PUNKTE GEWINNEN UND VERLIEREN IN DER GLEICHEN RUNDE

- Es kann vorkommen, dass pro Spielzug sowohl Punkte gewonnen als auch abgezogen werden.Dies passiert, wenn ein Feld leer gelassen werden muss, damit ein Tetrimino Punkte sammeln kann.

+3 für die Verbindung von drei Tetriminos
-1 für das leere Feld

+1 für den zusätzlichen Tetrimino in der Gruppe
-1 für 1 leeres Feld

+4 für die Gruppe von 4 Tetriminos
-2 für die beiden leeren Felder

PUNKTEANZEIGE

- Mit den Schiebereglern an den Seiten des Turms wird der Punktestand angezeigt. Jedes Mal, wenn ein Spieler Punkte gewinnt oder verliert, wird sein Punkteregler auf den neuen Punktestand bewegt. Hinweis: Die kleinen, vertieften Kreise auf den Tetriminos erleichtern das Zählen.

Spielende

- Das Spiel ist beendet, wenn der Turm vollständig gefüllt ist und keiner der Spieler mehr in der Lage ist, einen Tetrimino zu platzieren.Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Im Falle eines Punktegleichstand, gewinnt der Spieler mit der größten Gruppe von Tetriminos.

Spielvarianten

2 UND 3 SPIELER

- Die Regeln für 2 und 3 Spieler sind unverändert. Es gibt ausreichchend Tetriminos-Spielsteine, um den Turm auch mit nur 2 Farben zu füllen.

TETRIMINOS VERBINDEN ODER BLOCKEN!

DIE RICHTIGE STRATEGIE PUNKTET!

TETRIS® LINK™

Inhalt

- 1 Spielturm
- 2 Befestigungsfüße
- 100 Tetriminos (Spielsteine, je 25 Stk pro Farbe)
- 1 Würfel
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

Befestigen Sie vor dem Spielen die Füße am unteren Turmende. Zur Aufbewahrung Füße wieder entfernen.

Ziel des Spiels

Tetriminos ausspielen und Punkte sammeln! Um Punkte zu erhalten, verbinden Sie Ihre Tetriminos in Gruppen von drei (oder mehr) Spielsteinen. Oder aber Sie blockieren Ihre Gegner, so dass diese keine eigenen Gruppen bilden können und damit keine Punkte erhalten. Wenn der Turm gefüllt ist, gewinnt derjenige mit den meisten Punkten das Spiel.

Weitere Spielehits auf
www.asmodee.de

Asmodee GmbH
August-Borsig-Sr. 20
78467 Konstanz
Schachtel mit Herstellerangaben aufbewahren.

OFFICIAL TETRIS PRODUCT WWW.TETRIS.COM

Tetris ® & © 1985 - 2012 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.

Die Tetriminos und der Würfel

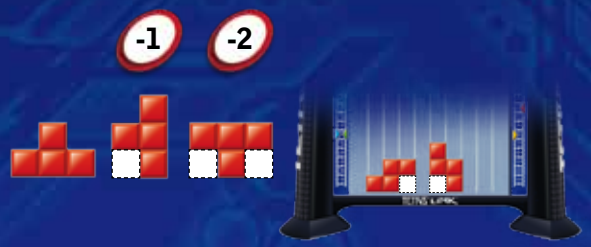
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle entsprechenden Tetriminos dieser Farbe. Es gibt 25 Tetriminos in 5 verschiedenen Formen pro Farbe.

Der Würfel hat auf jeder Seite eine der fünf Formen und das **TETRIS LINK** Logo auf der 6. Seite. Zu Beginn jedes Zuges würfelt der Spieler, um die auszuspielende Form des Spielsteins zu ermitteln. Der Spieler, der als Erstes das **TETRIS LINK** Logo würfelt, darf beginnen.

- Der Spieler muss einen Tetrimino mit der auf dem Würfel angezeigten Form verwenden, auch wenn er ihn nicht ohne Lücke platzieren kann. Hinweis:
  - Wenn der erste Spieler zu Beginn eines Spiels einen S- oder Z-Tetrimino legen muss, verliert er unweigerlich 1 Punkt.
  - Wenn ein Spieler das Logo **TETRIS LINK** würfelt, kann er die Tetrimino-Form für sein Ausspielen frei wählen.
  - Wenn ein Spieler keinen Tetrimino in der benötigten Form mehr zum Ausspielen hat, muss er aussetzen.
  - Wenn ein Spieler seinen Tetrimino nicht mehr vollständig in den Turm stecken kann, muss er aussetzen.

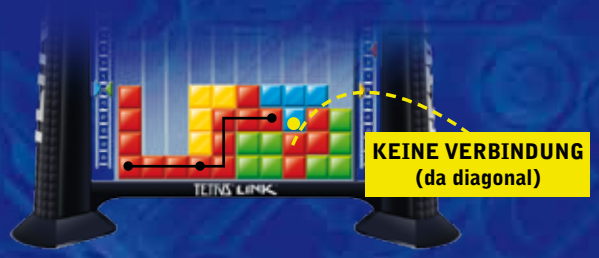
Spielbeginn

- Der erste Spieler würfelt, nimmt einen Tetrimino – entsprechend der gewürfelten Form und steckt ihn in den Turm. Die Tetriminos können an jeder beliebigen Stelle des Turms platziert werden, doch wenn ein Spieler Lücken mit seinem Spielstein produziert, verliert er Punkte (siehe unter Wertung).
  Nachdem die Punkte pro Spielzug ermittelt sind, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.



Tetriminos-Gruppen bilden

- Um Punkte zu erzielen, müssen die Spieler ihre Tetriminos zu Gruppen von drei (oder mehr) Spielsteinen verbinden.
- Die Tetriminos können dabei in jede Richtung verbunden werden, jedoch nicht diagonal.



- Wenn ein Spieler keine Verbindung zu seiner Gruppe herstellen kann, kann er auch an jeder anderen Stelle des Turms eine neue Gruppe starten. Bei seinem nächsten Zug kann er versuchen die erste oder zweite Gruppe zu erweitern. Nachdem er eine Gruppe von mindestens drei Tetriminos zusammensetzt hat, erhält er Punkte.

Blockieren

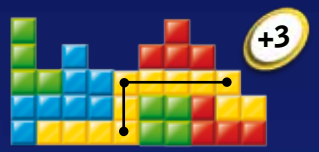
- Es ist sinnvoll, die Tetriminos der anderen Spieler zu isolieren. Dadurch wird verhindert, dass die anderen Spieler eine Tetrimino-Gruppe bilden können und somit Punkte erhalten.

- Wenn die Tetriminos eines Spielers blockiert sind, kann der Spieler lediglich versuchen, eine neue Gruppe zu bilden, um Gewinnpunkte zu sammeln.

Punktewertung

GEWINNPUNKTE

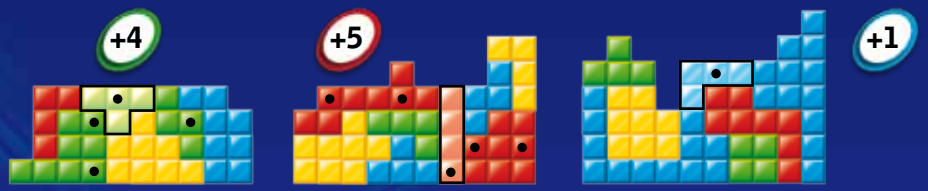
- Wenn ein Spieler eine Gruppe mit drei Tetriminos seiner Farbe gebildet hat, bekommt er 3 Punkte (je einen Punkt für jeden Tetrimino).



- Einzelne Tetriminos oder 2 verbundene Tetriminos geben keine Punkte. Gewertet werden nur Tetriminos, die mit mindestens zwei anderen Tetriminos der gleichen Farbe verbunden sind. Nachdem ein Spieler 3 Tetriminos verbunden hat, bringt jeder zusätzlich angeschlossene Tetrimino derselben Farbe einen Zusatzpunkt.

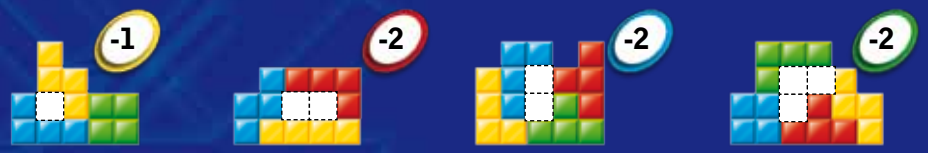
TETRIMINOS-GRUPPEN VERBINDEN

- Wenn ein Spieler zwei Gruppen mit seinem Spielzug verbinden kann, bekommt er 1 Punkt für jeden Tetrimino der neu ergänzten Gruppe. Für bereits gewertete Tetriminos gibt es nicht nochmals Gewinnpunkte.



PUNKTABZUG

- Spieler verlieren Punkte, wenn sie mit ihren Tetriminos Lücken bilden.
  - 1 Punkt Abzug für ein leeres Feld.
  - 2 Punkte Abzug für mindestens 2 leere Felder (Höchstabzug 2 Punkte).



- Wie erwähnt: Ein Spieler, der das Spiel mit einem S oder Z Tetrimino beginnt, verliert automatisch 1 Punkt, da die Lücke unvermeidlich ist.