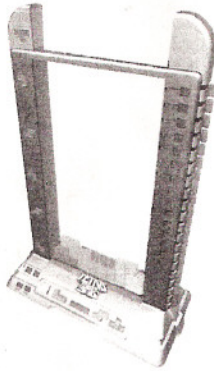


TETRIS TOWER

GUIDE D'INSTRUCTIONS

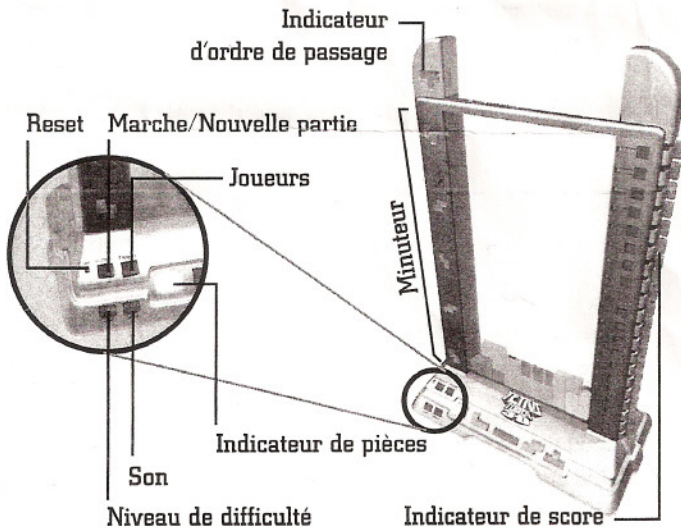


1 à 2 joueurs
A partir de 8 ans

LE JEU TRADITIONNEL PASSE EN 3-D !

Complète une ligne du Tetris Tower ou bloque ton adversaire ! Tu peux manipuler pour la première fois les vraies pièces Tetris – joue seul ou en face à face ! Tu n'as jamais vu un Tetris de ce genre ! C'est la dernière version dans l'évolution du Tetris... Tetris Tower!

CARACTÉRISTIQUES



ON/START – Ce bouton permet d'allumer l'appareil, de commencer une partie ou d'en terminer une. Pour démarrer une nouvelle partie, appuie longtemps sur ce bouton.

PLAYERS/JOUEURS – Appuie sur ce bouton pour choisir 1 ou 2 joueurs.

SOUND/SONS – Ce bouton règle le son du jeu.

1. Appuie une seule fois pour couper le générique Tetris.
2. Appuie deux fois pour couper complètement le son.
3. Appuie trois fois pour rallumer le son.

NIVEAU DE DIFFICULTE – Ce bouton te permet de choisir le niveau de difficulté de la partie. Il y a 5 niveaux. Plus le niveau est élevé, moins tu as de temps pour jouer.

INDICATEUR D'ORDRE DE PASSAGE – Le "□" situé de chaque côté du jeu s'allume pour te permettre de savoir qui doit jouer.

INDICATEUR DE PIÈCES – Ces pièces s'allument pour t'indiquer quel Tetrimino tu dois jouer. Cet indicateur clignote aussi pour t'indiquer quelle pièce devra jouer ton adversaire afin que tu puisses élaborer une stratégie.

COLONNE DE SCORE – Lorsque tu as complété une ligne, ramène le petit clapet correspondant vers toi afin de marquer ton score.

MINUTEUR – Tu as le droit d'insérer ta pièce Tetrimino dans la tour jusqu'à ce que le voyant lumineux qui se déplace sur le côté arrive en bas de la colonne.

TETRIMINOS – Tu dois placer les 60 pièces Tetris classiques à l'intérieur de la tour pour créer des lignes complètes.

RESET – Si tu appuies sur ce bouton avec un objet pointu, tu redémarres le jeu.

MODE VEILLE – Après 60 secondes d'inactivité, le jeu se met automatiquement en veille. Pour le rallumer, appuie simplement sur le bouton ON/START.

COMMENT JOUER

Commence par retirer toutes les pièces déjà présentes dans le jeu en maintenant le jeu à l'envers et en laissant tomber les pièces. Ensuite, appuie sur le bouton ON/START pour que le jeu sorte du mode veille ou appuie longtemps sur cette touche pour commencer une nouvelle partie.



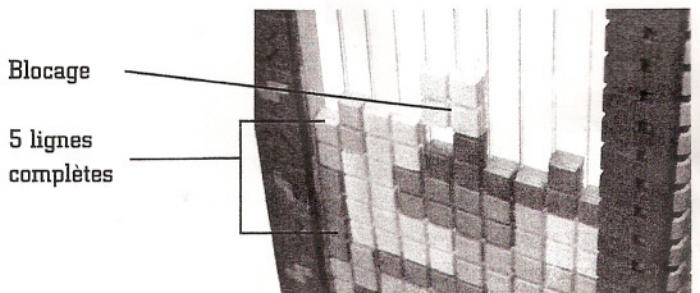
Puis, appuie sur le bouton PLAYERS/Joueurs pour sélectionner le nombre de joueurs.

Remarque: Si tu ne sélectionnes pas le nombre de joueur, le jeu choisira automatiquement le mode 2 joueurs.

Appuie sur le bouton ON/START pour commencer à jouer.

DEUX JOUEURS

Le joueur situé vers la partie du jeu avec le bouton ON/START est le joueur 1. Celui situé de l'autre côté est le joueur 2.



C'est le jeu qui choisit au hasard quel joueur commence. L'une des pièces situées sur la base du jeu s'allume sur l'un des côtés. Le joueur situé de ce côté doit commencer à placer cette pièce

qu'il pioche et qu'il insère dans la tour Tetris avant que le temps ne soit écoulé.

Tu peux aussi constater qu'une autre pièce clignote, il s'agit de la pièce que ton adversaire doit insérer lorsque tu as fini ton tour.

Remarque: Si une seule pièce s'allume et clignote, c'est que ton adversaire devra insérer la même pièce que toi lorsque ce sera son tour de jouer.

Si tu laisses tomber ton Tetrimino après la fin du temps, ton adversaire devra insérer deux pièces à la suite, ce qui lui donne plus de chance de compléter une ligne.

Le but du jeu est de créer autant de lignes complètes que possible. Lorsque tu complètes une ligne à l'intérieur de la tour, tu marques un point. Pour repérer les lignes que tu as créées, déplace les clapets situés sur la colonne de score vers toi.

La partie est terminée lorsque les Tetriminos sont empilés jusqu'en haut de la tour. Compte le nombre de lignes complétées par chacun des joueurs, celui qui en a le plus remporte la partie.

UN JOUEUR

La partie se joue de la même façon. Il te faut toujours insérer les Tetriminos avant la fin du temps. Si tu ne parviens pas à placer ta pièce dans le temps imparti à quatre reprises, la partie est terminée. Bonne chance !

Remarque: Une source de lumière trop intense telle que la lumière d'une lampe halogène peut nuire au bon déroulement de la partie.

MISE EN PLACE DES PILES

Ce jeu fonctionne avec 2 piles AA (LR6) non fournies.

- Retire la vis à l'aide d'un tournevis jusqu'à ce que tu puisses retirer la porte du compartiment à piles.
- Insère 2 piles AA (LR6) alcalines de préférence comme indiqué sur le compartiment.
- Repose la porte du compartiment et replace la vis à l'aide du tournevis. Ne sers pas trop.

L'installation des piles doit être effectuée sous la surveillance d'un adulte.

PRECAUTIONS

- Comme c'est le cas pour tout objet de petite taille, les piles utilisées dans ce jeu doivent être tenues à l'écart des enfants qui pourraient les porter à leur bouche. Si une pile est avalée, consulter immédiatement un médecin.
- Assure-toi que les piles ont été insérées correctement et que tu suis bien le manuel d'instructions.
- Ne jette pas les piles dans le feu
- Les piles peuvent fuir si elles ne sont pas correctement installées ou exploser si elles sont rechargées, ouvertes ou brûlées.

ENTRETIEN

- Manipule ce jeu avec précaution.
- Range ce jeu à l'abri de la poussière dans un endroit propre.
- N'expose pas ce jeu à l'humidité et à des températures extrêmes.

- Ne démonte pas ce jeu. Si tu rencontres un problème, appuie sur le bouton RESET ou retire les piles, puis, replace-les ou bien insère des piles neuves. Si le problème persiste, reporte-toi à la garantie située à la fin de la notice.
- Ne pas remplacer les piles sans la présence d'un adulte.
- Seules les piles recommandées doivent être utilisées.
- Ne pas utiliser des piles rechargeables.
- Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés lorsque cela est possible.
- La recharge d'accumulateur doit se faire sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles ou accumulateurs neufs et usagés.
- Différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés.
- Utiliser le type de pile ou accumulateurs recommandé.
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court circuit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte.

NOUS CONSEILLONS DE GARDER CE MANUEL POUR REFERENCE ULTERIEURE.

IMPORTANT: tester systématiquement le produit avec des piles alcalines neuves. Même des piles neuves peuvent être défectueuses ou insuffisamment chargées et la faiblesse d'alimentation explique fréquemment un fonctionnement incorrect.

MISE EN GARDE: Risque d'étouffement - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

DISTRIBUTION:

Goliath BV
Vijzelpad 80
8051 KR
Hattem - Holland

Information à conserver. Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement.

Goliath France
ZA Route de Breuilpont
27730 Bueil
France

Tetris ® & © 1985~2005 Elorg,
a Tetris Holding Company.
Licensed to The Tetris Company.
Game Design by Alexey Pajitnov.
Logo Design by Roger Dean.
All Rights Reserved.

RADICA: ®
© 2003 RADICA GAMES LTD.
PRODUCT SHAPE™ ALL RIGHTS RESERVED

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

#85103.106

