**Core Gameplay**

1) Кран зверху утримує у підвішеному стані блок.

2) Блок хитається у різні боки (по осі крана).

3) При натисканні на вільну область екрана блок падає.

4) Після того, як кран відпускає блок, на ньому спавниться новий.

5) У гравця є 3 життя, кожне з яких він втрачає, якщо не попадає блоком на нижчий блок. (див. Meta Gameplay)

6) Після 3-го промаху на крані спавниться блок-дах, який є останнім, який гравець може поставити.

7) Після встановлення (або не встановлення - промаху) даху гра закінчується, на екрані з'являється загальна кількість набраних очок опиту (XP), кількість встановлених блоків, а також активна кнопка виходу в головне меню.

8) Зі збільшенням будівлі і, відповідно, підняттям на все більшу висоту, змінюється задній фон. Фони: тропосфера, стратосфера, мезосфера, термосфера, екзосфера (відкритий космос).

9) Блоки мають 3 форми: куб, прямокутний паралелепіпед та конус.

10) Гравець може обирати форму блока.

11) Блоки мають 3 кольори, які щоразу встановлюються довільним чином.

**Meta Gameplay**

1) Блок, закріплений на крані, має впасти на вже встановлений блок.

2) Блок повинен впасти якомога центріше.

3) За кожен вдало поставлений блок гравець отримує очки опиту (XP).

4) За попадання рівно в центр попередньо-встановленого блоку гравець отримує тимчасовий "буст", який збільшує кількість очок опиту (XP), що набираються, в 2 рази.

5) Якщо блок не потрапив на попередньо-встановлений блок, кількість життів зменшується на 1.

6) У гравця є 3 життя, і, відповідно, 3 шанси на промах.