

TETRIS™

INSTRUCTIONS

BUT DE JEU

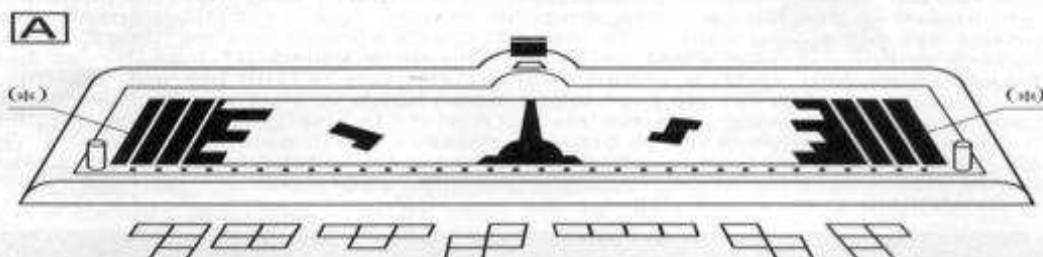
Vous devez étendre stratégiquement votre territoire ligne par ligne et piéger votre adversaire afin de le placer dans une position sans issue.

CONTIENT

- 1 plateau de jeu
- 16 blocs de chacune des 7 formes différentes (112 blocs au total)
- 1 barre-frontière
- 2 pions de marquage de lignes

PREPARATION DU JEU (voir schéma A)

1. Placez la barre-frontière dans la fente prévue à cet effet et faites-la glisser jusqu'au centre du plateau de Jeu Tétris.
2. Positionnez chaque pion-marqueur dans les trous situés aux extrémités du plateau de Jeu.
3. Placez les formes Tétrris le long du tableau de Jeu.



REGLES DU JEU

1. Comment jouer ?

a. Le premier joueur appuie sur le bouton afin de faire tourner le sélecteur. Il prend ensuite le bloc correspondant (même couleur et même forme) et le dispose sur le plateau en s'assurant qu'un des côtés au moins touche le bord inférieur du plateau. (*)

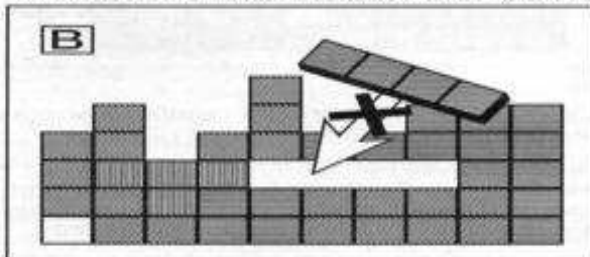
Attention : tous les blocs que vous poserez doivent être en contact avec le bord de départ et/ou au moins un côté des blocs déjà placés.

b. A son tour le deuxième joueur fait tourner le sélecteur et positionne son bloc. Chaque bloc est composé de 4 petits carrés (le mot "Tétris" vient du mot grec qui signifie "quatre").

c. A tour de rôle, chaque joueur essaye de compléter une ou plusieurs lignes pour gagner du terrain sur l'adversaire.

L'avance et le nombre de lignes complétées en une seule fois dépend de la stratégie choisie par le joueur et de la tactique employée.

Attention : un bloc ne peut être "parachuté" dans un espace complètement



fermé (voir schéma B). Dans ce cas, la ligne reste incomplète et le pion de marquage doit être avancé jusqu'à la prochaine ligne complétée en totalité.

2. Comptabilisation de l'avance

Lorsque le joueur a complété une ou plusieurs lignes, celui-ci avance la barre-frontière sur le territoire adverse comme suit :

Un jeu de stratégie, de tactique et de logique pour toute la famille

Un jeu Tomy pour 2 joueurs, basé sur "TETRIS" (TM) de Nintendo.

- 1 ligne complétée en une fois : la barre-frontière avance de 1 ligne.
- 2 lignes complétées en une fois : la barre-frontière avance de 3 lignes.
- 3 lignes complétées en une fois : la barre-frontière avance de 5 lignes.
- 4 lignes complétées en une fois : la barre-frontière avance de 7 lignes.

Vous réalisez un Tétris.

Exemple : (voir schéma C)

Le joueur ayant placé le bloc (en clair sur le schéma C), complète 2 lignes en une seule fois. Il peut alors avancer la barre-frontière de 3 lignes sur le territoire adverse comme indiqué.



3. Marquage

A chaque fois que le joueur complète une ou plusieurs lignes, celui-ci place son pion marqueur à l'extrémité supérieure de la dernière ligne complétée.

QUELQUES CONSEILS DE STRATEGIE

Essayez de planifier votre avance de façon stratégique.

Par exemple : vous avez la possibilité de compléter une ligne horizontale grâce au bloc que vous venez de tirer. Cela en vaut-il la peine ?

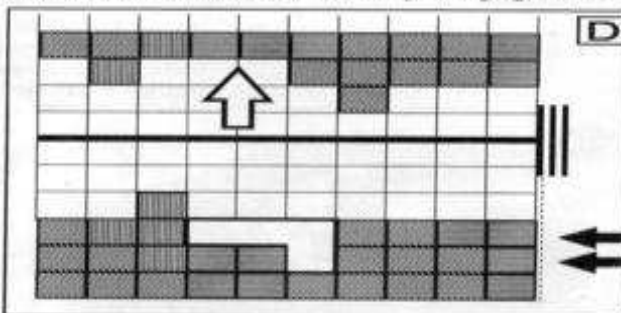
En usant de stratégie et en positionnant le bloc plus haut, vous pourriez peut-être, après quelques tours, réaliser un Tétris et avancer la barre-frontière de sept lignes. Ce choix vous oblige à faire preuve de tactique et de goût du risque, mais il en vaudra la peine si vous parvenez à mener votre adversaire à sa porte ... pour remporter la victoire !

TROIS FAÇONS DE GAGNER... ET DE DEVENIR UN AS DU JEU TETRIS

1. L'espace qu'il reste jusqu'à la dernière ligne de l'adversaire est trop court pour que vous puissiez faire avancer la barre du nombre de lignes gagnées.

Exemple (voir schéma D) :

deux lignes viennent d'être complétées en une fois. La barre-frontière devrait avancer de trois lignes. Mais il n'y a qu'une ligne entre la barre-frontière et la ligne la plus avancée du territoire de votre adversaire. Vous avez donc gagné !



2. Vous déplacez la barre-frontière vers l'avant jusqu'au bord de la dernière ligne de votre adversaire. Il n'a plus assez de place pour positionner un bloc.

3. Vous déplacez la barre-frontière vers l'avant et votre adversaire -faute d'espace de forme correspondante- ne peut positionner son bloc sur son territoire.

Remarque: s'il arrive que le sélecteur indique un bloc Tétris qui n'est plus disponible, le joueur peut à nouveau actionner le sélecteur.

TOMY