

Mystery 8. The Boomerang — Solution



English



Русский



Nederlands



Français



Italiano



中文



日本



English

Mystery 8. The Boomerang — Solution

Answer (). Let's start with some guidelines for Holmes' hand value and determine how many points (rounded) must be his hand in order to win a certain place in the session:

- to stay 3rd his hand on discard from Moriarty must score no more than $(99-32)/2=33$ points
- to be 2nd his hand self-drawn must score no less than $(101-32)/4=18$ points and no more than $(199-32)/4=41$ points
- to win the session his hand on discard from Moran must score no less than $(201-32)/2=85$ points

Now, let's review all possible fans, starting from the very beginning. The first line is a hand and hand value concise calculation for discarded and self-drawn tile A. The second line is winning hand representation. The third line are tiles A and B.

Hand 1. Fan #3 All Green

+ → $24+2+2+2 = 30$

points, + → 32 points.

+ → $88+2+2+2+2+1 = 97$ points.

Tile A = / , tile B = .

Hand 2. Fan #4 Nine Gates


+ → $24+2+1+1 = 28$


points, + → 30 points.

+ → $88+2 = 90$ points.

Tile A = / , tile B = .

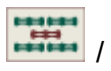


Hand 3. Fan #6 Seven Shifted Pairs

 → 24+2+2+2+1+1

= 32 points, +  → 34 points.


 → 88+2 = 90

points.

Tile A =  /  , tile B =  .

Hand 4. Fan #12 Four Concealed Pungs

 → 16+2+2+2 = 22

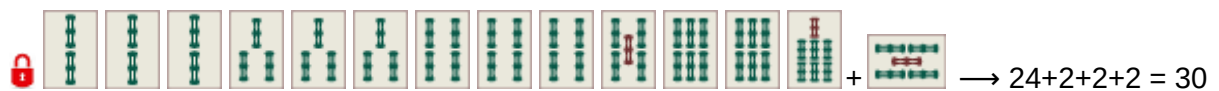
points, +  → 24 points.


 → 64+16+12+2 = 94

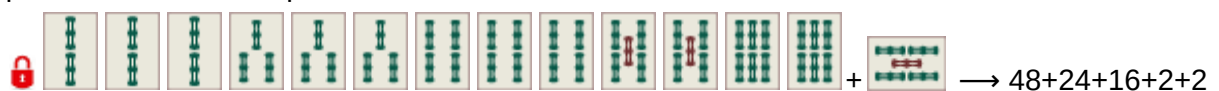
points.

Tile A =  /  , tile B =  .




Hand 5. Fan #15 Four Pure Shifted Pungs

 → 24+2+2+2 = 30

points, +  → 32 points.

 → 48+24+16+2+2 = 92

= 92 points.

Tile A =  /  , tile B =  .





Русский

Задача 8. Бумеранг — Решение

Ответ (👤👤). Сначала определим, какова (с округлением) должна быть стоимость руки Холмса, чтобы занять определенное место в сессии:

- чтобы оказаться на 3-й позиции при сносе Мориарти, его рука должна стоить не более $(99-32)/2=33$ очков;
- чтобы оказаться на 2-й позиции при выигрыше со стены его рука должна стоить не менее $(101-32)/4=18$ очков, но и не более $(199-32)/4=41$ очка;
- чтобы выиграть сессию, его рука при сносе Морана должна стоить не менее $(201-32)/2=85$ очков.

А теперь давайте рассмотрим все возможные фаны, начиная с основного. Первая строка представляет собой краткое вычисление стоимости руки со сноса кости **A** и при выигрыше со стены. Вторая строка представляет собой представление выигрышной руки. Третья строка — кости **A** и **B**.

Рука 1. Фан №3 Все зелёные

$$\text{🔒} \left[\text{🐦} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} \right] \rightarrow 24+2+2+2 = 30$$

$$\text{очков, } + \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \rightarrow 32 \text{ очка.}$$

$$\text{🔒} \left[\begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} \right] \rightarrow 88+2+2+2+2+1 = 97 \text{ очков.}$$

$$\text{Кость } A = \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} / \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix}, \text{ кость } B = \text{🐦}.$$

Рука 2. Фан №4 Девять врат

$$\text{🔒} \left[\text{🐦} \mid \text{🐦} \mid \text{🐦} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} \right] \rightarrow 24+2+1+1 = 28$$

$$\text{очков, } + \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \rightarrow 30 \text{ очков.}$$


$$\text{🔒} \left[\text{🐦} \mid \text{🐦} \mid \text{🐦} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{M} \\ \text{M} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{||||} \\ \text{||||} \end{matrix} \mid \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} \right] \rightarrow 88+2 = 90$$

очков.

$$\text{Кость } A = \begin{matrix} \text{====} \\ \text{====} \end{matrix} / \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix}, \text{ кость } B = \begin{matrix} \text{||} \\ \text{||} \end{matrix}.$$




Рука 3. Фан №6 Семь смещённых пар

 → 24+2+2+2+1+1

= 32 очка, +  → 34 очка.


 → 88+2 = 90

ОЧКОВ.

Кость A =  /  , Кость B =  .

Рука 4. Фан №12 Четыре закрытых панга

 → 16+2+2+2 = 22

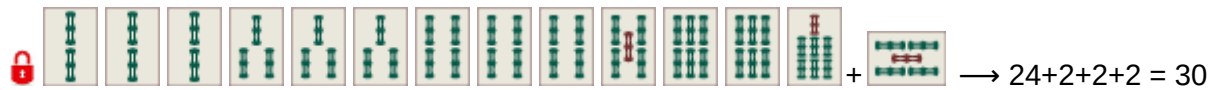
очка, +  → 24 очка.


 → 64+16+12+2 = 94

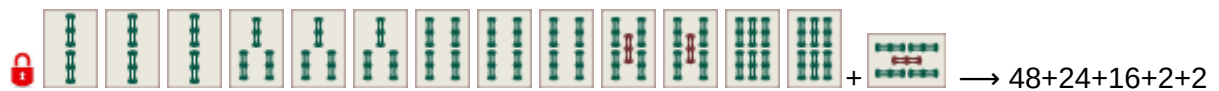
очка.

Кость A =  /  , Кость B =  .




Рука 5. Фан №15 Четыре чистых смещённых панга

 → 24+2+2+2 = 30

очков, +  → 32 очка.

 → 48+24+16+2+2 = 92

очка.

Кость A =  /  , Кость B =  .





Nederlands

Mysterie 8. De boemerang — Oplossing

Antwoord (). Laten we beginnen met enkele richtlijnen voor de handwaarde van Holmes en bepalen hoeveel punten (afgerond) zijn hand moet zijn om een bepaalde plaats in de sessie te winnen:

- om 3e te blijven, moet zijn hand bij het afleggen van Moriarty niet meer scoren dan $(99-32)/2=33$ punten
- om 2e zijn hand zelf gepakt te zijn, moet hij niet minder scoren dan $(101-32)/4=18$ punten en niet meer dan $(199-32)/4=41$ punten
- om de sessie te winnen moet zijn hand op afleg van Moran niet minder scoren dan $(201-32)/2=85$ punten

Laten we nu alle mogelijke combinaties bekijken, vanaf het allereerste begin. De eerste regel is een beknopte berekening van de hand- en handwaarde voor weggegooide en zelf gepakt tegel A. De tweede regel is de weergave van de winnende hand. De derde regel zijn tegels A en B.

Hand 1. Combinatie #3 Jade spel

→ $24+2+2+2 = 30$

punten, + → 32 punten.

→ $88+2+2+2+2+1 = 97$ punten.

Tegel A = / , tegel B =

Hand 2. Combinatie #4 Negen poorten


→ $24+2+1+1 = 28$


punten, + → 30 punten.


→ $88+2 = 90$ punten.




Tegel A = / , tegel B =

Hand 3. Combinatie #6 Zeven zuiver oplopende tweelingen

 → 24+2+2+2+1+1


= 32 punten, +  → 34 punten.

 → 88+2 = 90 punten.

Tegel A =  / , tegel B = .

Hand 4. Combinatie #12 Vier verborgen pungen


 → 16+2+2+2 = 22


punten, +  → 24 punten.

 → 64+16+12+2 = 94 punten.




Tegel A =  / , tegel B = .

Hand 5. Combinatie #15 Vier zuivere oplopende pungen

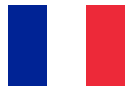
 → 24+2+2+2 = 30

punten, +  → 32 punten.

 → 48+24+16+2+2 = 92 punten.

Tegel A =  / , tegel B = .





Français

Mystère 8. Le boomerang — Solution

Répondre (🧑🏻‍🔍🧑🏻‍🔍). Commençons par quelques lignes directrices pour la valeur de la main de Holmes et déterminons combien de points (arrondis) doit être sa main pour gagner une certaine place dans la session :

- pour rester 3e, sa main en cas de défausse de Moriarty ne doit pas marquer plus de $(99-32)/2=33$ points ;
- pour être 2e, sa main tirée au sort doit marquer pas moins de $(101-32)/4=18$ points et pas plus de $(199-32)/4=41$ points ;
- pour gagner la session, sa main en cas de défausse de Moran doit marquer au moins $(201-32)/2=85$ points.

Maintenant, passons en revue tous les combinaisons possibles, en commençant par le tout début. La première ligne est un calcul concis de valeur de main et de main pour la tuile A, défaussée et tirée soi-même. La deuxième ligne est la représentation de la main gagnante. La troisième ligne sont les tuiles A et B.

Main 1. Combinaison n° 3 **Main Verte**

🔒 + → $24+2+2+2 = 30$

points, + → 32 points.

🔒 + → $88+2+2+2+2+1$

= 97 points.

Tuile A = / , tuile B = .

Main 2. Combinaison n° 4 **Neuf Portes**

🔒 + → $24+2+1+1 = 28$

points, + → 30 points.

🔒 + → $88+2 = 90$

points.

Tuile A = / , tuile B = .

Main 3. Combinaison n° 6 **Sept Paires Pures Consécutives**

→ 24+2+2+2+1+1

= 32 points, + → 34 points.

→ 88+2 = 90 points.

Tuile A = / , tuile B = .

Main 4. Combinaison n° 12 **Quatre Pungs Cachés**

→ 16+2+2+2 = 22

points, + → 24 points.

→ 64+16+12+2 = 94 points.

Tuile A = / , tuile B = .

Main 5. Combinaison n° 15 **Quatre Pungs Purs Consécutifs**

→ 24+2+2+2 = 30

points, + → 32 points.

→ 48+24+16+2+2 = 92 points.

Tuile A = / , tuile B = .





Italiano

Enigma 8. Il boomerang — Soluzione

Risposta (). Cominciamo con alcune linee guida per il valore della mano di Holmes e determiniamo quanti punti (arrotondati) deve essere la sua mano per vincere un determinato posto nella sessione:

- per rimanere 3° la sua mano su scarto di Moriarty non deve ottenere più di $(99-32)/2=33$ punti
- per essere 2a mano chiusura pescata deve ottenere un punteggio non inferiore a $(101-32)/4=18$ punti e non superiore a $(199-32)/4=41$ punti
- per vincere la sessione la sua mano scartata da Moran non deve segnare meno di $(201-32)/2=85$ punti

Ora, esaminiamo tutte le possibili combinazioni, partendo dall'inizio. La prima riga è un calcolo conciso del valore della mano e della mano per la tessera **A** scartata e chiusura pescata. La seconda riga è la rappresentazione della mano vincente. La terza riga sono le tessere **A** e **B**.

Mano 1. Combinazione n.3 Tutto Verde

$\rightarrow 24+2+2+2 = 30$ punti, + $\rightarrow 32$ punti.

$\rightarrow 88+2+2+2+2+1 = 97$ punti.

Tessera **A** = / , tessera **B** = .


Mano 2. Combinazione n.4 Casa Piena di Nove Pezzi


$\rightarrow 24+2+1+1 = 28$ punti, + $\rightarrow 30$ punti.


$\rightarrow 88+2 = 90$ punti.




Tessera **A** = / , tessera **B** = .

Mano 3. Combinazione n.6 **Sette Coppie Consecutive di Colore**

 → 24+2+2+2+2+1+1


= 32 punti, +  → 34 punti.

 → 88+2 = 90
punti.

Tessera A =  / , tessera B = .

Mano 4. Combinazione n.12 **Quattro Tris Coperti**


 → 16+2+2+2 = 22


punti, +  → 24 punti.

 → 64+16+12+2 = 94
punti.




Tessera A =  / , tessera B = .

Mano 5. Combinazione n.15 **Quattro Tris Consecutivi di Colore**

 → 24+2+2+2 = 30

punti, +  → 32 punti.

 → 48+24+16+2+2 = 92
punti.

Tessera A =  / , tessera B = .





中文

谜8。回旋镖，解


回答 (👤👤)。让我们从关于福尔摩斯手牌价值的一些准则开始，并确定要赢得本届比赛的某个位置，他的手必须得多少分（四舍五入）：

- 保持第三名的话，莫里亚蒂必须弃牌得分不超过 $(99-32)/2=33$ 分。
- 要成为第二手，自摸和必须得分不低于 $(101-32)/4=18$ 分且不超过 $(199-32)/4=41$ 分。
- 要赢得比赛，他从莫兰弃牌的手必须得分不少于 $(201-32)/2=85$ 分。




现在，让我们从一开始就回顾所有可能的番种。第一行是丢弃和自摸和牌A的手牌和手牌价值的简洁计算。第二行是获胜的手牌表示。第三行是牌A和B。

手1。番种号3 绿一色

  +  → $24+2+2+2 = 30$


分，+  = 32分。


  +  → $88+2+2+2+2+1 = 97$ 分。




牌A =  / ，牌B = 。

手2。番种号4 九莲宝灯

  +  → $24+2+1+1 = 28$


分，+  → 30分。

  +  → $88+2 = 90$ 分。




牌A =  / ，牌B = 。

手3。番种号6 连七对

  +  → $24+2+2+2+1+1$

= 32分，+  → 34分。

 → 88+2 = 90分。

牌A =  / ，牌B = 。

手4。番种号12 四暗刻


 → 16+2+2+2 = 22


分，+  → 24分。

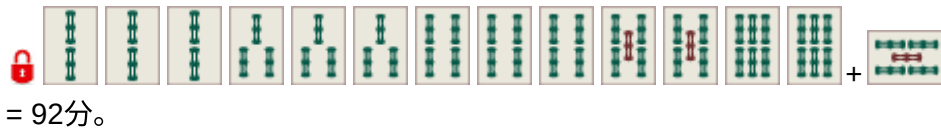
 → 64+16+12+2 = 94分。




牌A =  / ，牌B = 。

手5。番种号15 一色四节高

 → 24+2+2+2 = 30

分，+  → 32分。

 → 48+24+16+2+2 = 92分。

牌A =  / ，牌B = 。





日本

ミステリー8。ブーメラン、解決


回答 (👤👤)。ホームズの手の価値に関するいくつかのガイドラインから始めて、セッションの特定の場所に勝つために彼の手でなければならない点 (四捨五入) の数を決定しましょう。

- モリアーティからの投棄で3番目のハンドを維持するには、スコアが $(99-32)/2=33$ 点。
- 2番目になるには、彼の自摸和のスコアは $(101-32)/4=18$ 点ト以上、 $(199-32)/4=41$ 点以下でなければなりません。
- セッションに勝つためには、モランからの破棄で彼の手は $(201-32)/2=85$ 点以上のスコアでなければなりません。




それでは、最初から考えられるすべての役を確認しましょう。最初の行は、捨てられた自摸和牌Aの手と手の値の簡潔な計算です。2番目の行は、勝者の手の表現です。3行目は牌AとBです。

ハンド1。役番号3 緑一色











   +  → $24+2+2+2 = 30$


点、+  → 32点。

             +  → $88+2+2+2+2+1 = 97$ 点。




牌A =  / 、牌B = 。

ハンド2。役番号4 九蓮宝燈

             +  → $24+2+1+1 = 28$

点、+  → 30点。

             +  → $88+2 = 90$ 点。

牌A =  / 、牌B = 。

ハンド3。役番号6 連七対

= 32点、+ → 34点。

牌A = / 、牌B =

ハンド4。役番号12 四暗刻

点、+ → 24点。

牌A = / 、牌B =

ハンド5。役番号15 一色四節高

点、+ → 32点。

牌A = / 、牌B =

