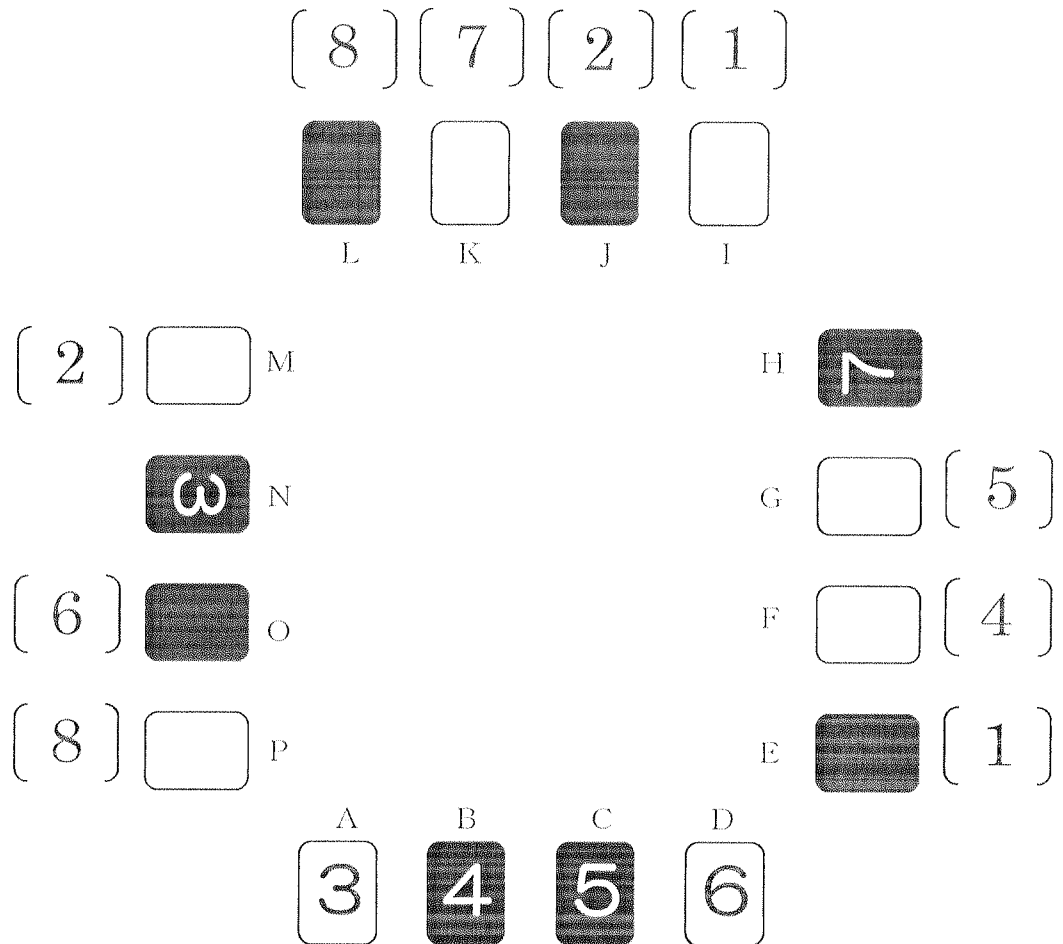


## 【解答】詰めアルゴ その37

- 下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。

残りのカードをあてましょう。

(カードは白と黒の1～8を使っています。)

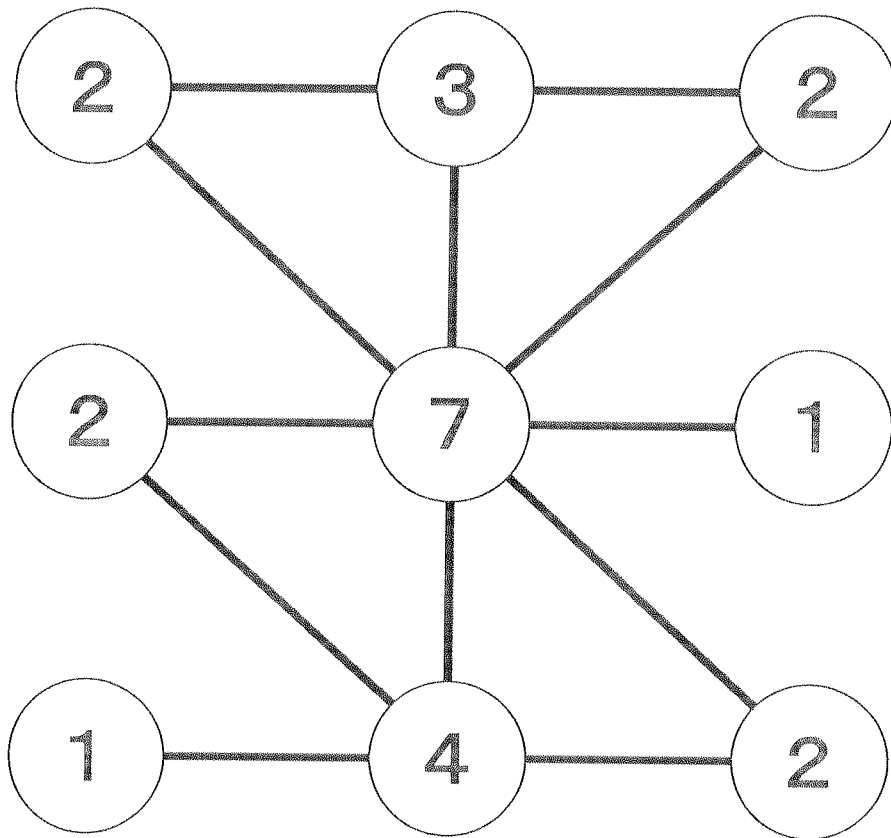


### 【考え方の例】

黒の残り：1, 2, 6, 8      白の残り：1, 2, 4, 5, 7, 8

- ・まず、黒1と白8はそれぞれ常に一番左、一番右にあるので  
Eは1で、Pは8で決まる。
- ・黒2は最高でも左から3番目にまでにあるが、Oは3以上なので、  
Jは2で決まる。
- ・白の残りからIは1、Mは2で決まり、白の残りからFは4、Gは5、Kは7  
で決まる。
- ・黒の残りからOは6、Lは8で決まる。

## 【解答】 ナンバーリンク その37



### 【考え方の例】

- ・中段真ん中の7に注目…線を引いてはいけないのはどこか？
- ・中段真ん中の7から下段左の1に線を引くと、下段真ん中の4が線を4本引けなくなる。よって、ここへは線を引かず、残りの7本に決まる。
- ・あとはルール通りに線を引いていけば完成。

## 【解答】 チャレペー その37「<sup>すうじ い</sup>数字入れパズル ①」

タテとヨコのどの列も、1から4までの<sup>すうじ</sup>数字が1回ずつはいるように、空いているマスに<sup>あ</sup>数字を書き入れましょう。

|   |                |                |                |                |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|
| A | 1              | <sup>あ</sup> 3 | 2              | <sup>い</sup> 4 |
| B |                |                |                |                |
| C |                |                | 4              |                |
| D | <sup>う</sup> 4 | 2              | <sup>え</sup> 1 | 3              |

### 【考え方の例】

1. まずAから横に見たライン「あ」「い」には3か4のどちらかが入る。  
Dのラインには2と3がすでにあるので「あ」は3、「い」は4が入ることが分かる。 続いてDのラインを考えると「う」に1は入れることができないので「う」は4、「え」は1が入ることが分かる。  
のこりはルール通りに埋めていけば解答がでる。

|                |                |   |                |
|----------------|----------------|---|----------------|
| 1              | <sup>あ</sup> 3 | 2 | <sup>い</sup> 4 |
| 2              | 4              | 3 | 1              |
| 3              | 1              | 4 | 2              |
| <sup>う</sup> 4 | 2              | 1 | <sup>え</sup> 3 |

# 【解答】 迷路 「直進禁止 ①」

がつ  
月

にち  
日

なまえ  
名前

つぎ  
次の4つのきまりをまも  
守って、SのマスからGのマスま

で1マスずついどう  
移動しましょう。

1. 1マスすすんだらかならずどちらかにまがる。
2. おなじマスを2度とお  
通れない。
3. いろ  
色のついたマスはとお  
通れない。
4. なな いどう  
斜め移動はできない。

SからGまでのただ  
正しいじゆんろ  
順路に、せん  
線を書きいれなさい。

