



## فيما يتعلق بالمتاهات ثلاثية الأبعاد

أنت في متاهة ممتلئة بالممرات المتوية، كل على حد سواء. توجد المخارج في الشمال، الجنوب، الشرق والغرب.

- يبدأ نازع فتيل القنبلة في مكان و إستدارة عشوائية في واحدة من المتاهات العشر في أسفل الورقة.
- وجه نازع الفتيل بإستعمال منظر ثلاثي الأبعاد، مما يريه رموزا على الأرض في الموقع الذي هو فيه، وإذ كان هناك رمزا في الموقع التالي.
- خريطة المتاهة دورية؛ إذا ذهب نازع الفتيل في إحدى الأطراف سيتم نقله إلى الطرف المقابل، إلا إن لم يكن هناك حائط في المساحة بينهما.
- إحدى الجدران هي نقطة الوصول، البقية ستسبب بتحذير إذا ذهبت بإتجاهه.
- لنزع فتيل الوحدة، حدد الحائط الصحيح، و إصطدم به في أي جهة.
- بإستعمال الطريقة الموالية، إ حسب الصف (0-7)، و العمود (0-7)، و الإتجاه؛ الحائط الصحيح سيكون الحائط الأول من هذه الإحداثيات في الإتجاه المعطى.

### الصف:

- يبدأ بالرقم ذو الرتبة الأولى في الرقم التسلسلي.
- أضف 1 لكل مؤشر مطفي مع حرف في "MAZE GAMER".
- إذا كان عدد الصفوف أكبر من 7، إ طرح 8.

### العمود:

- يبدأ بالرقم ذو الرتبة الأخيرة في الرقم التسلسلي.
- أضف 1 لكل مؤشر مضاء مع حرف في "HELP IM LOST".
- إذا كان عدد الأعمدة أكبر من 7، إ طرح 8.

### الإتجاه:

- كل متاهة تحتوي على ثلاث نجوم مؤشر على الخارطة.
- على الأرض في كل موقع توجد أحرف تدل على الإتجاه إلى مكان الوصول: "N" هي الشمال، "S" هي الجنوب، "E" هي الشرق، "W" هي الغرب.
- إ حذر من الأحرف الغير موجودة بتلك المواقع المحدودة، فهي تحمل تعليمات خاطئة!



