

サーチャー

ルール

- 1 : パズル面を壁で仕切り、四マスのブロックにする。
このときブロック内に余計な壁があってはならない。
- 2 : 数字はそのマスから上下左右をみたときの、壁までの距離の総和である。

【例題】

2	3	2	2
2	1	1	3
2	1	2	2
3	1	2	1

→

2	3	2	2
2	1	1	3
2	1	2	2
3	1	2	1

壹

2		2		2
	1		2	1
3		2		2
	1		2	3
3		1		1
	3		2	3

弐

		2	3		
2	2			1	3
		2	2		
3	1			1	3
		2	2		
2	1			3	3

参

	2		2		1		1
2		2		2		2	
	1		3		2		3
2		3		2		2	
	2		3		3		3
2		2		1		1	
	1		1		2		2
3		2		3		2	

肆

2		3		3		2	
	1		1		2		1
	1		3		2		2
3		2		3		2	
1		2		1		2	
	2		3		3		1
	1		1		1		2
2		3		2		2	