

注：其实除了限定步数解残局（其实还可以考虑片的互换等高级操作），如果扩展，把 tile 变成卡牌类似的思路其实也可以。

（这个游戏其实渐渐的发展成类似桌游的感觉了。

Tile 的构成：一个 Core，四个 Side。

每个 Core 代表了这个 Tile 本质，也就是算分儿的逻辑。

当然，目前还有四条边；然而这四条边都不计算分数，而是逻辑上接续一些场地（连片儿），而且概念上更倾向于单纯的物质，（core 更像是建筑一些的），水，土，地什么的。

目前有 5 种 Core：

Ground/无分数（棕色）

Lake/湖/河（至少有一个 water-side，如果 side 上的 water 有且只有两个则为河（拐弯儿河可以成为湖的角）、任何其他情况都是湖、另两侧如果互相 side 材质相同，则视为拓扑通路，如果不同则会打断。而且河流不属于联通材质的分数。且非对侧的 side 不能联通（水蓝色）

Dam/大坝（至少有两个 water-side 而且对侧、另对侧的连续性参考河流（中间灰）

Grass/草地（本身不计分，需要 mill，至少要有有一个 grass-side（草绿）

Mill/风车（草地的分数计算核心、至少有一个 grass-side。（橙色）

目前有 X 种 Side：

Ground/链接 Ground/打断链接（棕色）

Water/链接湖、河（水蓝色）

Grass/链接草原。链接风车（草绿）

Fence/篱笆、用来圈草原一圈。在链接上完全替换 Grass（纯粹上位替换）（正黄）

Core:

Lake：接续的流道越长越好，只有最长的计算一次分数。

Dam：只计算链接到大坝上最大完整湖的大小。目前 Dam 上下游无所谓。

Mill：需要连接在 Grass 上面，只计算单纯的面积。如果边上有围栏一整圈（如果有河流可以用河流封口），被圈住的草地翻倍。如果有河流/湖泊穿过，周边 grass 分数翻倍。