



# TETRIS® DUAL

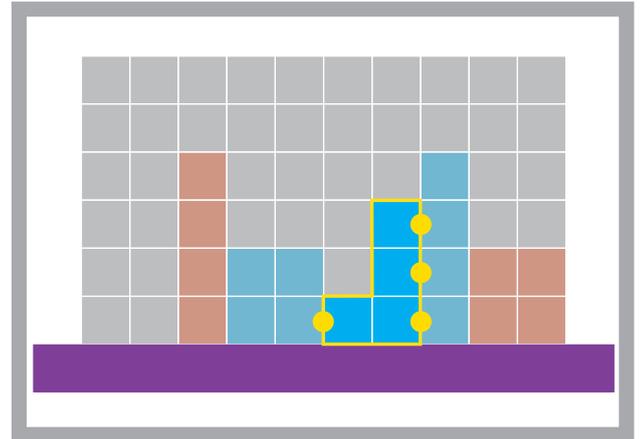


## SCORE DU NIVEAU AVANCÉ - POINTS MARQUÉS

**Dans le JEU 1 : VITESSE et dans le JEU 2 : COMPTE À REBOURS, il existe trois manières de MARQUER DES POINTS :**

1. En jouant un Tetrimino qui va toucher un ou plusieurs Tetrimino(s) de la même couleur, le joueur appuie une fois sur le bouton « + » pour chaque connexion par « point de contact » (●) horizontale ou verticale. C'est alors le tour de l'autre joueur.

4 points de contact créés. Score =  
4 activations du bouton « + »



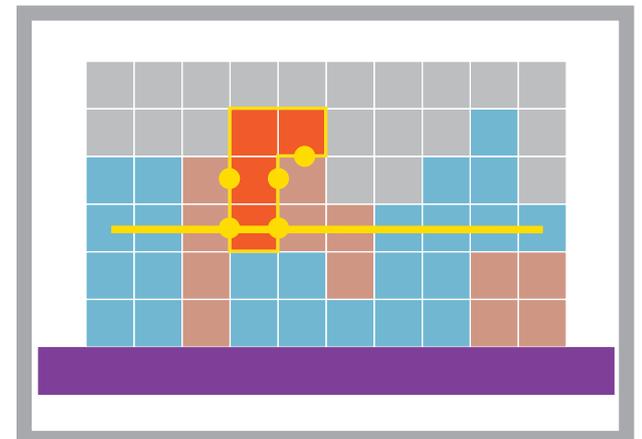
2. En jouant un Tetrimino qui complète une ou plusieurs rangée(s) horizontale(s) de la matrice, quelle que soit la combinaison de couleurs, le joueur appuie 3 fois sur le bouton « + » pour chacune des lignes créées. Le joueur peut rejouer.

2 rangées créées. Score = 6 activations du bouton « + »



3. En jouant un Tetrimino qui touche un (ou plusieurs) Tetrimino(s) de la même couleur ET qui complète une (ou plusieurs) rangée(s) horizontale(s) de la matrice, quelle que soit la combinaison de couleurs, le joueur appuie 1 fois sur le bouton « + » pour chaque connexion horizontale ou verticale par « point de contact » et 3 fois sur le bouton « + » pour chaque rangée créée. Le joueur peut rejouer.

1 rangée et 5 points de contact créés. Score =  
8 activations du bouton « + »



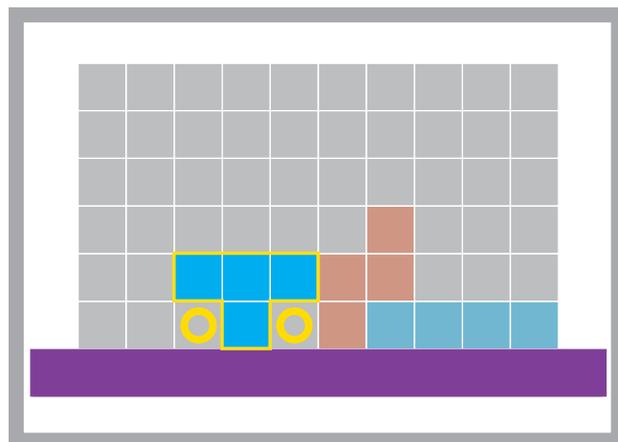
**REMARQUE : à chaque fois qu'une rangée est complétée, n'oubliez pas de faire glisser la flèche de l'indicateur au-dessus de cette rangée pour aider à se souvenir de la position de la dernière rangée totalement complétée.**

# SCORE DU NIVEAU AVANCÉ - POINTS PERDUS

Dans le mode de avancé, la PERTE DE POINTS est exactement la même que dans le mode de jeu standard.

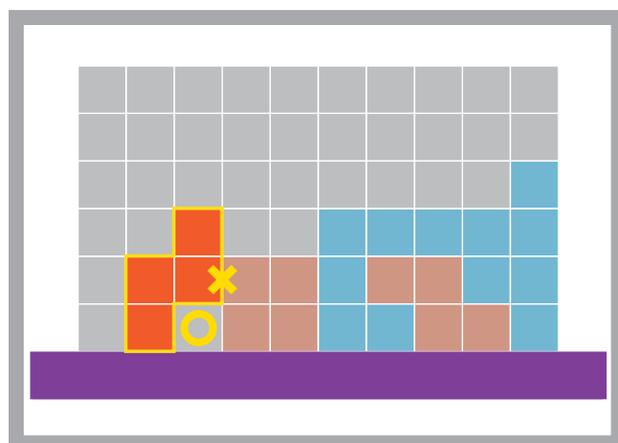
1. Dans le cas où un Tetrimino laisse un ou plusieurs trou(s) sous sa position ne pouvant être remplis (○), le joueur doit appuyer sur le bouton « - » 1 fois pour CHAQUE trou créé. C'est alors le tour de l'autre joueur.

2 trous créés. Score =  
2 activations du bouton « - »



2. Dans le cas où un Tetrimino touche un (ou plusieurs) Tetrimino(s) de la même couleur MAIS laisse un ou plusieurs trou(s) sous sa position, le joueur doit appuyer sur le bouton « - » 1 fois pour CHAQUE trou créé mais NE MARQUE PAS de point pour le contact créé. C'est alors le tour de l'autre joueur.

1 trou et 1 point de contact créé. Score =  
1 activation du bouton « - »



3. Dans le cas où un Tetrimino crée une (ou plusieurs) rangée(s) horizontale(s) dans la matrice MAIS laisse un ou plusieurs trou(s) sous sa position, le joueur doit appuyer sur le bouton « - » 1 fois pour CHAQUE trou créé mais NE MARQUE PAS de point pour la création de rangée. C'est alors le tour de l'autre joueur.

2 trous et 1 rangée créée. Score =  
2 activations du bouton « - »



**REMARQUE : si un joueur accumule une série de Tetriminos de score négatif, il est possible que son score devienne négatif. Ceci sera indiqué par un « - » devant son score.**

