



2-4 jogadores de 8 a mais de 20 a 30 minutos de design

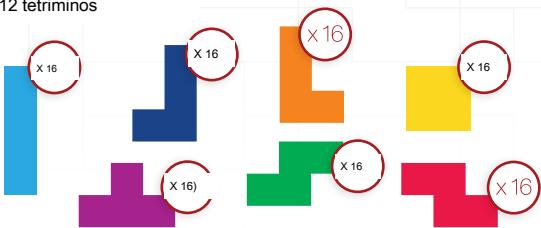
de jogo de tabuleiro de Phil Walker-Harding

Búfalo

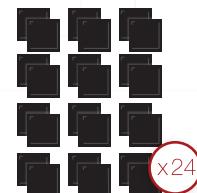
Jogos e quebra-cabeças

CONTEÚDO

- 112 tetríminos



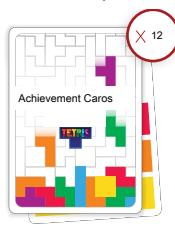
- 24 Minos



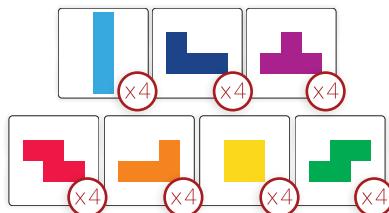
- 4 torres de matriz



- 12 cartões de conquista



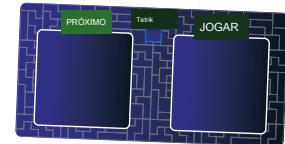
- 28 cartões tetris



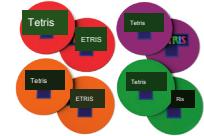
- 4 bases de matriz



- 1 quadro de jogo tetris



- 8 tokens de jogadores



VISÃO GERAL

Tetris ", o jogo de quebra-cabeça viciante que iniciou tudo tem um novo desafio-jogado frente a frente contra seus amigos em um novo jogo de estratégia de mesa! Pegue seu tetrímino, alinhe-o, gire, solte-o e marque!

Todo mundo joga ao mesmo tempo! A cada turno, gire uma carta de tetris para revelar qual peça tetrímino todos os jogadores devem adicionar ao seu próprio campo de jogo retangular ou matriz. Gire, move e deixe soltar sua peça, mas pense no futuro e fique de olho no que está chegando e ao lado de construir a estratégia vencedora.

Pontos de pontuação para cada linha horizontal que você preenche completamente com blocos. Marque pontos extras combinando peças com ícones de bônus em sua matriz, corra para seus amigos para cumprir conquistas especiais e receber um grande bônus de pontuação!

O jogador com mais pontos quando todas as cartas do Tetris foram jogadas vence o confronto! Então, quem fará com que suas gotas contem e balançam os blocos para sair por cima?

Eu classifique tudo as tetrimino e Mino tocando peças por forma e coloque -as no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

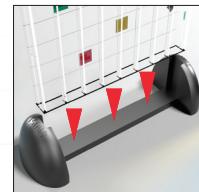
2 Coloque o quadro de jogos do Tetris ao lado das peças de reprodução.

3 Shuffle todos os cartões Tetris juntos. Retorne 1 cartão de tetris aleatório para a caixa sem olhar para ela. Não será usado no jogo.

4 Coloque todas as cartas de tetris restantes no próximo espaço do quadro de jogos do Tetris, para que o tetrimino no cartão seja visível. Esta será a pilha de empate.

5 Coloque o cartão de conquista "6 linhas concluídas" perto do quadro de jogos do Tetris. Deixe todos os outros cartões de conquista na caixa que eles são usados apenas no jogo Advanced.

6 Cada jogador toma uma torre matricular e uma base de matriz. Escolha qual extremidade da torre será o fundo para o jogo e insira -o na base, como mostrado (para que o ajuste seja confortável). Isso criará um selo para pegar as peças durante o jogo.



Cada jogador deve posicionar a torre à sua frente, para que seus ícones de bônus apareçam atrás de sua matriz.

7 Cada jogador pega um token de 1 jogador e o coloca ao lado de sua torre. Cada jogador deve escolher sua própria cor. Deixe os tokens de jogador não utilizado na caixa.

8 Cada jogador pega 1 mino (peça quadrada única) e a coloca ao lado de sua torre matriz.

Agora, você está pronto para jogar!

A Uma configuração de jogo de 4 jogadores



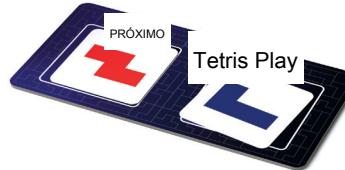
* Depois que o jogo for jogado, remova a base de cada torre para encaixá -los de volta na caixa.

Como jogar

O jogo é jogado em uma série de rodadas. Em cada rodada, todos jogam ao mesmo tempo e na seguinte ordem:

1 mover a placa Top Tetris para o espaço de jogo

Escolha um jogador para desenhar o cartão Top Tetris do Próximo deck e coloque -o no espaço de jogo da placa Tetris. Este é o tetrímino que todos os jogadores devem jogar.



2 cair naquele tetrímino

Todos os jogadores pegam um tetrímino do centro que corresponde ao mostrado na carta em jogo. Ao mesmo tempo, cada jogador escolhe onde colocá-lo em sua própria torre matricular, inserindo -a na parte superior e permitindo que ela deslize para baixo.

- Os tetríminos podem ser girados e tocados em qualquer orientação.
 - Os tetríminos não podem ser invertidos e tocados para trás.
- Essa é uma jogada ilegal, e a peça não se encaixa na matriz.



- Se qualquer parte de um tetrímino se afasta acima da linha horizontal, ou horizonte, no topo da torre da matriz, então ela não pode ser colocada.
- | F Um jogador não pode colocar um tetrímino legalmente, eles estão fora do jogo até a pontuação final.
- Uma vez por jogo, um jogador pode optar por segurar um tetrímino. Segurando um tetrímino pode ajudá-lo a sair de uma situação pegajosa! Em vez de tocar o atual tetrímino, os jogadores podem pular tocando essa peça e colocá-la ao lado de sua matriz pelo resto do jogo. Isso indica que o jogador usou sua única jogada no jogo.

Jogando Minos

Antes de soltar o tetrímino para o tum, um jogador pode derrubar qualquer número de Minos de sua torre matricular. Eles são jogados na torre da matriz como um tetrímino,

- Os Minos podem ser tocados em qualquer coluna e não precisam tocar o tetrímino prestes a ser jogado.
- Os Minos devem ser tocados antes que o tetrímino seja jogado durante a curva.
- Se o jogador optar por segurar um tetrímino em uma curva, ele também pode jogar nenhum Minos nessa curva.

Bônus JCONS na torre Amatbix.

Existem vários ícones de bônus mostrados na parte traseira de cada torre da matriz, esses ícones contêm as formas para cada tipo de tetrímino jogado no jogo.



Se um tetrímino cobre um quadrado com um ícone bônus da mesma forma, esse jogador fará 1 ponto de bônus no final do jogo!

Se um tetrímino cobre um quadrado com um ícone de diamante, que o jogador pega uma peça de mino do centro da mesa e a coloca ao lado de sua base. Eles podem usá-lo em uma rodada posterior de sua escolha.



Como jogar

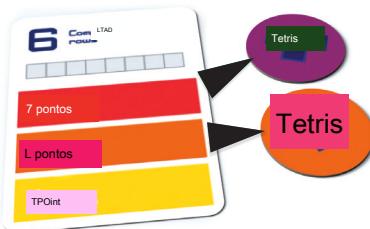
3 Verifique se há jogadores de conquista

agora, verifique se eles cumpriram o cartão de conquista de ter concluído 6 linhas em sua torre matriz-ou seja, com 6 linhas horizontais completamente preenchidas por blocos sem lacunas.

Se um jogador fez isso, ele anuncia para o grupo e colocam o token do jogador ao lado do espaço de valor mais alto no cartão de conquista que ainda não tem um token ao lado.

O próximo jogador a cumprir essa conquista colocará seu token ao lado do próximo espaço de valor mais alto no cartão para ganhar esses poits. O terceiro jogador a cumprir essa conquista coloca seu token ao lado do terceiro e último espaço de valor.

- Se vários jogadores completarem a conquista no mesmo turno, todos colocam seu token no próximo espaço vago, compartilhando esse espaço.
- Em um jogo de 2 jogadores, o espaço mais importante no cartão de conquista nunca é usado. Ambos os jogadores começam com o segundo espaço mais alto.
- Em um jogo de 4 jogadores, é possível que um jogador não consiga marcar a conquista, pois existem apenas 3 espaços no cartão de conquista.



Fique de olho no próximo cartão!

Ao olhar para a carta do Tetris no topo do baralho no próximo espaço, os jogadores podem ver qual tetrimino será reproduzido em seguida. Isso pode ajudar os jogadores a escolher onde soltar seu tetrimino atual e criar estratégias de uma série de movimentos

para marcar mais pontos ou obter cartões de conquista.



Jogue simultaneamente

Lembre -se de que todos os jogadores devem se revezar ao mesmo tempo, isso significa que um jogador não pode esperar que um oponente caia primeiro o tetrimino.

HOW TO PLAY

4 END OF THE TURN

When these 3 steps are complete, the round is over, and the next round begins by moving a new card to the **PLAY** space on the Tetris Game Board.

Play continues in this order until the end of the game when the final Tetris Card is played.

END OF THE GAME

After the final Tetris® Card is played and that Tetrimino is dropped, the game ends. All players calculate their score by adding together the following:

- **2 points** for each **completed line** in their Matrix Tower. That is, rows completely filled by blocks without any gaps.
- **1 point** per each **bonus icon** in their Tower covered by its matching Tetrimino.
- Any points from the **Achievement** Card based on where the player's Player Token is placed.

The player with the most points wins!

In the case of a tie, the player that completed the most lines in their Tower is the winner. If the players are still tied, they share victory.

THE ADVANCED GAME

After playing a few times, try playing the advanced game for an extra challenge. Gameplay is the same, but with the following differences:

- During setup, each player takes **2 Player Tokens** of the same color.
- Shuffle the Achievement Cards together, including the "6 completed rows" card, and **randomly choose 2 Achievement Cards** to play for the game. Place them face up near the Tetris Game Board.
- In step 3 of gameplay, be sure to **check both achievements**. A player may only ever place 1 Player Token on a card (in case an achievement is completed again later in the game).
- At the end of the game, the players **may score points for both achievements**, based on where their Player Tokens are placed.
- Remember, in a **2-player game**, the top-most space on all Achievement Cards is never used. Both players begin with the middle space instead.

ACHIEVEMENT CARDS



Complete a Tetris™ Line Clear on a turn:

On this turn, a player placed a **light blue** I-Tetrimino so that 4 horizontal rows become fully completed without any gaps. The player may have placed Minos on this turn, but the **light blue** I-Tetrimino must be part of all 4 completed rows.



5 bonus icons:

At the end of the turn, a player has 5 bonus icons on their Matrix Tower covered by its matching Tetrimino playing piece.



6 complete lines:

At the end of the turn, a player has 6 horizontal rows completely filled by blocks without any gaps. The rows may appear anywhere and do not need to touch one another.



4 diamond icons:

At the end of the turn, a player has 4 diamond icons covered by any playing piece (Tetriminos or Minos).



Complete 3 rows during 1 turn:

On this turn, a player placed an **orange** L or **blue** J-Tetrimino so that 3 rows were fully completed. The player may have placed Minos on this turn, but the **orange** L or **blue** J-Tetrimino must be part of all 3 completed rows.



4 pairs of matching Tetriminos:

At the end of the turn, a player has 4 pairs of matching Tetriminos in their Matrix. Each pair must be connected, having at least one block adjacent to each other. *Touching diagonally by corners does not count.*



Complete 2 rows during 1 turn:

On this turn, a player placed a **yellow** O-Tetrimino so that 2 rows were fully completed. The player may have placed Minos on this turn, but the **yellow** O-Tetrimino must be part of both completed rows.



Connect 4 orange L or blue J-Tetriminos:

At the end of the turn, a player has connected any mix of 4 **orange** L and/or **blue** J-Tetriminos. Tetriminos must have at least one block adjacent to another piece to connect. *Touching diagonally by corners does not count.*



Each Tetrimino type touching 1 side of the Matrix:

At the end of the turn, a player has at least 1 square of each of all 7 Tetriminos touching one side of their Matrix Tower. It does not matter how the Tetriminos are positioned as long as at least 1 block of each Tetrimino touches the side of the Matrix. Minos are excluded and do not count.



Connect 4 red Z or green S-Tetriminos:

At the end of the turn, a player has connected any mix of 4 **red** Z and/or **green** S-Tetriminos. Tetriminos must have at least one block adjacent to another piece to connect. *Touching diagonally by corners does not count.*



1 complete column:

At the end of the turn, a player has at least 1 vertical column completely filled by blocks without any gaps or any Tetriminos appearing above the Skyline, or top, of their Matrix Tower.



Connect 4 light blue I or yellow O-Tetriminos:

At the end of the turn, a player has connected any mix of 4 **yellow** O and/or **light blue** I-Tetriminos. Tetriminos must have at least one block adjacent to another piece to connect. *Touching diagonally by corners does not count.*



Questions or Comments? Please visit:

buffalogames.com



Tetris ® & © 1985-2021 Tetris Holding. Tetris logos and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Tetris Game Design by Alexey Pajitnov. All Rights Reserved.
© Buffalo Games, LLC

Buffalo Games, LLC
220 James E Casey Drive
Buffalo, NY 14206

item#271_rev1_033021

factory date code