

Willkommen bei
Tetris™ Duell,
dem Kopf-an-Kopf
Strategiespiel,
das auf Tetris™
basiert, einem
der beliebtesten
Videospiele
aller Zeiten! Sei
geschickt und
vervollständige
Reihen, um am
Ende mehr Punkte
als dein Gegner
zu besitzen.

TETRIS™ DUELL

für 2 Spieler
ab 6 Jahren

Inhalt:

- Spielstation mit 2 LCD-Anzeigen
- Matrix mit Reihenmarker
- transparenter Block
- violetter Block
- 50 Tetriminos (Spielsteine) in 2 Farben
- Spielanleitung

Matrix

violetter Block

Spielstation

transparenter Block

Start-/Stoptaste

Eingabetaste

Minustaste

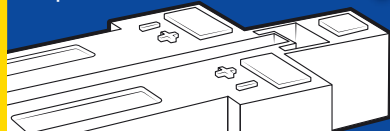
Plustaste

Tetriminos

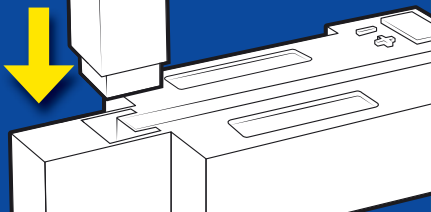


Vorbereitung:

Stecke das offene Ende des transparenten Blocks in das Loch in der Spielstation neben der Start-/ Stoptaste.

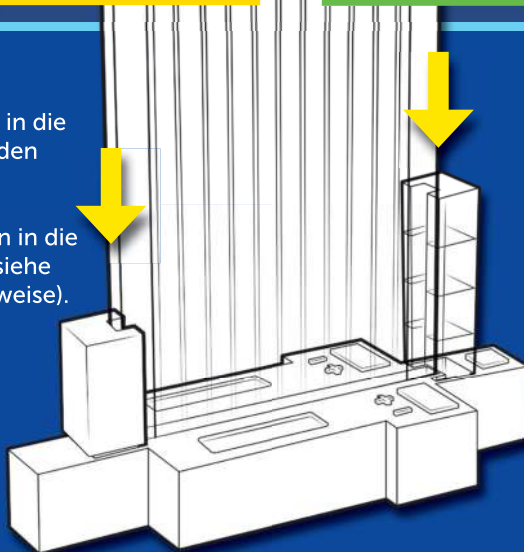


Stecke das offene Ende des violetten Blocks in das andere Loch der Spielstation.



Stecke die Matrix in die Schienen der beiden Blöcke.

Lege die Batterien in die Spielstation ein (siehe auch Batteriehinweise).



Spielziel:

Ihr spielt zu zweit und seid abwechselnd dran. Wer an der Reihe ist, muss den Tetrimino in die Matrix fallen lassen, den die LCD-Anzeige vorgibt. Punkte gibt es, wenn du Tetriminos deiner Farbe berührt, oder wenn du Reihen vervollständigst. Doch pass auf, dass dabei keine Löcher entstehen, dafür gibt es Minuspunkte!

- Spiel 1: SCHNELL! – bei dieser Variante hast du für jeden deiner Züge 60 Sekunden Zeit. Du verlierst Punkte, wenn dir die Zeit ausgeht!
- Spiel 2: COUNTDOWN – bei dieser Variante bekommt der Spieler Bonuspunkte, der am Spielende mehr Zeit übrig hat!

LOS GEHT'S!

Entscheidet euch, wer Blau und wer Orange spielt. Jeder Spieler nimmt dann die 25 gleichfarbigen Tetriminos in seinen Vorrat. Jede Form ist verschieden viele Punkte wert. Drückst du die Plustaste, werden dir die Punkte gutgeschrieben, drückst du auf die Minustaste, werden dir die Punkte abgezogen.

 I-Tetrimino 100 Punkte	 T-Tetrimino 125 Punkte	 O-Tetrimino 75 Punkte
 S-Tetrimino 175 Punkte	 L-Tetrimino 150 Punkte	 Joker 50 Punkte

Wir empfehlen, vor Beginn des Spiels eure Formen zu sortieren. Das spart beim Spielen wertvolle Zeit.

BEDIENUNG DER TASTEN

Jeder Spieler hat drei Tasten, die er während des Spiels bedienen kann:

- Plustaste: Spieler erhält Punkte
- Minustaste: Spieler verliert Punkte
- Eingabetaste: der nächste Spieler ist dran



Transparenter Block

Der transparente Block leuchtet Blau oder Orange um anzuzeigen, welcher Spieler gerade an der Reihe ist.

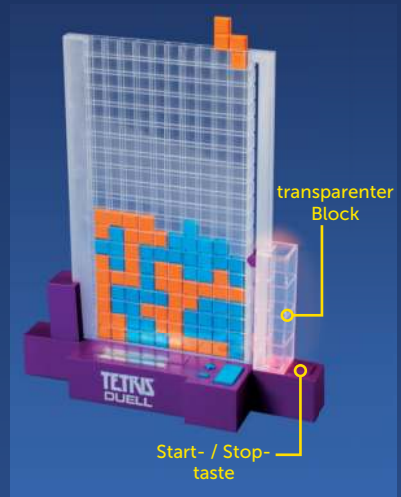
Spielauswahl

Drückt einmal die Start-/Stoptaste, um die Spielstation einzuschalten. Der transparente Block zeigt an, welcher Spieler zuerst an der Reihe ist. Entscheidet euch, welche der beiden Varianten ihr spielen möchtet:

- Immer, wenn die Spielstation eingeschaltet wird, schaltet sie automatisch auf SPIEL 1 - SCHNELL!, das durch die Anzeige „P1“ auf den LCD-Anzeigen dargestellt wird. Um diese Variante zu spielen, müsst ihr nochmal die Start-/Stoptaste drücken, damit das Spiel beginnt.

ODER

- Um SPIEL 2 - COUNTDOWN zu spielen, drückt und haltet eine der beiden Eingabetasten (orange oder blau), drückt auf die Start-/Stoptaste und lasst dann die Eingabetaste los. Auf den LCD-Anzeigen seht ihr dann „P2“. Drückt die Start-/Stoptaste, um das Spiel zu beginnen.



Anzeige

Jeder Spieler hat eine LCD-Anzeige:



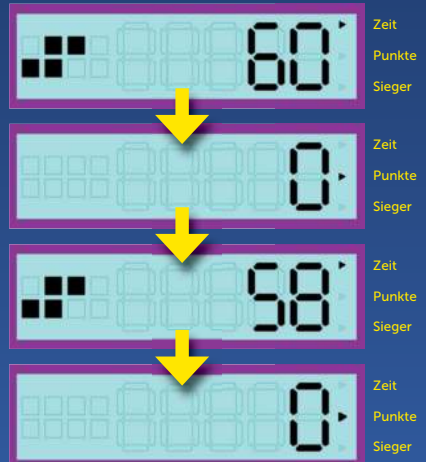
- Nächster Tetrimino: Zeigt an, welches Teil der Spieler in die Matrix fallen lassen muss.
- Punkte/Übrige Zeit: Die Anzeige zeigt abwechselnd die Punkte des Spielers, sowie die übrige Zeit.
- Modus: Zeigt an, ob gerade die übrige Zeit, die Punkte oder die Siegerpunktzahl eingeblendet wird.

SPIEL 1 - SCHNELL!

1. Startet das Spiel, indem ihr Variante 1 auswählt (siehe „Spilauswahl“).
2. An der Farbe des transparenten Blocks erkennst du, ob du an der Reihe bist. Sobald deine Farbe aufleuchtet, startet auf deiner Anzeige ein 60-sekündiger Countdown.
3. Wenn du an der Reihe bist, siehst du auf deiner Anzeige, welcher Tetrimino gespielt werden muss.
4. Nimm einen passenden Tetrimino aus deinem Vorrat und lass ihn in die Matrix fallen.

JOKER: Ist die Joker-Form abgebildet , darfst du einen beliebigen Tetrimino in die Matrix fallen lassen.

5. Auf deiner Anzeige siehst du abwechselnd die übrige Zeit und deine aktuelle Punktzahl.
6. Bei dieser Spielvariante hast du nur 60 Sekunden für deinen gesamten Zug Zeit. Es kann nämlich passieren, dass du mehrere Tetriminos hintereinander in die Matrix fallen lässt (siehe auch „Wertung“). Wenn du deinen Zug nicht innerhalb von 60 Sekunden beendest, ertönt ein Alarmton. Du verlierst den doppelten Wert des aktuellen Tetriminos und dein Gegenspieler ist an der Reihe.
7. Nachdem der Tetrimino gelandet ist, überprüft du:
 - a. Bringt dieser Tetrimino Punkte, dann drückst du entsprechend oft die Plus-taste (siehe „Wertung“). Hast du keine Reihe vervollständigt, drückst du auf die Eingabetaste und der andere Spieler ist nun an der Reihe.
 - b. Bringt dieser Tetrimino Minuspunkte, musst du entsprechend oft die Minus-taste drücken (siehe „Wertung“). Drücke auf die Eingabetaste und der andere Spieler ist nun an der Reihe.
 - c. Bringt dieser Tetrimino keine Punkte, ist dein Zug vorbei. Drücke auf die Eingabetaste und der andere Spieler ist nun an der Reihe.



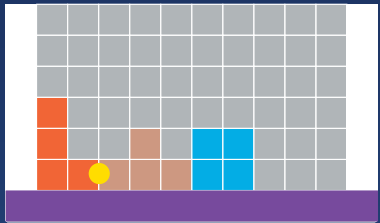
WICHTIG: Zum Ende des Spiels kann es passieren, dass du einen Tetrimino nehmen musst, diesen aber nicht mehr in deinem Vorrat hast. In diesem Fall ist dein Zug sofort vorbei. Du musst die Eingabetaste drücken und der andere Spieler ist an der Reihe.

WERTUNG:

Du kannst auf drei Arten Punkte machen:

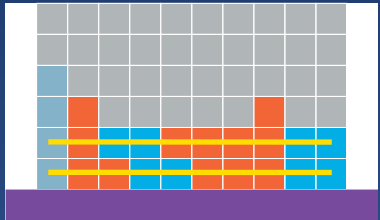
1. Landet dein Tetrimino in der Matrix und berührt dabei mindestens einen Tetrimino deiner Farbe, drückst du **einmal** auf die Plustaste. Dann ist der andere Spieler dran.

Beispiel: Du darfst die Plustaste einmal drücken.



2. Landet dein Tetrimino in der Matrix und vervollständigt dadurch mindestens eine Reihe, drückst du **drei Mal** auf die Plustaste für jede Reihe, die du vervollständigt hast. Außerdem bist du dann nochmal dran.

Beispiel: Du hast zwei Reihen vervollständigt und darfst die Plustaste sechs Mal drücken.



3. Schaffst du es, dass dein Tetrimino mindestens einen gleichfarbigen Tetrimino berührt und mindestens eine Reihe vervollständigt, erhältst du für beides Punkte. Du darfst also **einmal** die Plustaste drücken und für jede vervollständigte Reihe die Plustaste **drei Mal** drücken. Dann bist du nochmal dran.

Beispiel: Du hast zwei Reihen vervollständigt und dein Tetrimino berührt einen gleichfarbigen Tetrimino. Du darfst sieben Mal die Plustaste drücken (1 für die Berührung, 3+3 für die beiden vervollständigten Reihen).



HINWEISE:

Immer, wenn du eine Reihe vervollständigst, bist du nochmal an der Reihe. So können Kettenzüge entstehen. Versuche, möglichst oft Reihen zu vervollständigen! Bist du nochmal an der Reihe, zeigt die Anzeige an, welches Tetrimino du als nächstes in die Matrix einsetzen sollst. Der Countdown läuft aber weiter und startet nicht wieder bei 60 Sekunden. Verschiebt den Reihenmarker immer nach oben, wenn ein Spieler eine Reihe vervollständigt. So könnt ihr besser den Überblick bewahren.

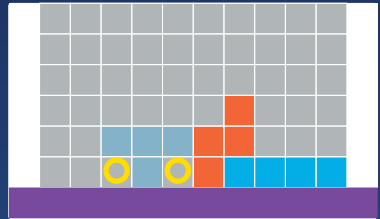


WERTUNG:

Es gibt drei Arten, wie du Punkte verlierst kannst:

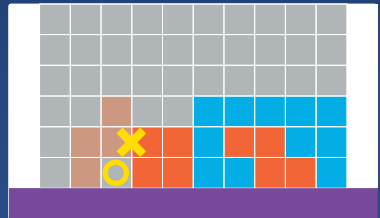
1. Landet dein Tetrimino in der Matrix und es entsteht mindestens eine Lücke, die nicht mehr gefüllt werden kann, musst du für jede erzeugte Lücke **einmal** die Minustaste drücken. Der andere Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Es sind zwei Lücken entstanden. Du musst zwei Mal die Minustaste drücken.



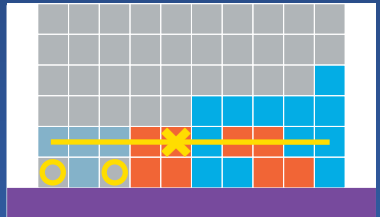
2. Landet dein Tetrimino neben einem Tetrimino deiner Farbe, erzeugt dabei aber mindestens eine Lücke, so erhältst du Minuspunkte für jede Lücke, bekommst aber keine Pluspunkte für die Berührung des gleichfarbigen Tetriminos. Drücke entsprechend oft die Minustaste. Dann ist dein Gegenspieler an der Reihe.

Beispiel: Es ist eine Lücke entstanden. Obwohl der Tetrimino einen gleichfarbigen Tetrimino berührt, musst du einmal die Minustaste drücken.



3. Vervollständigst du mit einem Tetrimino eine Reihe, erzeugst dabei aber mindestens eine Lücke, so erhältst du Minuspunkte für jede Lücke, bekommst aber keine Pluspunkte für die vervollständigte Reihe. Drücke entsprechend oft die Minustaste. Dein Zug ist vorbei.

Beispiel: Es sind zwei Lücken entstanden. Obwohl du eine Reihe vervollständigst hast, musst du zwei Mal die Minustaste drücken.



Ende eines Zuges:

- Ist dein Zug zu Ende (das ist der Fall, wenn du entweder keine Reihe vervollständigst hast oder Lücken entstehen), musst du auf die Eingabetaste drücken. Dann ist sofort dein Gegenspieler an der Reihe. Ihr erkennt immer am Leuchten des transparenten Blocks, wer gerade an der Reihe ist. Auf der Anzeige sieht dein Gegenspieler, welches Tetrimino er in die Matrix fallen lassen muss.
- So wird reihum weitergespielt, bis das Spielende eintritt.

Spielende:

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ein Spieler hat keine Tetriminos mehr in seinem Vorrat.
- Ist die Matrix so gefüllt, dass der angezeigte Tetrimino auf jeden Fall überstehen würde, endet das Spiel sofort. Du darfst einen Tetrimino nie so spielen, dass er übersteht, musst ihn aber spielen, wenn er vollständig in der Matrix Platz hat.

In beiden Fällen drückt ihr die Start-/Stoptaste und das Spiel endet.

- Sobald das Spiel beendet ist, färbt sich der transparente Block in die Farbe des Gewinners. Die Punktzahl des Siegers blinkt auf dessen Anzeige. Gratulation, du hast das Spiel gewonnen!
- Im Falle eines Gleichstands habt ihr beide gewonnen und der transparente Block leuchtet abwechselnd in beiden Spielerfarben.

SPIEL 2 - COUNTDOWN

Die Spielregeln wie unter SPIEL 1 - SCHNELL! beschrieben gelten auch für diese Variante, mit ein paar Änderungen:

- Startet das Spiel, indem ihr Variante 2 auswählt (siehe „Spielauswahl“).
- Im Gegensatz zu Spiel 1 hat jeder Spieler bei dieser Variante insgesamt 1200 Sekunden für das gesamte Spiel zur Verfügung, und nicht nur 60 Sekunden pro Runde.
- Der Countdown zählt während deines Spielzuges runter und fährt mit der übrigen Zeit fort, sobald du wieder an der Reihe ist. Vergiss nicht, am Ende deines Zuges immer die Eingabetaste zu drücken!

Spielende:

- Das Spiel endet auf die gleichen Arten wie bei Spiel 1 (entweder, wenn ein Spieler keine Tetriminos mehr hat oder keinen Tetrimino mehr fallen lassen kann). Der Spieler am Zug beendet dann das Spiel, indem er auf die Start-/Stoptaste drückt.
- Die Spielstation überprüft automatisch, welcher Spieler noch mehr Zeit übrig hat. Dieser Spieler bekommt 2000 Bonuspunkte.
- Nun kann jeder Spieler seine Punktzahl auf der LCD-Anzeige ablesen. Anhand der Farbe, die der transparente Turm zeigt, könnt ihr den Gewinner erkennen. Aber ihr spielt doch sicher gleich noch eine Revanche!

KURZSPIELREGEL – SO WIRD GESPIELT!

- Entscheide dich für eine Farbe und nimm die 25 gleichfarbigen Tetriminos in deinen Vorrat.
- Drückt die Start-/Stoptaste. Der transparente Block leuchtet in einer der Spielerfarben auf.
- Drückt nochmal die Start-/Stoptaste um SPIEL 1 - SCHNELL! zu starten (P1).
- Um zu SPIEL 2 - COUNTDOWN zu wechseln, musst du die Eingabetaste gedrückt halten und gleichzeitig auf die Start-/Stoptaste drücken. Lass dann die Eingabetaste los. Die Anzeigen sollten nun P2 anzeigen. Drücke dann nochmal die Start-/Stoptaste, um das Spiel zu starten.
- An der Farbe des transparenten Blocks könnt ihr erkennen, welcher Spieler an der Reihe ist. Auf der LCD-Anzeige kannst du erkennen, welchen Tetrimino du in die Matrix fallen lassen musst. Wird ein Tetrimino angezeigt, der nicht mehr in deinem Vorrat ist, endet dein Zug und dein Gegenspieler ist an der Reihe. Drücke am Ende deines Zuges auf die Eingabetaste.
- Fällt ein Tetrimino in die Matrix und bringt dir keine Pluspunkte, ist dein Zug beendet und dein Gegenspieler ist an der Reihe.

WERTUNG

- Nachdem du einen Tetrimino in die Matrix hast fallen lassen, musst du ihn sofort werten.
- Wenn durch den Tetrimino eine oder mehrere Lücken entstanden sind, die nicht mehr gefüllt werden können, musst du für jede so entstandene Lücke einmal auf die Minustaste drücken. Danach drückst du auf die Eingabetaste und der andere Spieler ist an der Reihe.
- Wenn keine Lücken entstehen und der Tetrimino mindestens einen gleichfarbigen Tetrimino berührt, drückst du einmal auf die Plustaste. Danach ist dein Gegenspieler an der Reihe.
- Wenn du es schaffst, Reihen zu füllen (ohne dass dabei Lücken entstehen), darfst du für jede vervollständigte Reihe drei Mal auf die Plustaste drücken (landet der Tetrimino noch dazu neben einem gleichfarbigen Tetrimino, darfst du ein weiteres Mal auf die Plustaste drücken). Du bist sofort nochmal dran; auf deiner LCD-Anzeige siehst du, welches Tetrimino du als nächstes in die Matrix fallen lassen musst.
- Sobald dein Zug vorbei ist, drückst du auf die Eingabetaste und der andere Spieler ist dran.

SPIELENDE

- Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Tetrimino in die Matrix geworfen hat oder ein Spieler einen Tetrimino in die Matrix fallen lassen müsste, für diesen aber kein Platz mehr ist.
- Drückt auf die Start-/Stoptaste. Der transparente Block leuchtet in der Farbe des Gewinners. Gratulation!

Tetris™ & © 1985-2017 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. Tetris Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. © 2017 John Adams Leisure Ltd. Packaging and leaflets printed on recycled paper wherever possible. Made in China. John Adams Leisure Ltd are constantly endeavouring to improve quality standards, so colours, sizes and contents may vary from those shown. Please retain our address for reference.

D: Verwenden Sie ausschließlich die dafür festgelegten Batterien (3 x 1,5 V LR6)!

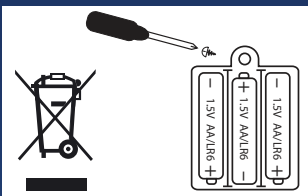
Legen Sie sie so ein, dass die positiven und negativen Pole an der richtigen Stelle sind! Werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Haushaltsmüll, sondern bringen Sie sie zu einer Sammelstelle oder entsorgen Sie sie bei einem Sondermülldepot. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Spielzeug. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sind vor dem Aufladen aus dem Spielzeug herauszunehmen.

Wiederaufladbare Batterien dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Verwenden Sie keine unterschiedlichen

Typen von Batterien und setzen Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien ein. Schließen Sie die Verbindungsstege nicht kurz. Mischen Sie nicht neue und alte Batterien. Mischen Sie nicht Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien. Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung. Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und Ressourcenschonung und geben Sie dieses Gerät bei den entsprechenden Rücknahmestellen ab. Fragen dazu beantwortet Ihnen die für die Abfallbeseitigung zuständige Organisation oder Ihr Fachhändler.

F : Utilisez uniquement les piles (3 x 1,5 V LR6) prévues à cet effet ! Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Ne jetez pas les piles usagées dans votre poubelle domestique mais apportez-les à un lieu de collecte ou jetez-les dans une décharge de déchets dangereux. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne mélangez pas des piles neuves avec des anciennes. Ne mélangez pas piles alcalines, piles standard (carbone-zinc) et piles rechargeables (nickel-cadmium). Signification du symbole sur le produit, l'emballage ou le mode d'emploi. Les appareils électriques sont des biens potentiellement recyclables et ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères à la fin de leur cycle de vie ! Aidez-nous à protéger l'environnement et les ressources naturelles, déposez cet appareil auprès des services de collecte compétents. Si vous avez des questions à ce sujet, vous pouvez vous adresser à l'organisme responsable de la collecte des déchets ou à votre vendeur spécialisé.

I: Utilizzare esclusivamente le apposite pile (3 x 1,5 V LR6)! Inserire le pile con i poli positivi e negativi nel verso giusto! Non gettare le pile usate nei rifiuti domestici, ma portarle in un luogo di raccolta o gettarle in una discarica per rifiuti speciali. Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. Le pile non ricaricabili non vanno caricate. Le pile ricaricabili vanno estratte dal giocattolo prima della ricarica. Le pile ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la sorveglianza di adulti. Non utilizzare pile diversi di pile e non inserire contemporaneamente pile nuove e usate. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. Non mischiare pile nuove e vecchie. Non mischiare pile alcaline, standard (zinco-carbone) e ricaricabili (nickel-cadmio). Il simbolo del cassetto barrato apposto sul prodotto, sulla confezione o nelle istruzioni per l'uso indica la necessità di smaltire in modo adeguato il prodotto stesso. Gli apparecchi elettrici ed elettronici (AEE) sono prodotti riciclabili e quindi, al termine del loro ciclo di vita, non devono essere gettati tra i rifiuti domestici! Aiutateci a tutelare l'ambiente e a preservare le risorse, conferendo questo AEE presso idonei centri di raccolta. Alla fine del ciclo di vita utile dell'AEE, chiedete al vostro distributore informazioni circa la possibilità di renderlo gratuitamente: - al momento dell'acquisto di un AEE di tipo equivalente; oppure - in ogni momento, per le AEE di piccolissime dimensioni (inferiori ai 25cm) senza l'obbligo d'acquisto di un prodotto equivalente.



Nach 3 Minuten Inaktivität schaltet sich das Gerät automatisch aus.
Zum Ausschalten die Start-/Stoptaste 3 Sekunden drücken.