

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



2 joueurs / giocatori
Âge / Età 6+

TETRIS® DUAL

Bienvenue chez
TETRIS® DUAL, le jeu
stratégique pour deux
personnes basé sur
Tetris®, l'un des jeux
électroniques les plus
populaires de tous les
temps.

Benvenuto in TETRIS®
DUAL, il gioco di
strategia da tavolo
testa a testa basato su
Tetris®, uno dei giochi
elettronici più famosi
di sempre.

Grille de jeu
Matrice

Compteur de lignes
Contatore righe

Socle
Unità base

Tetriminos
Tetrimini

Contenu :

- Socle avec écran LCD et boutons de commande
- Grille de jeu en plastique transparent avec curseur pour indiquer les lignes
- 50 Tetriminos (pièces Tetris®) en 2 couleurs - 25 pièces bleues et 25 pièces oranges
- Manuel d'utilisation

Contenuti:

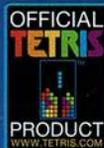
- Unità base con schermo LCD e pulsanti di controllo
- Matrice di plastica trasparente (griglia di gioco) con il cursore di conteggio righe
- 50 tetrimini (pezzi di gioco di Tetris®) in 2 colori (25 blu e 25 arancione)
- Manuale di istruzioni

bouton retour /
passa turno

- score

start/stop

+ score



Installation / Montaggio:

Insérer la grille de jeu dans la fente de la partie supérieure du socle.

Inserisci la matrice nella fessura lunga nella parte superiore dell'unità di base.

Insérer les piles comme décrit plus loin.

Inserisci le batterie come descritto più avanti in questo manuale.



Objet du jeu / Scopo del gioco:

Les joueurs jouent à tour de rôle les pièces Tetrimino géométriques affichées sur l'écran LCD, en les faisant tomber dans la grille de jeu. Marquez des points en laissant tomber une pièce à côté d'une pièce de votre couleur. Marquez encore plus de points quand vous réussissez à compléter une ligne de la grille de jeu.

- **Mode de jeu 1 RAPIDITÉ** – vous avez seulement 60 secondes pour terminer chaque tour. Vous perdez des points si le chronomètre s'arrête avant la chute de votre pièce.
- **Mode de jeu 2 COMPTE À REBOURS** – alors que le compte à rebours indique les secondes, vous pouvez gagner des points bonus si vous terminez la partie avec le plus de temps restant.

I giocatori, a turno, usano le forme geometriche dei tetrimini visualizzate nello schermo LCD, facendole cadere nella matrice. Si guadagnano punti posizionando i pezzi dello stesso colore accanto. Completare una riga nella matrice fa guadagnare più punti.

- **Gioco 1, VELOCITÀ:** i turni durano solo 60 secondi e si perdono punti se il timer scade prima di aver completato la propria mossa.
- **Gioco 2, CONTO ALLA ROVESCIA:** il timer scandisce il conto alla rovescia. Guadagna un bonus il giocatore che completa la partita nel minor tempo possibile.

C'est parti / Come iniziare :

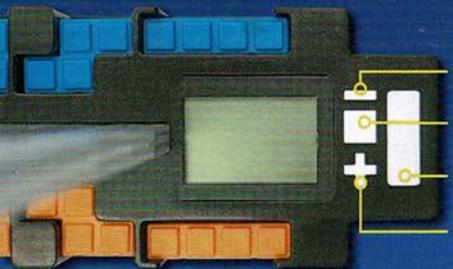
Les joueurs décident qui jouera avec les pièces bleues et qui jouera avec les pièces oranges. Chaque joueur prend les Tetriminos de sa couleur et les place dans les compartiments de rangement de son côté du socle. Il y a 25 Tetriminos pour chaque joueur (5 pièces par forme de Tetrimino – 5 formes différentes). Chaque forme rapporte un score différent et à chaque pression sur le bouton "+" ou "-" vous pouvez ajouter la valeur de cette pièce à votre score ou déduire sa valeur de votre score.

I giocatori scelgono il proprio colore (arancione e blu), prendono tutti i tetrimini del colore scelto e li posizionano negli appositi slot posti nella parte laterale dell'unità di base. I giocatori dispongono di 25 tetrimini (5 di ciascuna delle 5 forme di tetrimini). Ciascuna forma presenta un diverso punteggio e ogni pressione dei pulsanti "+" o "-" aggiunge/sottrae i punti della forma al punteggio di un giocatore.



Boutons de commande / Pulsanti di controllo

- symbole "-": déduire des points du score d'un joueur.
- Simbolo "-": per sottrarre punti dal punteggio di un giocatore.
- bouton "retour": passer le tour à l'autre joueur.
- Pulsante "Return (Passa turno)": per passare il turno all'altro giocatore.
- bouton "Start/Stop": démarrer et arrêter le jeu.
- Pulsante "Start/Stop": per avviare o interrompere la partita.
- symbole "+": ajouter des points au score d'un joueur.
- Simbolo "+": per aggiungere punti al punteggio di un giocatore.



Sélection du mode de jeu / Selezione del gioco

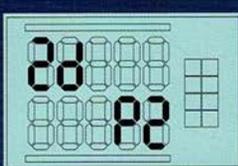
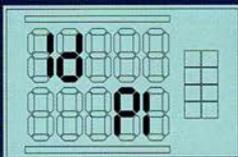
Appuyez une fois sur le bouton Start/Stop. Sélectionnez le mode de jeu souhaité comme suit : chaque fois que vous allumez le jeu, il est automatiquement en mode de jeu 1 : RAPIDITÉ. Ceci est indiqué par "P1" sur l'écran LCD. Pour jouer ce mode de jeu, appuyez encore une fois sur le bouton Start/Stop et le jeu démarrera.

Premi una volta il tasto Start/Stop. Seleziona il gioco seguendo questa procedura: ogni volta che si accende l'unità, è impostata automaticamente su Gioco 1: VELOCITÀ, indicato da "P1" visualizzato nello schermo LCD. Per iniziare questa partita, premi il pulsante Start/Stop ancora una volta.

OU / O

Pour sélectionner le mode de jeu 2 : COMPTE À REBOURS, maintenez enfoncé le bouton "+" ou "-" et appuyez brièvement sur le bouton Start/Stop. "P2" apparaît sur l'écran LCD. Pour jouer ce mode de jeu, appuyez encore une fois sur le bouton Start/Stop et le jeu démarrera.

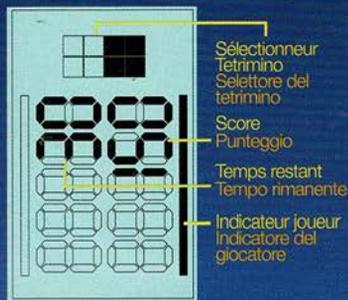
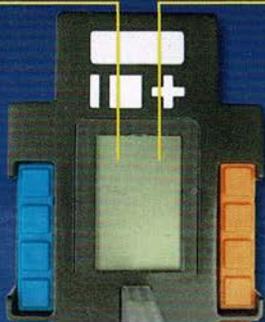
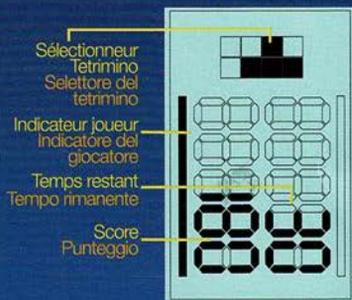
Per selezionare Gioco 2: CONTO ALLA ROVESCIA, tieni premuto il pulsante "+" o "-", quindi premi e rilascia il pulsante "Start/Stop". "P2" verrà visualizzato sullo schermo LCD. Per iniziare questa partita, premi il pulsante Start/Stop ancora una volta. Per spegnere l'unità, tieni premuto per tre secondi il pulsante "Start/Stop".



Écran LCD / Schermo LCD :

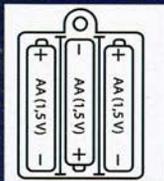
Quand BLEU joue
Turno del giocatore BLU

Quand ORANGE joue
Turno del giocatore ARANCIONE



- Indicateur joueur - la barre clignote pour indiquer quel joueur peut jouer.
- Indicateur del giocatore: questa barra lampeggerà per indicare il turno del giocatore.
- Sélectionneur Tetrimino - montre au joueur quelle forme de Tetrimino il doit jouer.
- Selettore del tetrimino: mostra al giocatore quale forma di tetrimino deve usare.
- Affichage de score / temps - l'écran montre le score actuel du joueur et le temps qu'il lui reste.
- Display punteggio/timer: il display mostra il punteggio corrente del giocatore e il tempo rimanente.

Informations sur les piles / Informazioni sulla batteria:



TETRIS® DUAL nécessite 3 piles AA (non fournies). Nous recommandons des piles alcalines pour des performances optimales. Un adulte doit installer les piles et faire attention aux points suivants - ouvrez le couvercle du socle de l'appareil à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez les piles en veillant à ce que les symboles + et - soient bien alignés sur les symboles + et - correspondants à l'intérieur du compartiment.

TETRIS® DUAL richiede 3 batterie AAA (non in dotazione). Per prestazioni ottimali, suggeriamo l'uso di batterie alcaline. Le batterie devono essere installate da un adulto che deve tenere in considerazione quanto segue: aprire il coperchio sulla base dell'unità usando un cacciavite a croce. Inserire le batterie verificando che i simboli + e - sulle batterie siano allineati con i simboli + e - corrispondenti all'interno dello scomparto.

- Ne rechargez pas de piles non rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, telles que piles alcalines et rechargeables, piles usagées ou neuves.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant de les charger.
- Les piles rechargeables doivent toujours être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Utilisez uniquement des piles du même type ou de type équivalent aux piles recommandées.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez les piles usagées du jouet.
- Retirez les piles du jouet s'il ne sera pas utilisé pendant une longue période.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- N'essayez pas de connecter des appareils fonctionnant sur batteries sur l'alimentation de réseau ou ne connectez pas de fils aux prises de courant.
- Apportez les piles usagées à un centre de recyclage. Ne jetez jamais les piles au feu.
- Non ricaricare le batterie non ricaricabili.
- Non utilizzare insieme tipi diversi di batterie (es. batterie alcaline e ricaricabili o usate e nuove).
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal gioco prima di ricaricarle.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Utilizzare solo batterie dello stesso tipo o equivalenti a quelle raccomandate.
- Inserire le batterie nella polarità corretta.
- Rimuovere le batterie scariche (usate) dal gioco.
- Rimuovere le batterie dal gioco in caso di inutilizzo prolungato.
- Non cortocircuitare i terminali di alimentazione.
- Non tentare di alimentare i prodotti a batteria mediante rete di alimentazione e non inserire i fili di collegamento nelle prese elettriche.
- Smaltire le batterie usate in un punto di riciclaggio. Non gettare le batterie nel fuoco.

FR - ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Les couleurs, les décorations et les accessoires du produit peuvent varier par rapport à ceux présentés sur l'emballage. Certains produits peuvent ne pas être disponibles dans votre pays. Conservez l'emballage car il contient des informations importantes. Conservez l'adresse du distributeur. Fabriqué en Chine.

IT - AVVERTENZA! Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Presenza di piccole parti che potrebbero essere ingerite e/o inalate. Rischio di soffocamento. Colori e modelli possono variare rispetto a quanto indicato sulla confezione. Rimuovere tutti gli elementi dell'imballaggio ed ogni altra componente non facente parte del giocattolo prima di consegnare il prodotto al bambino. Leggere e conservare per futura referenza. Utilizzare il prodotto sotto la supervisione di un adulto.

IT - Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères; procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région
IT - Proteja o ambiente. Por favor não deite fora este produto juntamente com o seu lixo doméstico. Por favor coloque-o num local adequado na sua área de residência



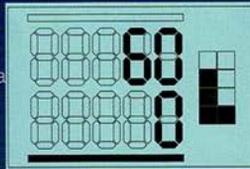
TETRIS® & © 1985-2019 and Tetris trade dress are owned by Tetris Holding. © 2017 & 2019 John Adams Leisure Ltd. John Adams Leisure Ltd. is constantly endeavouring to improve quality standards and therefore colours, sizes and contents may sometimes vary from those shown. Packaging and leaflets printed on recycled paper wherever possible. John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus, Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire, PE28 4YA. Please retain this information for reference. MADE IN CHINA.

Mode de jeu 1 : Rapidité / Gioco 1: Velocità

1. Sélectionnez le mode de jeu 1 en suivant les instructions décrites ci-haut dans la notice.
2. Quel que soit le joueur qui joue, l'écran affichera une minuterie de 60 secondes.
3. L'écran affiche également le Tetrimino qui doit être joué – comme le montre l'image ci-dessous, le Tetrimino en forme "L" doit être joué.
4. Le joueur doit prendre l'une de ses pièces Tetrimino ayant la même forme que celle affichée et doit la laisser tomber dans la grille de jeu en plastique transparent.

5. REMARQUE : Si l'écran affiche la forme "Libre choix"  , le joueur peut jouer avec la forme de son choix.

1. Seleziona il gioco 1 seguendo le istruzioni descritte in precedenza in questo manuale.
2. Indipendentemente dal colore in gioco nel turno, lo schermo visualizzerà un timer di 60 secondi.
3. Lo schermo mostra anche il tetrimino da usare (nell'immagine qui sotto, si tratta del tetrimino a forma di "L").
4. Il giocatore deve prendere uno dei tetrimini in plastica che corrisponde alla forma mostrata nello schermo e lasciarlo cadere nella matrice di plastica trasparente.
5. NOTA: Se lo schermo mostra la forma "Di tua scelta",  il giocatore può usare un tetrimino della forma che preferisce.



6. En Mode de jeu 1 : Rapidité, chaque joueur a 60 secondes pour terminer son tour, y compris les Tetriminos ultérieurs qu'il est autorisé à jouer. Si un joueur ne termine pas son tour dans les 60 secondes, une alarme retentit et l'appareil déduira automatiquement deux fois la valeur du Tetrimino joué du total de ses points. La console passera alors automatiquement le tour à l'autre joueur.

7. Après avoir laissé tomber le Tetrimino dans la matrice :

- a. si ce coup génère des points, le joueur appuie sur le bouton «+» le nombre de fois voulu - voir "Marquer des points" plus loin dans cette notice.
 - b. si ce coup entraîne une perte de points, le joueur appuie sur le bouton "-" le nombre de fois voulu – voir "Marquer des points" plus loin dans cette notice.
 - c. si un coup ne génère pas de points, le joueur a terminé son tour et il doit appuyer sur le bouton "retour" pour passer le tour à l'autre joueur.
6. Nel gioco 1: velocità, ogni giocatore ha 60 secondi per completare l'intero turno, inclusi i successivi tetrimini che possono usare (vedi "punteggio" più avanti). Se un giocatore non completa il suo turno entro 60 secondi, suona un allarme e l'unità sottrae automaticamente il doppio del valore del "tetrimino in gioco" dal totale dei suoi punti. A questo punto, l'unità passa automaticamente il turno all'altro giocatore.
7. Dopo aver fatto cadere il tetrimino nella matrice:
 - a. Se guadagna punti con quella mossa, il giocatore preme il pulsante "+" il numero pertinente di volte (consulta "punteggio" più avanti in questo manuale).
 - b. Se ha perso punti con quella mossa, il giocatore preme il pulsante "-" il numero pertinente di volte (consulta "punteggio" più avanti in questo manuale).
 - c. Se il giocatore non guadagna punti con una mossa, il suo turno è finito e deve premere il pulsante Return (Passa turno) per passare il turno all'altro giocatore.

REMARQUE : Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, si un joueur a utilisé toutes les pièces Tetrimino d'une certaine forme et qu'il doit jouer une pièce dont il ne dispose plus, son tour est terminé et il doit appuyer sur le bouton "retour" pour passer le tour à l'autre joueur.

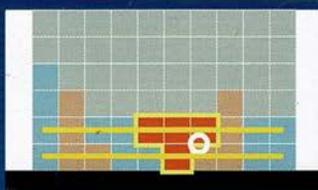
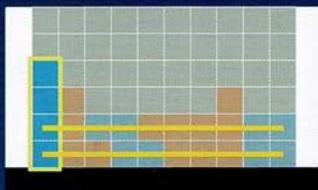
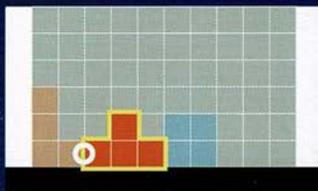
NOTA: durante il gioco, se un giocatore ha esaurito tutte le forme dei tetrimini e deve usare una forma non disponibile, il turno di questo giocatore terminerà e sarà necessario premere "Return (Passa turno)" per passare il turno all'altro giocatore.

MARQUER DES POINTS : Niveau débutant / PUNTEGGIO: a livello principiante

1. Si un joueur joue un Tetrimino qui atterrit dans la grille de jeu en touchant un ou plusieurs Tetriminos de la même couleur, il peut appuyer une fois sur le bouton de score "+". Le tour de ce joueur est maintenant terminé. Appuyez sur le bouton Retour pour passer le tour à l'autre joueur.
 2. Si un joueur joue un Tetrimino qui complète une ligne (ou plusieurs lignes) dans la grille de jeu, il peut appuyer trois fois sur le bouton de score "+" pour CHAQUE ligne complète qu'il a faite. Une ligne peut contenir n'importe quelle combinaison des deux couleurs Tetrimino, elle ne doit pas nécessairement être composée uniquement de pièces de la couleur de ce joueur. Ce joueur peut jouer encore un tour.
 3. Si un joueur joue un Tetrimino qui touche un ou plusieurs Tetriminos de la même couleur et qu'il complète ÉGALEMENT une ligne (ou plusieurs lignes) dans la grille, il peut appuyer une fois sur le bouton de score "+" pour la pièce qui touche une autre pièce PLUS trois fois pour CHAQUE ligne complète qu'il a créée. Ce joueur peut jouer encore un tour.
1. Se un giocatore usa un tetrimino che atterra nella matrice toccando uno o più tetrimini dello stesso colore, ottiene una pressione del pulsante "+". Il turno di tale giocatore è terminato. Premi il pulsante "Return (Passa turno)" per cedere il turno.
 2. Se un giocatore usa un tetrimino per completare una o più righe sulla matrice, otterrà tre pressioni del pulsante "+" per CIASCUNA riga completata. Una riga può contenere qualsiasi combinazione dei due colori del tetrimino e non deve essere costituita solo dai pezzi del colore usato da un dato giocatore. Tale giocatore riceve anche un altro turno.
 3. Se un giocatore usa un tetrimino che tocca uno o più tetrimini dello stesso colore e completa ANCHE una o più righe della matrice, riceverà una pressione del pulsante del punteggio "+" per la forma che sta toccando le altre, PIÙ tre pressioni del pulsante del punteggio "+" per CIASCUNA riga completata. Tale giocatore riceve anche un altro turno.

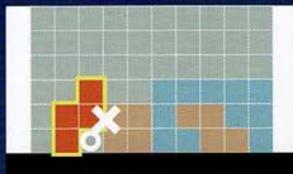
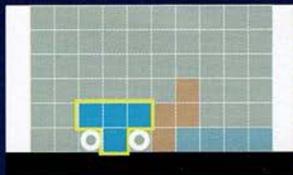
REMARQUE : Comme mentionné, si un joueur complète une ou plusieurs lignes, il peut jouer encore un tour. Il doit alors jouer le nouveau Tetrimino affiché sur son écran LCD, MAIS ce nouveau Tetrimino doit être joué dans les 60 secondes de son tour initial. Dès qu'une ligne est complétée, veuillez à faire glisser la flèche indicatrice vers le haut de cette ligne pour vous rappeler la position de la dernière ligne complétée.

NOTA: come indicato in precedenza, se un giocatore completa una o più righe riceve un altro turno. Occorre utilizzare il nuovo tetrimino visualizzato sullo schermo LCD, ma occorre usarlo per ottenere punti entro il conto alla rovescia originale di 60 secondi relativo al giocatore. Ogni volta che viene completata una riga, fai scorrere la freccia dell'indicatore della riga in cima a tale riga, in modo da ricordare la posizione dell'ultima riga completata.

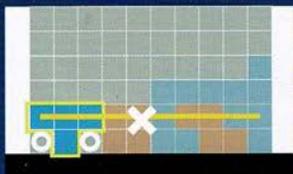


Il y a trois façons pour PERDRE DES POINTS / Si PERDONO PUNTI in tre casi:

1. Si un joueur joue un Tetrimino qui atterrit dans la grille de jeu laissant un ou plusieurs espaces vides qu'il sera impossible de remplir par une autre pièce, ce joueur doit diminuer son score en appuyant une fois sur le bouton "-" pour CHAQUE espace laissé vide. Le tour de ce joueur est maintenant terminé.
2. Si un joueur joue un Tetrimino qui atterrit dans la grille de jeu laissant un ou plusieurs espaces vides qu'il sera impossible de remplir par une autre pièce, MAIS en touchant un autre Tetrimino de la même couleur, il doit appuyer une fois sur le bouton "-" pour CHAQUE espace laissé vide (comme indiqué sous 1), puis le tour est passé à l'autre joueur. Il ne marque PAS de points pour avoir touché un Tetrimino de la même couleur.
3. Si un joueur joue un Tetrimino qui atterrit dans la grille de jeu laissant un ou plusieurs espaces vides qu'il sera impossible de remplir par une autre pièce, MAIS créant une ligne complète dans la grille de jeu, il doit appuyer une fois sur le bouton "-" pour CHAQUE espace laissé vide (comme indiqué sous 1), puis le tour est passé à l'autre joueur. Il ne marque PAS de points pour avoir complété une ligne.



1. Se un giocatore usa un tetrimino che atterra nella matrice lasciando uno o più spazi al di sotto di esso, impossibili riempire con un altro pezzo del gioco, il giocatore deve eliminare una pressione del pulsante "-" per CIASCUNO spazio rimasto. Il turno di tale giocatore è terminato.
2. Se un giocatore usa un tetrimino che atterra nella matrice lasciando uno o più spazi al di sotto di esso, impossibili riempire con un altro pezzo del gioco, MA tocca un altro tetrimino dello stesso colore, deve prendere il pulsante "-" per CIASCUNO spazio rimasto (come indicato nel punto 1), quindi cedere il turno all'avversario. NON è possibile ottenere punti toccando un tetrimino dello stesso colore.
3. Se un giocatore usa un tetrimino che atterra nella matrice lasciando uno o più spazi al di sotto di esso, impossibili riempire con un altro pezzo del gioco, MA ha creato una riga completa sulla matrice, deve premere il pulsante "-" per CIASCUNO spazio rimasto (come indicato nel punto 1), quindi cedere il turno all'avversario. NON è possibile ricevere punti o turni una volta completata una riga.



REMARQUE : s'il arrive malheureusement à un joueur de jouer une série de pièces qui lui coûtent des points, il se peut que son score tombe sous zéro. Cela sera indiqué par le symbole "-" devant le chiffre de son score.

NOTA: se un giocatore utilizza una serie di tetrimini che riducono il punteggio, potrebbe ottenere un punteggio negativo. Questa situazione verrà indicata dal simbolo "-" posto davanti al punteggio.

REMARQUE : Il existe également un règlement du jeu pour des joueurs de niveau AVANCÉ. Vous pouvez le télécharger en visitant notre site web :

NOTA: abbiamo anche creato le regole del punteggio del LIVELLO AVANZATO per queste modalità di gioco. Per scaricare queste informazioni, visita il nostro sito Web:

www.johnadams.co.uk

Fin du jeu :

- Dès qu'un joueur a épuisé tous ses Tétrminos ou que la grille de jeu est remplie et qu'il est impossible de jouer d'autres pièces, le jeu est terminé. **ATTENTION : Les Tétrminos ne peuvent pas dépasser le bord supérieur de la matrice. À ce stade, vous appuyez sur le bouton Start/Stop pour terminer le jeu.**
- L'indicateur du joueur avec le score le plus élevé clignotera, de même que son score, pour indiquer le gagnant.
- En cas de match nul, les indicateurs et scores des deux joueurs clignotent.

Fine della partita:

- Il gioco termina quando un giocatore esaurisce tutti i tetrimini o la matrice è piena e non è possibile usare altri pezzi. **NOTA: i tetrimini non possono superare la sommità della matrice. A questo punto, è possibile terminare il gioco premendo il pulsante Start/Stop.**
- L'indicatore del giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto lampeggerà (insieme al punteggio), in modo da indicare il vincitore.
- In caso di pareggio, lampeggeranno gli indicatori e i punteggi di entrambi i giocatori.

Mode de jeu 2 : Compte à rebours / Gioco 2: conto alla rovescia

Début du jeu :

- Sélectionnez le mode de jeu 2 en suivant les instructions décrites ci-haut dans cette notice.
- Le mode de jeu 2 : Compte à rebours se joue exactement de la même manière que le mode de jeu 1, avec le même système de points, mais au lieu d'avoir une minuterie de 60 secondes qui réinitialise à chaque fois que le tour passe à l'adversaire, chaque joueur commence le jeu avec 1200 secondes.
- Pour chaque tour, la minuterie du joueur fait un compte à rebours et s'arrête quand son tour est terminé et qu'il appuie sur le bouton Retour pour passer le tour à l'autre joueur.
- Quand c'est de nouveau son tour, le compte à rebours reprend là où il s'était arrêté, affichant le temps restant actuel à l'écran.

Fin du jeu :

- Dès qu'un joueur a épuisé tous ses Tétrminos ou que la grille de jeu est remplie et qu'il est impossible de jouer d'autres pièces, le jeu est terminé. **ATTENTION : Les Tétrminos ne peuvent pas dépasser le bord supérieur de la matrice. À ce stade, vous appuyez sur le bouton Start/Stop pour terminer le jeu.**
- La console comparera le temps restant des deux joueurs et ajoutera automatiquement 500 points au score du joueur qui a le plus de secondes restantes par rapport à ses 1200 secondes d'origine.
- Les scores des deux joueurs s'afficheront. L'indicateur et le score du joueur ayant le score le plus élevé clignoteront.

Avvio della partita:

- Seleziona il gioco 2 attenendoti alle istruzioni descritte in precedenza.
- Gioco 2: conto alla rovescia è identico al gioco 1 in termini ludici e di punteggio, ma invece di utilizzare un timer di 60 secondi reimpostato a ogni passaggio del turno fra i giocatori, ciascun giocatore inizia con un timer di 1200 secondi.
- Durante ciascun turno, il timer continua il conto alla rovescia e si arresta solo al completamento del turno e alla pressione del pulsante "Return (Passa turno)" per passare il turno all'avversario.
- Quando il turno passa a un giocatore, il timer riprende dal punto in cui si era interrotto, visualizzando il tempo restante sul display.

Fine della partita:

- Il gioco finisce quando un giocatore utilizza tutti i propri tetrimini e la matrice è piena e non è possibile giocare più pezzi. **NOTA: i tetrimini non possono superare la cima della matrice. A questo punto, è possibile premere il pulsante Start/Stop per terminare il gioco.**
- L'unità confronterà il tempo rimanente del CONTO ALLA ROVESCIA di entrambi i giocatori e aggiungerà automaticamente 500 punti al punteggio del giocatore che dispone di più tempo in relazione ai 1200 secondi iniziali.
- Verranno visualizzati i punteggi di entrambi i giocatori. Il punteggio più alto e l'indicatore del giocatore lampeggeranno.

Démarrage rapide - COMMENT JOUER / Regole rapide: COME GIOCARRE

- Décidez quel joueur jouera avec les pièces oranges et lequel avec les pièces bleues.
- Distribuez les Tetriminos aux joueurs selon leur couleur choisie.
- Appuyez sur le bouton Start/Stop.
- Appuyez encore une fois sur le bouton Start/Stop pour jouer le jeu en mode de jeu 1 : Rapidité.
- Pour choisir le mode de jeu 2 : Compte à rebours, maintenez enfoncé le bouton "+" ou "-" et appuyez brièvement sur le bouton Start/Stop.
- L'écran affiche une forme de Tetrimino. Le joueur doit laisser tomber cette pièce dans la grille de jeu. Vers la fin du jeu, il se peut qu'un joueur ne dispose plus de pièces ayant la forme indiquée. Dans ce cas, son tour est terminé.
- Quand un joueur laisse tomber un Tetrimino et qu'il ne marque pas de points, son tour est terminé.
- Scegli il giocatore che assumerà il colore arancione e blu.
- Condividi i tetrimini del colore corrispondente tra i giocatori.
- Premi il tasto Start/Stop.
- Premi di nuovo il pulsante Start/Stop per avviare il gioco 1: velocità.
- Per selezionare Gioco 2: conto alla rovescia, tieni premuto il tasto "+" o "-" e premi e rilascia il pulsante Start/Stop.
- Lo schermo visualizzerà una forma di tetrimino. Il giocatore deve far cadere la forma nella matrice. Verso la fine del gioco, un giocatore potrebbe non disporre di una forma necessaria allo scopo. In questo caso, il turno di questo giocatore terminerà.
- Quando un giocatore utilizza un tetrimino e se tale mossa non produce punti, il turno di questo giocatore sarà concluso.

SCORES et TOUR À L'ADVERSAIRE / PUNTEGGIO E PASSAGGIO DEL TURNO

- Un joueur peut appuyer une fois sur le bouton "+" si son Tetrimino touche en position horizontale ou verticale un ou plusieurs Tetriminos de la même couleur. Ensuite, son tour est terminé.
- Si un joueur laisse tomber un Tetrimino complétant ainsi une ou plusieurs lignes (pouvant contenir toute combinaison de couleurs) , il peut appuyer trois fois sur le bouton "+" pour CHAQUE ligne qu'il vient de compléter. Ce joueur peut ensuite jouer un nouveau tour avec la nouvelle pièce Tetrimino affichée à l'écran.
- Les joueurs perdent des points s'ils laissent tomber leur Tetrimino de façon à laisser un espace vide qu'il est impossible de remplir. Il faut appuyer sur bouton "-" pour CHAQUE espace laissé vide. Ensuite le tour passe à l'adversaire.
- Une fois que le tour du joueur est terminé, il appuie sur le bouton Retour pour passer le tour à l'adversaire.
- Un giocatore otterrà una sola pressione del pulsante "+" se il tetrimino utilizzato atterra in una posizione tale da toccare un altro tetrimino dello stesso colore, in orizzontale o verticale. A questo punto il turno è finito.
- Se un giocatore usa un tetrimino e completa una o più righe sulla matrice (la riga può contenere pezzi di qualsiasi combinazione di colore), ottiene tre pressioni del pulsante "+" per CIASCUNA riga completata. Il giocatore ottiene anche un altro turno, con la possibilità di usare la nuova forma del tetrimino indicata sullo schermo.
- I giocatori perdono punti se usano un tetrimino che lascia buchi impossibili da riempire sotto il pezzo. Essi devono premere una volta il pulsante "-" per CIASCUN buco lasciato. A questo punto il turno è finito.
- Quando il turno di un giocatore è terminato, premere il pulsante "Return (Passa turno)" per passare il turno all'avversario.

FIN DU JEU / FINE DEL GIOCO

- Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur ait joué tous ses Tetriminos OU qu'il ne soit plus possible d'insérer d'autres Tetriminos dans la grille de jeu.
- Appuyez sur le bouton Start/Stop pour terminer le jeu et montrer le gagnant.
- Il gioco continua fino a quando un giocatore ha usato tutti i propri tetrimini o non è possibile aggiungere altri tetrimini alla matrice.