X2

El jugador resuelve el reto

El jugador llega a la siguiente habitación donde le espera un nuevo reto

Si

No

El jugador debe navegar a través del laberinto hasta resolverlo

El jugador reaparece en una habitación que funciona como un laberinto. Empieza desde una posición inicial fija

No

Si

Se le pregunta al jugador si quiere entrar en la casa.

Se imprime en la pantalla una imagen de una casa, creada usando puntos, guiones, y otros signos. “/”,”.”,”[ ]”

Se acaba el programa