

Tinku: 3-star solutions for all 100 levels

Every route below is the **shortest** way to collect all three star shards and reach the exit, found by the solver.

Directions are as you see them on screen: ↖ up-left, ↗ up-right, ↘ down-right, ↙ down-left. ⤵ = walk 3 tiles up-right.

Map (seen from above, the top of the map is up-left on screen): S start, E exit, * star shard, 1-9 switches (numbered), # ground, ^>v< stairs, = red bridge, o orange tile that is there at the start, : orange tile that appears after a flip, x cracked tile, L lift, P pad, T turning teleporter, c crate, _ plate, K crane, ! puncher.

Level 1 - First Light

21 moves, 1 actions

```
*1#    ##E
###    ###
###==###
S#*    ##*
switches: 1 red
```

↖3 · ★1 · ↘1 · ↗1 · **tap red switch 1** · ↗1 · ↘2 · ★2 · ↖1 · ↗7 · ↘1 · ★3 · ↖3 · **EXIT**

Level 2 - Up the Steps

20 moves, 2 actions

```
*##E
####
=
1#*  #^
##>==*2
S##
switches: 1 red, 2 red
```

↖1 · ↗1 · ↖1 · **tap red switch 1** · ↗1 · ★1 · ↘1 · ↗3 · ★2 · ↖1 · ↗1 · **tap red switch 2** · ↖3 · ↘2 · ★3 · ↗3 · **EXIT**

Level 3 - Cracked Path

22 moves, 0 actions

```
*##  #*xx##E
###xx##  ##
##    ##
S##xxxxxxxx#*
```

↖3 · ★1 · ↗2 · ↘1 · ↗3 · ↖1 · ↗1 · ★2 · ↗4 · ↘3 · ★3 · ↖3 · ↗1 · **EXIT**

Level 4 - Blink

20 moves, 3 actions

```

1##
#P#
##*
#P#
### #E
S#*===##*
switches: 1 red

```

↵2 · ↗1 · (blink) · ↵1 · **tap red switch 1** · ↗1 · ↘2 · ★1 · ↵1 · ↙1 · (blink) · ↗1 · ↘2 · ★2 · ↗6 · ★3 · ↵1 · **EXIT**

Level 5 - There and Back

22 moves, 5 actions

```

#E #P
= P*
=
###P P###
#### ##1
#### *
S#*
switches: 1 red

```

↗2 · ★1 · ↵3 · (blink) · ↵1 · ↗1 · (blink) · ↗1 · ↘2 · ★2 · ↵1 · **tap red switch 1** · ↵1 · ↙1 · (blink) · ↘1 · ★3 · ↙1 · (blink) · ↙2 · ↵3 · ↗1 · **EXIT**

Level 6 - Crane Song

22 moves, 9 actions

```

*
1## ##*
### K ###E
S## ###
*
switches: 1 yellow

```

↵1 · **tap yellow switch 1** · **tap yellow switch 1** · **tap yellow switch 1** · ↗3 · **tap crane** · ↵1 · ★1 · ↘1 · **tap crane** · **tap crane** · ↘1 · ★2 · ↵1 · **tap crane** · **tap crane** · **tap crane** · ↗1 · ↵1 · ↗2 · ★3 · ↘1 · **EXIT**

Level 7 - Up and Down

18 moves, 2 actions

```

E
L
#
*
1#* ##
####L##
S## #*
switches: 1 green

```

↵1 · ↗1 · ↵1 · **tap green switch 1** · ↗1 · ★1 · ↘1 · ↗1 · **tap lift (up)** · ↗2 · ↘1 · ★2 · ↵2 · ↙1 · ↵1 · ★3 · ↵3 · **EXIT**

Level 8 - Heavy Thoughts

24 moves, 4 actions

```
*###  
###_#==##*  
## ## ###  
#C### ##E  
S###*
```

↵4 · ★1 · ↘3 · push crate ↱ · push crate ↱ · ↘1 · ↱2 · ★2 · ↵1 · push crate ↶ · push crate ↶ · ↱1 · ↶1 · ↱5 · ★3 · ↘2 · EXIT

Level 9 - Race the Light

21 moves, 3 actions

```
1##*  
#P### #E  
*###C=====##  
S### *#  
switches: 1 red timer
```

↵1 · ★1 · ↶1 · ↱1 · ↶1 · ↱2 · ★2 · ↘1 · push crate ↘ · ↶1 · tap red switch 1 · ↘1 · (blink) · ↱6 · ↘1 · ★3 · ↶2 · ↱1 · EXIT

Level 10 - Punch Clock

20 moves, 0 actions

```
1*  
## *  
S#####E  
## ! !  
*#  
switches: 1 purple
```

↘2 · ★1 · ↶2 · ↱1 · ↶1 · ↱1 · ↶1 · ★2 · ↘2 · ↱6 · ↶1 · ★3 · ↘1 · ↱2 · EXIT

Level 11 - Sky Hook

25 moves, 8 actions

```
 *  
  
1## ##2  
S## K ###  
*## ##  
=  
* ##E  
switches: 1 yellow, 2 red
```

↘1 · ★1 · ↶1 · tap yellow switch 1 · ↱3 · tap crane · ↶1 · ★2 · ↘1 · tap crane · tap crane · ↘1 · ★3 · ↶1 · tap crane · tap crane · tap crane · ↱1 · ↶1 · ↱1 · tap red switch 2 · ↘4 · ↱1 · EXIT

Level 12 - Turnstile

16 moves, 4 actions

$\# \# E$
 $P \# \star$
 $S \# T$
 $\# \# \# P \#$
 $1 \star \# \# \star$
 switches: 1 blue

$$\tau_2 \cdot (\text{blink}) \cdot \tau_1 \cdot \nu_1 \cdot \star_1 \cdot \kappa_1 \cdot \nu_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \nu_2 \cdot \nu_1 \cdot \star_2 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \kappa_2 \cdot \tau_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \tau_2 \cdot \star_3 \cdot \kappa_1 \cdot \text{EXIT}$$

Level 13 - Three Ways

29 moves, 8 actions

$\# \star \#$
 $P \# = E$
 $\# \# T \quad \# \star$
 $S \# \# \quad P \#$
 $1 \# \#$
 $P \star 2$
 switches: 1 blue, 2 red

$$\kappa_1 \cdot \tau_2 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot \star_1 \cdot \mathfrak{A}_1 \cdot \vartriangle_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \mathfrak{A}_2 \cdot \vartriangle_1 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \kappa_2 \cdot \tau_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \tau_1 \cdot \star_2 \cdot \text{tap red switch 2} \cdot \vartriangle_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \mathfrak{A}_2 \cdot \vartriangle_1 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \kappa_2 \cdot \tau_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot \star_3 \cdot \mathfrak{A}_1 \cdot \tau_2 \cdot \text{EXIT}$$

Level 14 - Swap Steps

23 moves, 2 actions

```

1 2
###to#:to##E
S## * ###
###* ##*
switches: 1 orange, 2 orange

```

$$\begin{aligned} & \tau_2 \cdot \neg \tau_1 \cdot \star 1 \cdot \neg \tau_1 \cdot \neg \tau_2 \cdot \tau_2 \cdot \text{tap orange switch 1} \cdot \tau_1 \cdot \neg \tau_1 \cdot \star 2 \cdot \neg \tau_1 \cdot \tau_1 \cdot \text{tap orange switch 2} \cdot \tau_3 \cdot \neg \tau_2 \cdot \star 3 \cdot \neg \tau_2 \cdot \\ & \tau_1 \cdot \text{EXIT} \end{aligned}$$

Level 15 - Swap Shop

33 moves, 7 actions

```

E
*##*##*##*
##c#::##_
##*##*##*
S##*##*##*
switches: 1 orange

```

↗3 · tap orange switch 1 · ↵3 · ↵1 · ★1 · ↘1 · ↵3 · ↵1 · ↵3 · ★2 · ↗1 · ↘1 · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · ↵1 · ↗3 · ★3 · ↵1 · EXIT

Level 16 - High Road

25 moves, 9 actions

1#

#

K

#

*

###

L

###

*

S

###

switches: 1 yellow

↵2 · ↗3 · tap lift (up) · ↵1 · ↗1 · ★1 · ↵1 · tap yellow switch 1 · tap yellow switch 1 · ↗1 · tap crane · tap crane · tap crane · ↘1 · ★2 · ↵1 · tap crane · tap crane · tap crane · ↗3 · ★3 · ↵2 · EXIT

Level 17 - Burnt Bridges

11 moves, 1 actions

##*

x

*

S

##*

P

x

##*

x

x

#

E

P

#

#

↗1 · ↘1 · ↗1 · ★1 · ↵2 · ★2 · ↗2 · ★3 · ↘1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↗1 · EXIT

Level 18 - Clockwork

29 moves, 8 actions

#

2

P

##*

##

E

P

###

##

S

##

T

##*

###

##

1

##

P

*

switches: 1 blue, 2 orange

↗2 · (blink) · ↗2 · ★1 · ↵1 · tap orange switch 2 · ↵1 · (blink) · ↘2 · ↵1 · tap blue switch 1 · ↵2 · ↗1 · (blink) · ↗1 · ★2 · ↵1 · (blink) · ↘2 · ↵1 · tap blue switch 1 · ↵2 · ↗1 · (blink) · ↗3 · ↘1 · ★3 · ↵2 · EXIT

Level 19 - Tick Tock

23 moves, 4 actions

```

*#####
#####      #E
S#1P      #*
          =
        P#====
        #*  !
switches: 1 red timer

```

↵2 · ★1 · ↗3 · ↘2 · *(blink)* · ↗1 · ↘1 · ★2 · ↵1 · ↵1 · *(blink)* · tap red switch 1 · tap pad (blink back) · ↗6 · ↵2 · ↗1 · ★3 · ↵1 · EXIT

Level 20 - Homecoming

34 moves, 8 actions

```

#####_
#####
P###

      E
      =
K      *#  ##
1*###  ##==##
####  P#  !##
S####  #2
switches: 1 yellow, 2 red timer

```

↵1 · ↗1 · ↵1 · ★1 · tap yellow switch 1 · tap yellow switch 1 · ↗3 · tap crane · tap crane · ↵1 · push crate ↵ · ↵1 · ↵1 · push crate ↗ · ↘1 · ↗1 · ↘1 · ★2 · ↵2 · *(blink)* · ↵2 · ★3 · ↗1 · ↘2 · tap red switch 2 · ↵1 · ↗3 · ↵1 · ↗1 · ↵2 · EXIT

Level 21 - Drifting Isles

22 moves, 6 actions

```

    #T1
#####
*S  ###

      v
#P#  >#E
#P#  P#
###*  *#
switches: 1 blue

```

↵1 · ★1 · ↵1 · ↗1 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗2 · ↵1 · ↗1 · *(blink)* · ↗1 · ↘2 · ★2 · ↵2 · ↵1 · *(blink)* · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↘1 · ★3 · ↗1 · ↵2 · EXIT

Level 22 - Whispering Pebbles

35 moves, 6 actions

```

##      #P  *#
##      *##L##
E#      ##
=        L
=        #
=      ###  #1
##      P#*  _2
##===###  #S
switches: 1 red, 2 red

```

↙1 · ↖1 · **tap red switch 2** · ↖1 · **tap red switch 1** · ↖2 · **tap lift (up)** · ↖3 · ↙1 · ★1 · ↘1 · **tap lift (up)** · ↙1 · **tap lift (down)** · ↙3 · ★2 · ↖1 · ↗1 · (*blink*) · ↗2 · ★3 · ↘1 · ↙6 · ↖5 · **EXIT**

Level 23 - Sleepy Gears

30 moves, 5 actions

```

      #*
##      #1  ##
#S      ##==##
X      O      :
X      O      :
2P  P#      :
##      ##  *##
      #*      E##
switches: 1 orange, 2 red

```

↘3 · (*blink*) · **tap pad (blink back)** · **tap red switch 2** · **tap pad (blink back)** · ↗1 · ↘2 · ★1 · ↖5 · ↗1 · **tap orange switch 1** · ↗3 · ↖2 · ↗1 · ★2 · ↘6 · ↙1 · ★3 · ↘1 · **EXIT**

Level 24 - Glowing Steps

54 moves, 11 actions

```

      #2
#S      ##  #T
#####L##L###
X          X
X          X
#*#      *##
###      P##  EP1
#####  ##*
switches: 1 red, 2 blue

```

↘1 · ↗3 · **tap lift (up)** · ↗1 · ↖1 · ↗1 · **tap blue switch 2** · ↘1 · **tap lift (up)** · ↗1 · **tap lift (down)** · ↗2 · ↖1 · ↗1 · (*blink*) · ↘1 · ↗1 · ★1 · **tap red switch 1** · ↙1 · ↖1 · (*blink*) · ↘1 · ↙3 · **tap lift (up)** · ↙1 · ↖1 · **tap blue switch 2** · ↘1 · ↙2 · **tap lift (down)** · ↙3 · ↘3 · ↙1 · ★2 · ↗1 · ↘2 · ↗3 · ↖1 · (*blink*) · ↘4 · ↙1 · ★3 · ↘1 · **EXIT**

Level 25 - Hidden Clouds

25 moves, 7 actions

```

#P      1P  ##S
##      ###L*##
#c      ^
=
=
#E#
##*
*##
switches: 1 red

```

↘1 · ↙2 · ★1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙2 · ↩1 · (blink) · tap pad (blink back) · tap red switch 1 · tap pad (blink back) · ↘1 · push crate ↘ · ↙1 · ↘5 · ★2 · ↩1 · ↗2 · ★3 · ↩1 · ↙1 · EXIT

Level 26 - Starlit Beacons

32 moves, 7 actions

```

      ##E
    *P  #P#
    ##  *##
    L
    #
    ### P#
    ##L#####
    1S  #T*  ##
switches: 1 blue

```

tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↩1 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗2 · ↩1 · ↗1 · ↩2 · tap lift (up) · ↩2 · ↙1 · ★1 · ↗1 · ↘2 · tap lift (down) · ↘2 · ↗1 · ↘2 · ★2 · ↙1 · (blink) · ↘1 · ↙1 · ★3 · ↩2 · ↗2 · EXIT

Level 27 - Tumbling Ruins

32 moves, 6 actions

```

      ##*
    #1  *##
    #P  ###
      #
      V
    #P  #*#
    TS===##  ##E
      2P  P##
switches: 1 red, 2 blue

```

↩1 · (blink) · tap red switch 1 · tap pad (blink back) · ↘1 · ↙1 · (blink) · ↩1 · ↙1 · tap blue switch 2 · ↙5 · (blink) · ↩2 · ↗1 · ★1 · ↩5 · ↗1 · ★2 · ↘1 · ↙2 · ★3 · ↗1 · ↘4 · ↗1 · ↘1 · EXIT

Level 28 - Quiet Orbit

33 moves, 6 actions

```

      ##      c1
      #####L##
      ##      L
      =       #
      =       #
  *##      =   ###
  #E#      ##P  *S#
  #P#      *##  ###
switches: 1 red

```

↙1 · ★1 · ↩1 · ↗1 · ↩3 · tap lift (up) · ↩1 · push crate ↩ · tap red switch 1 · ↘1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙4 ·
↘6 · ↙1 · ★2 · ↩1 · ↗2 · (blink) · ↙1 · ↩2 · ★3 · ↗1 · ↘1 · EXIT

Level 29 - Wandering Terraces

30 moves, 7 actions

```

      2P      1*
      ##*##L##
      ##      S#

      ###    P##==#T#
  E##==###    ##
  *##
switches: 1 blue, 2 red

```

↩1 · ↗1 · ↩1 · ★1 · ↘1 · ↙1 · tap blue switch 1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙3 · ★2 · ↩1 · (blink) · tap pad (blink
back) · tap red switch 2 · tap pad (blink back) · ↙4 · ↘1 · ↙5 · ↘1 · ↙2 · ★3 · ↩1 · EXIT

Level 30 - Shimmering Lanterns

29 moves, 6 actions

```

      ###    ###
  cP#  ###    ##P
  P #  P#*    #*#
      L      #
      #      v
      ##     #S
      #E     #####
      ##     ##    *#

```

↘1 · ↗3 · ↘1 · ★1 · ↩1 · ↙3 · ↩4 · ★2 · ↙2 · (blink) · push crate ↩ · ↗1 · (blink) · ↘1 · ↙1 · ★3 · ↩1 · ↗1 · (blink) · ↗1 · ↘1 · tap
lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘3 · EXIT

Level 31 - Lost Hollow

39 moves, 7 actions

```
#c1      ##
###      E#
#        =
#        =
L        =
S###L#####
*##    ##    *#
          *#
switches: 1 red
```

↘1 · ★1 · ↩1 · ↗1 · tap lift (up) · ↩1 · tap lift (down) · ↩3 · push crate ↩ · tap red switch 1 · ↘4 · tap lift (up) · ↘1 · ↗1 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗8 · ↘1 · ★2 · ↘1 · ★3 · ↩2 · ↗1 · ↩4 · ↙1 · EXIT

Level 32 - Humming Spires

21 moves, 6 actions

```
#*#
##E
###    ^
=
=
##    ##    ##
P#    P*##L#S
*#          #1
switches: 1 red
```

tap red switch 1 · ↙1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙3 · ★1 · ↙1 · (blink) · ↘1 · ★2 · ↩1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↩6 · ↗1 · ★3 · ↗1 · ↘1 · EXIT

Level 33 - Misty Bridges

36 moves, 8 actions

```
#####2   ###
#*#    S# : #c*
      1#   #####
            =
            =
_ *    P3#  ##
PE    #P#  P#
      #T
switches: 1 orange, 2 red, 3 blue
```

↩1 · ↙4 · ↘1 · ↙1 · ★1 · ↩1 · ↗5 · ↘1 · tap orange switch 1 · ↗1 · tap red switch 2 · ↗3 · push crate ↗ · push crate ↗ · ★2 · ↘1 · ↙1 · ↘4 · ↙1 · (blink) · tap blue switch 3 · tap pad (blink back) · ↗1 · ↘1 · (blink) · ↩1 · ↗1 · ★3 · ↘1 · EXIT

Level 34 - Velvet Shores

36 moves, 10 actions

```

#3P          Sc#
*## #ooo##
  #  #P#
    =
    =
### ##
### #2T P
###E::## *1P
switches: 1 red, 2 blue, 3 orange

```

push crate ↗ · ↘2 · (blink) · tap red switch 1 · tap pad (blink back) · ↶1 · ↵5 · ↘1 · ↵1 · ★1 · ↗1 · ↘3 · ↗1 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ★2 · ↶1 · (blink) · tap blue switch 2 · tap pad (blink back) · ↘1 · ↵2 · ★3 · ↗1 · tap orange switch 3 · ↗1 · ↶1 · (blink) · ↘1 · ↵5 · EXIT

Level 35 - Silver Lagoon

28 moves, 9 actions

```

      #T
    ### #
  1## P#
    #
    L
P*   #P
#E   #P ##
      P*L##S*
switches: 1 blue

```

↗1 · ★1 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · ★2 · ↶1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↶1 · ↵1 · tap lift (up) · ↶1 · tap lift (down) · ↶2 · tap blue switch 1 · ↘2 · tap lift (up) · ↘3 · (blink) · ↶2 · ↗1 · (blink) · ↗1 · ★3 · ↘1 · EXIT

Level 36 - Breezy Gardens

70 moves, 10 actions

```

####  ##  ##  ####
Tc#   ####L##  #SP
  o   2#  ##  ##*
  o   :   ^   #
  o   :   #   v
###E  P#  #  ###
P##   ##  ###ooo##
      *1  *##
switches: 1 blue, 2 orange

```

↗1 · ↘1 · ★1 · ↘4 · ↵5 · ↘1 · ↵1 · ★2 · ↶6 · ↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ↘1 · tap orange switch 2 · ↘4 · ↵1 · ↘1 · ★3 · ↶1 · ↗1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↶4 · tap orange switch 2 · ↶1 · ↗2 · tap lift (up) · ↗2 · ↘5 · ↗4 · ↶1 · ↗2 · ↶4 · (blink) · push crate ↗ · push crate ↗ · ↘4 · EXIT

Level 37 - Moonlit Arches

25 moves, 8 actions

```

EP      P#P
##      *##
##      ##

##==##  #*#  1#P
P#  T_  #S#  ##*
      #2  P##
switches: 1 red, 2 blue

```

↵1 · ★1 · ↘2 · ↵1 · (blink) · ↗1 · tap blue switch 2 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↵2 · ★2 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ★3 · ↵1 · ↵1 · tap red switch 1 · ↗1 · (blink) · ↗2 · (blink) · ↵1 · ↵3 · ↘1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · EXIT

Level 38 - Twinkling Crossing

36 moves, 9 actions

```

##*  P#  #P*
*##  ##  #P#
###==##  #2#
:      o
:      o
:  S#  ###
#c  #P  3##
#E  1T  #P#
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red

```

↗1 · ↘1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↘1 · (blink) · ↵1 · tap red switch 3 · ↵1 · ↗1 · ↵3 · tap blue switch 2 · ↵2 · ★1 · ↘1 · ↵1 · (blink) · tap orange switch 1 · ↵1 · (blink) · ↘2 · ↵3 · ↵2 · ★2 · ↘1 · ↵2 · ★3 · ↗1 · ↘5 · push crate ↗ · ↘1 · EXIT

Level 39 - Rusty Towers

53 moves, 8 actions

```

####  ####  ####
#####L###==#  ####
*2#  1##  c#  #E*
  x      L  ^
  x      #  #
#_#      ###==##
#####L#S  ###  ##
*##  ##  ###  ##
switches: 1 red, 2 red

```

↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ↘1 · ↵2 · ★1 · ↵2 · ↗2 · ↵4 · ↵2 · ↘1 · ★2 · ↵1 · ↗1 · tap red switch 2 · ↗3 · tap lift (up) · ↗1 · tap red switch 1 · ↗6 · push crate ↘ · ↗1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · ↗3 · ↵4 · ↗2 · ↘1 · ★3 · ↵1 · EXIT

Level 40 - Painted Meadows

53 moves, 8 actions

```

      #*==###L#####
      ##   ##   ##
      L     L     #
      #     #     #
      #     #     #
      *###   # 1#   #
      #E#   ####   #S#
      P### P### *#   ###
switches: 1 red

```

$\pi_1 \cdot \kappa_6 \cdot \varpi_5 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \varpi_1 \cdot \varpi_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \varpi_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \varpi_5 \cdot \varpi_1 \cdot \star_1 \cdot \kappa_1 \cdot \pi_1 \cdot \kappa_1 \cdot \text{tap red switch 1} \cdot \kappa_3$
 $\cdot \text{tap lift (up)} \cdot \kappa_2 \cdot \varpi_4 \cdot \star_2 \cdot \varpi_1 \cdot \varpi_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \varpi_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \varpi_5 \cdot \varpi_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa_2 \cdot \star_3 \cdot \pi_1 \cdot \varpi_1 \cdot \text{EXIT}$

Level 41 - Drifting Steps

65 moves, 12 actions

```

#*      ##      ##
##      ##      ##000##
E#xxxx#*      *P      #
      :      #
      :      #
    ##2      #
    P##      #P
      =      ##
      =      #
      =      #
1      ##      #P      L
c#L#####      #S#
      ##      ###
switches: 1 orange, 2 red

```

$\kappa 1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \kappa 1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \kappa 4 \cdot \tau 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \kappa 5 \cdot \kappa 4 \cdot \gamma 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa 1 \cdot \tau 1 \cdot \text{tap red switch 2} \cdot \gamma 6 \cdot \kappa 3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \kappa 1 \cdot \text{push crate} \cdot \kappa \cdot \text{tap orange switch 1} \cdot \tau 2 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \tau 3 \cdot \kappa 5 \cdot \kappa 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa 1 \cdot \star 1 \cdot \tau 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa 4 \cdot \tau 1 \cdot \star 2 \cdot \kappa 5 \cdot \kappa 2 \cdot \star 3 \cdot \gamma 2 \cdot \kappa 1 \cdot \text{EXIT}$

Level 42 - Whispering Clouds

22 moves, 11 actions

```

      v
    12#L#*
PT    #c# #P
#E<  *P    *S
switches: 1 blue, 2 red

```

$\epsilon_1 \cdot \star_1 \cdot \neg_2 \cdot \neg_1 \cdot \star_2 \cdot \epsilon_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \epsilon_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \neg_2 \cdot \neg_1 \cdot \text{push crate} \cdot \neg \cdot \text{tap red switch 2} \cdot \text{push crate}$
 $\cdot \neg \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \text{push crate} \cdot \neg \cdot \text{push crate} \cdot \neg \cdot \text{push crate} \cdot \neg \cdot \text{push crate} \cdot \neg \cdot \neg_1 \cdot \star_3 \cdot \neg_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \neg_1 \cdot \text{EXIT}$

Level 43 - Sleepy Beacons

72 moves, 13 actions

```

      ###  ##
2###x###x###c###P
#S      ##  #
#          #
v          L
*#  #*      #1#
##  ##      ##
*#  =
^  =
    =
    =  ##P  ##
    #####==#E
    ##      ##
switches: 1 red, 2 red
```

↘5 · ↙1 · ★1 · ↲2 · ★2 · ↗1 · ↲4 · tap red switch 2 · ↗9 · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · tap pad (blink back) · ↘3 · tap lift (up) · ↘1 · tap red switch 1 · ↲1 · tap lift (down) · ↲3 · (blink) · ↘1 · ↙6 · ↲6 · ★3 · ↘6 · ↗11 · EXIT

Level 44 - Glowing Ruins

52 moves, 9 actions

```

    *##  ###x###
    ###<###_  ##P
    ###  =  #*#
    =  =
    =  =
##E==*#  =  #2
###  ##  ##3  P#
    ##  ###  #
                #
                #
                L
                1#
                Sc
switches: 1 red, 2 red, 3 red
```

push crate ↗ · ↲1 · tap red switch 1 · tap lift (up) · ↲1 · tap lift (down) · ↲4 · (blink) · tap pad (blink back) · ↲1 · tap red switch 2 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ↙1 · ★1 · ↲2 · ↙4 · ↘1 · ↙2 · ↘5 · ↗1 · tap red switch 3 · ↙1 · ↲5 · ↙3 · ↲1 · ↙2 · ★2 · ↘5 · ★3 · ↙3 · EXIT

Level 45 - Hidden Orbit

78 moves, 18 actions

```

###  P#P  ##  #P
##P  #2#oo###  #*
##*      ##S  ##
          #
          L
#P  ###  ##
####L###  ##
:  #T#ooo##
:  L
:  #
E##  ###  ##
##  1##  #*
    #####L##
switches: 1 orange, 2 blue
```

↘2 · tap lift (up) · ↘3 · ↙6 · (blink) · ↘1 · ★1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↙1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙3 · ↵1 · (blink) ·
↘1 · tap blue switch 2 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↗3 · tap lift (up) · ↗2 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ★2 · ↵1 · (blink) · ↙1 · tap lift (up) · ↘1
· tap lift (down) · ↘2 · ↗2 · ↘2 · ↗2 · tap lift (up) · ↗1 · ↵1 · ↗1 · ★3 · ↘1 · ↙2 · tap lift (down) · ↙2 · ↵2 · ↙2 · tap
orange switch 1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵2 · ↙1 · tap lift (down) · ↙3 · ↘4 · ↙1 · EXIT

Level 46 – Starlit Terraces

52 moves, 10 actions

3#L##c#E*#
##==## #P#
^ ##1 #T ###
=
L =
#P# *# ##*
S## # ###
2# P##
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

↵5 · ↗1 · ↵1 · tap red switch 3 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗3 · push crate ↗ · ↘4 · tap lift (up) · ↘3 · tap
red switch 2 · ↵2 · ↙1 · ★1 · ↗1 · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↗1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↗4 · ↘4 · ↗1 ·
★2 · ↙1 · ↵3 · ↗1 · (blink) · ↵1 · ★3 · ↙1 · EXIT

Level 47 – Tumbling Lanterns

32 moves, 11 actions

P#xxx#P ##
#* * 2T
#S
= ^
=

*## P# ##
#1P

L
##E #P

switches: 1 red, 2 blue

↵1 · (blink) · tap pad (blink back) · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · tap pad (blink back) · ↘1 · ★1 · ↵1 ·
(blink) · tap pad (blink back) · ↙6 · (blink) · tap red switch 1 · tap pad (blink back) · ↗1 · ↘1 · ★2 · ↘5 · ↙2 · ★3 · ↗1
· ↘3 · tap lift (up) · ↘1 · ↗1 · EXIT

Level 48 – Quiet Hollow

48 moves, 13 actions

```

#####  ###  #T#
#####L*##  S1#==###
#c#  ^          ##*
=    #
=    #
#E   #   ###
*#   ###   ###   ###
##   #3P   #P#   2#P
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

↵1 · ↱1 · (blink) · ↵1 · tap red switch 2 · ↱1 · (blink) · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · tap red switch 3 · tap pad (blink back) · ↱1 · ↵1 · ↱5 · ↵1 · ★1 · ↵1 · ↵5 · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↵2 · ↵5 · ★2 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ↵1 · push crate ↵ · push crate ↵ · ↵4 · ★3 · ↵1 · ↱1 · EXIT

Level 49 - Wandering Spires

60 moves, 13 actions

```

          #P
        #P  #3
        #P  ^
          #
          #
#####L#####*P  ###_
1T   2#c  P###
S#   ###   ##*
L     =
#     =
#     ###==###
#*#   ###   E##
###   ###
switches: 1 red, 2 blue, 3 red

```

tap red switch 1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↱1 · ★1 · ↵1 · ↵3 · tap lift (up) · ↵1 · ↱1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · (blink) · ↵1 · ★2 · ↵1 · tap blue switch 2 · ↵3 · tap lift (up) · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↱1 · ↵4 · tap red switch 3 · ↵4 · ↱1 · ↵2 · ★3 · ↵1 · ↵2 · (blink) · ↵1 · ↱1 · tap lift (down) · ↱4 · ↵1 · push crate ↱ · ↵4 · ↱3 · ↵1 · EXIT

Level 50 - Shimmering Bridges

49 moves, 11 actions

```

#####<###P#  2TS
#####  #*#  #1#
#####  P##

          *##
          #3#
        >  ###
          =
          =
##        ##
#E===##  ##  #P
#####P
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

↵1 · (blink) · tap pad (blink back) · tap blue switch 1 · tap red switch 2 · tap pad (blink back) · ↵2 · ↵3 · ↵2 · ★1 · ↵2 · ↱4 · (blink) · ↵1 · ↵1 · ↵5 · ★2 · ↵1 · tap red switch 3 · ↵4 · ↱1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ★3 · ↵1 · ↵1 · (blink) · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↵5 · ↵1 · ↵5 · EXIT

Level 51 - Lost Shores

73 moves, 15 actions

```
#P
*# #
##o1P

#####
# ##oo*#
#*# 4# P# #E
#### #L###
= =
= =
P# #2# =
S3 ###:#
T#::### #P
switches: 1 orange, 2 red, 3 red, 4 blue
```

1. *(blink)* · 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 8

Level 52 - Humming Lagoon

63 moves, 14 actions

```

### ##
1##L###
## *##
    L
    #
### # ##*
#S# c# P# ##P
####L####==#P    x
                        x
                        x
# # ##E
P####L*## ##
    ## ##
switches: 1 red

```

$\tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \tau_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \tau_2 \cdot \text{push crate} \kappa \cdot \tau_1 \cdot \kappa_3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \kappa_2 \cdot \varphi_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \varphi_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \varphi_2 \cdot \text{tap red switch 1} \cdot \tau_2 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot \star_1 \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \gamma_4 \cdot \tau_5 \cdot (\text{blink}) \cdot \tau_4 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \tau_2 \cdot \star_2 \cdot \varphi_2 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \varphi_4 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \varphi_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \star_3 \cdot \varphi_1 \cdot \gamma_5 \cdot \tau_1 \cdot \text{EXIT}$

Level 53 - Misty Gardens

32 moves, 14 actions

```
#T# P## ### #P
#####L*## ## #P
      ### SP* P#
              L
              #
              #
              #*
              #1

##E          ###
##P          P##
###
switches: 1 blue
```

↻1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↻1 · ★1 · ⌞1 · (blink) · ↘1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↘1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘3 · ↻1 · ★2 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ⌞1 · ⤴3 · tap lift (up) · ⤴2 · (blink) · ↘1 · ★3 · tap lift (up) · ⌞1 · tap lift (down) · ⌞2 · ⤴1 · ⌞1 · (blink) · ⤴1 · EXIT

Level 54 - Velvet Arches

67 moves, 13 actions

```
      ##   ##   P1
*#   ##   *#   2#
#####>#S   #####L#P
      ^     :
      #     :
P##   ##   PP
####   #P   #*   >
####   ##<   ##
      L
      #
####       ##
####==##   ##oo####
####   #####L##   E##
switches: 1 orange, 2 red
```

⌞5 · ⤴1 · ⌞1 · ★1 · ↻1 · ↻4 · ↘3 · ↻1 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ★2 · ⌞1 · ⤴1 · (blink) · tap orange switch 1 · tap red switch 2 · tap pad (blink back) · ⤴4 · ★3 · ↻1 · ↘1 · ↻3 · tap lift (up) · ↻2 · (blink) · tap pad (blink back) · ⤴1 · tap orange switch 1 · ↘1 · (blink) · ↻2 · ↘2 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘3 · ↻4 · ↘1 · ↻4 · tap lift (up) · ↻1 · ⤴1 · ↻4 · ↘1 · EXIT

Level 55 - Silver Crossing

57 moves, 12 actions

```

*3#      P
#T1  4  #L#P
2##L#P#  ##
=
=
P##  Ec#  ##P
##  ##==##
##      ##
switches: 1 blue, 2 red, 3 red, 4 red

```

Level 56 - Breezy Towers

```

      #*   T#
##      1##LS#
*#      ##
      #    x
      L    x
####    ###: :##2
####    ####  ####
####L####      #
              #
              #
      #E   ##P   L
      ##oo###  *##
              #P#
switches: 1 orange, 2 blue

```

Level 57 - Moonlit Meadows

75 moves, 14 actions

```

P#  #####L##  ##
E#  ##      #T  #*#
#P  P#      #==##
      #
      L
#####L*1
####  2#L###
###P  #  #3
=      L  #
=      #  v
*#     #  ##
##     ## >#####>S#
##     #P      ##
switches: 1 red, 2 blue, 3 red

```

↵ · ⌵ · ↵ · ⌵ · **tap red switch 3** · ⌵ · ↵ · **tap lift (up)** · ↵ · **tap red switch 1** · ↵ · ↵ · **tap blue switch 2** · **tap blue switch 2** · **tap lift (up)** · ↵ · **tap lift (down)** · ↵ · ⌵ · ⌵ · *(blink)* · ↵ · ⌵ · ⌵ · ⌵ · **★1** · ↵ · ↵ · ⌵ · **tap lift (up)** · ↵ · **tap lift (down)** · ↵ · ↵ · **tap lift (up)** · ↵ · **★2** · **tap lift (up)** · ↵ · **tap lift (down)** · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · **★3** · ⌵ · ⌵ · *(blink)* · ↵ · **EXIT**

Level 58 - Twinkling Isles

62 moves, 13 actions

```

**==##
2#  P##==#
#1  ##  #P
#
L
#P      P#*  ##
##      ##<#E#
##      ##

#####P  #P
###P  ##L###
T#S  ##  #3
switches: 1 red, 2 red, 3 blue

```

↵ · *(blink)* · ↵ · **tap blue switch 3** · **tap blue switch 3** · ↵ · **tap lift (up)** · ↵ · ⌵ · ↵ · ↵ · *(blink)* · ↵ · **tap lift (up)** · ⌵ · **tap lift (down)** · ⌵ · **tap red switch 1** · **tap red switch 2** · ↵ · **tap lift (up)** · ↵ · ⌵ · *(blink)* · ⌵ · ⌵ · *(blink)* · ⌵ · ↵ · ⌵ · ↵ · **★1** · ↵ · **★2** · ⌵ · ↵ · *(blink)* · ⌵ · **★3** · ↵ · ⌵ · **EXIT**

Level 59 - Rusty Pebbles

31 moves, 17 actions

```

###  #P*  ##  #E
P##  ##  *C#==#
##*   ##  ##
  ^      #
      L
      #P  ##
_P#     ##  ##
T1#     #2P
switches: 1 blue, 2 red

```

↵ · *(blink)* · ⌵ · **★1** · ↵ · *(blink)* · ↵ · ↵ · *(blink)* · **tap red switch 2** · **tap pad (blink back)** · **tap blue switch 1** · **tap pad (blink back)** · ⌵ · ↵ · **★2** · ⌵ · ↵ · *(blink)* · **tap blue switch 1** · **tap pad (blink back)** · ↵ · **tap lift (up)** · ⌵ ·

tap lift (down) · ↩3 · ★3 · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · push crate ↗ · ↩1 · ↗1 · EXIT

Level 60 - Painted Gears

60 moves, 15 actions

```

T1                                     ##
P#                                     E#
                                     =
      ^                               =
P#                                     ##   ###
#S  ###<#####*
      ###   _#   #cP
      ^         #
      #         v
      ##       *P
      ##       ##
      #*
switches: 1 blue

```

```

κ1 · κ1 · (blink) · κ1 · (blink) · tap pad (blink back) · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · push crate κ · κ1 · γ1
· ★1 · γ1 · (blink) · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · κ1 · ★2 · κ2 · push crate κ · γ1 · κ1 · push crate κ ·
push crate κ · push crate κ · push crate κ · κ1 · κ1 · push crate γ · κ4 · γ1 · κ2 · γ3 · γ1 · γ2 · ★3 · κ2 · κ1 · κ4 ·
γ10 · κ5 · EXIT

```

Level 61 - Drifting Ruins

50 moves, 14 actions

```

#####
#C##>##
*##      E*
^
#
2##  ##==##
P #  #1  P##
:  PP
:
:
#S#      *#
3T#      P#
        P#
switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

```

$\mathfrak{A}1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \text{tap red switch 3} \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \mathfrak{K}1 \cdot \mathfrak{L}5 \cdot \mathfrak{A}2 \cdot (\textit{blink}) \cdot \text{tap orange switch 2} \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \mathfrak{A}1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \mathfrak{K}1 \cdot \star 1 \cdot \mathfrak{A}1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \mathfrak{A}1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \mathfrak{K}1 \cdot \mathfrak{A}1 \cdot \mathfrak{L}5 \cdot \mathfrak{L}1 \cdot \text{tap orange switch 2} \cdot \mathfrak{K}3 \cdot \mathfrak{L}1 \cdot \star 2 \cdot \mathfrak{A}1 \cdot \text{push crate } \mathfrak{K} \cdot \mathfrak{A}4 \cdot \mathfrak{K}1 \cdot \mathfrak{A}7 \cdot \mathfrak{A}2 \cdot \star 3 \cdot \mathfrak{L}1 \cdot \text{EXIT}$

Level 62 - Whispering Orbit

56 moves, 15 actions

```

###   *   ## >
###   ##   *
#####>## P
=   ^
=   #
##   #   ##
3#ooo#P   #P
*   #P   S#
:
:
##   ###
##   2T#   #P#
#E   #P#   #1#
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red

```

⤵1 · ⤴1 · (blink) · ⤵1 · (blink) · **tap pad (blink back)** · **tap blue switch 2** · **tap pad (blink back)** · ⤴1 · ★1 ·
 ⤴1 · (blink) · ⤵1 · ⤵1 · ⤵4 · **tap red switch 3** · ⤴5 · (blink) · **tap blue switch 2** · **tap pad (blink back)** · **tap orange**
switch 1 · **tap pad (blink back)** · **tap blue switch 2** · **tap pad (blink back)** · ⤵1 · ⤵6 · ⤴1 · ★2 · ⤴2 · ⤵6 · ⤴3 · ⤴1 · ⤴2
 · ★3 · ⤵1 · ⤴3 · ⤴1 · ⤴2 · **EXIT**

Level 63 - Sleepy Terraces

60 moves, 17 actions

```

###   #P
###   *
* C *   ##
#
#
1_#   ###
###   SP#
#   ###P
#   =
L   =
T#   ###==#E#
2#   #   ###
##   P3#
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

⤴1 · (blink) · **tap red switch 2** · **tap lift (up)** · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵4 · **tap blue switch 1** · ⤴4 · **tap lift (up)** · ⤴1 ·
 (blink) · **tap red switch 3** · **tap pad (blink back)** · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵4 · **tap blue switch 1** · ⤴4 · **tap lift (up)** · ⤴1
 · (blink) · ⤵1 · ⤴1 · ⤵3 · ★1 · **push crate** ⤵ · **push crate** ⤵ · ★2 · ⤴2 · ⤴5 · (blink) · ⤴1 · ⤵1 · ★3 · ⤵1 · ⤴1 · (blink) · ⤵2 · ⤴3
 · ⤴6 · **EXIT**

Level 64 - Glowing Lanterns

116 moves, 20 actions

```

# # # *
E # # # 2
P # #
    #
    L
    # # < # # * # T
> # # # # #
=
=
=
    # # # #
1 # P # P #
# # # # L S # * #
switches: 1 blue, 2 red

```

tap lift (up) · φ_1 · tap lift (down) · φ_3 · κ_1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · φ_1 · φ_3 · tap lift (up) · φ_1 · κ_1 · (blink) · φ_2 · $\star_1$ · φ_4 · tap lift (up) · κ_1 · tap lift (down) · κ_4 · φ_1 · $\star_2$ · φ_1 · φ_1 · tap red switch 2 · φ_3 · tap lift (up) · φ_1 · φ_6 · (blink) · φ_1 · φ_1 · tap lift (down) · φ_3 · κ_1 · tap blue switch 1 · φ_1 · φ_3 · tap lift (up) · φ_1 · κ_2 · φ_1 · κ_5 · φ_6 · (blink) · φ_1 · $\star_3$ · κ_1 · (blink) · φ_6 · φ_7 · φ_2 · tap lift (down) · φ_3 · κ_1 · tap blue switch 1 · φ_1 · φ_3 · tap lift (up) · φ_1 · κ_2 · φ_1 · κ_5 · φ_6 · (blink) · κ_1 · EXIT

92 moves, 17 actions

```

#####
P##### 2#####>#*
*#####
=
=
#####
#####S#####L#####
#####T#####P1#P#####P#
#####:#####
#####:
#####:
#####3#L:
P#####L#####E#####
#####4#*#####
switches: 1 red, 2 orange, 3 orange, 4 blue

```

$\vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_4 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap blue switch 4} \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \vartriangleleft_3 \cdot \text{tap orange switch 3} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot$
 $(\text{blink}) \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \vartriangleleft_2 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap red switch 1} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \vartriangleleft_3 \cdot \vartriangleleft_5 \cdot \star_1 \cdot \vartriangleleft_{10} \cdot$
 $\vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap orange switch 2} \cdot \vartriangleleft_5 \cdot \star_2 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_4 \cdot (\text{blink}) \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \vartriangleleft_3 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \text{tap orange}$
 $\text{switch 3} \cdot \vartriangleleft_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \vartriangleleft_2 \cdot \vartriangleleft_7 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \star_3 \cdot \vartriangleleft_1 \cdot \vartriangleleft_5 \cdot \text{EXIT}$

51 moves, 13 actions

```

###E   ###
###P   P###
      ^       ^
      #
      #
###<#####
P*   ##   #S#
      T##
      =
      =
###    P#   *#
###    P*   #
#1##L#2   PP
switches: 1 blue, 2 red

```

↘1 · ↙1 · (blink) · ↻1 · ↘1 · ★1 · ↙1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↘1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↘3 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↻3 · tap lift (up) · ↻1 · ↩1 · (blink) · ↻1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↩2 · ↙1 · ★2 · ↻1 · ↘2 · (blink) · ↻1 · ↘4 · ↙4 · ↘1 · ★3 · ↩1 · ↻8 · ↘2 · (blink) · ↩1 · EXIT

Level 67 - Tumbling Bridges

60 moves, 17 actions

```

P#           ###
#*   *##==##   #T
##   ##1   P####LS#
                L
                #
            *##   #3
###   #P2       ##
Ec#==##
switches: 1 red, 2 red, 3 blue

```

↩1 · ↻1 · (blink) · ↻1 · ↘1 · ★1 · ↩1 · ↙1 · (blink) · ↘1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · tap blue switch 3 · tap blue switch 3 · ↩2 · tap lift (up) · ↩2 · (blink) · tap red switch 2 · tap pad (blink back) · ↘1 · ↙1 · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙2 · ↩1 · ↙7 · ★2 · ↻2 · tap red switch 1 · ↻5 · ↘1 · ↻2 · tap lift (up) · ↻1 · ↩1 · ↻1 · (blink) · ↩1 · ↙1 · ★3 · ↘2 · ↙3 · push crate ↙ · push crate ↙ · EXIT

Level 68 - Quiet Shores

83 moves, 19 actions

```

*##   #####L##
T##==##   c#
##*   o   S#
      o
      o
      ##           ##
#####L#P#<   #P
          P#2   *#
          L
          #
          ##   1#
###   P#   ##:::##
E##L#####   3#   ##
switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

```

push crate ↩ · push crate ↩ · tap lift (up) · ↙1 · tap lift (down) · ↙3 · ↘1 · ↙1 · ↘5 · ↻3 · tap lift (up) · ↻2 · (blink) · ↩1 · ★1 · ↘1 · (blink) · ↘1 · tap orange switch 2 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘3 · ↻5 · tap blue switch 1 · ↙5 · ↘1 ·

tap red switch 3 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · tap orange switch 2 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↵1 · ★2 · ↵1 · ↗1 · (blink) · ↵1 · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↵5 · ↵4 · ↘1 · ★3 · ↵1 · ↵2 · (blink) · ↘1 · ↵3 · tap lift (up) · ↵3 · EXIT

Level 69 - Wandering Lagoon

96 moves, 16 actions

★###oo#P
 ### 2# #1
 #E# # #
 : #
 : L
 : P##
 *#:::###L###
 #* ## ##
 # L
 # #
 # #
 ##S ##
 #T# #P
 switches: 1 orange, 2 blue

↘1 · ↵1 · (blink) · ↵4 · tap lift (up) · ↵3 · ↗1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · tap orange switch 1 · ↘2 · tap lift (up) · ↘2 · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↵5 · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · ↘5 · ↵5 · ↘1 · ★1 · ↵1 · ↵1 · ★2 · ↗9 · tap lift (up) · ↗1 · ↵1 · ↗2 · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · tap orange switch 1 · ↘2 · tap lift (up) · ↘2 · ↵3 · tap lift (down) · ↵2 · ↘1 · ↵1 · ↘5 · (blink) · ↵6 · ★3 · ↗1 · ↘2 · EXIT

Level 70 - Shimmering Gardens

63 moves, 15 actions

T#_
 ##SL##### *3#
 = = ##P
 = = #
 = = #
 ## = L
 #2 #####L*#1
 ## *#P ###

 ###
 PE#
 switches: 1 blue, 2 red, 3 red

tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗2 · ↵1 · (blink) · ↵1 · tap red switch 3 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵2 · ↘4 · tap red switch 2 · ↵4 · ↗2 · tap lift (down) · ↗2 · ↵1 · (blink) · ↵2 · ↵1 · ★1 · ↘1 · ↗1 · ↘3 · tap lift (up) · ↘1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↵1 · ★2 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ↘1 · ↵2 · ★3 · ↵1 · ↗2 · ↵6 · ↵2 · (blink) · ↗1 · EXIT

Level 71 - Lost Arches

65 moves, 14 actions

```

          ###
          #E
          ###
          :
          :
3#   #*   ###
P#   P#==###
*#ooo##
#
L
TS   ##   #1P
##   2#L#####*
#####L#
switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

```

↵1 · *(blink)* · tap red switch 3 · ↘1 · ★1 · ↘2 · tap lift (up) · ↘2 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗5 · ★2 · ↵1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · ↶2 · tap lift (down) · ↶2 · ↗5 · ↶1 · *(blink)* · ↗1 · ↘2 · ↗3 · tap lift (up) · ↗1 · tap orange switch 2 · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↶2 · ↵1 · *(blink)* · ↶1 · ↗1 · ★3 · ↘1 · ↗3 · ↶1 · ↗1 · ↶4 · EXIT

Level 72 - Humming Crossing

55 moves, 17 actions

```

#####   ##
#####   P3
#T#==S#
L
#
#2#x#x#   #==#####
1#P   #c#   #####
       #####   #####
               x
               x
E#####L#P*   P#
##   #####   ##
##           **
switches: 1 red, 2 red, 3 blue

```

↶1 · tap blue switch 3 · tap pad (blink back) · ↵1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · tap red switch 1 · tap red switch 2 · ↶2 · tap lift (up) · ↶1 · ↗1 · *(blink)* · tap blue switch 3 · ↘1 · ↵4 · *(blink)* · ↶1 · ↗3 · ↘1 · push crate ↗ · push crate ↗ · ↶1 · ↗4 · ↘7 · ★1 · ↵1 · ★2 · ↶2 · *(blink)* · ↗1 · ★3 · ↵1 · *(blink)* · tap pad (blink back) · ↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵4 · EXIT

Level 73 - Misty Towers

66 moves, 15 actions

S#

#1

#T#

#==#

4P

#

:

:

2#

*#

#

*3P

#P

#P#

###

#P#==###ooE#

###

switches: 1 blue, 2 red, 3 orange, 4 red

↘1 · tap red switch 4 · ↗5 · ↵1 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↘1 · ↵4 · ↘1 · (blink) · ↘1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘3 · ★1 · ↵1 · ★2 · ↘1 · ★3 · ↵1 · ↗1 · tap orange switch 3 · ↵3 · tap lift (up) · ↵2 · (blink) · ↵1 · ↗5 · tap blue switch 1 · ↘4 · tap red switch 2 · ↘2 · (blink) · ↘2 · tap lift (down) · ↘3 · tap orange switch 3 · ↗1 · ↘1 · (blink) · ↗9 · EXIT

Level 74 - Velvet Meadows

81 moves, 18 actions

###

###

#E#

#2#

#PT

###

*#

*#

==###

#

=

L

=

###

#

Pc

P#

P#

#

4P#

=

=

=

S###>##

3#

#

###L###_

#1#

switches: 1 blue, 2 red, 3 red, 4 red

↗6 · ★1 · ↗1 · ↘1 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗4 · ↵1 · tap red switch 3 · ↵4 · push crate ↵ · ↵1 · (blink) · ↗1 · (blink) · tap red switch 4 · ↵1 · ↗1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ★2 · tap red switch 2 · ↘2 · tap lift (up) · ↘2 · ↵1 · (blink) · ↵1 · (blink) · ↗1 · ↘6 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · ↘1 · tap blue switch 1 · ↵1 · ↗1 · tap lift (down) · ↗4 · ↵6 · ↵1 · (blink) · ↗1 · (blink) · ↵1 · ↗1 · ↵3 · ↗3 · ↵1 · ↗1 · ★3 · ↵1 · EXIT

Level 75 - Silver Isles

61 moves, 17 actions

```
#####<#####P#####
##### 1 P#####LT#####
##### P ##### L
L #####
##### #####
##### v #####S
#####*#####P
##########
##### L
L ##### v
#####
#####
#####*#####
switches: 1 blue
```

↵3 · tap lift (up) · ↵1 · ⚡1 · (blink) · ↘2 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘4 · ★1 · ↵4 · tap lift (up) · ↵2 · ⚡1 · ★2 · ↵1 · ⌚1 · (blink) · ⚡1 · tap lift (up) · ⚡1 · tap lift (down) · ⚡3 · (blink) · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↵3 · tap lift (up) · ↵2 · (blink) · ⚡1 · ★3 · ⚡3 · ↘2 · ⚡1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘4 · ⚡1 · ↘2 · tap lift (up) · ↘1 · ⌚1 · EXIT

Level 76 - Breezy Pebbles

91 moves, 18 actions

```
#####L#####
#####3#####P
#####S#####
L
#####
#####P#####
#####*#####L#####
P#####:#####
:
:
#####
#####P1
#####T2#####P
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red
```

↵2 · ⚡2 · tap lift (up) · ⚡3 · ↘1 · ⚡4 · ↵1 · ⚡1 · ★1 · ⌚1 · ↘1 · ↵4 · tap red switch 3 · ↘1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · ↵2 · ↘1 · ★2 · ↵2 · tap lift (up) · ⌚1 · ↵1 · (blink) · tap orange switch 1 · tap pad (blink back) · ↘1 · ⚡1 · tap lift (down) · ⚡4 · ↘5 · ⚡2 · tap lift (up) · ⚡1 · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · ⌚1 · tap lift (down) · ↵2 · ↵5 · ↵4 · tap lift (up) · ⌚1 · ↵1 · (blink) · ⚡1 · ↵1 · (blink) · tap blue switch 2 · tap pad (blink back) · ↵1 · ↵4 · ↘1 · ★3 · ↵1 · ⚡3 · ↘4 · ⚡1 · EXIT

Level 77 - Moonlit Gears

49 moves, 15 actions

```
# # #  
# # x # #  
# # 2 # *  
# =  
# =  
# P # # # # * # *  
1 # # 3 # # SP  
# P # #  
=  
=  
= v  
= # #  
# # # P #  
# E # > # T  
switches: 1 red, 2 red, 3 blue
```

$\tau_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \omega_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 3} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \textit{tap red switch 1} \cdot \gamma_1 \cdot$
 $(\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \omega_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 3} \cdot \tau_6 \cdot \star_1 \cdot \omega_1 \cdot \kappa_4 \cdot \tau_5 \cdot \gamma_1 \cdot \textit{tap red switch 2} \cdot \tau_1 \cdot \star_2 \cdot \gamma_3 \cdot \star_3 \cdot \gamma_1 \cdot$
 $(\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \omega_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 3} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \omega_1 \cdot \gamma_4 \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot \textit{EXIT}$

64 moves, 19 actions

```

##      ##
##      ##L#####2
##E      #_      ###
=      :
=      :
#####oo#####
##*## 3c## P##
##### *### ##S
      #
      v
P1    ## 4*T
##    >## ####
      PP
switches: 1 orange, 2 red, 3 orange, 4 blue

```

```

κ1 · κ1 · (blink) · κ1 · ★1 · tap blue switch 4 · κ1 · (blink) · κ1 · (blink) · tap orange switch 1 · tap pad (blink back) ·
κ1 · (blink) · κ1 · tap blue switch 4 · κ1 · (blink) · κ5 · κ1 · tap lift (up) · κ1 · tap lift (down) · κ4 · tap red switch 2 ·
κ4 · tap lift (up) · κ1 · κ1 · κ1 · κ4 · (blink) · κ1 · tap blue switch 4 · κ1 · (blink) · κ2 · κ1 · κ3 · κ2 · ★2 · κ1 · push
crate κ · push crate κ · κ1 · tap orange switch 3 · κ3 · κ1 · κ1 · ★3 · κ1 · κ1 · κ3 · EXIT

```

56 moves, 16 actions

```

P### PP#oo###==###E
##### ##*#*#
#####
:
:
: ###
*## S##
#3###L#P#
#
L
## T2#
1#< ## PP
##
switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

```

↱1 · ↘1 · (blink) · tap orange switch 2 · tap pad (blink back) · ↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · ↘2 · tap lift (up) · ↘2 · tap blue switch 1 · ↶2 · tap lift (down) · ↶3 · ↵2 · ★1 · ↱1 · tap red switch 3 · ↱1 · ↶6 · ↵2 · (blink) · ↱1 · (blink) · ↵1 · (blink) · tap orange switch 2 · tap pad (blink back) · ↱1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↱4 · ↘1 · ★2 · ↶1 · ↱6 · ↘1 · ★3 · ↶1 · ↱1 · EXIT

Level 80 - Painted Beacons

96 moves, 16 actions

```

P# ## #3*
E# #2 ####
## ## o
    L o
    # o
    ## #1##>##
T## ##: :#P# ##
#### ## ##*
:      #
:      L
:  P# ####
###oo## *##L##P#
#### P# #### ##S
switches: 1 orange, 2 blue, 3 orange

```

↵2 · ↶1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵3 · ★1 · ↶1 · ↱2 · tap lift (up) · ↶1 · tap lift (down) · ↶9 · ★2 · tap orange switch 3 · ↘5 · ↱4 · ↘2 · ★3 · ↶2 · ↵4 · ↘1 · ↵1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↵4 · ↶1 · ↵1 · ↶2 · tap lift (up) · ↶1 · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · ↱1 · ↘1 · ↱4 · (blink) · tap pad (blink back) · ↱1 · ↶6 · tap orange switch 3 · ↘5 · tap orange switch 1 · ↘1 · ↵1 · (blink) · ↶1 · ↵3 · ↶5 · ↵2 · (blink) · ↘1 · EXIT

Level 81 - Drifting Lanterns

100 moves, 21 actions

```

#####      #####   ##
#####<#####L##### E#
###T   ##   ##*   ##
:           o
:           o
#3   #####   2##
P#   #*#   ##==#P#
#####>##### *P
      L
v     #
#P#   #1   #P
#S#   P#   ##
      ##   P#

```

switches: 1 blue, 2 red, 3 orange

↵1 · (blink) · ↵1 · ↵1 · ↵4 · ↵1 · ↵1 · ★1 · ↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵2 · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · ↵5 · ↵1 · ↵1 · (blink) · tap pad (blink back) · ↵1 · tap orange switch 3 · ↵3 · ↵2 · (blink) · ↵1 · tap red switch 2 · ↵1 · (blink) · ↵2 · ↵4 · (blink) · tap pad (blink back) · ↵1 · tap orange switch 3 · ↵1 · ↵5 · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · (blink) · ↵1 · ★2 · ↵1 · ↵6 · (blink) · ↵1 · ↵7 · tap lift (up) · ↵3 · ↵1 · ★3 · ↵1 · ↵3 · tap lift (down) · ↵7 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↵1 · ↵4 · ↵1 · EXIT

Level 82 - Whispering Hollow

84 moves, 21 actions

```

#####==###   P1#::*P
E###   ###ooo#####   ##
#####   ##   #P
                        #
                        L
                ##   3#   #2
                *#L#####   ##
                ##   #P   #*

```

```

#P   P#   #####
PT   ##   ###S
#####L###c

```

switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

push crate ↵ · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↵2 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵2 · ↵1 · ↵1 · ★1 · ↵1 · ↵1 · ↵1 · tap orange switch 2 · ↵1 · tap lift (down) · ↵4 · ★2 · ↵3 · tap blue switch 1 · ↵3 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · tap orange switch 2 · ↵1 · tap lift (down) · ↵4 · ↵1 · (blink) · ↵1 · (blink) · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↵3 · tap lift (up) · ↵2 · ★3 · ↵2 · tap lift (down) · ↵2 · tap red switch 3 · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · (blink) · ↵1 · ↵4 · ↵1 · ↵4 · ↵1 · ↵2 · EXIT

Level 83 - Sleepy Spires

85 moves, 18 actions

```

      #2#  ##
      ##P  ###
            ##*
              O
              O
##P  P##oo##  ##
##S==#3#  P#  *##
      #   :   ##  #TP
      #   :   :
      L   :   :
c#L####  #E
*#  1##  ##
##  ##
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red

```

$\neg 3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \neg 2 \cdot \neg 1 \cdot \star 1 \cdot \text{push crate } \neg \cdot \neg 1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \neg 1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \neg 2 \cdot \text{tap orange switch 1} \cdot \neg 4 \cdot$
 $\text{tap red switch 3} \cdot \neg 4 \cdot \text{tap orange switch 1} \cdot \neg 2 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \neg 1 \cdot \neg 1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \neg 3 \cdot \neg 3 \cdot \neg 1 \cdot \neg 5 \cdot \neg 1 \cdot$
 $(\text{blink}) \cdot \neg 2 \cdot \neg 1 \cdot \neg 3 \cdot \star 2 \cdot \neg 5 \cdot (\text{blink}) \cdot \neg 1 \cdot \text{tap blue switch 2} \cdot \neg 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \neg 1 \cdot (\text{blink}) \cdot \neg 1 \cdot \neg 3 \cdot \neg 3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \neg 1$
 $\cdot \neg 1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \neg 2 \cdot \text{tap orange switch 1} \cdot \neg 5 \cdot (\text{blink}) \cdot \neg 1 \cdot \neg 1 \cdot \star 3 \cdot \neg 4 \cdot \neg 1 \cdot \text{EXIT}$

Level 84: Clowing Bridges

72 moves, 20 actions

```
*2*          #4#
##P          #T#
            ^   #
            L
        ###P#
    ###==#P#  >SP
    ###      =   #1
        :      =
        :      =
    #3      ##
###oo##==*#
##E        ##
switches: 1 blue, 2 red, 3 red, 4 orange
```

$\star 1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \textit{tap blue switch 1} \cdot \kappa 1 \cdot \textit{tap lift (up)} \cdot \kappa 1 \cdot \textit{tap lift (down)} \cdot \kappa 2 \cdot \varpi 1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa 1 \cdot$
 $\star 1 \cdot \varpi 1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap orange switch 4} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \varpi 2 \cdot \kappa 1 \cdot \star 2 \cdot \varpi 1 \cdot \star 1 \cdot \textit{tap red switch 2} \cdot \star 1 \cdot (\textit{blink}) \cdot$
 $\star 1 \cdot \varpi 2 \cdot \textit{tap lift (up)} \cdot \varpi 2 \cdot (\textit{blink}) \cdot \varpi 4 \cdot \varpi 1 \cdot \varpi 2 \cdot \varpi 3 \cdot \textit{tap red switch 3} \cdot \kappa 4 \cdot \star 6 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 1} \cdot \kappa 1 \cdot \varpi 1 \cdot$
 $(\textit{blink}) \cdot \textit{tap orange switch 4} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \star 1 \cdot \varpi 1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \star 1 \cdot \varpi 5 \cdot \varpi 1 \cdot \star 3 \cdot \varpi 9 \cdot \varpi 1 \cdot \textit{EXIT}$

Level 85: Hidden Shores

107 moves, 20 actions

```
##xx####LS##
P#  ###  #P#  P#P
*#  ###    L  #T
      #
      #
##  2##  ###  ###
##===###  3  #P
P#  ###  #####L###
      L  #    ^
      #  #    #
#E#===##  L  ###
####  ##  ##  ###
####  *#  #1  **#
switches: 1 red, 2 red, 3 blue
```

↻2 · ↻1 · **tap lift (up)** · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻3 · ↻2 · **tap blue switch 3** · ↻2 · ↻3 · **tap lift (up)** · ↻1 · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · ↻2 · ↻3 · ↻1 · ↻2 · ★1 · ↻2 · ↻1 · ↻3 · **tap lift (up)** · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻4 · ↻3 · **tap lift (up)** · ↻1 · ↻1 · **tap red switch 1** · ↻1 · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻3 · ↻4 · **tap lift (up)** · ↻1 · ↻1 · ↻2 · *(blink)* · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · ↻1 · **tap lift (up)** · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻7 · ↻2 · ↻1 · ★2 · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · ↻5 · **tap red switch 2** · ↻1 · ↻1 · **tap lift (up)** · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻2 · ↻1 · ↻2 · ★3 · ↻2 · ↻6 · **EXIT**

Level 86 - Starlit Lagoon

53 moves, 17 actions

```
      ##  ##
####===####>S#
Pc*  P*

P#  2#
##  #T  PP
##    ##
=      L
=      #
=      #1
E#  3#  #P
*#  #P  ##
switches: 1 red, 2 blue, 3 red
```

↻3 · ↻1 · ★1 · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · **tap lift (up)** · ↻1 · **tap lift (down)** · ↻2 · **tap red switch 1** · ↻2 · **tap lift (up)** · ↻2 · *(blink)* · ↻1 · ↻4 · ↻1 · ★2 · **push crate ↻** · **push crate ↻** · ↻1 · **tap blue switch 2** · **tap blue switch 2** · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · **tap red switch 3** · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · **tap blue switch 2** · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · ↻6 · ↻1 · *(blink)* · ↻1 · *(blink)* · ↻7 · ★3 · ↻1 · ↻1 · **EXIT**

Level 87 - Tumbling Gardens

74 moves, 19 actions

```

_E      #2  ##
*##     ###L##
=       ##  ##
=       #   L
=       L   #
=  #####L#1  #3
##  #*   P#  #P
#P  #T   ##  ##

      ###  ##
#P  ###  P#
*##==#####L#S
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

↵1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · ★1 · ↵1 · ↗4 · **tap lift (up)** · ↗1 · **tap blue switch 1 · tap blue switch 1** · ↵1 · **tap lift (down)** · ↵4 ·
 ↘2 · (blink) · ↵1 · ↵1 · **tap red switch 3** · ↵2 · **tap lift (up)** · ↵2 · **tap lift (up)** · ↵1 · **tap lift (down)** · ↵2 · **tap red**
switch 2 · ↘1 · ↵1 · ↘2 · **tap lift (up)** · ↘1 · **tap blue switch 1 · tap lift (up)** · ↵1 · **tap lift (down)** · ↵4 · ↘2 · (blink) · ↘1 ·
tap lift (up) · ↵1 · **tap lift (down)** · ↵9 · ★2 · ↵1 · ↗1 · (blink) · ↵1 · ↵1 · ↵5 · ★3 · ↵1 · ↗1 · **EXIT**

Level 88 - Quiet Arches

73 moves, 21 actions

```

P#==##
1S  ##   2#
##  ##:::##P
#
L
#4      ##==#*#
c#      ##  T3#
##      #P
o
o
P##      #*#
*##      PE#
switches: 1 blue, 2 red, 3 orange, 4 red

```

↘1 · ↵1 · ↘2 · **tap lift (up)** · ↘1 · **tap red switch 4** · ↵1 · **tap lift (down)** · ↵2 · ↗1 · ↵2 · ↵1 · (blink) · **tap orange switch**
3 · tap pad (blink back) · ↗5 · ↘2 · ↗5 · **tap red switch 2** · ↵5 · ↵2 · ↵5 · (blink) · **tap orange switch 3 · tap pad**
(blink back) · ↗1 · ↘2 · ↵1 · **tap blue switch 1 · tap blue switch 1** · ↘2 · **tap lift (up)** · ↘1 · **push crate** ↘ · **push crate**
 ↘ · **push crate** ↘ · **push crate** ↘ · **push crate** ↘ · **push crate** ↘ · ↵1 · ★1 · ↵1 · (blink) · ↵2 · ↗4 · ★2 · ↵1 · ↘1 · (blink) ·
 ↵1 · ↗1 · ★3 · ↘1 · **EXIT**

Level 89 - Wandering Crossing

70 moves, 18 actions

```

      #*  ##  ###
      ## P#  #E#
      ##  #  #P#
      #   #
      #   L
      L   ##
      ##ooo## P#
      #P   ##  #P
           L
           #
      ##  1##  ##
*##: :##  ### T2
*SP  ##L#####
switches: 1 blue, 2 orange

```

↵1 · ↵1 · ★1 · ↘1 · ★2 · ↗2 · (blink) · tap orange switch 2 · tap pad (blink back) · ↵1 · ↗4 · ↘1 · tap lift (up) · ↗1 · tap lift (down) · ↗3 · ↵1 · ↗1 · ↵1 · tap blue switch 1 · ↗1 · ↵2 · tap lift (up) · ↵3 · ↵1 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · ↵1 · (blink) · tap orange switch 2 · tap pad (blink back) · ↗1 · ↘3 · tap lift (up) · ↘2 · ↵4 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵5 · ★3 · ↘5 · tap lift (up) · ↘2 · (blink) · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↵1 · EXIT

Level 90 - Shimmering Towers

82 moves, 25 actions

```

*P      TP      EP
##  #####  *#
##  ##*      ##
=
=
##  PSP
c#  ###===#P
P#  ###  1#
L      #
#      #
2##      L
###      ##
###      #3#
switches: 1 red, 2 blue, 3 red

```

↗1 · (blink) · ↗1 · tap lift (up) · ↘1 · tap lift (down) · ↘2 · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↵2 · (blink) · ↗1 · (blink) · ↘4 · tap lift (up) · ↘2 · tap red switch 3 · ↵2 · tap lift (down) · ↵3 · tap red switch 1 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↵4 · ↘1 · ★1 · ↵1 · ↗3 · ↵1 · (blink) · ↗2 · (blink) · push crate ↵ · push crate ↵ · ↗1 · ↵5 · ★2 · ↘8 · tap lift (down) · ↘2 · tap blue switch 2 · tap blue switch 2 · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↗5 · (blink) · ↵1 · (blink) · ↘1 · ↵1 · ★3 · ↵1 · EXIT

Level 91 - Lost Meadows

90 moves, 22 actions

```

#P# #S #1
###oot#T ##
#P# ## ##
      #
      L
      ## P###L#*
P2#:::##:::##P ##
#### P#
o      ^
o      #
*E    P#    #*#
##    3#    >###
      ###
switches: 1 orange, 2 blue, 3 orange

```

```

↗1 · (blink) · ↵2 · (blink) · ↵2 · tap lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵3 · tap orange switch 1 · ↘3 · tap lift (up) · ↘1 · tap
lift (up) · ↵1 · tap lift (down) · ↵5 · (blink) · tap orange switch 3 · tap pad (blink back) · ↘1 · ↵8 · tap blue switch
2 · tap blue switch 2 · ↗8 · ↵1 · (blink) · tap orange switch 3 · tap pad (blink back) · ↗5 · tap lift (up) · ↗1 · ↵1 ·
tap lift (down) · ↵3 · tap orange switch 1 · ↘3 · tap lift (up) · ↘1 · ↗1 · ★1 · ↘5 · ↵1 · ★2 · ↗1 · ↵3 · ↵1 · (blink) · ↗1 · ↘1
· ↗4 · (blink) · ↘4 · ★3 · ↗1 · EXIT

```

Level 92 - Humming Isles

75 moves, 16 actions

```

#P#      *#
## ##    E##
P# 3##   #P#
=
=
## ##    #T#
P##      *#L####
####    ##   ###
=
=
=      ##*
S      ##1
P2     ##P
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

$\triangleright 1 \cdot (blink) \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \text{tap red switch 2} \cdot \kappa 6 \cdot \star 1 \cdot \tau 1 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \tau 1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \tau 2 \cdot \kappa 1 \cdot \tau 1 \cdot$
 $(blink) \cdot \triangleright 2 \cdot \text{tap red switch 3} \cdot \kappa 2 \cdot (blink) \cdot \triangleright 1 \cdot \kappa 3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \kappa 1 \cdot \triangleright 1 \cdot \kappa 1 \cdot \triangleright 5 \cdot (blink) \cdot \tau 1 \cdot \triangleright 4 \cdot \kappa 2 \cdot (blink) \cdot \kappa 1 \cdot$
 $\kappa 2 \cdot \tau 1 \cdot \star 2 \cdot \kappa 1 \cdot \triangleright 1 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \triangleright 1 \cdot \tau 1 \cdot (blink) \cdot \kappa 1 \cdot \tau 2 \cdot \kappa 3 \cdot \kappa 1 \cdot (blink) \cdot \kappa 6 \cdot \tau 2 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \tau 2 \cdot \kappa 1$
 $\cdot \tau 1 \cdot (blink) \cdot \kappa 2 \cdot \kappa 1 \cdot \star 3 \cdot \triangleright 1 \cdot \text{EXIT}$

Level 93 - Misty Pebbles

118 moves, 20 actions

		#*
#P	#	3*
#	#L	#
L	:	
#	:	
1S	#*#=#	
P	#2	#
O	:	
O	:	
O	:	
O	:	E
P	#	P
P	#T	#

switches: 1 blue, 2 orange, 3 red

↵1 · ↘6 · ⤵1 · (blink) · ↘1 · ⤵2 · **tap lift (up)** · ↘1 · **tap lift (down)** · ↘2 · ↵1 · ★1 · ↵1 · **tap orange switch 2** · ⤵2 · ⤵2 · **tap lift (up)** · ⤵2 · ↵2 · (blink) · ↘1 · (blink) · ⤵1 · ⤵1 · ⤵11 · ↵1 · ★2 · ↘2 · ↵3 · **tap lift (up)** · ↵2 · ⤵1 · ★3 · ↘1 · ⤵1 · **tap red switch 3** · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵4 · ↘3 · ⤵3 · **tap orange switch 2** · ⤵2 · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵1 · **tap lift (up)** · ⤵2 · ↵2 · (blink) · ↵1 · ⤵6 · ⤵1 · **tap blue switch 1** · **tap blue switch 1** · ↵1 · ↘6 · ⤵1 · (blink) · ↘1 · ⤵2 · ↘1 · **tap lift (down)** · ↘2 · ↵2 · **tap orange switch 2** · ↵3 · ↘6 · ↵1 · ↘1 · (blink) · ⤵1 · **EXIT**

Level 94 - Velvet Gears

74 moves, 25 actions

#		P
#	#P	#
#L	#	*
=	L	#
=	#	L
#	#	P
#	T	P P
#*	2	
#		
#		
#	#	#
E	1c#L	#
	#P	P*

switches: 1 red, 2 blue

⤵1 · ↵1 · (blink) · ⤵1 · ⤵2 · (blink) · ↵1 · ↘2 · **tap lift (up)** · ↘1 · **tap lift (down)** · ↘3 · ⤵1 · (blink) · ↵1 · ★1 · ⤵1 · (blink) · **tap blue switch 2** · **tap blue switch 2** · **tap pad (blink back)** · ⤵1 · ⤵3 · **tap lift (up)** · ⤵1 · ⤵1 · ⤵1 · **push crate** ↘ · **tap red switch 1** · ↵2 · **tap lift (down)** · ↵3 · ↘1 · (blink) · **tap blue switch 2** · **tap blue switch 2** · **tap pad (blink back)** · ⤵1 · (blink) · **tap pad (blink back)** · ↵1 · **tap lift (up)** · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵2 · ⤵1 · ★2 · ↵1 · ↘2 · **tap lift (up)** · ↘1 · ↵1 · ↘1 · (blink) · ↘1 · ⤵1 · **tap lift (up)** · ⤵1 · **tap lift (down)** · ⤵3 · ↘5 · ★3 · ⤵1 · ↘4 · **EXIT**

Level 95 - Silver Steps

68 moves, 21 actions

```

1      P      P
P      P==cS  P
      *
L
2
P
=
=
=
*      P      P
ET      PT  P
      *P    3
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

$\kappa_1 \cdot \omega_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \gamma_3 \cdot \text{tap lift (up)} \cdot \gamma_1 \cdot \text{tap red switch 2} \cdot \kappa_1 \cdot \text{tap lift (down)} \cdot \kappa_3 \cdot (\text{blink}) \cdot \gamma_1 \cdot \omega_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \text{push crate } \gamma \cdot \text{push crate } \gamma \cdot \omega_1 \cdot \star_1 \cdot \kappa_1 \cdot \omega_4 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \tau_4 \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \text{tap red switch 3} \cdot \text{tap pad (blink back)} \cdot \gamma_1 \cdot \omega_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \gamma_1 \cdot \omega_5 \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \text{tap blue switch 1} \cdot \tau_4 \cdot \kappa_1 \cdot \tau_1 \cdot (\text{blink}) \cdot \omega_1 \cdot \star_2 \cdot \kappa_1 \cdot \tau_2 \cdot (\text{blink}) \cdot \tau_2 \cdot (\text{blink}) \cdot \tau_1 \cdot \gamma_4 \cdot \omega_2 \cdot \star_3 \cdot \tau_1 \cdot \gamma_1 \cdot \text{EXIT}$

79 moves, 25 actions

```

PS
###      #P
        #2

                                ###
4###==#1###L#P      #*
3#P    PP#    *#:::###
        o      L
        o      #
###    P###      #5
###    ####:.*###  #C
E#==###    ###    #T
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red, 4 red, 5 orange

```

$\epsilon_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \epsilon_1 \cdot \textit{tap lift (up)} \cdot \epsilon_1 \cdot \textit{tap lift (down)} \cdot \epsilon_2 \cdot \gamma_1 \cdot \epsilon_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \epsilon_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 2} \cdot \textit{tap blue switch 2} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \gamma_2 \cdot \kappa_1 \cdot \textit{tap orange switch 1} \cdot \gamma_2 \cdot \textit{tap lift (up)} \cdot \gamma_1 \cdot \gamma_1 \cdot \star_1 \cdot \gamma_5 \cdot \kappa_1 \cdot \gamma_1 \cdot \star_2 \cdot \gamma_1 \cdot \epsilon_1 \cdot \textit{tap lift (up)} \cdot \gamma_1 \cdot \textit{tap lift (down)} \cdot \gamma_3 \cdot \textit{push crate} \gamma \cdot \gamma_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \epsilon_1 \cdot \textit{tap red switch 3} \cdot \kappa_1 \cdot \textit{tap red switch 4} \cdot \gamma_4 \cdot \gamma_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \textit{tap blue switch 2} \cdot \textit{tap blue switch 2} \cdot \textit{tap pad (blink back)} \cdot \gamma_1 \cdot \textit{tap orange switch 1} \cdot \gamma_1 \cdot \gamma_3 \cdot \epsilon_2 \cdot (\textit{blink}) \cdot \kappa_1 \cdot \textit{tap orange switch 5} \cdot \gamma_1 \cdot (\textit{blink}) \cdot \gamma_2 \cdot \gamma_1 \cdot \gamma_3 \cdot \star_3 \cdot \epsilon_3 \cdot \gamma_1 \cdot \epsilon_6 \cdot \textit{EXIT}$

67 moves, 23 actions

```

P##      ###>#2# >###
*##      ##  ##P  ##P
P##      #      #3#
      #
      L
      S#      1#
      #c      T#
      ##      ##
      =
      =
      *#L###
#E#      ##  *#
###===##
switches: 1 blue, 2 red, 3 red

```

↱ · tap lift (up) · ↵ · tap lift (down) · ↵ · ↱ · ↱ · ↱ · (blink) · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↱ · ★1 · ↱ · (blink) · ↱ · tap red switch 3 · ↵ · (blink) · ↵ · (blink) · tap blue switch 1 · tap blue switch 1 · tap pad (blink back) · ↵ · ↵ · tap red switch 2 · ↵ · ↱ · ↵ · ↱ · tap lift (up) · ↱ · push crate ↱ · push crate ↱ · push crate ↱ · push crate ↱ · ★2 · ↱ · tap lift (up) · ↱ · tap lift (down) · ↱ · ↱ · ★3 · ↵ · ↵ · tap lift (up) · ↵ · ↱ · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · EXIT

Level 98 - Twinkling Ruins

87 moves, 21 actions

```

###      ###  ###
###      T# : :###  ###
E###===##  4##  #P#

##      #S  #PP
#1#===###  *c  ###
      #P#ooo##  ##
      L
      #
      *3#oo#P#
      ##  ##
      *2#
switches: 1 red, 2 orange, 3 blue, 4 red

```

push crate ↱ · ↵ · ★1 · ↱ · push crate ↱ · tap lift (up) · ↱ · tap lift (down) · ↱ · ↵ · (blink) · tap pad (blink back) · ↵ · ↱ · ↵ · ↵ · ↵ · ★2 · ↱ · ↱ · ↵ · tap blue switch 3 · ↱ · ↱ · ↱ · tap orange switch 2 · ↵ · (blink) · ↱ · (blink) · ↱ · tap red switch 4 · ↵ · (blink) · ↵ · (blink) · ↱ · ↵ · ↱ · ★3 · tap orange switch 2 · ↵ · ↵ · tap blue switch 3 · tap blue switch 3 · ↱ · (blink) · tap pad (blink back) · ↱ · ↵ · tap lift (up) · ↵ · ↵ · ↵ · ↵ · tap red switch 1 · ↱ · ↱ · ↱ · (blink) · ↱ · ↵ · ↵ · EXIT

Level 99 - Rusty Orbit

143 moves, 25 actions

```

*##      T##  #2#
#S#L##1  ##  P##
####  ##ooo####  ##
L              O
#              O
##      ##      O
##==*#      #C
:      ##      4#
:              =
:              =
:              #P#
3##      P*  ##  ##
P##      5#  E#:::##
switches: 1 orange, 2 blue, 3 red, 4 red, 5 orange

```

⌞1 · ⌞1 · ★1 · ⌞2 · ⌞1 · tap lift (up) · ⌞1 · tap lift (down) · ⌞2 · tap orange switch 1 · ⌞2 · tap lift (up) · ⌞1 · ⌞1 · ⌞1 ·
 tap lift (up) · ⌞1 · tap lift (down) · ⌞8 · tap red switch 3 · ⌞8 · tap lift (up) · ⌞2 · ⌞2 · tap lift (down) · ⌞2 · ⌞1 · ⌞1 ·
 tap orange switch 1 · ⌞4 · ⌞2 · (blink) · ⌞1 · tap blue switch 2 · ⌞5 · push crate ⌞ · ⌞1 · tap red switch 4 · ⌞3 · ⌞1 ·
 (blink) · ⌞2 · ⌞5 · ⌞1 · tap orange switch 1 · ⌞2 · tap lift (up) · ⌞1 · ⌞1 · ⌞1 · ⌞1 · tap lift (down) · ⌞2 · ⌞1 · ⌞1 · ⌞4 · ★2
 · ⌞5 · ⌞6 · ⌞1 · (blink) · tap orange switch 5 · ⌞1 · ★3 · ⌞1 · (blink) · ⌞1 · ⌞9 · tap lift (up) · ⌞2 · ⌞2 · tap lift (down) ·
 ⌞2 · ⌞1 · ⌞1 · tap orange switch 1 · ⌞4 · ⌞2 · (blink) · ⌞2 · ⌞6 · EXIT

Level 100 - Painted Terraces

78 moves, 25 actions

```

####      P#
####  ##  #C*  #1
##E  2##==#  *  ##
=              =
=              =
P#  ##P  ##
P#<  ####L####
##      ##*  ##
^              L  #
              #  v
              #S  #
              ##  #T4
P3
switches: 1 red, 2 red, 3 red, 4 blue

```

⌞1 · ⌞2 · tap lift (up) · ⌞1 · ⌞1 · ★1 · ⌞1 · tap lift (up) · ⌞1 · tap lift (down) · ⌞2 · ⌞5 · ⌞1 · (blink) · ⌞1 · (blink) · tap red
 switch 3 · tap pad (blink back) · ⌞1 · (blink) · tap blue switch 4 · tap blue switch 4 · tap pad (blink back) · ⌞1 ·
 tap red switch 1 · ⌞1 · (blink) · tap blue switch 4 · tap blue switch 4 · tap pad (blink back) · ⌞1 · ⌞2 · tap lift (up)
 · ⌞1 · ⌞1 · ⌞2 · ⌞3 · ★2 · ⌞1 · ★3 · push crate ⌞ · push crate ⌞ · ⌞1 · ⌞4 · tap red switch 2 · ⌞4 · ⌞1 · ⌞2 · ⌞5 · ⌞3 ·
 tap lift (down) · ⌞2 · ⌞1 · (blink) · tap blue switch 4 · tap blue switch 4 · tap pad (blink back) · ⌞1 · ⌞4 · EXIT