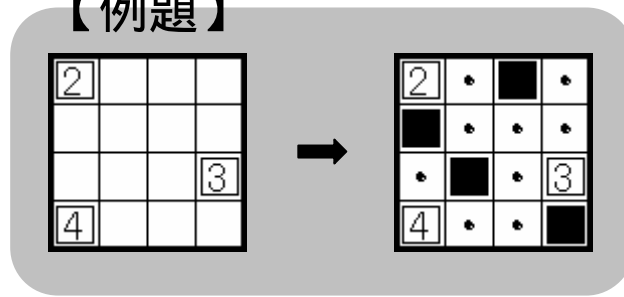


ワンターン

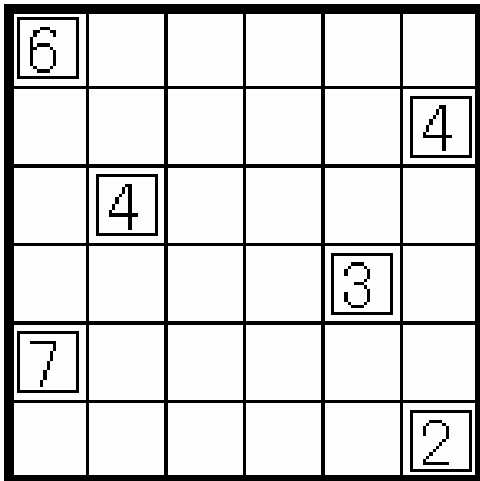
ルール

- 縦横に連続しないように盤面にいくつかの黒マス（黒いマス）を配置する。
このとき黒マスによって盤面が分断されてはいけない。
- 数字は、その位置から黒マスを通り越さず、ちょうど一回だけ曲がって到達できる最も遠いマスまでの距離を表す。（数字マスは白マスとして扱う。）

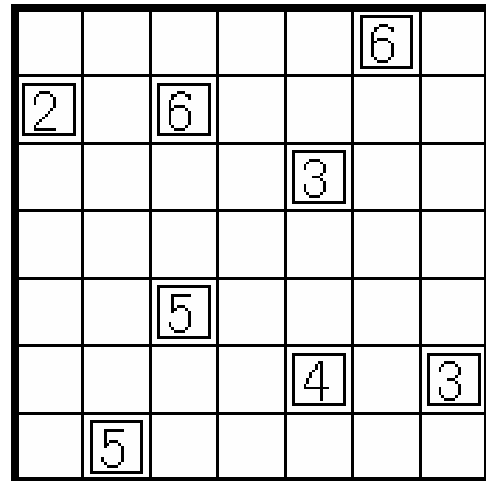
【例題】



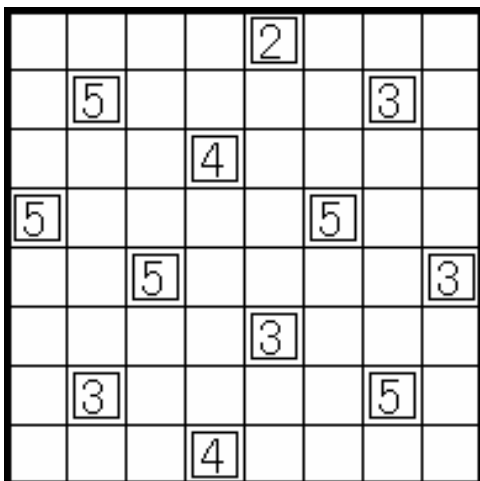
壹



弐



参



肆

