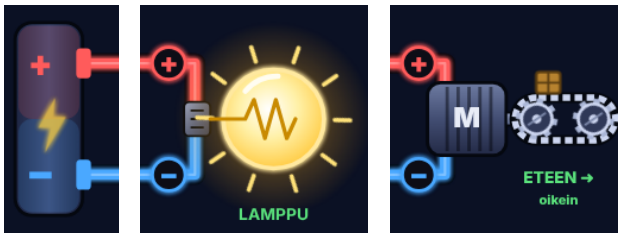
VIRTAPIIRI

Ohjekortti · sähköpiiripulma · 40 tasoa

v1.4.0

cyberleogames.com/virtapiiri

Tavoite



Rakenna sähköpiiri paristolta jokaiselle kuormalle. Vie **plus (+)** ja **miinus (−)** perille omia johtimiaan pitkin. Taso on läpi, kun kaikki lamput palavat ja kaikki moottorit pyörivät oikeaan suuntaan.

Eri johtimet eivät saa koskettaa toisiaan: se on **oikosulku**. Värit kertovat, mihin piiriin johdin kuuluu: jokaisella paristolla on oma plus- ja miinusvärinsä.

Napaisuus ja moottorin suunta

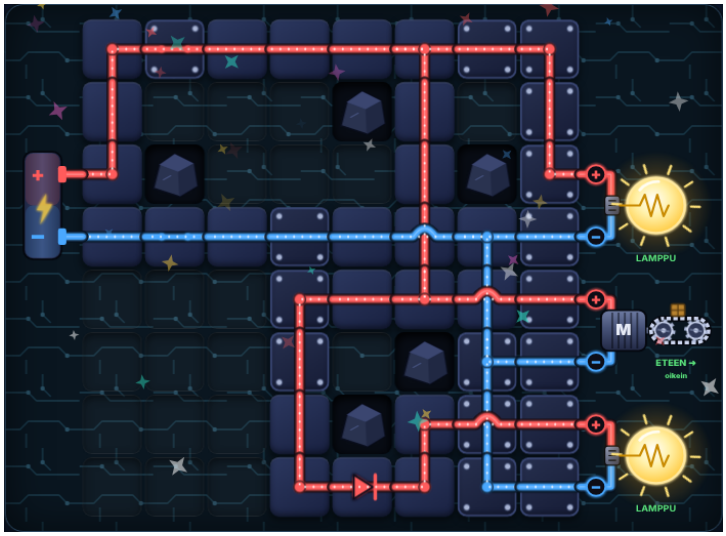
- **Lamppu** palaa vain, kun plus tulee **ylempään napaan** ja miinus alempaan.
- **Moottori** pyörittää ketjua: kun plus on ylänavassa, laatikko kulkee **eteenpäin**, ja kun plus on alanavassa, **taaksepäin**. Moottorin alla lukee, kumpaan suuntaan sen pitää kulkea.
- Jos johtimet pitää vaihtaa ristiin, tarvitset **sillan**: sen kautta kaksi johdinta ylittää toisensa koskematta.

Näin pelaat

- Valitse kortti alhaalta ja napauta tyhjää ruutua. Kortti asettuu siinä asennossa, joka näkyy valikossa.
- Napauta asetettua korttia, niin se kääntyy. Kytkintä, vaihtokytkintä ja ajastinta napautetaan käyttöön.
- **Ruuvatut kortit** ovat lukittuja ja valmiiksi oikein. Kivet estävät kulun. Kaikkia kortteja ei tarvita.
- Painikkeet: **Käännä**, **Poista** (roskakori), **Kumoa**, **Vihje** ja **Nollaa**. Näppäimet: R kääntää, Z kumoaa, H antaa vihjeen.
- Tilarivi kertoo, montako kuormaa toimii, ja varoittaa oikosulusta, väärästä napaisuudesta tai laitteesta, joka ei ole virran reitillä.
- Puhelimella peli toimii parhaiten vaaka-asennossa. Koko näyttö -painike ja tasovalikko ovat oikeassa yläkulmassa.

Tähdet, vihjeet ja vaikeusasteet

- ★★★: tarvitsit enintään parhaan ratkaisun verran kortteja. ★★: enintään kaksi enemmän. ★: taso läpi.
- Vihje näyttää yhden seuraavan askeleen ja vie yhden tähden (vähintään yksi tähti jää).
- Jokaisella tasolla on vaikeusaste 1–5 (●●●○○), ja vihjeitä on yhtä monta. Nollaa ei palauta vihjeitä.
- Jokaisesta tasosta on kolme versiota, ja lauta voi olla peilattu ja johtimien värit vaihdettu, joten taso on joka kerta vähän erilainen.



Esimerkki: taso 13 ratkaistuna. Paristo vasemmalla, kuormat oikealla. T-haarat jakavat johtimen kolmelle kuormalle, ja silta päästää johtimen toisen yli. Palavat lamput ja pyörivät moottorit hehkuvat.

VIRTAPIIRI

Ohjekortti · sähköpiiripulma · 40 tasoa

v1.4.0

cyberleogames.com/virtapiiri

Kortit ja laitteet



Suora
Vie johtimen suoraan läpi.



Kulma
Kääntää johtimen 90 astetta.



T-haara
Jakaa johtimen kahteen suuntaan, esimerkiksi kahdelle kuormalle.



Risteys
Yhdistää neljä suuntaa samaan johtimeen.



Silta
Kaksi johdinta ylittää toisensa koskematta. Ei käänny.



Diodi
Päästää virran vain nuolen suuntaan. Käännä oikein päin.



Kytkin
Napauta kiinni, niin virta kulkee. Auki se katkaisee johtimen.



Vaihtokytkin
Ohjaa virran toiseen kahdesta haarasta. Napauta vaihtaaksesi.



Sulake
Pitää olla virran reitillä. Oikosulku polttaa sen: poista palanut ja aseta uusi (varasulakkeita on kaksi).



Rele
Johtaa vain, kun numeroitu kuorma toimii. Käynnistä ensin ohjaava kuorma.



Ajastin
Sulkeutuu napautuksesta muutamaksi sekunniksi. Hoida muut ensin ja napauta ajastin viimeisenä.



Valoverho
Lukittu. Katkaisee virran, kun numeroitu moottori kuljettaa laatikkoa sen suuntaan.



Lähestymisanturi
Lukittu. Sulkeutuu vasta, kun numeroitu moottori pyörii oikeaan suuntaan.



Valokenno
Lukittu. Sulkeutuu, kun numeroitu lamppu palaa.

Tärkeä sääntö: jokaisen laitteen (kytkin, diodi, vaihtokytkin, sulake, rele, ajastin ja anturit) pitää olla jonkin kuorman virtapiirissä. Laitetta ei voi jättää pois, korvata suoralla kortilla eikä ohittaa sivureittiä pitkin. Pieni oranssi pallo korttivalikossa merkitsee pakollista laitetta.

Eteneminen

- Tasot avautuvat järjestyksessä: seuraava aukeaa, kun edellinen on läpäisty.
- **Tähtiportit:** taso 11 vaatii lisäksi 14 tähteä, taso 21 vaatii 32 tähteä ja taso 31 vaatii 54 tähteä. Pelaa aiempia tasoja uudelleen vähemmillä korteilla ja ilman vihjeitä.
- **Päivän haaste:** joka päivä uusi lauta, sama kaikille. Peräkkäisinä päivinä läpäistyistä haasteista kertyy putki.
- **Tilastot:** läpäistyt tasot, tähdet, peliaika, kortit, vihjeet, oikosulut ja palaneet sulakkeet.
- **Pelaajat:** samalla laitteella voi pelata enintään kuusi pelaajaa, ja jokaisella on omat tähdet, tasot, tilastot ja putki. Pelaajat-ikkunasta voi myös nollata koko pelin tästä selaimesta.
- Tallennukset säilyvät selaimessa. Ne eivät siirry toiseen laitteeseen tai selaimeen.

Vinkit

- Aloita lukituista johtimista: ne kertovat, mistä ja mihin suuntaan avoimen alueen pitää jatkua.
- Kun moottori pyörii väärään suuntaan, vaihda plus ja miinus ristiin sillalla.
- Kun anturi tai rele katkaisee virran, käynnistä ensin se kuorma, jonka numero laitteessa näkyy.
- Jos sulake palaa, korjaa ensin oikosulku. Muuten uusikin sulake palaa.