



TETRIS[®] DUAL

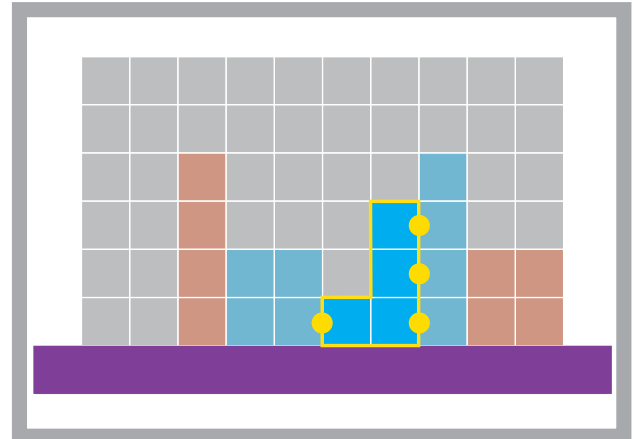


VOOR NOG MEER UITDAGING - PUNTEN SCOREN

Zowel bij SPEL 1: SPEED als bij SPEL 2: COUNTDOWN zijn er drie manieren om punten te scoren:

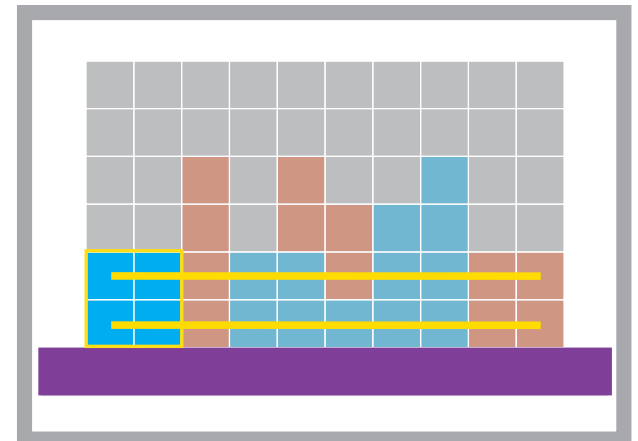
1. Als de gespeelde Tetrimino één of meer Tetriminos van de eigen kleur aanraakt, mag de speler voor elk "raakpunt" (●), één keer op de (+) knop drukken. Nu is de volgende speler aan de beurt. Druk op de Enterknop om de beurt door te geven.

4 raakpunten gemaakt. Score = vier keer op de (+) knop drukken.



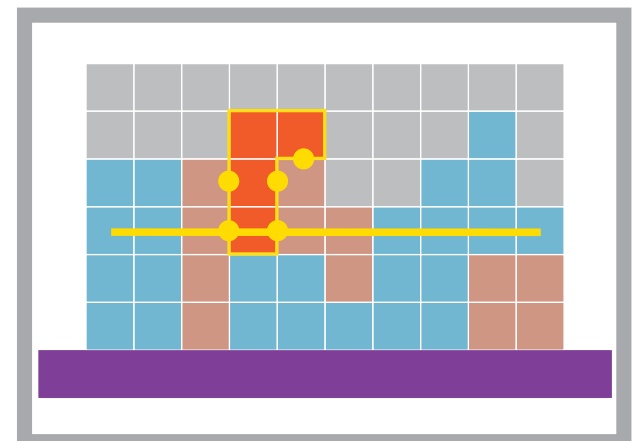
2. Als de gespeelde Tetrimino één of meer rijen compleet maakt, mag de speler voor elke complete rij drie keer op de (+) knop drukken. Een rij kan elke combinatie van de twee Tetrimino-kleuren bevatten, de rij hoeft niet enkel met de blokjes van de kleur van de speler te worden gevuld. Die speler is dan opnieuw aan de beurt.

2 rijen gemaakt. Score = zes keer op de (+) knop drukken.



3. Als de gespeelde Tetrimino één of meer Tetriminos van de eigen kleur aanraakt EN een of meer rijen compleet maakt, mag deze speler één keer op de (+) knop drukken voor elk "raakpunt" van de eigen kleur PLUS drie keer op de (+) knop drukken voor ELKE rij die hij/zij heeft gevuld. Ook nu is die speler opnieuw aan de beurt.

1 rij en 5 raakpunten gemaakt. Score = acht keer op de (+) knop drukken.



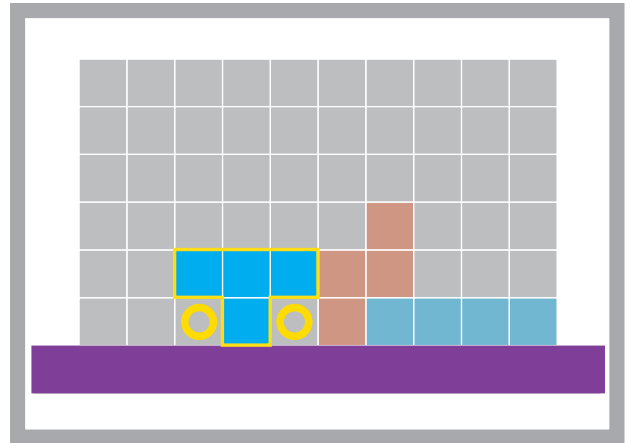
OPMERKING: Bij elke volledige rij moet de rijenteller op de Matrix naar de bovenkant van die rij worden geschoven om de positie van de laatst voltooide rij aan te duiden.

PUNTEN VERLIEZEN: ADVANCED LEVEL

Ook bij het spel voor gevorderden zijn er 3 manieren om PUNTEN TE VERLIEZEN.

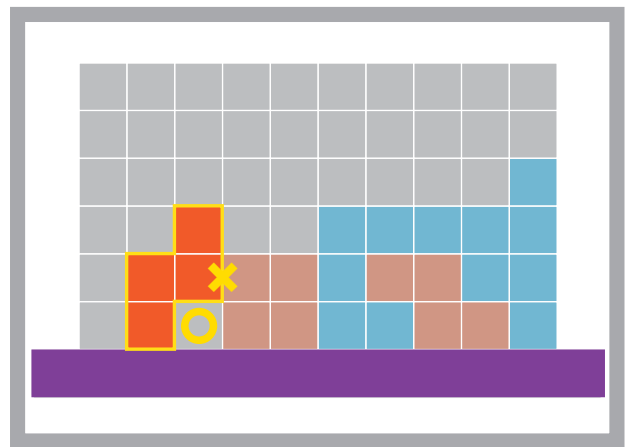
1. Als de gespeelde Tetrimino één of meer vrije ruimtes veroorzaakt die niet meer kunnen worden opgevuld (○), moet die speler één keer op de (-) knop drukken voor ELKE vrije ruimte die hij heeft veroorzaakt. De beurt van die speler is nu voorbij.

2 vrije ruimtes gelaten. Score = twee keer op de (-) knop drukken.



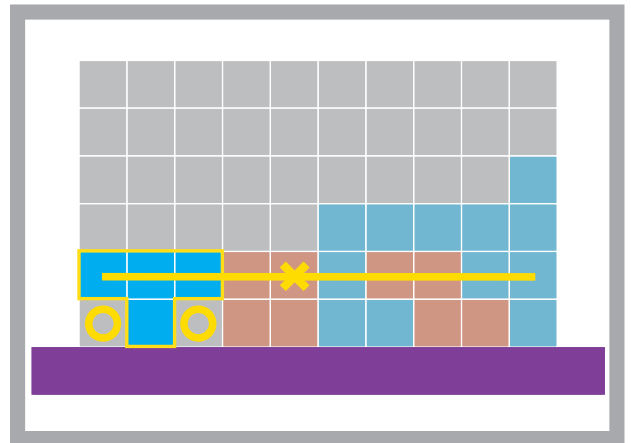
2. Als een speler een Tetrimino speelt die in de Matrix terecht komt en een of meer vrije ruimtes veroorzaakt die onmogelijk kunnen worden opgevuld met een ander blokje, EN daarbij een andere Tetrimino met dezelfde kleur aanraakt, moet die speler één keer op de (-) knop drukken voor ELKE vrije ruimte die hij heeft veroorzaakt (zoals vermeld onder 1) en dan de beurt doorgeven aan zijn tegenspeler. Hij scoort GEEN punten voor het aanraken van een Tetrimino met dezelfde kleur.

1 vrije ruimte gelaten en 1 raakpunt gemaakt. Score = een keer op de (-) knop drukken.



3. Als een speler een Tetrimino speelt en daarbij één of meer vrije ruimtes veroorzaakt die onmogelijk kunnen worden opgevuld met een ander blokje, EN een rij compleet heeft gemaakt in de Matrix, moet hij één keer op de (-) knop drukken voor ELKE vrije ruimte die hij heeft veroorzaakt (zoals vermeld onder 1) en dan de beurt doorgeven aan zijn tegenspeler. Hij scoort GEEN punten en krijgt ook geen nieuwe beurt omdat hij een rij compleet heeft gemaakt.

2 vrije ruimtes gelaten en 1 rij compleet. Score = twee keer op de (-) knop drukken.



OPMERKING: Het is mogelijk dat de score negatief wordt. Dit wordt aangeduid met een minteken voor de score.

