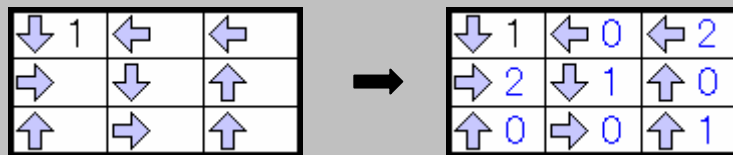


アンダーナンバー

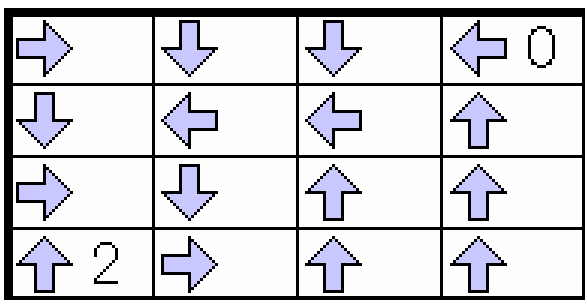
ルール

- 1 : パズル面の全てのマスに数字を入れる。
- 2 : 数字は、その矢印が指している方向に、「自分より小さい数字」がいくつ入るかを表す。
また、その方向に「自分と同じ数字」は入らない。

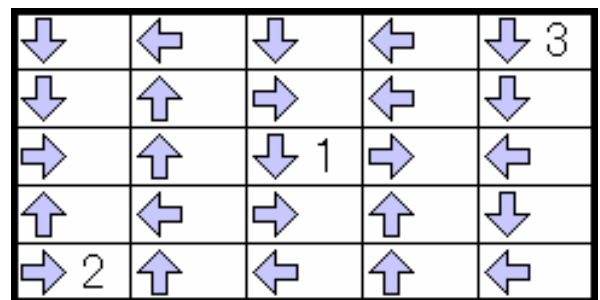
【例題】



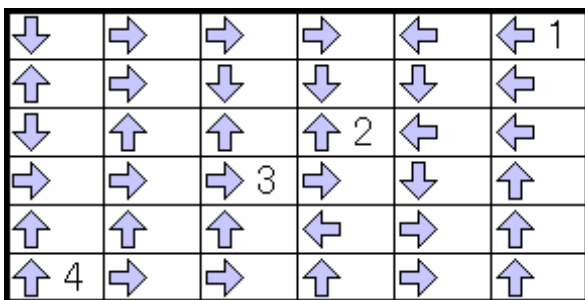
壹



貳



参



肆

