^{した}のてん^{かいず}開^く図^たを組み^た立て^{つく}て作^{ころ}ったさいころを^{ころ}転^{ころ}がしまし
た。(ア)と(イ)の手^{てまえ}前^{めん}の面^{めん}には、ど^めんな目^めが^{はい}入^{はい}るでしよ
う。

サイコロの目^めの^え絵^えを、向^むきも^{かんが}考^{かんが}えて^{ただ}正^{ただ}しく^か書^かきなさい。



(ア)



(イ)

