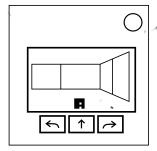
## فيما يتعلق بالمتاهات ثلاثية الأبعاد



- أنت في متاهة ممتلئة بالممرات الملتوية، كل على حد سواء، توجد المخارج في الشمال، الجنوب، الشرق و الغرب،
  - يبدأ نازع فتيل القنبلة في مكان و إستدارة عشوائية في واحدة من المتاهات العشر في أسفل الورقة•
- وجه نازع الفتيل بإستعمال منظر ثلاثي الأبعاد، مما يريه رموزا على الأرض في الموقع الذي هو فيه، وإذا كان هناك رمزا في الموقع التالي.
- خريطة المتاهة دورية؛ إذا ذهبنازع الفتيل في إحدى الأطراف سيتم نقلُه إلى الطرف المقابل، إلا إن لم يكن هناك حائط في المساحة بينهما.
  - إحدى الجدران هي نقطة الوصول، البقية ستسبب بتحذير إذا ذهبت بإتجاهه
    - لنزع فتيل الوحدة، حدد الحائط الصحيح، و إصطدم به في أي جهة •
  - بإستعمال الطريقة الموالية، إحسب الصف (0-7)، و العمود (0-7)، و الإتجاه؛ الحائط الصحيح سيكون الحائط الأول من هذه الإحداثيات في الإتجاه المعطى•

## الصف

- إبدأ بالرقم ذو الرتبة الأولى في الرقم التسلسلي.
  - أضف 1 لكل مؤشر مطفئ مع حرف في "MAZE GAMER".
    - إذا كان عدد الصفوف أكبر من 7، إطرح 8.

## <u>العمود:</u>

- إبدأ بالرقم ذو الرتبة الأخيرة في الرقم التسلسلي.
  - أضف 1 لكل مؤشر مضاء مع حرف في "HELP IM LOST".
    - إذا كان عدد الأعمدة أكبر من 7، إطرح 8.

## <u>الإتجاه:</u>

- كل متاهة تحتوي على ثلاث نجوم مؤشرة على الخارطة •
- على الأرض في كل موقع توجمد أحرف تعلى على الإتجاه إلى مكان الوصول  $\mathbb{N}$ " هي الشمال ،  $\mathbb{S}$ " هي الشمال ،  $\mathbb{S}$ " هي الشرق ،  $\mathbb{W}$ " هي الشمال ،  $\mathbb{S}$ " هي المرق ،  $\mathbb{W}$ " هي المرق ،  $\mathbb{W}$ " هي المرق ،  $\mathbb{W}$
- إحذر من الأحرف الغير موجودة بتلك إلمواقع المحدودة، فهي تحمل تعليمات خاطئة!

