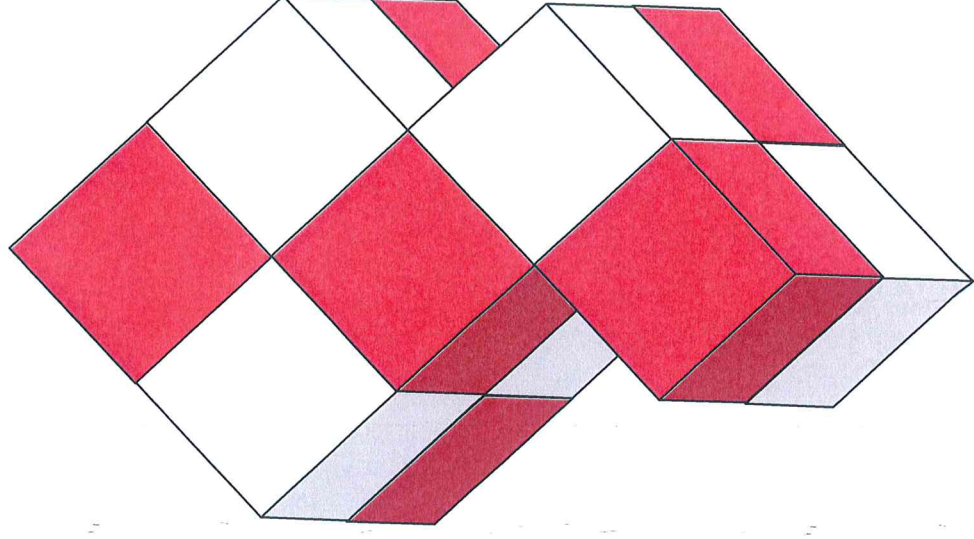
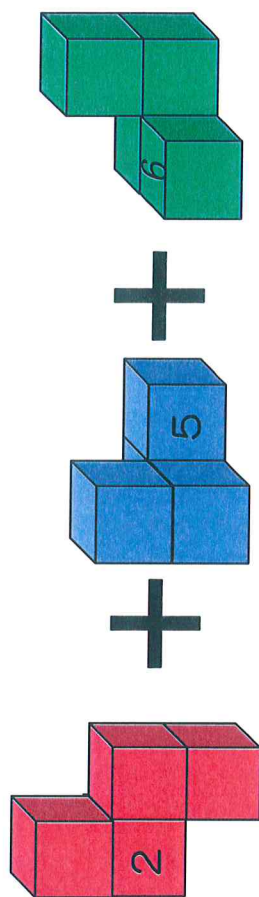
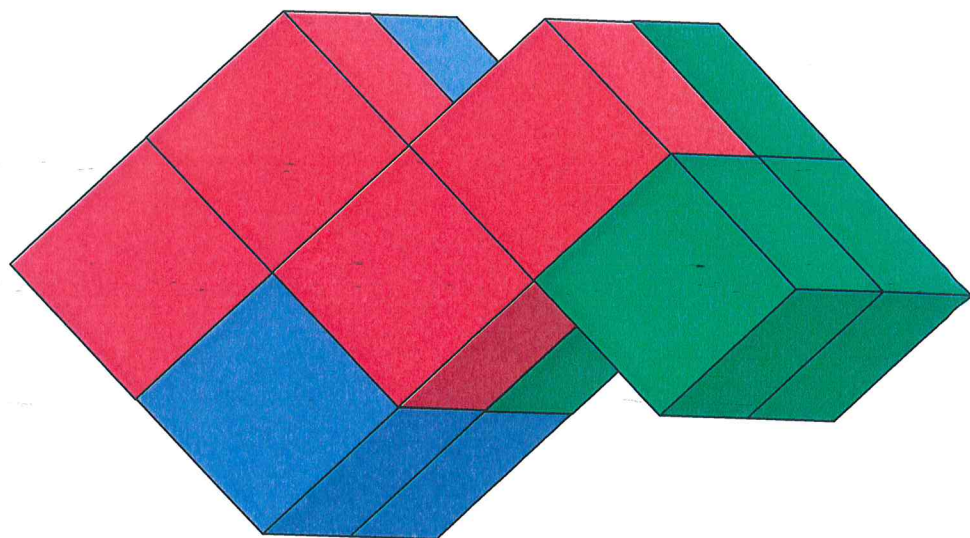


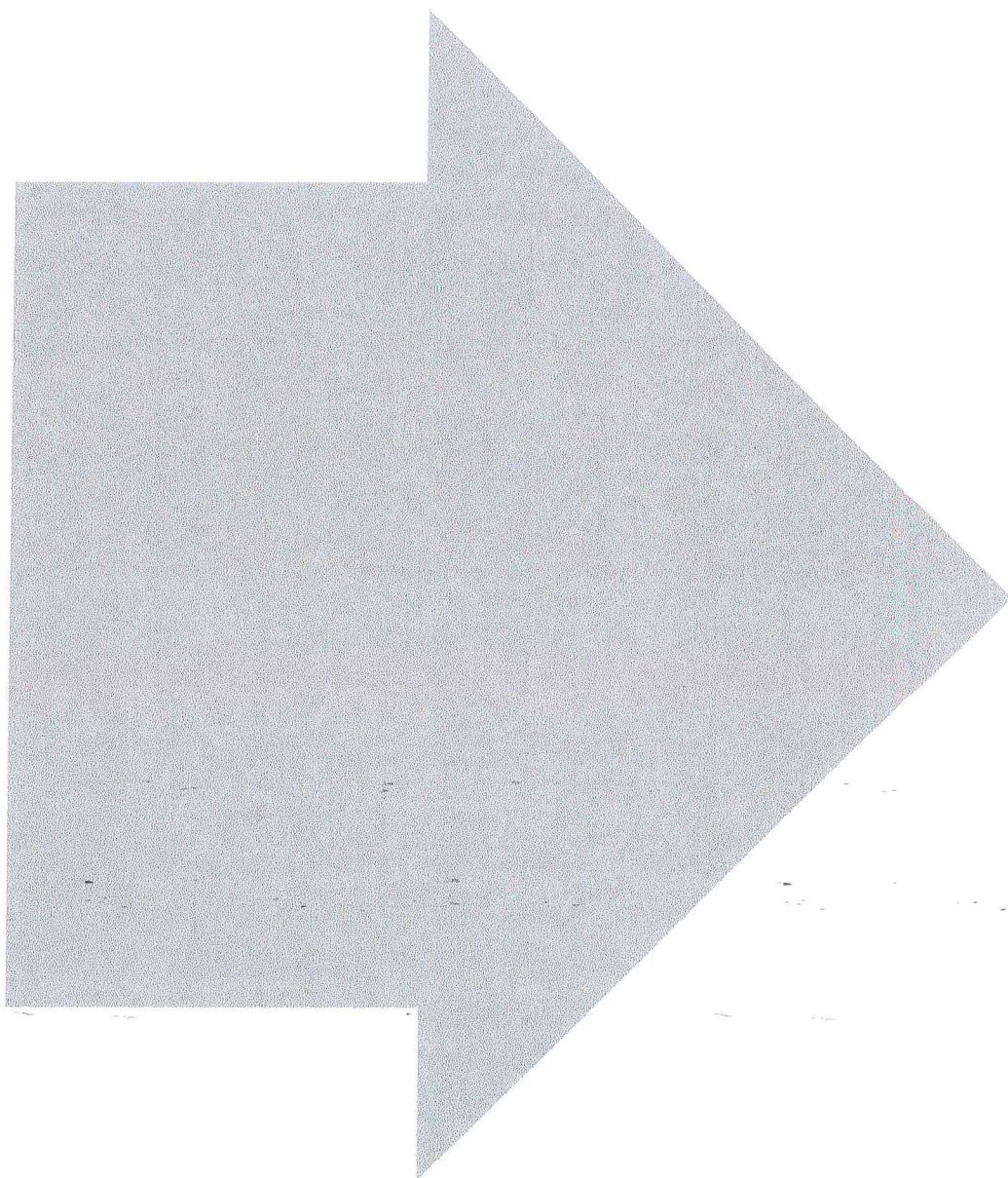
ものまね積み木 見取り図

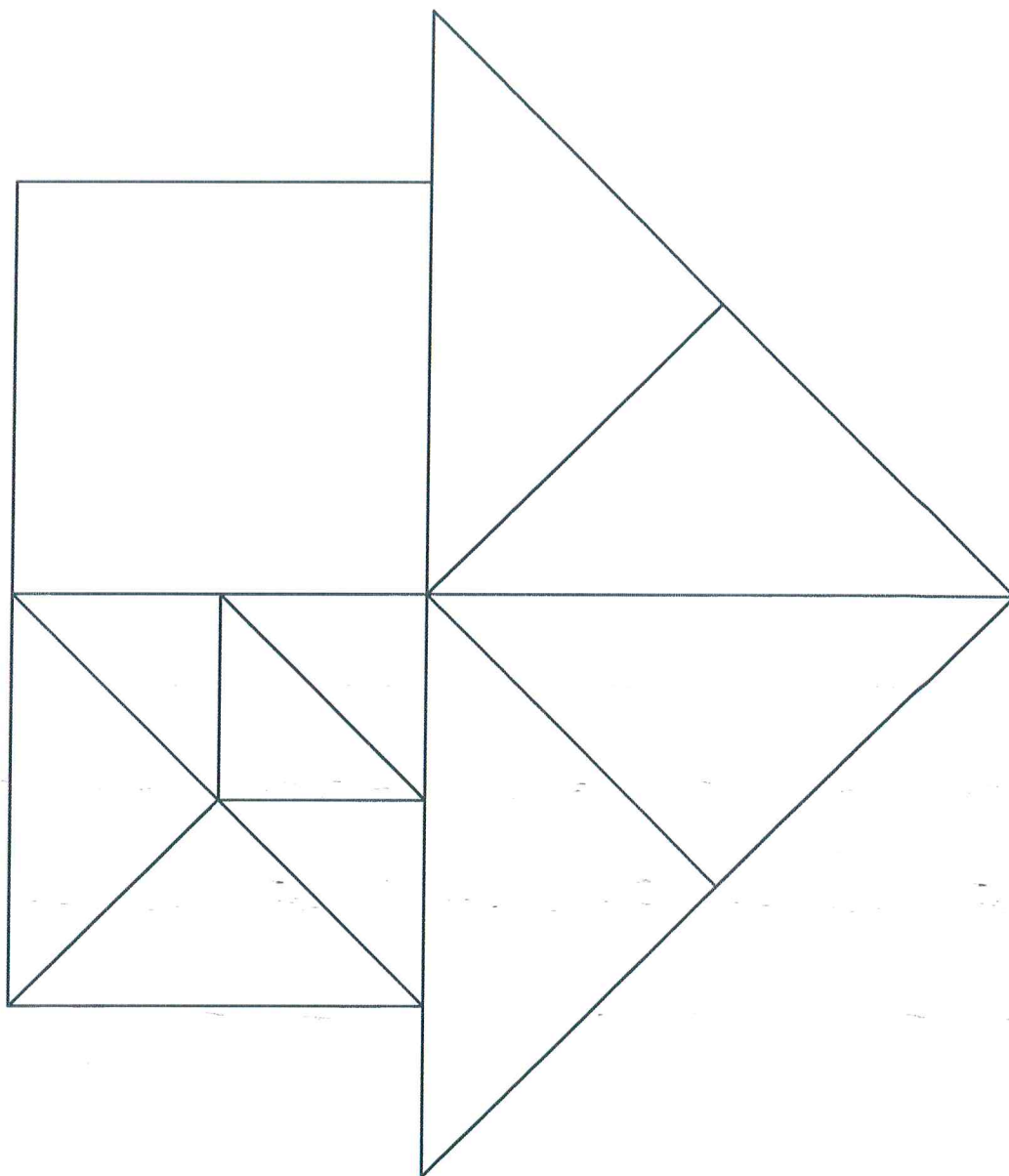


(16M-6)

【解答例】 ものまね積み木見取り図 (16M-6)



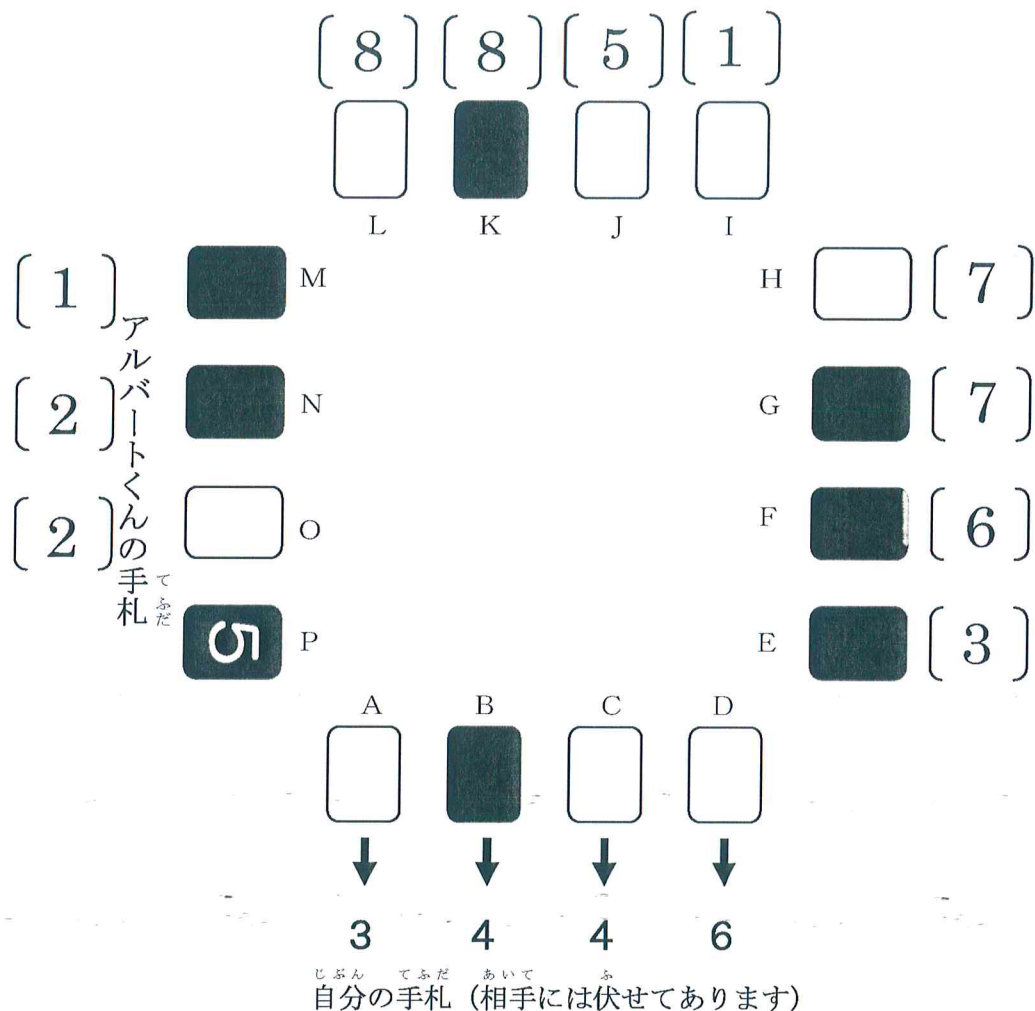




【解答】 詰めアルゴ その63

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。

アルバートくんが、P を使って、H を8とアタックして、はずして
しまいました。次は、あなたがアタックする番です。残りのカードを当
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、6、7、8

【白の残り】 1、2、5、7、8

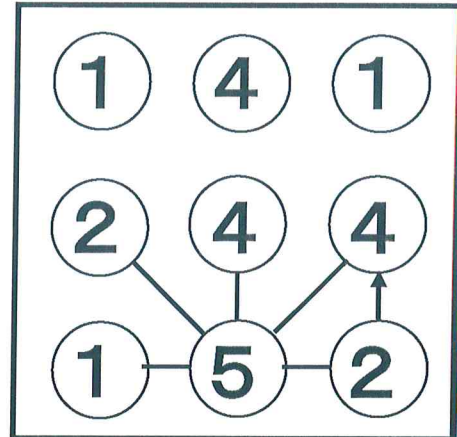
- ・ Hが8ではないことから、まず、L=8がわかります。(定石)
- ・ Hは7以下なので、Gも7以下。Nは4以下なので、K=8が決定。

- M、Nは3以下なので $G=7$ が決定。これより $H=7$ も決定。
- Oは4以下で、しかも、自分の手札に、白の3と4を持っています。また、Oの左に黒が2枚あるので、 $O=1$ はありえませんから、 $O=2$ が決定。
- これより、 $M=1$ 、 $N=2$ が決定。
- 残りの黒E、Fは、相手から見て左から小さい順に3、6に決定。
- 残りの白I、Jは、相手から見て左から小さい順に1、5で完成です。

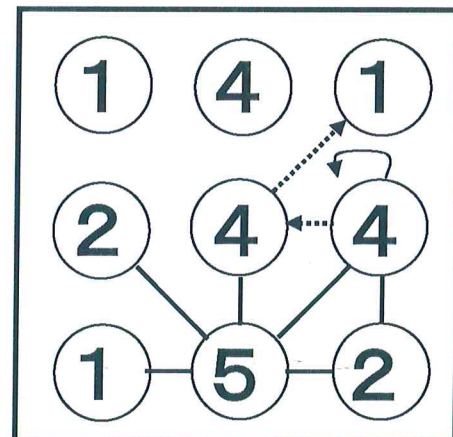
【解答】 ナンバーリンク その63

(考え方の例)

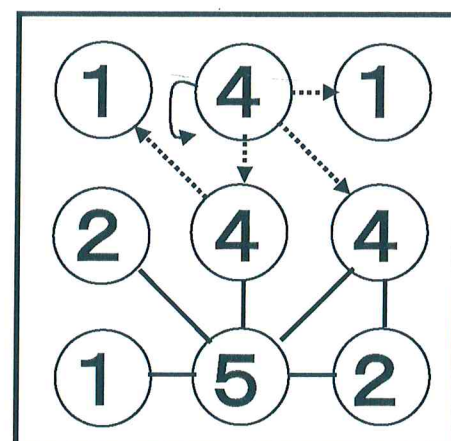
- ・ まず、中下の⑤の5本の線の方法が決定します（定石）。
- ・ それによって、左下の①が決定。
- ・ また、右下②のもう1本の線の方法が決定です。



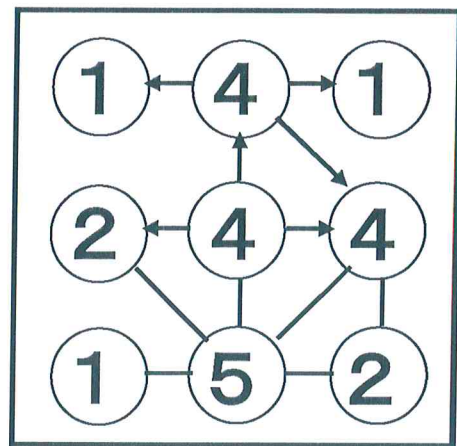
- ・ 中央④からは、あと3本の線が伸びますが、右上①に伸ばしてしまうと、右上①が決定するので、右中④から4本の線を伸ばすことができなくなります。



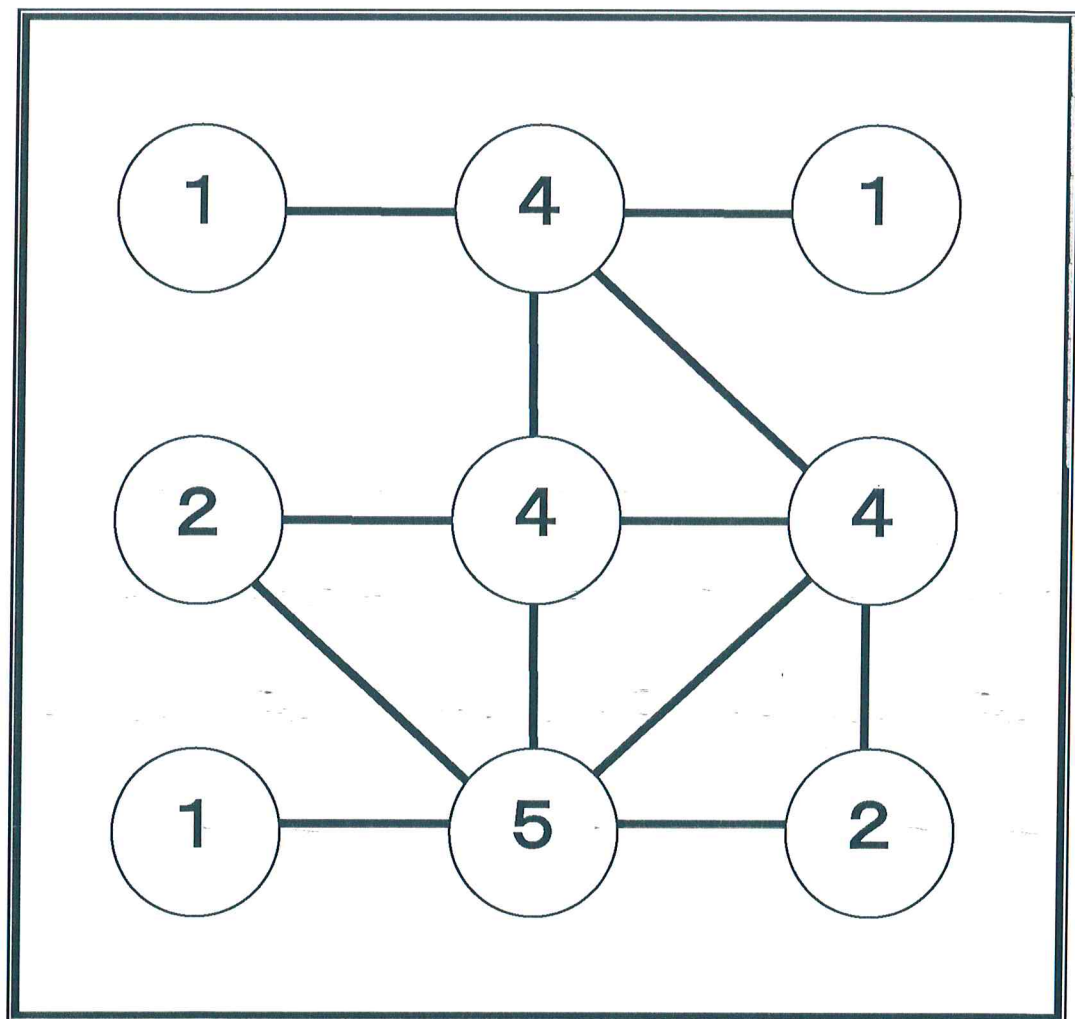
- ・ 同様に、中央④から左上①に線を伸ばしてしまうと、中上④から4本の線を伸ばすことができなくなります。
- ・ したがって、中央④は、右上①や左上①とは、つなぐことができないとわかり、残りの3本の線の伸ばす方向が決まります。



- ・ 残りの中上④が、左右の①と右中④とつながって完成です。



<完成図>



【解答】 チャレペー その63 「守備練習」

ばん ばん せばんごう にん せい と
1 番から 9 番までの背番号をつけた 9 人の生徒がいます。

せばんごう せばんごう じゅんばん せんせい な
背番号 1 番から順に背番号の 1 つおきに 順番に先生の投げ
るボールをとります。 9 番の次は 2 番がとります。

先生は、全部で 20 球のボールを投げました。

と くん ばん
(問い 1) いちろう君の背番号は 1 番です。

くん なんきゅう
いちろう君は何球ボールをとりましたか。

と さいご ひと なんばん
(問い 2) 最後にボールをとった人の背番号は何番ですか。

(考え方の例)

順番に、①③⑤⑦⑨②④⑥⑧①③⑤・・・とボールをとるので、9 人とったらひと回りです。

$$20 \div 9 = 2 \text{ あまり } 2$$

2 回りして、あと 2 人とったのですから、1 番のいちろう君は 3 回順番が回ってきたことになります。

そして、いちろう君の次の順番の人、つまり 3 番の生徒が最後にボールをとることになります。

と (問い 1)	と (問い 2)
3 回	3 番

めいろ こべや だっしゅつ
【解答】 迷路 「小部屋からの脱出 ③」

Sから  まで、 を 2つ 拾って進みましょう。

ただし、^{おな}同じ部屋に^{へや}2度入ってはいけません。

(かべの^{しろ}白い部分は、^{ぶぶん}通り抜けできます。)

