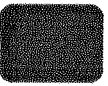


【解答】 詰めアルゴ その26

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。
おもて
表になっているカードをヒントに、うらになっているカードを
あ
当ててみましょう。(カードは白と黒の1～8を使っています。)
〔 〕の中に数字を書き入れなさい。

〔 8 〕〔 6 〕〔 3 〕〔 3 〕			
			
L	K	J	I
〔 4 〕 M		H 	
〔 6 〕		N	G  〔 2 〕
〔 7 〕		O	F  〔 1 〕
〔 7 〕		P	E  〔 1 〕
A	B	C	D
			

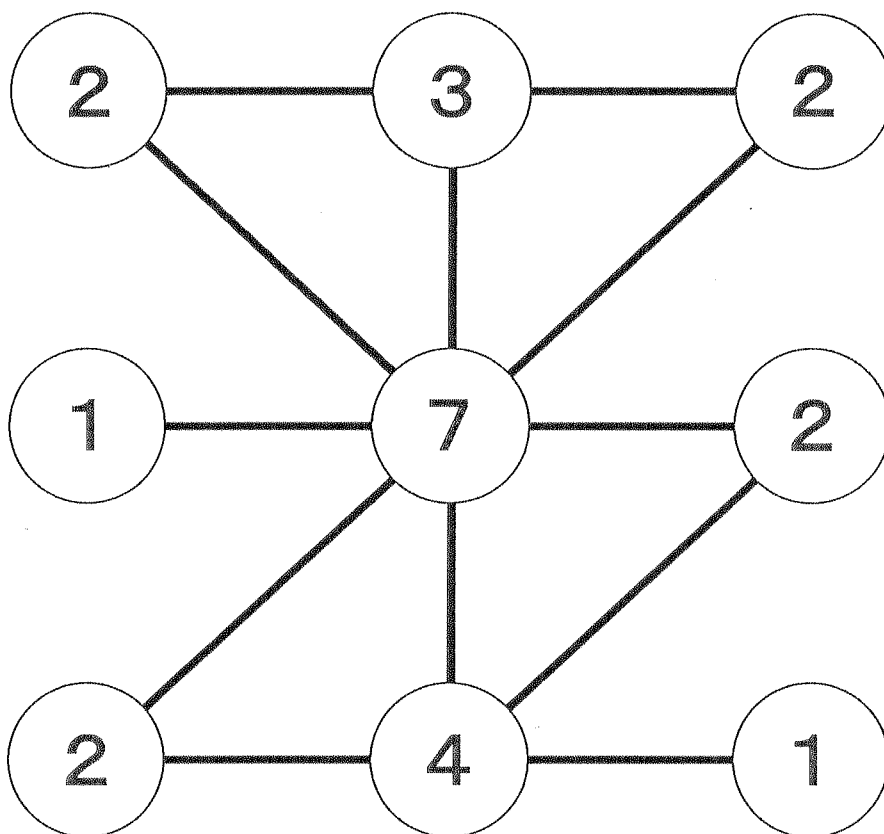
(考え方の例)

【黒の残り】 1、3、6、7、8

【白の残り】 1、2、3、6、7

- ・ E=1が決まり (定石)。
- ・ Oは5より大きいので、残りの黒で次に小さい3はIで決まり。
- ・ Jは3かそれより大きい数。Nは4より大きいので、G=2、F=1が決まり。そしてJ=3も決まり。
- ・ 残りの白6と白7はNとPで決まり。それらにはさまれたOは7で決まり。
- ・ 最後に残ったKとLは黒の6と8で決まり。

【解答】 ナンバーリンク その26



【詰め方の例】

- ・中段真ん中の7から右下の1に線を引くと、下段真ん中の4から4本線を引けない。よってここには線を引かず、7から引く7本の線が決まる。
- ・あとはルールどおりに線を引いて完成。

【解答】 チャレペー その26

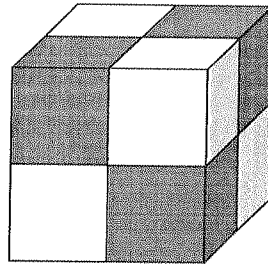
「展開ぬり絵 ①」

がようしつか てんかい え み ず み りっぽうたい
画用紙を使って、どこから見ても図のように見える立方体

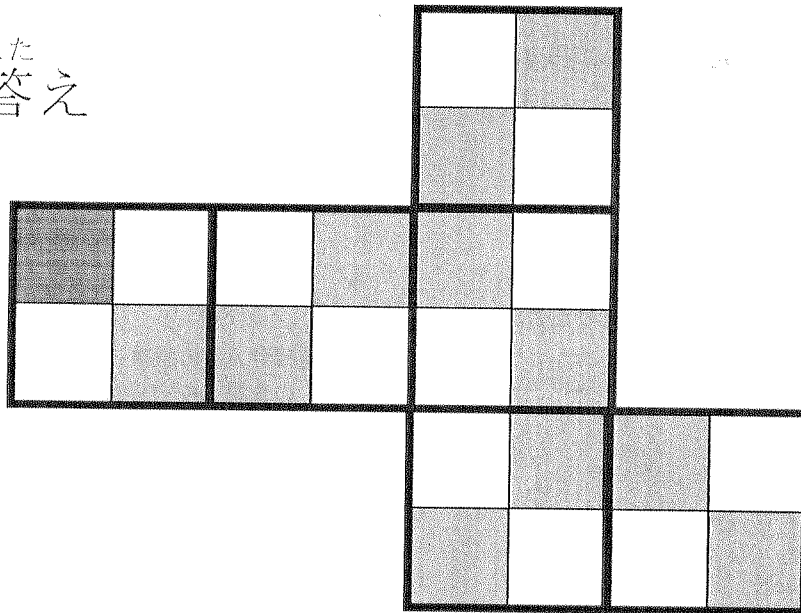
(サイコロのかたち)をつく した ず りっぽうたい き
(サイコロの形)を作りました。下の図は、この立方体を切

ひら てんかい ず ただ ず くら
って開いた展開図です。正しい図になるように、黒くぬりま

しょう。



こた
答え



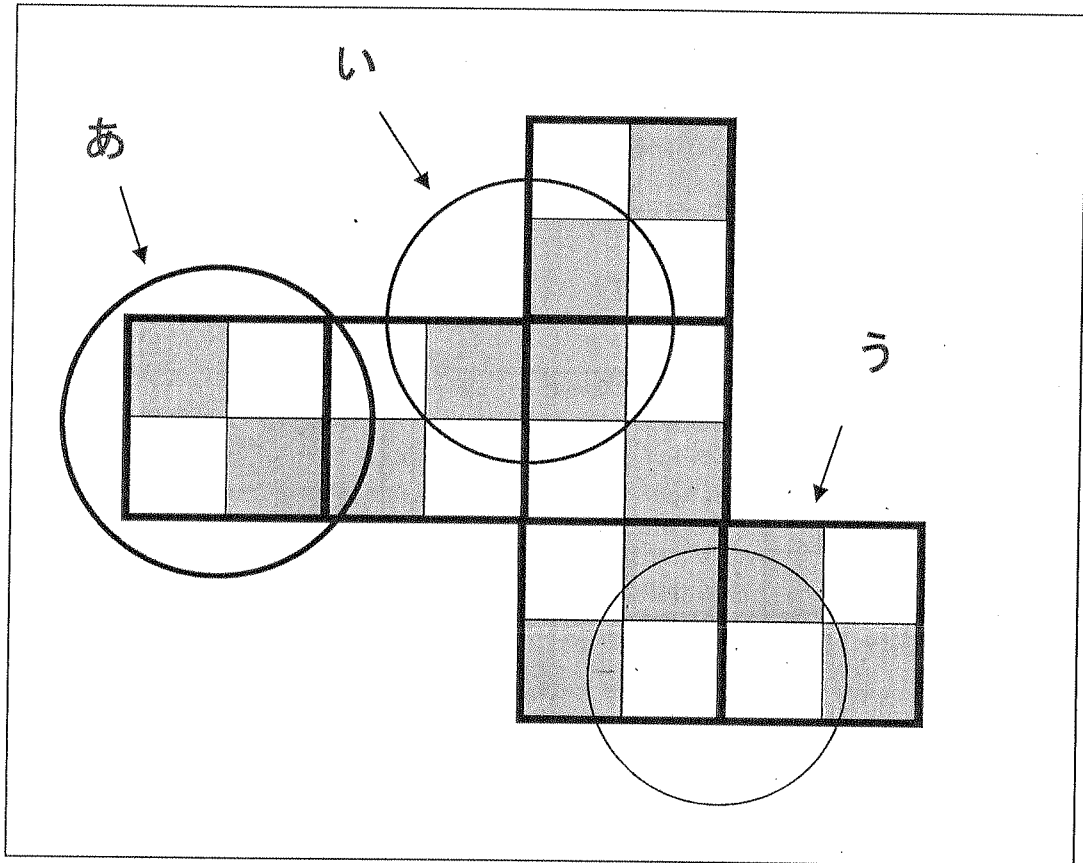
【考え方の例】

ポイントその1

6つの面のそれぞれは、「あ」のようになっている。

ポイントその2

折り目の部分や、くっつけると重なる部分は、「い」や「う」のように同じ色になる。



【解答】^{めいろ}迷路『^{しろくろ}白黒タイル⑥』

Sのタイルから、Gのタイルまで^{くろ}黒、^{しろ}白の^{じゆん}順にタイルを^ふ踏みながら^{いどう}移動しましょう。ただし、^{なな}斜め^{いどう}移動は^{でき}出来ません。
^{もつと}最も^{ちか}近い^{じゆん}順路に、^{せん}線を書き^かいれなさい。

