

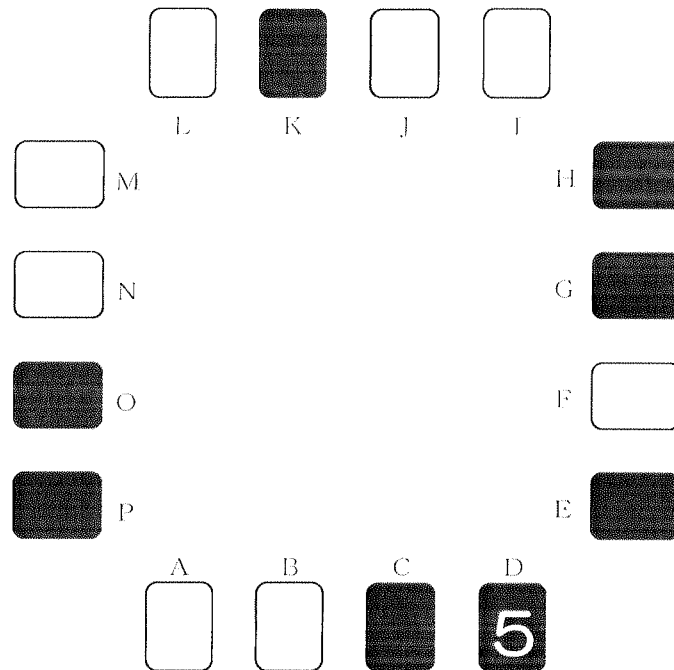
【解答】 詰めアルゴ その48

(「数理の石をめぐる冒険」 No. 12 「アメジスト」 チャレンジ問題)

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)

- ・まず、アルゴの定石により、E=1、L=8が決まる。
- ・黒の2より小さい白のカードは白1の1枚なので、C、K、Oともに2ではないことがわかる。よって、G=2、F=1が決まる。
- ・Bに4以上のカードが入るとCに当てはまる黒のカードは存在しなくなってしまうので、B=3、A=2だとわかる。
- ・白7より大きいカードは黒8しか残っていないので、Nは7ではないことがわかる。よって、J=7が決まる。これによって、K=8も決まる。
- ・白1、白2が決まっているので、Oは3より大きい。よって、O=6、P=7が決まる。Nは6より小さいので、M=4、N=5が決まる。
- ・残りは白黒1枚ずつ。I=6、H=3が決まる。

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

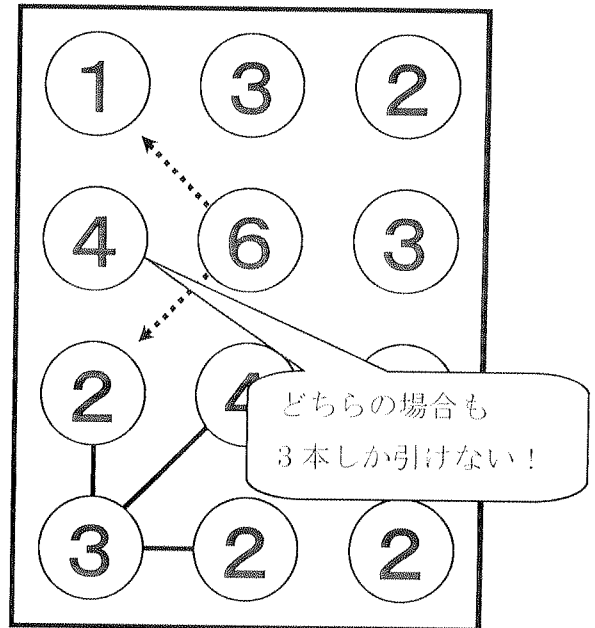
【解答】 ナンバーリンク その48

➤ 左下すみにある③が定石で決まります。

(考え方の例)

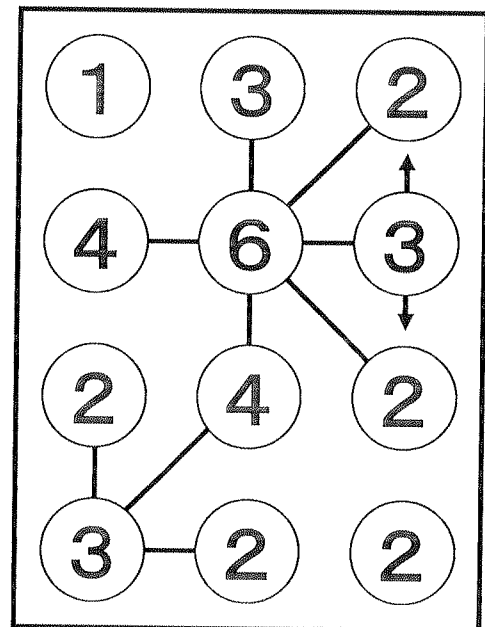
今回もやはり大きな数字から考えていきます。

⑥から左ななめ上にある①とつなげてしまうと、①が満たされてしまい、その下の④は3本しか線が引けなくなってしまいます。また、左ななめ下にある②につなげた場合も、②が満たされてしまい、④が満たせなくなってしまいます。これで⑥とつながらない2か所がわかりました。



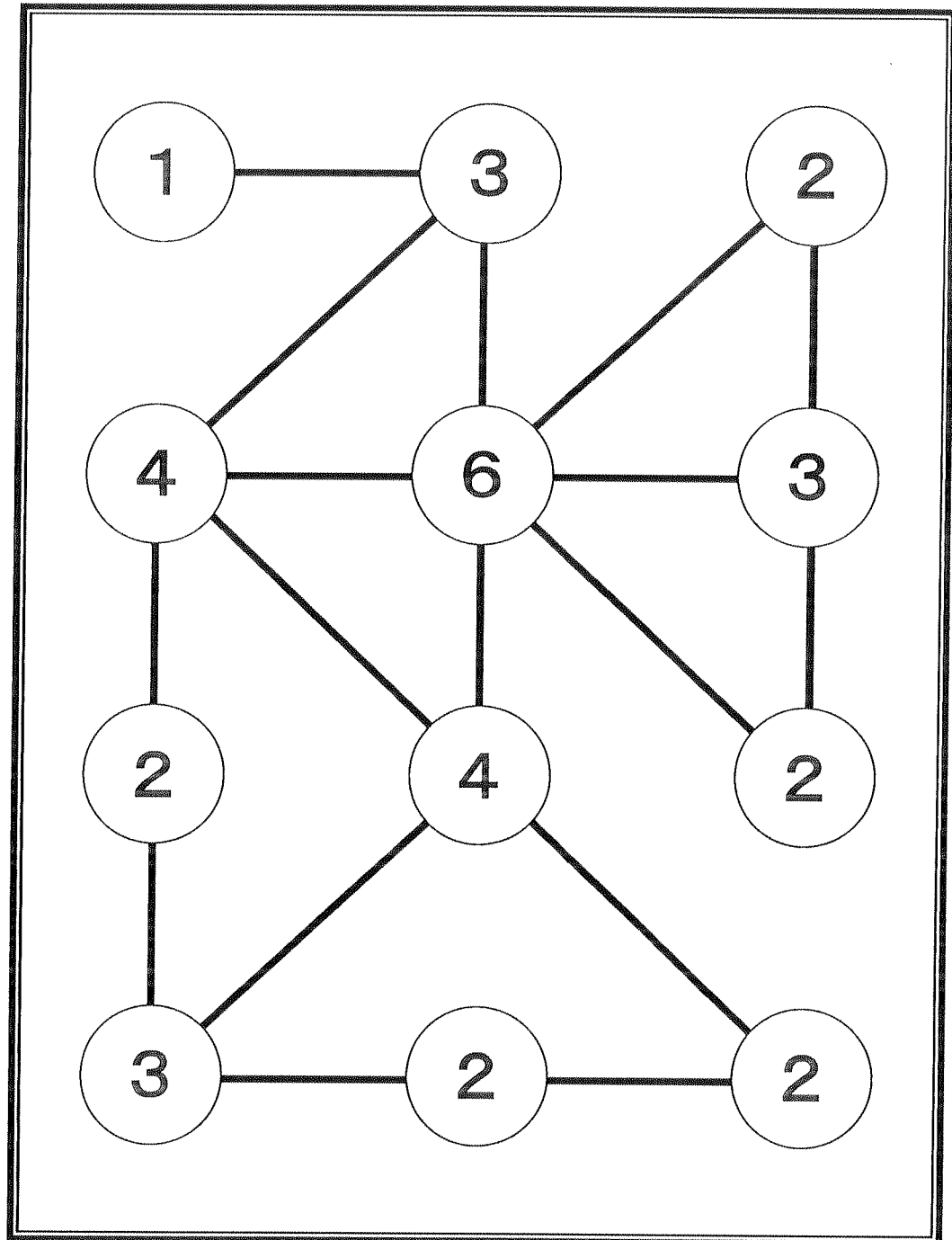
➤ ⑥が決定します。

のこりはすべて自然に決まっていきます。⑥の右にある③から注目していくと分かりやすいでしょう。



答えはこのようになります。

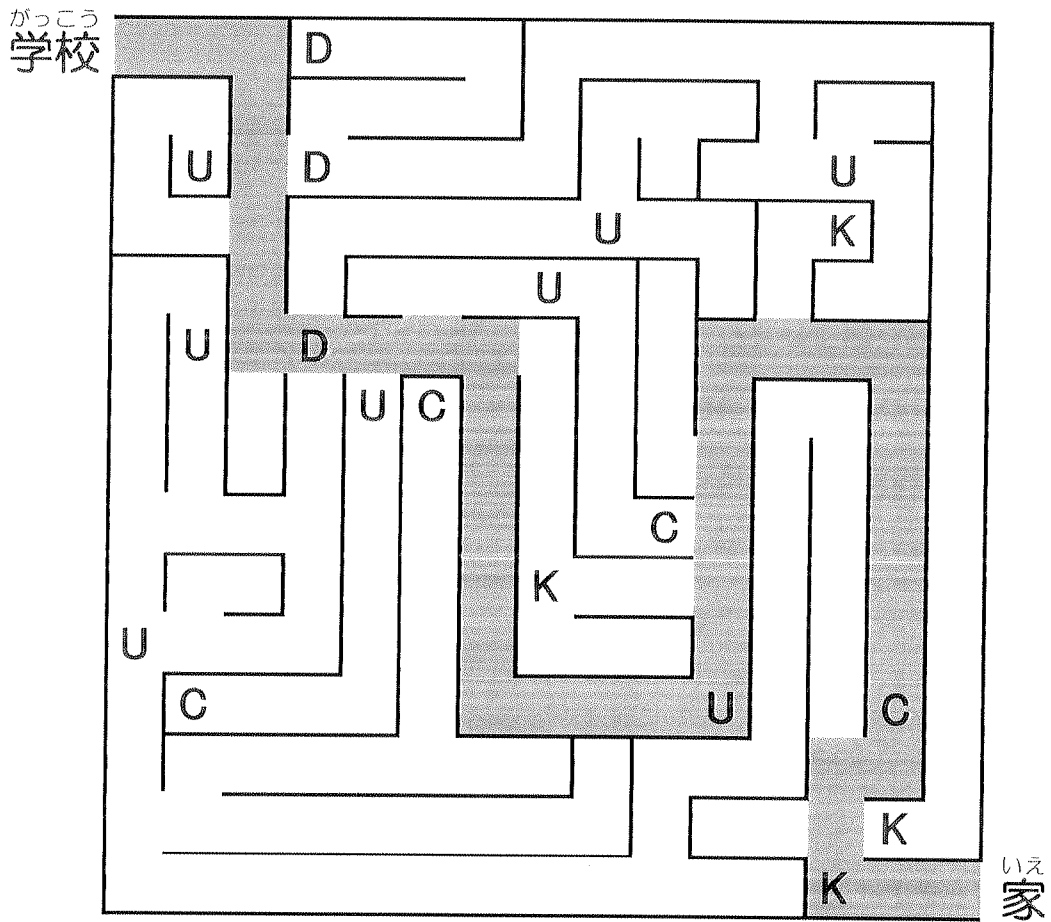
<完成図>



【解答】^{めいろ}迷路 「^{ひろ}アルファベット拾い」④

学校から家まで、捨てられたアヒル（DUCK）を拾って帰りましょう。

1. 「D」「U」「C」「K」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、引き返してもいけません。



【解答】チャレペー その48 「^{ひろ}広さくらべ ③」

図1 は正方形 9 つのうちの 1 個分が塗られています。

下の図はそれぞれ何個分の正方形が塗られていますか。

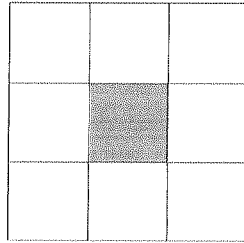
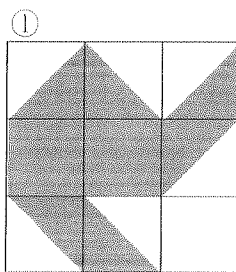
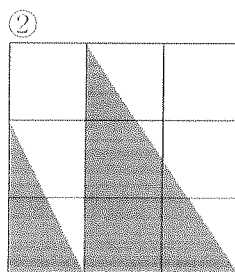


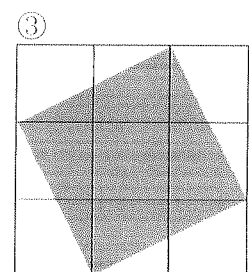
図 1



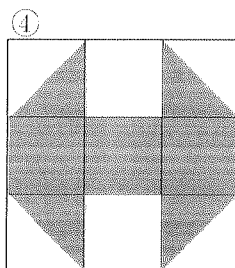
(5 個)



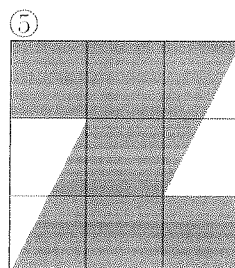
(4 個)



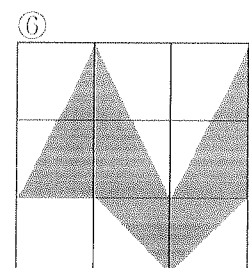
(5 個)



(5 個)



(7 個)



(4 個)