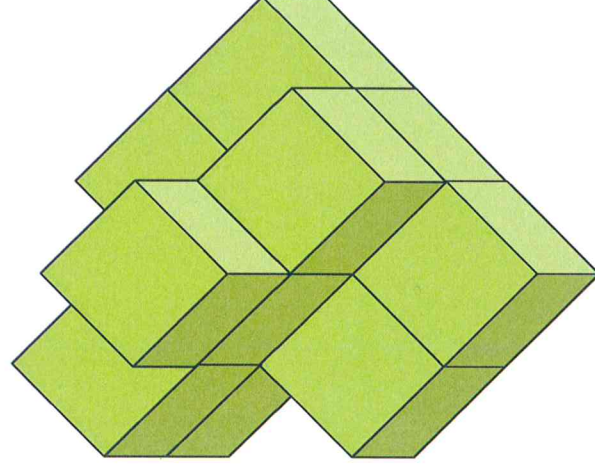
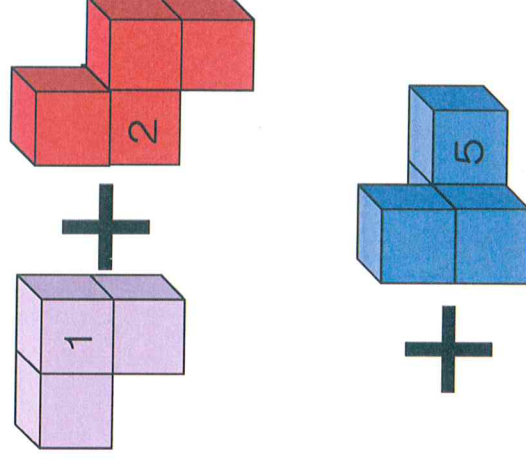
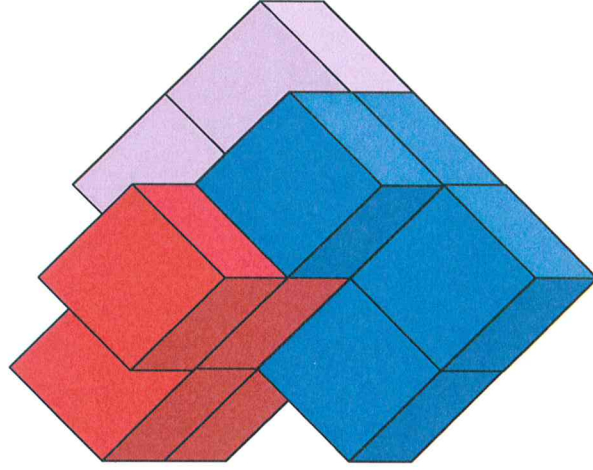


ものまね積み木 見取り図

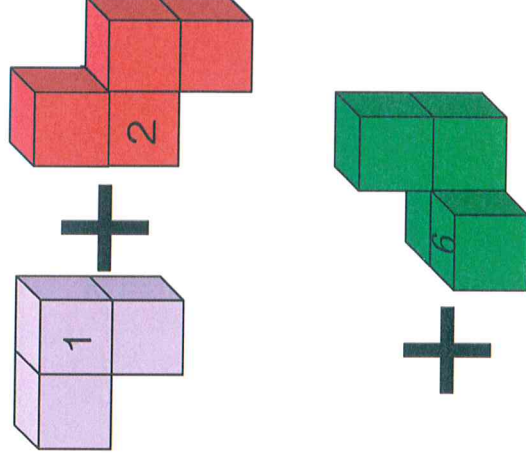
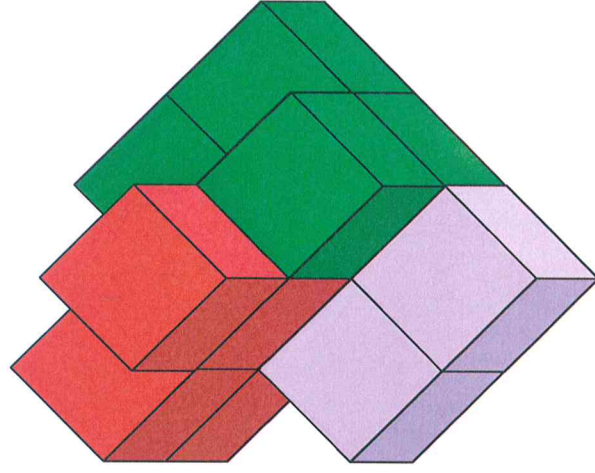


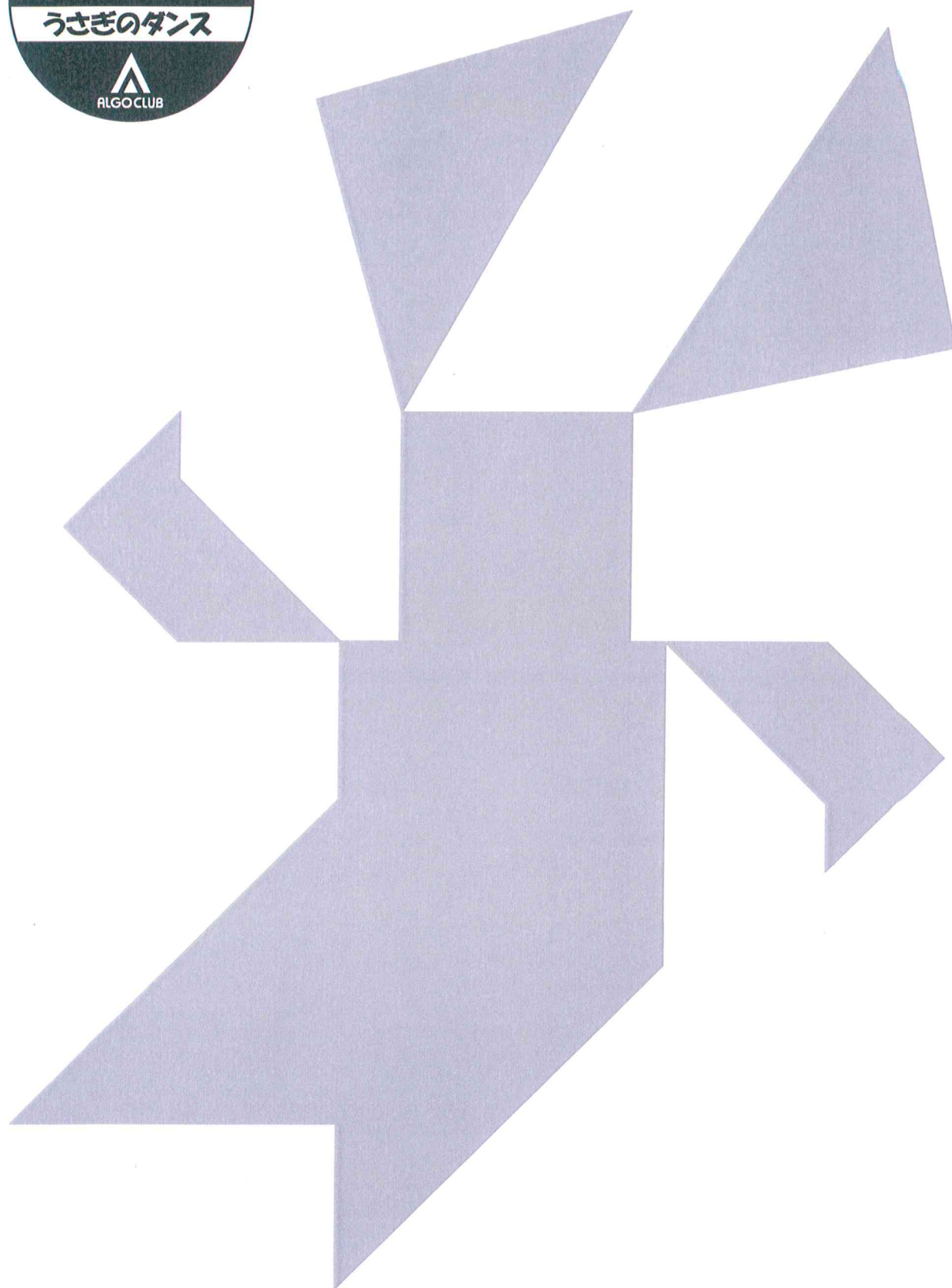
(11M-5)

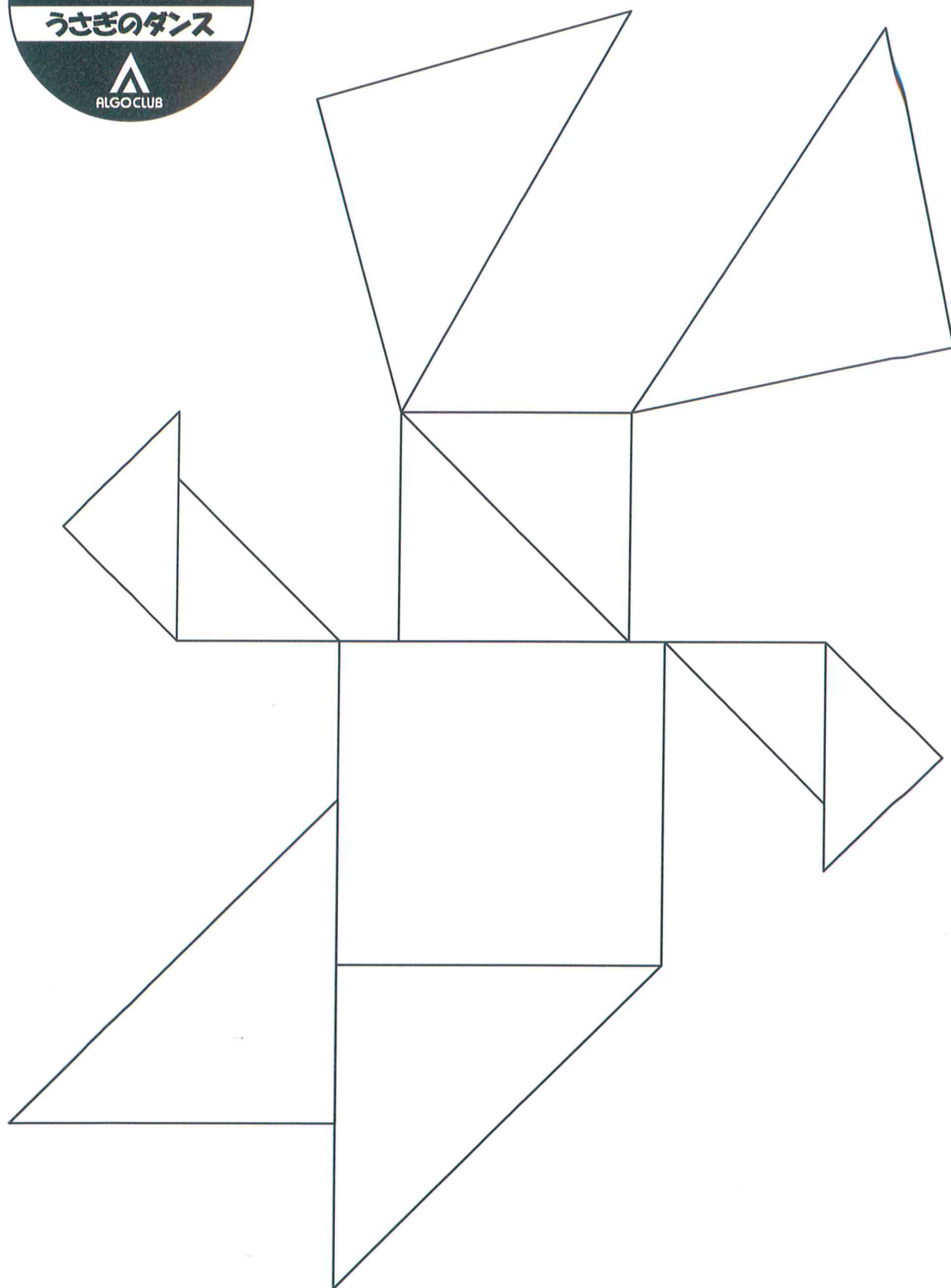
【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-5)



【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-5)

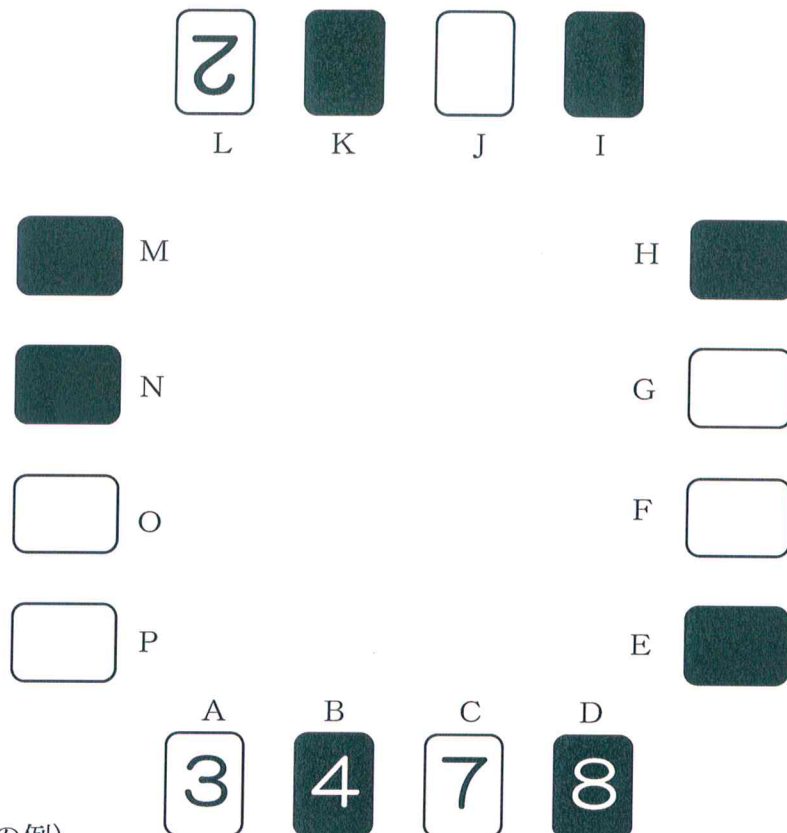






【解答】 詰めアルゴ その42

- 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、L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, 2, 3, 5, 6, 7

【白の残り】 1, 4, 5, 6, 8

- Lが白2なので、アルゴの基本ルールよりI, J, Kは1, 1, 2で決まり。
- 定石よりPは8で決まり。
- Cに白7が見えているので、黒7はHで決まり。
- Hが7なのでEは5以下となり、黒の残り3, 5, 6のうちEに入るのは3か5となるが、もし5ならF, Gが白5, 白6となり、残りのカード黒5, 黒6, 白4でM, N, Oが成り立たない。よってEは3で決まり。
- M, Nは黒の残りなので5, 6で決まり、よってOは6で決まり。
- F, Gは白の残りなので4, 5で完成。

E = [3] F = [4] G = [5] H = [7]

I = [1] J = [1] K = [2] M = [5]

N = [6] O = [6] P = [8]

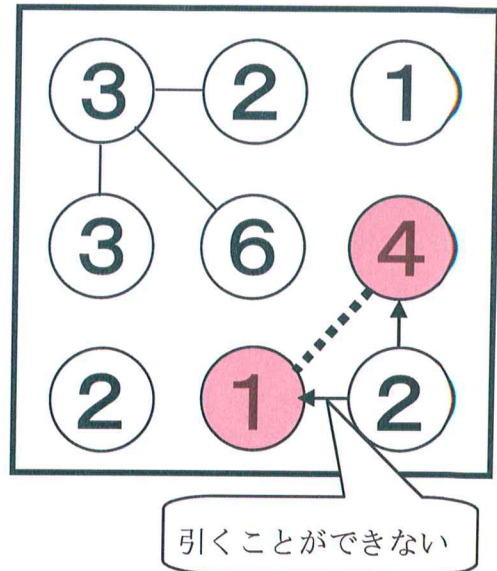
【解答】 ナンバーリンク その42

(考え方の例)

これといって難しいところはないので、落ち着いて解きましょう。

- 左上すみにある③が決まります
(ナンバーリンクの「定石」)。

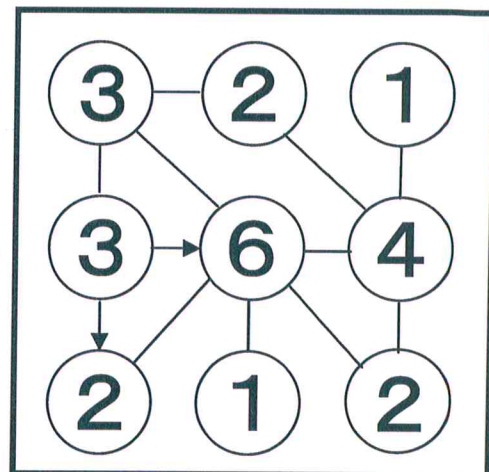
図のように①と④がつながって
しまうと、右下すみの②がおかしく
なってしまうので、この2つはつな
がらないとわかります。



- ④が決まります。これによって、
上の段の②も決まります。

上の段の②と①が決まった (⑥か
ら線が引かれる8か所の候補のうち、
2つがへった) ので、真ん中の⑥が
決定です。

- ⑥が決まります。

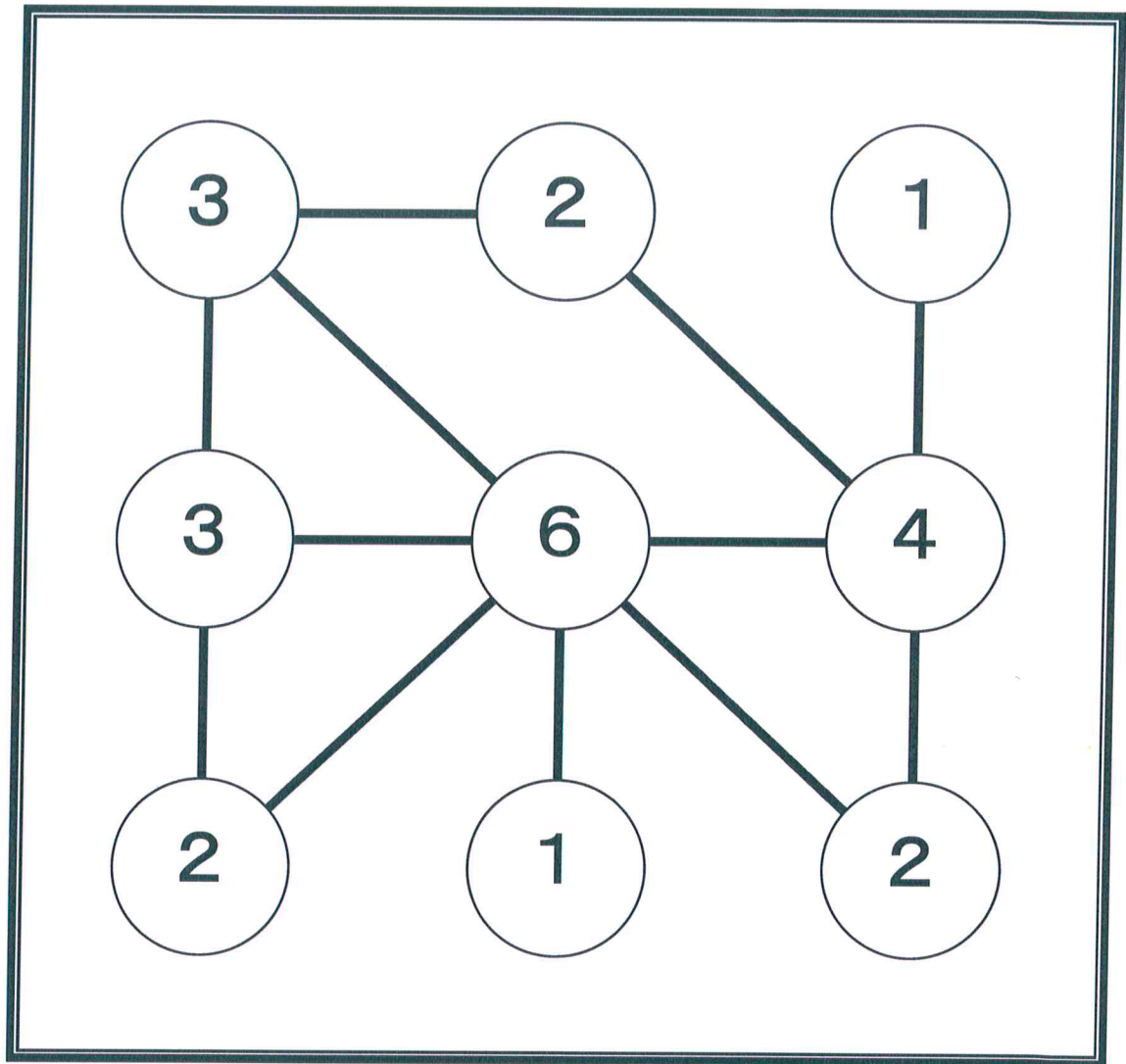


- 残った③を仕上げて完成です。

真ん中には大きい数字がはいっている場合は、
それが「どことつながるか」を探すよりも
「どことつながらないか」を探したほうが
すばやく答えにたどり着くことができます。

答えはこのようなになります。

＜完成図＞



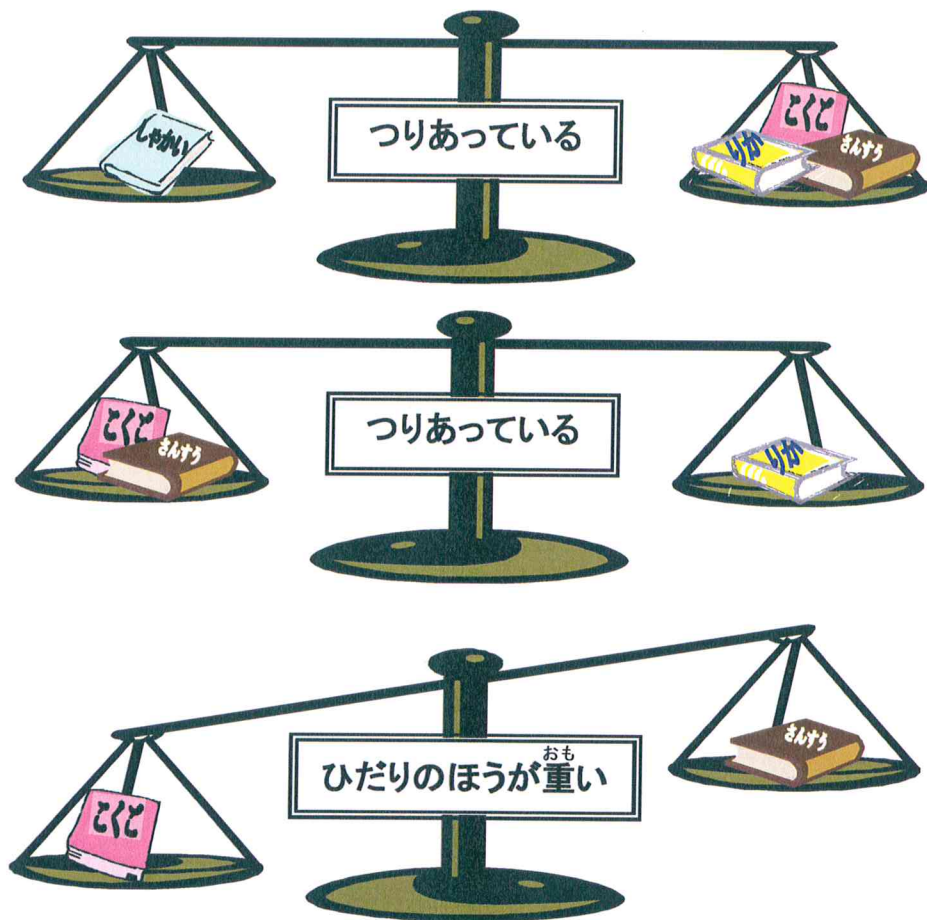
【解答】 チャレペー その42

おも 「重さくらべ ②」

こくご、さんすう、りか、しゃかいの教科書が1冊ずつあります。

した^{した}ず^ずのような大型天びん^{おおがたてん}にのせて重さ^{おも}くら^{くら}べをしています。

4冊^{さつ}を重^{おも}い順^{じゅん}にならべましょう。



ばん 1 番め：しゃかい	ばん 2 番め：りか
ばん 3 番め：こくご	ばん 4 番め：さんすう

【解答】 ^{めい}ろ 迷路 ^ばら ^{はな} 「薔薇の花 ②」

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。

