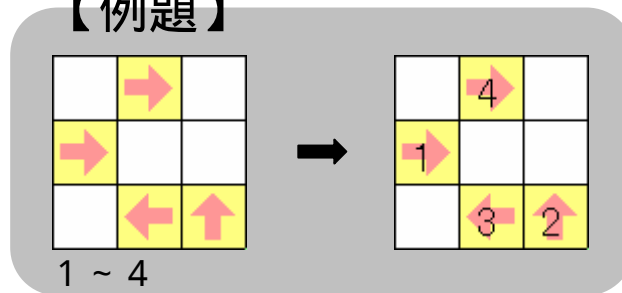


# ラピッドキューブ

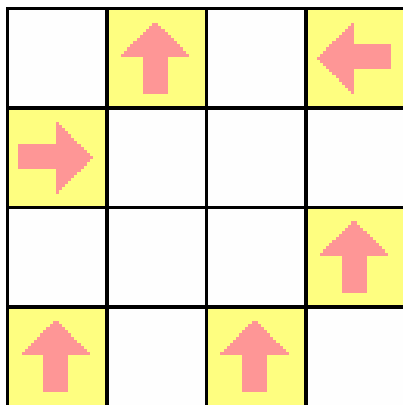
## ルール

- 1 : 盤面に配置されているいくつかの立方体（黄マス）に、指定された範囲の数字を一つずつ割り当てる。
- 2 : 数字は立方体の「速度」を表す。各立方体は1の立方体が1マス動く間に割り当てられた数字のマスだけ”連続的”に移動する。
- 3 : 立方体を矢印の方向に一斉に動かしたときに、全ての立方体が盤面の内側で重なることなく外に出られるようにする。

### 【例題】

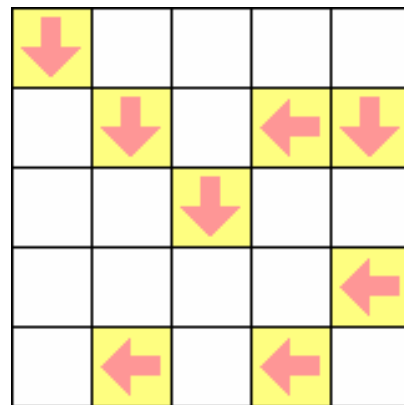


### 壹



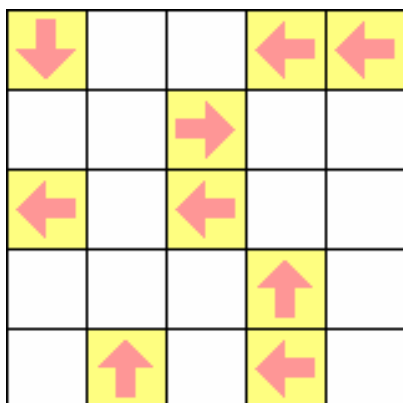
1 ~ 6

### 弐



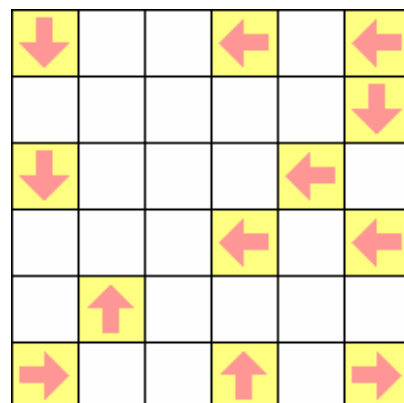
1 ~ 8

### 参



1 ~ 9

### 肆



1 ~ 12