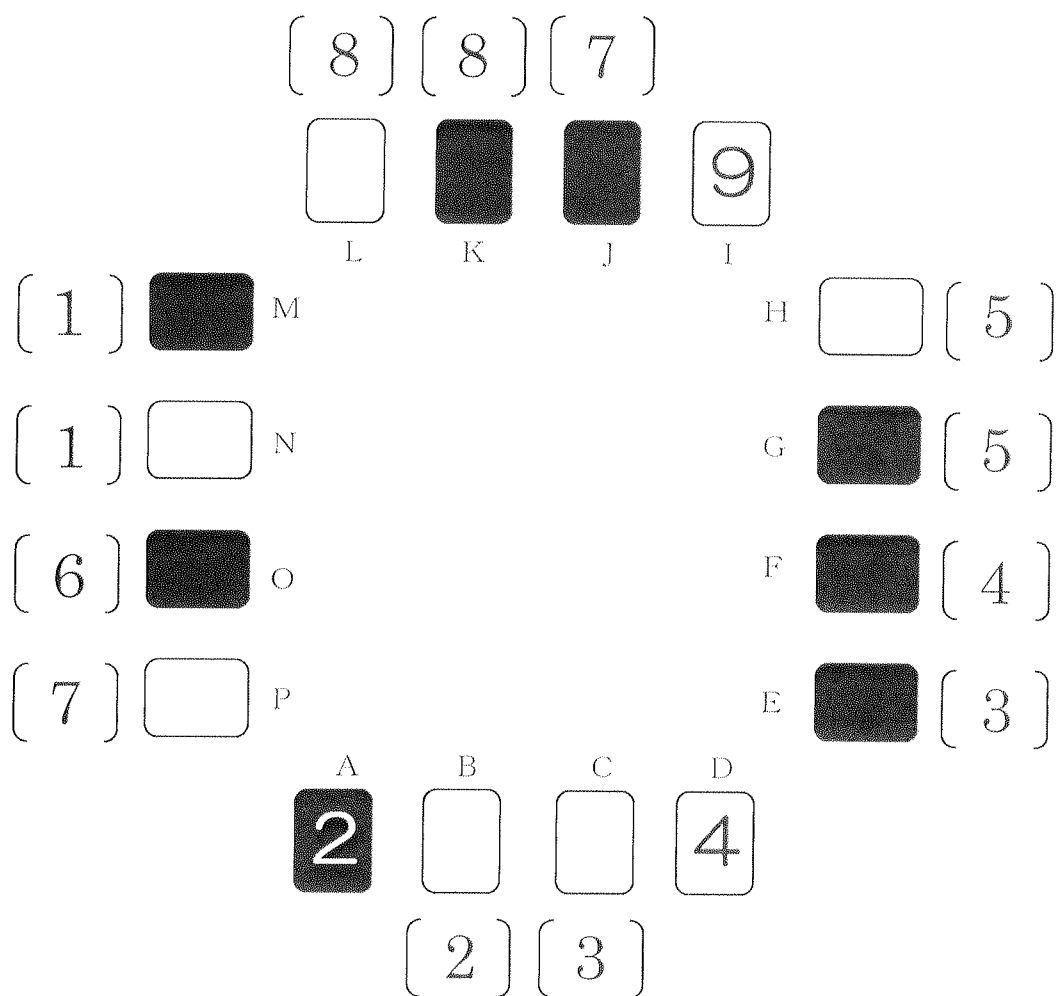


【解答】 詰めアルゴ その57

した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

いま ^てまえのプレーヤーがAのカードを使ってHのカードを7とアタ
ックしてはずれました。ふせてあるカードの^{すうじ}数字を^あ当てましょう。

(カードは白と黒の1～8を使っています。)



(考え方の例)

○残りのカード



⇒ 1、3、4、5、6、7、8



⇒ 1、2、3、5、7、8

- ・ B=2、C=3が決定。
- ・ Iが白6なので、J=7、K=8、L=8が決定。
- ・ Hを7とアタックしてはずしたということは、P=7が決定。
- ・ Hの左に黒3枚なので、H=1はありえない。よって、H=5が決定し、残った白のカード、N=1が決定。
- ・ Mは白1より左なので、M=1。
- ・ H=5なので、Gは5かそれより小さい数。よって、O=6が決まる。
- ・ ならんで残ったE、F、Gは、残った黒の小さい順に3、4、5と決まって完成。

【解答】 ナンバーリンク その57

(考え方の例)

- ・ 左上③が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。

- ・ 中央の⑦がキーナンバーです。
⑦は、「つなげない○」が1箇所です。これは重要な手がかりです。

- ・ 仮に、左中②と左下①を結ぶと、両者が決定となるので、⑦はつなげない○が2個になってしまいます。

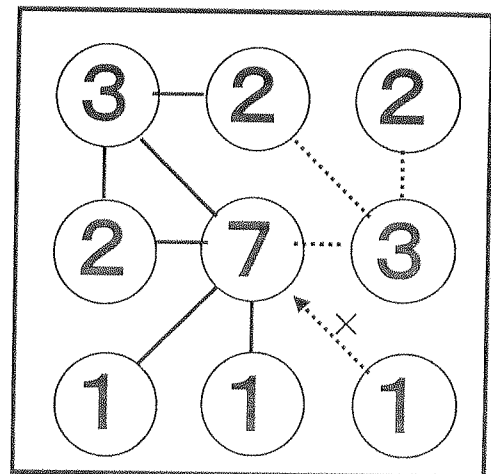
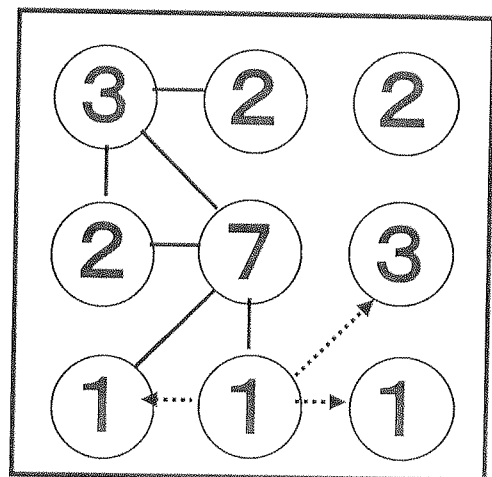
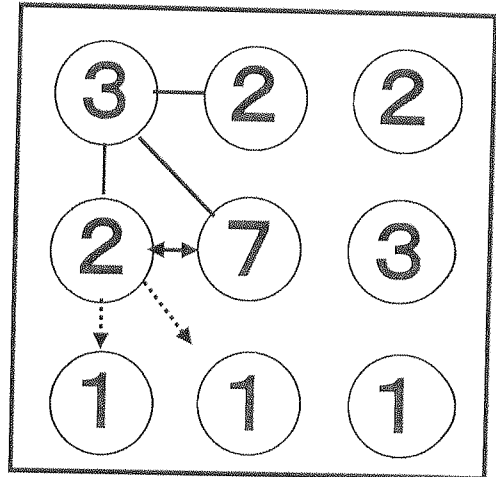
さらに、左中②と中下①とを結ぶと、⑦はつなげない○が3個 (左中②、左下①、中下①) になってしまいます。

よって、左中②と中央⑦がつながって、左中②が決定。

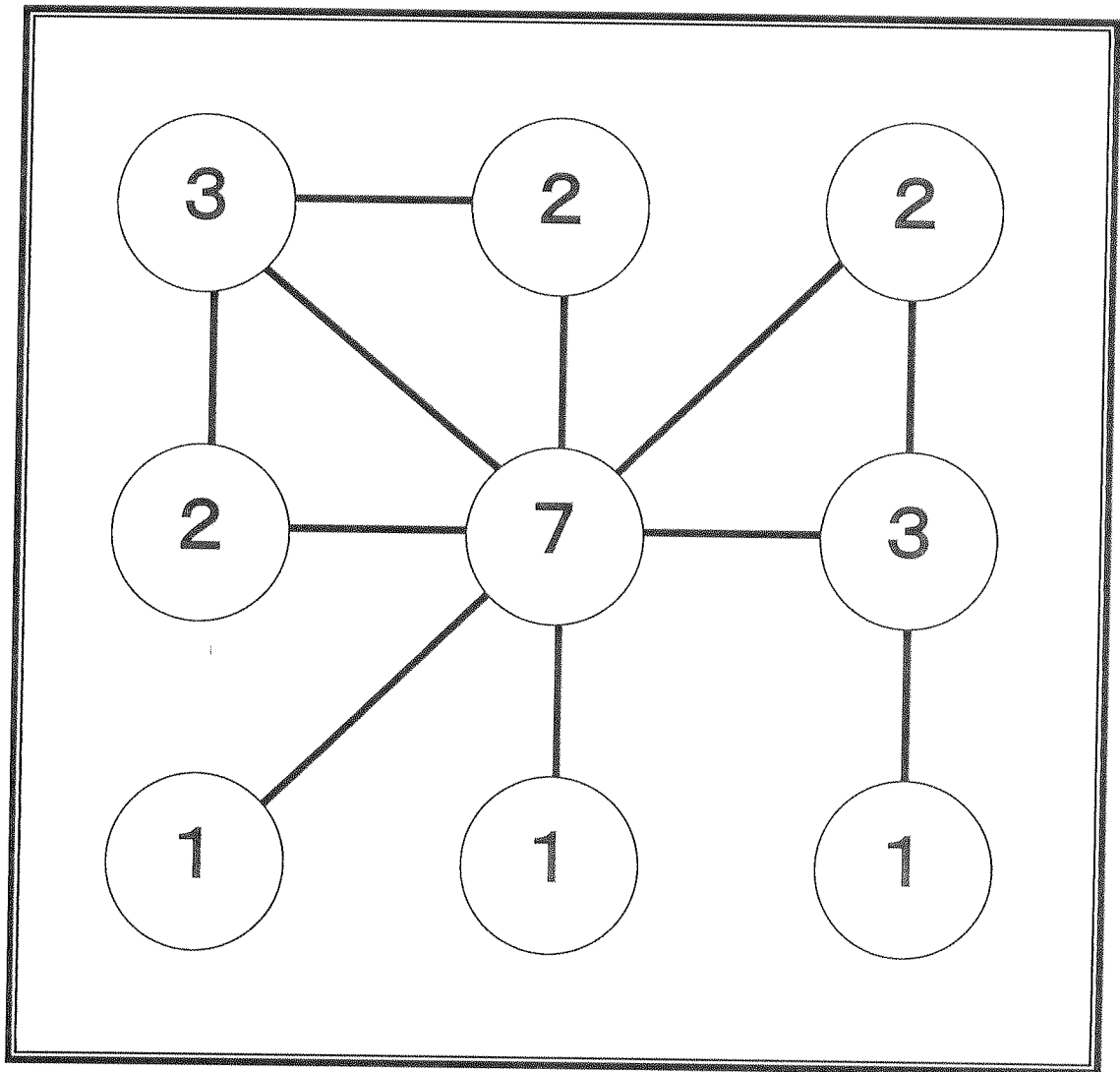
- ・ 中下の①を左右の①のどちらかとつないでしまうと、⑦から2箇所を奪います。さらに中下①と、右中③をつなぐと、右下①の行き場がなく、⑦からも2箇所を奪うので、左下①、中下①は、いずれも中央⑦とつながって決定。

- ・ 右下①を中央⑦とつなぐと、残りの右中③からの線が決まってしまう、⑦や上の②の行き場がなくなります。

- ・ 右下①と右中③をつなげば、右中③、右上②、中上②も必然的に決まって完成です。



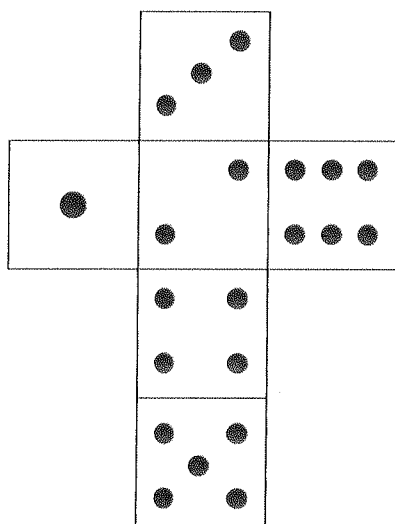
<完成図>



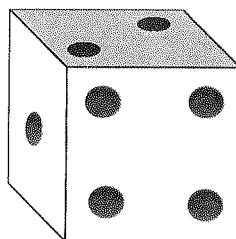
【解答】 チャレペー その57「サイコロの目」

した^{した}下^{かい}のてん^ず開^く図^たを組^{つく}み立^たてて作^{つく}ったさいころ^{ころ}を転^{ころ}がしまし
た。(ア) と (イ) の手前^{てまえ}の面^{めん}には、どんな目^めが入^{はい}るでし
う。

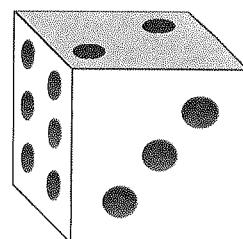
サイコロ^めの目^えの絵^むを、向^むきも考^{かん}え^がて正^{ただ}しく書^かきなさい。



(ア)



(イ)



【解答】 迷路 ^{めいろ} 「四字熟語」 ⑤～自給自足～ ^{よじじゆくご} ^{じきゅうじそく}

SからGまで、四字熟語を完成させながら進みましょう。

(意味は家で辞書を引いて調べてみましょう。)

1. 「自」「給」「自」「足」の じゅんぱん 順 番に、1 文字ずつ も じ ひろ 拾います。
2. よけいな文字を も じ ひろ 拾ってはいけません。
3. おな みち 同じ道を2度 どとお 通ってはいけません。また、ひ かえ 引き返してもいけません。

