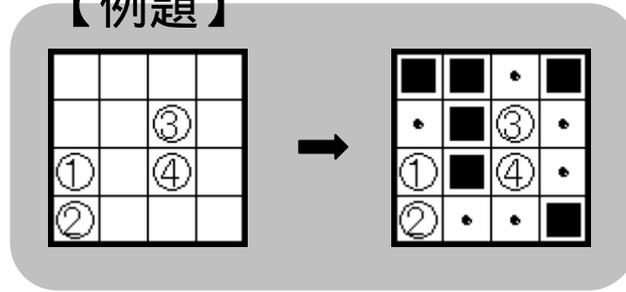


# モビリティ

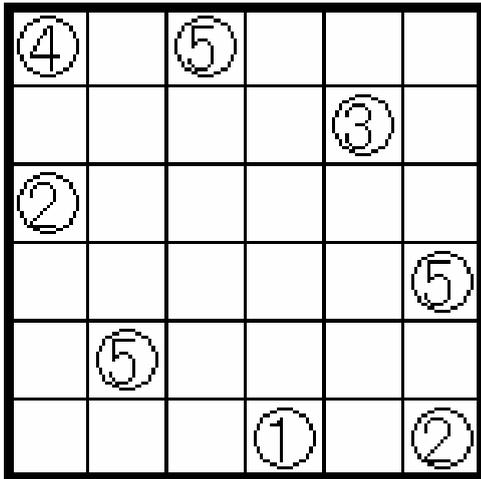
## ルール

- 1: 盤面にいくつかの黒マス（黒マス）を配置する。
- 2: 数字は、その位置から黒マスや他の数字を通過することなく移動できるマスの数を表す。

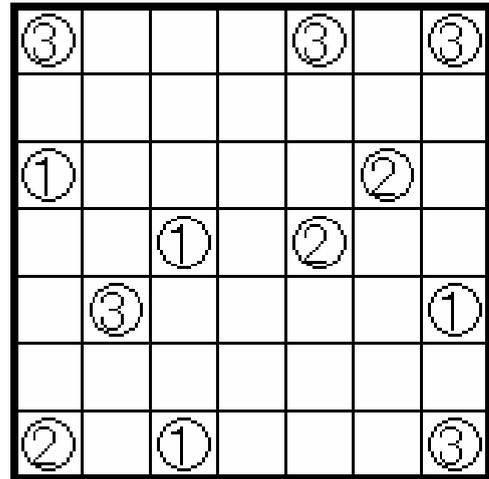
### 【例題】



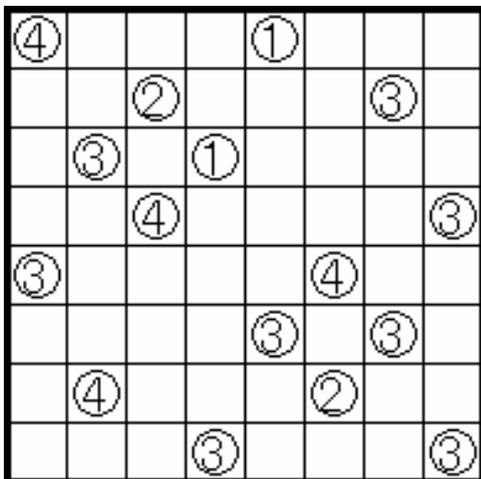
## 壹



## 弐



## 参



## 肆

