

۴- کپل در فضای شک و تردید

بعد از اینکه کپل رفت تو اتاق تماساها و دید همه ی خونه هاش خشکی بودن!!! جادوگر اونو انداخت توی یک اتاق دیگه که بهش میگفتن کحریظک. کپل خودشو در خانه ی مرکزی یک شبکه ی ۷ در ۷ دید ، کپل روی یک ارابه بود و ارابه در هر مرحله به صورت کاملا تصادفی یا به خانه ی بالا یا سمت چپ یا راست یا پایین میرفت(در صورت وجود) ، جادوگر بهش گفت اگر شانس بیاری و ارابه بعد از ۱۶ حرکت دوباره درون خانه ی مرکزی باشد تورو رها میکنم ، حالا کپل میخواد حساب کنه در چند حالت بعد از ۱۶ مرحله حرکت دوباره در خانه ی مرکزی خواهیم بود. به او کمک کنید.