

El objetivo principal es pintar la zona de los colores que se entregan en una plantilla (el nivel del juego); esto debe ser conseguido en menos pasos de los que se indican, o si no el nivel no es superado. Por supuesto, el diseño de nivel no ha sido implementado, ya que sería un mundo entero aparte. Para ello, el juego tiene las sencillas reglas que se definen a continuación:

1. Con el ratón, se selecciona una pieza o una casilla. Al hacer esto, aparecerá un marcador en forma de cono volteado y se iluminará la zona seleccionada. Tenga cuidado, porque actualmente el juego tiene un *bug* que no consigo descubrir, y si clicas de nuevo sobre la misma pieza o casilla toda la escena perderá la luz y dejará de verse nada (aunque podrá seguir seleccionando objetos a oscuras). Utilizando un control WASD simple, puede mover la pieza por el tablero, pero ésta cambiará de tamaño si...
  - a. ... la casilla en la que estaba no estaba aún coloreada. En este caso, la pinta de su color y pierde una fracción pequeña.
  - b. ... la casilla en la que estaba sí estaba coloreada, pero era de un color básico<sup>1</sup> diferente. En este caso, los colores se añaden y pierde una fracción mediana.
  - c. ... la casilla en la que estaba sí estaba coloreada, pero era de un color extendido diferente<sup>2</sup>. En este caso, la casilla se pinta de blanco y la pieza pierde una fracción grande.
  - d. ... la casilla en la que estaba sí estaba coloreada, y además era de su mismo color. En este caso, la casilla se pinta de blanco y la pieza gana una fracción pequeña.
  - e. ... la casilla en la que estaba sí estaba coloreada, y además era de un color extendido en que su color está contenido (y viceversa<sup>3</sup>). En este caso, la pieza no gana ni pierde tamaño.
2. Navegue por la escena y vaya pintando, pero ha de saber que si dos piezas se encuentran...
  - a. ... si son de colores básicos diferentes, se unen para formar una pieza del color extendido de mayor tamaño.
  - b. ... si son colores extendidos, nunca se mezclarán, pero pintarán la casilla que tienen debajo. Esto permite después absorber su mismo color, y ganar tamaño.
3. Si desea recuperar una pieza extinguida, no tiene más que clicar sobre una casilla pintada y moverse; nacerá una nueva pieza, del tamaño mínimo.

---

<sup>1</sup> Son colores básicos el rojo, el verde y el azul (RGB). Son colores extendidos el cian, el magenta y el amarillo (CMY), siendo el cian compuesto por verde y azul (GB), el magenta por rojo y azul (RB), y el amarillo por rojo y verde (RG).

<sup>2</sup> Un "color extendido diferente" es aquel que faltaría para completar la tripla RGB; es decir, para el cian faltaría el rojo, para el magenta el verde y para el amarillo el azul.

<sup>3</sup> Las piezas extendidas pueden caminar sobre cualquiera de los dos colores que la componen sin perder tamaño. Son piezas más fuertes, y a la vez más dañinas sobre las básicas.