

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TETRIS

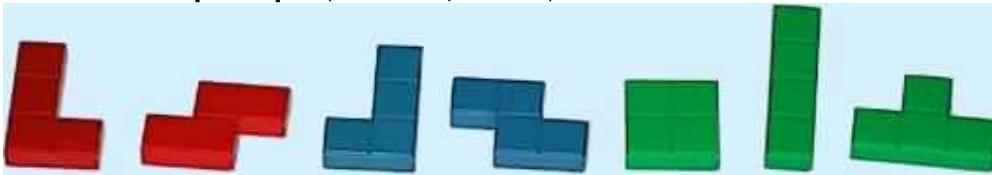
COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu

2 Marqueurs de ligne en plastique gris



112 Blocs en plastique (16 de chaque forme)



RÈGLE DU JEU:

PREPARATION DU JEU

Placez la barre-frontière dans la fente prévu à cet effet et faites-la glisser jusqu'au centre du plateau de jeu.

Positionnez chaque pion marqueur dans les trous situés aux extrémités du plateau de jeu.

Placez les formes Tetris à côté du plateau de jeu.

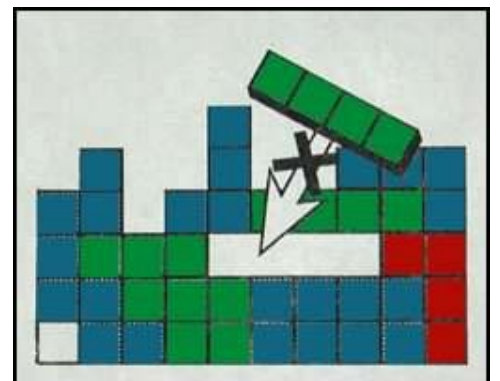
COMMENT JOUER ?

- Le premier joueur appuie sur le bouton afin de faire tourner le selecteur. Il prend ensuite le bloc correspondant (même couleur et même forme) et le dispose sur le plateau en s'assurant qu'un des cotés au moins touche le bord inférieur du plateau. Attention: tous les blocs que vous poserez doivent être en contact avec le bord de départ et/ou au moins un coté des blocs déjà placés.

- A son tour le deuxième joueur fait tourner le sélecteur et positionne son bloc. Chaque bloc est composé de 4 petits carrés (le mot Tétris vient du mot grec qui signifie "quatre").

- A tour de rôle chaque joueur essaye de compléter une ou plusieurs lignes pour gagner du terrain sur l'adversaire. L'avance et le nombre de lignes complétées en une seule fois dépend de la stratégie choisie par le joueur et de la tactique employée.

Attention: un bloc ne peut être "parachuté" dans un espace complètement fermé (voir schéma). Dans ce cas la ligne reste incomplète et le pion de marquage doit être avancé jusqu'à la prochaine ligne complétée en totalité.



COMPTABILISATION DE L'AVANCE

Lorsque le joueur a complété une ou plusieurs lignes, celui-ci avance la barrière-frontière sur le territoire adverse comme suit:

1 ligne complétée en une fois: la barrière frontière avance de 1 ligne.

2 lignes complétées en une fois: la barrière frontière avance de 3 lignes.

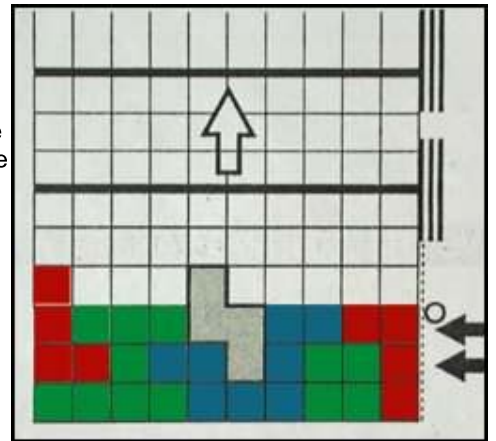
3 lignes complétées en une fois: la barrière frontière avance de 5 lignes.

4 lignes complétées en une fois: la barrière frontière avance de 7 lignes.

Exemple:

Le joueur ayant placé le bloc en gris sur le schéma complète deux ligne en une seule fois. Il peut alors avancer la barre-frontière de 3 lignes sur le territoire adverse comme indiqué.

A chaque fois que le joueur complète une ou plusieurs lignes, celui-ci place son pion marqueur à l'extrémité supérieure de la dernière ligne complétée.

**QUELQUES CONSEILS DE STRATEGIE**

Essayez de planifier votre avance de façon stratégique.

Par exemple: vous avez la possibilité de compléter une ligne horizontale grâce au bloc que vous venez de trirer. Cela en vaut-il la peine ?

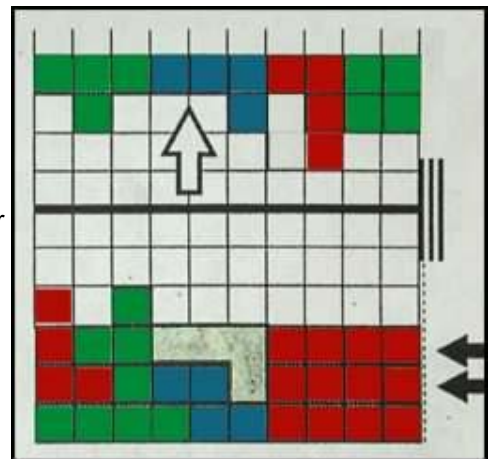
En usant de stratégie et en posant le bloc plus haut, vous pourriez peut-être, après quelques tours réaliser un Tétris et avancer la barre frontière de 7 lignes. Ce choix vous oblige à faire preuve de tactique et de goût du risque, mais il en vaudra la peine si vous parvenez à mener votre adversaire à sa porte.... pour remporter la victoire !

TROIS FACONS DE GAGNER:

1) L'espace qu'il reste jusqu'à la dernière ligne de l'adversaire est trop court pour que vous puissiez faire avancer la barre du nombre de ligne gagnées.

Exemple:

Deux lignes viennent d'être complétées en une fois. La barre frontière devrait avancer de trois lignes. Mais il n'y a qu'une ligne entre la barre frontière et la ligne la plus avancée du territoire de votre adversaire. Vous avez donc gagné !



2) Vous déplacez la barre frontière vers l'avant jusqu'au bord de la dernière ligne de votre adversaire. Il n'y a plus assez de place pour positionner un bloc.

3) Vous déplacez la barre frontière vers l'avant et votre adversaire (faute d'espace de forme correspondante) ne peut positionner son bloc sur son territoire.

REMARQUE: S'il arrive que le sélecteur inque un bloc tétris qui n'est plus disponible, le joueur peut à nouveau actionnet le sélecteur.