1. 游戏规则
2. 本游戏为一款策略消除类游戏，规定游戏场景为8x10，按颜色分类有六种宝石。
3. 玩家可以置换相邻两块宝石的位置，只有三个或三个以上相同宝石在同一行或同一列才能消除成功，如果置换后未能消除成功则两块宝石回到初始位置。
4. 同一行（同一列）三块相同颜色宝石直接消除。
5. 同一行（同一列）四块相同颜色宝石消除后在置换位置产生一块相同颜色的条形特效宝石。如果是同一行（同一列）四块宝石消除后产生的条形特效宝石在下一次被消除时可以发动特效消掉所处列（行）整列（行）的宝石；
6. 以L形的方式消除的五块相同颜色宝石消除后在置换位置（交点位置）产生一块相同颜色的爆炸特效宝石，爆炸特效宝石被消除时会消除以它为中心的九宫格内的所有宝石。
7. 同一行（同一列）五块相同颜色宝石消除后在置换位置（中间位置）产生一块彩色特效宝石，该宝石可以和任意颜色宝石消除，消除时会同时消掉此时场上所有该颜色宝石。
8. 注意：当规则4情况与规则5情况同时出现时（六块颜色相同宝石），消除后在置换位置产生一块相同颜色的十字特效宝石。该十字特效宝石被消除时会消除所处位置整行和整列所有宝石。
9. 算法组结果评比细则
10. 在规定的时间（5min）内，要得出所有策略结果（所有置换哪两块宝石的操作）。
11. 规定消除20000块宝石执行步数最少的组获胜。
12. 如果所有组在消除过程中都出现了场上没有可消除宝石的情况，则消除宝石数量最多的组获胜。
13. 数据
14. 数据主要分为两组，一组为原始数据，给参赛小组进行程序测试。一组为测试数据，测试所有小组算法的优异性。
15. 每组有五份数据，每份数据有8x10000块信息（宝石）。