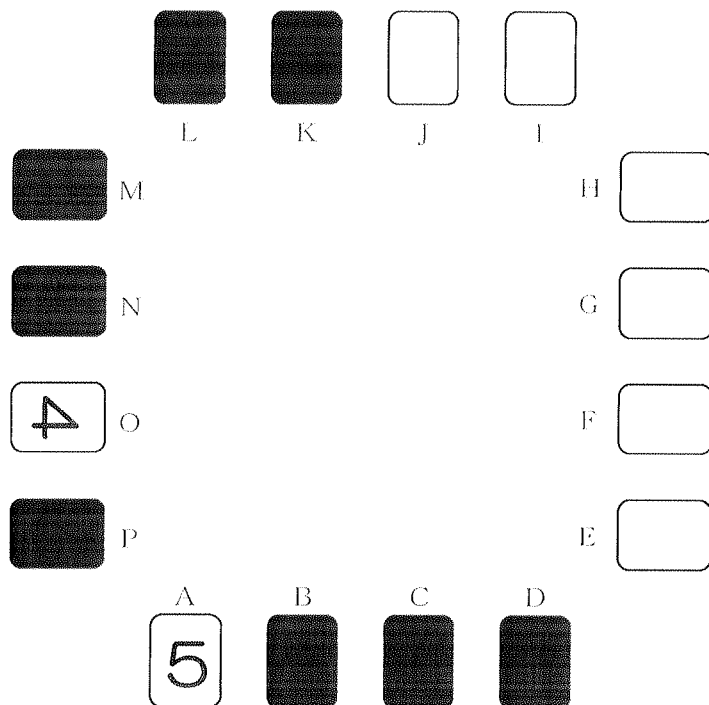


【解答】 詰めアルゴ その47

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)

カードの残り 黒：1～8 白：1, 2, 3, 6, 7, 8

- ・アルゴの定石により、H=8、M=1が決まる。
- ・B, C, D にはそれぞれ黒の6, 7, 8しか入ることができない。よってB=6、C=7、D=8が決まる。これによってP=5が決まる。
- ・J にはもっとも小さい場合でも2が入るから、K, Lに入るカードは3以上であり、カードの残りからK=3、L=4と決まる。それによって、J=2、I=1も決まる。
- ・黒カードの残りからN=2が決まり、白カードの残りからF=6、G=7、H=8が決まる。

B = [6]	C = [7]	D = [8]	E = [3]
F = [6]	G = [7]	H = [8]	I = [1]
J = [2]	K = [3]	L = [4]	M = [1]
N = [2]	P = [5]		

【解答】 ナンバーリンク その47

➤ 左下すみにある③が定石で決まり、同時にその上の④も決まります。

(考え方の例)

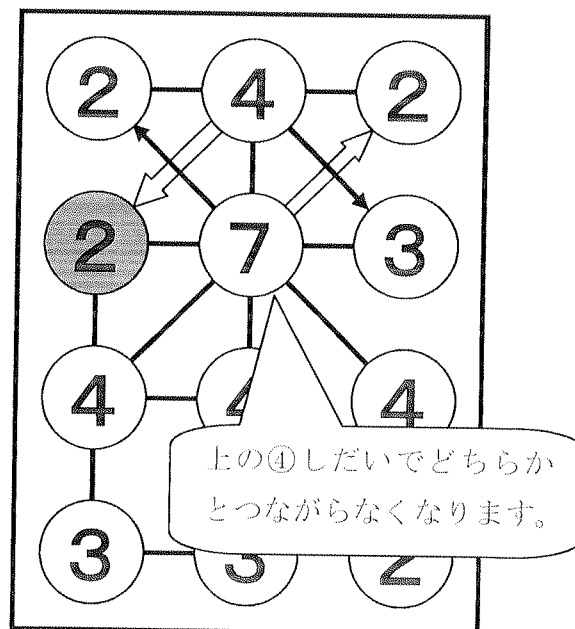
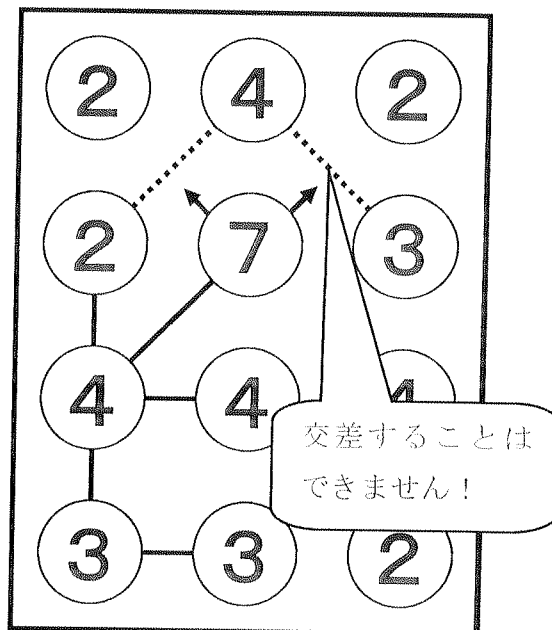
④と⑦の位置は大ヒントです。

④からななめの線が 2 本出てしまうと、⑦が満たせなくなってしまうので、④から出るななめの線は 1 本だけです。 よって、④は左右の②、真下の⑦とは絶対につながります。

また、④から少なくとも 1 本はななめの線が引かれることから、⑦は、自分のななめ上にある 2 つの②のどちらかとつながらないことがわかります。 これは、⑦はななめ上以外の 6 か所とは絶対につながるといことです。

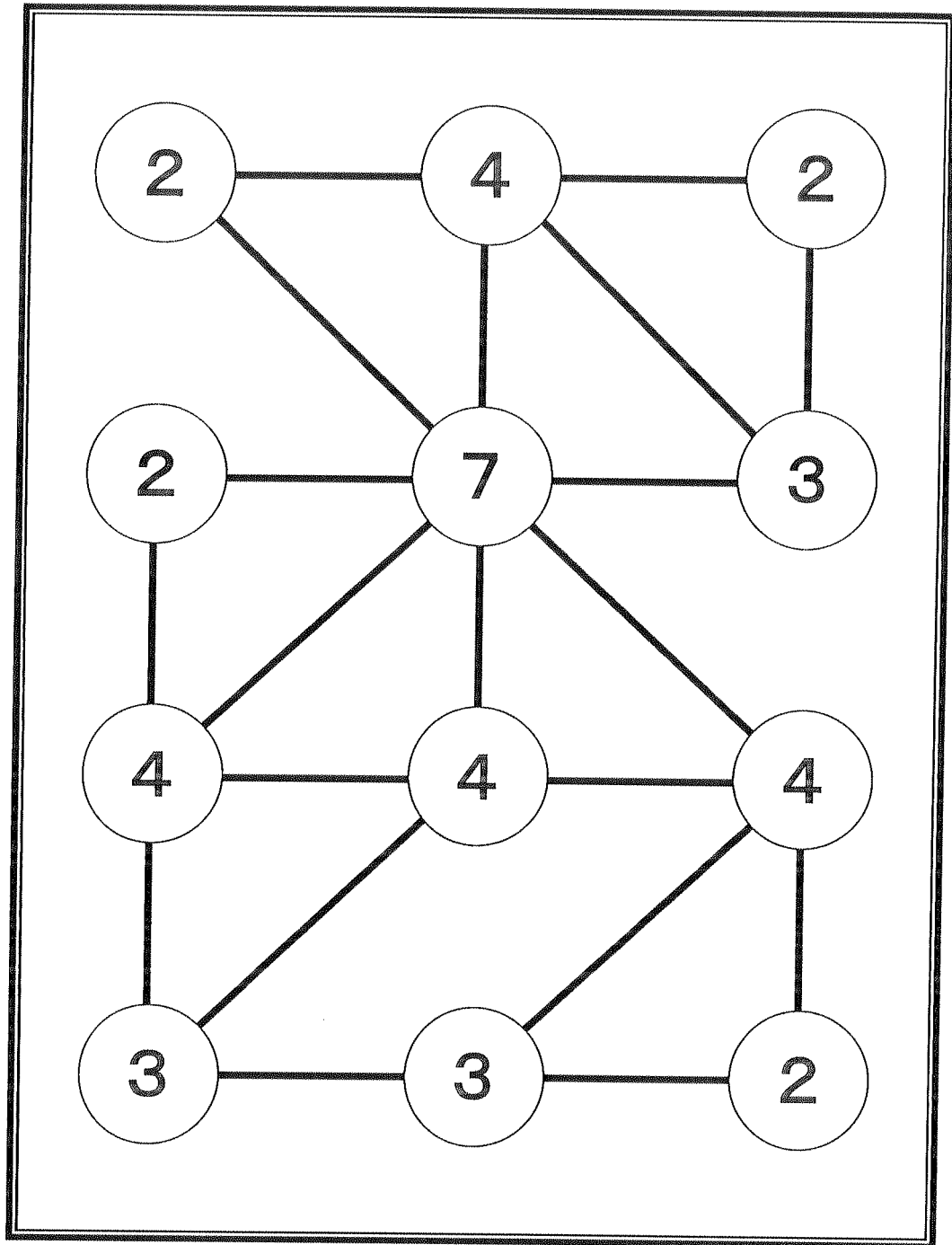
ここまで線を引いた時点で、右の図で色をつけた②が満たされます。こうなると、左上すみの②は⑦とつながるしかありません。よって、
➤ ⑦が決定します。

のこりはすべて、自然に決まっていきます。右上から考え始めるとよいでしょう。



答えはこのようなになります。

<完成図>

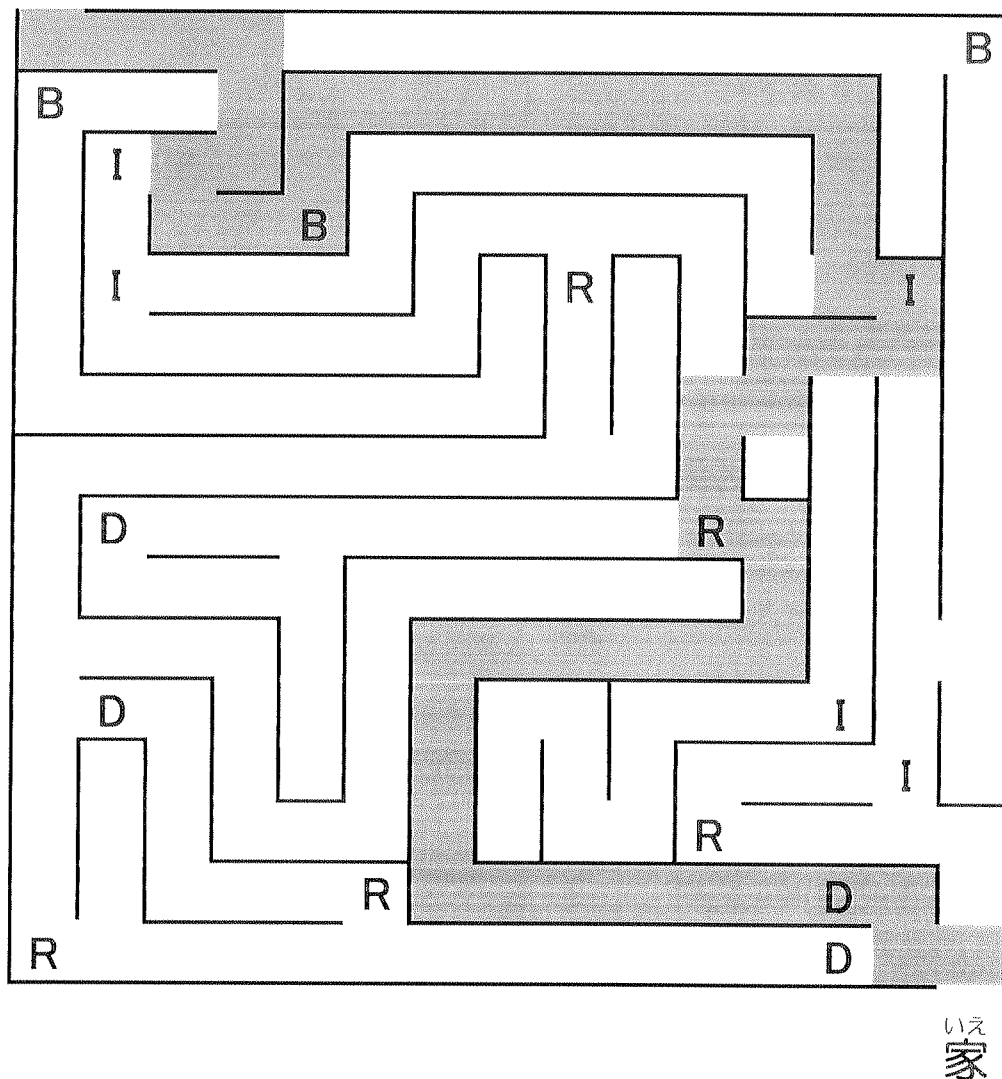


【解答】 迷路 「アルファベット拾い」③

がっこう 学校から いえ 家まで、す 捨てられた とり バード (BIRD) ひろ 拾って かえ 帰
 ましょう。

1. 「B」「I」「R」「D」の 順番に、1 文字ずつ拾います。
2. よけいな文字を拾ってはいけません。
3. 同じ道を2度通ってはいけません。また、ひ 引き返し
 てもいけません。

がっこう
 学校



【解答】チャレペー その47

くあ 「組み合わせよう ③」

す
図1と同じ形おな かたちのピースが3個あります。このピースをくあ
組み合わせくあてでき
る形かたちには○、できない形かたちには×をつけましょう。

