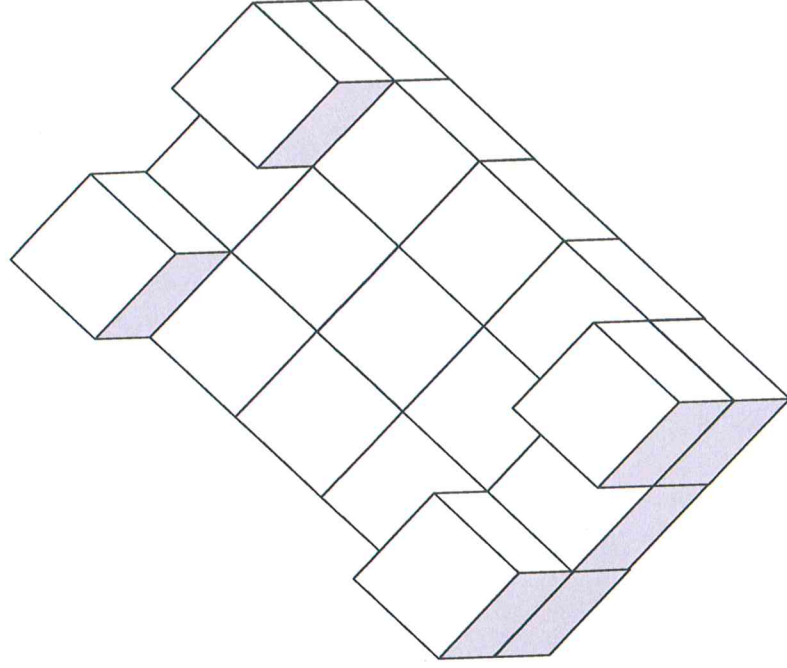
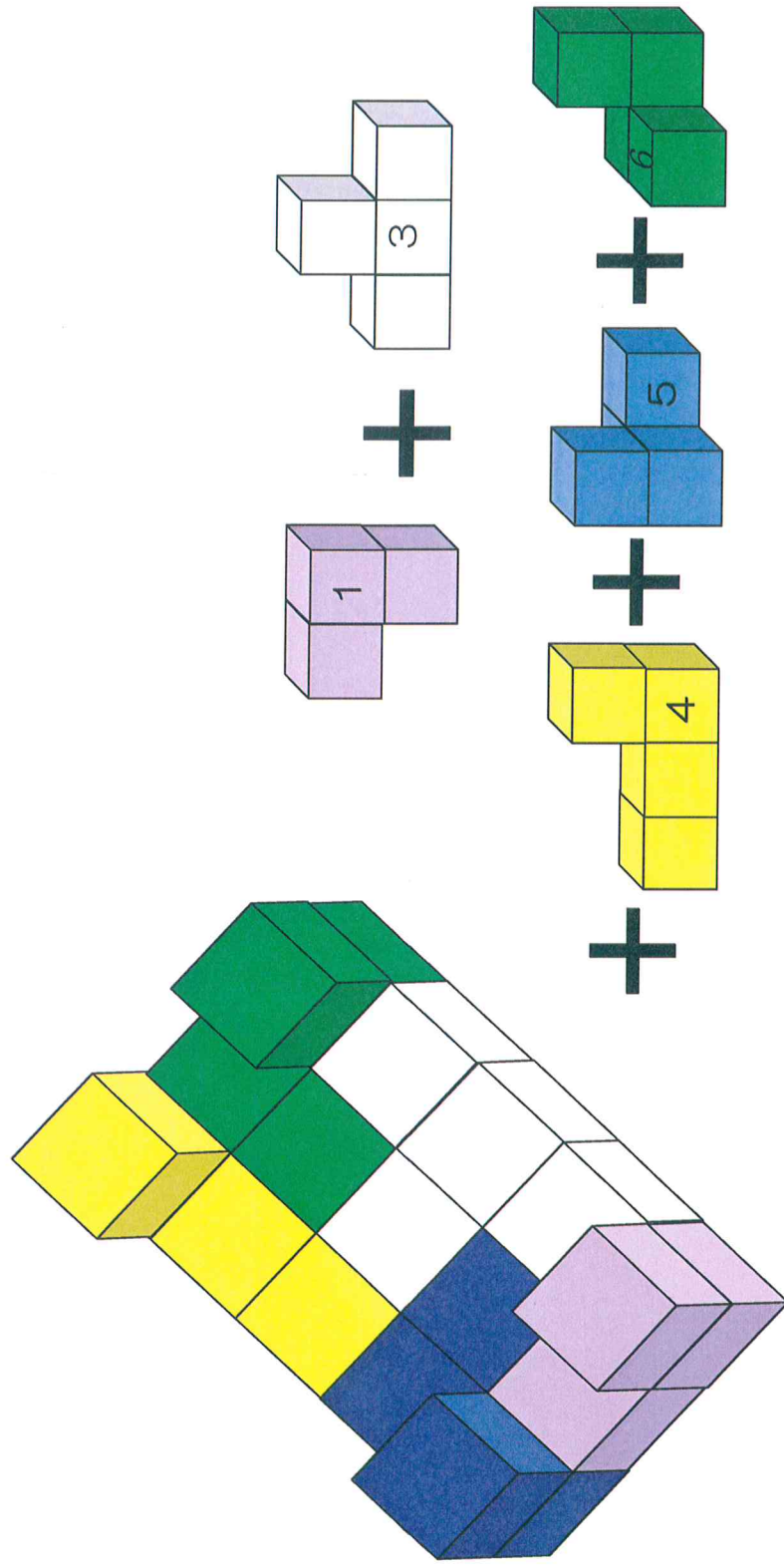


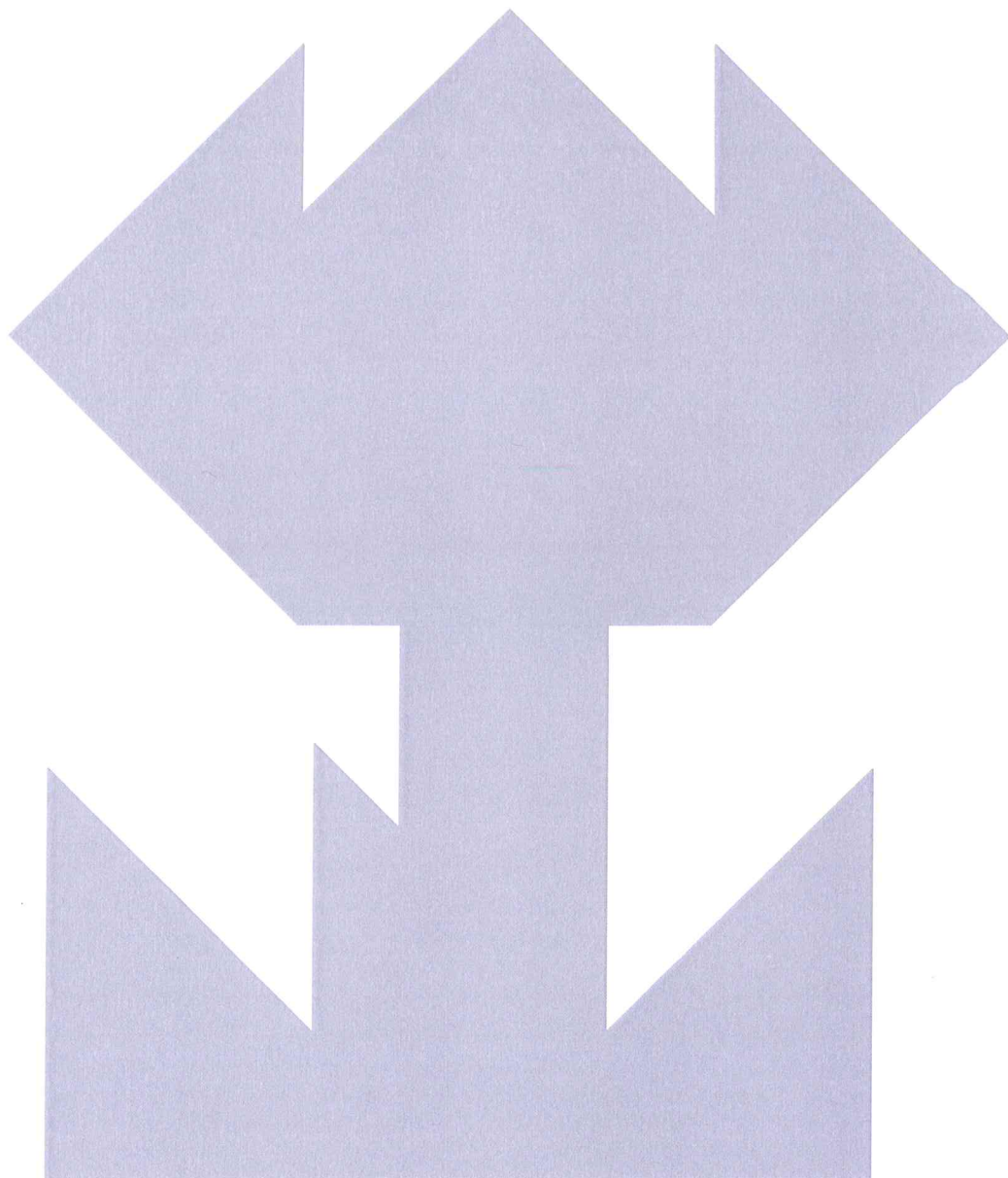
ものまね積み木 見取り図

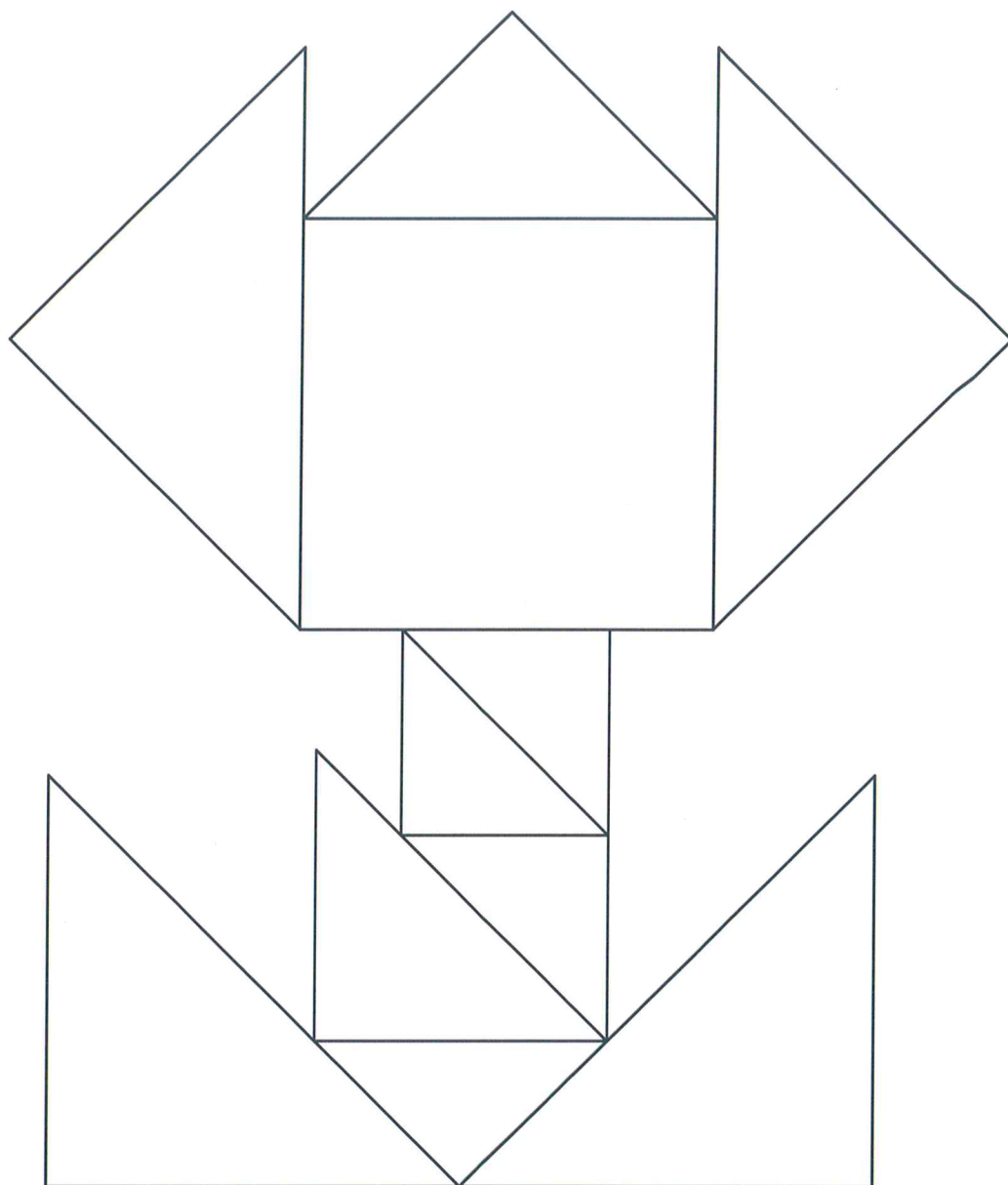


(11M-6)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (11M-6)

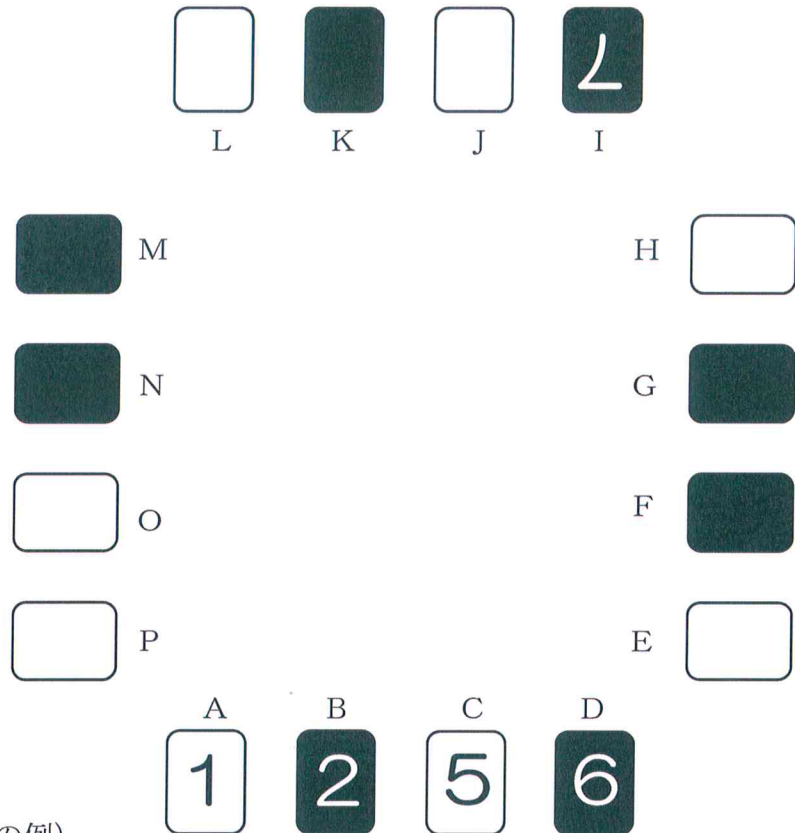






【解答】 詰めアルゴ その43

- 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、I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, 8

【白の残り】 2, 3, 4, 6, 7, 8

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

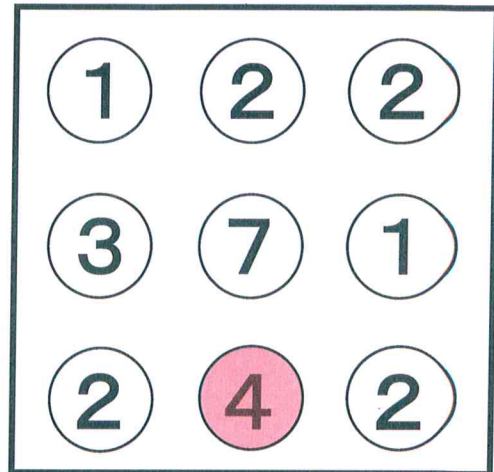
E = [2] F = [4] G = [5] H = [6]
 J = [7] K = [8] L = [8] M = [1]
 N = [3] O = [3] P = [4]

【解答】 ナンバーリンク その43

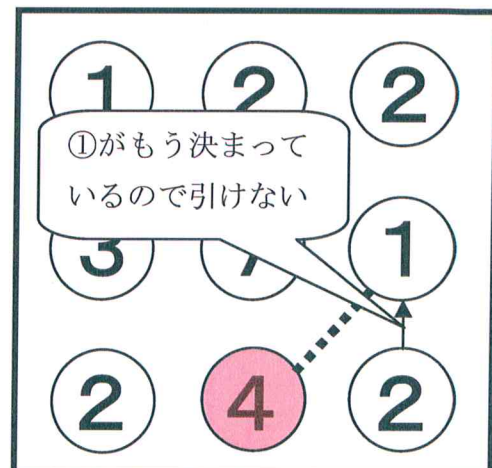
(考え方の例)

すみの③などがないのでどこから考え始めたらいいのか迷ってしまうかもしれません。

まずは④に注目してみるとよいでしょう。



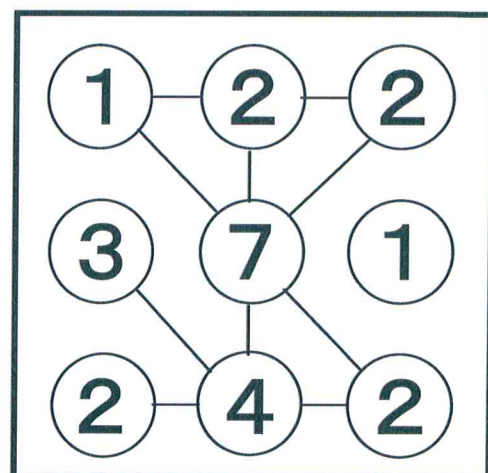
④とその右上の①がつながってしまうと、右下すみの②がおかしくなってしまうので、④と①はつながりません。



➤ ④が決まります。

真ん中の⑦と左下の②の間に線が引かれ、⑦と②がつながらないことがわかりました。よって⑦は左下の②以外とつながります。

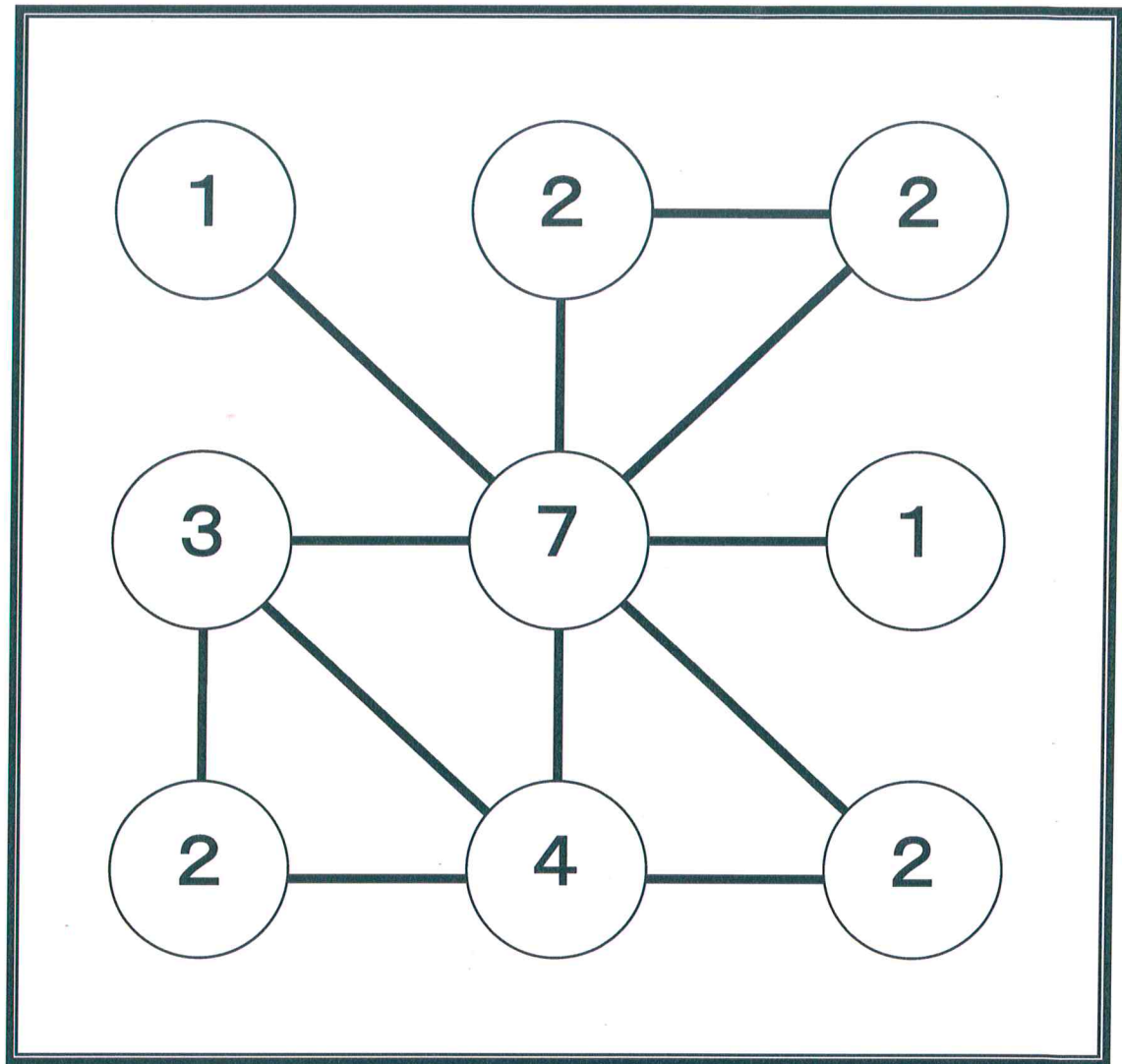
➤ ⑦が決まります。



➤ これでほとんど完成してしまいました。あとは自然に決まります。

答えはこのようなになります。

＜完成図＞

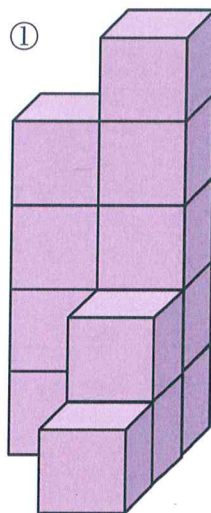
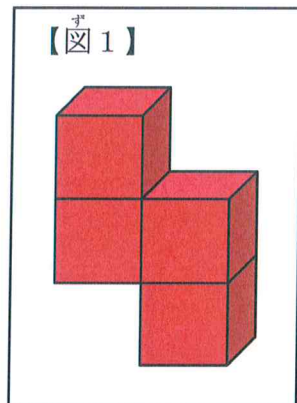


【解答】 チャレペー その43

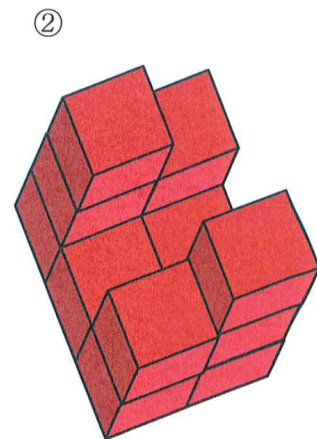
くあ 「組み合わせよう ②」

ず おな かたち
図1と同じ形のピースが3個あります。このピースを組み合わせてでき

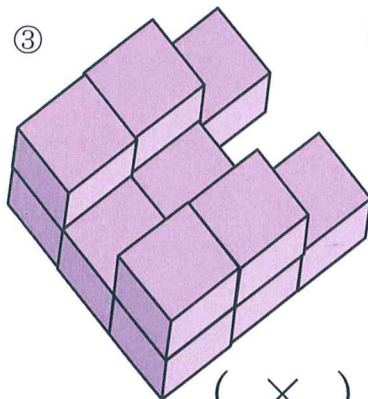
かたち
る形には○、できない形には×をつけましょう。



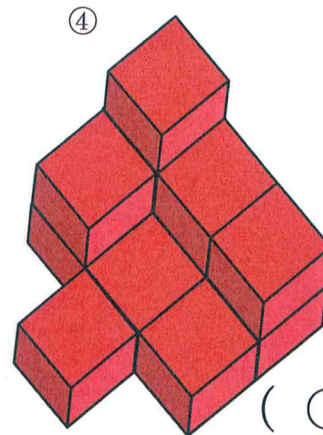
(×)



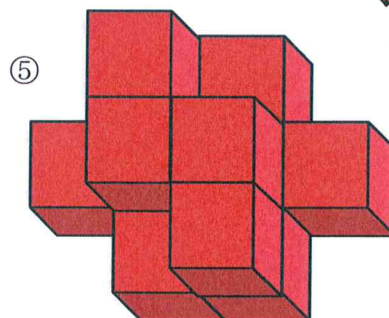
(○)



(×)



(○)



(○)

【解答】 迷路 「薔薇の花 ③」

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。

