A hallgató feladata, hogy a kapott labirintus kezdő pontjából eljusson a végpontba és közben az összes fellelhető tárgyat megtalálja.

A hallgató a standard inputon kap egy i sorból és j oszlopból álló mátrixot. Majd kap egy számot, amely a labirintusban lévő tárgyak számát jelzi. A mátrixban 0 és 31 közötti számok szerepelnek. Minden i,j páros a labirintus egy helyét reprezentálja. A mátrix i-ik sorában és  
j-ik oszlopában lévő szám meghatározza, hogy a labirintus adott mezőjét hol határolják falak. A mező északi fala 1-et, a keleti fala 2-t, a déli fala 4-et, a nyugati fala 8-at ér, míg ha egy tárgy van, a mezőn az 16-ot számít. Ezeket a számokat minden mezőre összegezve megkapjuk a mátrixot és a benne lévő 0-31-ig a számokat.

A megoldást a standard outputra kell kiírni. Egy sornak egy i-j párost kell tartalmaznia, szóközzel elválasztva, mely azt jelenti, hogy a labirintus i-ik sorába és j-ik oszlopába kíván lépni. Ha egy tárgyat tartalmazó mezőre lép, akkor azt a „felvesz” szót tartalmazó sorral felveheti. A megoldást egy üres sorral kell zárni.

Fontos szabályok:

* A labirintus a bal felső sarokból, a 0,0 pontból indul és a jobb alsó sarokba kell eljutni. Az első mezőt már nem kell beírni, azaz az első lépés a „0 1” vagy az „1 0” sor.
* A megoldás csak akkor elfogadható, ha az összes tárgyat felvette.
* Ha valaki kilép a labirintus határain kívülre, a lépése falba ütközik, vagy nem egy szomszédos mezőbe szeretne lépni, akkor azt a labirintust nem tudja megoldani.
* Ha egy olyan helyen próbál tárgyat felvenni, ahol nincsen tárgy, akkor azt a labirintust nem tudja megoldani.

Miután sikeresen megoldott egy labirintust, a program legenerálja a következőt, mely az előzőnél nagyobb és több tárgyat tartalmaz. Összesen 15 labirintust kell hibátlanul, egymás után megoldani, mindegyik egy pontot ér.