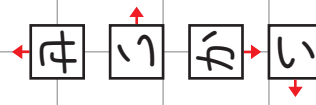


2

Sからスタートして 正しい向きに進み 盤面をたどれ
 黒マスを通ったら その先にある黒マスへワープすること
 また 空欄のマスには向きがないので そのまま直進すること
 最初のマスに戻るか 盤面の外に出たら 通ったマスを読み



マスの向きは
 上の図のように決めること
 矢印のマスは読まない

じ	を	2	ひ	す	2	1	キ	H	キ	S	へ	て	ス	あ
が	謎	箱	通	い	あ	あ	い	に	C	う	L	ル	あ	あ
↑	R	E	A	あ	V	あ	あ	お	う	さ	P	こ	う	あ
っ	から	に	進	い	い	あ	み	あ	戻	ち	に	あ	あ	の
す	N	あ	あ	め	い	あ	あ	の	あ	あ	し	こ	あ	あ
ん	と	あ	3	あ	あ	あ	E	あ	あ	あ	W	あ	あ	あ
か	あ	あ	大	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	F
→	い	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ
ン	あ	前	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ
た	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ	あ

