

【解答】 詰めアルゴ その69

した
下のアルゴゲームは、4 人プレーです。

のこ
残りのカードをあてましょう。(カードは白と黒の1～10をつか
います。)

	(9)		(4)	(3)	(2)	
	O	N	M	L	K	
P						J (10)
(5) Q						I
(7) R						H (3)
(9) S						G (2)
(10) T						F (1)
	A	B	C	D	E	

【考え方の例】

残り: 1, 2, 3, 4, 5, 9, 10

残り: 2, 3, 7, 9, 10

・『基本の定石』より、F=1、J=10

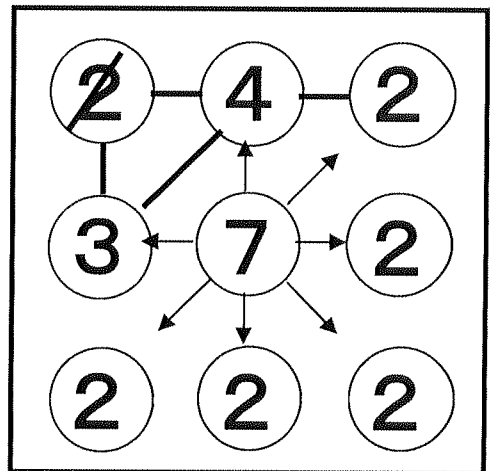
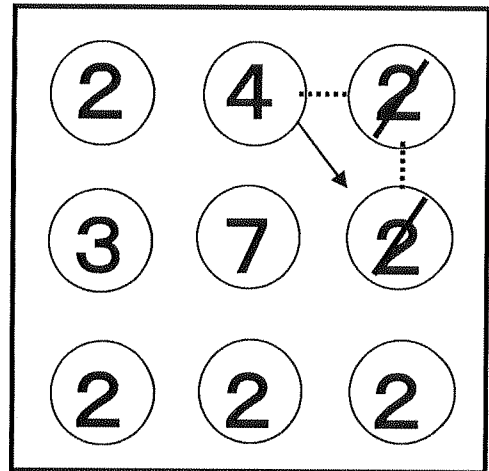
・白1はAにあり、Rは5かそれより大きい数。よって、白の2と3は、HとKのどちらかである。

- ・Q は5かそれより大きい数なので、黒の2、3、4は G、L、M のどれかに入る。H は大きくても3なので、黒4は M と分かる。Kに3が入ると、Lに入る数がなくなるので、 $K=2$ が決まり、 $H=3$ 、 $L=3$ 、 $G=2$ が決まる。
- ・残りの白7、9は、それぞれ R と S。よって、 $T=10$ 、 $O=9$ が決まる。
- ・Q に最後の黒5が入って完成。

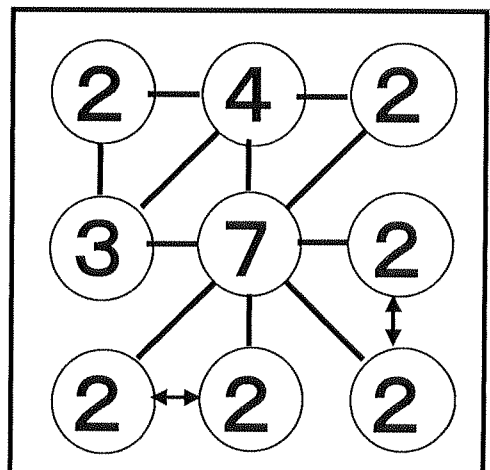
【解答】 ナンバーリンク その69

(考え方の例)

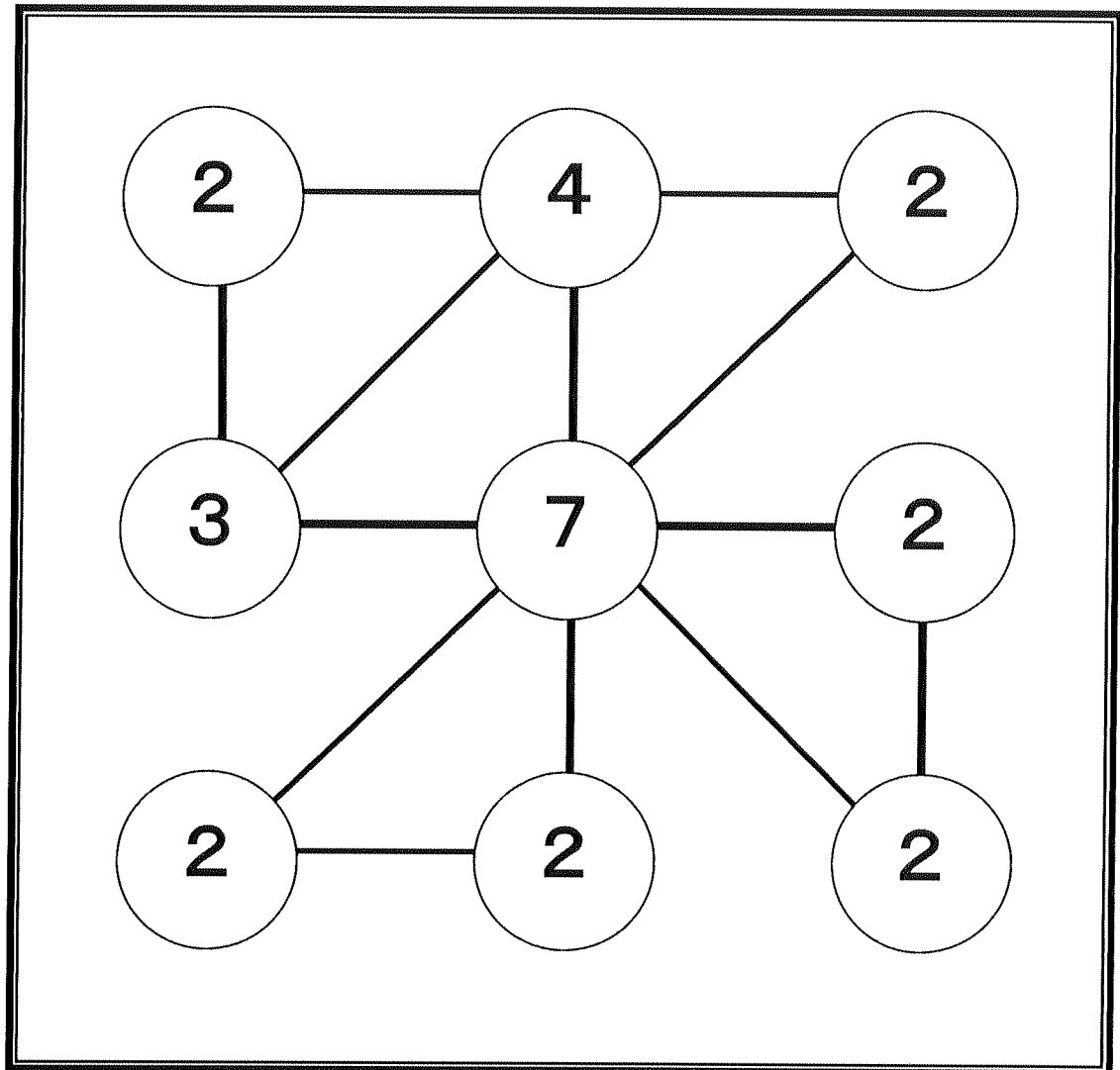
- ・ もし、中上④と右中②を結ぶことを考えます。
- ・ すると、右上②の2本は、中上④と右中②とつながることが決まりますが、それによって、中央⑦から引けない位置が、右上②、右中②の2箇所になってしまいます。
- ・ よって、中上④と右中②を結んではいけないことが分かります。
- ・ それによって、中上④の4本の線は、右中②以外の4箇所で決定します。
- ・ 同時に、中央⑦から、唯一引けない位置が、左上②で決まり、それ以外の7箇所とつながります。
- ・ あとは、残りの右列の2つの②どうし、下列の2つの②どうしを結ぶことが自動的に決まります。



- ・ ※ 辺の中央の④と角の②が並んでいる場所は、注目すべき位置関係なのです。



<完成図>

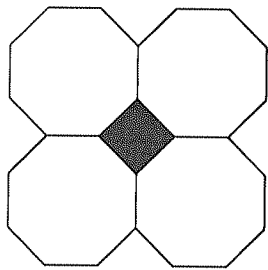


【他の考え方の例】

⑦から上段左右の②に対して同時に線をつないだとしたら、、、
上段④が成立しなくなってしまう。ゆえに⑦から上段左右のどちらかの②にはつながないことがわかる。⑦から伸びる他の6本は決まる。
つづけて、⑦から上段左②につなげたとすると、、、⑦は決まり、上段④も決まるが、上段右②が成立しなくなってしまう。
ゆえに、⑦から上段左②にはつなげないことがわかる。⑦が決まる。
上段④も決まる残りをつないで完成。

【解答】 チャレペー その69「八角形のタイル」

正八角形4個を図のように並べると、すき間に正方形ができます。では、正八角形をたてに5個、横に5個、合わせて25個並べると、すき間の正方形は何個できますか。



(考え方)

横に5枚並べると、すき間は4つできます。

たてに5枚並べても、すき間は4つできます。

つまり、正方形は横に4列、たてに4列並んでいます。

$$4 \times 4 = 16$$

かけ算を知らなくても、4を4回たせばいいですね。

答え： 16個

【解答】 迷路 『同じ数字か同じ図形 ①』

がつ
月

にち
日

なまえ
名前

S から G まで、次のルールに従って進みましょう。

① 同じ数字か、同じ図形の書いてあるマスに進めます。

② 斜め移動は出来ません。

ただ正しい順路に、線を書きいれなさい。

