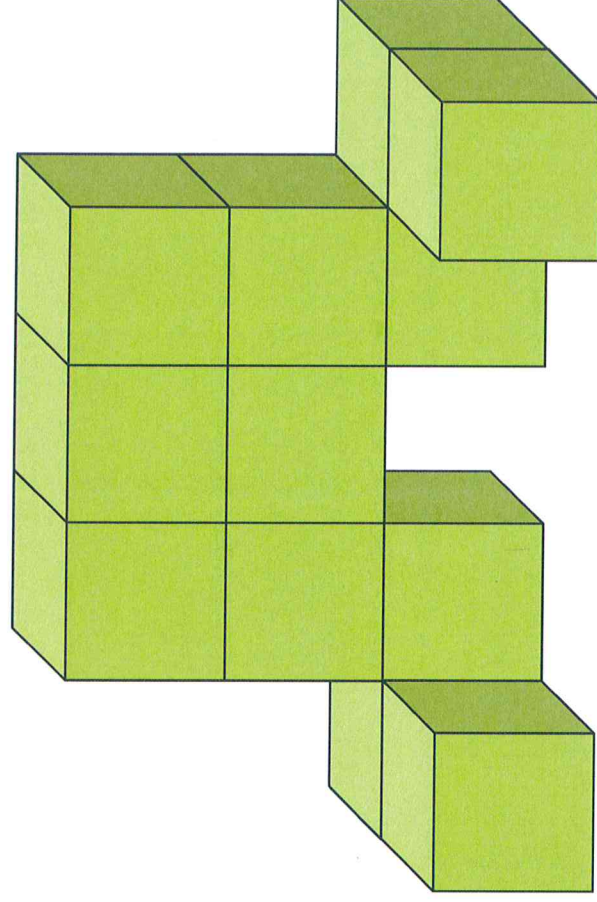
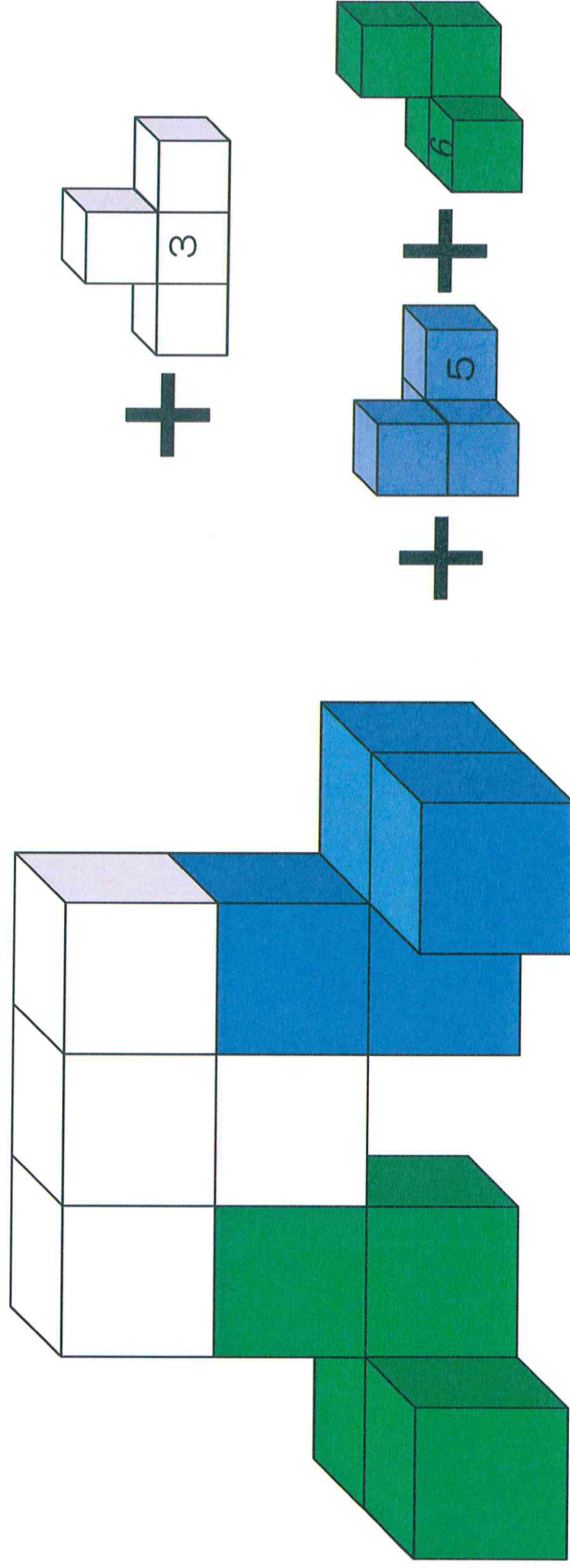


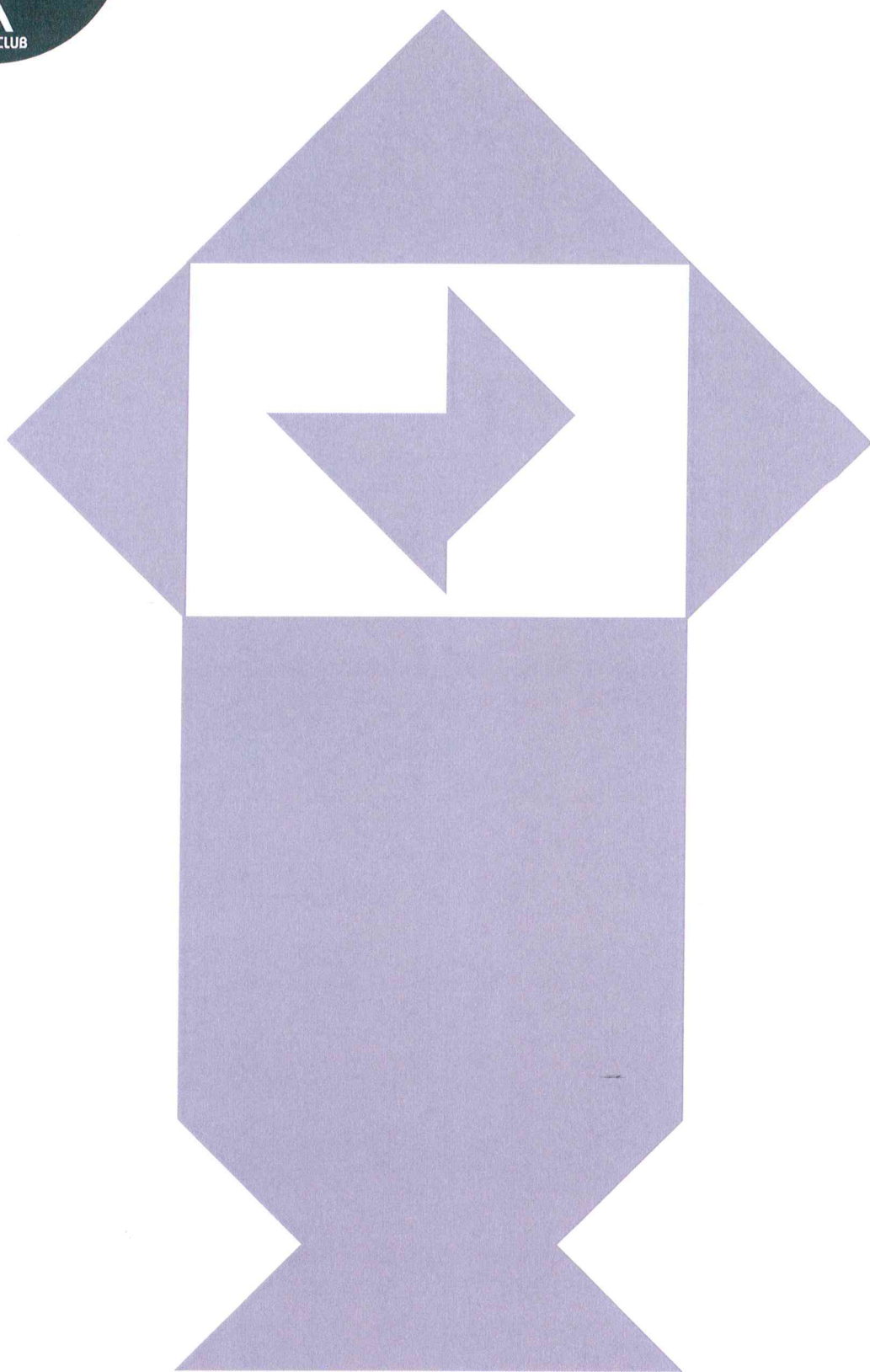
ものまね積み木 見取り図

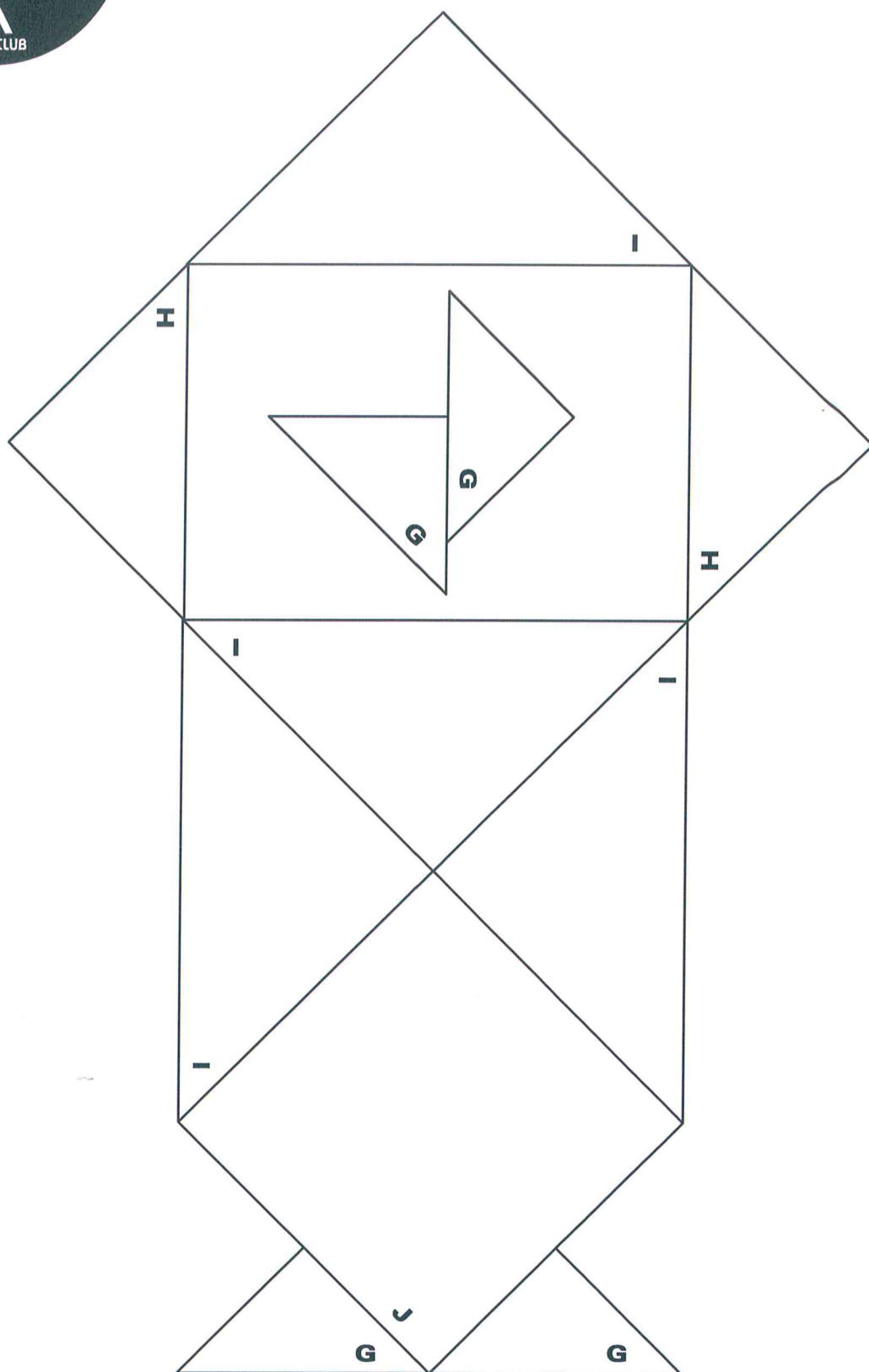


(11M-1)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-1)

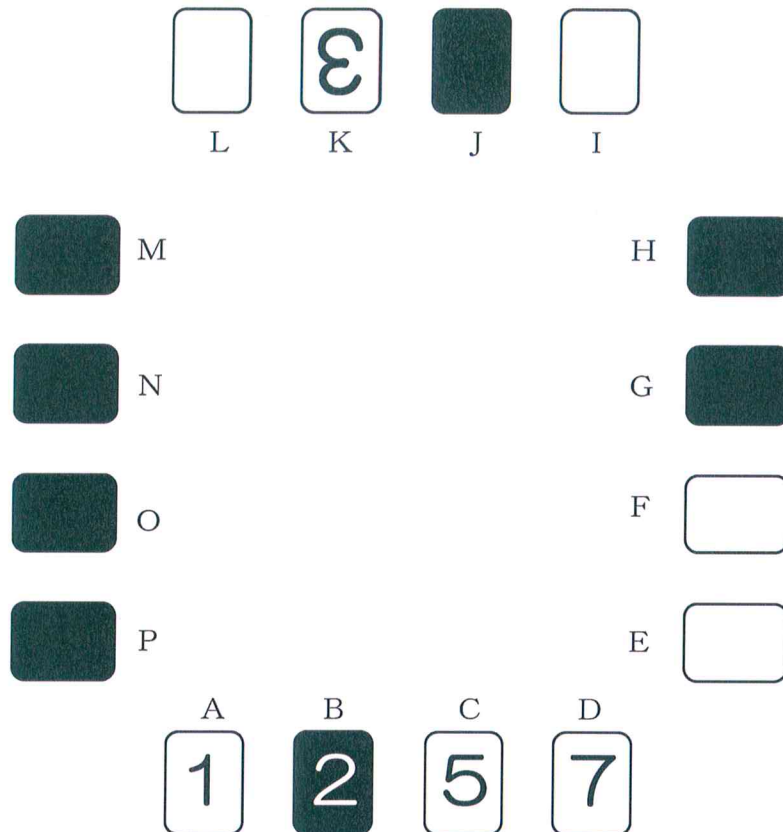






【解答】 詰めアルゴ その41

- 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。

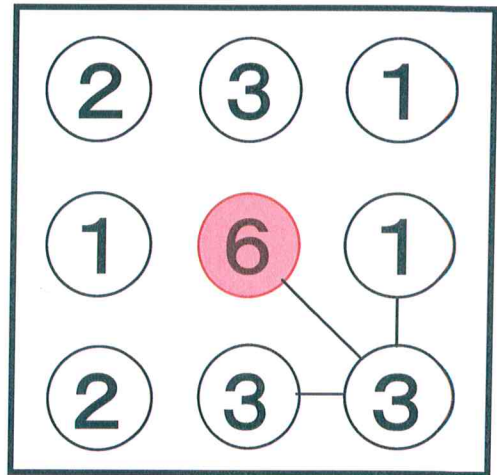
E = [4] F = [6] G = [7] H = [8]
 I = [2] J = [3] L = [8] M = [1]
 N = [4] O = [5] P = [6]

【解答】 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。

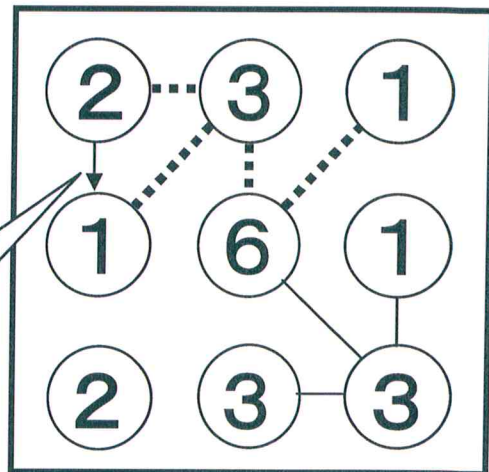
さて、ここから先ですが、今回は
真ん中の⑥と周りの①から取りかか
ることにします。



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。

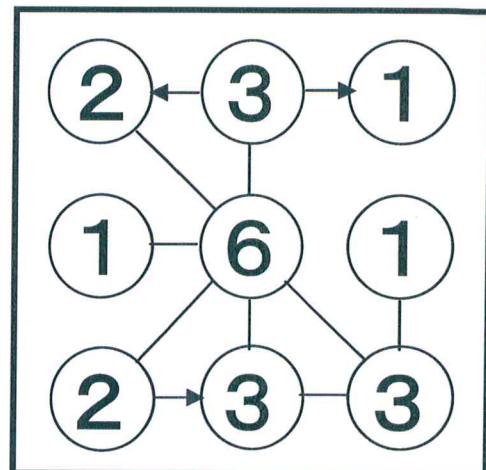
これで⑥と右上の①はつながらな
いことがわかりました。

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。

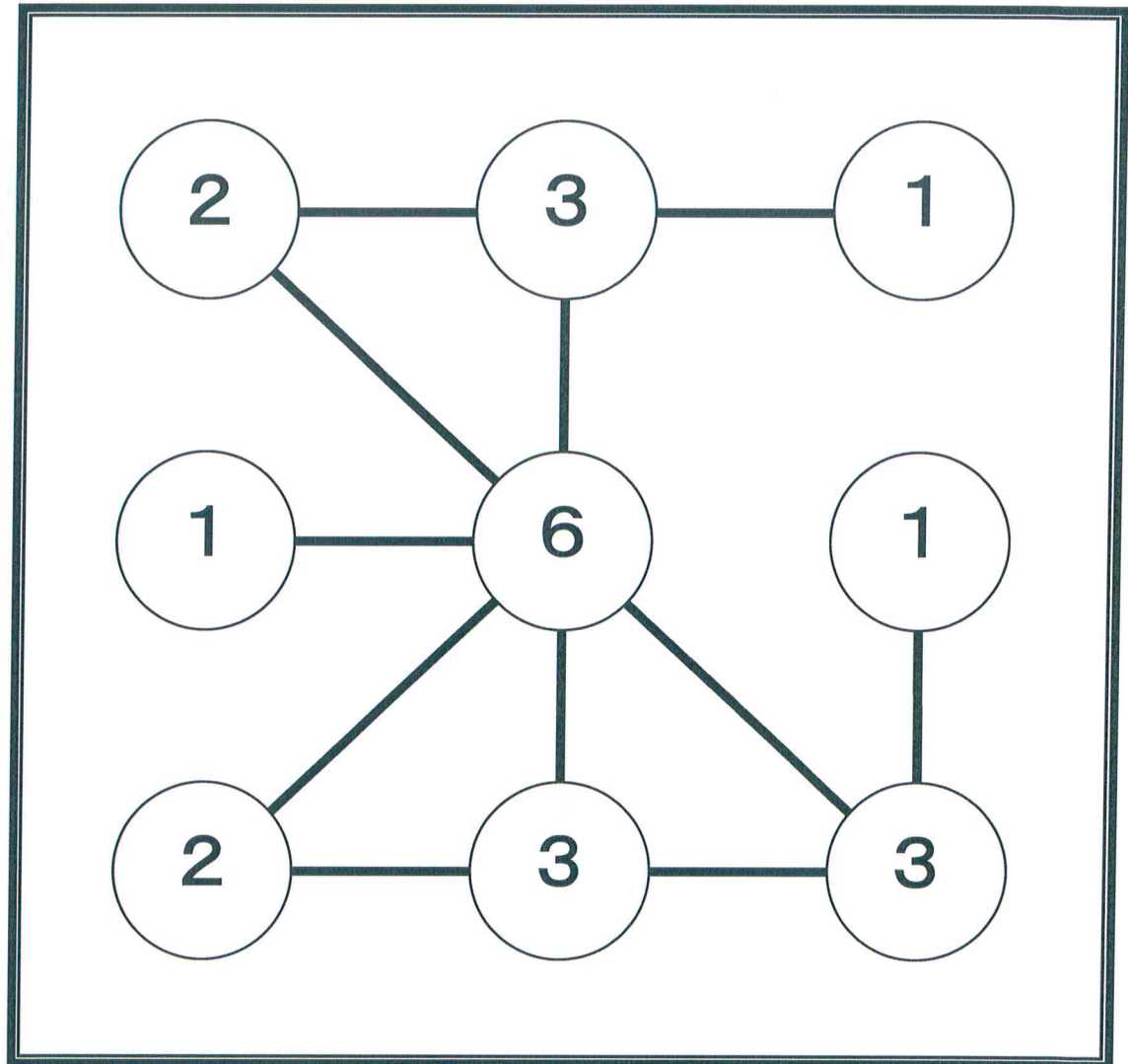
- ⑥が決まります。



- 残りは自然に決まっていきます。

答えはこのようなになります。

＜完成図＞



【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

【解答】 ^{めい}ろ 迷路 ^ばら ^{はな} 「薔薇の花 ①」

この迷路にある薔薇を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、正しい順路に線を書きいれなさい。
(斜めには進めません。)

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

