



O JOGO DE ESTRATÉGIA DE LIGAÇÃO E BLOQUEIO

CONTEÚDO

- 1 Torre de jogo
- 100 Tetriminos (peças de jogo) em 4 cores: Azul, Verde, Vermelho e Amarelo (25 de cada)
- 2 Pés destacáveis
- 1 Dado de jogo
- 1 Folha de instruções

PREPARAÇÃO E ARRUMAR O JOGO

Fixa os pés à base da torre de jogo antes de jogar e retira os pés antes de regressar à caixa para arrumar. Guarda tudo na embalagem para usar no futuro e para referência.

OBJETIVO

Ligar os Tetriminos da mesma cor em grupos de 3 ou mais para ganhares pontos. Bloqueia os teus adversários, impedindo-os de ligar os seus Tetriminos. Quando a torre estiver cheia, o jogador com a maior pontuação, ganha o jogo.

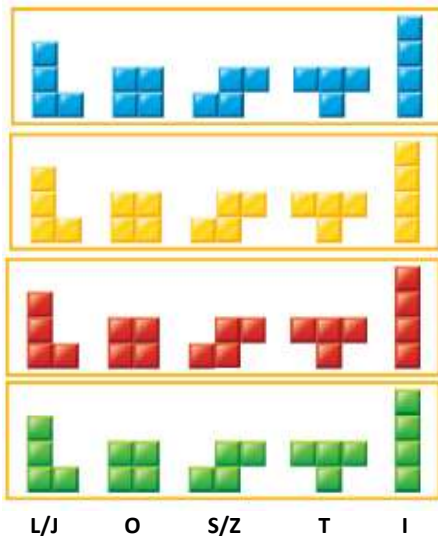
INICIAR O JOGO

Cada jogador escolhe uma cor e recebe todos os Tetriminos dessa cor. Existem 25 Tetriminos por cor, com 5 peças de cada formato de Tetrimino.

O dado de jogo tem, em cada um dos seus seis lados, um formato de Tetrimino ou o logotipo do TETRIS® Link™.

Os jogadores lançam o dado, no início de cada turno. O Tetrimino obtido do dado é o Tetrimino que deve ser jogado, deixando-o cair na torre.

Para iniciar o jogo, o primeiro jogador a obter o TETRIS LINK, joga primeiro.



O 1º jogador lança o dado e seleciona na sua cor, o Tetrimino correspondente, para deixar cair na torre. Os Tetriminos podem ser largados na torre em qualquer direção e em qualquer espaço aberto, mas se um jogador deixar um espaço vazio por debaixo da sua peça, vai perder um ponto. [Ver PONTUAÇÃO].

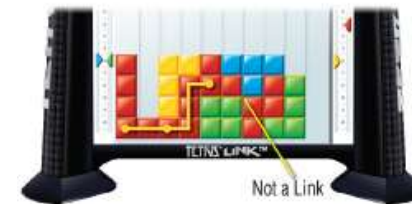


REGRAS DO DADO

- Os jogadores devem jogar o Tetrimino que é obtido no dado, mesmo se isso vier a criar um espaço vazio por debaixo do Tetrimino. Se um jogador obtém o Tetrimino S/Z na primeira ronda do jogo, vai iniciar o jogo com uma pontuação negativa.
- Se um jogador obtém o TETRIS LINK, pode escolher qualquer Tetrimino da sua cor para largar na torre.
- Se um jogador obtém um Tetrimino que já não tem, perde o seu turno.
- Se um jogador obtém um Tetrimino que não cabe completamente na torre (quando a torre está quase cheia), o seu turno é ignorado (perde o seu turno).

LIGAR

- Para ganharem pontos, os jogadores devem ligar os seus Tetriminos em grupos de 3 ou mais peças.
- Os Tetriminos podem ser ligados em qualquer direção, mas não se podem ligar na diagonal.
- Se um jogador não se conseguir ligar ao grupo da sua cor, pode largar um Tetrimino noutra área da torre. No seu próximo turno, o jogador pode construir em qualquer um dos grupos. Quando um grupo inclui 3 Tetriminos ligados, o jogador irá ganhar pontos.



BLOQUEIO

Os jogadores também querem impedir os seus adversários de ligar os seus Tetriminos e de ganhar pontos. Larga Tetriminos em torno das peças dos teus oponentes para bloqueá-las de se ligarem e de pontuarem. Pensa estrategicamente sobre como podes ligar os teus Tetriminos enquanto, bloqueias os teus adversários!



Amarelo está bloqueado



Verde está bloqueado

Se os Tetriminos de um jogador estão bloqueados, essas peças estão agora fora de jogo e o jogador deve iniciar um novo grupo de peças para começar a ganhar pontos. Ele vai precisar de ligar 3 Tetriminos para começar a pontuar.

PONTUAÇÃO

Ganhar Pontos

- Quando um jogador liga 3 Tetriminos, ganha 3 pontos (1 ponto por cada Tetrimino no grupo).
- Tetriminos individuais ou grupos de dois Tetriminos não valem qualquer ponto. Só Tetriminos ligados a 2 ou mais peças da mesma cor valem pontos.
- Depois de um jogador tiver ligado 3 Tetriminos, cada Tetrimino adicional que for ligado ao grupo existente de 3 vale mais 1 ponto



Ligar Grupos

Quando se ligam grupos separados de 1-2 Tetriminos num grupo, dá um ponto por cada Tetrimino que faz parte do novo grupo de 3 ou mais peças.

Não se dá pontos por Tetriminos que foram previamente adicionados à tua pontuação.



Perder Pontos

Os jogadores perdem pontos por deixar espaços vazios diretamente por debaixo dos seus Tetriminos.

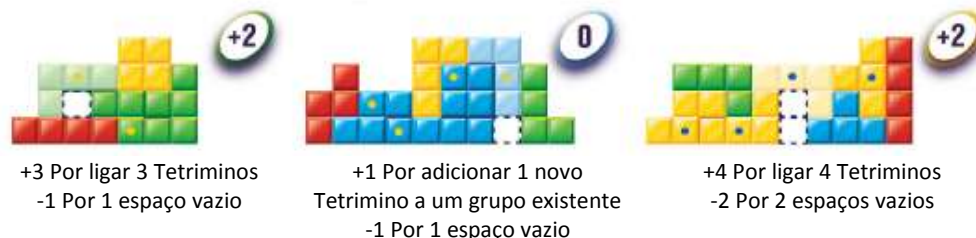
- Perde 1 ponto por deixar 1 espaço vazio.
- Perde 2 pontos por deixar 2 ou mais espaços vazios (os jogadores nunca irão perder mais do que 2 pontos num turno).

Se o jogador inicial obtiver o Tetrimino S/Z, no seu primeiro turno, irá iniciar o jogo com um ponto negativo.



Ganhar Pontos Positivos e Negativos num Turno

Se um espaço vazio for criado ao mesmo tempo que se ligam 2 ou mais Tetriminos da mesma cor, representam pontos negativos e positivos.



+3 Por ligar 3 Tetriminos
-1 Por 1 espaço vazio

+1 Por adicionar 1 novo
Tetrimino a um grupo existente
-1 Por 1 espaço vazio

+4 Por ligar 4 Tetriminos
-2 Por 2 espaços vazios

Registrar Pontos

Os jogadores registam os seus pontos usando os marcadores de pontuação do lado esquerdo e direito da torre. Os jogadores usam os marcadores que coincidem com os seus Tetriminos e deslizam-nos para cima e para baixo para guardar a pontuação. Cada vez que os jogadores ganham ou perdem pontos, eles devem ajustar o seu marcador de pontuação ao total apropriado.

Repara nos pequenos círculos embutidos em cada Tetrimino. Os jogadores podem verificar a sua pontuação através da contagem dos círculos dos seus Tetriminos. Lembra-te, que só os Tetriminos que estão ligados a dois ou mais Tetriminos (da mesma cor) valem pontos. Além disso, lembra-te de subtrair os pontos para todos os espaços vazios.



GANHAR O JOGO

O jogo é jogado até que a torre fique cheia e não possam ser adicionadas mais peças. Os Tetriminos não podem ficar de fora do topo da torre.

Quando o jogo acaba, o jogador com a maior pontuação, ganha o jogo.

Em caso de empate, o jogador com a maior ligação (maior número de peças da mesma cor ligadas em qualquer direção) ganha o jogo!

JOGO COM 2 E 3 JOGADORES

As regras são as mesmas para um jogo com 2 e 3 jogadores. Para um jogo com 2 jogadores, os jogadores não têm necessidade de jogar com mais de 2 conjuntos de Tetriminos. Há peças suficientes para jogar um jogo com 2 jogadores com um conjunto para cada um.



Tetris® & © 1985-2011 Tetris Holding.

Tetris logos e Tetriminos são marcas registadas do Tetris Holding.

Direitos comerciais detidos pelay Tetris Holding.

Licenciado para a Tetris Company.

Game Design do Tetris: Alexey Pajitnov. Design do Logo do Tetris: Roger Dean.

Todos os direitos reservados.

Versão Portuguesa:



Paulo Santos
Junho de 2014



www.technosourceusa.com
© 2011 Techno Source. Todos os direitos reservados.
800 Cheung Sha Wan Road, Kowloon, Hong Kong
MADE IN CHINA

Atenção: ASFIXIA - peças pequenas. Não! Para crianças menores de 3 anos.