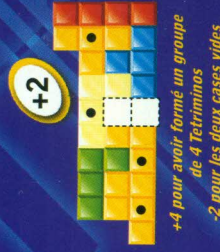


## GAGNER ET PERDRE DES POINTS DANS LE MÊME TOUR

- Si une case vide est laissée par un Tetrimino qui permet de marquer des points, on prend en compte aussi bien les points positifs que les points négatifs.



## NOTER LES POINTS

- Les joueurs tiennent le compte de leur score à l'aide des curseurs qui se trouvent sur les bords de la tour. Chaque fois qu'un joueur gagne ou perd des points il met à jour son curseur. Pour n'oublier aucun Tetrimino, remarquez que chaque pièce est marquée d'un rond. Comptez le nombre de ronds pour connaître la taille de chaque groupe de Tetriminos.



## Gagner la partie

- Lorsque la tour est remplie (personne ne peut plus y placer de Tetrimino), la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus grand groupe de Tetriminos gagne la partie.

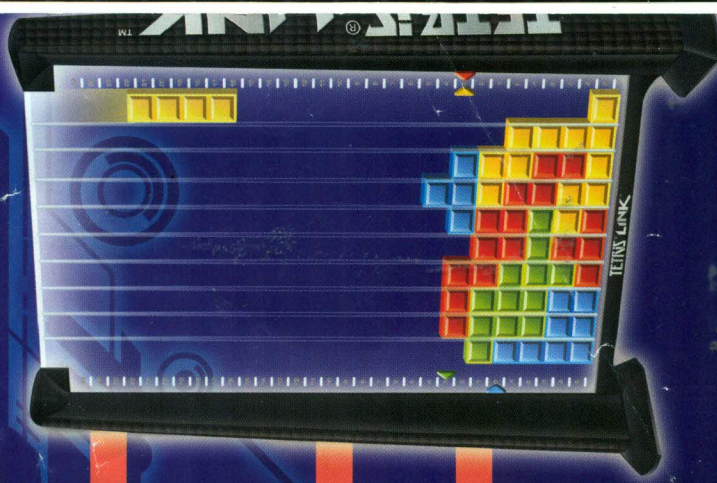
## Variantes

### PARTIE À 2 ET 3 JOUEURS

- Les règles à 3 joueurs sont les mêmes que les règles à 4 joueurs. À deux joueurs, il est inutile de jouer avec deux curseurs chacun : il y a assez de Tetriminos pour remplir la tour.

## LE JEU DE STRATÉGIE OFFICIEL TIRÉ DU JEU VIDÉO ÉPONYME !

# TETRIS LINK™



### Contenu

- 1 tour de jeu ;
- 2 pieds de tour ;
- 100 Tetriminos (25 par couleur) ;
- 1 dé ;
- 1 règle du jeu.

### Mise en place et rangement

Attachez les pieds à la tour avant de jouer et démontez-les pour remettre le jeu dans sa boîte.

### But du jeu

Reliez vos Tetriminos par groupes de 3 (ou plus !) pour marquer des points. Bloquez vos adversaires pour qu'ils ne forment pas de groupe avec les leurs. Lorsque la tour est remplie, celui qui a marqué le plus de points gagne la partie.



Tetris, ® & © 1985 - 2013 Tetris Holding.  
Tetris logos and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding.  
Trade dress owned by Tetris Holding.  
Licensed to The Tetris Company.  
Tetris Game Design by Alexey Pajitnov.  
Tetris Logo Design by Roger Dean.  
All Rights Reserved.



Édité et distribué par ASMODee  
18 rue Jacqueline Aumont - Quartier de Villarozy  
BP 40119-75041 Guyancourt - FRANCE

Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
www.asmodee.com

FABRIQUÉ EN CHINE.  
2013-17TETRL02/CHEU001

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Petites parties. Danger d'étouffement. Informations à conserver.

Visitez notre site Web pour découvrir l'ensemble de nos jeux : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les Tetriminos correspondants. Il y a 25 Tetriminos de 5 formes différentes par couleur (vert, rouge, jaune, bleu).



Tetrimino en L ou J

Tetrimino carré

Tetrimino en S ou Z

Tetrimino en T

Tetrimino en I

Le dé est marqué d'une forme par face et du logo TETRIS LINK sur la dernière. Les joueurs jettent le dé au début de chacun de leur tour. La forme indiquée par le dé est celle qui doit être jouée. Pour débiter la partie, les joueurs jettent le dé et le premier qui obtient le symbole TETRIS LINK commence à jouer.



- Le premier joueur jette le dé, sélectionne un Tetrimino de la forme indiquée puis choisit où il le place dans la tour. Les Tetriminos peuvent être placés à n'importe quel endroit de la tour, mais si le joueur laisse une case vide en dessous de sa pièce, il va perdre des points (voir plus loin, score). Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Les règles du dé

- Les joueurs doivent placer un Tetrimino de la forme indiquée par le dé même si cela laisse une case vide dans la tour. Par exemple, si le premier joueur de la partie doit placer un Tetrimino en S ou Z, il perdra obligatoirement 1 point.
- Si un joueur obtient le symbole TETRIS LINK, il peut sélectionner un Tetrimino de la forme de son choix.
- Si un joueur doit placer un Tetrimino d'une forme dont il ne possède plus aucun exemplaire, il peut le remplacer par un autre Tetrimino de la forme de son choix.
- Si un joueur doit placer un Tetrimino qui ne peut pas rentrer totalement dans la tour, il passe son tour.

## Former des groupes de Tetriminos

- Pour marquer des points, les joueurs doivent relier leurs Tetriminos par groupes de 3 (ou plus).
- Les Tetriminos peuvent être reliés dans n'importe quelle direction mais jamais en diagonale.

- Si un joueur ne peut relier un de ses groupes avec son Tetrimino, il peut tout à fait le placer à n'importe quel autre endroit de la tour pour commencer un autre groupe. À son prochain tour, il pourra continuer le premier groupe ou essayer d'en former un deuxième. Dès qu'un groupe est composé d'au moins 3 Tetriminos, il rapporte des points.

PAS DE LIEN



## Blocage

- Les joueurs peuvent aussi vouloir bloquer leurs adversaires en les empêchant de relier leurs Tetriminos. Placez vos Tetriminos afin de continuer votre groupe et empêcher vos adversaires de faire de même pour remporter la partie !



- Si les Tetriminos d'un joueur sont bloqués, ce dernier va devoir commencer un autre groupe de 3 Tetriminos pour pouvoir marquer des points à nouveau.

## Score

### MARQUER DES POINTS

- Lorsqu'un joueur forme un groupe de 3 Tetriminos, il marque 3 points (1 pour chaque Tetrimino).



- Un Tetrimino seul ou un groupe de 2 Tetriminos ne rapporte aucun point. Seuls les Tetriminos reliés avec au moins 2 autres Tetriminos de la même couleur rapportent des points. Après avoir formé un groupe de 3 Tetriminos et gagné 3 points, chaque Tetrimino rajouté au groupe rapporte un point supplémentaire.



### FORMER DES GROUPES

- Si vous reliez avec un Tetrimino deux groupes de vos Tetriminos qui ne vous ont pas encore rapporté de points, marquez 1 point par Tetrimino ainsi relié. Ne marquez jamais de points avec des Tetriminos qui vous en avaient déjà rapporté lors d'un tour précédent.

+4

+5

+1



### PERDRE DES POINTS

- Les joueurs perdent des points s'ils laissent des trous sous les Tetriminos qu'ils placent dans la tour :
  - Vous perdez 1 point pour une case vide.
  - Vous perdez 2 points pour au moins deux cases vides (vous ne pouvez jamais perdre plus de 2 points par Tetrimino placé dans la tour).

-1

-2

-2

-2



- Un joueur qui commence la partie avec un Tetrimino en Z ou S perd immédiatement 1 point puisqu'il laisse obligatoirement une case vide dans la tour.