**Castelos e Criaturas**

Escreva um programa que implemente um jogo de aventura simples (*adventure game*). Considere que o mundo onde a aventura se passa possui de 1 a 5 castelos, cada qual com até 7 salas (ou seja, até 35 salas no total).

Cada sala tem um tesouro, que vale um determinado número de pontos, e uma criatura que guarda o tesouro. O tesouro pode ser capturado blefando ou lutando contra a criatura. O blefe tem sempre uma chance de 50% de sucesso (eu sei, é bem simples!). As chances de vencer uma luta variam de criatura para criatura e devem ser definidas por sorteio na criação do mundo.

As salas de um castelo são ligadas entre si por portas e pelo menos uma sala do castelo leva a uma saída a partir da qual os outros castelos podem ser visitados. O programa deve sortear a configuração das salas de cada castelo, indicando que sala está ao norte, leste, oeste e sul de cada sala. Nem todas as coordenadas precisam ser utilizadas para cada sala.

O objetivo do jogo é visitar diferentes salas e ganhar tantos pontos quanto possível. O jogador começa com 9 vidas e cada luta perdida custa uma vida. Não há penalidade para perder um blefe. O jogo termina quando todas as vidas forem usadas (ou todos os tesouros forem encontrados).

As informações do mundo (como os castelos, as disposições das salas de cada castelo, as criaturas de cada sala e sua força) devem ser sorteadas no início do jogo. O programa deve implementar a interação com o jogador, apresentando opções de navegação e escolhas, o número de vidas do jogador e o número de pontos de tesouro acumulados. Não há necessidade de apresentação gráfica; apenas textual.