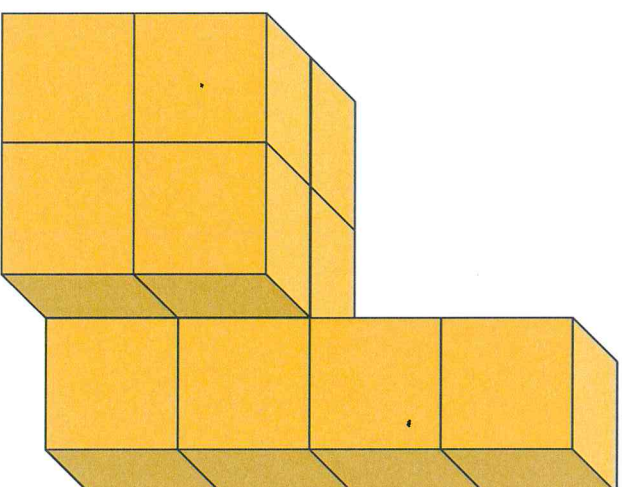
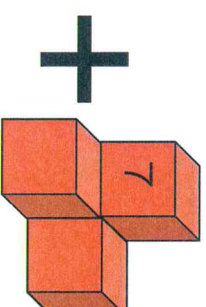
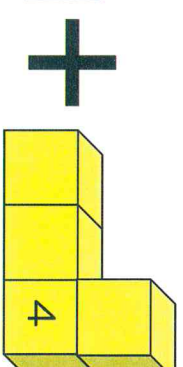
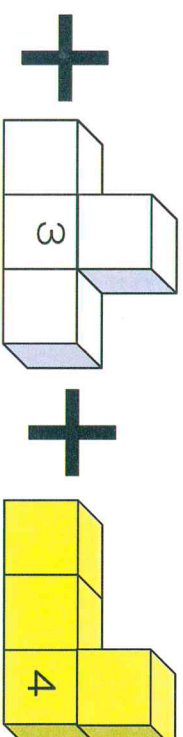
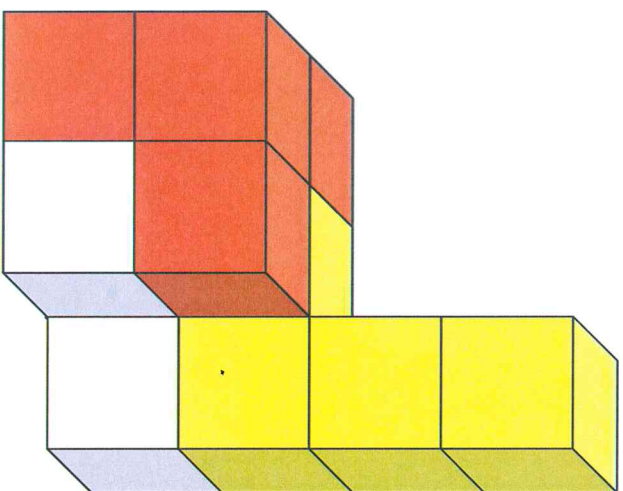


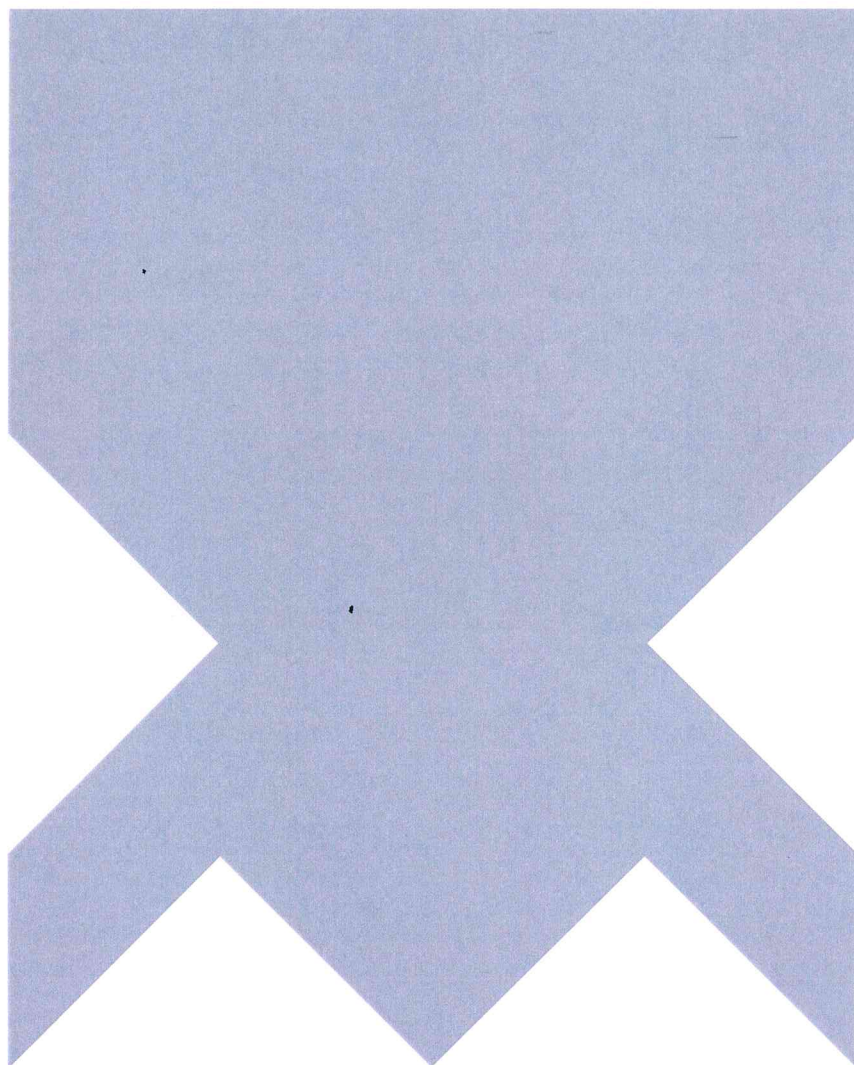
ものまね積み木見取り図

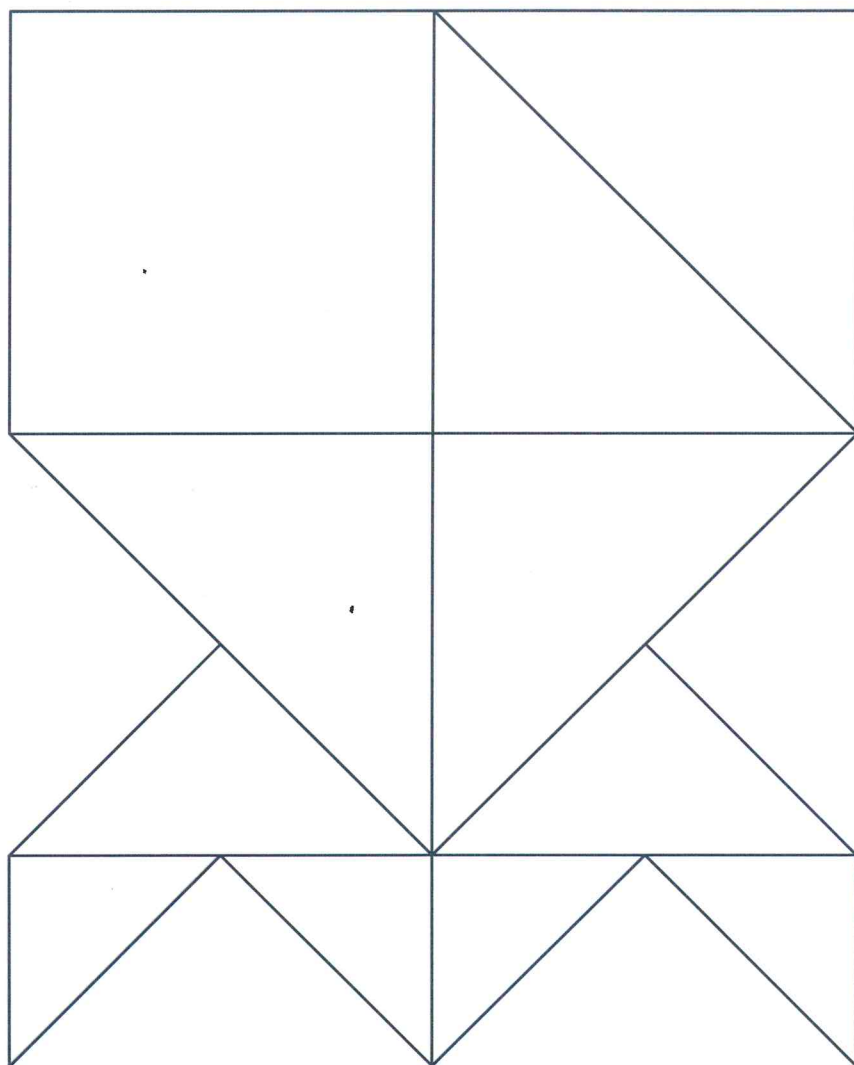


(12M-5)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (12M-5)





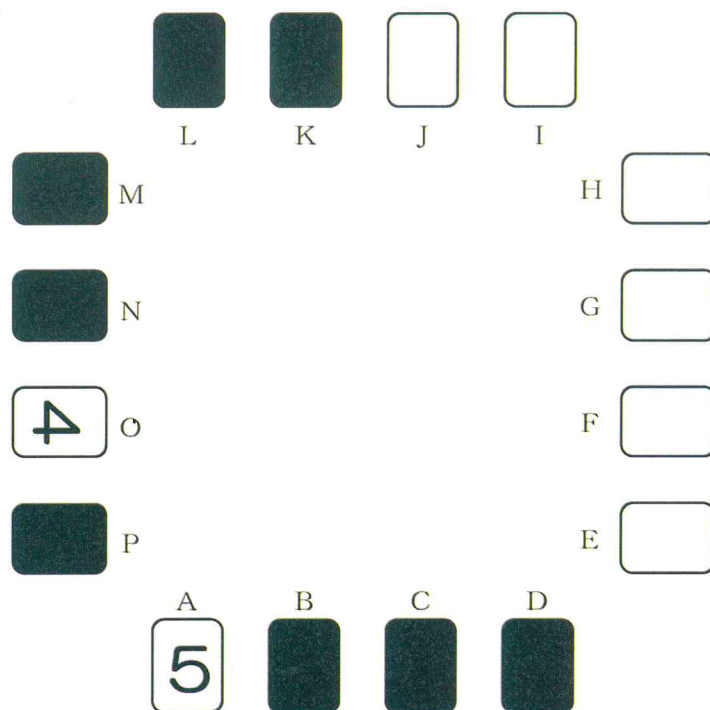


【解答】 詰めアルゴ その47

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)

カードの残り 黒：1～8 白：1, 2, 3, 6, 7, 8

- ・アルゴの定石により、H=8、M=1が決まる。
- ・B, C, D にはそれぞれ黒の6, 7, 8しか入ることができない。よってB=6、C=7、D=8が決まる。これによってP=5が決まる。
- ・J にはもっとも小さい場合でも2が入るから、K, Lに入るカードは3以上であり、カードの残りからK=3、L=4と決まる。それによって、J=2、I=1も決まる。
- ・黒カードの残りからN=2が決まり、白カードの残りからF=6、G=7、H=8が決まる。

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

【解答】 ナンバーリンク その47

➤ 左下すみにある③が定石で決まり、同時にその上の④も決まります。

(考え方の例)

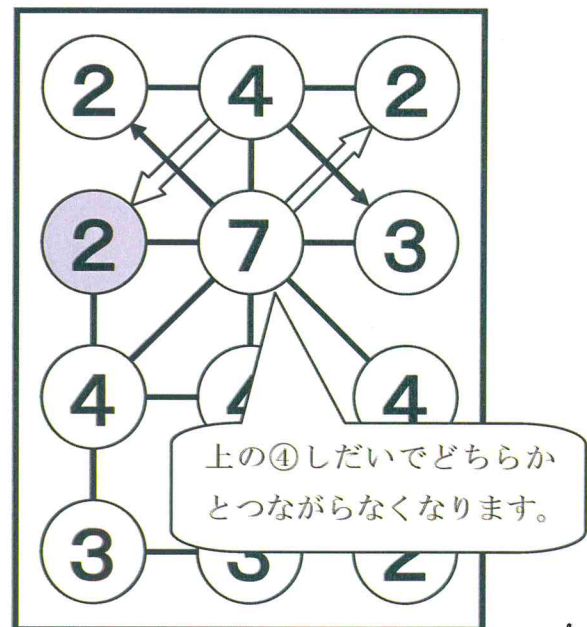
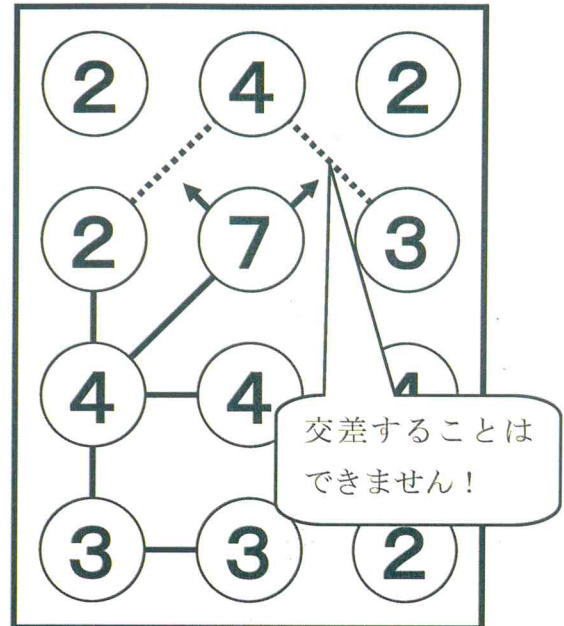
④と⑦の位置は大ヒントです。

④からななめの線が 2 本出てしまうと、⑦が満たせなくなってしまうので、④から出るななめの線は 1 本だけです。 よって、④は左右の②、真下の⑦とは絶対につながります。

また、④から少なくとも 1 本はななめの線が引かれることから、⑦は、自分のななめ上にある 2 つの②のどちらかとつながらないことがわかります。 これは、⑦はななめ上以外の 6 か所とは絶対につながるということです。

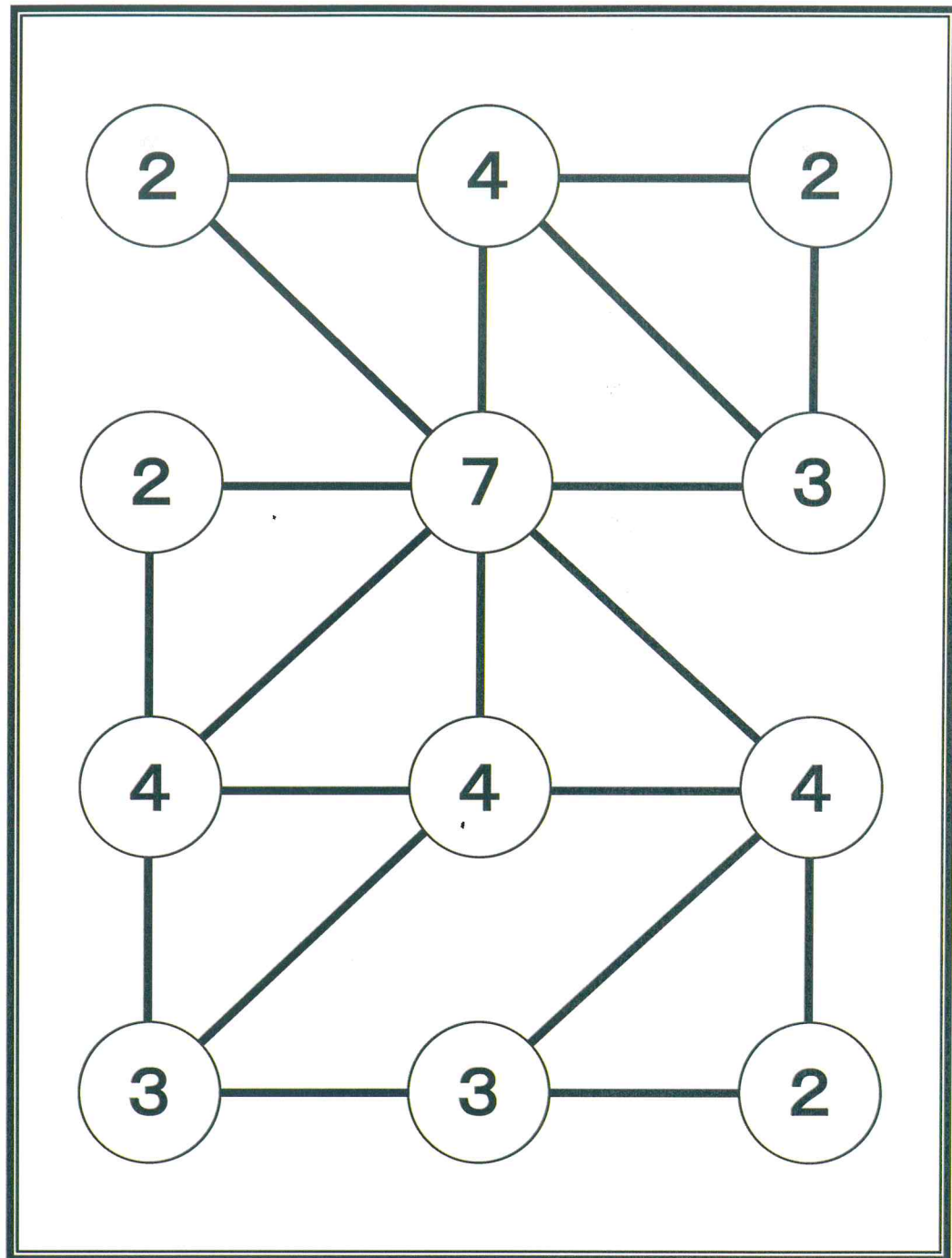
ここまで線を引いた時点で、右の図で色をつけた②が満たされます。こうなると、左上すみの②は⑦とつながるしかありません。よって、
➤ ⑦が決定します。

のこりはすべて、自然に決まっていきます。右上から考え始めるとよいでしょう。



答えはこのようになります。

＜完成図＞

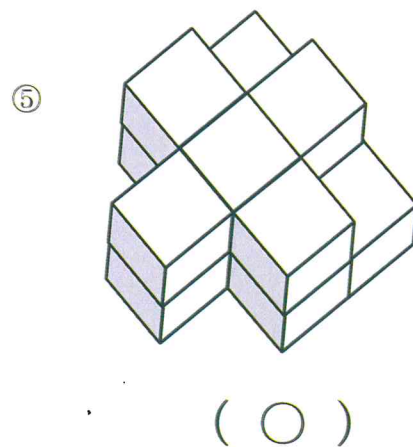
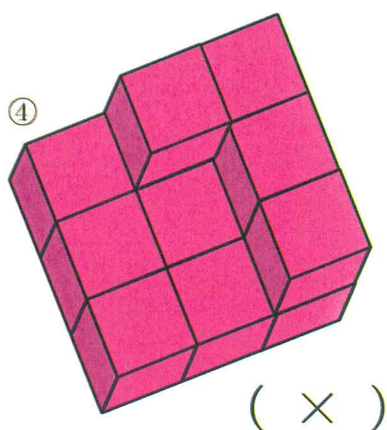
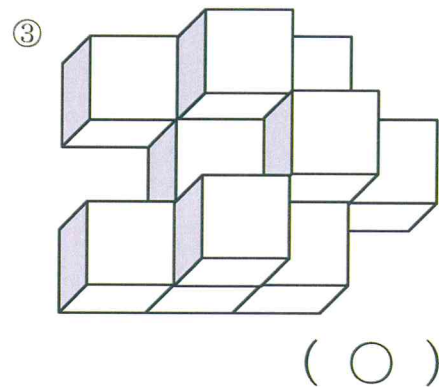
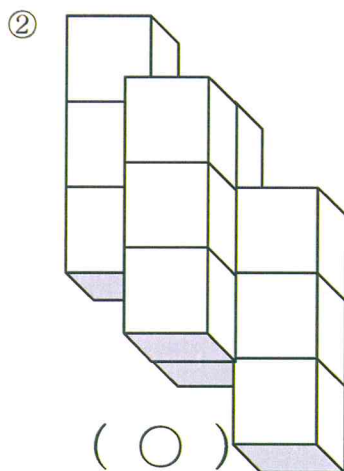
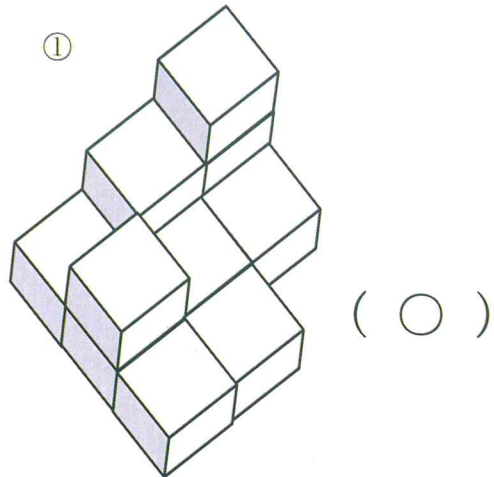
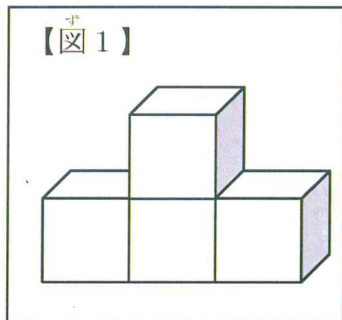


【解答】チャレペー その47

くあ 「組み合わせよう ③」

ず
図1と同じ形おな かたちのピースが3個あります。このピースをくあ
組み合わせせてでき

かたち
る形には○、できない形かたちには×をつけましょう。



【解答】^{めいろ}迷路 「^{ひろ}アルファベット拾い」③

がっこう いえ す とり バ ー ド ひろ かえ
学校から家まで、捨てられた鳥 (BIRD) を拾って帰り
ましょう。

1. 「B」「I」「R」「D」の^{じゅんばん}順 番に、1 文字^もずつ^{ひろ}拾います。
2. よけいな文字を^も拾^じってはいけません。
3. 同じ^{おな}道^{みち}を2度^ど通^{とお}ってはいけません。また、引き返^ひし^{かえ}てもいけません。

がっこう
学校

