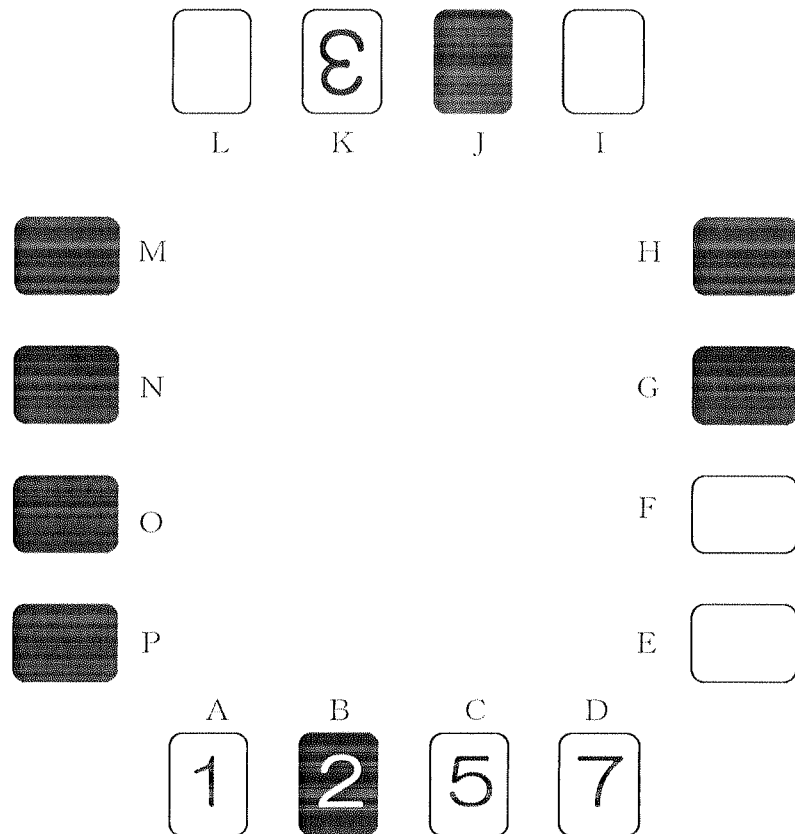


【解答】 詰めアルゴ その41

- 下のアルゴゲームは、4人プレーのペア戦です。
 自分のところに、A、B、C、Dのカードがくばられて、味方から、Kのカードを見せてもらいました。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, 3, 4, 5, 6, 7, 8

【白の残り】 2, 4, 6, 8

- ・ 定石よりL, Mは8, 1で決まり。
- ・ Kが白3なのでIは2以下で、Aに白1が見えているのでIは2で決まり。
- ・ Jは、白2と白3にはさまれているので3で決まり。
- ・ E, Fは白の残りなので4, 6で決まり、よってG, Hは7, 8で決まり。
- ・ 黒の残りN, O, Pは4, 5, 6で完成。

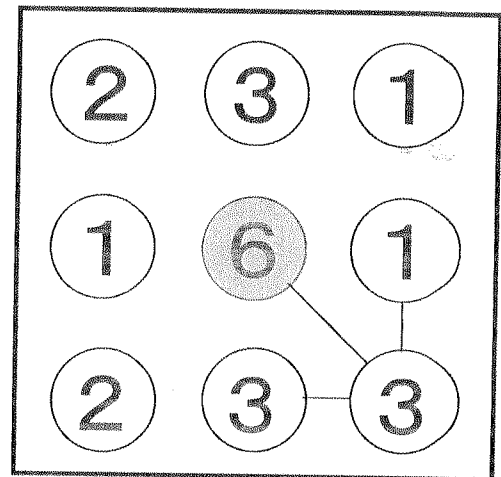
E = { 4 } F = { 6 } G = { 7 } H = { 8 }
 I = { 2 } J = { 3 } L = { 8 } M = { 1 }
 N = { 4 } O = { 5 } P = { 6 }

【解答】 ナンバーリンク その41

(考え方の例)

- 右下すみにある③が決まります
(ナンバーリンクの「定石」)。
- これによって、③の上にある①も
決まります。

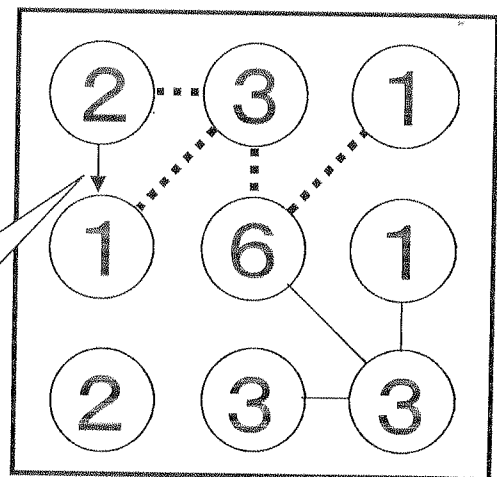
さて、ここから先ですが、今回は
真ん中の⑥と周りの①から取りかか
ることにします。



⑥と右上の①がつながると仮定
しましょう。すると①の左の③が
決まりますが、左上の②がおかしく
なってしまいます。

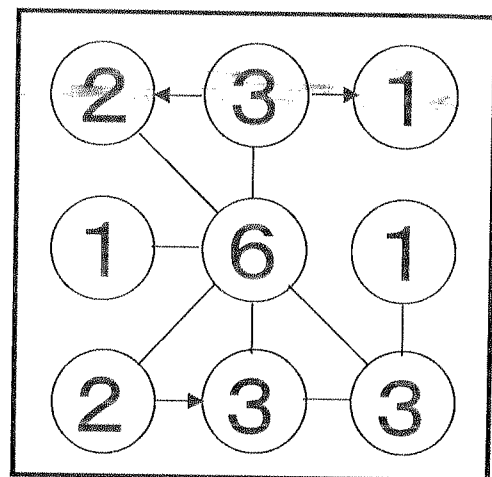
これで⑥と右上の①はつながらな
いことがわかりました。

①はすでに決まっ
ているので引けない



⑥から引くことができる場所は5
か所しか残っていません。

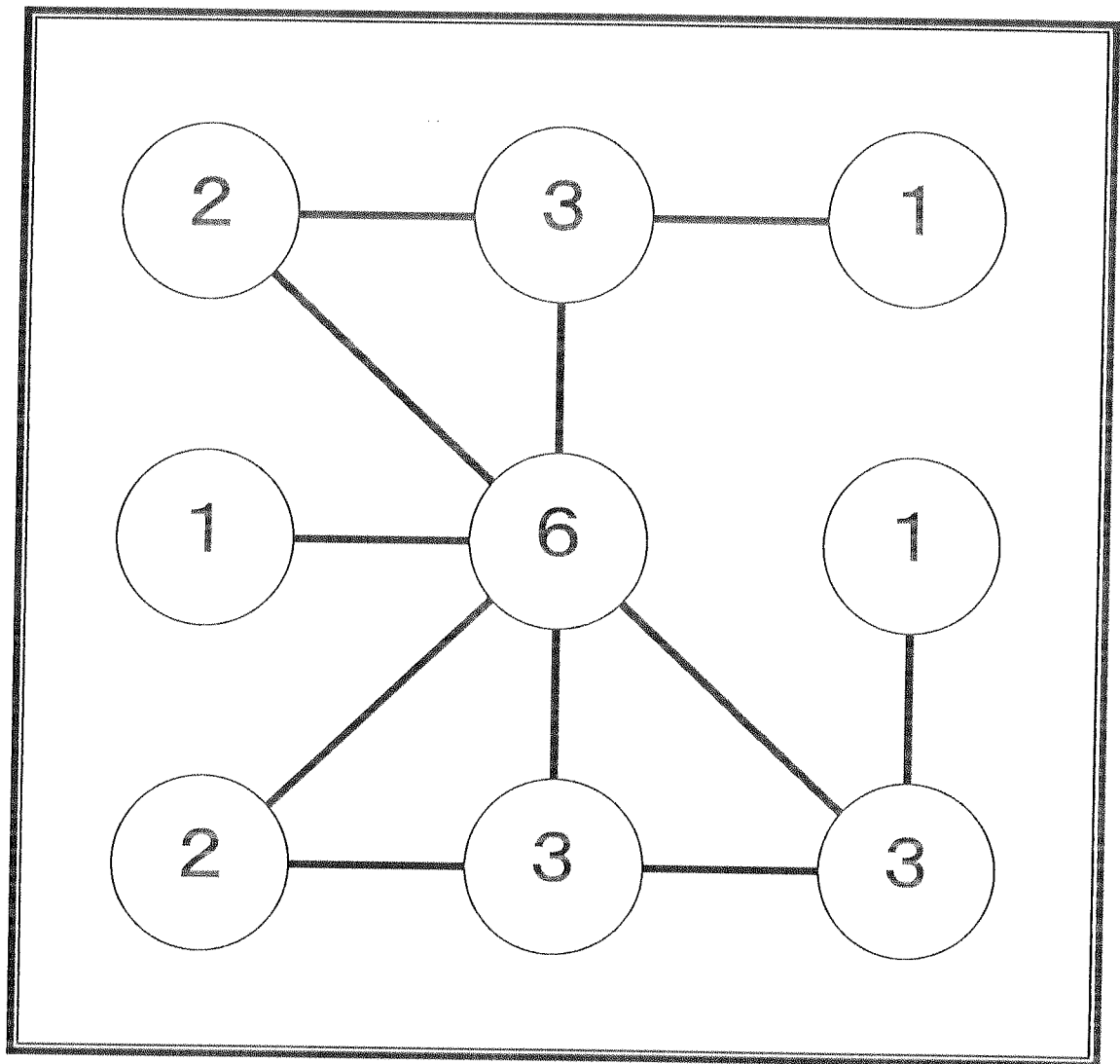
- ⑥が決まります。



- 残りは自然に決まっていきます。

答えはこのようなになります。

<完成図>



【解答】 チャレペー その41

「^{すうじ い}数字入れパズル ②」

タテとヨコのどの列も、1から5までの^{すうじ}数字が1回ずつ^{はい}入る
ように、^あ空いているマスに^{すうじ}数字を^か書き^い入れましょう。

【^{れい}例】

1	3	4	2
2	1	3	4
3	4	2	1
4	2	1	3

4	5	1	2	3
5	1	2	3	4
1	2	3	4	5
2	3	4	5	1
3	4	5	1	2

【解答】 ^{めいろ}迷路 「^{ばら}薔薇^{はな}の花 ①」

この迷路にある^{めいろ}薔薇^{ばら}を1本ずつ花瓶^{かびん}に挿^さしてSからGまで進^{すす}みます。ルールに従^{したが}って、正^{ただ}しい順^{じゆん}路^ろに線^{せん}を書^かきいれなさい。

(斜^{なな}めには進^{すす}めません。)

1. 薔薇^{ばら}を持^もったままGには進^{すす}めません。
2. 薔薇^{ばら}を持^もたずに、花瓶^{かびん}を通^{とお}れません。
3. 1つの花瓶^{かびん}には1本の薔薇^{ばら}だけ挿^させます。
4. 同^{おな}じマス^{じとお}を2度通^{とお}ってはいけません。また、黒^{くろ}のマスを通^{とお}ることができません。
5. すべての薔薇^{ばら}を花瓶^{かびん}に挿^ささなくてもよいです。

