

Jeder aus der Familie kann zum Gebiets - Strategen werden

Ein Tomy Spiel für 2 Spieler, das aus dem TETRIS™ von Nintendo® entwickelt worden ist

SPIELANLEITUNG

ZIELSETZUNG

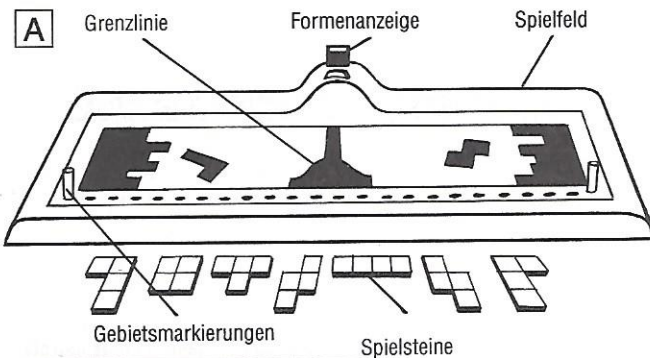
Das eigene Territorium wird vergrößert, indem man senkrechte Linien bildet und dadurch weitere Züge des Mitspielers verhindert.

AUSSTATTUNG

Tetris Spielfeld
Je 16 von 7 unterschiedlichen Spielsteine (112 insgesamt)
Eine Grenzlinie
Zwei Gebietsmarkierungen

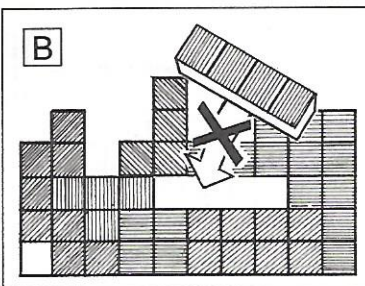
SPIELAUFBAU (Abbildung A)

1. Grenzlinie installieren und in die Mitte des Tetris Spielfeldes schieben.
2. Jeweils einen Markierungsstift in das Loch am Rande des Spielfeldes stecken.
3. Alle Tetris Spielsteine neben das Feld auslegen.



WIE GESPIELT WIRD

1. Der Beginner drückt den Knopf, um durch den "Formenanzeiger" Farbe und Form seiner Tetris Spielsteine zu bestimmen. Den angezeigten Stein nimmt er auf und plaziert ihn strategisch so, daß wenigstens eine Seite den unteren Spielfeldrand berührt. Jeder weitere Spielstein muß danach wiederum mit einer waagerechten Seitenlinie eines bereits gelegten Steines Berührung haben. Auch der nächste Spieler muß erst durch den "Formenanzeiger" einen Spielstein bestimmen und diesen dann ins Spiel bringen. Jeder Tetris Spielstein besteht aus 4 Quadraten (der Name Tetris kommt aus dem Griechischen für "4"). Im Spielverlauf - wenn beide Mitspieler den "Formengeber" gedrückt haben, um so Form und Farbe ihrer Spielsteine zu ermitteln - geht es darum, aus den Spielsteinen fortlaufende senkrechte Reihen strategisch so über das Feld zu bilden, daß insgesamt ein möglichst großes Gebiet erobert wird.



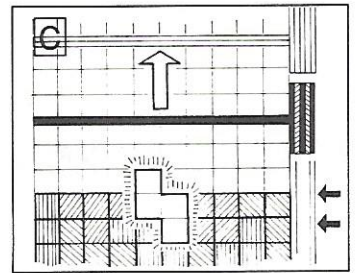
Tetris Steine dürfen nicht in bereits bestehende Gebiete gelegt werden (siehe Abbildung B). Falls eine Reihe oder Reihen noch unvollständig sind, darf der Markierungsstift solange nicht weiterbewegt werden, bis die nachfolgende Linie komplett ist.

2. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Reihen fertig hat, darf er die Grenzlinie um genauso viele Stellen in Richtung des Mitspielers verschieben. Je mehr Reihen Du bildest, um so größer wird auch Dein Gebiet! (Spielfeld Illustration)

- 1 Reihe in einem Zug gebildet = Grenzlinie ein Feld weiter in Richtung des Gegners
- 2 Reihen in einem Zug gebildet = Grenzlinie 3 Felder vorziehen
- 3 Reihen in einem Zug gebildet = Grenzlinie 5 Felder weiter
- 4 Reihen in einem Zug gebildet = TETRIS = Grenzlinie 7 Felder vorwärts

BEISPIEL (Abbildung C)

Ein Spieler hat den "weißen" Tetris-Stein so gespielt, daß 2 Reihen vervollständigt wurden (siehe Pfeile). Nun darf der Spieler die Grenzlinie drei Felder in Richtung des Gegners vorrücken, bis die "weiße" Grenze (siehe Zeichnung) erreicht ist.



3. Jeder Spieler steckt seinen Markierungsstift immer in das Loch der gerade vervollständigten Reihe. Das vereinfacht das Zählen, während mehr und mehr Steine ins Spielfeld kommen.

STRATEGISCHE PLANUNG

Tetris ist ein Strategie-Spiel; planen und Spielzüge "voraussehen" ist wichtig. Z.B. kannst Du einen Stein so anlegen, daß sofort die Grenze verändert wird - aber lohnt sich das?

Überlege und warte ab, vielleicht kannst Du den Spielstein einige Züge später so günstig anlegen, daß Du TETRIS schaffst und die Grenzlinie gleich sieben Felder vorwärts rücken darfst. Das ist natürlich ein Risiko - **aber sei mutig, und Du wirst siegen.**

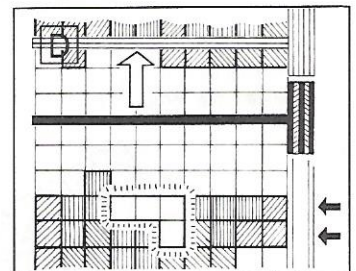
DREI WEGE ZUM SIEG - UND UM "TETRIS-MEISTER" ZU WERDEN!

Es gibt drei strategische Möglichkeiten, um zu gewinnen:

1. Du vervollständigst eine oder mehrere Reihen, vergrößerst Dein Gebiet und läßt dem Mitspieler immer weniger Platz.

BEISPIEL ZUM SIEG (Abbildung D)

Zwei Reihen werden in einem Zug gebildet, die Grenzlinie kann 3 Felder vorverlegt werden - aber es gibt nur noch Platz für 2 Reihen zwischen Dir und Deinem Gegner - Du hast dadurch gewonnen!



2. Die Grenzlinie wird verschoben - aber es gibt keinen Platz mehr für Deinen Mitspieler, um einen Stein anzulegen.

3. Dein Gegner muß einen Tetris-Stein wählen, findet aber für diesen keinen geeigneten Platz mehr.

ANMERKUNG

Falls bei der Auswahl der Tetris-Steine eine Form erscheint, die bereits vergeben ist so darf der Spieler den "Formengeber" nochmals drücken.