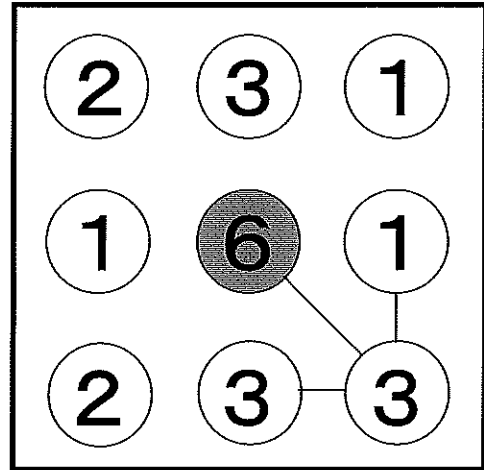


【解答】 ナンバーリンク その41

(考え方の例)

- 右下すみにある③が決まります
(ナンバーリンクの「定石」)。
- これによって、③の上にある①も
決まります。

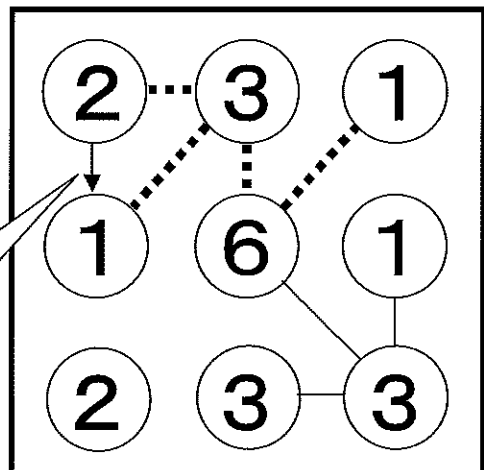
さて、ここから先ですが、今回は
真ん中の⑥と周りの①から取りかか
ることにします。



⑥と右上の①がつながると仮定
しましょう。すると①の左の③が
決まりますが、左上の②がおかしく
なってしまいます。

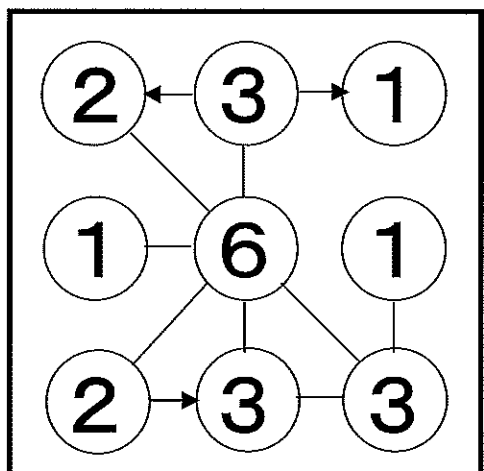
これで⑥と右上の①はつながらな
いことがわかりました。

①はすでに決まっ
ているので引けない



⑥から引くことができる場所は5
か所しか残っていません。

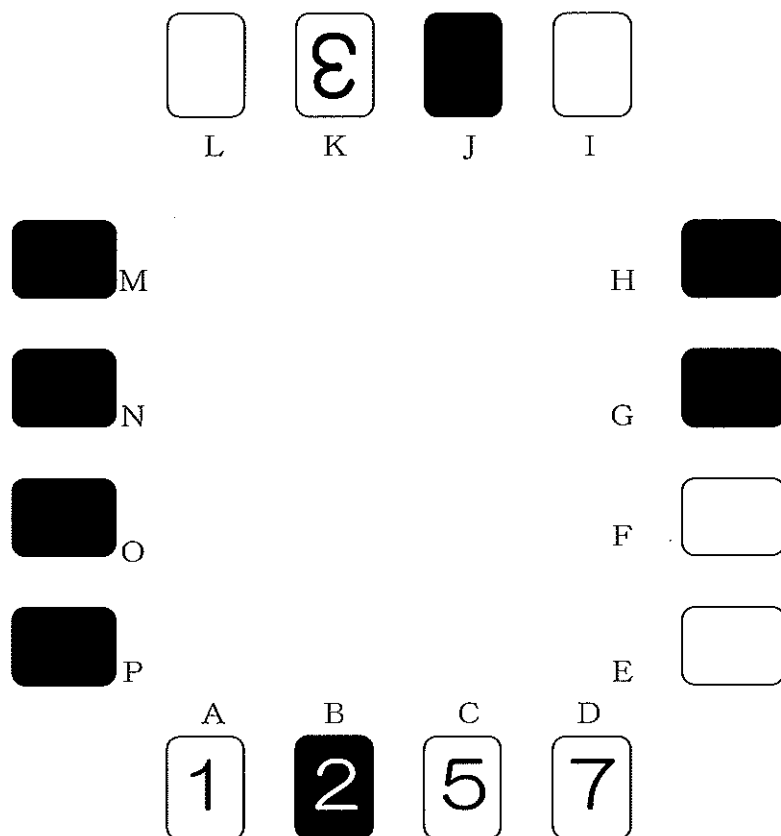
- ⑥が決まります。



- 残りは自然に決まっていきます。

【解答】 詰めアルゴ その41

- 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、Kのカードを見せてもらいました。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)

【黒の残り】 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8

【白の残り】 2, 4, 6, 8

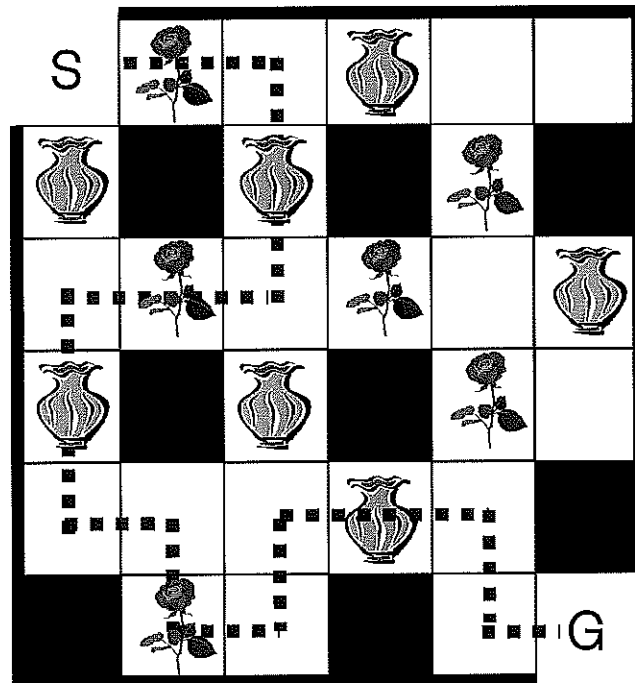
- ・ 定石よりL, Mは8, 1で決まり。
- ・ Kが白3なのでIは2以下で、Aに白1が見えているのでIは2で決まり。
- ・ Jは、白2と白3にはさまれているので3で決まり。
- ・ E, Fは白の残りなので4, 6で決まり、よってG, Hは7, 8で決まり。
- ・ 黒の残りN, O, Pは4, 5, 6で完成。

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

【解答】 ^{めいろ}迷路 「^{ばら}薔薇^{はな}の花 ①」

この^{めいろ}迷路にある^{ばら}薔薇を1本ずつ花瓶に挿してSからGまで進みます。ルールに従って、正しい^{ただ}順路に線を書きいれなさい。
(^{なな}斜めには進めません。)

1. ^{ばら}薔薇を持ったままGには進めません。
2. ^{ばら}薔薇を持たずに、^{かびん}花瓶を通れません。
3. 1つの^{かびん}花瓶には1本の^{ばら}薔薇だけ挿せます。
4. ^{おな}同じマスで2度通ってははいけません。また、黒のマスを通ることができません。
5. すべての^{ばら}薔薇を^{かびん}花瓶に挿さなくてもよいです。



【解答】 チャレペー その41

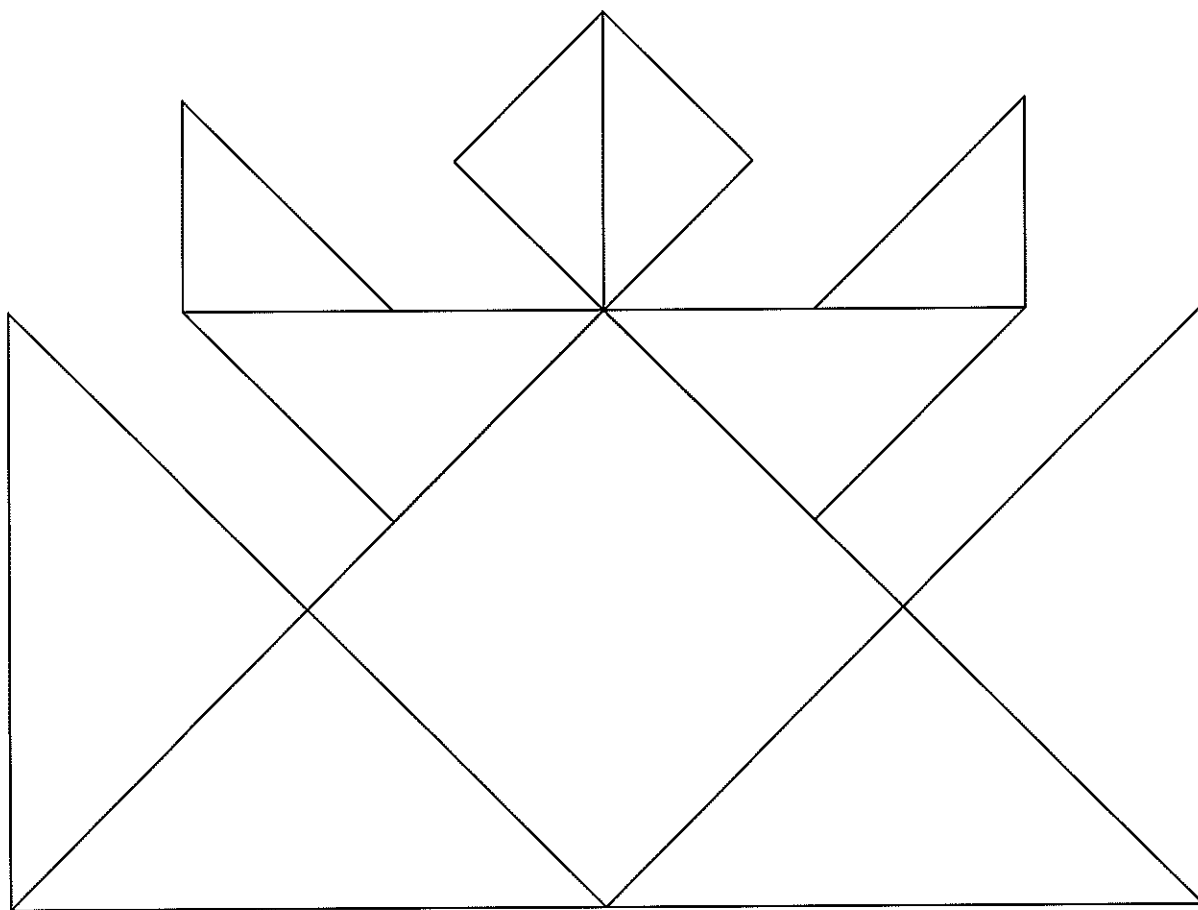
「^{すうじ い}数字入れパズル ②」

タテとヨコのどの^{れつ}列も、1から5までの^{すうじ}数字が1回^{かい}ずつ^{はい}入る
ように、^あ空いているマスに^{すうじ}数字を^か書き^い入れましょう。

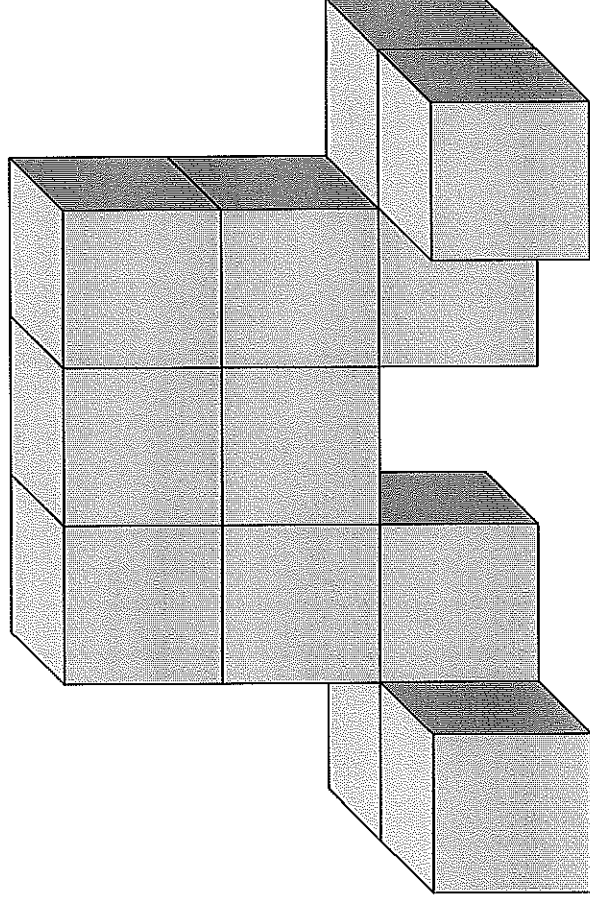
【^{れい}例】

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

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

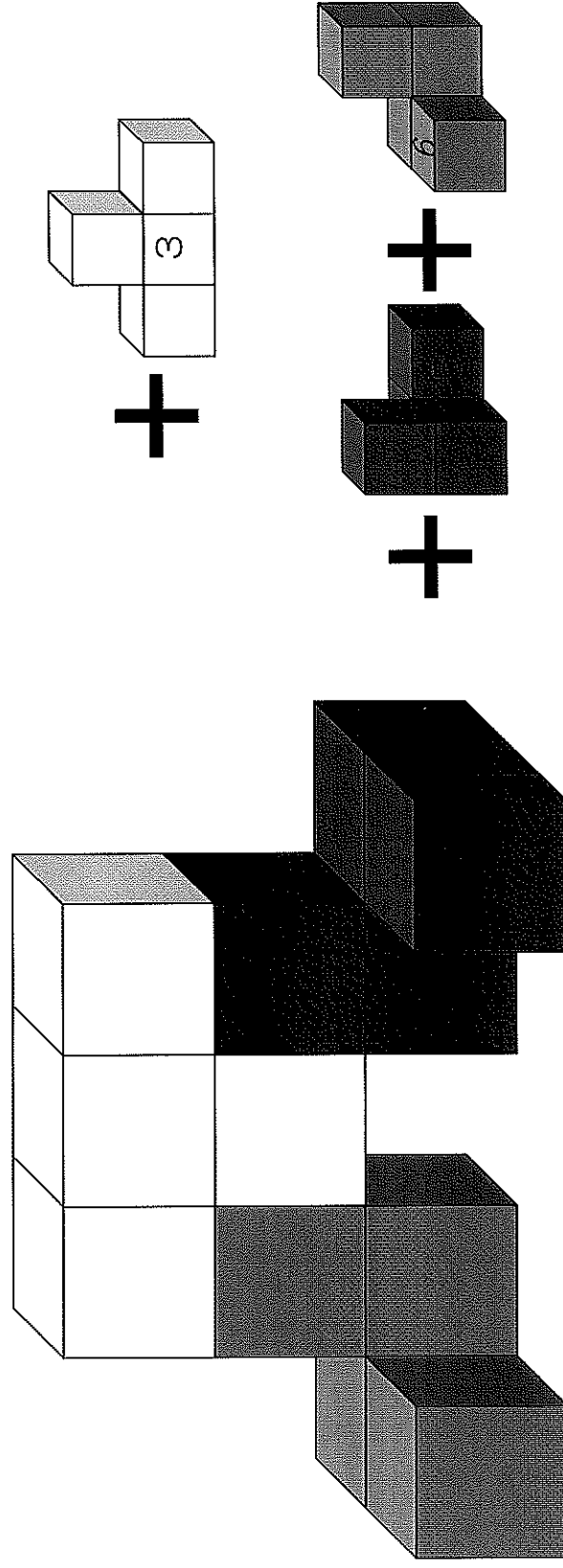


ものまね積み木 見取り図

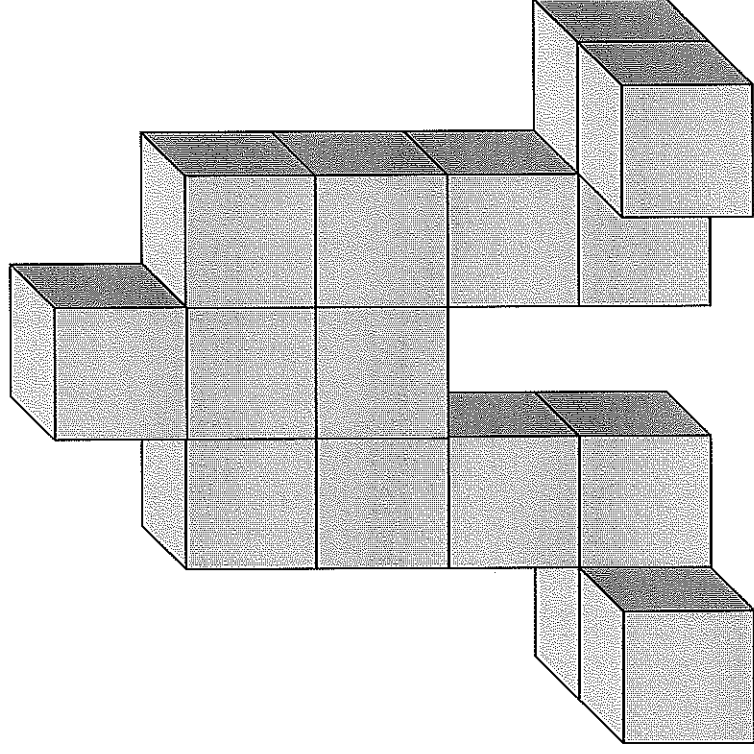


(11M-1)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-1)



ものまね積み木 見取り図



(11M-2)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-2)

