Generovanie herného poľa:

* Herné pole je draha, ktorá má farby na niektorych polickach farbu.
* Pred začiatkom hry sa herná kocka nastaví na určitú počiatočnú pozíciu.

Overovanie stavov hry:

* Hra môže byť v jednom z nasledujúcich stavov: prebieha, vyhratá.
* Vyhratá: Hráč dosiahne stanovený cieľ, ktorý je dosiahnutie určitého políčka.

Prechod medzi stavmi dlaždíc, ťahy hráča:

* Ťah hráča spočíva v pohybe kockou do niektorej zo štyroch svetových strán, na ktorej sa nachádza políčko.
* Ak je dané políčko zafarbené určitou farbou, môže cez neho hráč prejsť len tou stranou kocky, ktorá je zafarbená danou farbou
* Ak s ana danom políčku nachádza pllechovka s farbou znázornená symbolom plus, zafarbí sa strana kocky, ktorou stúpi na políčko danou farbou