[COL] BASIC Rules + GE DESCRIPTION

1. Cube of Light:
   1. Mọi người chú ý không nhầm lẫn gọi cube là rubik, vì chúng ta ko muốn mọi người liên tưởng bất cứ thứ gì đến trò chơi khác cả, tất nhiên người ta sẽ nghĩ đến rubik, nhưng bản thân chúng ta cứ gọi nó là cube of light đã. Cũng giống như Vinagame và VNG vậy
   2. Cube có tất cả 6 mặt, mỗi mặt có 9 điểm => có tất cả 36 điểm (point)
   3. Mới vào màn chơi, ta sẽ được chọn các Power đang sở hữu để đặt lên các mặt của cube tùy chọn
2. Power & Icon:
   1. Cần phân biệt các Power (sức mạnh) và Icon (biểu tượng). Các Power là thứ để gắn lên các mặt của cube, sử dung sức mạnh của nó để giết quái / def lâu đài. Icon là các biểu tượng nhặt ngẫu nhiên trong màn chơi và sẽ được gắn ngẫu nhiên lên 1 vị trí bất kỳ của 1 mặt thuộc hướng có quái rơi Icon ra. (Ví dụ như nếu quái ở đường A rơi ra Icon, Icon đó sẽ được lắp ở 1 vị trí ngẫu nhiên của mặt A)
   2. Các Power không chỉ chứa sức mạnh gọi ra trụ và lính phòng thủ, nó còn có thể có nhiều tác dụng khác như hồi phục máu cho lâu đài hay tăng tỉ lệ rơi Icon trên 1 đường, tăng lượng Soul of Light có được khi giết quái, v.v….
   3. Các Power đã gắn thì ko thể tháo ra trong màn chơi, chỉ có thể dùng Phép thuật ánh sang (Magic of the Light) để ngừng thời gian và xoay cube để đổi vị trí
   4. Các Power có thể được nâng cấp = Soul of Light (soul) sau màn chơi, còn các Icon thì không
   5. Icon có nhiều màu khác nhau, mỗi màu có ký hiệu riêng, nếu có thể xếp tối thiếu 3 màu giống nhau trên cùng 1 hàng thì có thể nhận lấy 1 buff có lợi (càng nhiều Icon được ghép cùng 1 lúc, tác dụng của buff sẽ càng mạnh)  
      1. Power:
         1. Power - Ancient Soldiers: gọi ra 3 lính cận chiến, bị tiêu diệt hết thì phải xoay sang đường khác mới có thể gọi tiếp 3 lính khác
         2. Power – Fire Dragons: gọi ra 1 con rồng phun lửa AOE. Kẻ địch đang bị đóng băng mà còn bị cháy thì sễ chịu một lượng sát thương lớn ngay lập tức. bị tiêu diệt hết thì phải xoay sang đường khác mới có thể gọi tiếp
         3. Power – Ice Worm: Gọi ra một số sâu băng nhất định, những con sâu này sẽ trốn dưới đất và trồi lên tấn côn địch, khiến chúng bị đóng băng, bị tiêu diệt hết phải xoay sang đường khác mới có thể gọi tiếp.
         4. Power – Healing Aura: Tạo ra một vùng hồi máu, mọi đối tượng đồng minh bên trong đó được hồi phục máu theo thời gian, Aura sẽ tự động biến mất để hồi sinh cho 1 đồng minh trên đường khi có 1 đồng minh bị giết (Chỉ có 1 Aura có thể tồn tại trong 1 thời điểm)
         5. Power – Lucky Rabit: Thả ra một con thỏ may mắn, nó sẽ giúp tăng tỉ lệ rơi Icon trên 1 đường nhưng có thể bị giết bởi quái nếu con thỏ chạy vào đám quái, bị tiêu diệt hết thì phải xoay sang đường khác mới có thể gọi tiếp
         6. Power – Sleepy Aura: Khiến toàn bộ quái nhỏ ở một đường rơi vào trạng thái ngủ, chúng sẽ thức dậy khi bị tấn công. Đồng thời tăng mạnh sức tấn công của quái ở tất cả các đường còn lại. (Chỉ có 1 Aura có thể tồn tại trong 1 thời điểm)
         7. Power – Dark Sorceress: Gọi ra 1 nữ pháp sư bóng tối, gây sát thương và giảm sức tấn công của toàn bộ kẻ địch trên một đường. Pháp sư này sẽ khiến TOÀN BỘ động vật đồng minh trên đường rơi vào trạng thái ngủ. bị tiêu diệt hết thì phải xoay sang đường khác mới có thể gọi tiếp
         8. Power – Lightbeam: Cứ mỗi khoảng thời gian lại chiếu ra một tia sang, gây sát thương toàn bộ quái trên đường, sát thương tăng lên với quái đang ngủ
         9. Power – Destruction: Ghép power này với 2 Icon bất kỳ để xóa bỏ 2 icon đó ra khỏi cube.
      2. Icon:
         1. Red – Sign of Anger: Khi xếp đủ Icon này trở lên, toàn bộ đồng minh ở đường đó sẽ nhận một lượng máu được chuyển sang từ 1 phần lương máu đã mất của quái trên đường đó. Những đồng minh đã đầy máu thì sẽ được tăng mạnh sát thương trong 1 khoảng thời gian.
         2. Green – Sign of Hope: Tăng thêm 1 lần sử dụng phép thuật áng sáng, nếu có nhiều hơn 3 Icon xanh lá bị phá, lượng icon tăng thêm đó sẽ chuyển thành máu của lâu đài
         3. Yellow – Sign of Wealth: Tăng mạnh lượng Soul of Light thu hoạch từ quái trong một khoảng thời gian nhất định, phá càng nhiều Icon thì thời gian buff càng lâu.
         4. Skull: Biểu tượng đầu lâu, sau khi quay cube một hồi mà lúc quay trở về màn chơi để tiếp tục, nếu ở bất kỳ mặt nào có nhiều hơn 3 skull xếp thành hang thì sẽ thất bại màn chơi đó.
3. Monster:
   * + 1. Quái có 3 loại: Quái nhỏ - Quái To – Boss. Boss kháng mọi hiệu ứng phụ trừ những hiệu ứng đặc biệt từ Icon
       2. Quái nhỏ chỉ biết cắm đầu chạy vào lâu đài
       3. Quái to thì sẽ biết đánh đồng minh của người chơi