

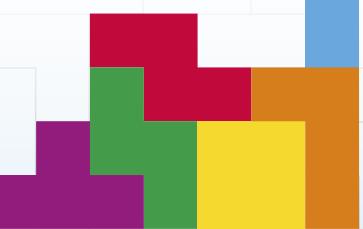


2-4 pelaajaa · spelare

Peliaika · Speltid 20-30 min

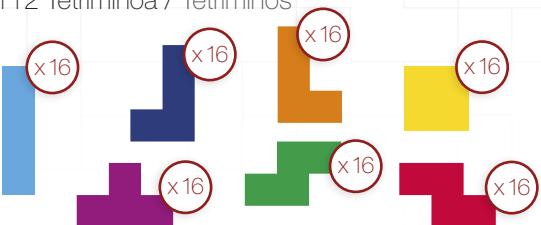
8+

Lautapelin on suunnitellut / Brädspelet är designat av
Phil Walker-Harding

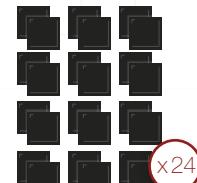


SISÄLTÖ - INNEHÅLL

- 112 Tetriminoa / Tetriminos



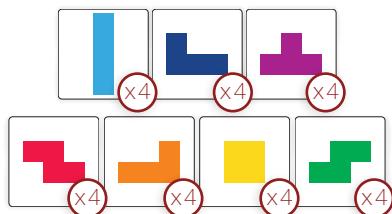
- 24 Minoa / Minos



- 12 Haastekorttia / Utmaningskort



- 28 Tetris®-korttia / -kort



- 4 Matrix-tornia / Matrix-torn



- 1 Tetris®-pelilauta / -spelbräda



- 4 Matrix-jalustaa / Matrix-baser



- 8 Pelimerkkiä / Spelbrickor



PELIN KUVA - ÖVERBLICK

Kaikkien aikojen koukuttavin pulmapeli heittää uuden haasteen – nyt voit pelata kavereitasi vastaan tässä täysin uudenlaisessa strategiapelissä! Nappaa Tetrimino, käänna, käänna uudelleen, kohdista, pudota ja pistet ovat sinun!

Kaikki pelaajat pelaavat samaan aikaan! Jokaisella kierroksella käännetään Tetris-kortti, joka näyttää, minkä Tetriminon pelaajien pitää seuraavaksi tiputtaa Matrix-torniinsa. Kääntele palikkaa ja pudota se, mutta harkitse jokainen siirtosi tarkkaan ja pidä silmällä seuraavaksi pelattavaa palikkaa.

Saat pistetä jokaisesta täydestä rivistä. Jos onnistut peittämään Matrixin bonuskoneita niitä vastaanvalla palikoilla, kerät pottiisi lisäpisteitä. Suoritetusta haasteesta pistetä voi kerryttää vielä lisää – ensimmäiselle tietenkin eniten!

Pelaaja, jolla on Tetris-korttien loputtua eniten pistetä, voittaa! Lunastatko sinä paikkasi huipulla?

Det mest beroendeframkallande pusselspelet genom tiderna kommer nu med nya utmaningar – spela mot dina vänner i detta förmade strategispel. Välj en Tetrimino, rotera, rotera igen, flytta, släpp och samla poäng!

Alla spelare spelar samtidigt! Varje runda vänts ett Tetris-kort för att visa vilka Tetriminos som spelarna måste släppa ner i sitt Matrix-torn. Rotera blocket och släpp det, men tänk igenom varje drag noga och håll ett öga på nästa block som ska spelas.

Du får poäng för varje komplett rad. Om du lyckas täcka Matrix-bonuskoneerna med motsvarande block får du extra poäng. Du kan få ännu fler poäng genom att slutföra utmaningar - den som är först med att slutföra utmaningen får förstås flest poäng!

Den spelare som har flest poäng när Tetris-korten tagit slut, vinner! Klarar du att ta dig till toppen som vinnare?

ALKUVALMISTELUT - FÖRBEREDELSE

- 1 Lajittele kaikki Tetrimino- ja Mino-palikat muodoittain ja aseta ne keskelle pöytää jokaisen pelaajan ulottuville.
Sortera alla Tetrimino- och Mino-block enligt form och placera dem i mitten av bordet inom räckhåll för varje spelare.
- 2 Aseta Tetris®-pelilauta palikoiden viereen.
Placera Tetris®-spelbrädet intill blocken.
- 3 Sekoita Tetris-kortit. Poista sattumanvaraisesti pakasta yksi Tetris-kortti ja palauta se laitikkoon katsomatta sitä. Tämä kortti ei ole mukana pelissä.
Blanda Tetris-korten. Ta slumppässigt bort ett Tetris-kort ur kortleken och lägg tillbaka det i lådan utan att titta på det. Detta kort ingår inte i spelet.
- 4 Aseta loput Tetris-kortit pelilaudalle **SEURAAVA**-kohtaan kuva puoli ylöspäin.
Placera de återstående Tetris-korten på spelbrädet i **NÄSTA**-rutan med bildsidan uppåt.
- 5 Aseta "6 täyttää riviä" -haastekortti lähelle pelilautaa.
Palauta loput haastekortit pelilaatikkoon, niitä käytetään vain haastavassa pelissä.
Placera utmaningskortet "6 fullständiga rader" nära spelbrädet. Lägg tillbaka de återstående utmaningskorten i lådan, dessa används endast i den avancerade versionen av spelet.
- 6 Jokainen pelaaja ottaa Matrix-tornin ja jalustan.
Pelaaja saa päättää kummin päin asettaa Matrix-tomin jalustaan. Paina torni jämkästi paikoilleen, jotta palikat eivät karkaa pelin aikana.
Varje spelare tar ett Matrix-torn och en bas. Spelaren får själv bestämma på vilket sätt Matrix-tornet placeras i basen. Tryck tornet stadigt på plats så att blocken inte faller ut under spelet.

Pelaajat asettavat Matrix-tornit eteensä siten, että bonusikonit ovat tornin takapuolella.
Spelarna placerar Matrix-tornen framför sig med bonusikonerna på baksidan av tornet.
- 7 Jokainen pelaaja valitsee haluamansa värisen pelimerkin ja asettaa sen torninsa viereen. Palauta loput pelimerkit pelilaatikkoon.
Varje spelare väljer en spelbricka i den färg de vill ha och placerar den sedan bredvid sitt torn. Lägg tillbaka återstående spelbrickor i lådan.
- 8 Jokainen pelaaja ottaa yhden Minon (yksiruutuinen palikka) ja asettaa sen Matrix-torninsa viereen.
Varje spelare tar en Mino (fyrkantigt block) och placerar den bredvid sitt Matrix-torn.

Nyt kaikki on valmista ja peli voi alkaa!
Nu är allting klart och spelet kan börja!

NELJÄN PELAAJAN ALKUVALMISTELUT FÖRBEREDELSE FÖR FYRA SPELARE



* Irrota tornit jalustoistaan pelin jälkeen, jotta ne mahtuvat takaisin pelilaatikkoon.

* Avlägsna tornen från baserna när spelet är avslutat och placera dessa tillbaka i spelförpackningen.

PELIN KULKU - SPELETS GÅNG

Peliä pelataan kierros kerrallaan. Jokaisella kierroksella pelaajat pelaavat samaan aikaan ja suorittavat toiminnot seuraavassa järjestyksessä:

Spelet spelas en spelrunda i taget. I varje runda spelar spelarna samtidigt och utför handlingarna i följande ordning:

1 SIIRRÄ PINON PÄÄLLIMMÄINEN TETRIS®-KORTTI PELILAUDAN PELEÄ-KOHTAAN

FLYTTA DET ÖVERSTA TETRIS®-KORTET TILL SPELBRÄDANS SPELA-RUTA

Jokaisen pelaajan on pelattava tämä Tetrimino.

Varje spelare måste spela denna Tetrimino.



2 PELAA TETRIMINO - SPELA TETRIMINO

Pelaajat ottavat **PELAA**-paikalla olevan kortin mukaisen Tetrimino-palikan pelipöydältä ja tiputtavat sen samanaikaisesti omaan Matrix-torniinsa.

Spelarna tar från spelbrädet det Tetrimino-block som motsvarar blocket som syns på kortet i **SPELA**-rutan och släpper sedan samtidigt blocket i sitt Matrix-torn.

- Tetriminoa saa käänellä ja pelata mihin suuntaan vain.
- Tetriminos kan roteras och spelas i alla riktningar.
- Tetriminoa ei saa kuitenkaan käntää ympäri. Väärinpäin oleva Tetrimino ei mahdu Matrix-torniin.
- Tetriminos får dock inte vändas om. En omvänt Tetrimino får inte plats i Matrix-tornet.



- Jos joku Tetriminon osa jää Matrix-tornin ulkopuolelle/yläpuolelle, palikkaa ei voi pelata.
- Om en Tetrimino hamnar utanför/över Matrix-tornet, kan blocket inte spelas.
- Jos pelaaja ei onnistu pelaamaan Tetrimino-palikkia oikein, hän jää pelistä pois pisteen laskuun asti.
- Om en spelare misslyckas med att spela Tetrimino-blocket på rätt sätt är hen ute ur spelet tills det är dags för poängräkning.
- Pelaaja voi jättää Tetriminon pelaamatta yhden kerran pelin aikana.** Tetriminon pelaamatta jättämisen saattaa pelastaa sinut kiperästä tilanteesta. Sen sijaan, että pelaatit vuorossa olevan palikan, voit jättää kierroksen pelaamatta ja asettaa palikan Matrix-tornisi viereen. Tämä palikka on nyt merkkinä, että sinulla ei ole enää mahdollisuutta jättää kierrostaa pelaamatta.
- Varje spelare kan lämna en Tetrimino ospelad under spelomgången.** Genom att inte placera en Tetrimino kan du undvika en knivig situation. Om du väljer att inte släppa ner blocket i ditt Matrix-torn, placera den då vid sidan av ditt torn. Detta block är nu ett tecken på att du lämnat en Tetrimino ospelad under denna spelomgång.

MINOJEN PELAAMINEN - SPELA MINOS

Ennen Tetrimonon pelaamista, pelaaja voi tiputtaa haluamansa määrän Minoja oman torninsa vierestä Matrix-torniin. Mino pudotetaan torniin kuten Tetrmino.

Innan Tetrimonos spelas kan varje spelare släppa ett valfritt antal Minos i sitt Matrix-torn. Minos placeras i tornet på samma sätt som Tetrimonos.

- Mino voidaan pelata mihin riviin tahansa ja sen ei tarvitse koskea seuraavaksi pelattavaa Tetriminoa.
- Minos kan spelas på vilken rad som helst och behöver inte vara relaterad till nästa Tetrmino som ska spelas.
- Mino/Minot pitää pelata ennen Tetrimonon pelaamista.
- Mino/Minos måste spelas *innan* Tetrmino spelas.
- Jos pelaaja päättää **jättää kierroksen pelaamatta**, hän ei saa pelata myöskään Minoa.
- Om en spelare väljer att **inte spela en runda** får hen inte heller placera ut Minos.

MATRIX-TORNIN BONUSIKONIT MATRIX-TORNETS BONUSIKONER

Matrix-tornien takana näkyy useita erilaisia bonusikoneita. Ikoneissa on kuvattu eri Tetrmino-muotoja.

Bakom Matrix-tornen hittar du en mängd olika bonusikoner. Ikonerna representerar olika former av Tetrmino.



Jos pelaaja onnistuu peittämään bonusikonin sitä vastaavalla Tetrminolla, hän saa pelin lopussa yhden bonuspisteen.

Om en spelare lyckas täcka en bonusikon med motsvarande Tetrmino får spelaren ett bonuspoäng i slutet av spelet.

Jos Tetrmino peittää timantti-ikonin (musta neliö), pelaaja saa ottaa itselleen yhden Minon pelipöydältä. Pelaaja voi käyttää Minoa seuraavilla kierroksilla.

Om en Tetrmino täcker diamantikonien (svart ruta) får spelaren en Mino från spelbordet. Spelaren kan använda denna Mino i kommande runder.

PELIN KULKU - SPELETS GÅNG

3 TARKISTA HAASTE - KONTROLLERA UTMANINGEN

Seuraavaksi pelaajat tarkistavat, ovatko he onnistuneet muodostamaan Matrix-tomiinsa haastekortissa mainitun "6 täytä riviä" –haasteen = kuusi täyttä Tetriminoilla täytettyä vaakasuoraa riviä ilman aukkoja. Huom. rivien ei tarvitse olla yhteydessä toisiinsa.

Till näst kontrollerar spelarna om de har lyckats klara utmaningen som nämnts på utmaningskortet och bilda "6 fullständiga rader" i sitt Matrix-torn = 6 fullständiga horisontella rader fyllda med Tetriminos utan luckor. Observera: raderna behöver inte vara sammankopplade.

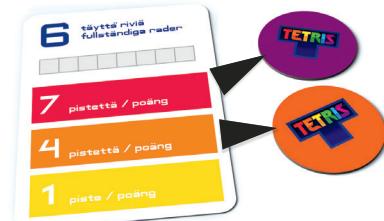
Jos pelaaja on onnistunut haasteessa, hän ilmoittaa siitä muille pelaajille ja sijoittaa pelimerkkinsä haastekortin korkeimman vapaana olevan pistemääräni viereen.

Om spelaren har klarat utmaningen, informerar hen övriga spelare och placerar sin spelbricka bredvid den högsta tillgängliga poängen på utmaningskortet.

Seuraavana haasteen suorittanut pelaaja asettaa pelimerkkinsä taas toiseksi korkeimpana olevan pistemääräni viereen. Ja kolmantena haasteen suorittanut asettaa pelimerkkinsä kolmanneksi korkeimman pistemääräni viereen.

Följande spelare som lyckas klara utmaningen placerar sin spelbricka vid den näst högsta poängen. Den tredje spelare som slutför utmaningen placerar i sin tur sin spelbricka vid den tredje högsta poängen.

- Jos **useampi pelaaja** onnistuu suorittamaan haasteen saman kierroksen aikana, korkein mahdollinen pistepaikka jaetaan näiden pelaajien kesken.
- Om **fler än en spelare** klarar utmaningen under samma spelomgång fördelas den högsta möjliga poängen jämt mellan dessa spelare.
- **Kaksinpelissä** ei käytetä koskaan haastekortin korkeinta pistemääräitä. Molemmat pelaajat aloittavat aina toiseksi korkeimmalta pisteeltä.
- Om det endast finns **två spelare** används inte utmaningskortens högsta möjliga poäng. Båda spelarna börjar alltid med den nästa högsta poängen.
- **Neljän pelaajan** pelissä on mahdolista, että joku pelaajista jää ilman pistettä, vaikka hän onnistuisikin suorittamaan haasteen, sillä haastekortissa on vain kolme pistepaikkaa.
- I ett spel med **fyra spelare** är det möjligt att en av spelarna går miste om poäng, även om de klarar utmaningen, eftersom det bara finns tre poängplatser på utmaningskortet.



PIDÄ SILMÄLLÄ SEURAAVAA KORTTIA HÄLL ETT ÖGA PÅ NÄSTA KORT

Pelaajat näkevät **SEURAAVA**-pakasta aina seuraavaksi pelattavan Tetriminon. Sitä seuraamalla he pystyvät tekemään parempia valintoja Tetriminon sijoittelussaan ja nän keräämään enemmän pistettä ja suorittamaan haasteita.

Spelarna ser alltid nästa Tetrimino som ska spelas i kortleken med

NÄSTA-kort. Genom att följa med korten kan spelarna göra bättre val när de placera Tetriminos och på så sätt få fler poäng och klara av utmaningar.



PELATKAAN SAMANAIKAISESTI SPELA SAMTIDIGT

Muistakaan, jokaisen pelaajan on pelattava Tetrimino samanaikaisesti. Pelaaja ei saa odottaa vastustajien pudotusta ja toimia vasta sitten.

Kom ihåg att alla spelare måste placera sina Tetriminos samtidigt. Spelaren får inte vänta på att motståndarna ska placera sina Tetriminos först, för att sedan agera.

PELIN KULRU - SPELETS GÅNG

4 KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN - AVSLUT AV SPELRUNDA

Kun kaikki kolme kohtaa on suoritettu, kierros päättyy ja seuraava alkaa siirtämällä kortti seuraavaa-pinosta **PELAA**-pinoon.

När alla tre punkterna är uppfyllda avslutas runden och nästa runda börjar genom att flytta ett kort från nästa-rutan till **SPELA**-rutan.

Peli jatkuu tässä järjestyksessä, kunnes viimeinen Tetris-kortti on pelattu. Spelet fortsätter i denna ordning tills det sista Tetris-kortet är spelat.

PELIN PÄÄTTYMINEN - SPELETS SLUT

Kun viimeinen Tetris®-kortti on siirretty ja kyseinen Tetrimino pelattu, peli päättyy. Pelaajat laskevat pisteesä yhteen seuraavalla tavalla:

När det sista Tetris®-kortet har flyttats och Tetriminon i fråga har spelats, avslutas spelet. Spelama räknar ihop sina poäng på följande sätt:

- **2 pistettä** jokaisesta **täydestä rivistä** Matrix-tornissa. Tämä tarkoittaa sitä, että rivi on täytetty palikoilla, eikä siinä ole koloja.
- **2 poäng** för varje **fullständig rad** i Matrix-tornet. Detta innebär att raden är fyllt med block och inte har några luckor.
- **1 piste** jokaisesta **bonusikonista**, joka peittyy sitä vastaanvalla Tetriminolla.
- **1 poäng** för varje **bonussikon** som täcks av motsvarande Tetrimino.
- Haastepisteet sen perusteella, missä kohtaa pelaajan pelimerkki on **haastekortilla**.
- Utmaningspoängen baseras på vid vilken poäng spelarens spelmarkör är placerad på **utmaningskortet**.

Pelaaja, joka on kerännyt eniten pisteitä voittaa!

Tasapelitilanteessa, pelaaja, jolla on enemmän täysiä rivejä Matrix-tornissaan, on voittaja. Jos tilanne on edelleen tasapeli, pelaajat jakavat voiton.

Spelaren som samlat flest poäng vinner!

Om det blir oavgjort, vinner den spelare som har flest fulla rader i sitt Matrix-torn. Om det fortfarande står lika delar spelarna på vinsten.

HAASTAVA PELE - UTMANANDE SPEL

Kun olette pelanneet peliä muutaman kerran, kokeilkaa haastavampaa versiota! Pelin periaate on sama, mutta seuraavien muutoksin:

När ni har spelat spelet några gånger kan ni prova den mera utmanande versionen! Principen för spelet är den samma, men med följande förändringar:

- Pelivalmistelujen aikana jokainen pelaaja ottaa **kaksi** samanväristä **pelimerkkiä**.
- Under förberedelse av spelomgång tar varje spelare **två** lika färgade **spelbrickor**.
- Sekoita kaikki haastekortit, mukaan lukien "6 täyttä riviä" -kortin, ja valitse pelin **sattumanvaraistesti kaksi haastekorttia**. Aseta ne kuvaupoli ylösöppn läheille Tetris-spelbrädet.
- Blanda alla utmaningskort, inklusive kortet "6 fullständiga rader", och välj **slumpmässigt ut två utmaningskort** att spela. Placer dem med bildsidan uppåt intill Tetris-spelbrädet.
- Kierroksen vaiheessa 3, muistikaa **tarkistaa molemmat haasteet**. Pelaaja voi asettaa haastekorttiin vain yhden pelimerkin (vaikka hän onnistuisikin suorittamaan haasteen uudelleen myöhemmin pelin aikana).
- Kom ihåg att **kontrollera båda utmaningarna** vid det tredje skedet av spelrundan. En spelare kan endast placera en spelbricka på ett utmaningskort (även om spelaren lyckas klara utmaningen igen senare i spelet).
- Pelin päättyy **lasketaan pisteet molemmista haastekorteista** sen mukaan, missä kohtaa pelaajan pelimerkki on haastekortilla.
- I slutet av spelet **räknas poängen för båda utmaningskorten** beroende på var spelarens spelbricka finns placerat på utmaningskortet.
- Muistikaa, **kaksinpelissä** ei käytetä koskaan haastekortin korkeinta pistemääriä. Molemmat pelaajat aloittavat aina toiseksi korkeimmalta pisteeältä.
- Kom ihåg att den högsta poängen på ett utmaningskort inte används i en spelomgång med endast **två spelare**. Båda spelarna börjar alltid vid den näst högsta poängen.

HAASTEKORTIT - UTMANINGSKORT

Muodosta neljä täyttä riviä yhden kierroksen aikana:

Pelaaja pelaa **vaaleansinisen** I-Tetriminon niin, että neljästä vajaasta vaakarivistä muodostuu neljä täyttä riviä ilman aukkoja. Pelaaja on voinut tällä kierroksella pelata ensin Mino-palikoita, mutta **vaaleansininen** I-Tetrimino on oltava osa jokaista neljää riviä.

Forma fyra fullständiga rader under en spelrunda:

Spelaren spelar den **Ijusbil** I-Tetriminon så att de fyra ofullständiga horisontella rader bildar fyra fullständiga rader utan luckor. Spelaren kan i den här rundan ha placerat ut Mino-block först, men den **Ijusbil** I-Tetrimino måste ingå i var och en av de fyra raderna.

Kuusi täyttä riviä:

Kierroksen päätyttyä pelaajalla on kuusi täyttä vaakarivit ilman aukkoja. Rivot voivat sijaita missä kohtaan tahansa Matrix-tomia, eikä niiden tarvitse koskettaa toisiaan.

Sex fullständiga rader:

I slutet av spelrundan har spelaren sex fullständiga horisontella rader utan luckor. Raderna kan vara placerade var som helst i Matrix-tornet och behöver inte röra varandra.

Muodosta kolme täyttä riviä yhden kierroksen aikana:

Pelaaja pelaa oranssin L:n tai sinisen J-Tetriminon, siten, että muodostuu kolme täyttä riviä. Pelaaja on voinut tällä kierroksella pelata ensin Mino-palikoita, mutta **oranssin** L:n tai **sinisen** J-Tetrimino on oltava osa jokaista kolmea riviä.

Forma tre fullständiga rader under en spelrunda:

Spelaren placerar en orange L-Tetrimino eller en blå J-Tetrimino så att tre fullständiga rader bildas. Spelaren kan i den här rundan ha placerat ut Mino-block först, men den **orangea** L-Tetriminon eller den **blåa** J-Tetriminon bör ingå i var och en av de tre raderna.

Muodosta kaksi täyttä riviä yhden kierroksen aikana:

Pelaaja pelaa **keitaisen** O-Tetriminon siten, että muodostuu kaksi täyttä riviä. Pelaaja on voinut tällä kierroksella pelata ensin Mino-palikoita, mutta **keitaisen** O-Tetriminon on oltava osa molempia rivejä.

Forma två fullständiga rader under en spelrunda:

Spelaren placerar en **gul** O-Tetrimino så att två fullständiga rader bildas. Spelaren kan i den här rundan ha placerat ut Mino-block först, men den **gula** O-Tetrimino bör ingå i var och en av de två raderna.

Yksi jokaista Tetriminoa koskettaa Matrixin seinää:

Kierroksen päätyttyä pelaajalla on vähintään yksi jokaisesta seitsemästä Tetrimino-palikasta niin, että ne kaikki koskevat samaa Matrixin seinää. Tetriminojen sijainilla ei ole välä, kunhan joku niiden neljästä koskettaa seinää. Mino-palikoita ei lasketa mukaan.

En av varje Tetrimino rör vid Matrix-väggen:

I slutet av spelrundan ska spelaren ha minst en av de sju olika Tetrimino-blocken så att var och en rör vid samma Matrix-vägg. Tetriminon placering spelar ingen roll, så länge en av deras rutor rör vid väggen. Mino-block räknas ej.

1 täysi pystyrivi:

Kierroksen päätyttyä pelaajalla on vähintään yksi täysi pystyrivi ilman aukkoja tai Matrix-tornin ylimeneviä Tetriminuja.

1 fullständig vertikal rad:

I slutet av spelrundan har spelaren minst en fullständig vertikal rad utan luckor eller Tetriminos som korsar Matrix-tornet.

5 bonusikonia:

Kierroksen päätyttyä pelaaja on peittänyt viisi bonusikonia niitä vastaavilla Tetriminoilla.

5 bonusikoner:

I slutet av spelrundan har spelaren täckt fem bonusikoner med motsvarande Tetriminos.

4 timantti-ikonia:

Kierroksen päätyttyä pelaaja on peittänyt neljä bonusikonia palikoilla (Tetriminoilla tai Minoilla).

4 diamanter-ikoner:

I slutet av spelrundan har spelaren täckt fyra bonusikoner med block (Tetriminos eller Minos).

4 Tetrimino-paria:

Kierroksen päätyttyä pelaajalla on neljä paria, joissa on yhdistetty kaksi samanlaista Tetriminoa. Jokaisen parin on oltava yhdistetty niin, että niillä on vähintään yksi neljä kohtisuorassa toisiaan vasten. Kulmittaan yhdistämistä ei lasketa.

4 Tetrimino-par:

I slutet av spelrundan har spelaren fyra par med två identiska Tetriminos kombinerade. Varje par måste kombineras med minst en fyrkant som är vinkelrävt mot varandra. Kombinationer från hörn till hörn räknas inte.

Yhdistä neljä oranssia L tai sinistä J-Tetriminoa toisiinsa:

Kierroksen päätyttyä pelaaja on yhdistänyt vapaavalintaisesti neljä oranssia L ja/tai sinistä J-Tetriminoa toisiinsa. Palojen on oltava yhdistetty niin, että niitä yhdistää vähintään yksi neljä kohtisuorassa toiseen. Kulmittaan yhdistämistä ei lasketa.

Kombinera fyra orangea L-Tetriminos eller fyra blå J-Tetriminos:

I slutet av spelrundan har spelaren fritt kombinerat fyra orangea L och/eller blå J-Tetriminos. Blocken måste kombineras med minst en fyrkant som är vinkelrävt mot varandra. Kombinationer från hörn till hörn räknas inte.

Yhdistä neljä punaista Z tai vihreää S-Tetriminoa toisiinsa:

Kierroksen päätyttyä pelaaja on yhdistänyt vapaavalintaisesti neljä punaista Z ja/tai vihreää S-Tetriminoa toisiinsa. Palojen on oltava yhdistetty niin, että niitä yhdistää vähintään yksi neljä kohtisuorassa toiseen. Kulmittaan yhdistämistä ei lasketa.

Kombinera fyra röda Z-Tetriminos eller fyra gröna S-Tetriminos:

I slutet av spelrundan har spelaren fritt kombinerat fyra röda Z-Tetriminos och/eller fyra gröna S-Tetriminos. Blocken måste kombineras med minst en fyrkant som är vinkelrävt mot varandra. Kombinationer från hörn till hörn räknas inte.

Yhdistä neljä vaaleansinistä I tai keltaista O-Tetriminoa toisiinsa:

Kierroksen päätyttyä pelaaja on yhdistänyt vapaavalintaisesti neljä vaaleansinistä I ja/tai keltaista O-Tetriminoa toisiinsa. Palojen on oltava yhdistetty niin, että niitä yhdistää vähintään yksi neljä kohtisuorassa toiseen. Kulmittaan yhdistämistä ei lasketa.

Kombinera fyra Ijusbilä I-Tetriminos eller fyra gula O-Tetriminos:

I slutet av spelrundan har spelaren fritt kombinerat fyra Ijusbilä I-Tetriminos och/eller fyra gula O-Tetriminos. Blocken måste kombineras med minst en fyrkant som är vinkelrävt mot varandra.

Kombinationer från hörn till hörn räknas inte.



Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi

[toyrockoy/](#) [toyrockoy/](#)



Tetris ® & © 1985~2023 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.
All Rights Reserved.
© Buffalo Games, LLC.
Under License from Buffalo Games
LLC, 220 James E Casey Drive,
Buffalo, NY 14206 USA

Item Code: 11280_01

factory date code