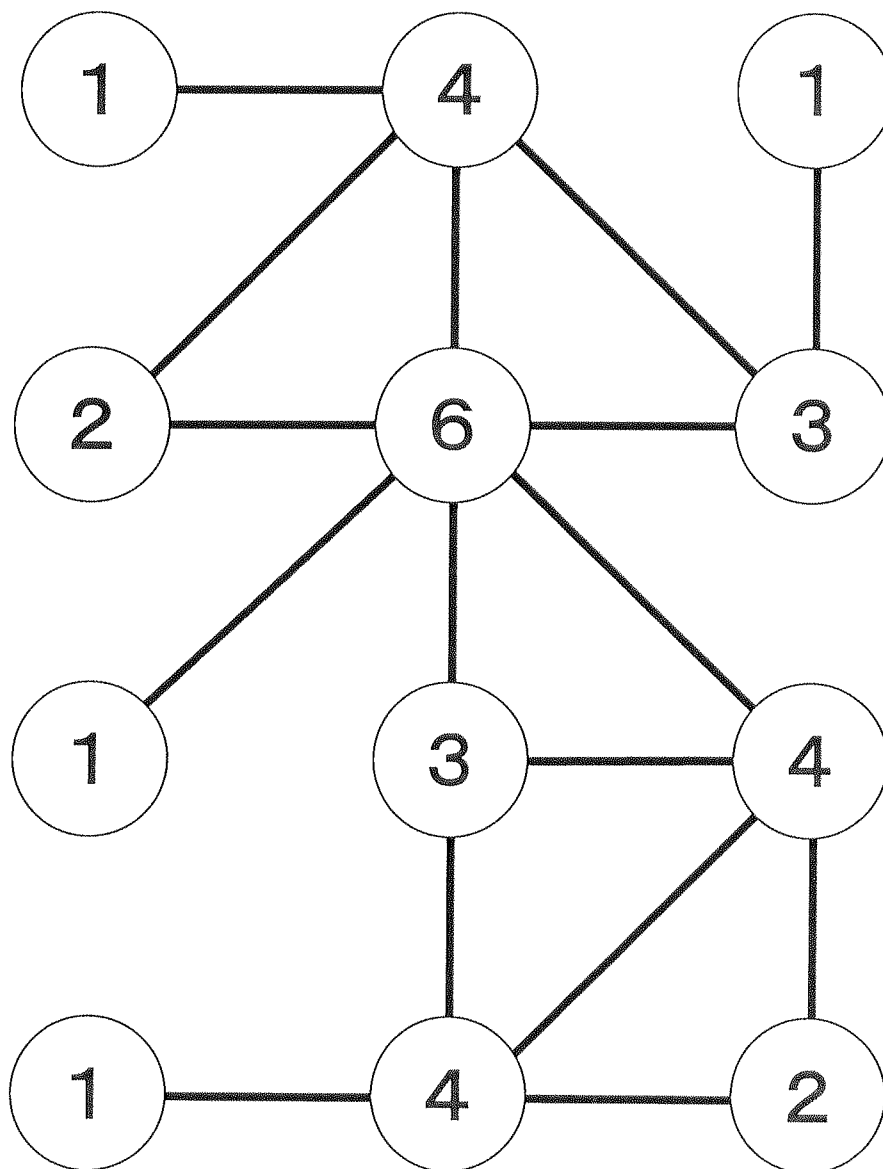


【解答】 ナンバーリンク その52

(考え方の例)

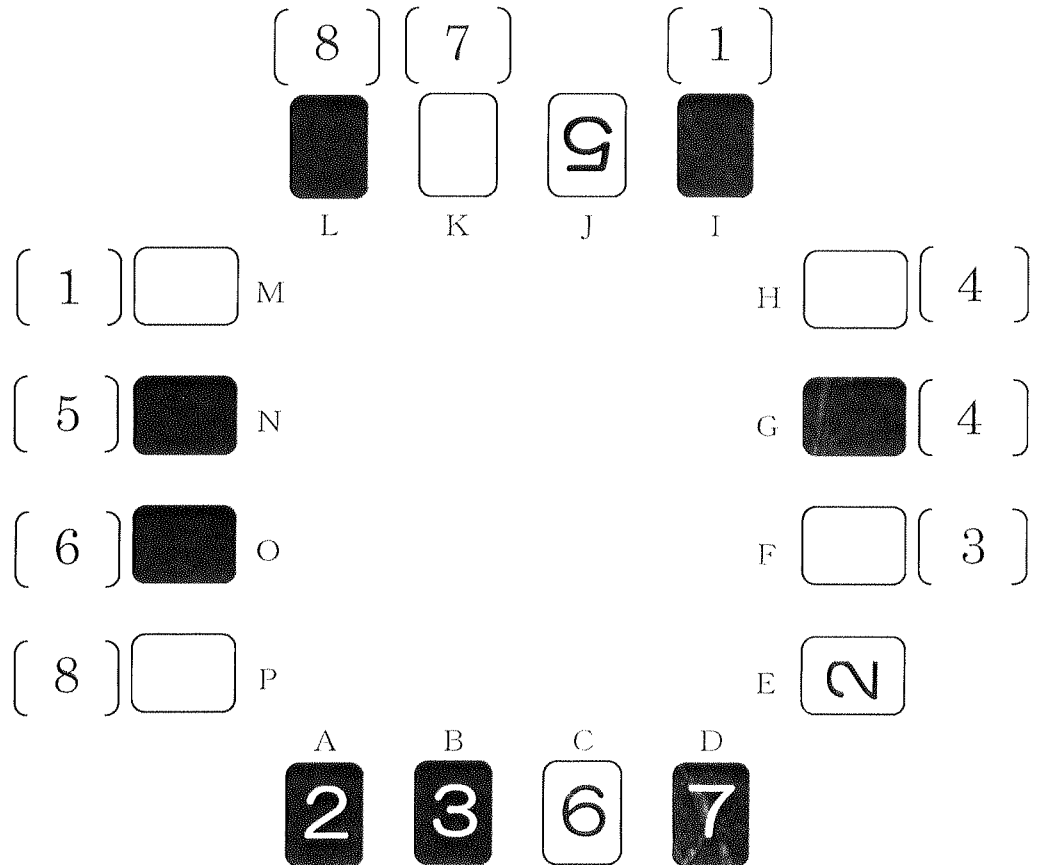
簡単に決まる場所が1か所ありません。

この問題で注目するのは、上段両サイドの①です。この二つの①は、2段目真ん中の⑥とつなげるとどうなるのかを考えます。どちらか一方でも①と⑥をつなげてしまうと、上段中央の④が成立しなくなってしまう(3か所にしかひけなくなるため)。ゆえに、上段両サイドの①は、⑥とは絶対に結ばないことがわかり、⑥が残りの6か所の島に線をつなぐことが確定します。あとはルール通りに線を引けば完成です。



【解答】 詰めアルゴ その52

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。
のこ
残りのカードをあてましょう。
しろ くろ
(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、4、5、6、8

白の残り：1、3、4、7、8

- ・ M は白の1で決まり。
- ・ Kは白の残りのカードから白7で決まり。よってLは黒8で決まり。
- ・ Iは裏返しの黒の中で1枚だけ左端にあるので、黒1で決まり（定石）。
- ・ この時点で、黒の残りは4、5、6で、白の残りは3、4、8。
- ・ Pは、3や4にはならない。よって、Pは白8で決まり、Fが白3、Hが白4と決まる。
- ・ 最後に、Gが黒4、Nが黒5、Oが黒6と決まって完成。

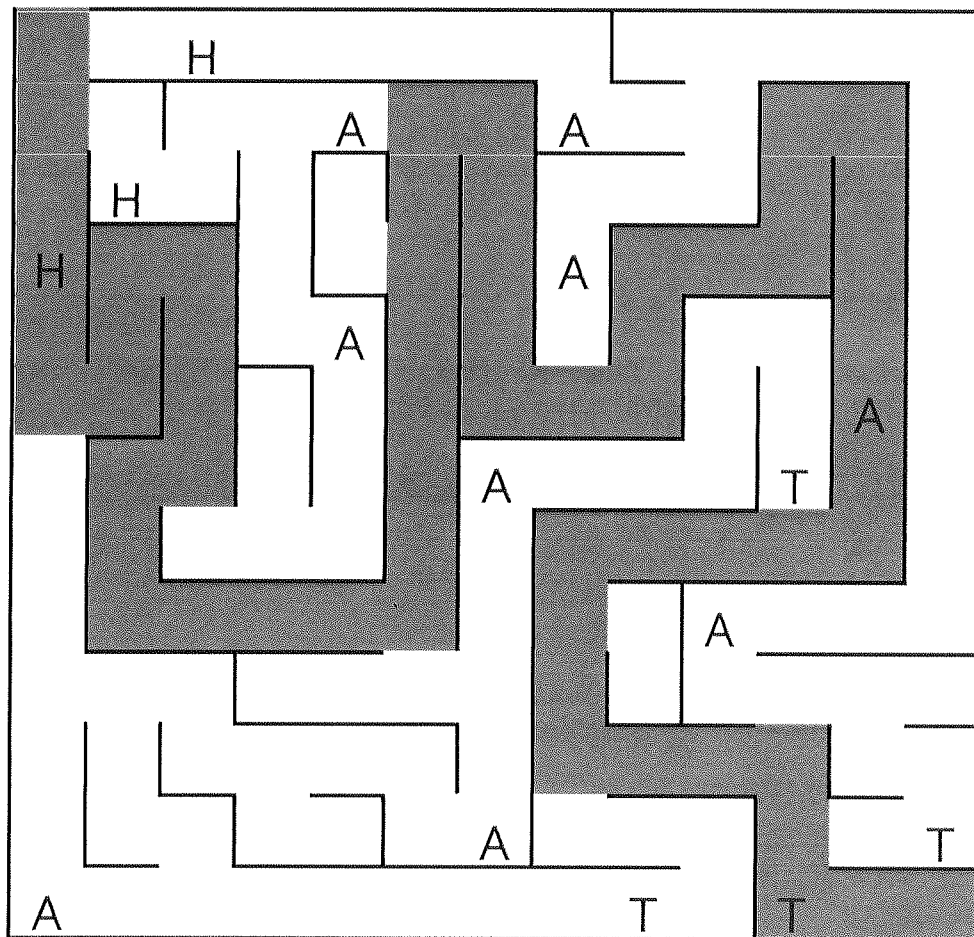
【解答】^{めい ろ}迷路「アルファベット拾い⑧」^{ひろ}

^{がっこう}学校から^{いえ}家まで、^{ぼうし}帽子  (^{ハット}HAT)をかぶって^{かえ}帰り

ましょう。

1. 「^{エイチ}H」「^{エイ}A」「^{ディー}T」の順^{じゅんばん}に、1文字^{も じ}ずつ^{ひろ}拾います。
2. よけいな文字^{も じ}を^{ひろ}拾ってははいけません。
3. 同じ道^{おな みち}を2度^{どとお}通ってははいけません。また、^ひ引き返^{かえ}してもはいけません。

^{がっこう}
学校

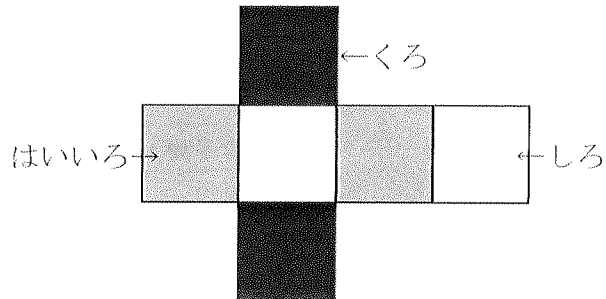


^{いえ}
家

【解答】 チャレペー その52 「3つのサイコロ」

下の図を切りとって作ったサイコロが、3つあります。

おもての面に、くろ、はいいろ、しろの3つの色がぬられています。



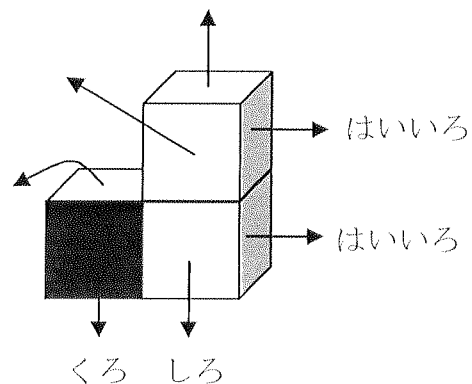
おなじ色どうしをくっつけて、次のようなかたちを作りました。

ア、イ、ウの面は、なに色ですか。

〔ウ： くろ 〕

〔イ： しろ 〕

〔ア： しろ 〕



【考え方の例】

問題の図（展開図）を組み立てると、下の図1のようなサイコロが出来ます。ポイントは、向かい合った面の色が同じになるということです。

図1 白（下も白）

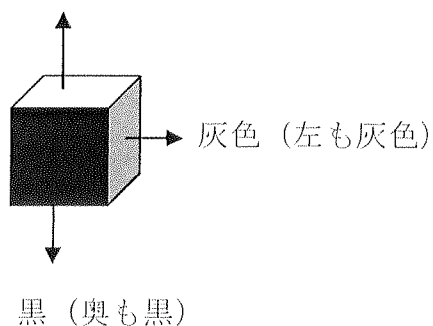
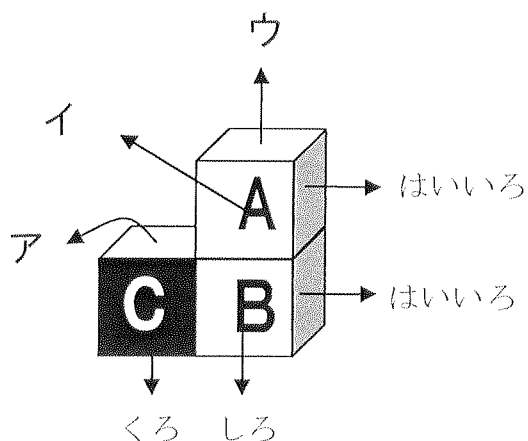


図2



また、図2のように、3つのサイコロをA、B、Cとします。

まず、Bのサイコロをみると、手前（と奥）が白、右（と左）が灰色なので、上下の面の色は黒だとわかります。

Bの上の面が黒ならば、Aの上下の面も黒になるので、ウは黒です。

Aのサイコロは、左右が灰色で、上下が黒だとわかったので、イは白だとわかります。

最後に、Bのサイコロの左右が灰色なので、Cのサイコロの左右も灰色になります。Cの手前と奥は黒なので、アは白だとわかりました。