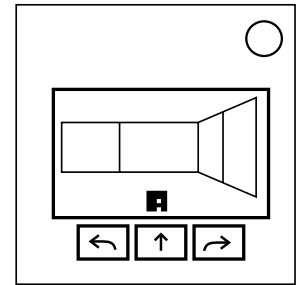


## Pri 3D-Labirintoj

*Vi estas en labirintoj de kurbantaj vojoj, ĉiuj samaspektaj. Eliroj estas norden, suden, orienten kaj okcidenten.*

- Vi ekas en hazarda pozicio kaj direkto en unu el la dek subaj labirintoj.
- Trovu la ludanton per la 3-dimensia afiŝo, kiu montras la labirinto-murojn kaj la simbolojn ĉe la planko de la nuna loko kaj ĉu estas simbolo en la loko ĵus antaŭ vi.
- La labirinto-mapo ciklas; movado tra la rando transportas vin al la transa loko, krom se estas muro tie.
- Unu el la muro estas la celo, la resto kaŭzos fuŝojn se oni eniras ilin.
- Trovu la celmuron kaj trairu ĝin de iu flanko.
- Kalkulu per la subaj metodoj la linion (0-7), kolumnon (0-7) kaj direkton. La celmuro estas la unua muro en tiu direkto ekde tiuj koordinatoj.



### Linio:

- Komencu per la unua numera cifero en la seria numero.
- Adiciu 1 por ĉiu malluma indikato, kiu enhavas unu el la literoj en **"MAZE GAMER"**.
- Se la linionumero estas pli ol 7, subtrahu 8.

### Kolumno:

- Komencu per la lasta numera cifero en la seria numero.
- Adiciu 1 por ĉiu luma indikato, kiu enhavas unu el la literoj en **"HELP IM LOST"**.
- Se la kolumnumero estas pli ol 7, subtrahu 8.

### Direkto:

- Ĉiu labirinto enhavas tri stel-simboloj markitaj sur la mapo.
- Ĉe la planko de ĉiu tia loko estas litero, kiu indikas la direkton de la celmuro: "N" estas nordo, "S" sudo, "E" oriento kaj "W" okcidento.
- Atentu pri literoj en aliaj, nemarkitaj lokoj. Tiuj enhavas malĝustajn ruzinstrukciojn!

