



### [6.7] [Varitas mágicas (¡)]

A veces aparecen mapas con una varita mágica que puede efectuar acciones (como matar fantasmas) cuando se activa un hechizo o palabra mágica como, por ejemplo, AbraCadabra” que aparece en el mapa.

Una vez que Plman ha cogido la varita puede activarla con el predicado “use/2” que tendrá como primer argumento el hechizo y como segundo, la posición donde debe usarlo, por ejemplo, queremos usar la varita a la derecha con el hechizo AbraCadabra:

```
do(use(AbraCadabra, right)) :- ....
```