**Joueur :** Ne subit pas la gravité, creuse la roche dans la direction où il va, il peut mourir par simple contact avec les ennemis ou bien par la chute de diamant ou de roche ronde solide. Dès que le joueur meurt, une explosion a lieu de 3\*3.

**Mur solide** : Peut-être détruit par des explosions (que les murs internes) mais rien d’autre.

**Roche** : Ne subit pas la gravité, peut être détruit par les explosions et le joueur.

**Diamant** : Subit la gravité, peuvent tuer le joueur s’il tombe, doit être récolté par le joueur (étant immobile), glisse sur les roches rondes solides (vers la gauche par défaut sinon va là où c’est libre), glisse sur les murs solides (vers la gauche par défaut sinon va là où c’est libre)

**Roche ronde solide** : Subit la gravité. Peut tuer le joueur s’elle tombe dessus. Glisse sur elle-même (vers la gauche par défaut sinon va là où c’est libre), glisse sur les murs solides (vers la gauche par défaut sinon va là où c’est libre). Peut-être poussée par le joueur s’il y a de la place et sur les côtés uniquement.

**Ennemi :** Quand ils se rencontrent, ils se passent au travers l’un de l’autre. Quand ils rencontrent un joueur : explosion 3\*3. Quand un rocher tombe dessus, explosion 3\*3 puis 9 diamants sont générés (3\*3) qui subissent eux aussi la gravité (le rocher depop).

**Explosion :** Tue le joueur et casse les roches.

**Sortie :** Est un Mur solide tant que la condition de victoire n’est pas OK et devient une sortie utilisable le cas échéant.

**Règle du jeu :** Ramasser un nombre de diamant donné pour débloquer la sortie, les diamants supplémentaires n’apportent que des points supplémentaires. Limite de temps. A la sortie du niveau, le temps restant est converti en points. A la fin du temps imparti, le personnage décède avec un « TIME UP » (même si le joueur a suffisamment de diamant). Plus de vie = le classique « GAME OVER » (même si le joueur a suffisamment de diamant).

1 Diamant nécessaire = 10 pts

1 Diamant supplémentaire = 15 pts

1 Seconde restante = 1 pt