def nivel\_1():

print("Estás en un bosque. Hay dos caminos delante de ti.")

print("1. Caminar por el sendero soleado.")

print("2. Entrar en la cueva oscura.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

return nivel\_2\_sendero()

elif eleccion == "2":

return nivel\_2\_cueva()

else:

print("Opción no válida. Intenta de nuevo.")

return nivel\_1()

def nivel\_2\_sendero():

print("Llegas a un claro. Hay dos opciones.")

print("1. Explorar la cabaña misteriosa.")

print("2. Cruzar el puente de madera.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

return nivel\_3\_cabana()

elif eleccion == "2":

return nivel\_3\_puente()

else:

print("Opción no válida. Intenta de nuevo.")

return nivel\_2\_sendero()

def nivel\_2\_cueva():

print("Dentro de la cueva, ves dos túneles.")

print("1. Seguir el túnel iluminado.")

print("2. Avanzar por el túnel oscuro.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

return nivel\_3\_tunel\_luz()

elif eleccion == "2":

return nivel\_3\_tunel\_oscuro()

else:

print("Opción no válida. Intenta de nuevo.")

return nivel\_2\_cueva()

def nivel\_3\_cabana():

print("Dentro de la cabaña hay dos cofres.")

print("1. Abrir el cofre dorado.")

print("2. Abrir el cofre plateado.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

final\_premio()

else:

final\_malo()

def nivel\_3\_puente():

print("Cruzando el puente ves dos caminos.")

print("1. Seguir el camino hacia la cascada.")

print("2. Subir la colina empinada.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

final\_malo()

else:

final\_malo()

def nivel\_3\_tunel\_luz():

print("Al final del túnel iluminado hay dos puertas.")

print("1. Abrir la puerta dorada.")

print("2. Abrir la puerta de madera.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

final\_malo()

else:

final\_malo()

def nivel\_3\_tunel\_oscuro():

print("En el túnel oscuro encuentras una bifurcación.")

print("1. Ir hacia la luz roja.")

print("2. Seguir el camino que huele a flores.")

eleccion = input("Elige 1 o 2: ")

if eleccion == "1":

final\_malo()

else:

final\_malo()

# Finales

def final\_premio():

print("¡Felicidades! Has encontrado el tesoro oculto en el bosque. ¡Ganaste el premio!")

def final\_malo():

print("Has tomado una decisión equivocada y te pierdes en el bosque. Fin del juego.")

# Inicio del juego

def iniciar\_juego():

print("Bienvenido al bosque encantado. ¡Prepárate para elegir tu destino!")

nivel\_1()

# Llamamos a la función para iniciar el juego

iniciar\_juego()