



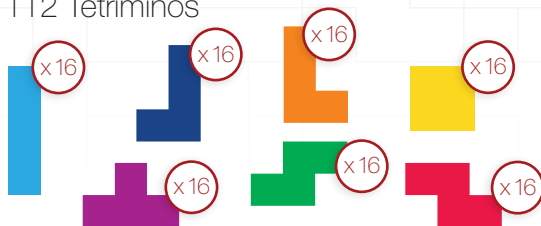
2-4 joueurs âge 8+ 20-30 minutes

Un jeu de Phil Walker-Harding



CONTENU

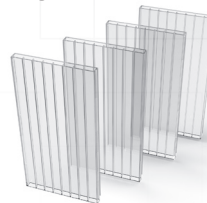
- 112 Tetriminos



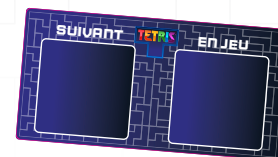
- 24 Minos



- 4 grilles



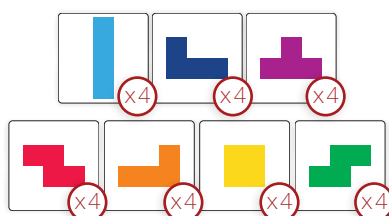
- 1 plateau de jeu



- 12 cartes Défi



- 28 cartes Tetris®



- 4 bases de grille



- 8 jetons



PRÉSENTATION

Tetris®, le jeu de puzzle addictif pionnier vous lance un nouveau défi : affrontez vos amis en face à face dans un tout nouveau jeu de stratégie sur plateau ! Saisissez votre Tetrimino, alignez-le, tournez-le, faites-le glisser, et marquez des points !

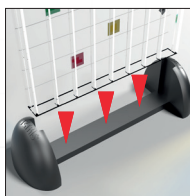
Tout le monde joue en même temps ! À chaque tour, retournez une carte Tetris® pour découvrir la pièce de jeu Tetrimino que tous les joueurs doivent ajouter à leur propre grille. Tournez, déplacez et faites glisser votre pièce, mais ayez un coup d'avance et gardez un œil sur la prochaine pièce pour mettre en place la stratégie qui vous mènera à la victoire.

Marquez des points pour chaque ligne horizontale que vous remplissez entièrement de blocs. Marquez des points supplémentaires en faisant correspondre des pièces avec les symboles bonus présents sur votre grille. Allez plus vite que vos amis pour relever des défis spéciaux et obtenir un bonus qui rapporte gros !

Le joueur qui marque le plus de points une fois toutes les cartes Tetris® jouées remporte la victoire ! Alors, qui saura user de ses coups et aligner ses blocs au mieux pour se hisser au sommet ?

MISE EN PLACE

- 1 Triez toutes les pièces de jeu Tetriminos et Minos par forme et placez-les au centre de la table, à la portée de tous les joueurs.
- 2 Placez le plateau de jeu à côté des pièces de jeu.
- 3 Mélangez toutes les cartes Tetris® ensemble. Remettez 1 carte Tetris® au hasard dans la boîte sans la regarder. Elle ne sera pas utilisée au cours de la partie.
- 4 Placez toutes les cartes Tetris® restantes face visible dans la case **SUIVANT** ou sur le plateau de jeu de façon à ce que le Tetrimino illustré sur la carte soit visible. Cette pile constitue la pioche.
- 5 Placez la carte Défi « 6 lignes complètes » à côté du plateau de jeu. Laissez toutes les autres cartes Défi dans la boîte ; elles ne sont utilisées que dans le mode de jeu Avancé.
- 6 Chaque joueur prend une grille et une base de grille. Choisissez quelle extrémité de la grille servira de fond au jeu et insérez-la dans la base comme illustré (pour une bonne stabilité). Cela créera un socle pour accueillir les pièces en cours de jeu.



Chaque joueur positionne la grille face à lui, de façon à ce que ses symboles Bonus apparaissent derrière sa grille.

- 7 Chaque joueur prend 1 jeton, qu'il place à côté de sa grille. Chaque joueur choisit sa propre couleur. Laissez les jetons inutilisés dans la boîte.
- 8 Chaque joueur prend 1 Mino (pièce de jeu en forme de carré isolé), qu'il place à côté de sa grille.

Et maintenant, place au jeu !

CONFIGURATION POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS



* Une fois la partie terminée, assurez-vous de retirer la base de chaque grille pour qu'elle rentre dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en plusieurs tours. À chaque tour, tout le monde joue en même temps et dans l'ordre suivant :

1 PLACEZ LA CARTE TETRIS® SUPÉRIEURE SUR LA ZONE EN JEU

Choisissez un joueur pour tirer la carte Tetris® supérieure de la pile **SUIVANT** et la placer face visible dans la zone **EN JEU** du plateau de jeu. Elle représente le Tetrimino que tous les joueurs doivent jouer.



2 JOUEZ CE TETRIMINO

Tous les joueurs prennent au centre un Tetrimino correspondant à celui illustré sur la carte de la zone **EN JEU**. En même temps, chaque joueur choisit où déposer la pièce dans sa propre grille, en l'insérant par le haut et en la faisant glisser.

- Les Tetriminos peuvent être tournés et joués dans n'importe quel sens.
- Les Tetriminos ne peuvent pas être retournés et joués à l'envers. Ce coup n'est pas permis, et la pièce n'entrera pas dans la grille.



- Si une partie d'un Tetrimino dépasse de la ligne horizontale, ou Skyline, au sommet de la grille, la pièce ne peut pas être placée.
- Si un joueur est dans l'incapacité de faire un coup permis avec un Tetrimino, il est éliminé de la partie jusqu'au score final.
- **Une fois par partie, un joueur peut choisir de METTRE DE CÔTÉ un Tetrimino.** Mettre de côté un Tetrimino peut aider si vous êtes bloqué ! Au lieu de jouer le Tetrimino en cours, le joueur peut passer son tour et placer cette pièce à côté de sa grille pour le reste de la partie. De cette manière, le joueur indique avoir utilisé son unique possibilité de **METTRE DE CÔTÉ** un Tetrimino au cours de la partie.

JOUER DES MINOS

Avant de jouer le Tetrimino à son tour, un joueur peut faire glisser un certain nombre de Minos à côté de sa grille. Ils se glissent dans la grille de la même façon qu'un Tetrimino.

- Les Minos peuvent être joués dans n'importe quelle colonne, et ne doivent pas forcément être en contact avec le Tetrimino sur le point d'être joué.
- Les Minos doivent être joués avant de jouer le Tetrimino du tour en question.
- Un joueur qui choisit de **METTRE DE CÔTÉ** un Tetrimino lors d'un tour ne peut pas non plus jouer de Minos au cours de ce tour.

SYMBOLES BONUS SUR UNE TOUR MATRICE

Plusieurs symboles Bonus sont représentés à l'arrière de chaque grille. Ces symboles contiennent les formes de chaque type de Tetrimino joué durant la partie.

Si un Tetrimino recouvre une case où figure un symbole Bonus de la même forme, ce joueur marque 1 point bonus en fin de partie !



Si un Tetrimino recouvre une case où figure un symbole Diamant, ce joueur prend au centre de la table une pièce de jeu Mino, qu'il place à côté de sa grille. Il pourra l'utiliser lors d'un prochain tour de son choix.



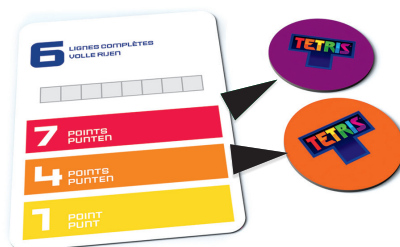
DÉROULEMENT DU JEU

3 VÉRIFIEZ SI VOUS AVEZ RELEVÉ LE DÉFI

Les joueurs vérifient maintenant s'ils ont relevé la carte Défi « 6 lignes complètes » dans leur grille, c'est-à-dire s'ils ont de n'importe quelle façon 6 rangées horizontales entièrement remplies de blocs sans case vide.

Si un joueur a relevé le défi, il l'annonce au groupe, et place son jeton à côté de la zone de valeur la plus haute sur la carte Défi encore non occupée par un jeton.

Le prochain joueur à relever ce défi placera ensuite son jeton à côté de la deuxième zone de valeur la plus élevée sur la carte pour remporter le nombre de points correspondant. Le troisième joueur à relever ce défi place ensuite son jeton à côté de la troisième et dernière zone de valeur.



- Si **plusieurs joueurs** relèvent le défi au cours d'un même tour, ils placent tous leur jeton sur la zone vacante suivante, partageant ainsi cette zone.
- Dans une partie à **2 joueurs**, la zone tout en haut de la carte Défi n'est jamais utilisée. Les deux joueurs commencent par la deuxième zone de valeur la plus haute.
- Dans une partie à **4 joueurs**, il est possible qu'un joueur soit dans l'incapacité de relever le défi, la carte Défi ne comportant que 3 zones.

GARDEZ UN ŒIL SUR LA PROCHAINE CARTE !

En regardant la carte Tetris® au-dessus de la pile dans la zone **SUIVANT**, les joueurs peuvent voir le prochain Tetrimino qui sera joué. Cela les aide à choisir l'endroit où faire glisser leur Tetrimino en jeu et à mettre en place une stratégie pour les coups suivants afin de marquer plus de points ou d'obtenir des cartes Défi.



JOUEZ SIMULTANÉMENT

Gardez à l'esprit que tous les joueurs doivent jouer leur tour au même moment. Un joueur ne peut donc pas attendre qu'un adversaire joue son Tetrimino en premier.

DÉROULEMENT DU JEU

4 FIN DU TOUR

Une fois ces 3 étapes terminées, c'est la fin du tour. Le tour suivant commence en déposant une nouvelle carte dans la zone **EN JEU** sur le plateau de jeu.

Le jeu se poursuit dans cet ordre jusqu'à la fin de la partie, lorsque la dernière carte Tetris® est jouée.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la dernière carte Tetris® jouée et le dernier Tetrimino déposé, la partie se termine. Tous les joueurs calculent leur score en additionnant les points comme suit :

- **2 points** pour chaque **ligne complète** dans sa grille, c'est-à-dire de rangées entièrement remplies de blocs sans case vide.
- **1 point** par **symbole Bonus** dans sa grille couvert par le Tetrimino correspondant.
- Les points obtenus de la carte **Défi** en fonction de l'emplacement du Jeton du joueur.

Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de lignes complètes dans sa grille est le vainqueur. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la victoire.

MODE DE JEU AVANCÉ

Au bout de quelques parties, essayez de passer au mode de jeu Avancé pour plus de piment. Le déroulement est le même, à quelques différences près :

- Pendant la mise en place, chaque joueur prend **2 jetons** de la même couleur.
- Mélangez les cartes Défi ensemble, y compris la carte « 6 lignes complètes » **et tirez au hasard 2 cartes Défi** qui devront être jouées durant la partie. Placez-les face visible à côté du plateau de jeu.
- À la troisième étape de la partie, veillez à **vérifier les deux défis**. Un joueur ne peut placer qu'un seul jeton sur une carte (dans le cas où il relèverait un autre défi à un stade ultérieur de la partie).
- À la fin de la partie, les joueurs **peuvent marquer des points pour les deux défis**, en fonction de l'emplacement de leurs jetons.
- Gardez à l'esprit que dans une **partie à 2 joueurs**, la zone tout en haut des cartes Défi n'est jamais utilisée. Les deux joueurs commencent par la zone du milieu.

CARTES DÉFI



4 lignes complètes en un tour :

Pendant ce tour, un joueur a placé un Tetrimino **I bleu clair**, obtenant ainsi 4 rangées horizontales complètes sans case vide. Le joueur peut avoir placé des Minos pendant ce tour, mais le Tetrimino **I bleu clair** doit faire partie de chacune des 4 rangées complètes.



6 lignes complètes :

À la fin du tour, un joueur a 6 rangées horizontales entièrement remplies de blocs sans case vide. Les rangées peuvent apparaître à n'importe quel endroit et ne doivent pas forcément être en contact les unes avec les autres.



3 rangées complètes en 1 tour :

Pendant ce tour, un joueur a placé un Tetrimino **L orange** ou **J bleu**, obtenant ainsi 3 rangées complètes. Le joueur peut avoir placé des Minos pendant ce tour, mais le Tetrimino **L orange** ou **J bleu** doit faire partie de chacune des 3 rangées complètes.



2 rangées complètes en 1 tour :

Pendant ce tour, un joueur a placé un Tetrimino **O jaune**, obtenant ainsi 2 rangées complètes. Le joueur peut avoir placé des Minos pendant ce tour, mais le Tetrimino **O jaune** doit faire partie des deux rangées complètes.



1 Tetrimino de chaque sorte touchant 1 côté de la grille

À la fin du tour, un joueur a au moins 1 bloc de chacun des 7 Tetriminos en contact avec un côté de sa grille. Peu importe le type de Tetriminos positionnés, du moment qu'au moins 1 bloc de chaque Tetrimino soit en contact le côté de la grille. Les Minos sont exclus et ne comptent pas.



1 colonne complète :

À la fin du tour, un joueur a au moins 1 colonne verticale entièrement remplie de blocs sans case vide ou sans Tetriminos dépassant de la Skyline (= le sommet) de sa grille.



5 symboles Bonus :

À la fin du tour, un joueur a 5 symboles Bonus sur sa grille couverts par la pièce de jeu Tetrimino correspondante.



4 symboles Diamant :

À la fin du tour, un joueur a 4 symboles Diamant couverts par n'importe quelle pièce de jeu (Tetriminos ou Minos).



4 paires de Tetriminos correspondants :

À la fin du tour, un joueur a 4 paires de Tetriminos correspondants dans sa grille. Chaque paire doit être en contact, en ayant au moins 1 bloc adjacent à une autre pièce. Un contact en diagonale par les coins ne compte pas.



4 Tetriminos L orange ou J bleus en contact :

À la fin du tour, un joueur a de n'importe quelle façon 4 Tetriminos **L orange** et/ou **J bleus** en contact les uns avec les autres. Les Tetriminos doivent avoir au moins 1 bloc adjacent à une autre pièce pour être en contact. Un contact en diagonale par les coins ne compte pas.



4 Tetriminos Z rouges ou S verts en contact :

À la fin du tour, un joueur a de n'importe quelle façon 4 Tetriminos **Z rouges** et/ou **S verts** en contact les uns avec les autres. Les Tetriminos doivent avoir au moins 1 bloc adjacent à une autre pièce pour être en contact. Un contact en diagonale par les coins ne compte pas.



4 Tetriminos I bleu clair ou O jaunes en contact :

À la fin du tour, un joueur a de n'importe quelle façon 4 Tetriminos **O jaunes** et/ou **I bleu clair** en contact les uns avec les autres. Les Tetriminos doivent avoir au moins 1 bloc adjacent à une autre pièce pour être en contact. Un contact en diagonale par les coins ne compte pas.



Tetris ® & © 1985–2023 Tetris Holding.
Les logos Tetris et Tetriminos sont des marques
commerciales de Tetris Holding. La présentation
commerciale de Tetris appartient à Tetris Holding.
Sous licence de The Tetris Company.
Conception du jeu Tetris par Alexey Pajitnov.
Tous droits réservés.

© Buffalo Games, LLC.
Sous licence de Buffalo Games
LLC, 220 James E Casey Drive,
Buffalo, NY 14206 USA

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en



© 2024 MEGABLEU. Tous droits réservés.

www.megableu.com

MEGABLEU
Z.I. La Beugeardière
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France

