جلسه 20 اسفند 94

1. کاشی های رنگی که در )ابتدا بی‌رنگ یا سفید( هستند از بالا به پایین بیایند در ابتدای مرحله.
2. اول مرحله‌ی بازی، جواب ها Glow می‌شوند و سپس به حالت عادی بازمیگردند و Border های آنها به رنگ جواب باقی می‌ماند.
3. تعدادی چراغ خاموش در کنار صفحه باشد که نشان می‌دهد الان نوبت کدام رنگ است. هر چراغ، رنگی را مشخص می‌کند. وقتی کاشی ها رنگ شدند آن چراغ روشن شود.
4. زمانی که کاربر کاشی ها مورد نظر خود را انتخاب می‌کند، محدوده ی مربع با یک افکت مشخص شود( میتواند این افکت Glow کم یا هاشور باشد).
5. بعد از اینکه کاربر انتخاب کرد کاشی را، کاشی Glow شود.
6. بعد از برنده شدن، کاشی هایی که نشدند به بالا بروند و بعد از مدتی جواب هم به بالا برود.
7. بعد از برنده شدن منویی بالا می‌آید که گزینه های آن retry، next level و Main Menu است.
8. اگر که معما را اشتباه حل کرد، شیشه ترک بردارند.