

14. Cuevas de Cristal

Mecánica:

Algunas celdas contienen cristales reflectantes que pueden copiar un camino a su izquierda sobre las celdas de su derecha (de forma reflejada), o un camino de arriba sobre las celdas de abajo.

Mecánicas adicionales:

- Cada N turnos, un evento ocurre que modifica las características del mapa.
- La salida cambia de posición cada N turnos.

Requerimientos adicionales:

- Todo el input del usuario debe ser a través del ratón.
- Las celdas del mapa deben ser triángulos.