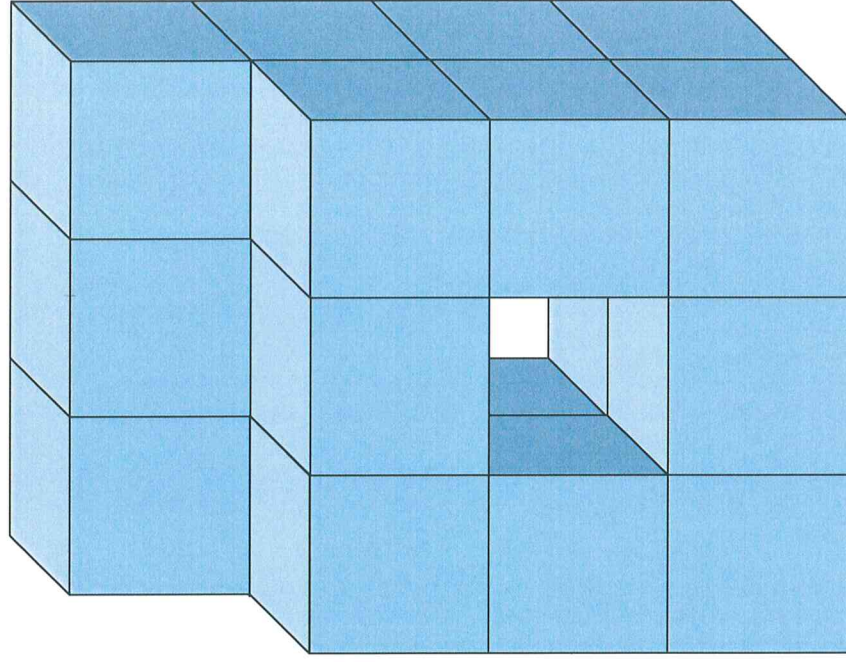
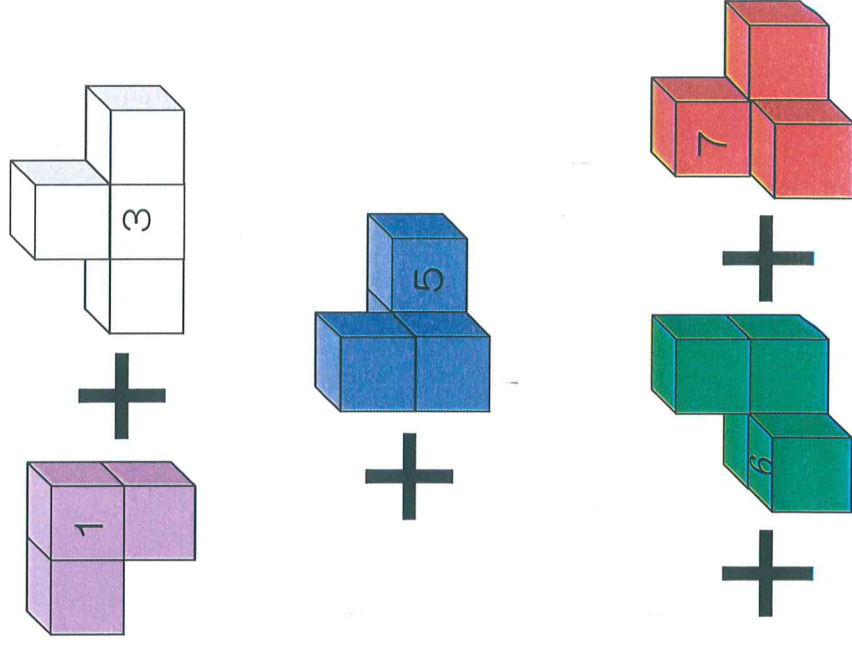
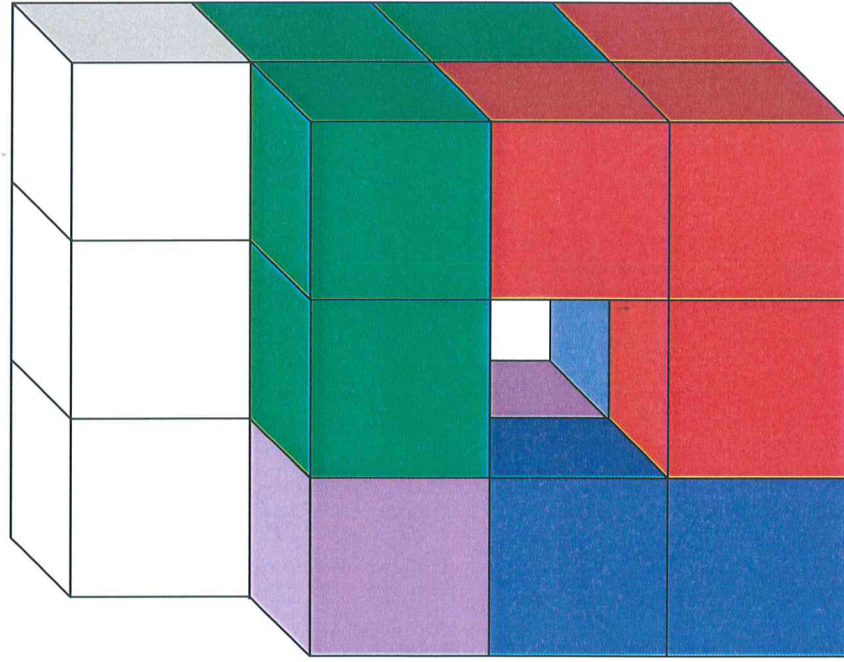


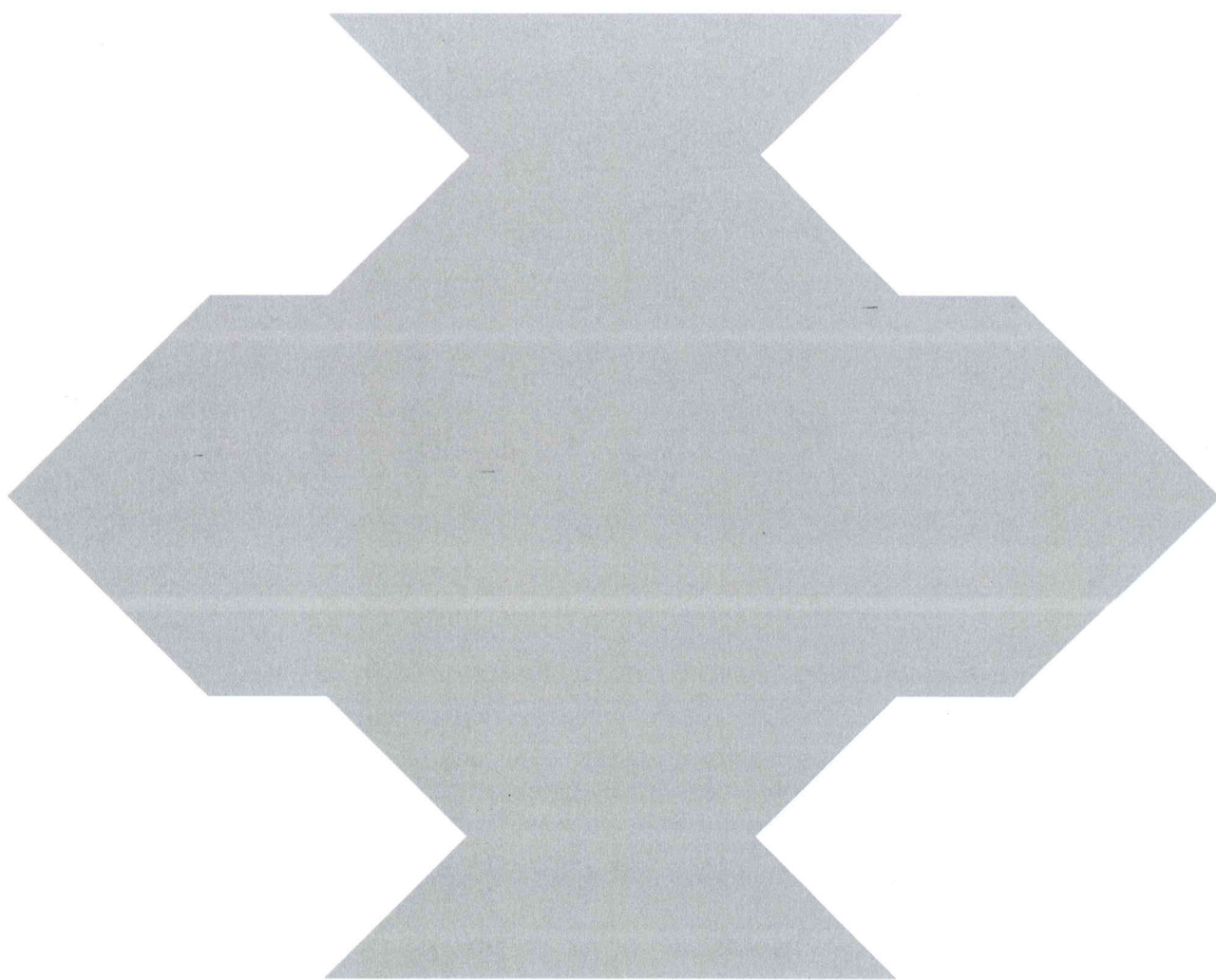
ものまね積み木 見取り図

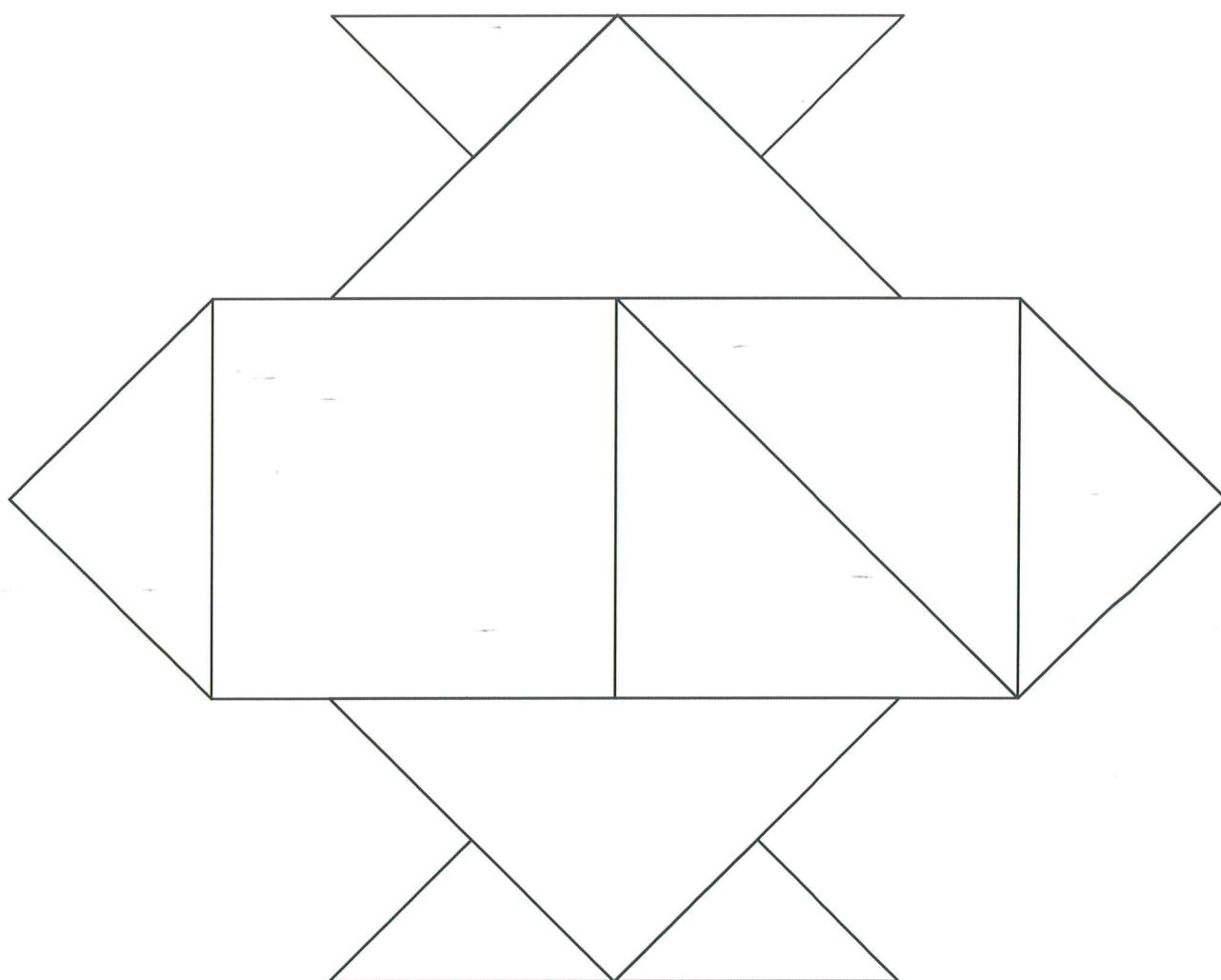


(26M-3)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (26M-3)

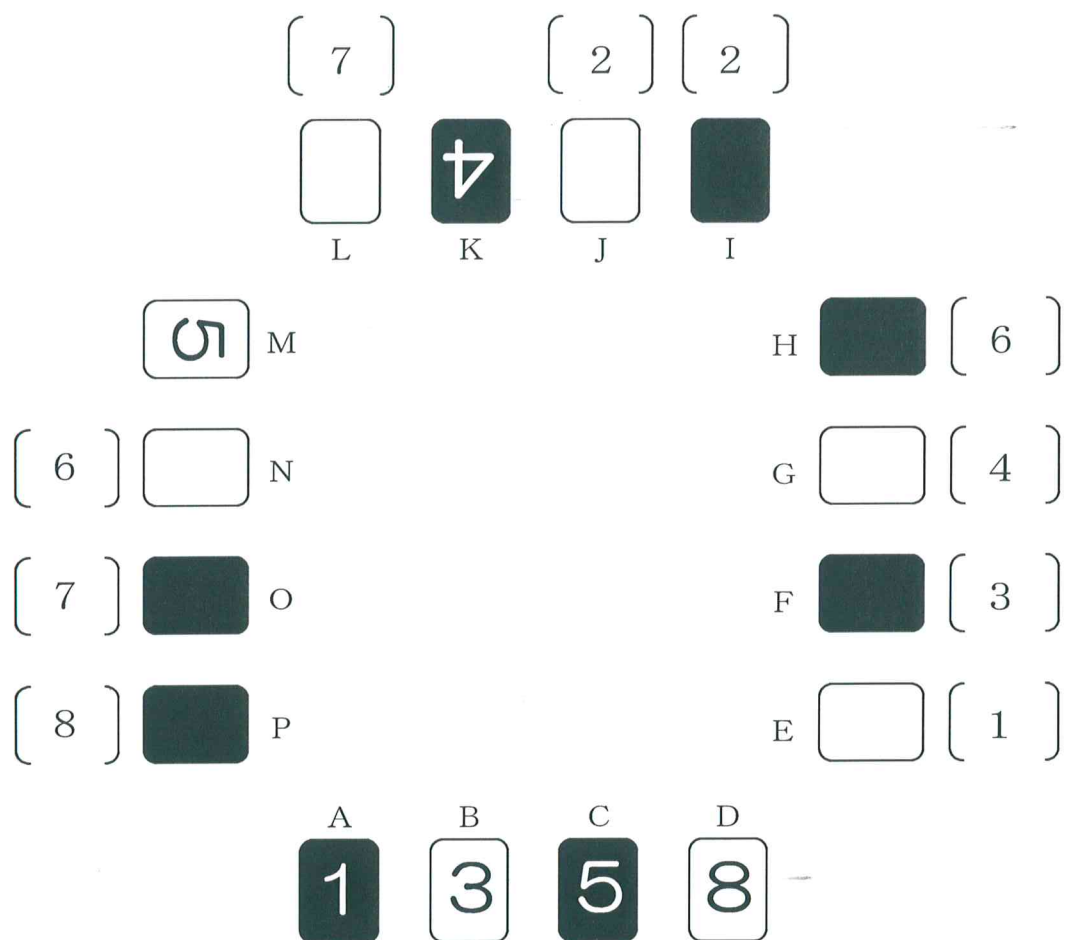






【解答】 詰めアルゴ その31

下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。
うらになっているカードの数字を当てて、[] の中に書き入れなさい。
(カードは白と黒の1～8を使っています。)



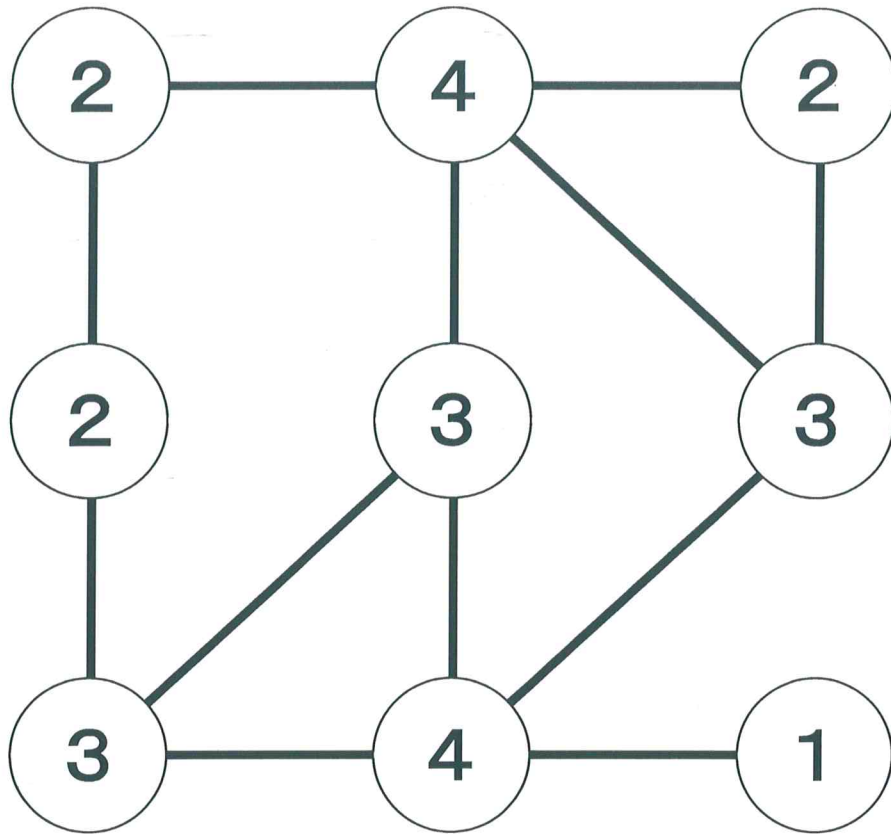
(考え方の例)

【黒の残り】 2、3、6、7、8

【白の残り】 1、2、4、6、7

- ・ N、O、Pはそれぞれ白6、黒7、黒8で決まり (アルゴの基本ルール)。
- ・ 黒8、白8が分かっているので、裏返しの白の中で1枚だけ右端にあるLは白7で決まり。
- ・ Jは白1か白2だが、もし白1ならIが黒1となりAと重複して矛盾するので、Jは白2で決まり。よってIは黒2で決まり。
- ・ E、F、G、Hは残りのカード、順に白1、黒3、白4、黒6で完成。

【解答】 ナンバーリンク その31

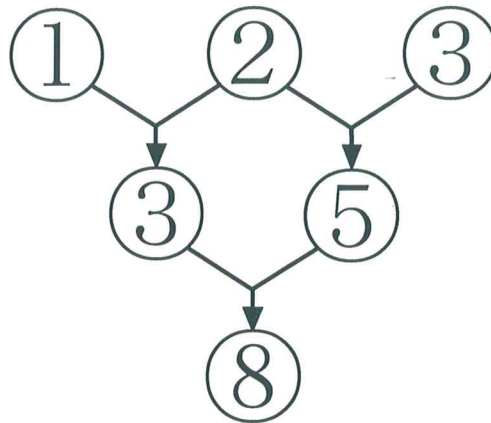


【考え方の例】

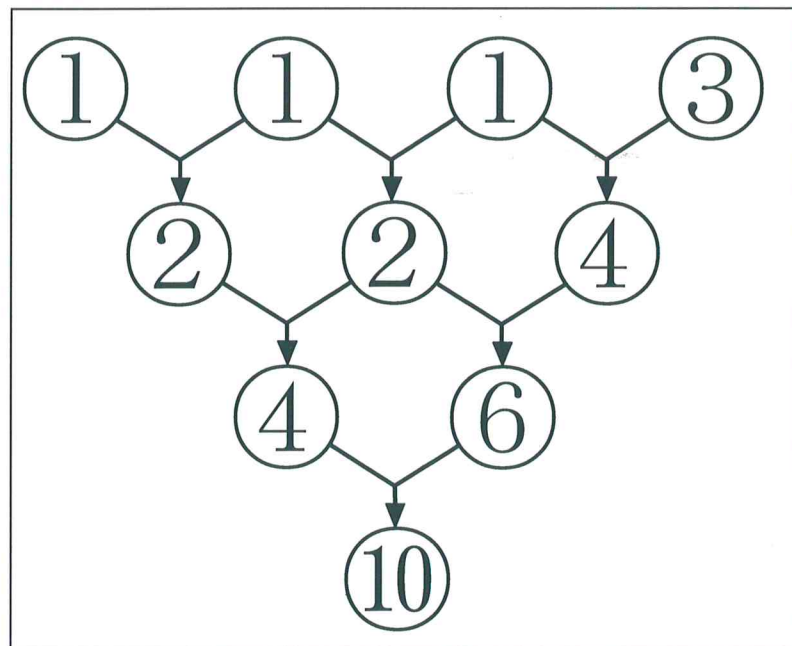
- ・ 下段左の3が決まり、下段真ん中の4、下段右の1と決まっていく。
- ・ ここで上段真ん中の4に注目…線を引いてはいけないのはどこか？
- ・ 上段真ん中の4から左下の2に線を引くと、この2が決まり、上段左の2が線を2本引けなくなる。よって、ここには線を引かず、4は残りの4か所に決まる。残りも順に決まって完成。

【解答】 チャレペー その31 「たしてたしてパズル ②」

よこ横にならんでいる2つの^{すうじ}数字をたして、そのすぐ下^{した}に^{こた}答えを書きます。



ゴールが10になるように、○に^{すうじ}数字を^い入れて、パズルを^{しあ}仕上げましょう。0を^い入れてはいけません。



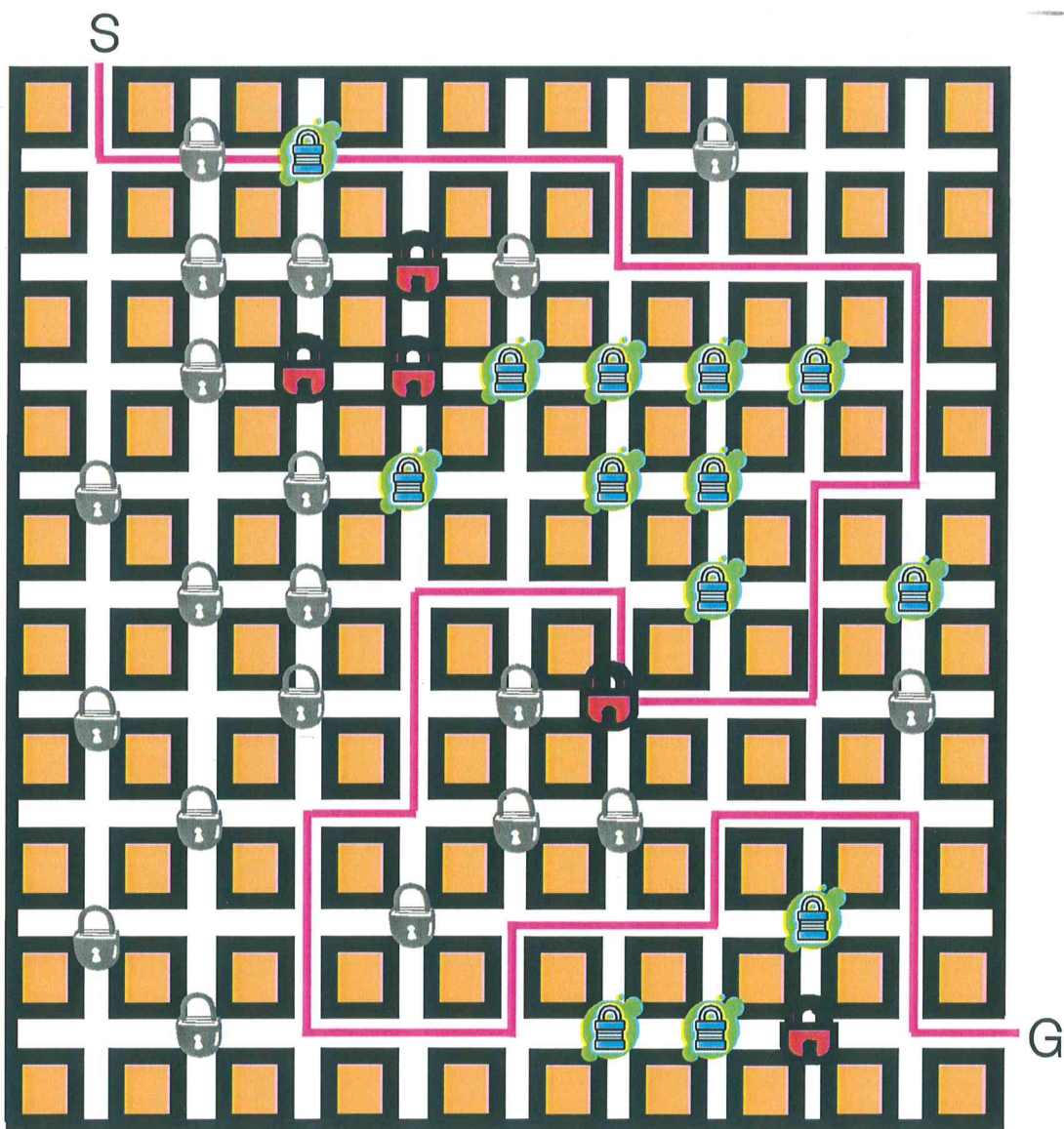
【解答】^{めいろ}迷路 「キーハンター③」

なまえ
名前

めいろ しゅるい かぎ ばしょ かなら
この迷路はある3種類の鍵のある場所を必ず1

かいとお おな みち に ど とお
回だけ通らなければいけません。また、同じ道を二度は通れま

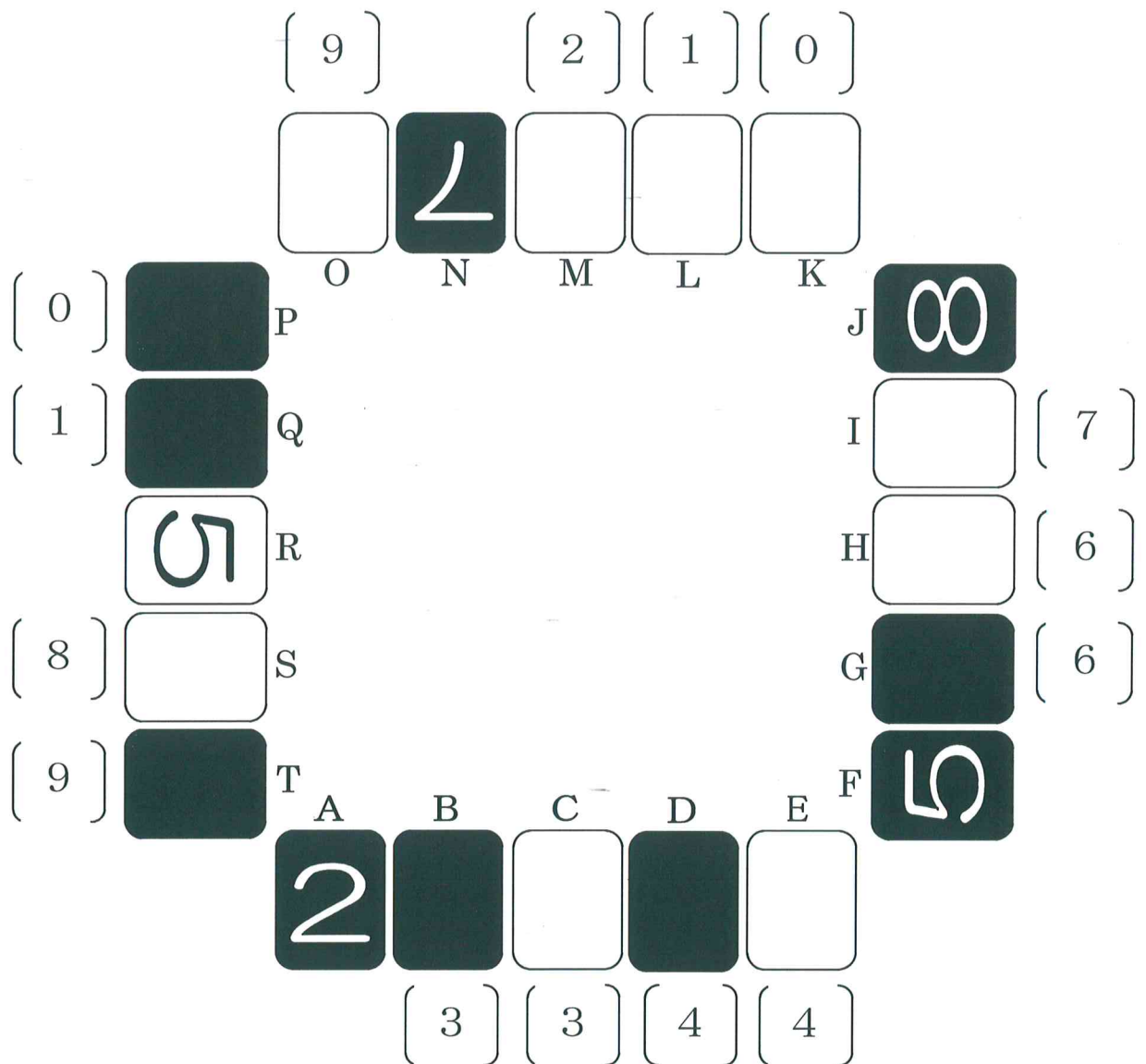
せん。S から G までの一番近い 順路に、線を書きいれなさい。



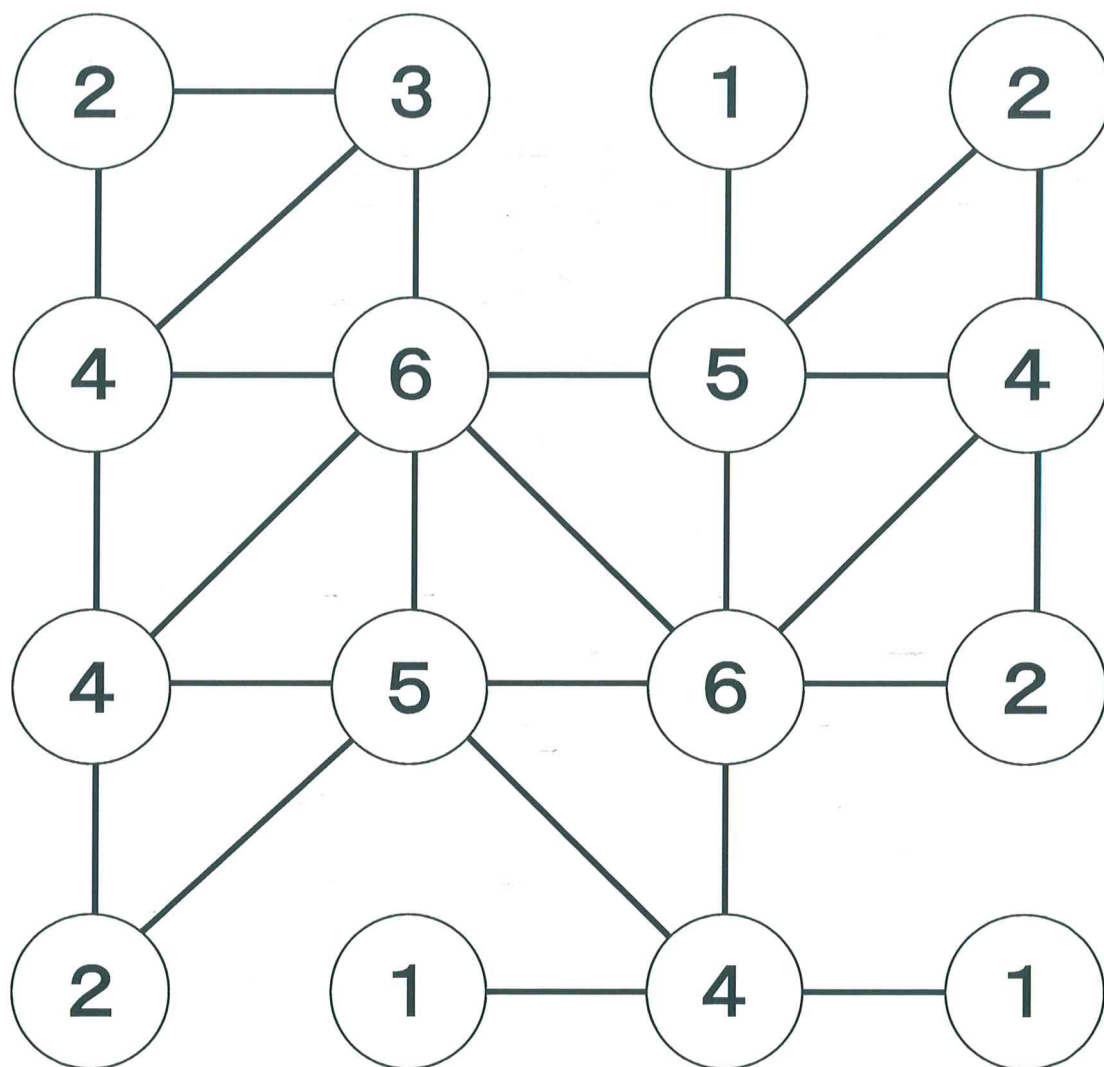
【解答】 詰めアルゴ その103

0から9までの黒と白20枚をすべて使って、4人が向き合ってアルゴをしています。

ふせてあるカードの数字を 考えましょう。



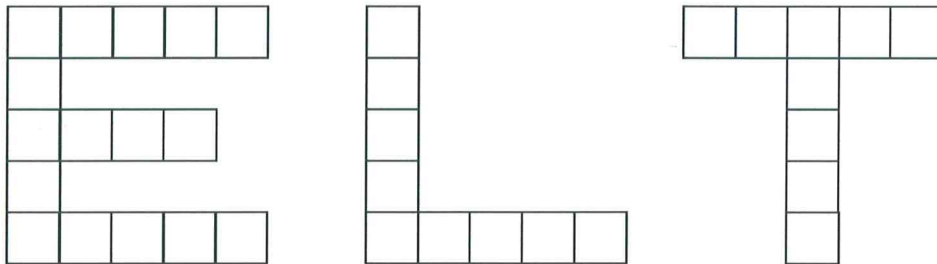
【解答】 ナンバーリンク その 103(XY-035)



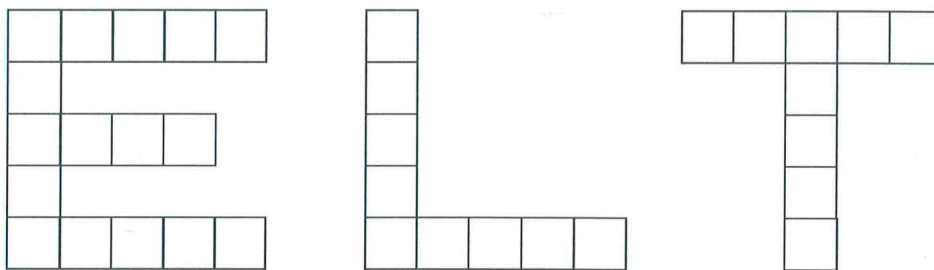
※外側に並ぶ④を軸にして探ってゆきます。

【解答】チャレペー その 103 「立方体オブジェ」

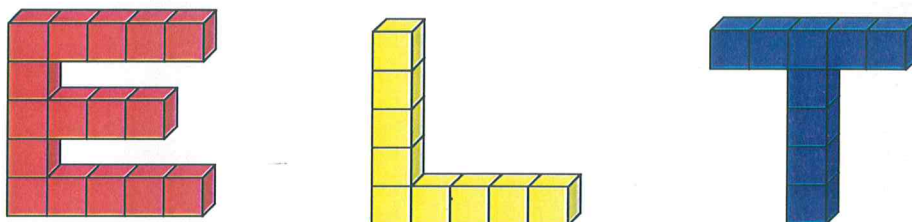
かおりさんは立方体^{りっぽうたい}を何個^{なん こ}か使^{つか}って、3つの方向^{ほうこう}から見た^みとき
に下の図^{した ず}のようになる立体^{りつたい}を作^{つく}りました。立方体^{りっぽうたい}は面^{めん}どうしがぴ
ったりと重^{かさ}なるように接^{せつちやく}着^{しやく}してあります。かおりさんは何^{なん こ}個^この
立方体^{りっぽうたい}を使^{つか}ったでしょう。



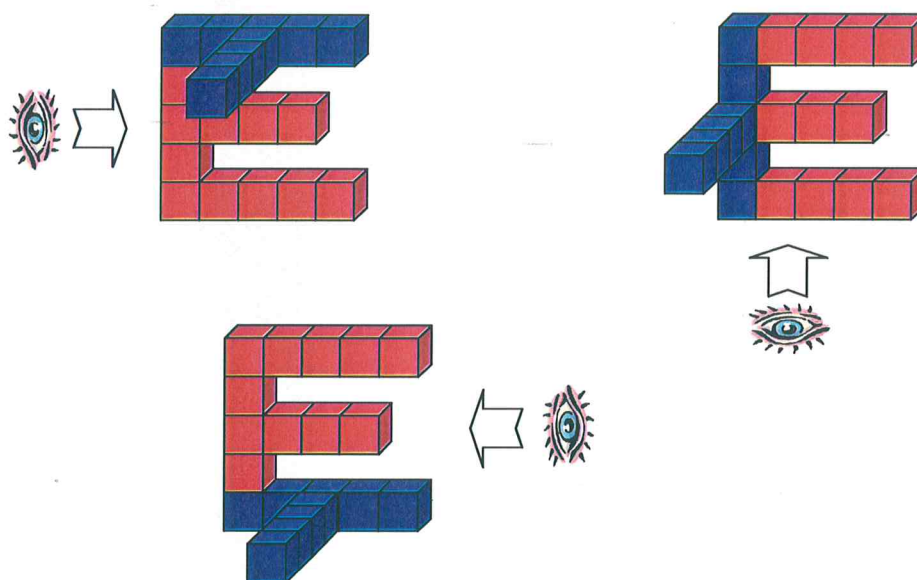
こた 答え	こ 個
----------	--------



【考え方のヒント】たとえば、ひとつひとつのアルファベットを立方体で作ると下の図のようになります。



答えとなる立体は次の3つの形です。



矢印の方向に見ると、「L」に見えます。どの形も、使っている立方体の数は20個です。

こた 答 え	2 0 こ 個
-----------	------------

(XY-035)

【解答】^{めいろ}迷路 ^{いっぽうつうこう}「一方通行 ⑥」

S から G まで、次のルールに従って進みましょう。

- ① 矢印の書いてある場所を逆に進んではいけません。
- ② 同じ道を2度通ってはいけません。また、引き返してもいけません。

ただ　じゅん　ろ　せん　か
正しい順路に、線を書きいれなさい。

