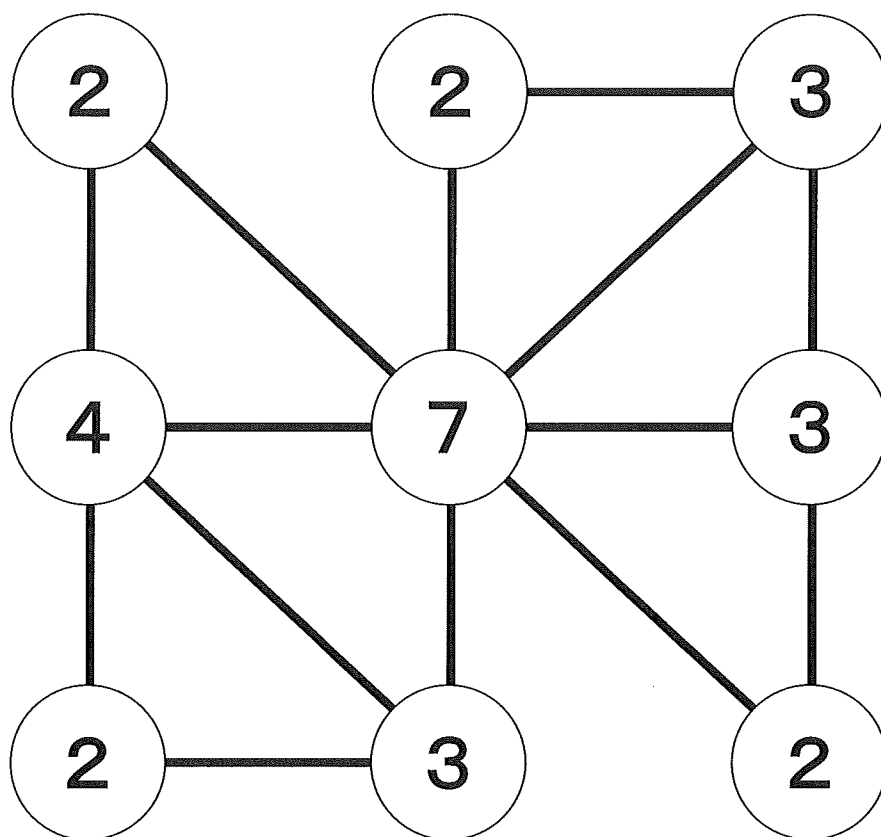


【解答】 ナンバーリンク その35



【考え方の例】

定石：角の③

⑦と下段左②をつないだとすると、中段左④が決まり、上段の左と中央②が決まるが、そうすると、⑦からつなぐことのできない島が2か所発生してしまう。(上段の②ふたつ) ゆえに、⑦から下段左②へは橋をつなげないことがわかる。⑦が決まる。

中段左の④が決まる。

残りはルール通りにつないで完成。

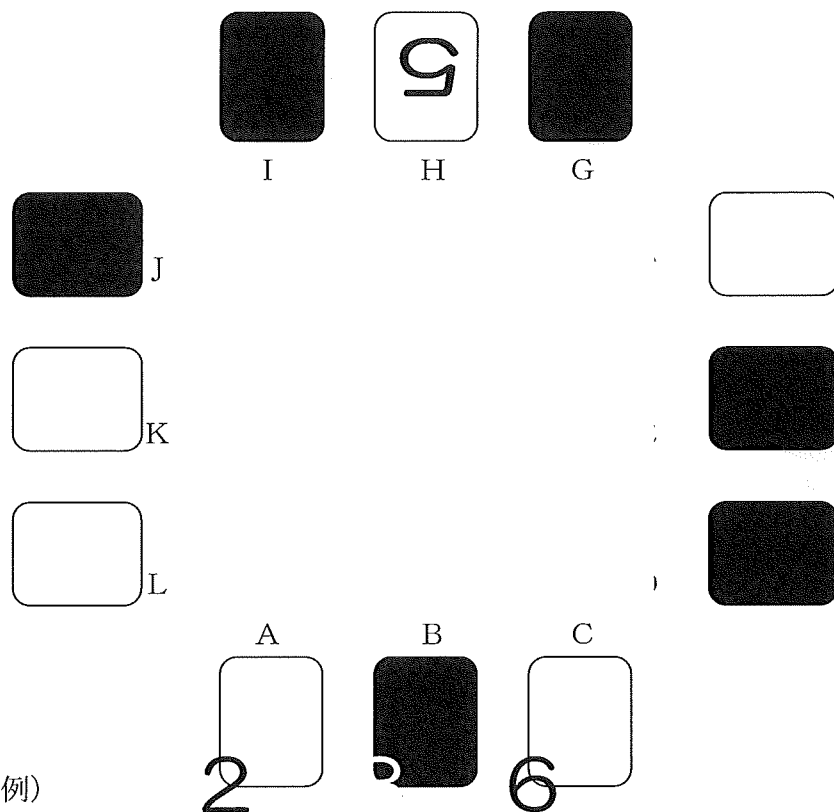
【解答】 詰めアルゴ その35

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のカードがくばられて、味方から、

H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1～6を使っています。)



(考え方の例)

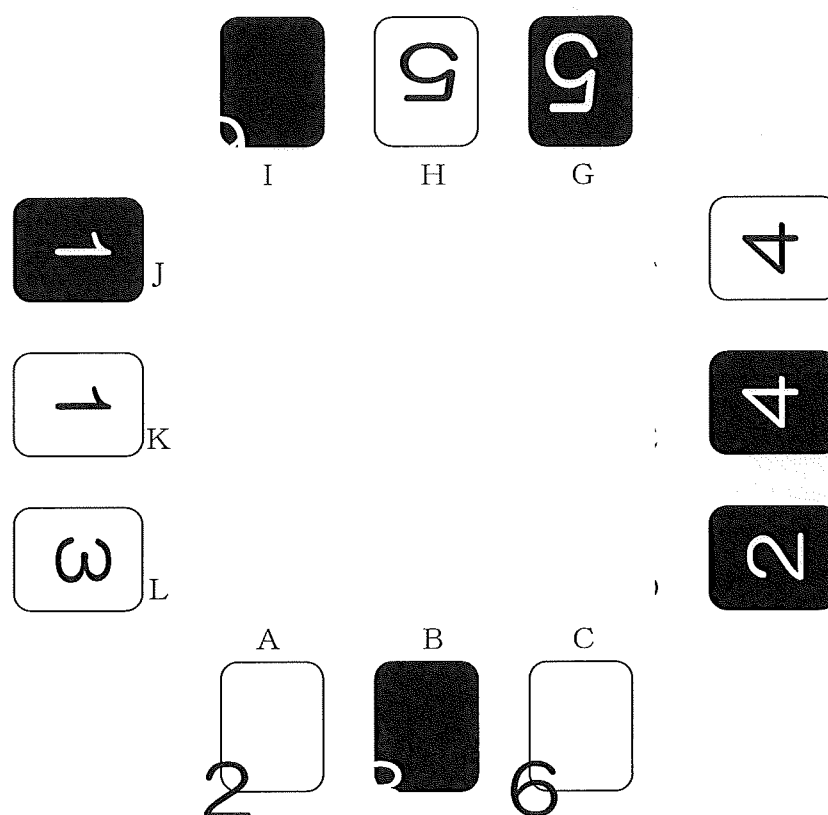
黒の残りのカード：1， 2， 4， 5， 6

白の残りのカード：1， 3， 4

- ① 白1より小さいカードは黒1だけなので、Fは白1ではない。よって、K=白1が決まり、J=黒1も決まる。
- ② アルゴの「定石」から、I=黒6が決まる。
- ③ Fに入るのはどんなに大きくても白4までなので、D、Eは黒5ではない。よってG=黒5が決まる。
- ⑤ 残った黒は2と4。これらは両方とも右どなりが持っているので、ルールにそってD=黒2、E=黒4が決まる。

- ⑥ ④で E=黒 4 が決定したので F=白 4 が決まる。最後に残った L=白 3 が決定する。

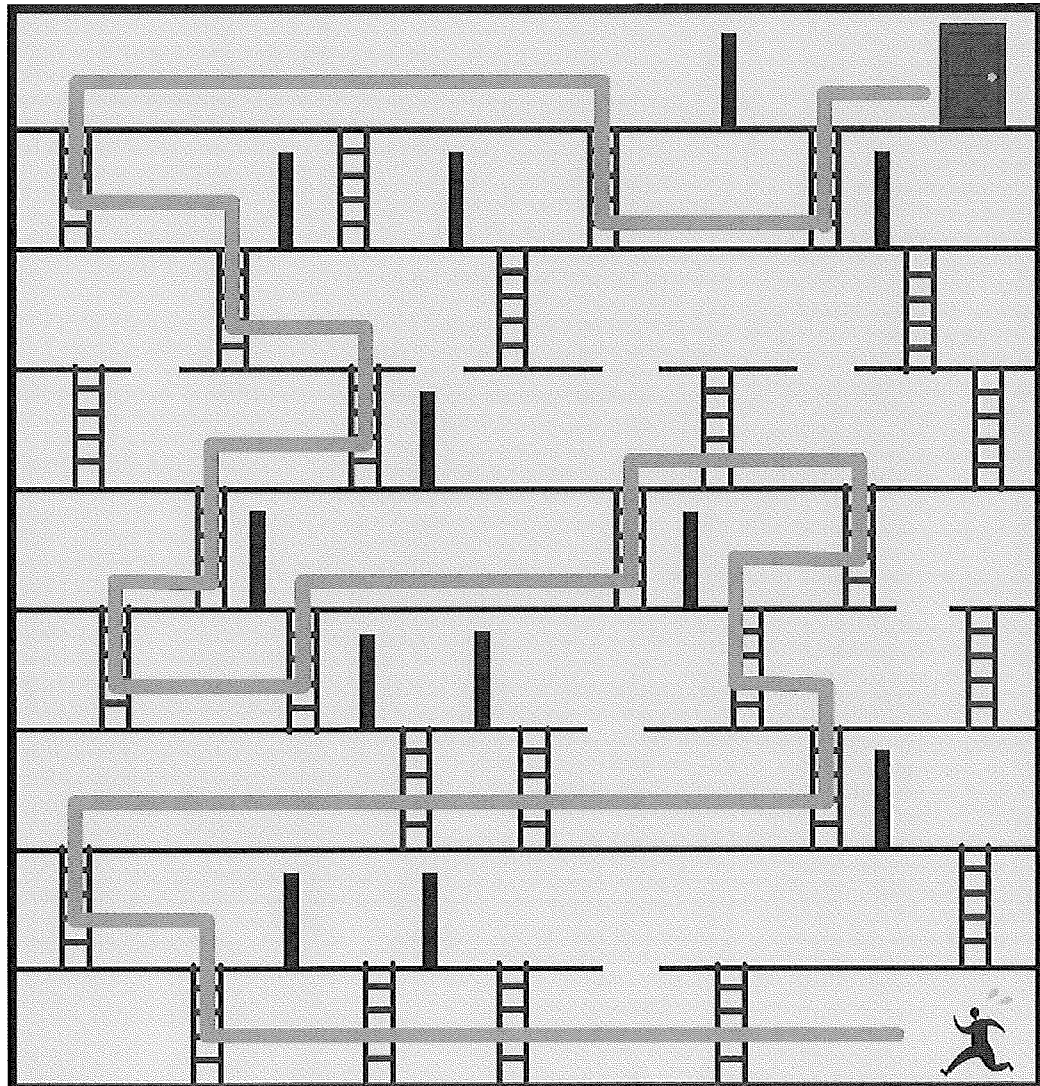
【答え】



【解答】迷路「登ったり、降りたり ③」

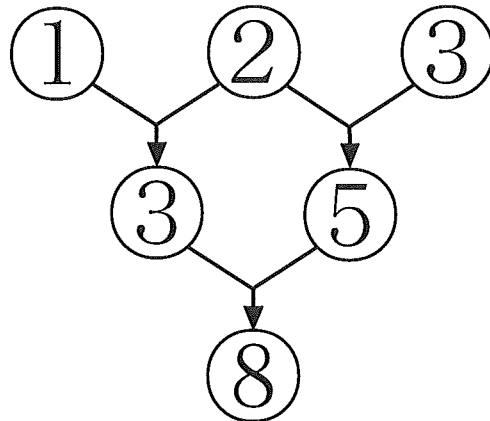
はしご^{はしご}を登^{のぼ}ったり降^おりたりして、ゴールのドアまで
すす^{すす}みましょう。

ただし、壁^{かべ} **┃** や、穴^{あな} **□** が空^あいているところ
は通^{とお}れません。

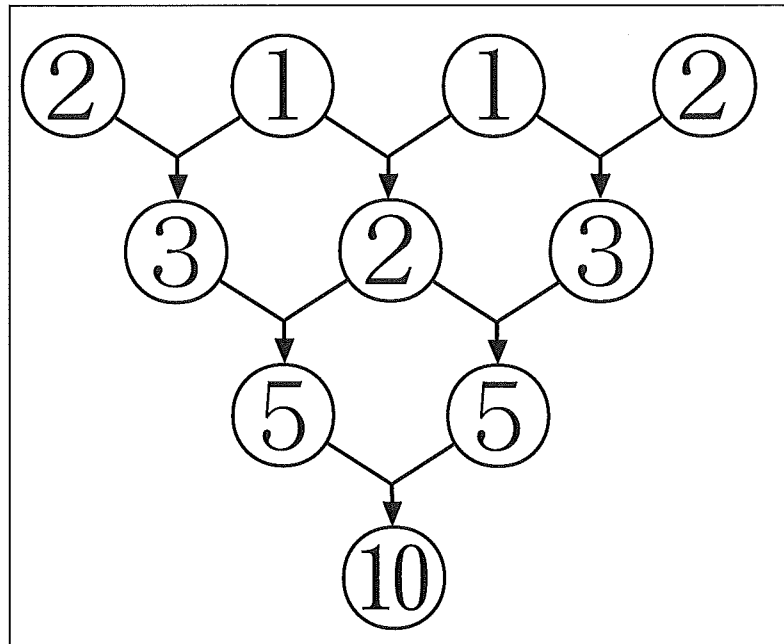


【解答】 チャレペー その35 「たしてたしてパズル ③」

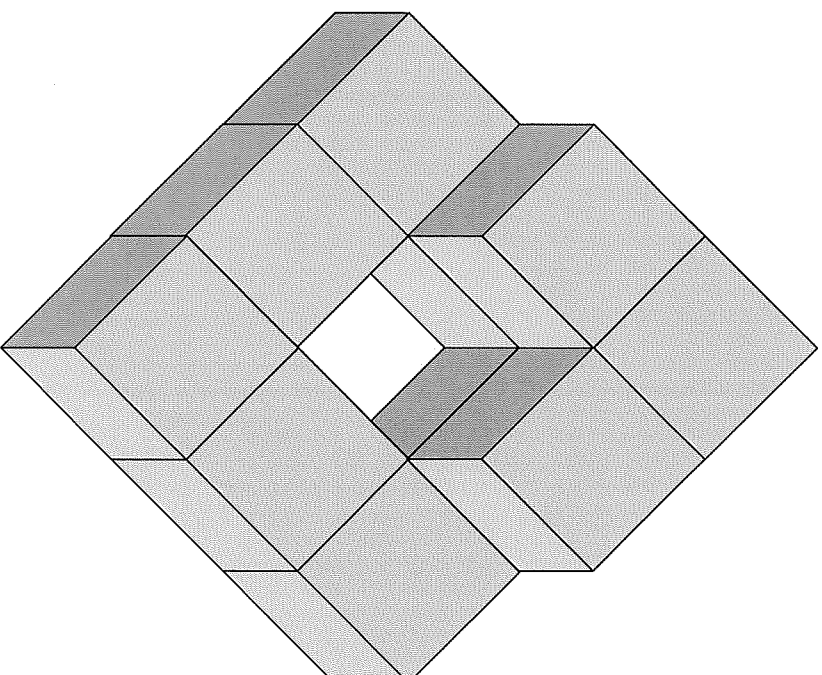
よこ横にならんでいる2つの数字^{すうじ}をたして、そのすぐ下^{した}に答え^{こた}を書^かきます。



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

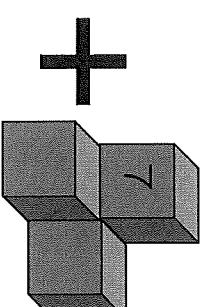
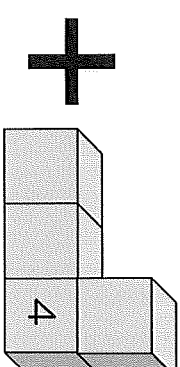
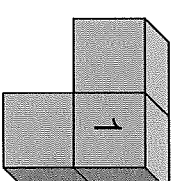
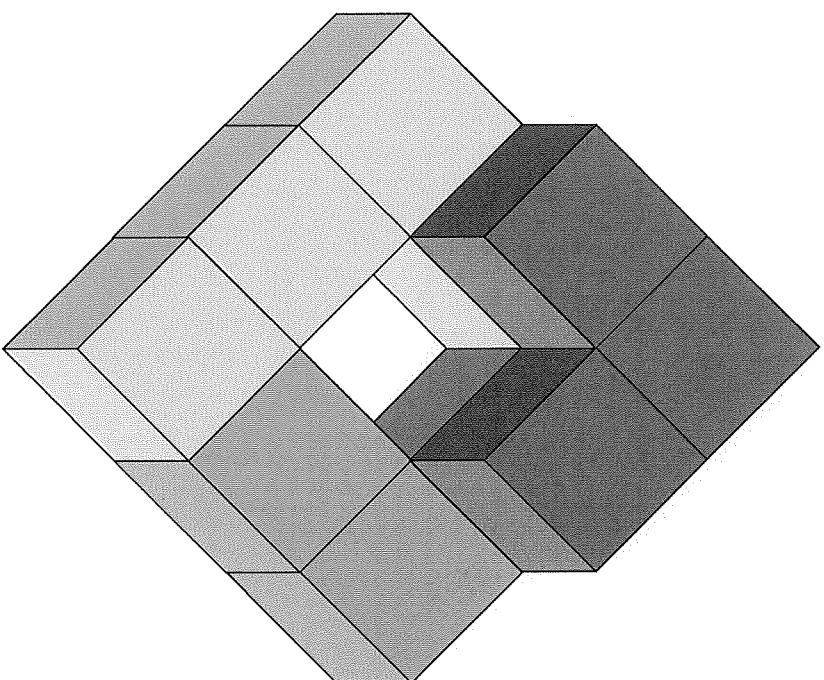


ものまね積み木 見取り図

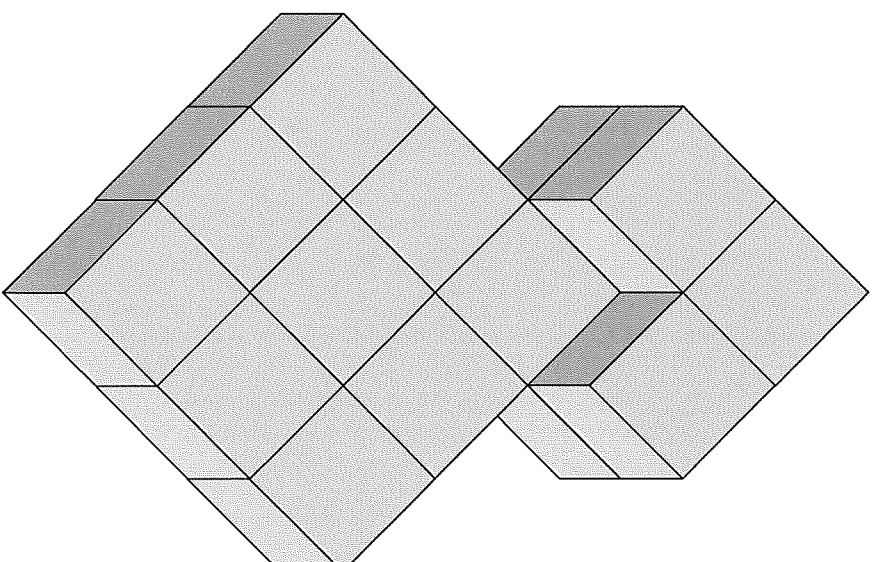


(9M-5)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (9M-5)



ものまね積み木 見取り図



(9M-6)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (9M-6)

