

【解答】 ナンバーリンク その51

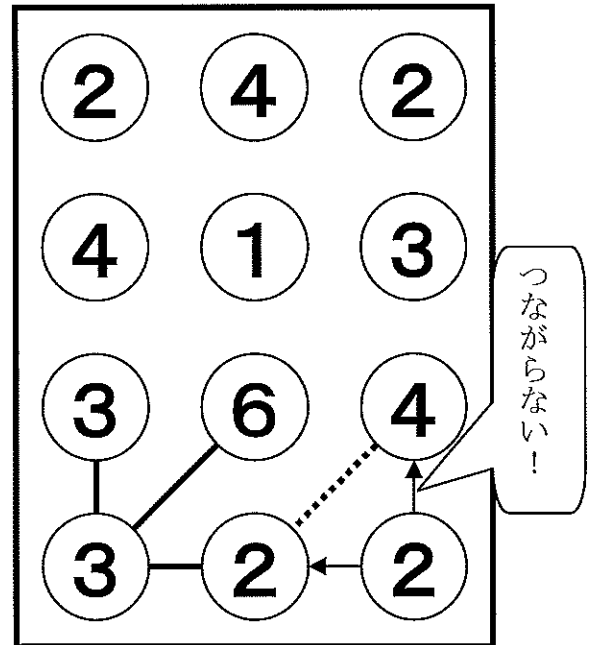
- まずは、左下すみの③が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。

(考え方例)

右列にある④に目をつけましょ
う。

この④と、左ななめ下にある②がつながってしまうと、右下すみにある②がおかしくなってしまう。よって、④はななめ下の②とつながらないことがわかります。

- ④が決まります。



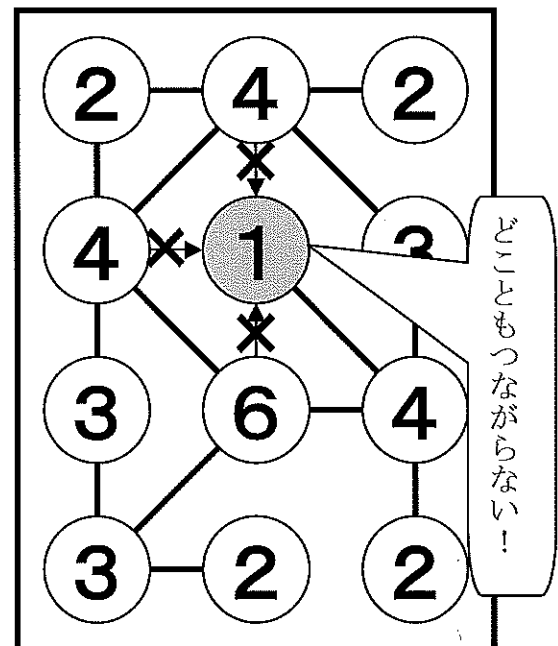
この④が決まってしまうと、ほとんど完成です。

①は満たされていて、これ以上はどこともつながりません。

- ①の真上の④が決まります。
- ①の左の④が決まります。

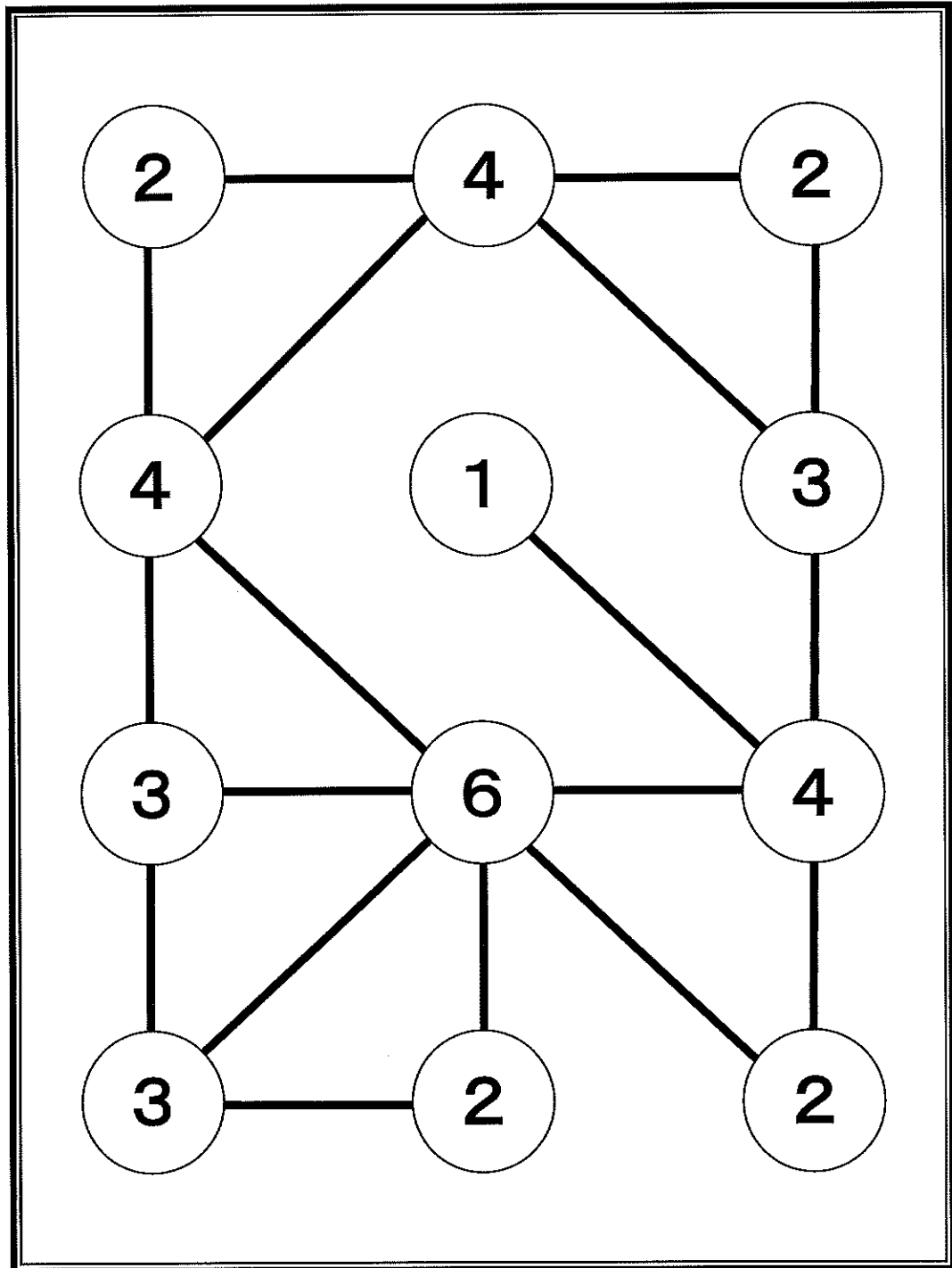
⑥は真上の①と右ななめ上の③とつながらないことがわかりました。

- ⑥が決まります。
- 最後に、右上すみの②と、その真下の③をつなげば完成です。



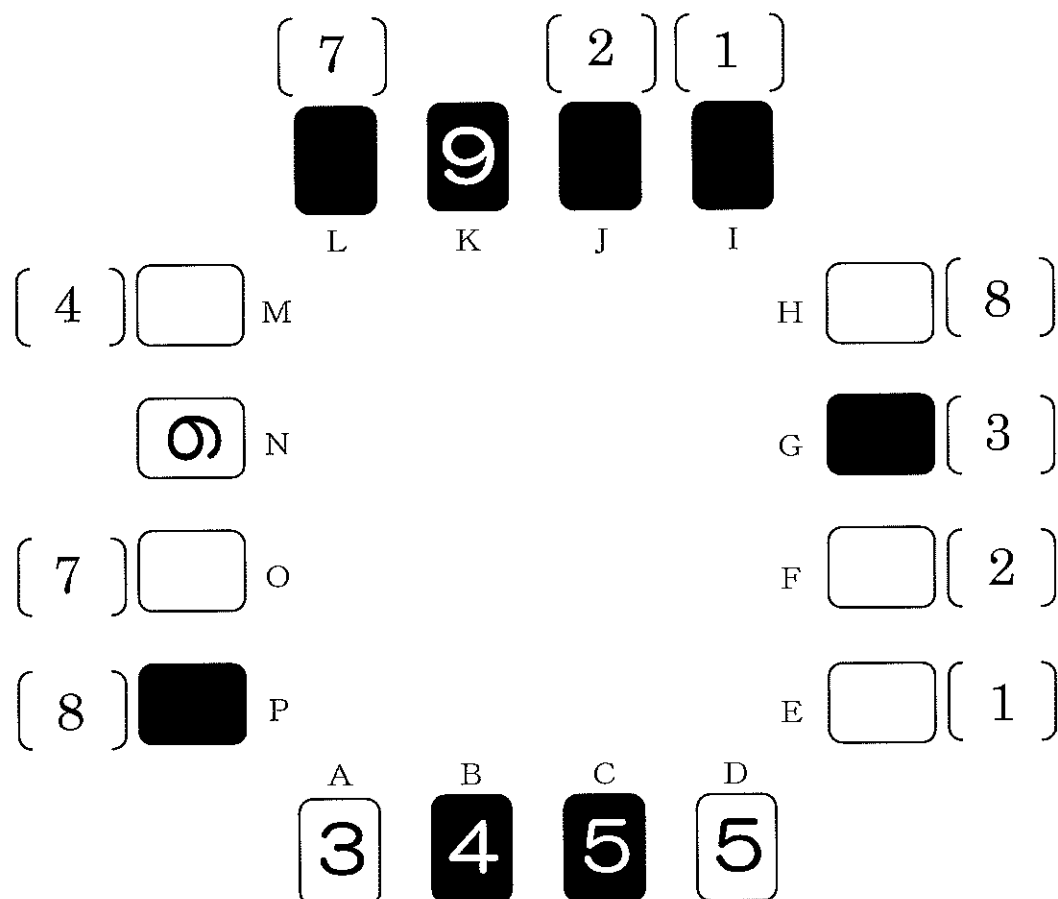
答えはこのようになります。

<完成図>



【解答】 詰めアルゴ その51

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。
しろくろ
(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、2、3、7、8

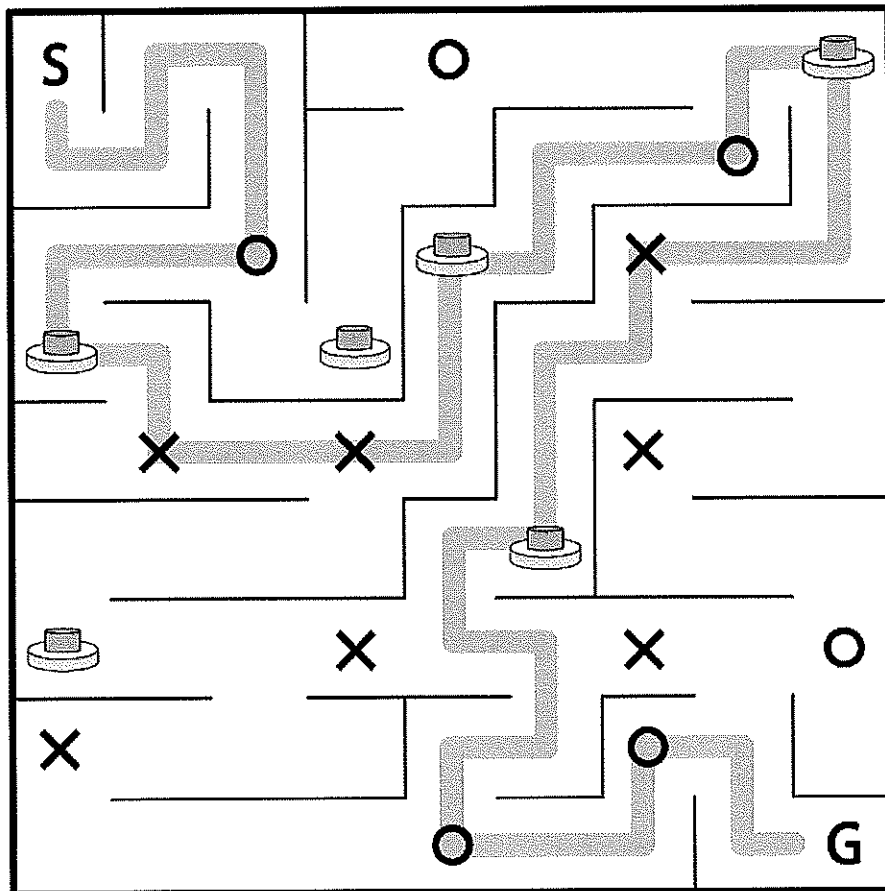
白の残り：1、2、4、7、8

- ・ Iは裏返しの黒の中で1枚だけ左端にあるので、黒1で決まり（定石）。
- ・ Hは裏返しの白の中で1枚だけ右端にあるので、白8で決まり（定石）。これより、Oが白7、Pが黒8、Lが黒7で決まる。
- ・ Gは2にはならない。よって黒3で決まり。これより、Eが白1、Fが白2に決まり、Jも黒2で決まる。
- ・ 最後にMが白4で決まって完成。

【解答】^{めいろ}迷路「〇×スイッチ ③」

つぎ ^{まも}次のルールを守って S から G まで ^{すす}進みましょう。

- ① ×は通れません。
- ② を一度^{どとお}通るたびに、^{すべ}全ての×が○に、○が×に入れ替^かわる。
- ③ 一度^{いち どとお}通った^{みち}道は通れません。



【解答】 チャレペー その51 「折ったらペタン」^お

下の（１）、（２）の正方形の中に○△▽□●◇■◎がたくさんならんでいます。

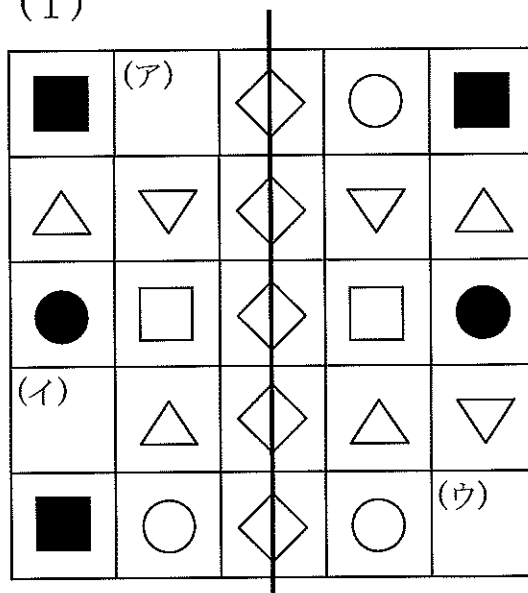
どんな決まりでならんでいるのかを^{かんが}えて、（ア）、（イ）、（ウ）、（エ）、（オ）、（カ）にしるしをかき入れなさい。

（考え方の例）

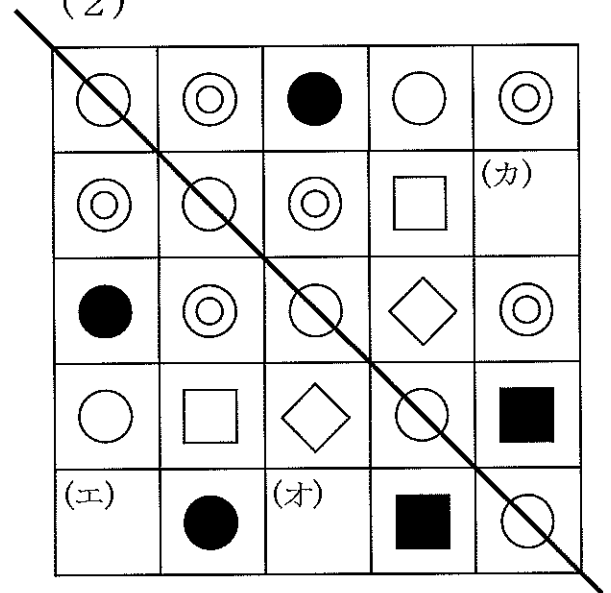
「■の次は何か」「１段目から２段目への順番は」などと考えてみて、順番のきまりではないと気づきます。

「ではどんなきまりか」を考えて、『対称性』に気づくかどうかポイントです。

（１）



（２）

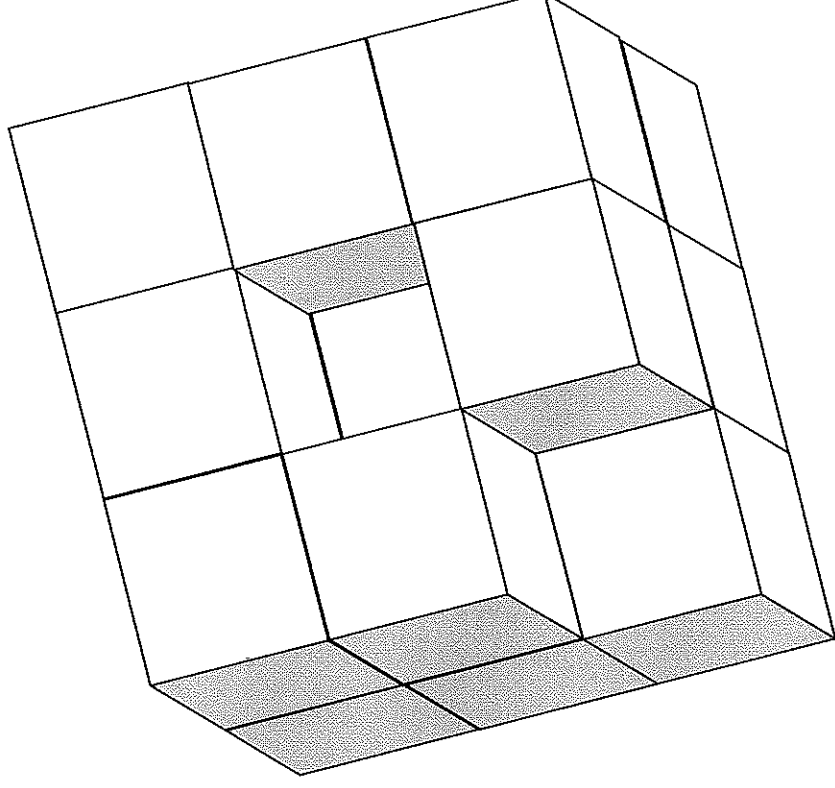


（答え）

（１） （ア） ○ （イ） ▽ （ウ） ■

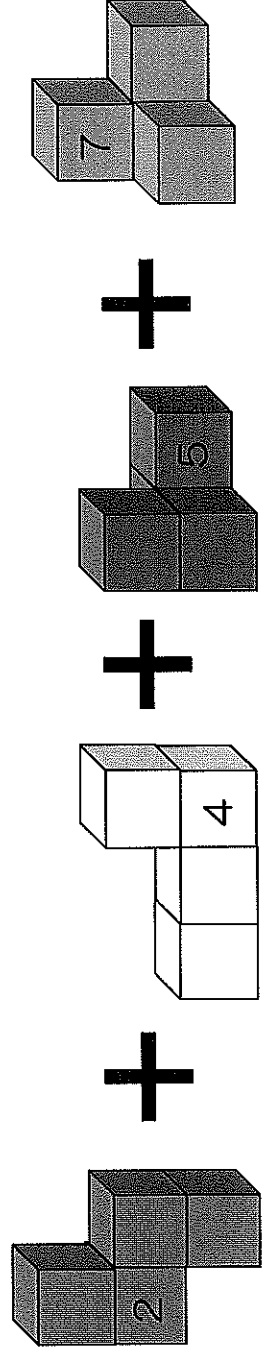
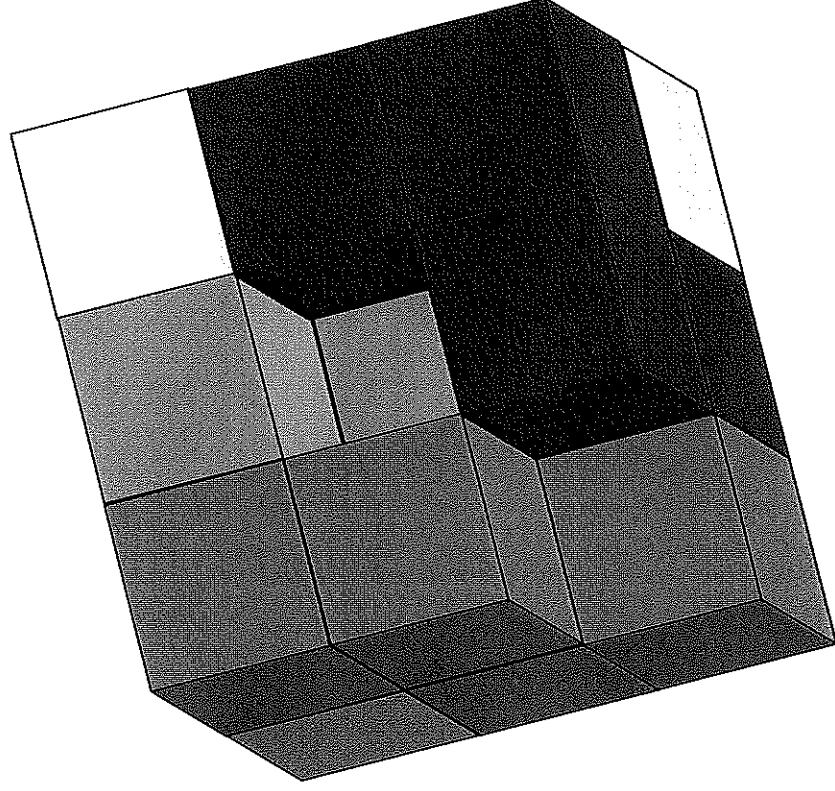
（２） （エ） ◎ （オ） ◎ （カ） ●

ものまね積み木 見取り図

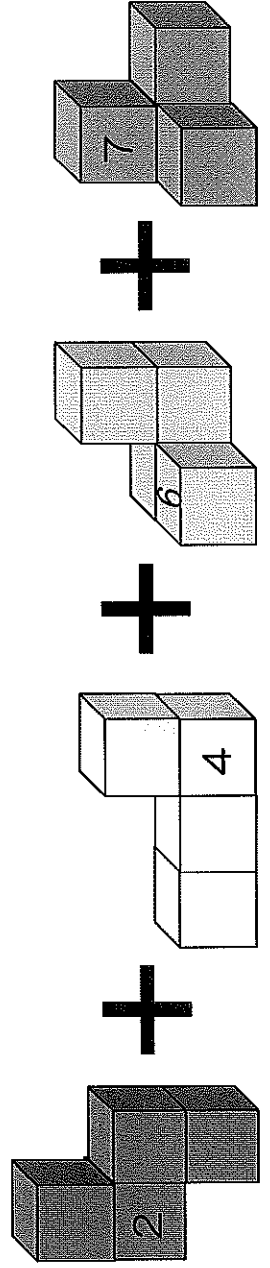
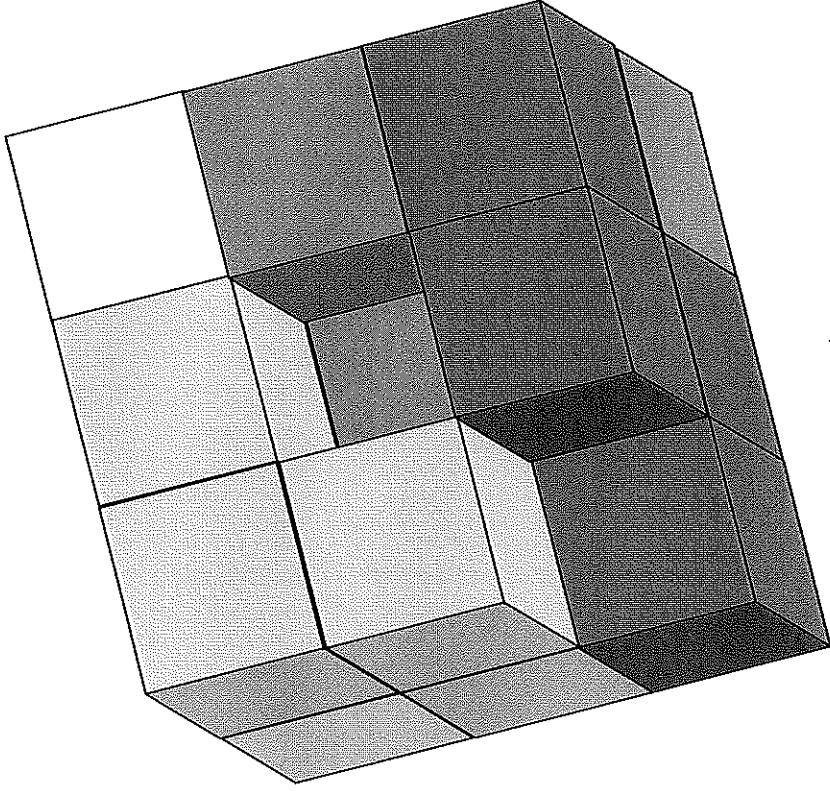


(13M-5)

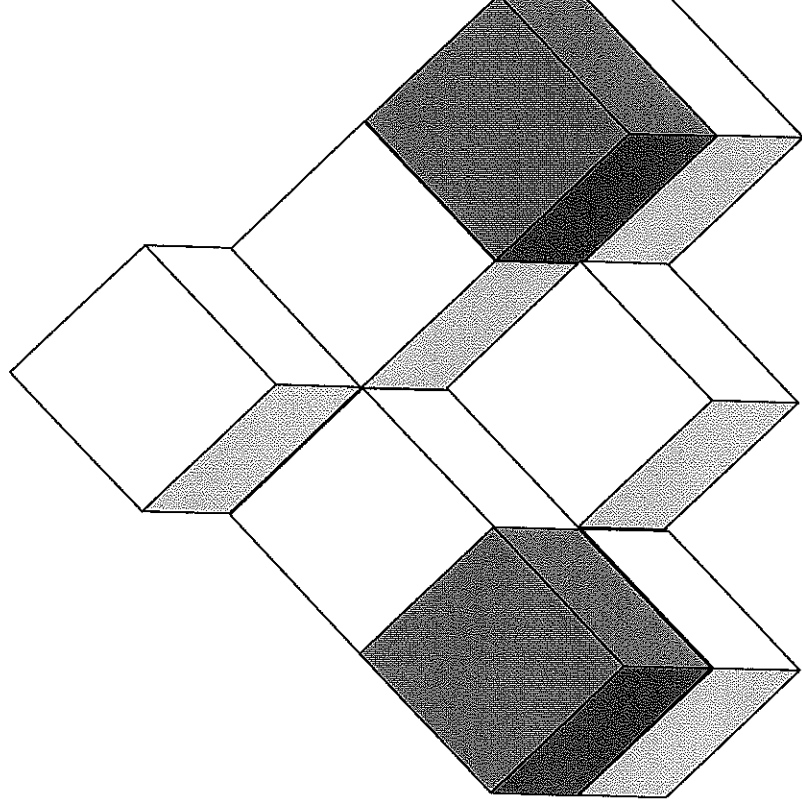
【解答例】 ものまね積み木見取り図 (13M-5)



【解答例】 ものまね積み木見取り図 (13M-5)



ものまね積み木 見取り図



(13M-6)

