

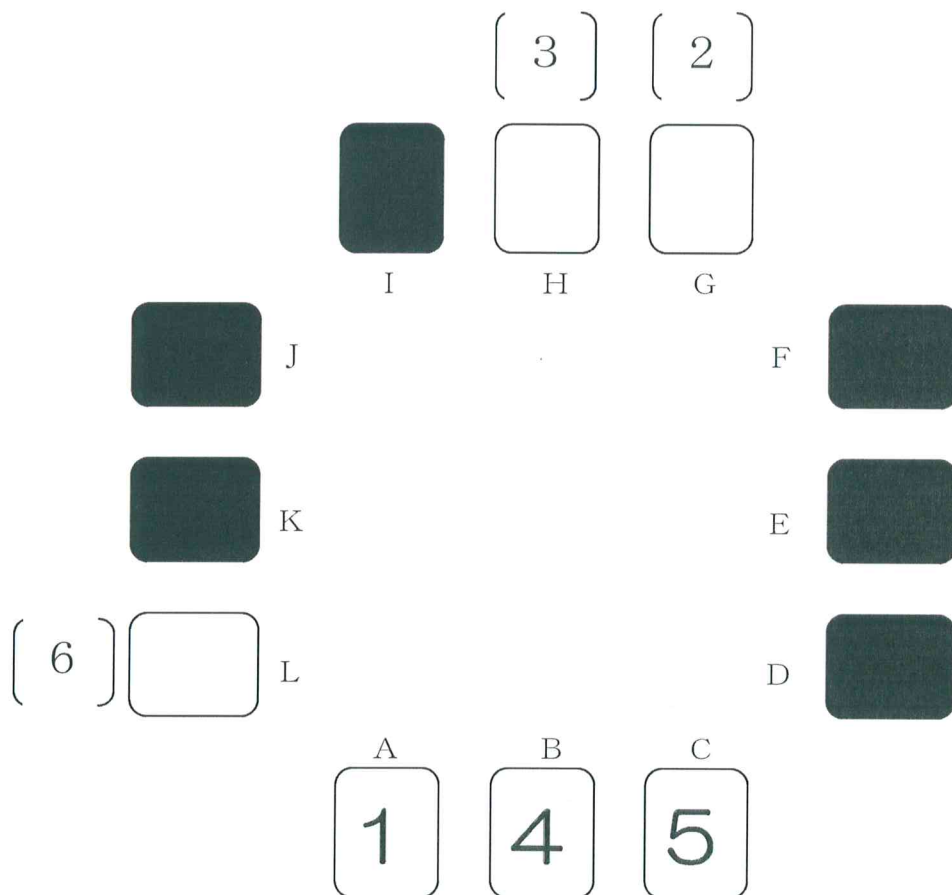
【解答】アルゴになれよう！（詰めアルゴ その4）

した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

じぶん
自分のところに、A、B、Cのカードがくばられました。

しろ くろ
(カードは白と黒の1から6を使^{つか}っています。)

しろ
白いカード、G、H、Lの^{すうじ}数字は、いくつですか。



(考え方の例)

【白の残り】2、3、6

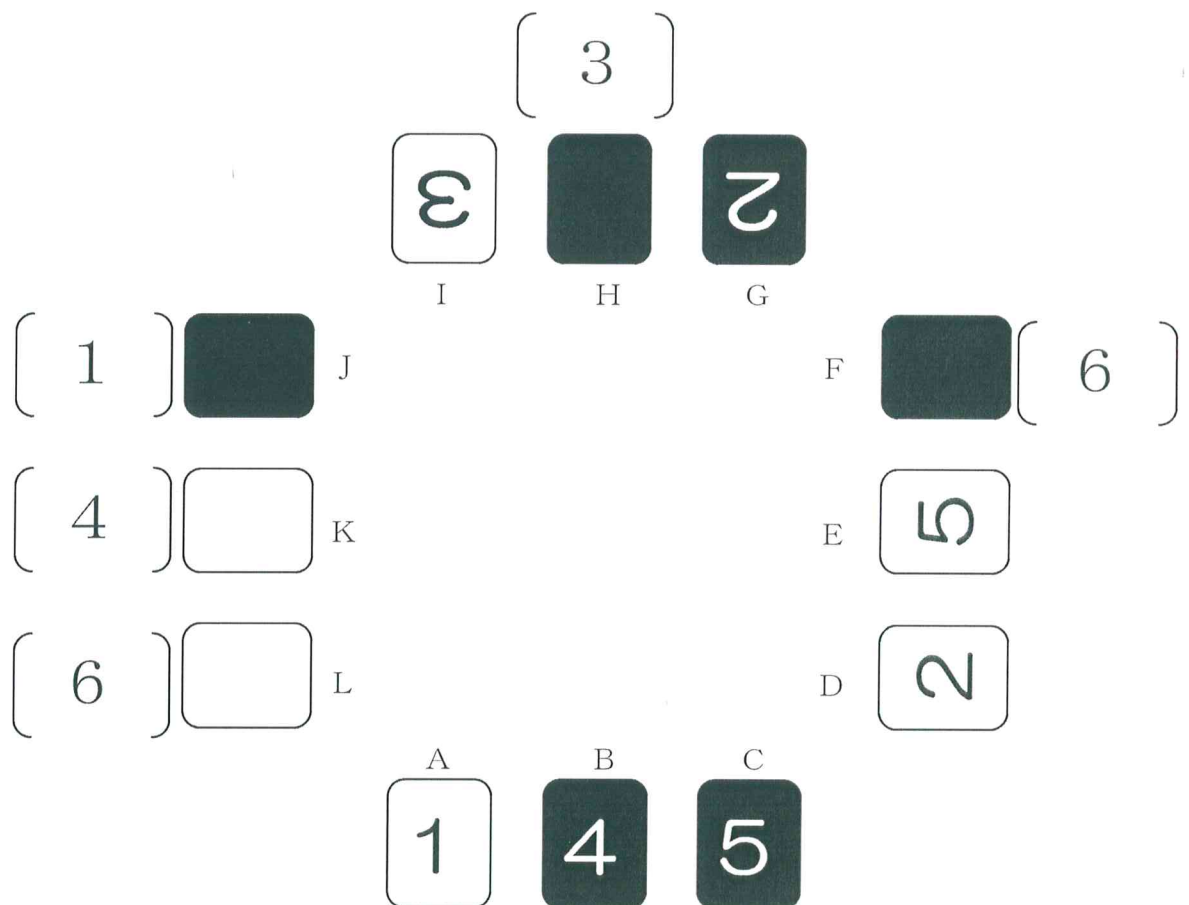
- 一番大きい白6は、決まっていない白いカードのうち、ただひとつ一番右側にあるLで決まり。
- G、Hは白の残りのカード2、3で決まり。

【解答】 アルゴになれよう！(B) その4

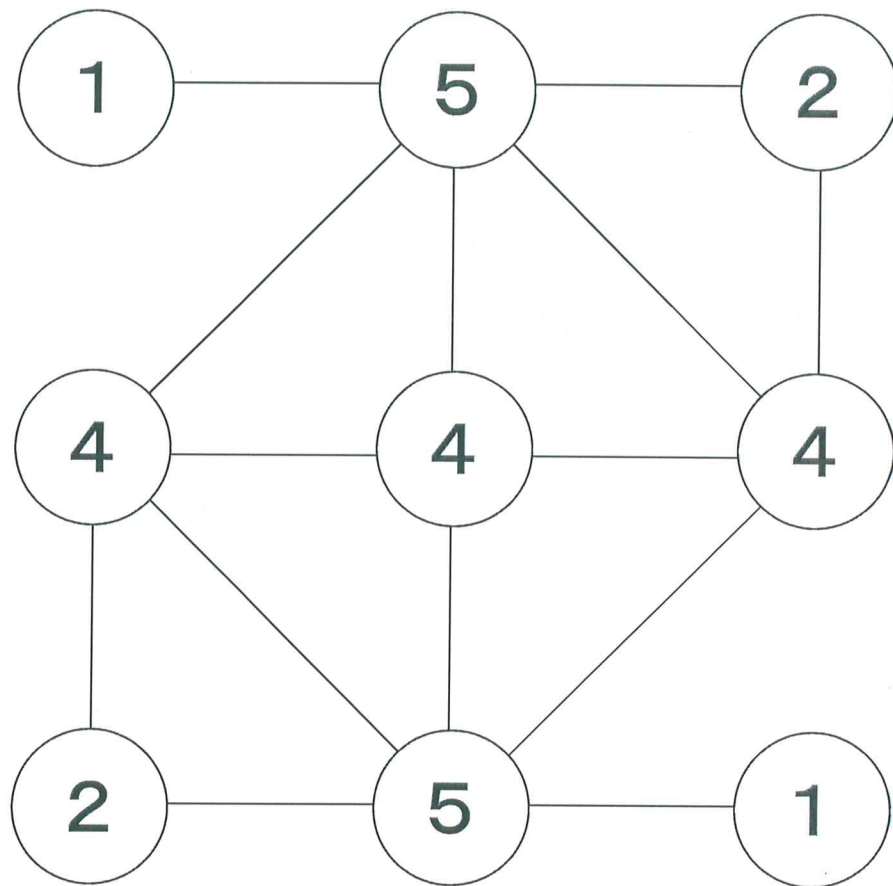
した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

おもて
表^あになっているカードをヒントに、うらになっている
カードを^あ当ててみましょう。

(カードは白と黒の1～6を使^{つか}っています。)



【解答】 ナンバーリンク その4



(考え方の例)

- 今回の定石は、周りにある5。これも伸ばせる腕は、5本なので、真っ先に決めることができる。
- 右斜め下の1と、左斜め上の1が決まる。
- 左下と右上の2も、残りの1本の腕を伸ばす方向が決まる。
- 3つの4の腕も伸ばす方向が決まる。

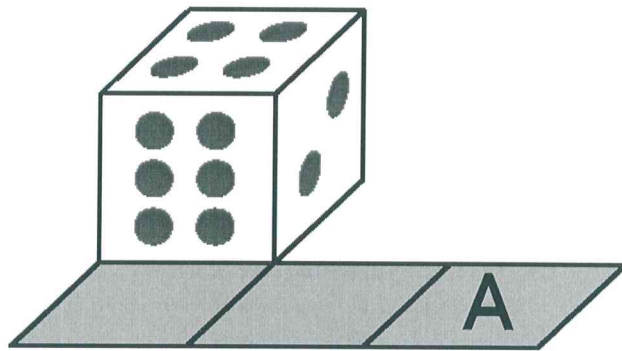
【解答】 チャレペー その4

「サイコロン ①」

サイコロをマス目どおりに転がします。

Aのマス目にきたとき、何の目が上をむいているでしょうか。

サイコロは、むかい合った面の目の数をたすと、7になります。



答え：6

【考え方の例】

頭の中で、サイコロを転がしてみましょう。

まず、1回手前に転がすと、1の目が上を向きます。

次に、右側に1回転がすと、5の目が上を向き、さらに1回転がすと、6の目が上を向きます。

同じ方向に2回転がすと、下の面が上にくることから考えてもよいでしょう。