

# Los juegos del Kambre

## Historia:

Karel ha sido seleccionado como tributo del distrito K (que recién ha sido descubierto por el Kapitolio) para los juegos del Kambre, el ganador es el participante que se coloca en un punto donde nadie lo puede atrapar. En la arena existen tres distritos más aparte del distrito K de Karel.

1. Los participantes del distrito 1 (representados con 1 zumbador) atrapan de la forma que lo hace una torre en el ajedrez. En línea recta hacia la: izquierda, derecha, arriba, abajo.
2. Los participantes del distrito 2 (representados con 2 zumbadores) atrapan de la forma que lo hace un alfil en el ajedrez. En diagonal pero comenzando siempre con el primer paso a la izquierda o derecha y después arriba o abajo.
3. Los participantes del distrito 3 (representados con 3 zumbadores) siguen la misma forma de atrapar del participante del distrito 3 y 2 combinados.

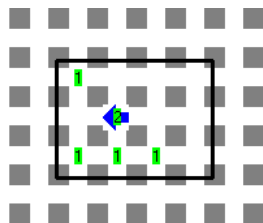
## Problema:

Lleva a Karel al UNICO lugar seguro dentro de la arena y así derrocar al Capitolio.

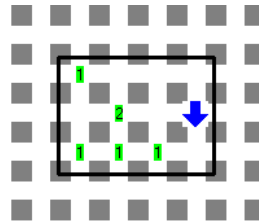
## Consideraciones:

- La arena es en forma rectangular sin paredes dentro se desconocen lo largo y lo ancho de ella.
- Karel inicia en algún lugar dentro de la arena se desconoce su orientación.
- Karel tiene infinitos zumbadores en su mochila.
- Karel debe terminar en el unico lugar donde no tiene posibilidad de ser atrapado no importa la orientación final.
- El presidente del nuevo régimen es el “Malvado Doctor Tokino”
- Se desconoce el número de participantes dentro de la arena.
- No importa como termine el mundo solo la posición final de Karel.

Entrada:



Salida:



## Movimientos:

