

# Règle du Mille Watts

Le jeu des 1000 Watts est un jeu de société adapté à tous les membres de la famille.

Pour jouer, il faut être entre 2 et 6 joueurs et avoir des cartes spéciales.

## Quelles sont les cartes au 1000 Watts ?

Le jeu des mille watts est constitué de 106 cartes qui sont réparties comme suit :

Les cartes d'attaques : coupure d'électricité (3), limitation de puissance (3), risque électrique (3), câble dénudé (4) et éclair rouge (5). Ces cartes servent à bloquer vos adversaires et elles ne peuvent être annulées qu'avec les cartes de défense.

Les cartes de défenses qui annulent les attaques : rétablissement de l'électricité (6), puissance maximum (6), sécurité électrique (6), câble neuf (6) et éclair vert (14).

Viennent ensuite les cartes « Bottes » : Enedis à mes côtés (1), la super batterie (1), les gants (1), et l'électricien (1). Ces dernières sont des atouts majeurs puisque les avoir en main peut vous rendre invincible aux attaques. De plus, chacune de ses cartes, une fois posées, comptent pour 100 watts.

Enfin, il y a les cartes puissances qui permettent d'atteindre les 1000 watts. Il y en a 10 de 25 Watts, 10 de 50 Watts, 10 de 75 Watts, 12 de 100 Watts et 4 de 200 Watts. Afin d'indiquer les Watts restants et d'y voir clair, vous devrez les superposer par famille.

## Comment jouer au 1000 Watts ?

On distribue 6 cartes à chaque joueur. Celles-ci ne doivent pas être vues par les autres joueurs. Les cartes restantes serviront de pioche sur la table de jeu.

Pour débiter le jeu, le premier joueur devra piocher une septième carte.

Puis, soit il jouera sa carte, soit il devra en reposer une dans la pioche afin de maintenir le nombre de 6 cartes par personne. Puis de la même manière, le joueur numéro 2 devra piocher et jouer une de ses cartes ou alors en remettre une dans la pioche.

Pour avancer, il faut avoir l'éclair vert. Les cartes d'attaques peuvent être utilisées pour empêcher ses adversaires d'avancer, et donc d'avoir des Watts d'avance. Tout joueur contré peut y mettre fin grâce à une carte opposée. Par exemple, si un adversaire vous a imposé une limitation de puissance, vous pouvez le contrer avec une puissance maximum.

## La technique du « coup fourré »

À tout moment, même si ce n'est pas votre tour et qu'un adversaire vous a attaqué, vous pourrez crier fort « coup fourré » et ainsi surmonter l'attaque si vous avez en votre possession la botte correspondante.

Cela vous donne droit à 300 Watts supplémentaires et vous permet de rejouer immédiatement après avoir pioché une carte.

## Comment gagner au Mille Watts ?

Malgré les différents pièges de l'électricité, le premier joueur à effectuer les 1000 Watts gagne la partie. Alors à vos marques, prêt, PARTEZ !