

【解答】 ナンバーリンク その49

- まずは、左上すみの③が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。

(考え方の例)

まず注目するのは、右列にある④です。

この④と、ななめ上にある②がつながってしまうと、右上すみにある②がおかしくなってしまいます。よって、④はななめ上の②とつながらないことがわかります。

- ④が決まります。

この④が決まってしまうと、ほとんど完成です。

④の下に①が満たされたので、

- 右下すみの②が決まります。

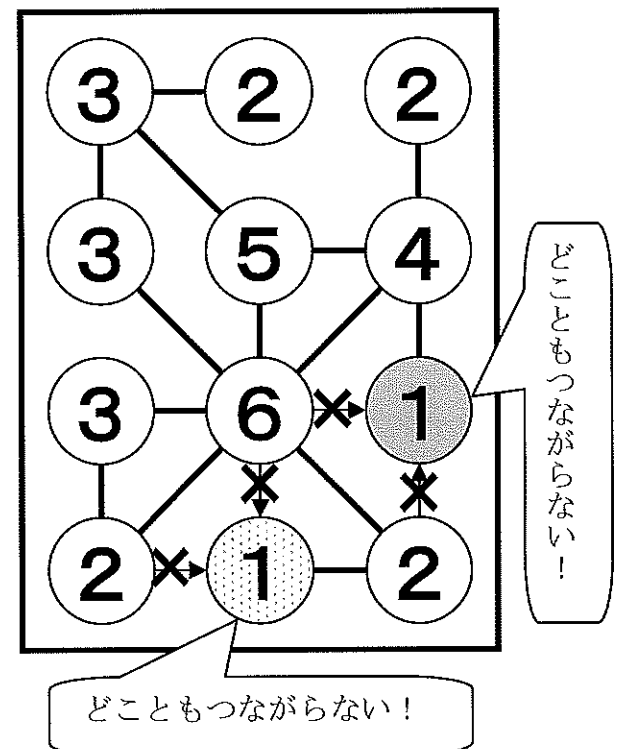
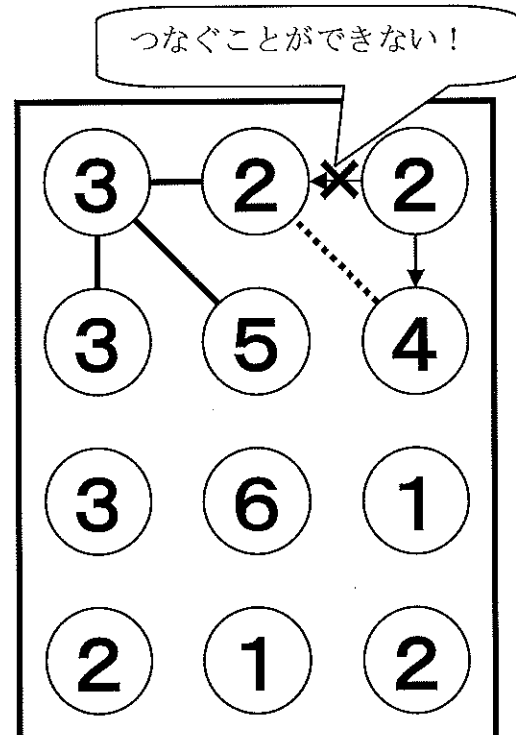
これによって4段目の①が満たされたので、

- 左下すみの②が決まります。

また、⑥は2つの①とつながらないこともわかります。

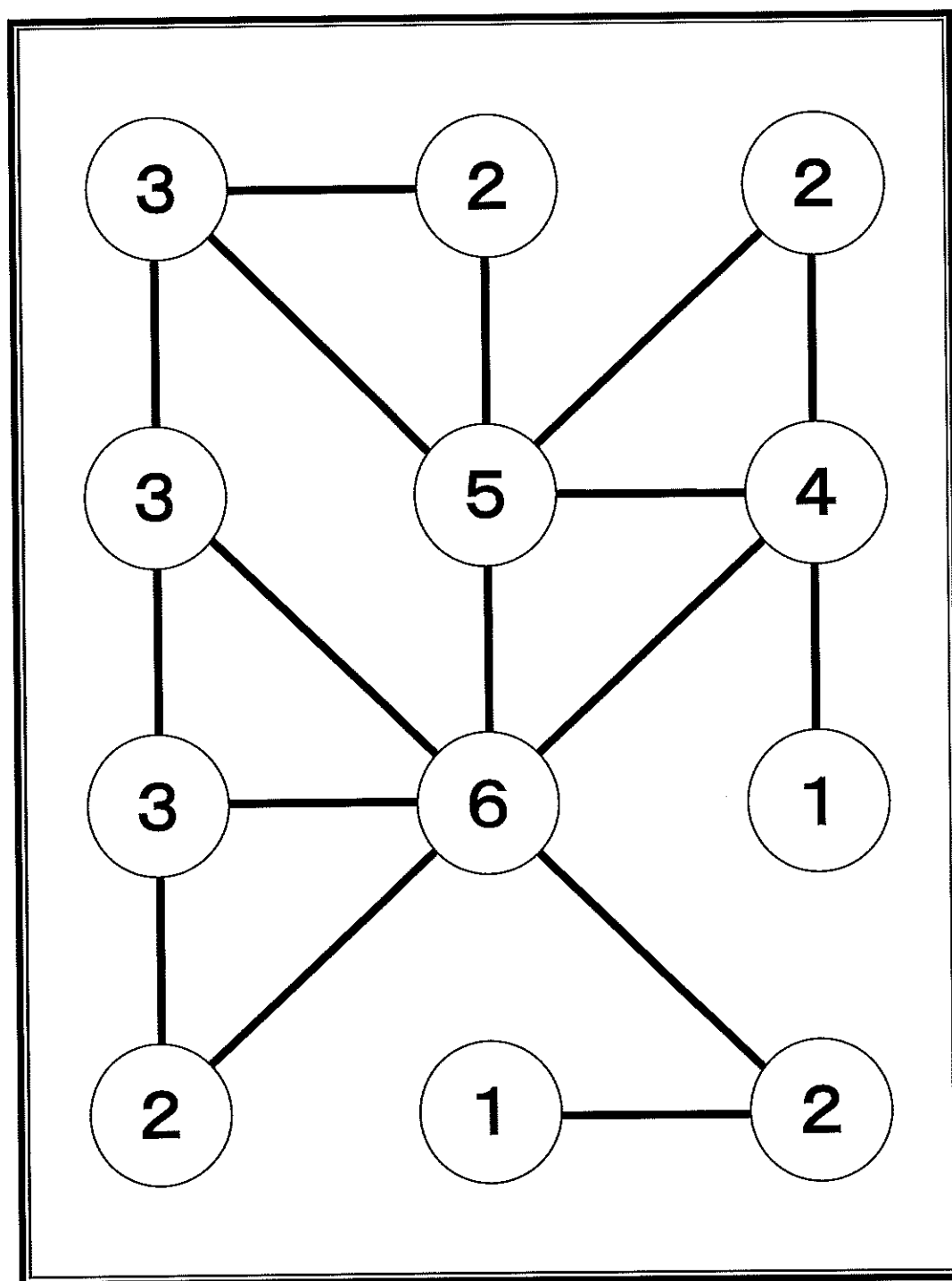
- ⑥が決まります。

- 最後に、残った③どうしをつなぎ、⑤と、2つの②をそれぞれつなげば完成です。



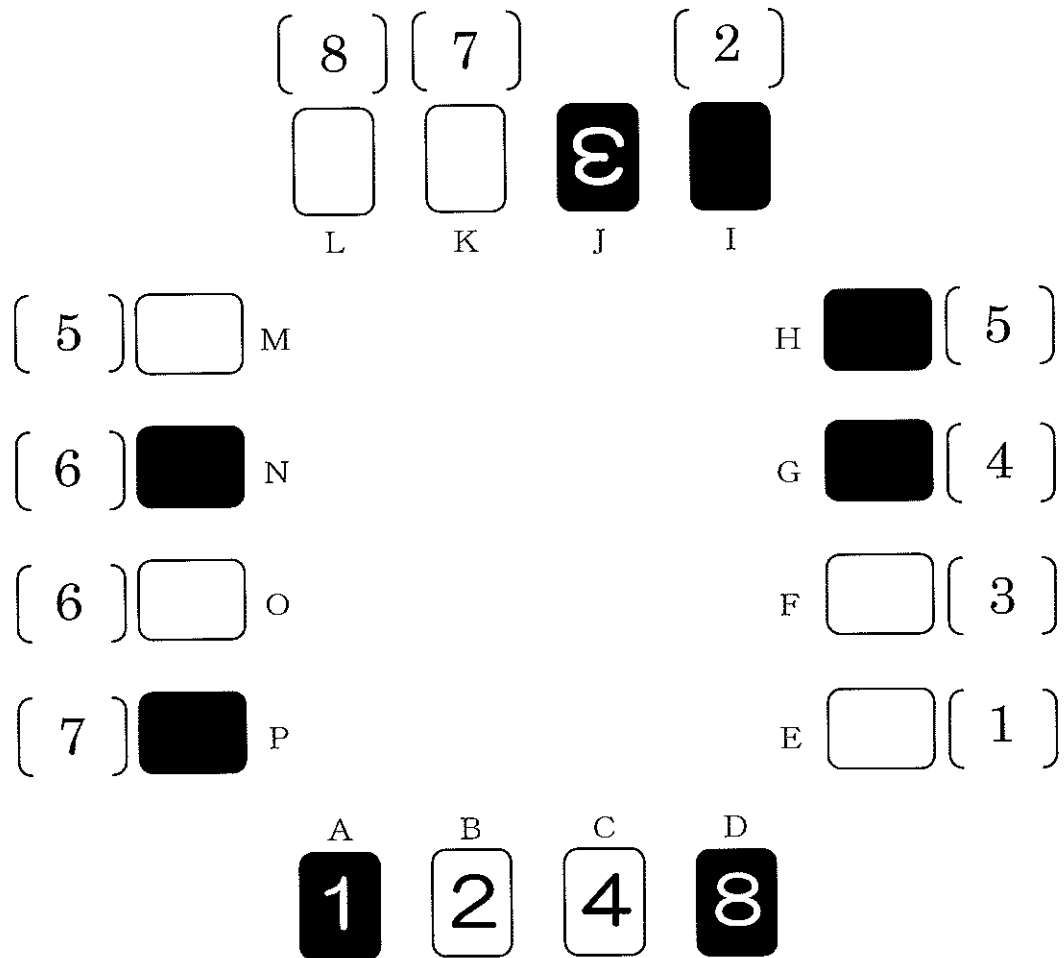
答えはこのようになります。

<完成図>



【解答】 詰めアルゴ その49

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、
 J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：2、4、5、6、7

白の残り：1、3、5、6、7、8

- ・ Iは黒3より小さいので、黒の残りのカードから黒2で決まり。
- ・ Lは裏返し of 白の中で1枚だけ右端にあるので、白8で決まり (定石)。
- ・ 黒8、白8が決まっているので、白7はKで決まり。
- ・ 白6はOにしか入れないので決まり。よってPは黒7で決まり。
- ・ 白5はMにしか入れないので決まり。よってNは黒6で決まり。
- ・ E、F、G、Hは残りのカード。順に白1、白3、黒4、黒5となり完成。

【解答】迷路「〇×スイッチ ①」

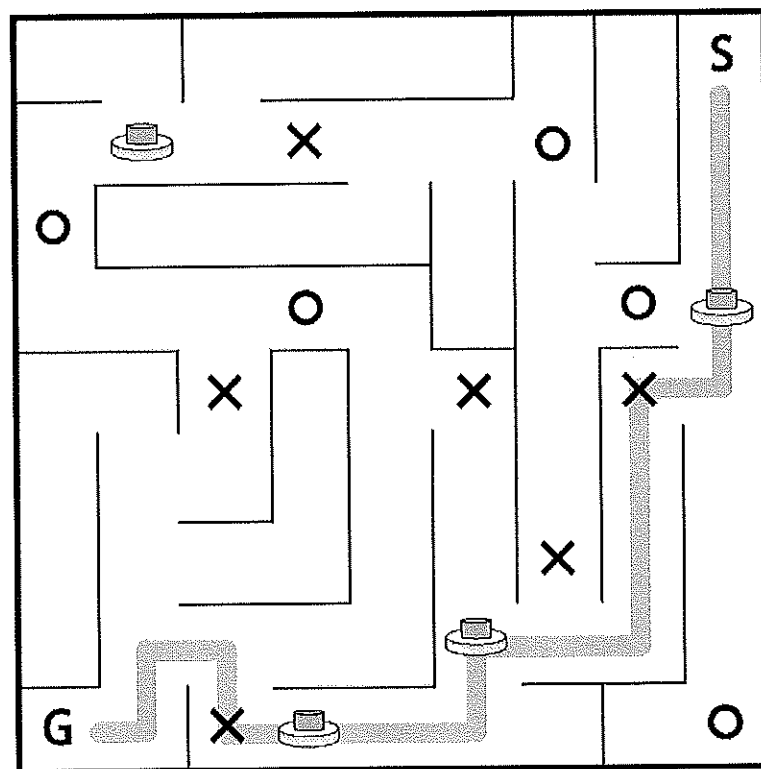
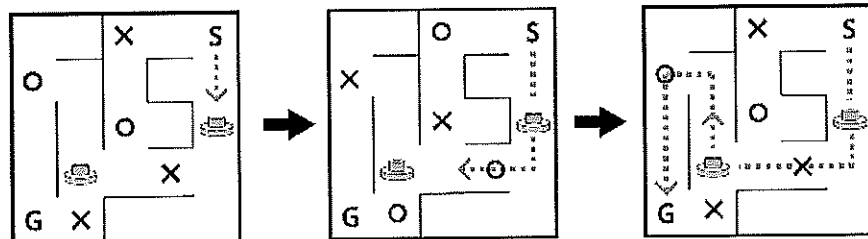
つぎのルールを守ってSからGまで進みましょう。

①×は通れません。

② を一度通るたびに、全ての×が〇に、〇が×に入れ替わる。

③一度通った道は通れません。

(例)

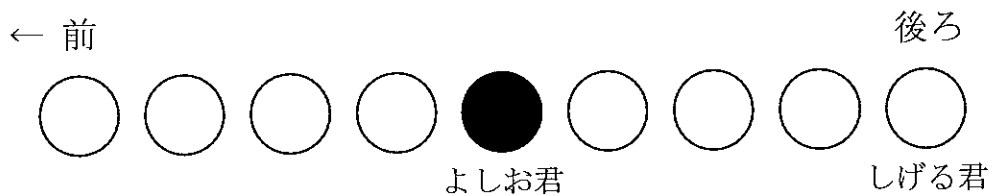


【解答】 チャレペー その49 「^{せいれつ}整列」

アルゴクラブの^{なかま}仲間が、たてに1^{れつ}列にならびました。
よしお^{くん}君の^{まえ}前にも^{うし}後ろにも、同じ^{おな}人数の^{にんずう}友だちが^{とも}ならんで
います。
^{いちばんうし}一番^{うし}後ろにならんだ^{くん}しげる君からは、4^{にんまえ}人^{くん}前によしお君が
ならんでいます。
アルゴクラブの^{なかま}仲間は^{なんにん}みんなで何人いますか。

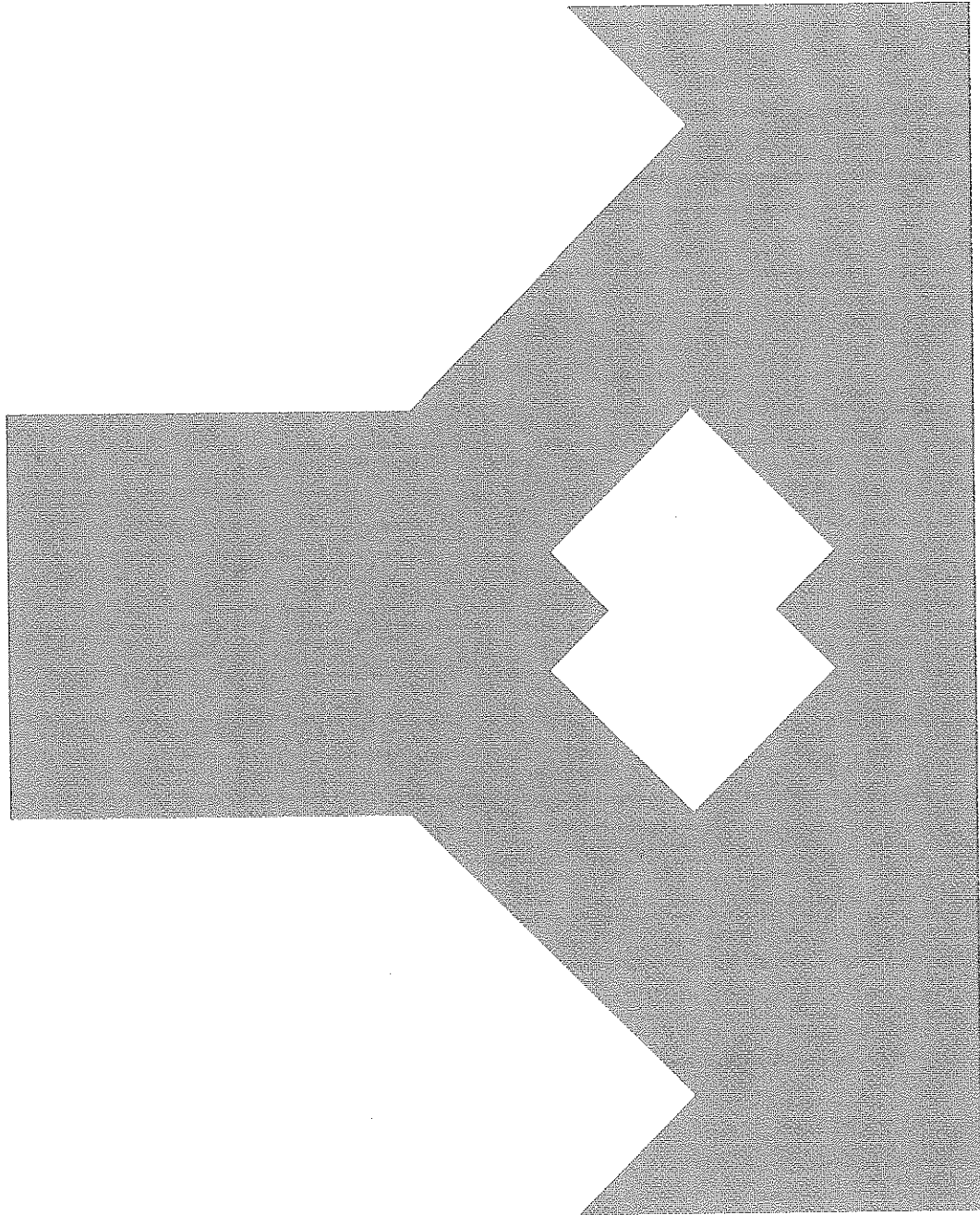
(考え方の例)

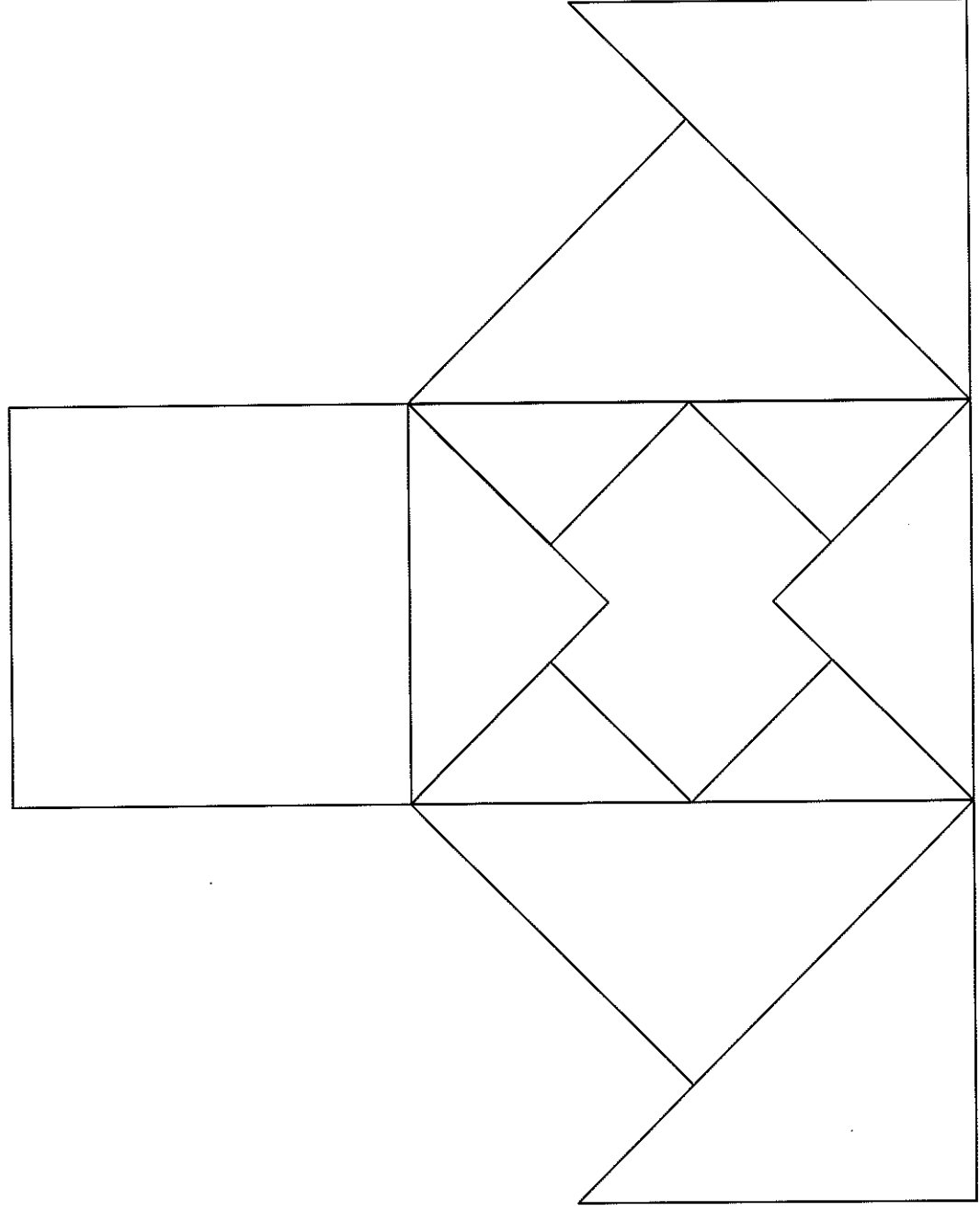
問題文から、「前にも後ろにも、同じ人数」「一番後ろのしげる君から
4人前」にいるよしお君の位置を図に正しく描ける（想像できる）こ
とがポイント。



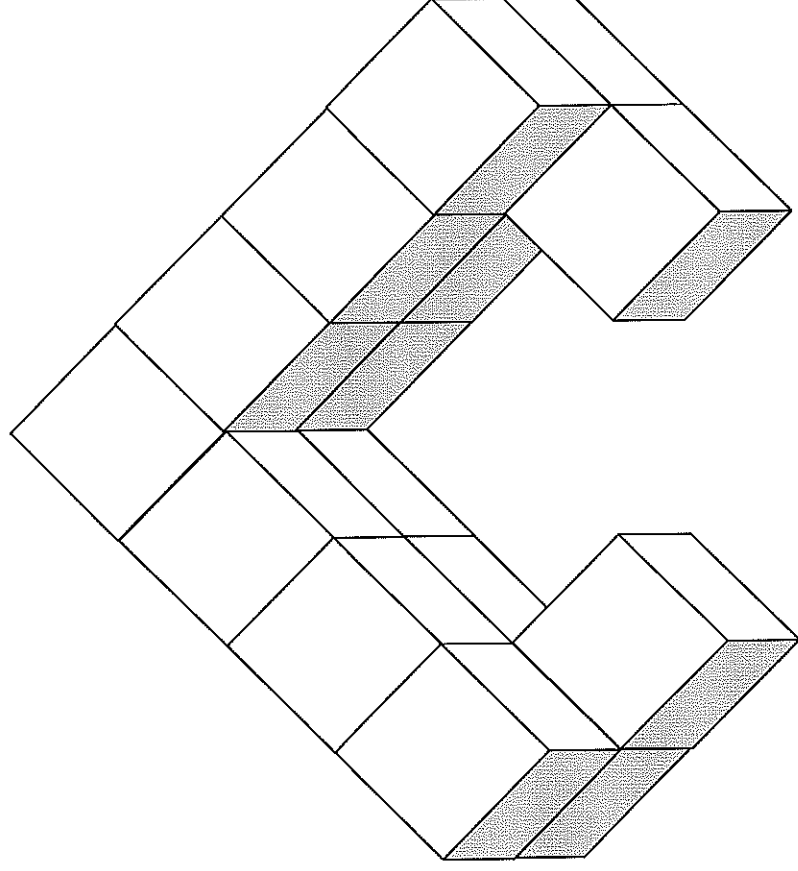
$$4 + 4 + 1 = 9$$

こた
答え： 9人



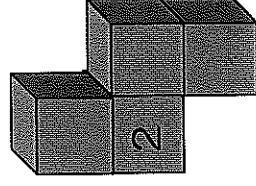
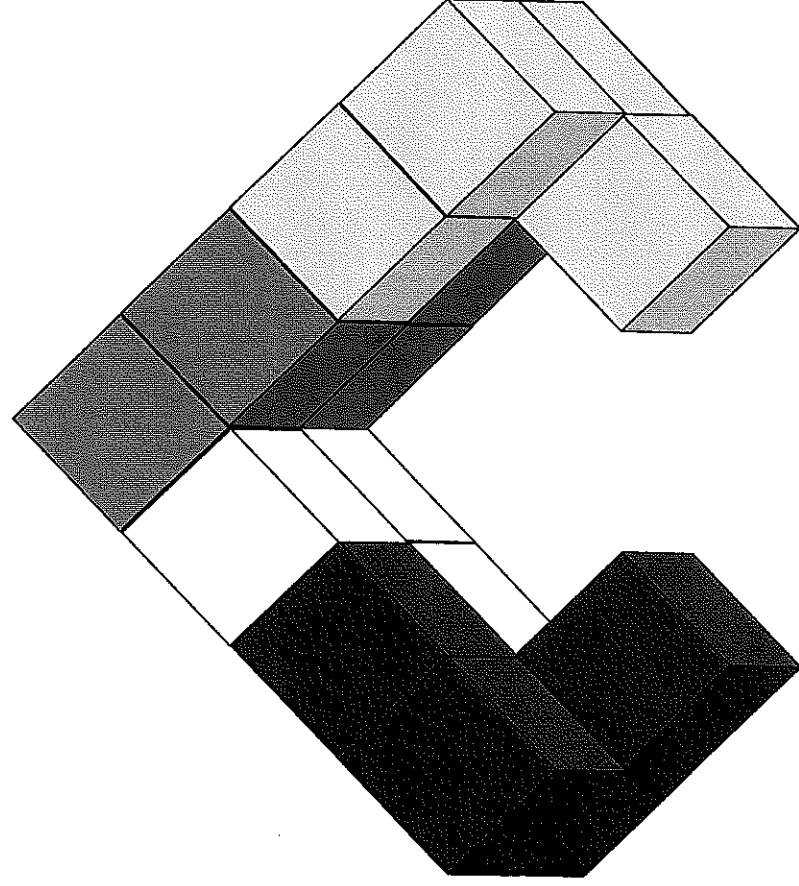


ものまね積み木 見取り図

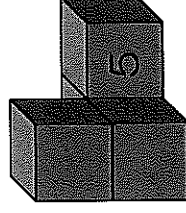
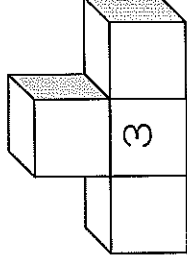


(13M-1)

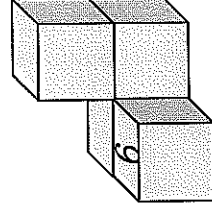
【解答例】 ものまね積み木見取り図 (13M-1)



+

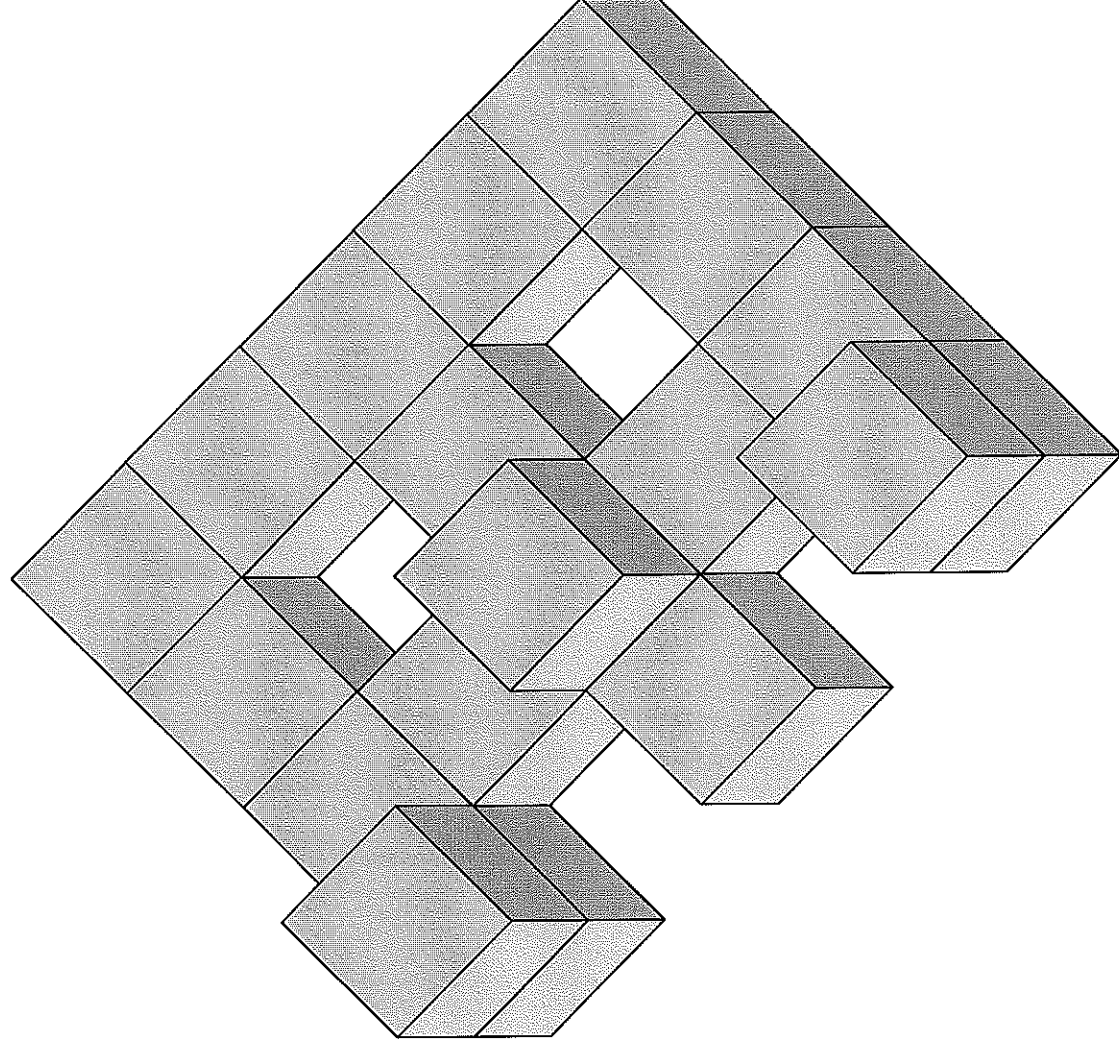


+



+

ものまね積み木 見取り図



(13M-2)

【解答例】 ものまね積み木見取り図（13M-2）

