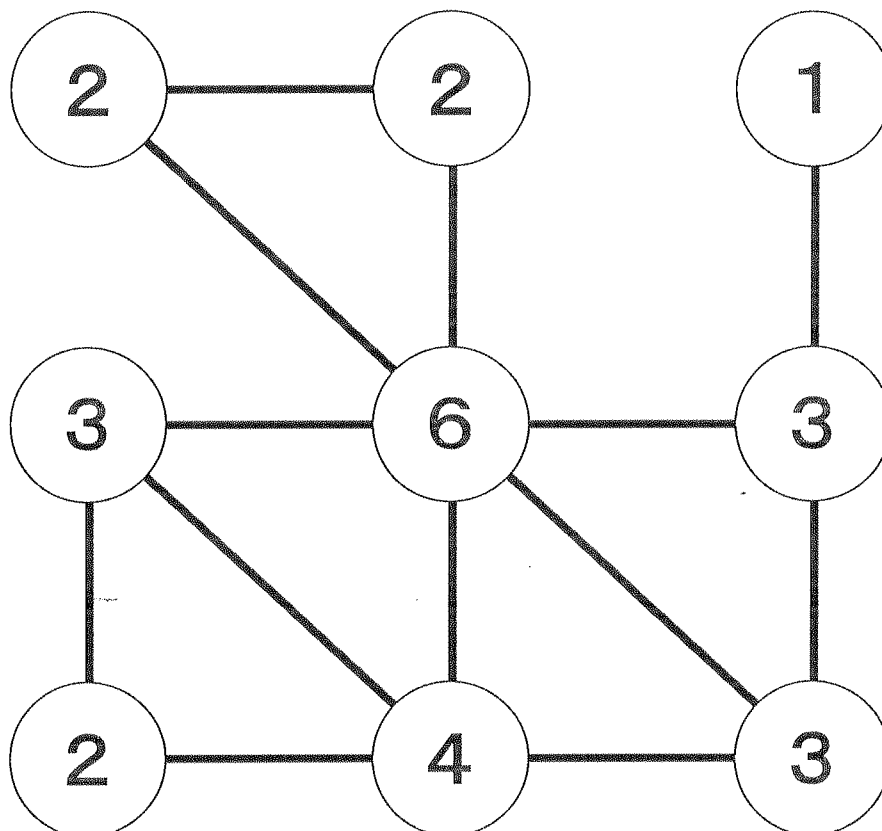


【解答】 ナンバーリンク その34



【考え方の例】

定石：角の③

下段中央④が決まる。

下段左②が決まる。

中央⑥から上段右①につないだとすると、中段右③が残り2か所しかつなげなくなってしまう。ゆえに、⑥と①はつながない。中央⑥が決まる。

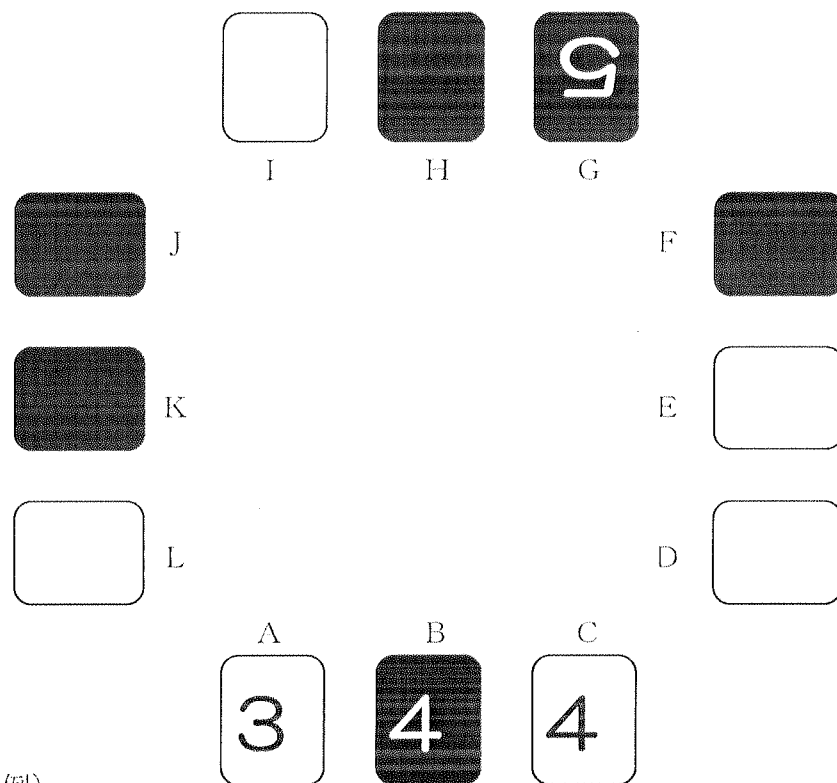
残りはルール通りにつないで完成。

【解答】 詰めアルゴ その34

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のカードがくばられて、味方から、G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1～6を使っています。)



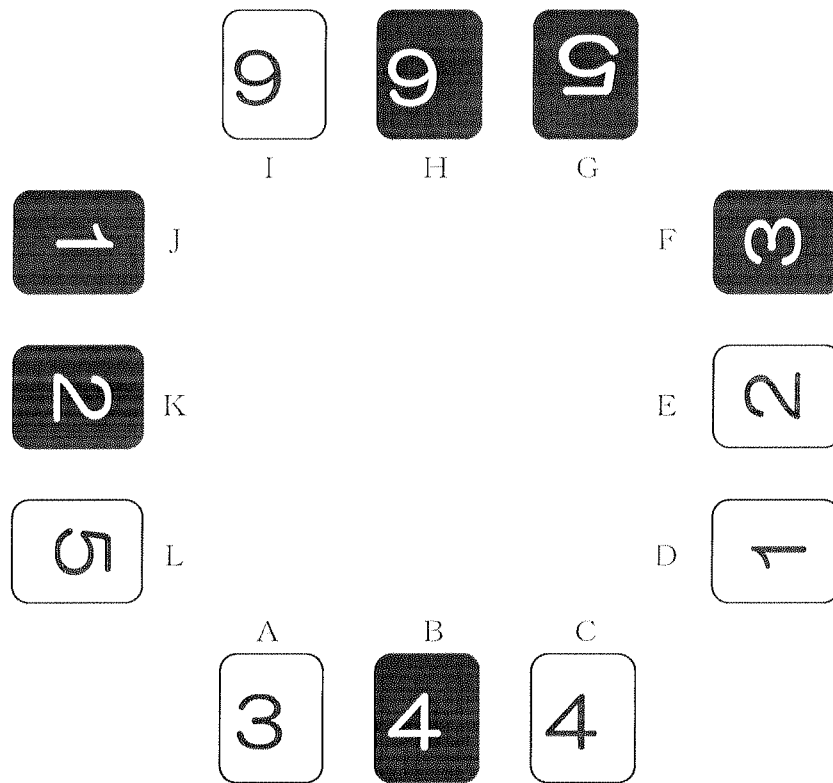
(考え方の例)

黒の残りのカード：1， 2， 3， 6

白の残りのカード：1， 2， 5， 6

- ① Hは黒5より大きい黒のカードなので、H=黒6が決まる。Iは黒6より大きいカードなので、I=白6が決まる。
- ② アルゴの「定石」から、J=黒1、D=白1が決まる。
- ③ 白の残りのカードは2と5。黒の残りのカードは2と3。Eに白の5が入るとFに残りの黒のカードのどちらも入れることができなくなるので、Eは白5ではない。よってE=白2、L=白5が決まる。
- ④ E=白2からF=黒3が決まり、最後にK=黒2が決まる。

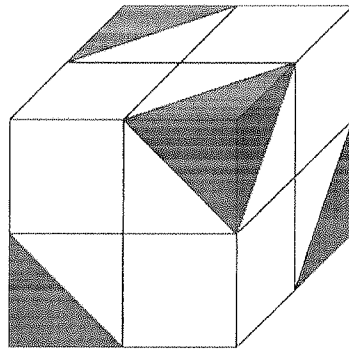
【答え】



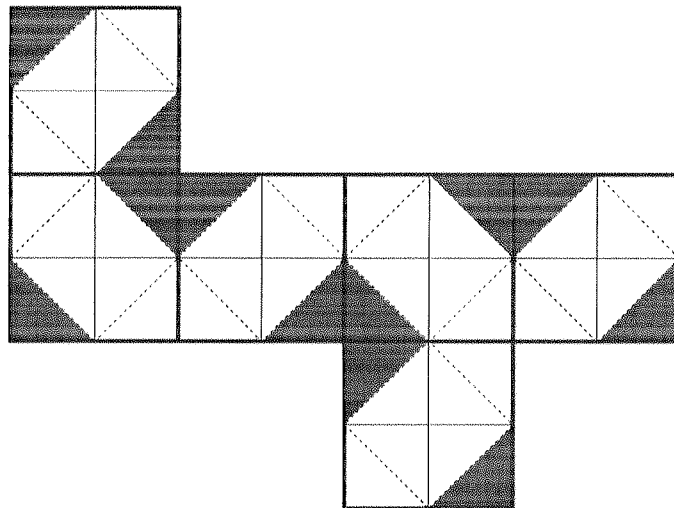
【解答】 チャレペー その34

「展開ぬり絵 ③」

がようし ^{つか} 使って、どこから ^み 見ても ^ず 図のように ^み 見える ^{りっぽうたい} 立方体
(サイコロの ^{かたち} 形) を ^{つく} 作りました。下の ^{した} 図は、この ^{りっぽうたい} 立方体を
^{ひら} 切って ^{てんかい} 開いた ^ず 展開図です。 ^{ただ} 正しい ^ず 図になるように、 ^{くろ} 黒く ^{ぬり} ぬり
ましょう。




答え



※ 展開図を組み立てると図のような立方体になることを、頭の中でイメージしながら確認しましょう。

【解答】^{めいろ}迷路 「キーハンター⑥」

S から G まで、3 種類^{しゅるい}の鍵^{かぎ}  をそれぞれ^{いっご}一個ずつ拾^{ひろ}ってゴール^{おな}しましょう。同じ道^{みち}を二度^{にど}は通れ^{とお}ません。S から G までの一番^{いちばん}近い順^{じゆん}路^ろに、線^{せん}を書きい^かれなさい。

