

ナイトの周遊問題

ルール ナイトは、下の図のように動けます(桂馬とび)。●からスタートして、ぴったりゴール(☆)までたどりつけてください。

れい

		☆				
	5					
			●			
4					1	
			2			
	3					

だい1もん

	☆			
		1		
●				

☆ゴール

着地したところを、1, 2, 3と順に書いていってください。

●スタート

だい2もん

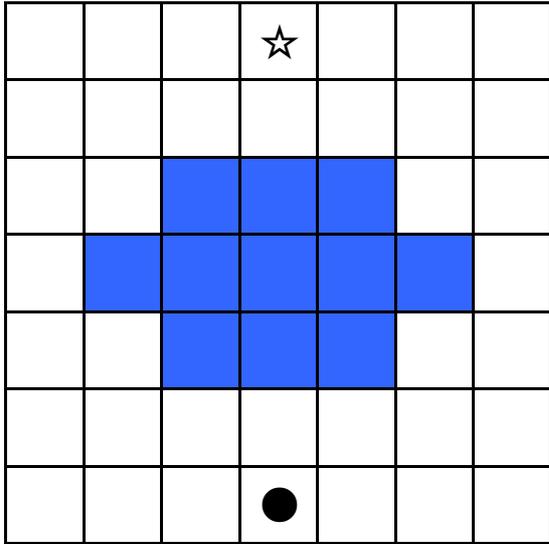
				☆
		1		
●				

☆ゴール

着地したところを、1, 2, 3と順に書いていってください。

●スタート

だい3もん



● スタート

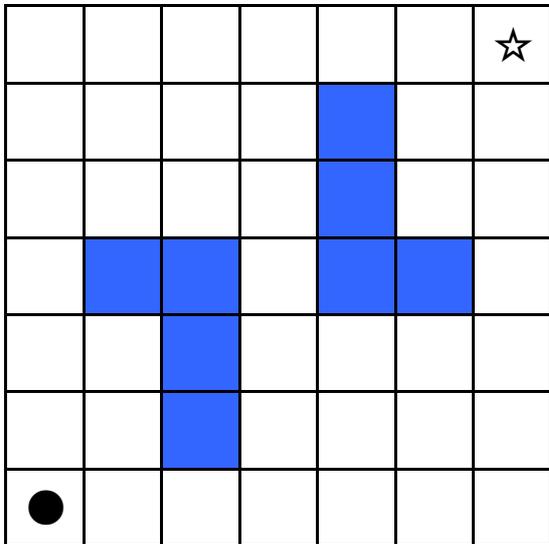
☆ ゴール



は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい4もん



● スタート

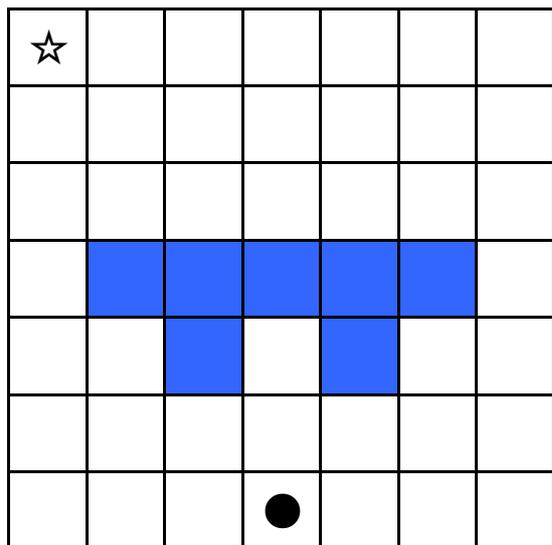
☆ ゴール



は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい5もん



● スタート

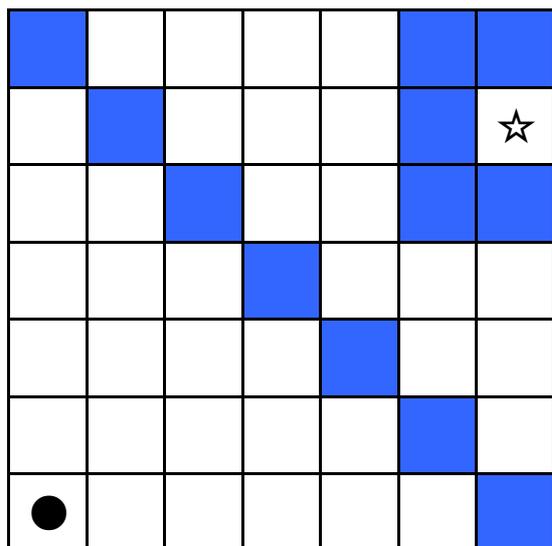
☆ ゴール



は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい6もん



● スタート

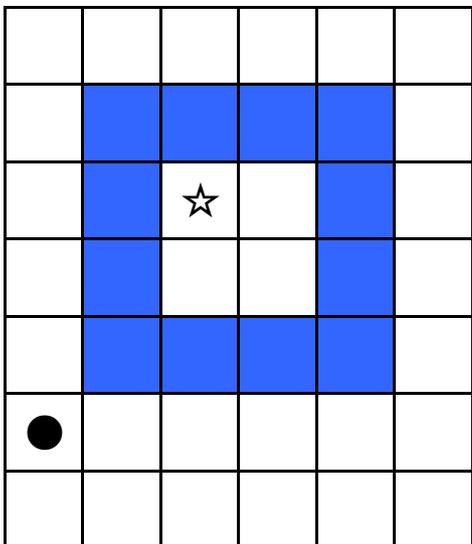
☆ ゴール



は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい7もん



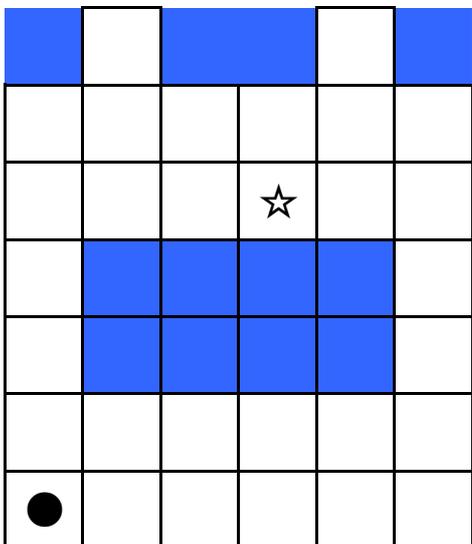
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい8もん



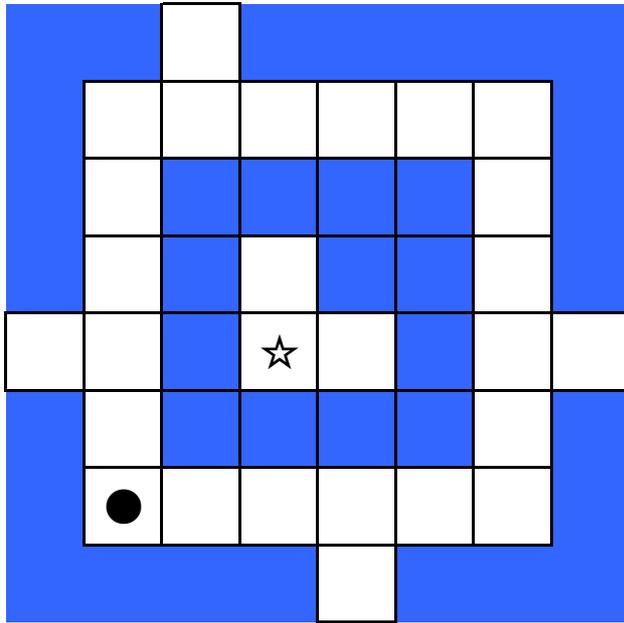
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい9もん



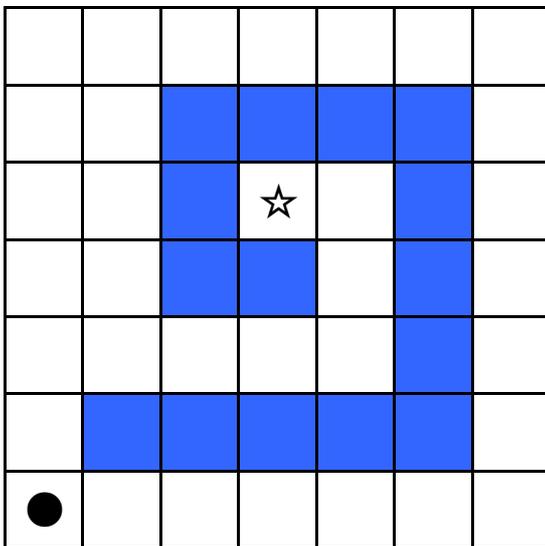
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい10もん



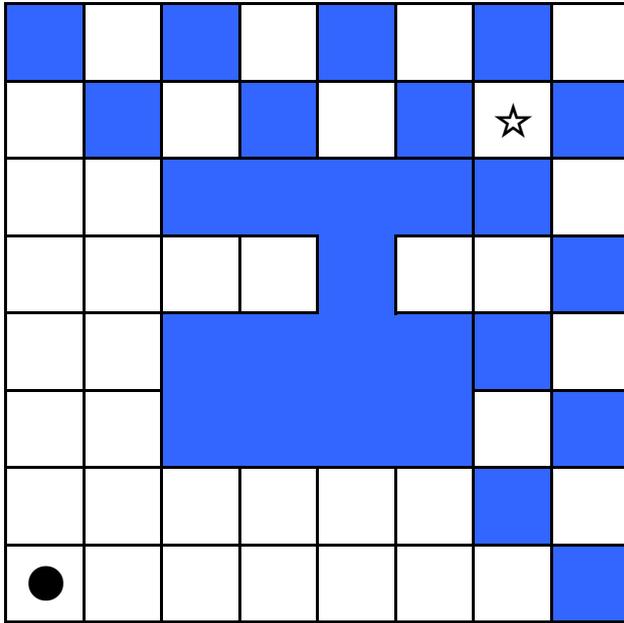
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい11もん



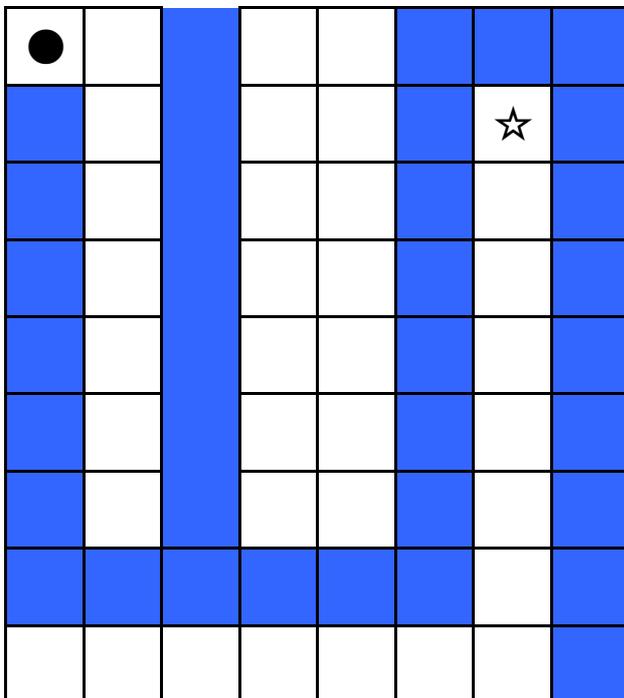
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい12もん



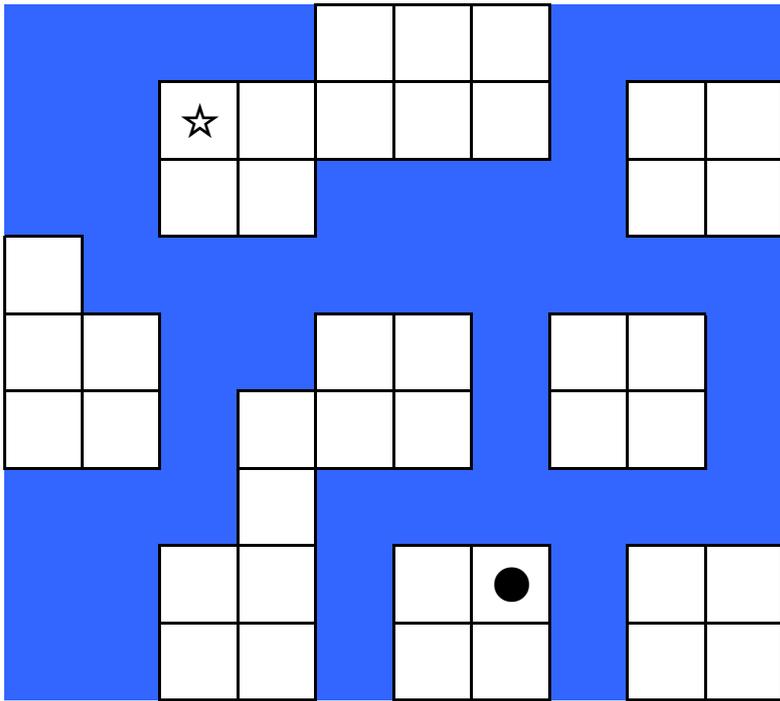
● スタート

☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

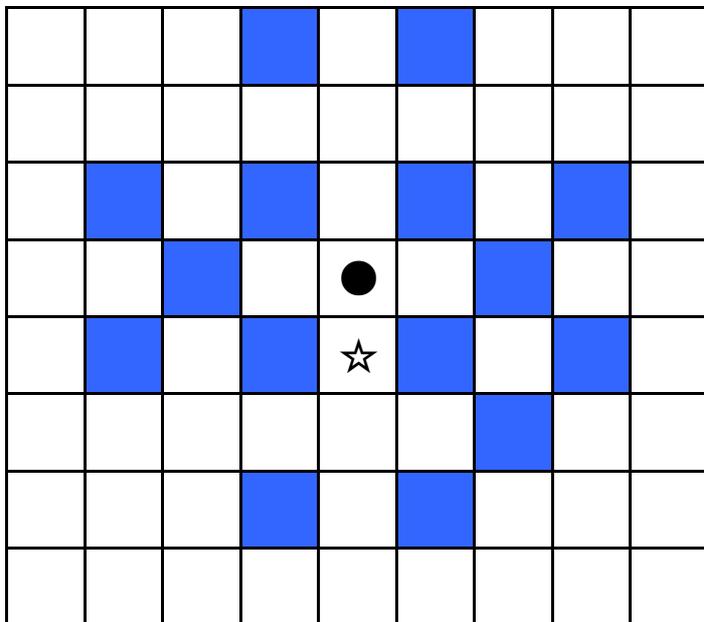
はまったら、もうそこでおしまいだよ！

だい13もん



- スタート
- ☆ ゴール

だい14もん

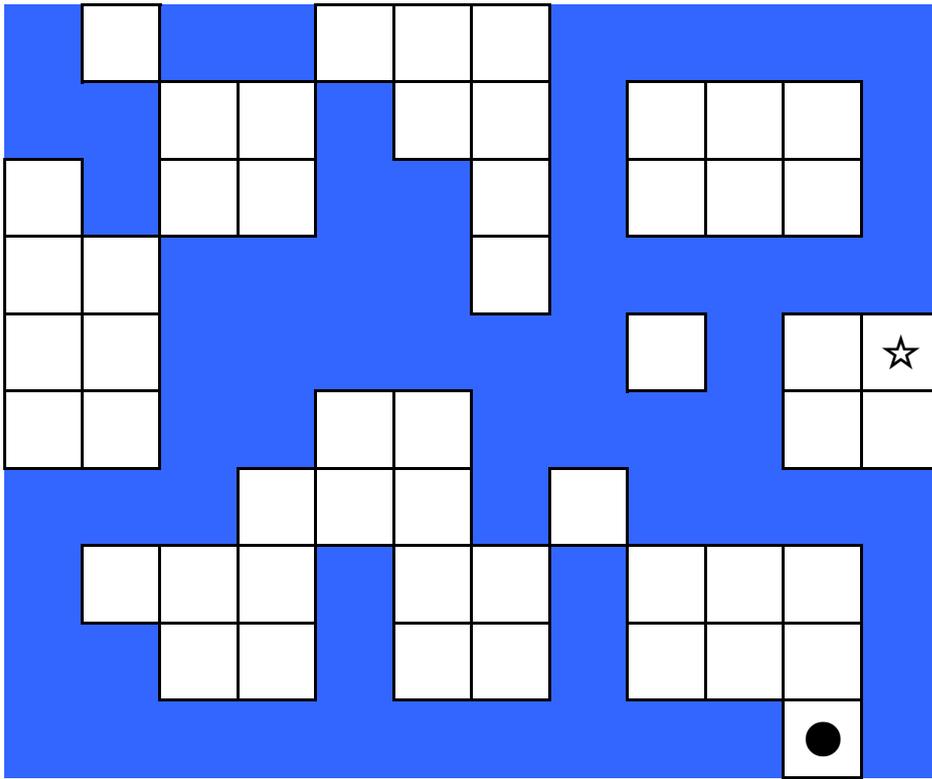


- スタート
- ☆ ゴール

■ は池ポチャゾーンです。

はまったら、もうそこでおしまいだよ！

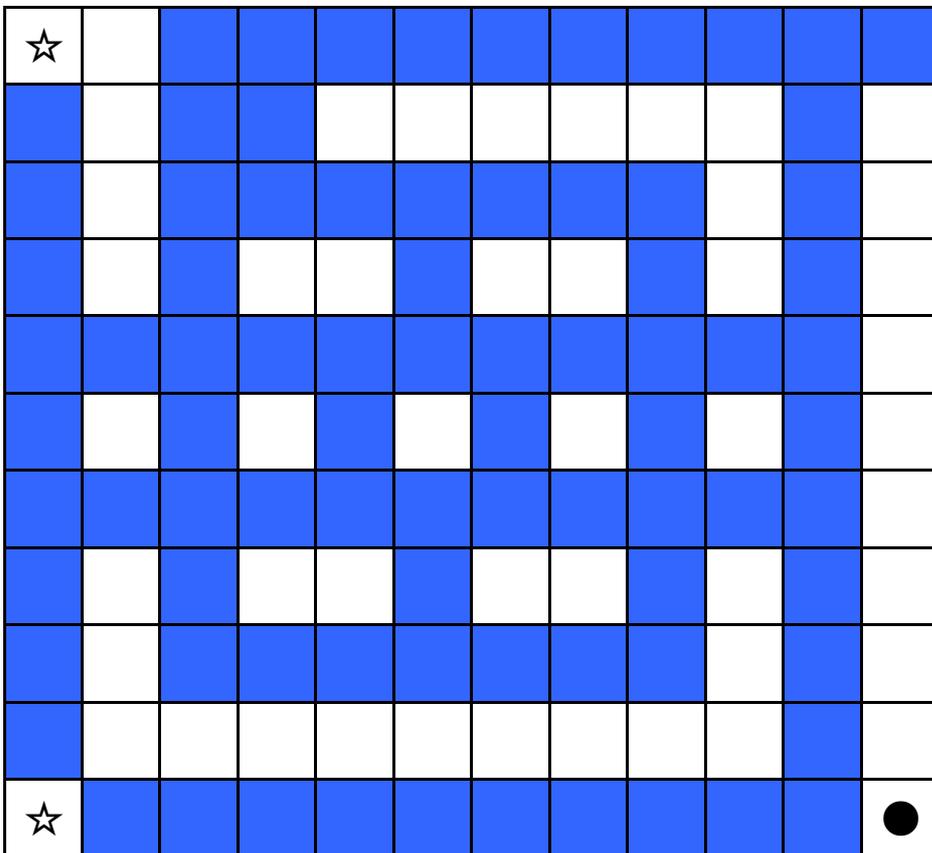
だい15もん



● スタート

☆ ゴール

だい16もん



● スタート

☆ ゴール ただし、1つはにせもの。



は池ポチャゾーンです。
はまったら、もうそこでおしまいだよ！