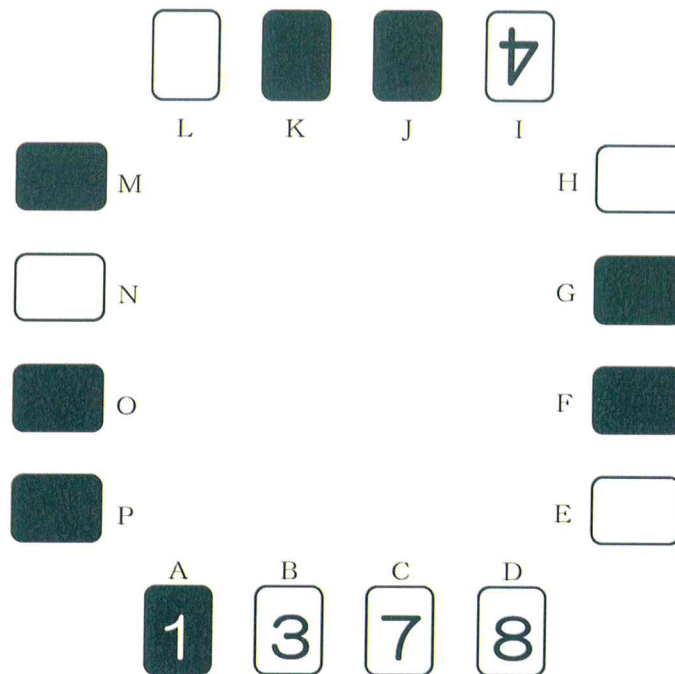


【解答】 詰めアルゴ その45

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのペア戦です。

自分のところに、A、B、C、Dのカードがくばられて、味方から、
Iのカードをみせてもらいました。残りのカードをあてましょう。
(カードは白と黒の1～8を使っています。)



(考え方の例)

- カードの残り 黒：2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 白：1, 2, 5, 6
- ・黒8より大きいカードは白8だけであるから、 $P=8$
 - ・黒7より大きいカードは小さい順に白7、黒8、白8だけなので、 $O=7$
 - ・白1より小さいカードは黒1だけであるから、 $E=1$
 - ・白2より小さいカードは大きい順に黒2、白1、黒1だけであるから、 $N=2$ 、 $M=2$
 - ・残りのカードは黒：3, 4, 5, 6 白：5, 6
 - ・J, Kには5以上のカードが入り、 $J=5$ 、 $K=6$ 、よって $L=6$
 - ・カードの残りから $F=3$ 、 $G=4$ 、 $H=5$

$E = [1]$ $F = [3]$ $G = [4]$ $H = [5]$

$J = [5]$ $K = [6]$ $L = [6]$ $M = [2]$

$N = [2]$ $O = [7]$ $P = [8]$

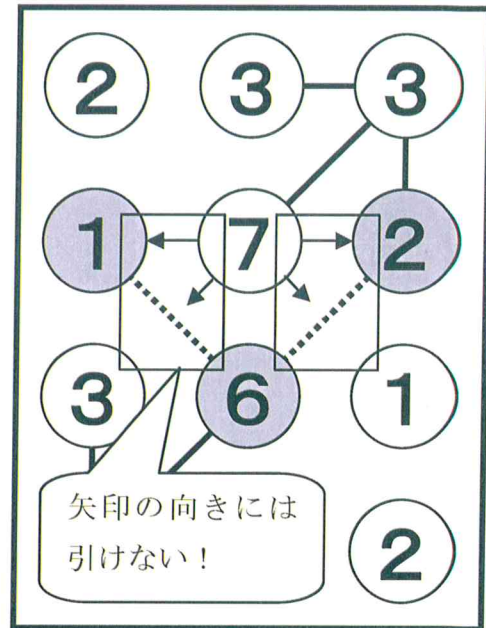
【解答】 ナンバーリンク その45

- まずは、右上すみと左下すみの③が決まります（ナンバーリンクの「定石」）。重要なのはここから先です。

（考え方の例）

⑦や⑥を決定していくのが正解への近道です。今回は⑥を先に決定していきます。

⑥とそのななめ上の①がつながると仮定します。すると、⑦からはとなりの①にも、左下の③にもつながりません。こうなると⑦が満たせないで、⑥と①はつながらないとわかります。

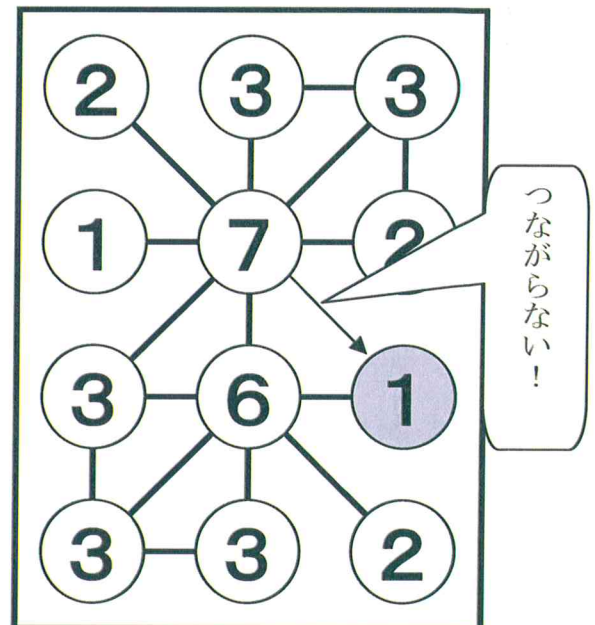


⑥とそのななめ上の②がつながった場合も、同じ理由で⑦が満たせなくなるので、⑥と②はつながらないとわかります。⑥とつながるのは5か所だけになりました。

- ⑥が決定します。

⑦の右下にある①は満たされたので、⑦とつながらないとわかります。

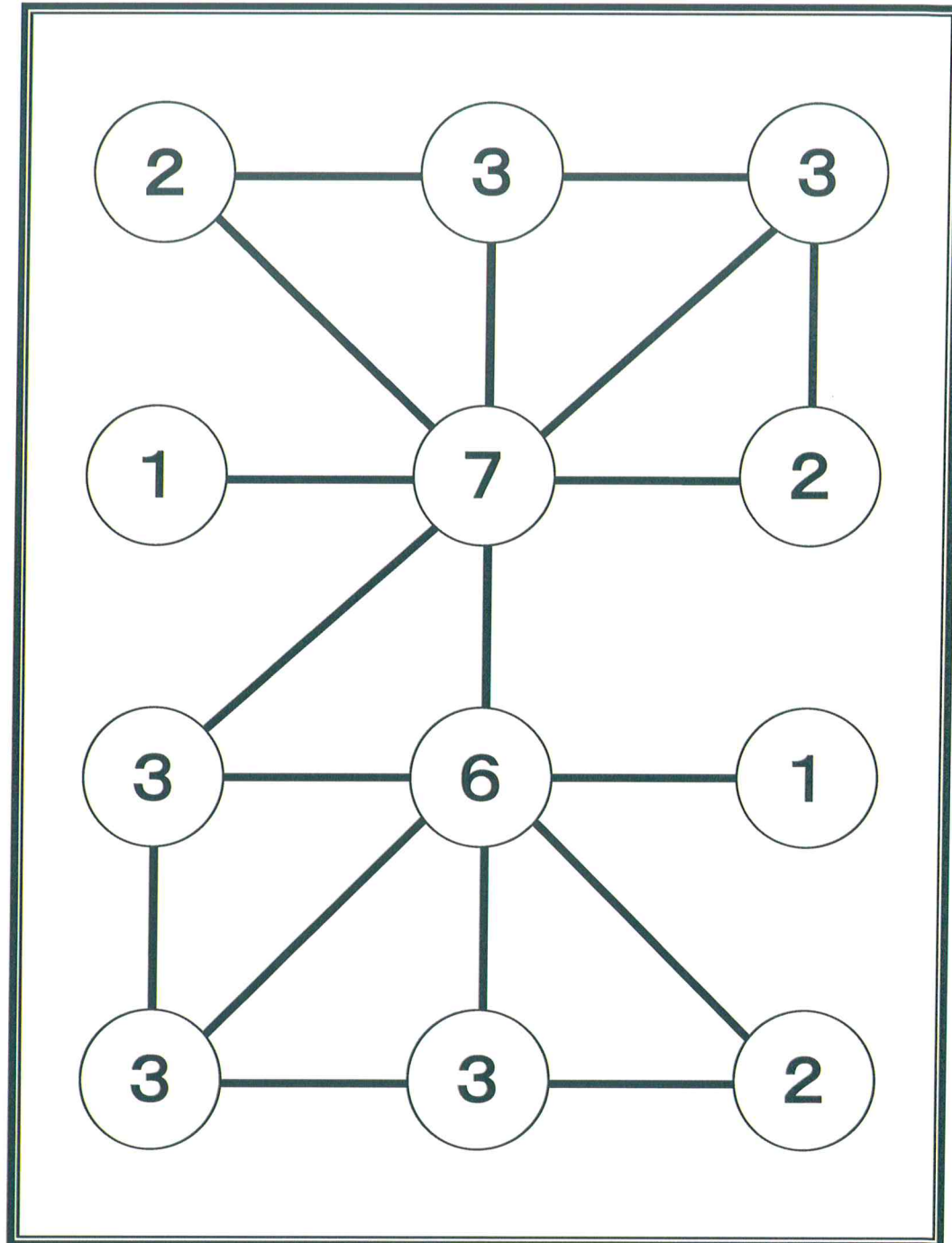
- ⑦が決定します。



のこりはすべて、自然に決まっていきます。

答えはこのようなになります。

<完成図>



【解答】チャレペー その45

「^{すうじ い}数字入れパズル ③」

タテとヨコのどの列も、1から4までの^{すうじ}数字が1回ずつ^{はい}入る
ように、^あ空いているマスに^{すうじ か い}数字を書き入れましょう。

【^{れい}例】

1	3	4	2
2	1	3	4
3	4	2	1
4	2	1	3

1	5	4	3	2
3	2	1	4	5
4	1	2	5	3
2	3	5	1	4
5	4	3	2	1

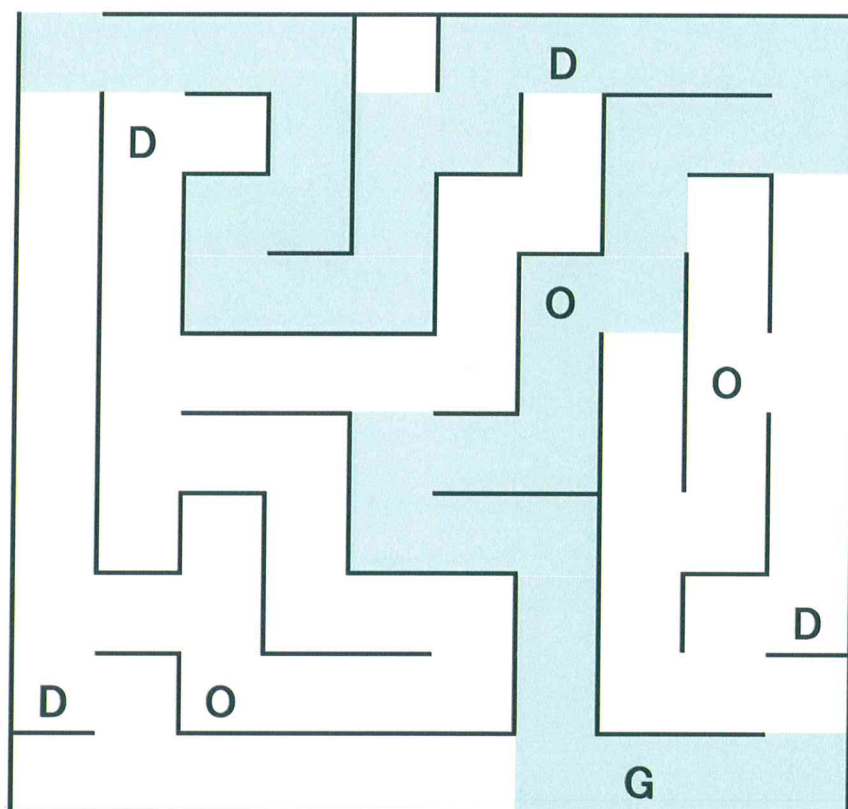
ここから始める
と解り易い。

【解答】^{めいろ}迷路 「アルファベット^{ひろ}拾い」①

がっこう いえ す いぬ ドッグ ひろ かえ
学校から家まで、捨てられた犬 (DOG) を拾って帰り
ましょう。

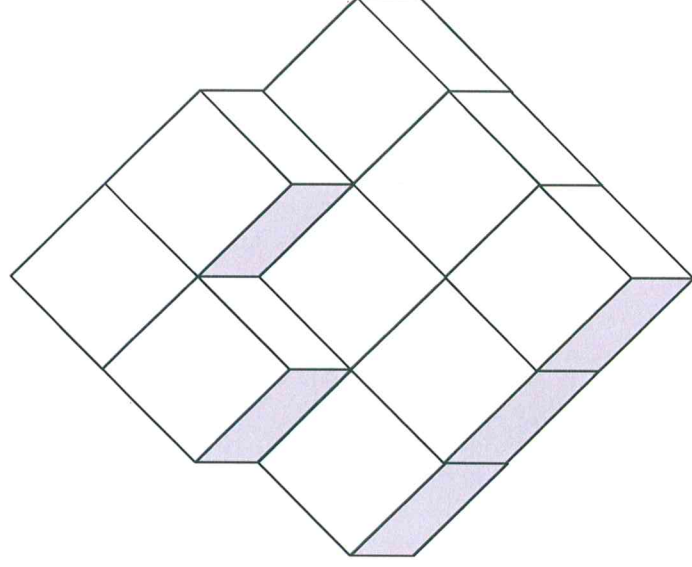
1. 「D」「O」「G」の順^{じゅんばん}に、1文字^{もじ}ずつ拾^{ひろ}います。
2. よけいな文字^{もじ}を拾^{ひろ}ってはいけません。
3. 同じ道^{おなみち}を2度^{どとお}通^{とお}ってはいけません。また、引き返^{ひかえ}してもいけません。

がっこう
学校



いえ家

ものまね積み木見取り図



(12M-1)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (12M-1)

