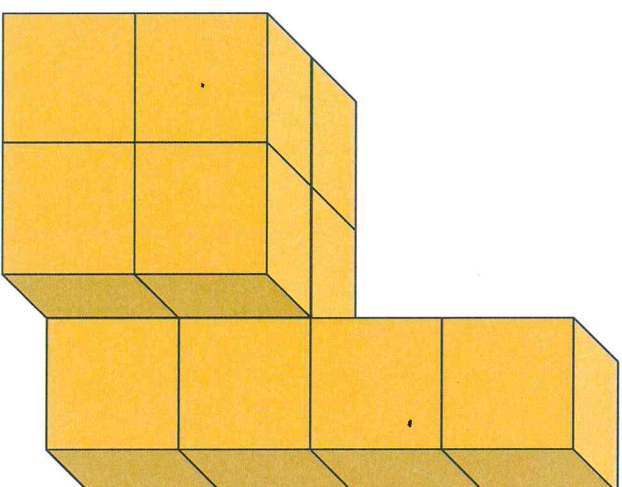
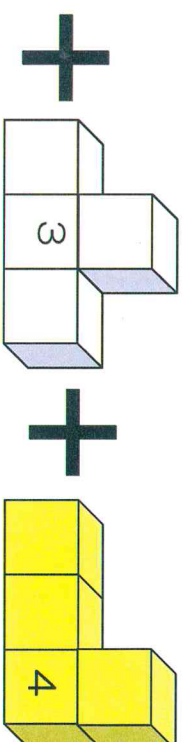
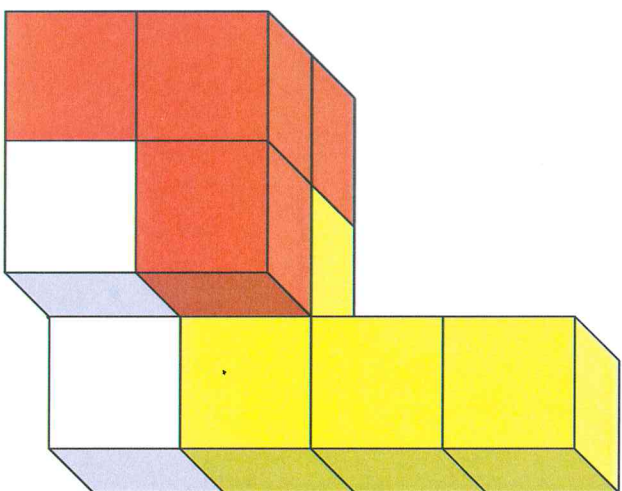


ものまね積み木見取り図

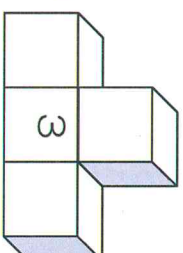


(12M-5)

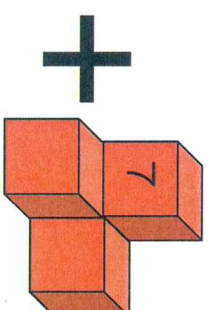
【解答例】 ものまね積み木見取り図 (12M-5)



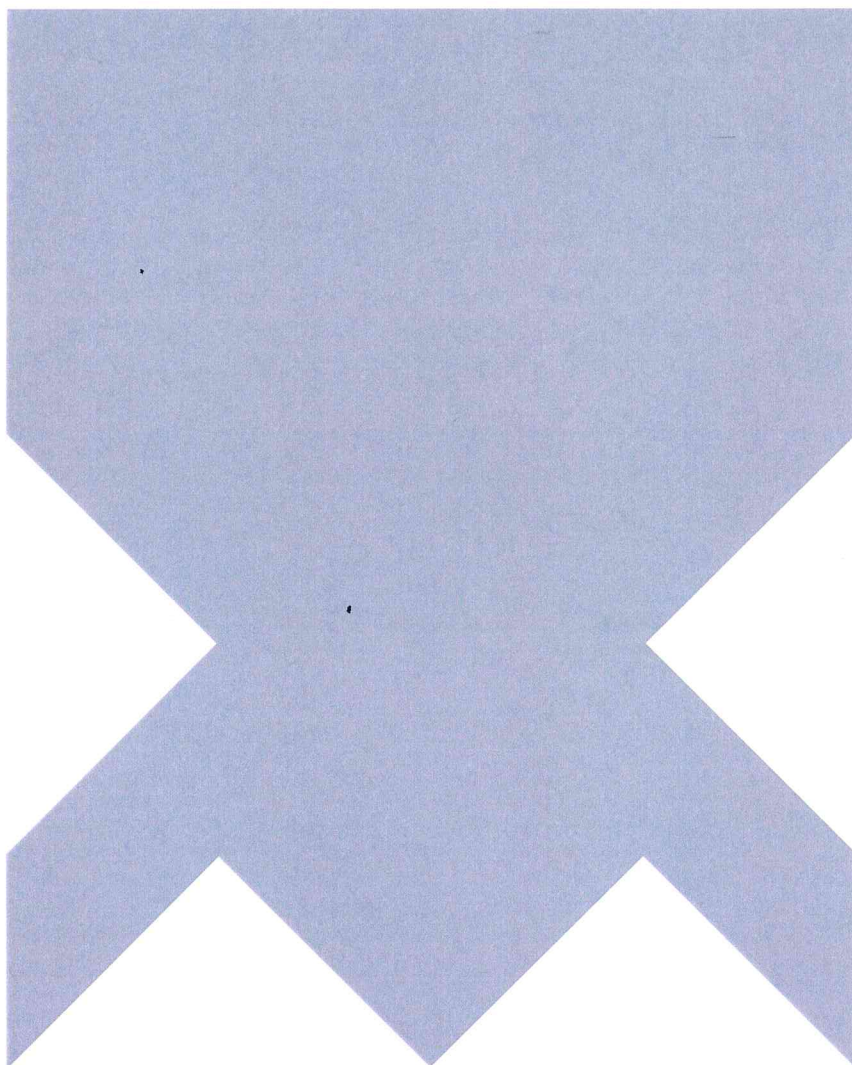
+

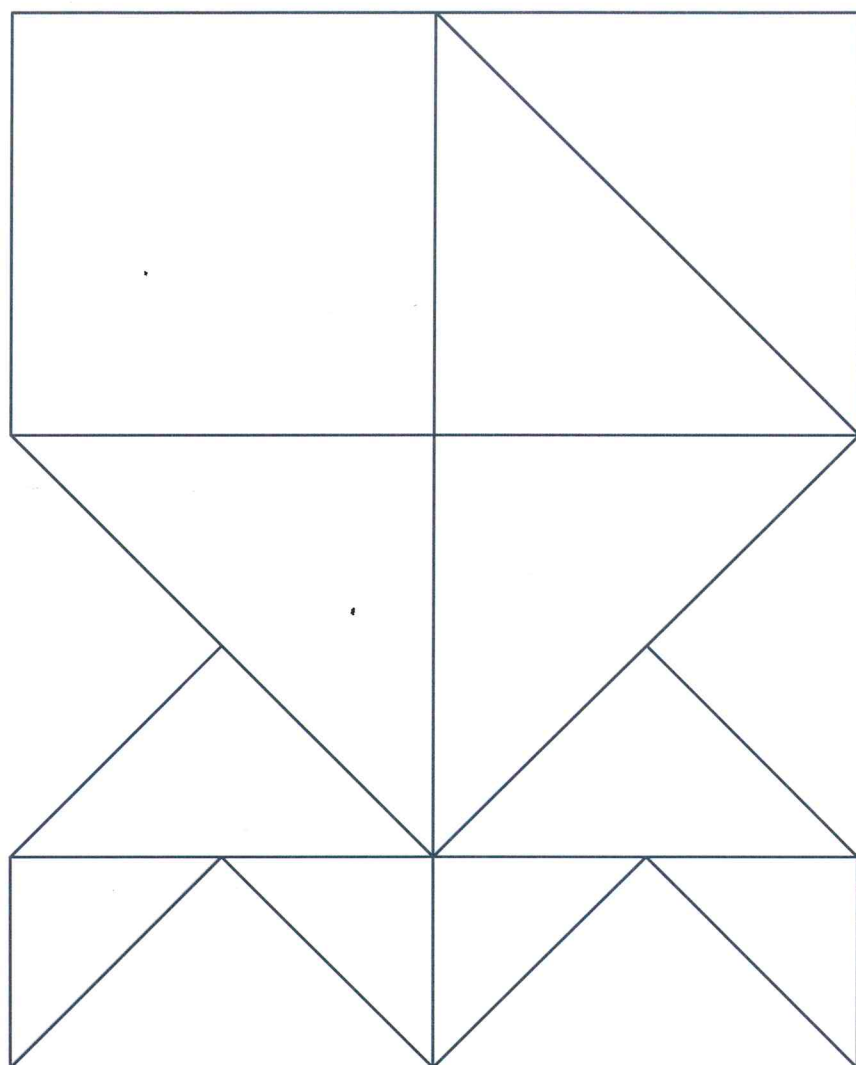


+



+





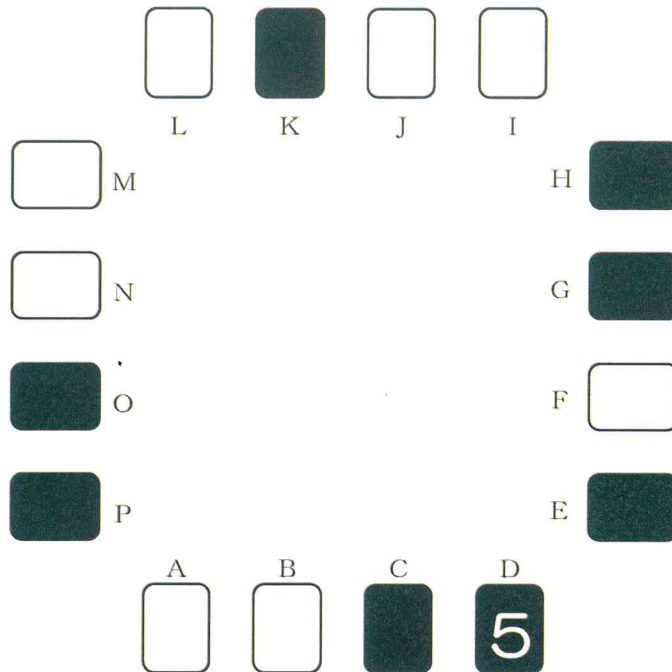
【解答】 詰めアルゴ その48

(「数理の石をめぐる冒険」 No, 12 「アメジスト」 チャレンジ問題)

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。

のこ
残りのカードをあてましょう。

(カードは白と黒の1～8を使っています。)



(考え方の例)

- ・まず、アルゴの定石により、 $E=1$ 、 $L=8$ が決まる。
- ・黒の2より小さい白のカードは白1の1枚なので、C、K、Oともに2ではないことがわかる。よって、 $G=2$ 、 $F=1$ が決まる。
- ・Bに4以上のカードが入るとCに当てはまる黒のカードは存在しなくなってしまうので、 $B=3$ 、 $A=2$ だとわかる。
- ・白7より大きいカードは黒8しか残っていないので、Nは7ではないことがわかる。よって、 $J=7$ が決まる。これによって、 $K=8$ も決まる。
- ・白1、白2が決まっているので、Oは3より大きい。よって、 $O=6$ 、 $P=7$ が決まる。Nは6より小さいので、 $M=4$ 、 $N=5$ が決まる。
- ・残りは白黒1枚ずつ。 $I=6$ 、 $H=3$ が決まる。

$A = [2]$	$B = [3]$	$C = [4]$	$E = [1]$
$F = [1]$	$G = [2]$	$H = [3]$	$I = [6]$
$J = [7]$	$K = [8]$	$L = [8]$	$M = [4]$
$N = [5]$	$O = [6]$	$P = [7]$	

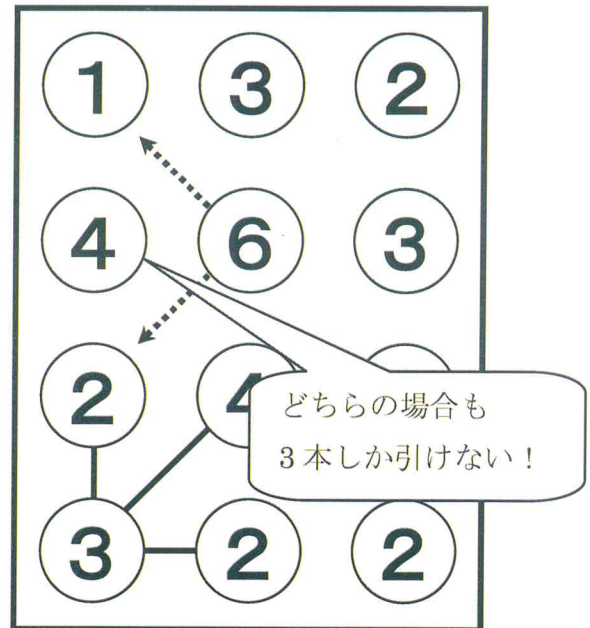
【解答】 ナンバーリンク その48

➤ 左下すみにある③が定石で決まります。

(考え方の例)

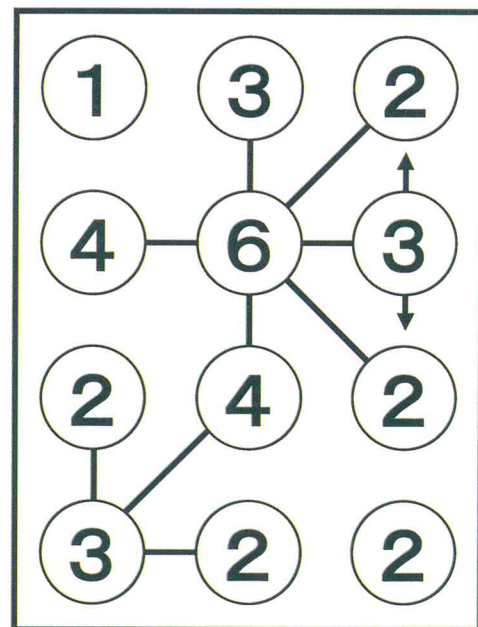
今回もやはり大きな数字から考えていきます。

⑥から左ななめ上にある①とつなげてしまうと、①が満たされてしまい、その下の④は3本しか線が引けなくなってしまいます。また、左ななめ下にある②につなげた場合も、②が満たされてしまい、④が満たせなくなってしまいます。これで⑥とつながらない2か所がわかりました。



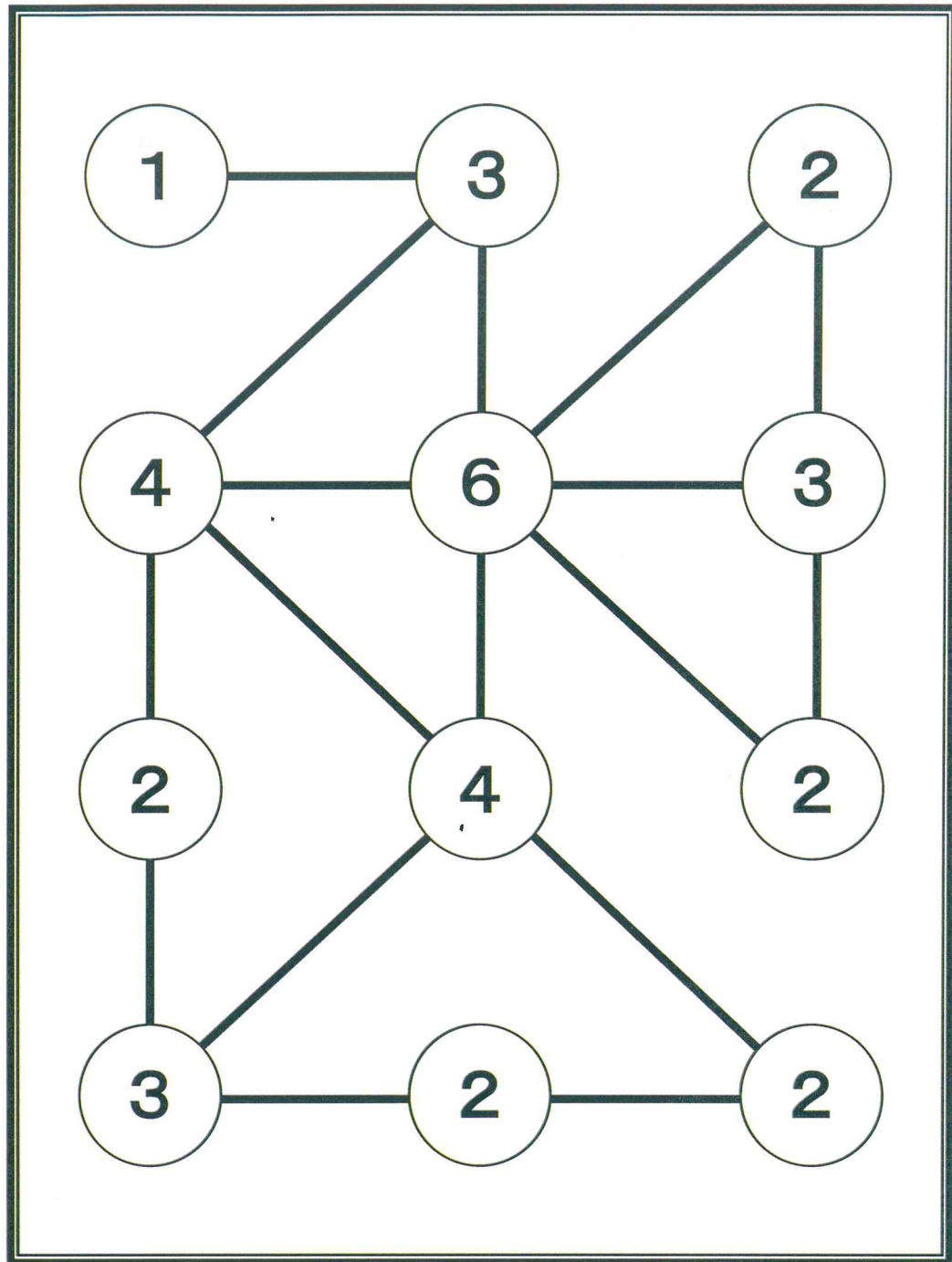
➤ ⑥が決定します。

のこりはすべて自然に決まっていきます。⑥の右にある③から注目していくと分かりやすいでしょう。



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48 「^{ひろ}広さくらべ ③」

図1 は正方形9つのうちの1個分が塗られています。

下の図はそれぞれ何個分の正方形が塗られていますか。

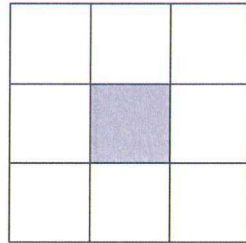
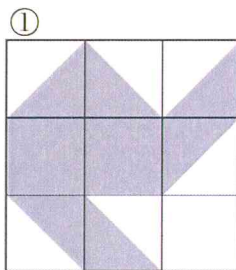
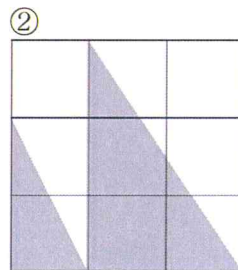


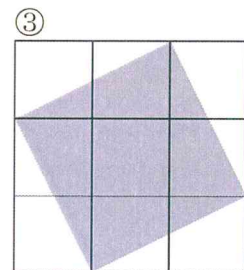
図 1



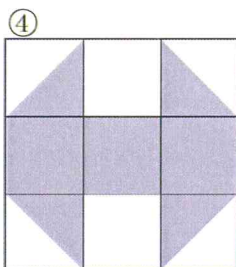
(5 個)



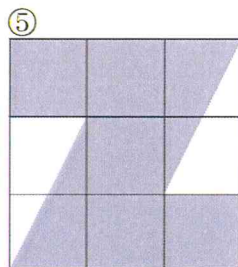
(4 個)



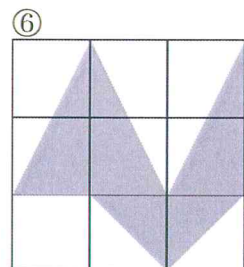
(5 個)



(5 個)



(7 個)



(4 個)

【解答】 ^{めいろ}迷路 「^{ひろ}アルファベット拾い」④

^{がっこう}学校から^{いえ}家まで、^す捨てられた^{ダック}アヒル (DUCK) を^{ひろ}拾って^{かえ}帰りましょう。

1. 「D」「U」「C」「K」の^{じゅんばん}順番に、1文字ずつ^{ひろ}拾います。
2. よけいな文字を^{ひろ}拾ってははいけません。
3. 同じ道^{おなみち}を2度^{どとお}通ってははいけません。また、^ひ引き返して^{かえ}てもはいけません。

