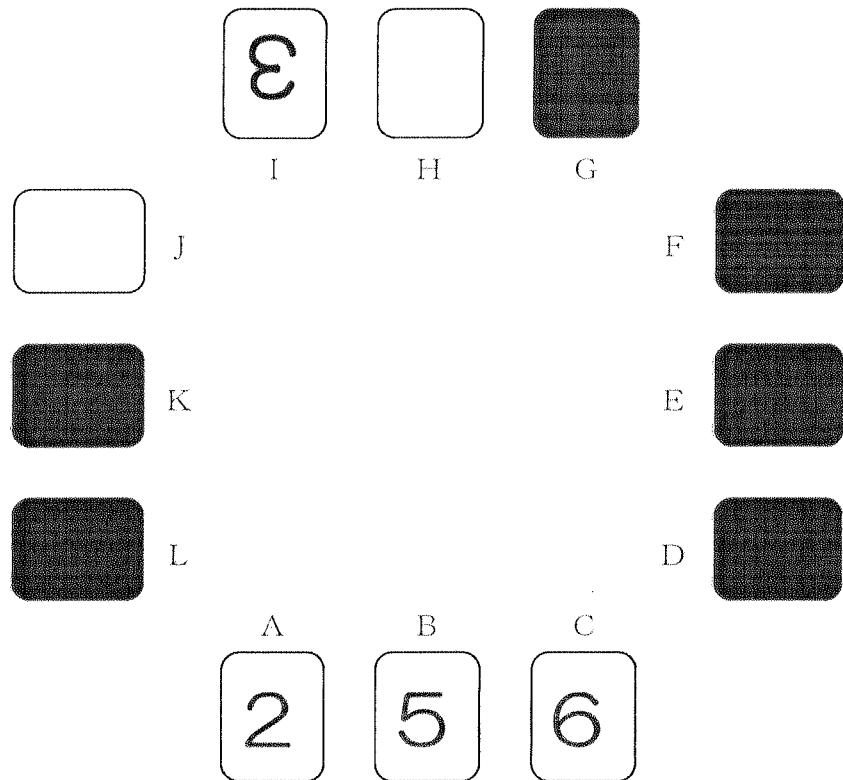


# 【解答】 詰めアルゴ その30

下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。  
 うらになっているカードの数字を当てて、[ ] の中に書き入れなさい。  
 (カードは白と黒の1～6を使っています。)



(考え方の例)

【黒の残り】 1、2、3、4、5、6

【白の残り】 1、4

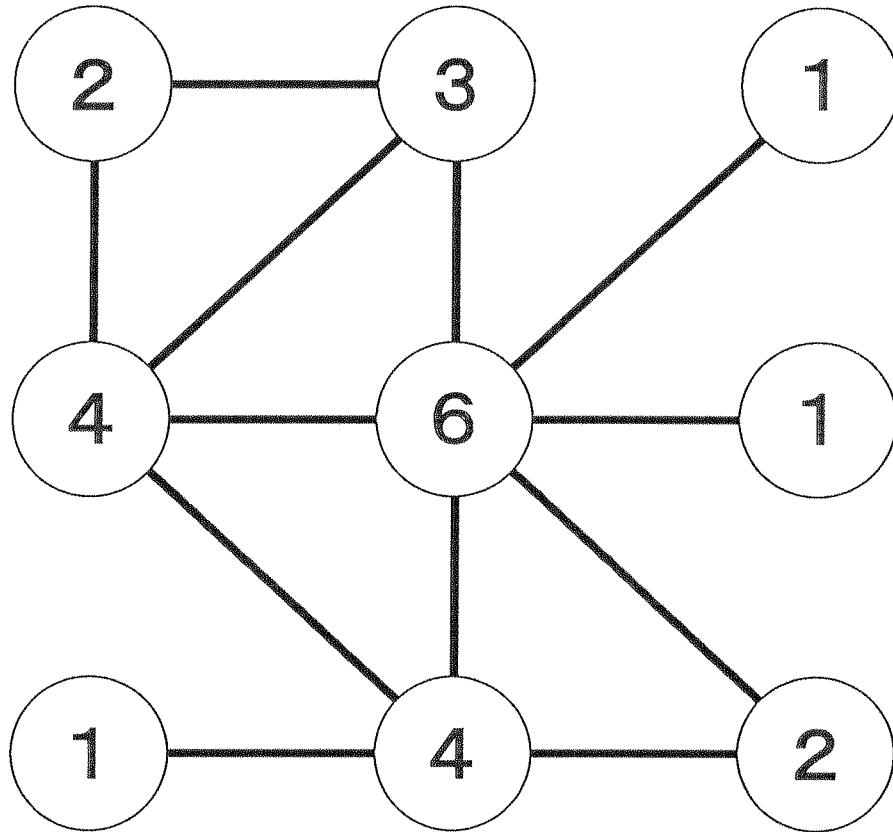
- ・ 白の残りのうち4はJで決まり。よってHは白の残りの1で決まり。
- ・ Hが白1なので、Gは黒1で決まり。
- ・ Jが白4なので、K、Lは順に5、6で決まり (アルゴの基本ルール)。
- ・ D、E、Fは黒の残り。順に2、3、4で完成。

D = { 2 }      E = { 3 }      F = { 4 }

G = { 1 }      H = { 1 }      J = { 4 }

K = { 5 }      L = { 6 }

## 【解答】 ナンバーリンク その30



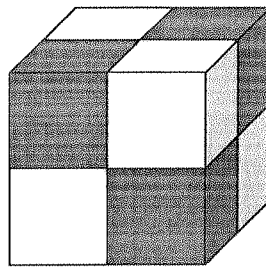
### 【考え方の例】

- ・ 下段真ん中の4に注目…線を引いてはいけないのはどこか？
- ・ 下段真ん中の4から右斜め上の1に線を引くと、下段右の2が線を2本引けなくなる。よって、ここには線を引かず、4は残りの4か所に決まる。
- ・ これより、下段左の1、中段左の4、と決まり、残りも順に決まって完成。

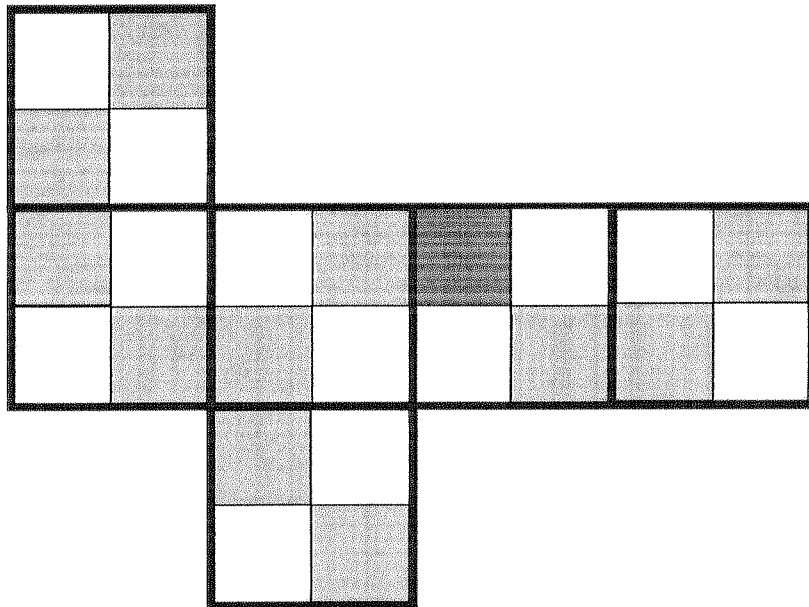
# 【解答】 チャレペー その30

## 「展開ぬり絵 ②」

がようし <sup>つか</sup> 画用紙を使って、どこから <sup>み</sup> 見ても <sup>ず</sup> 図のように <sup>み</sup> 見える <sup>りっぽうたい</sup> 立方体  
(サイコロの <sup>かたち</sup> 形) を <sup>つく</sup> 作りました。下の <sup>した</sup> 図は、この <sup>りっぽうたい</sup> 立方体を  
切 <sup>ひら</sup> って開いた <sup>てんかいず</sup> 展開図です。正 <sup>ただ</sup> しい <sup>ず</sup> 図になるように、黒 <sup>くろ</sup> くぬり  
ましよう。




答え



# 【解答】 迷路 「キーハンター②」

めいろ  
 がつ 月          にち 日          なまえ 名前

この迷路はある3種類の鍵  のある場所を必ず1回だけ通らなければいけません。また、同じ道を二度は通れません。SからGまでの一番近い順路に、線を書きいれなさい。

