

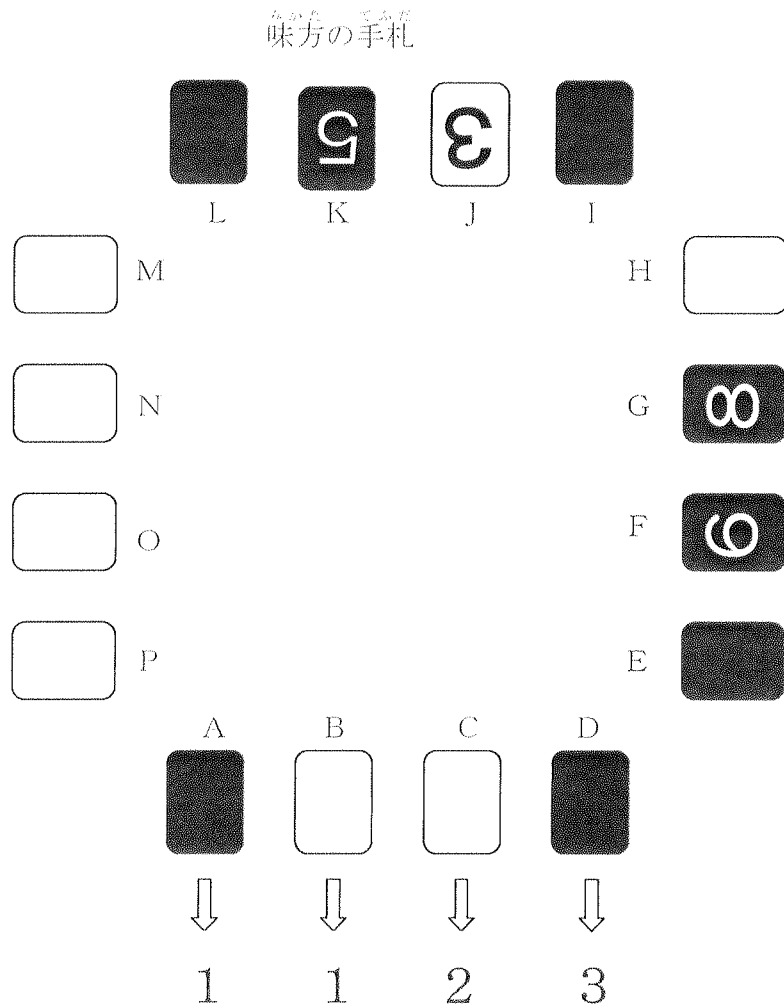
【解答】 詰めアルゴ その60

下のアルゴゲームは、4人プレーのペア戦のものです。

今、ヒントとして、味方にだけ自分のカードを1枚教えます(トス)。

どのカードを教えれば、味方が敵のカードを迷いなく全て当てるこ

とができますか。(カードは白と黒の1～8を使っています。)



自分の手札 (味方にも敵にも伏せてあります。)

答え:Dを教えればよい。

(考え方の例)

○残りのカード(自分の手札を除く)



⇒ 2、4、7



⇒ 4、5、6、7、8

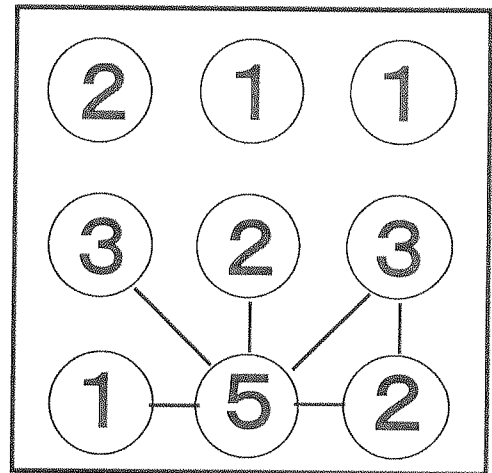
- ・ Gが8なので、H=8に決定。
- ・ I=2、L=7に決定。(味方のカードなので味方は知っている。)
- ・ 味方は、手前(自分)のカードの数字を知らないので、DとEのどちらが3で、どちらが4なのかが分からない。また、DとEには3か4のどちらかがそれぞれ入ることは分かっているので、A=1、B=1、C=2であることは味方にもわかる。よって、Dのカードを教えれば、すべてのカードが分かる。

※Dのカードではなく、A～Cのカードを教えたとしても、味方はDとEのカードの数字を特定できないため、Dだけが答えとなります。

【解答】 ナンバーリンク その60

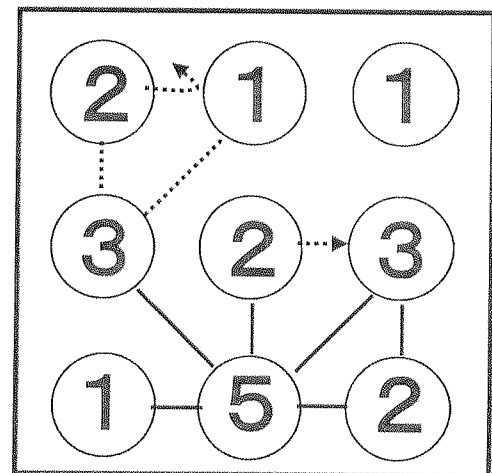
(考え方の例)

- ・ 初手で、中下⑤が、「定石：辺の上の⑤」で決定しますね。
- ・ それと同時に、右下②が決定。
- ・ ここから次の着目点を探します。今回のナンバーリンクの特徴は、中央の数字が小さい2だということです。ここから考えてみましょう。



(仮定1)

- ・ 中央②は中下⑤とつながっているの、つながる残りの○は、あと1箇所です。「仮に、・・・とつなぐとすると・・・」という考え方で調べていきましょう。

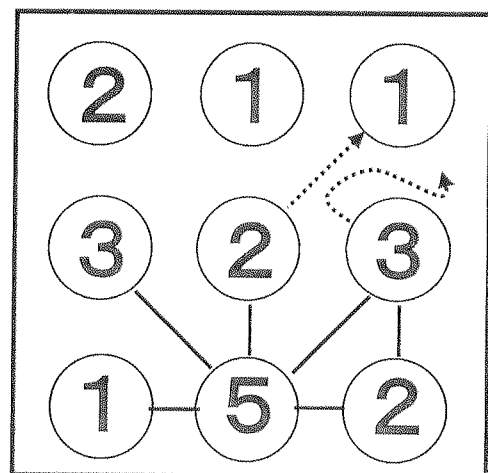


(仮定1) 中央②と右中③をつなぐ。
⇒中央②、右中③は決定。
⇒左中③が左上②と中上①とつながる。すると、左上②のもう1本が伸ばせない。

したがって、中央②と右中③をつないではいけない。

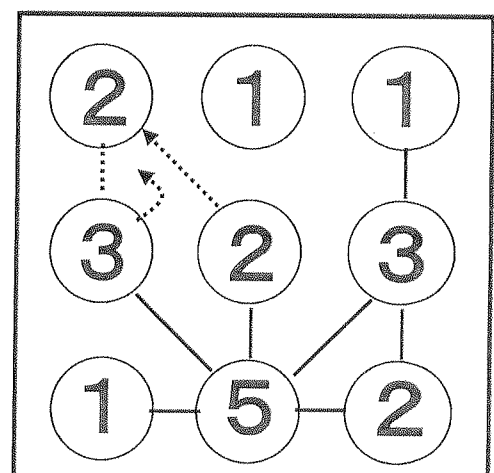
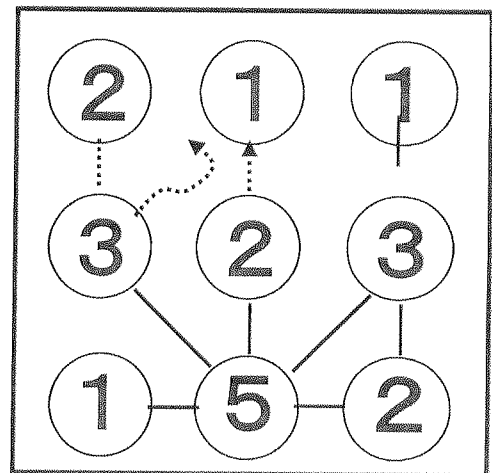
(仮定2)

(仮定2) 中央②と右上①をつなぐ。
⇒右中③もう1本がのばせない。
したがって、中央②と右上①をつないではいけない。
⇒これによって、右中③と右上①がつながることが分かる。



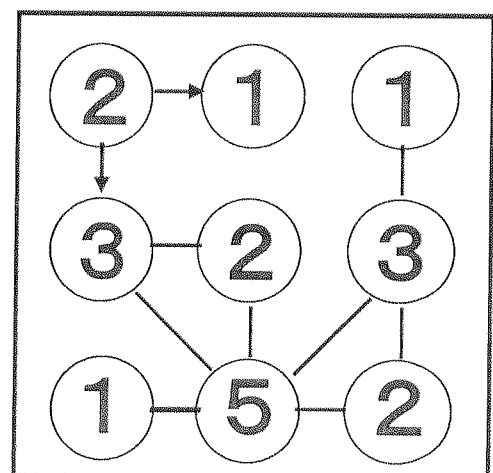
(仮定 3)

(仮定 3) 中央②と中上①、または左上②をつなぐ。
⇒左中③が残りの本数分の線を伸ばせない。



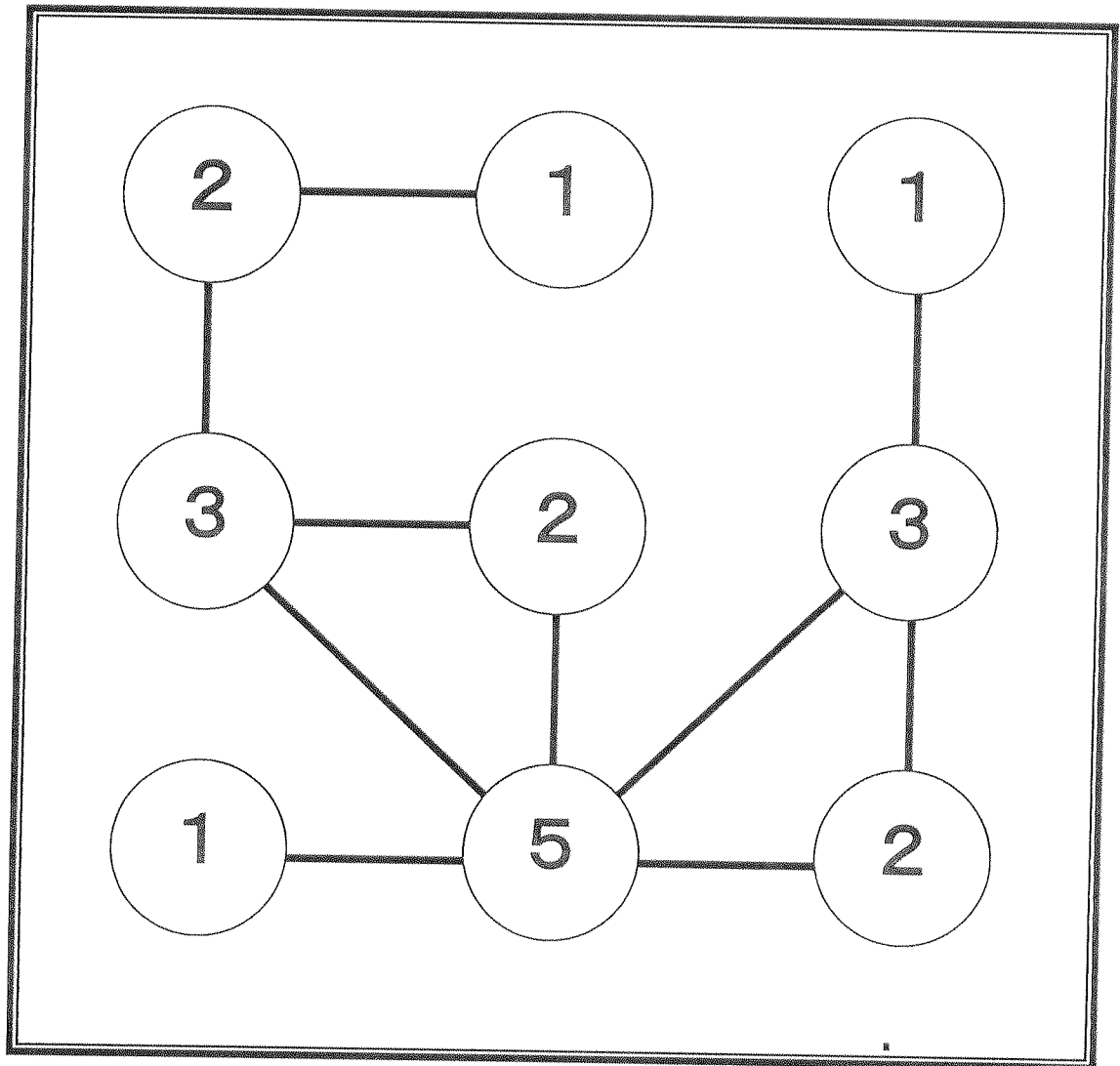
(結 論)

以上から、中央②は左中③とつながなければならないと分かりました。
最後に、左上②を①と③に線を伸ばして完成です。



答えはこのようになります。

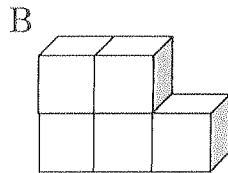
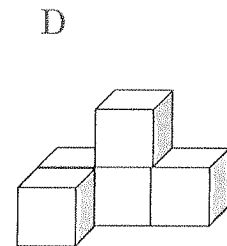
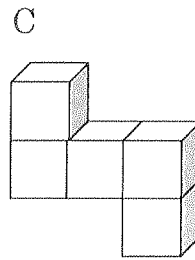
<完成図>



【解答】 チャレペー その60「立体塗り絵」

A～Dの立体は、5個の同じ立方体をはり合わせてあります。

ひろし君が、これらの立方体に色をぬっています。立方体の1つの面をぬるのに1分かかるとすると、それぞれの立体は、全部の面をぬるのに何分かかりますか。



(考え方の例)

イメージできない場合は、まずAの面を一緒に数えてみましょう。

次にB、Cを数えます。

Dは、じっくりと数えてみましょう。

A	B	C	D
2 2 分	2 0 分	2 2 分	2 2 分

めいろ よ じ じゅくご おか め はちもく
【解答】 迷路 「四字熟語」 ⑧～傍目八目～

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. 「傍」「目」「八」「目」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はいけません。
3. 同じ道を2度通ってははいけません。また、引き返してもいけません。

