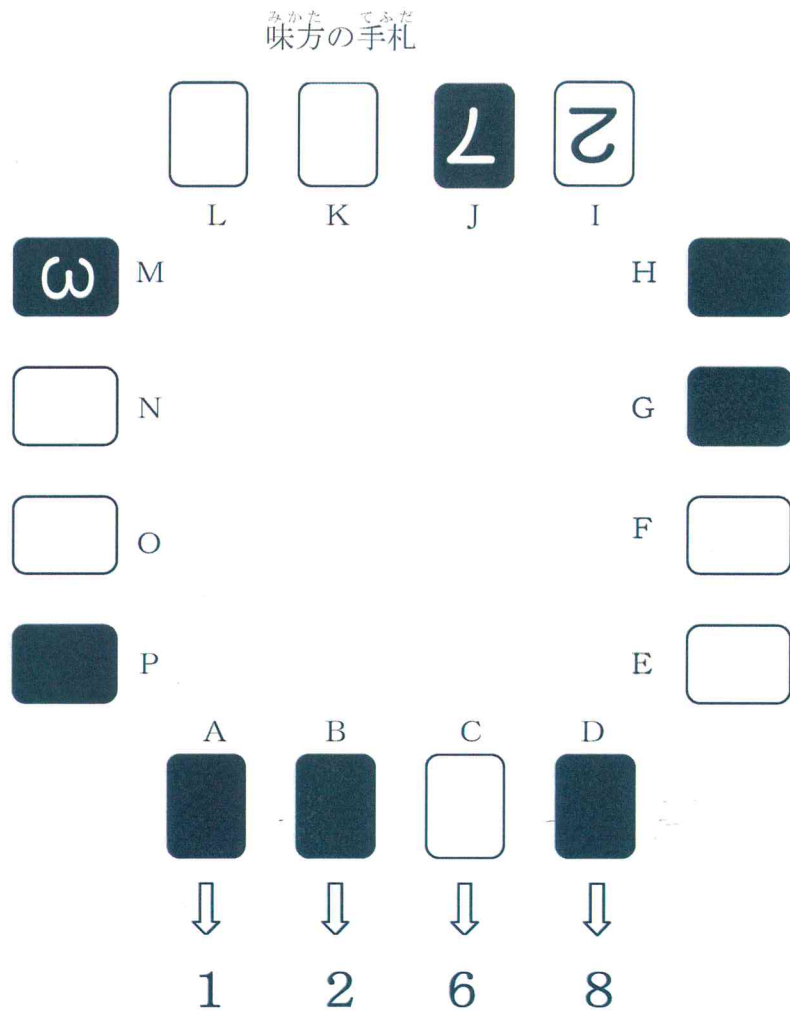


【解答】 詰めアルゴ その59

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのペア戦のものです。

いま
今、ヒントとして、味方にだけ自分のカードを1枚教えます(トス)。

どのカードを教えれば、味方が敵のカードを迷いなく全て当てるこ
とができますか。(カードは白と黒の1～8を使っています。)



じぶん てふだ みかた てき ふ
自分の手札 (味方にも敵にも伏せてあります。)

答え:CかDを教えればよい。

(考え方の例)

○残りのカード(自分の手札を除く)



⇒ 4、5、6



⇒ 1、3、4、5、7、8

- ・ Kは7以上なので、 $K=7$ 、 $L=8$ 。
- ・ CやNが1になることはないので、 $E=1$ 。
- ・ Gが1や2になることはないので、 $A=1$ 、 $B=2$ となる。この2枚は味方もわかることなので、ヒントとして教える必要はない。

◇Cのカードを教えた場合

- ・ Jが7なので、 $D=8$ だと分かる。
- ・ 残っている白のカードは、3、4、5。ここでもし5がFだとすると、Hに入るものがないため、5はFではなく、 $O=5$ だと分かる。これより、 $P=6$ が分かる。
- ・ 残っている黒は4と5。これがGとHに入る。
- ・ 残っている白は3と4。 $F=3$ 、 $N=4$ に決まり、すべてのカードの数字が分かる。

◇Dのカードを教えた場合

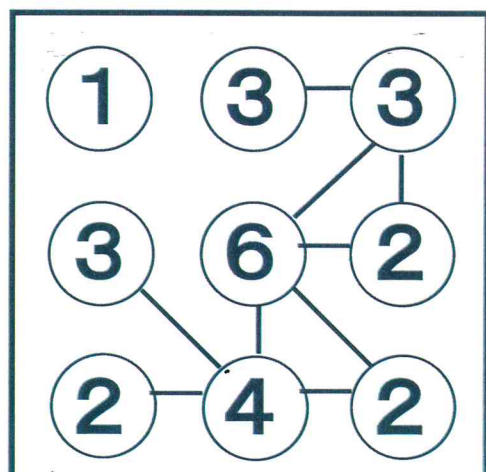
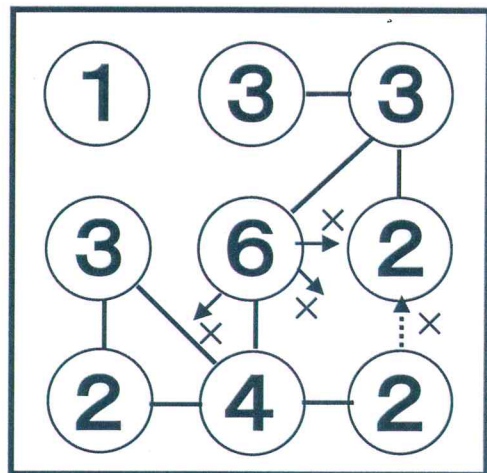
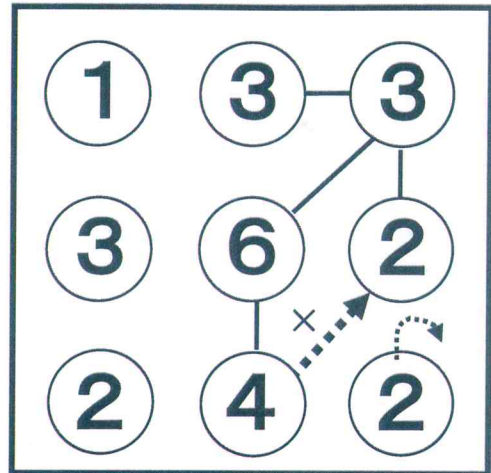
- ・ 残った黒は4、5、6。ここで、FやOに白の6は入らないので、Cは6だと分かる。あとは、Cのカードを教えた場合と同じように考えることで、すべてのカードの数字が分かる。

以上より、CかDのカードを教えればよいということになります。

【解答】 ナンバーリンク その59

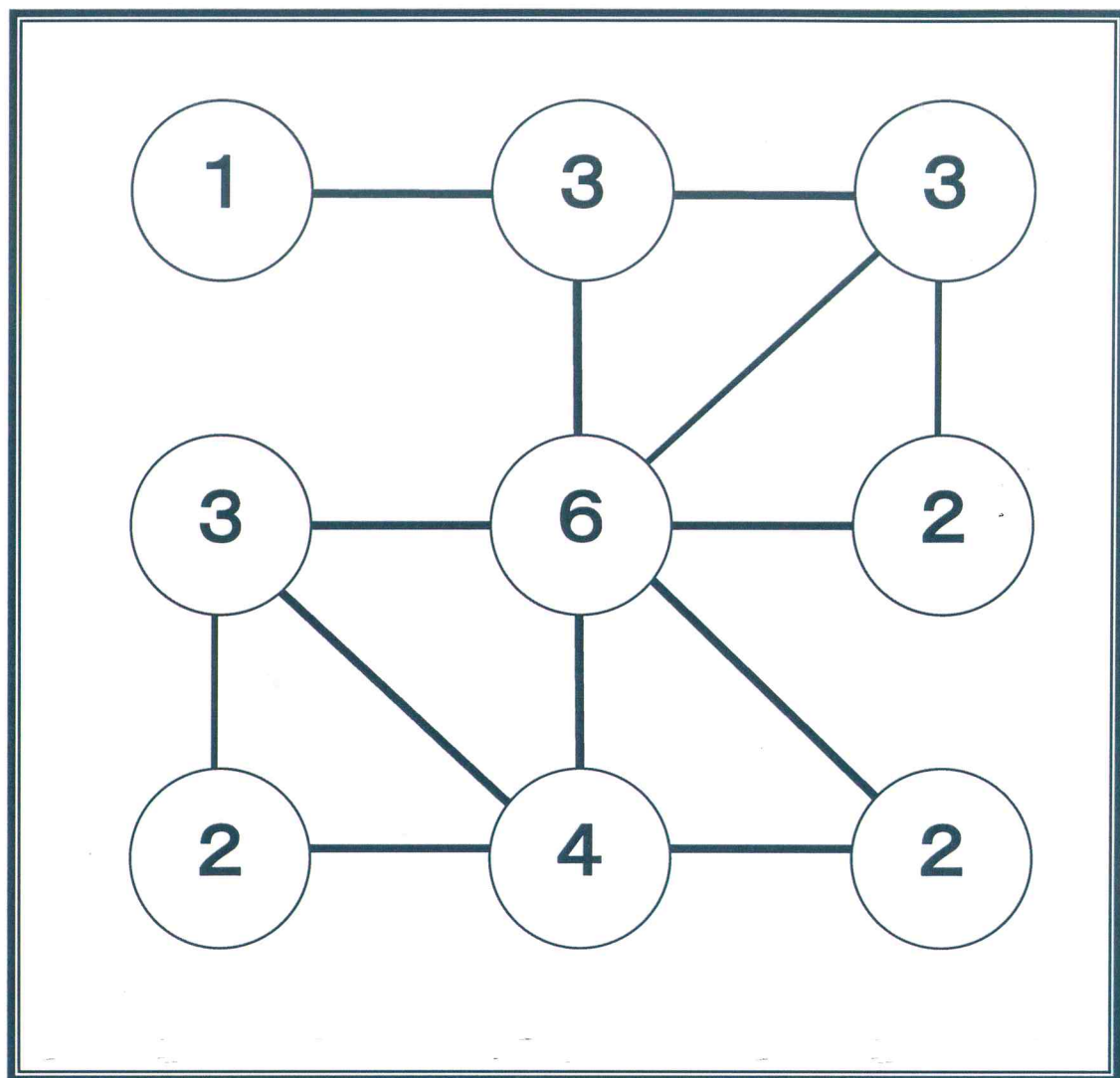
(考え方の例)

- ・ 初手で、右上③が決定。
- ・ 中下④が、中央⑥とつながらないとすると、⑥とつながらない○が3箇所になってしまうので、中下④と中央⑥がつながるとわかります。
- ・ 次に、仮に中下④が右中②とつないだとしても、右中②が決定してしまい、右下②から2本の線が伸ばせなくなってしまいます。よって、中下④の残りの3本の線の伸ばす場所が決定。左下②も決定。
- ・ 右下②を右中②とつないだとしても、それぞれ決定し、⑥のつながれない箇所が、3箇所にある②になってしまうので、右下②からのもう1本の線は、右中②ではなくて、⑥とつながるしかありません。
- ・ その結果、右中②と⑥のリンクも決定。
- ・ 最後は、⑥の残りの2本の線を左中③、左上①、中上③のどれとつなげればよいかを考えるだけです。



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59 「ピラミッド」

図1のような紙でできたピラミッドを、開いてみることにしました。図2の(1)～(4)のうち、組み立てて、もとのピラミッドになるものには○、ならないものには×をつけなさい。

図1

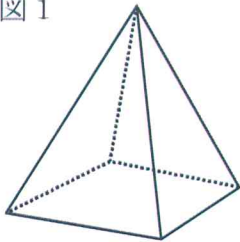
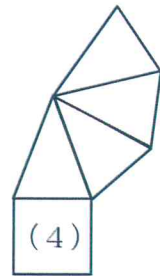
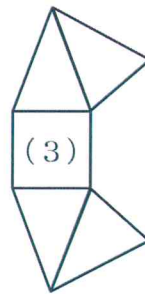
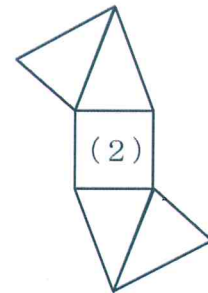
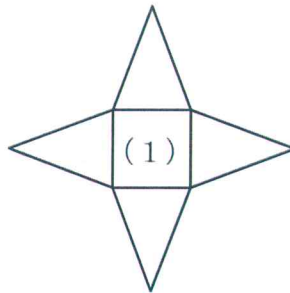


図2



(考え方の例)

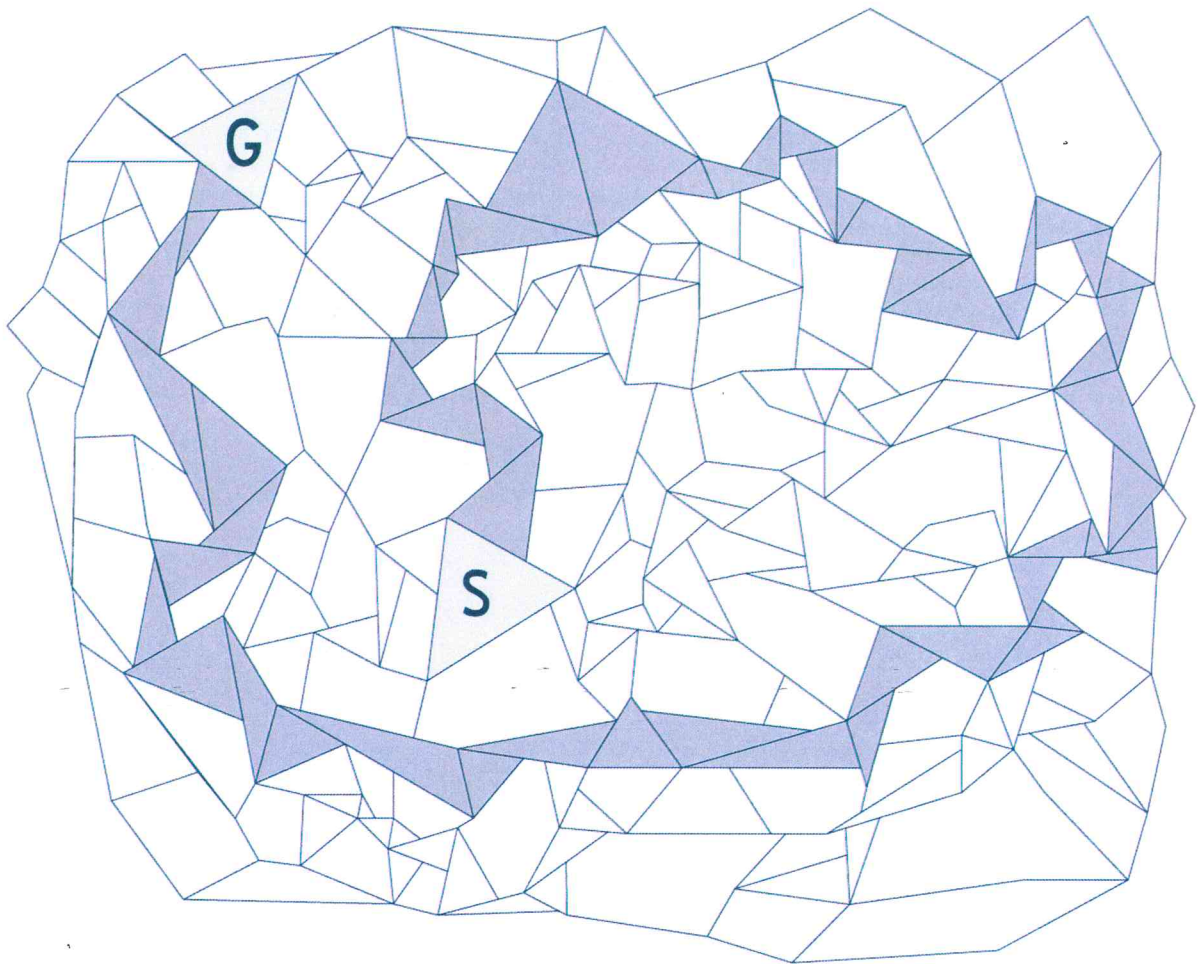
イメージに慣れていない場合は、(1)を切り取って組み立ててみます。

そして、(2)以下をイメージさせてみましょう。

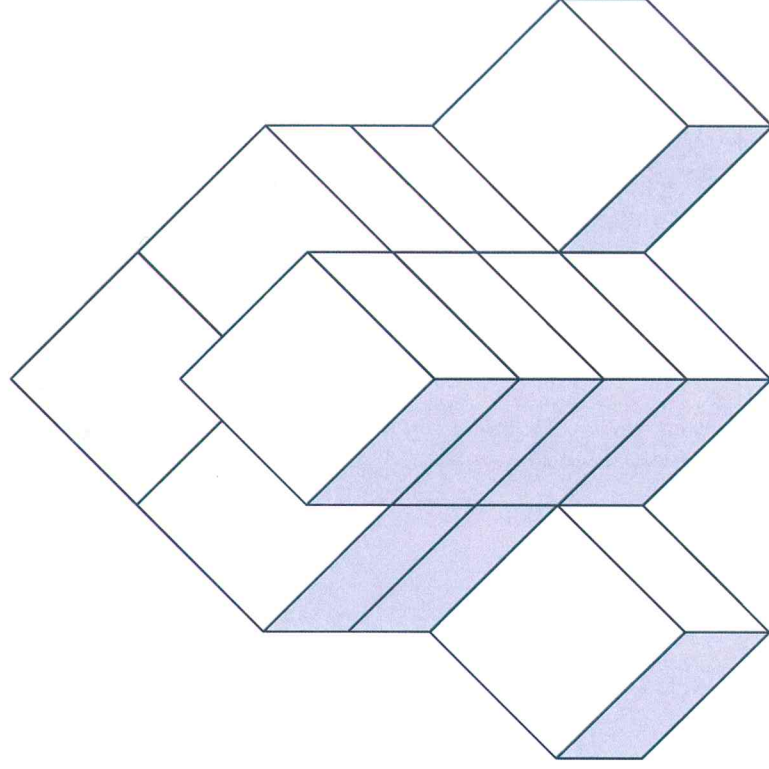
(1)	(2)	(3)	(4)
○	○	×	○

【解答】迷路「となりの三角 ③」

S から G まで、^{へん} ^{せつ} 辺に接している ^{さんかっけい} 三角形を ^{とお} 通って、^{すす} 進
みましょう。



ものまね積み木見取り図



(15M-3)

【解答例】ものまね積み木見取り図 (15M-3)

