



## Zweierpotenzen-Labyrinth

Ziffy, der Zahlenzauberer

Findet den Weg durch das Zahlenlabyrinth. Beginnt bei Start und sucht einen Weg zum Ziel. Dabei dürfen nur Felder mit **Zweierpotenzen** betreten werden. Außerdem ist es nur erlaubt, vorwärts, rückwärts oder seitwärts, aber nicht diagonal zu ziehen.

<b>Start</b> →	2	4	1024	514	256	4	32	24	9	182
33	30	256	556	2048	18	128	265	254	612	
1056	24	4	24	4	34	16	9	1026	33	
15	612	8	18	2	1012	2	356	36	265	
18	127	32	9	128	9	8	33	16	24	
64	4	128	1056	64	1042	512	63	32	252	
512	514	182	34	16	514	128	2	4	1056	
2	16	512	256	2	252	66	32	64	2	
24	2	1044	1042	9	412	5	266	127	128	
2044	128	2048	32	4	8	128	8	246	512	<b>Ziel</b> →