

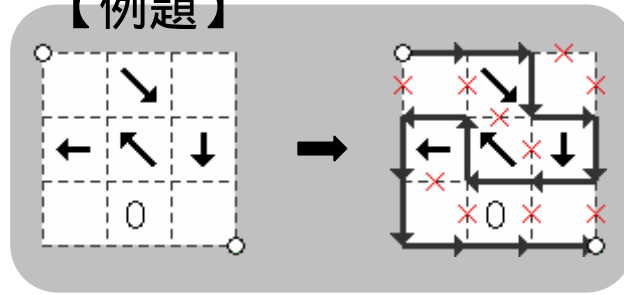
ベクトルメイズ

ルール

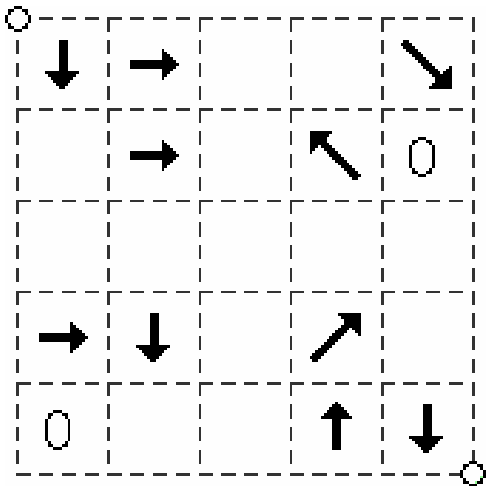
- 1: 左上のスタートから、右下のゴールまでを枝分かれのない順方向の矢印でつなぐ。
- 2: パズル面の矢印、及び0は、その周囲四辺に入る矢印をベクトルとして見たときの和を表す。

例) 右 + 上なら右斜め上、上 + 下ならば0になります。

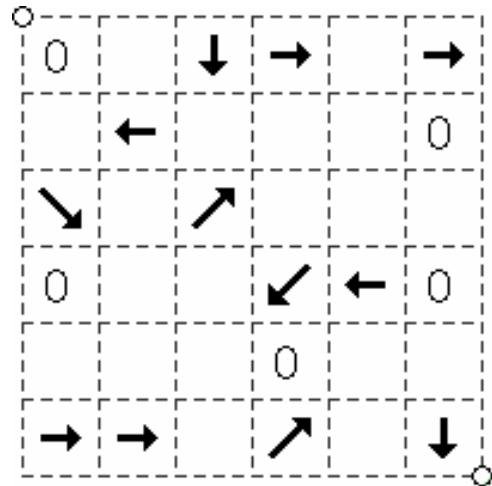
【例題】



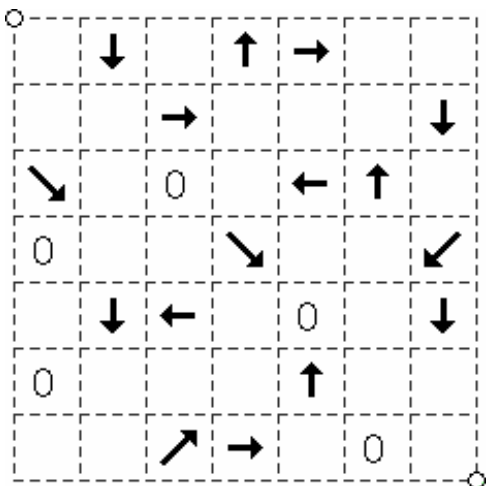
壹



貳



参



肆

