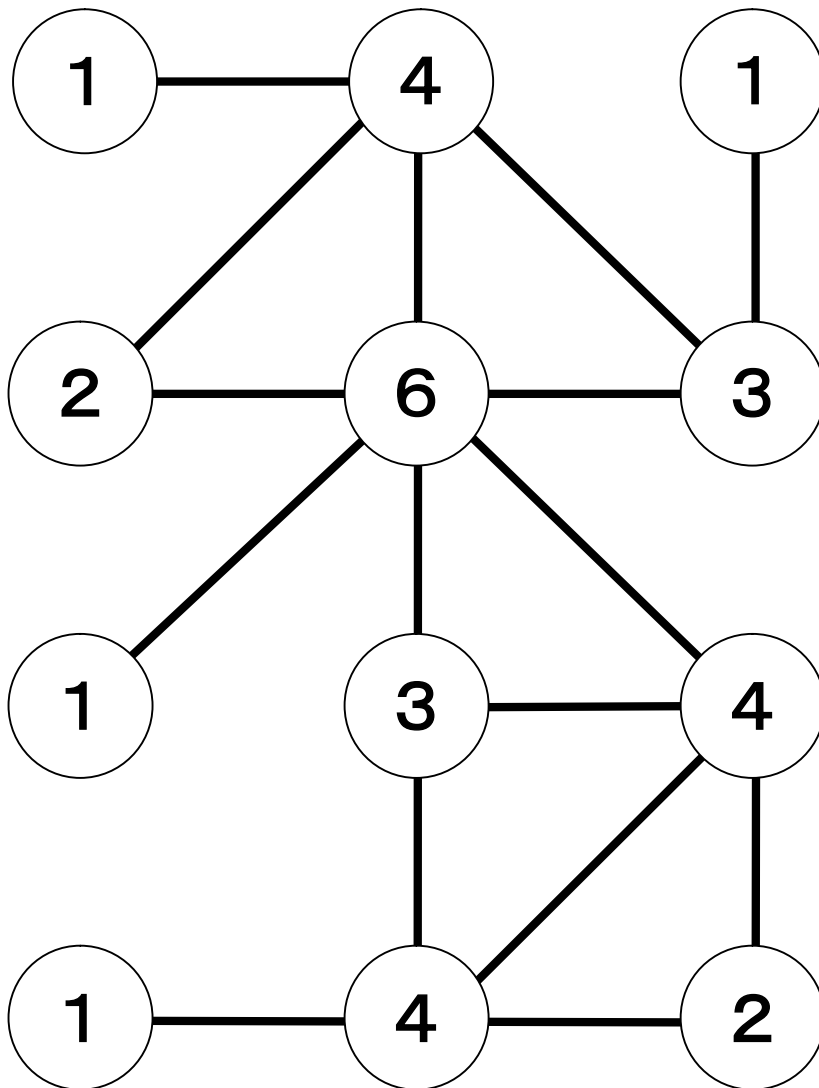


【解答】 ナンバーリンク その52

(考え方の例)

簡単に決まる場所が1か所ありません。

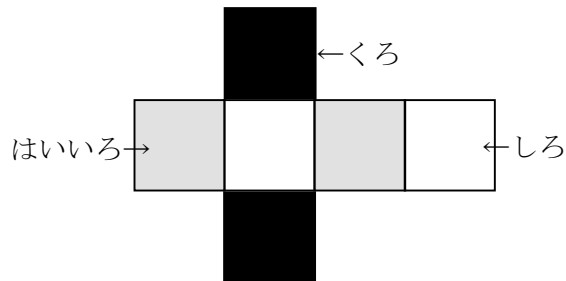
この問題で注目するのは、上段両サイドの①です。この二つの①は、2段目真ん中の⑥とつなげるとどうなるのかを考えます。どちらか一方でも①と⑥をつなげてしまうと、上段中央の④が成立しなくなってしまいます（3か所にしかひけなくなるため）。ゆえに、上段両サイドの①は、⑥とは絶対に結ばないことがわかり、⑥が残りの6か所の島に線をつなぐことが確定します。あとはルール通りに線を引きけば完成です。



【解答】 チャレペー その52 「3つのサイコロ」

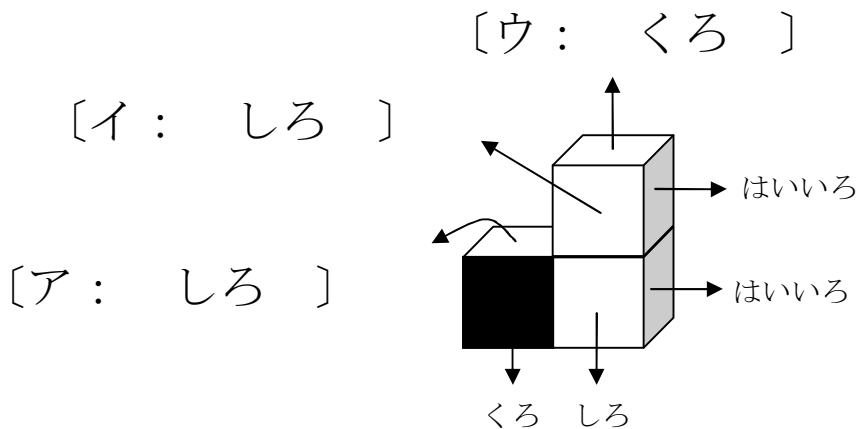
した^{した}ず^ずき^きの^{つく}図^図を切りとって作ったサイコロが、3つあります。

おもての面^{めん}に、くろ、はいいろ、しろの3つの色^{いろ}がぬられています。



おなじ色^{いろ}どうしをくっつけて、次のようなかたち^{つぎ}を作りました。

ア、イ、ウの面^{めん}は、なに色^{いろ}ですか。



【考え方の例】

問題の図（展開図）を組み立てると、下の図1のようなサイコロが出来ます。ポイントは、向かい合った面の色が同じになるということです。

図1 白（下も白）

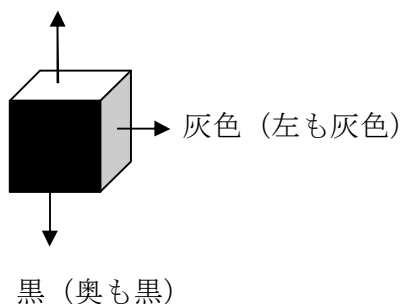
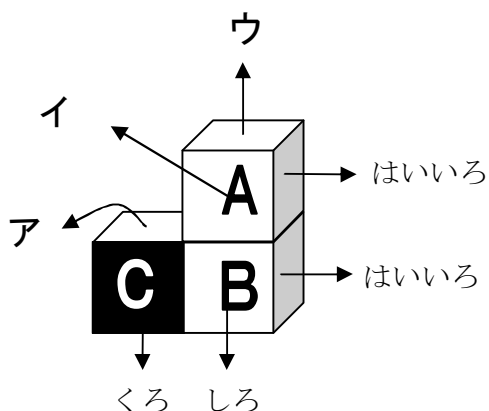


図2



また、図2のように、3つのサイコロをA、B、Cとします。

まず、Bのサイコロをみると、手前（と奥）が白、右（と左）が灰色なので、上下の面の色は黒だとわかります。

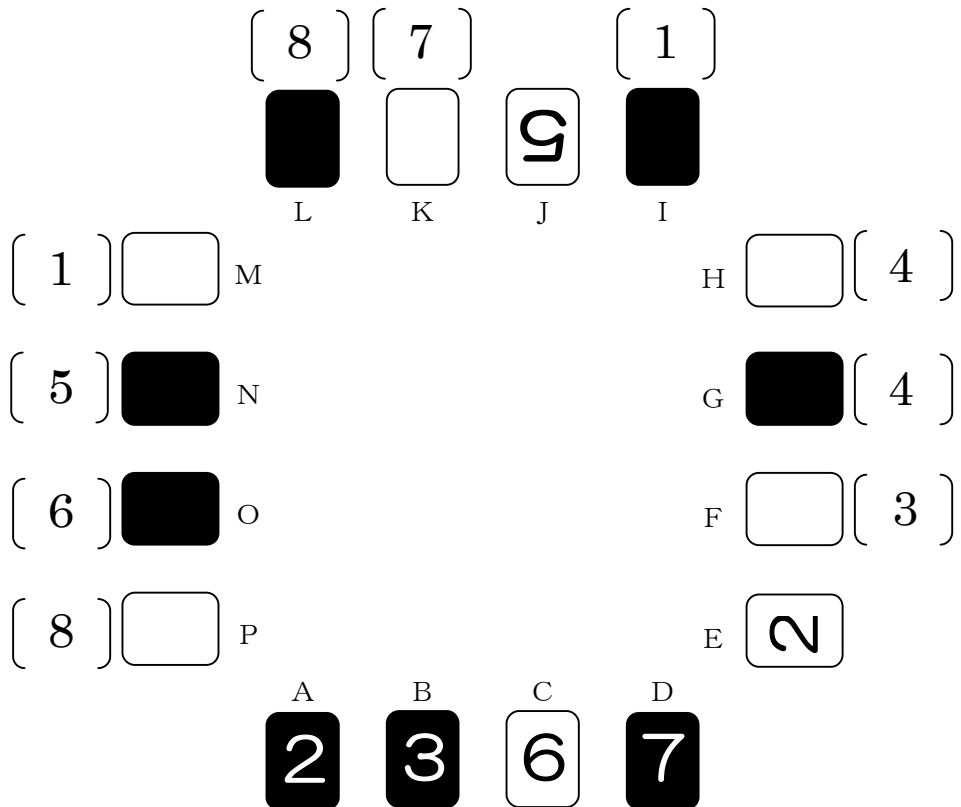
Bの上の面が黒ならば、Aの上下の面も黒になるので、ウは黒です。

Aのサイコロは、左右が灰色で、上下が黒だとわかったので、イは白だとわかります。

最後に、Bのサイコロの左右が灰色なので、Cのサイコロの左右も灰色になります。Cの手前と奥は黒なので、アは白だとわかりました。

【解答】 詰めアルゴ その52

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
（カードは白と黒の1～8を使っています。）
くろ
つか



（考え方の例）

黒の残り：1、4、5、6、8

白の残り：1、3、4、7、8

- ・ M は白の1で決まり。
- ・ Kは白の残りのカードから白7で決まり。よってLは黒8で決まり。
- ・ Iは裏返し黒の中で1枚だけ左端にあるので、黒1で決まり（定石）。
- ・ この時点で、黒の残りは4、5、6で、白の残りは3、4、8。
- ・ Pは、3や4にはならない。よって、Pは白8で決まり、Fが白3、Hが白4と決まる。
- ・ 最後に、Gが黒4、Nが黒5、Oが黒6と決まって完成。

【解答】迷路「○×スイッチ ④」

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

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

