



Règle du jeu

But : Réaliser le plus rapidement un circuit permettant de répondre à la consigne lié au type de circuit .

Plateaux de jeu et Départ:

Deux type de circuits au choix (Série ou Dérivation)

En plus on ajoute un tas de pioche et un de défausse.

Pioche de 60 cartes

4 cartes distribuées à chaque joueur au début du jeu .

Tour de jeu : A chaque tour le joueur réalise les opérations suivantes

* Piocher une carte

* Possibilité de jouer maximum une carte sur son circuit ainsi qu'une carte sur le circuit adverse



Il y a des cartes qui font avancer les circuits et d'autres qui annulent certains éléments électrique.

* Possibilité à son tour de jouer n'importe quand une carte action (piocher une carte, défaussez une carte, ect) ce sont des cartes qui ne touche pas aux circuits .

* Possibilité de se défausser de deux cartes pour en piocher une nouvelle.

Règles spéciales :

- * Une ampoule ne peut être recouverte que par une ampoule cassée et inversement.
- * Un interrupteur ouvert peut être remplacé par un interrupteur fermé ou un fil.
- * Un interrupteur fermé ne peut être recouvert que par un interrupteur ouvert
- * Un fil ne peut que être recouvert par un fil coupé. (sauf dérogation circuit dérivation)

But de jeu en fonction du type de circuit :

Circuit Série	Circuit Dérivation
Réaliser un circuit permettant de faire fonctionner au minimum <u>une ampoule</u>	Réaliser un circuit permettant de faire fonctionner au minimum <u>2 ampoules</u> Règle spéciale : Dans le cas d'un court-circuit (et seulement ce cas là) l'élément créant le court-circuit peut être remplacé par une ampoule .

Le gagnant est déclaré gagnant en accord avec son adversaire.

Bon Jus

