



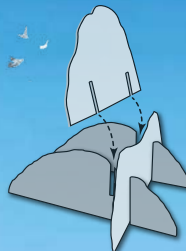
# PHARE ANDOLE - Les Règles

Un jeu de Frédéric Langlois, illustré par Christopher Matt

5 ans et plus ~ 1 à 4 joueurs ~ 20 minutes

## ~ Mise en place

1. Assembler le support de carte (pour la première partie !).
2. Placer toutes les pièces en bois dans la boîte ouverte sur la table : cela constitue la réserve dans laquelle les joueurs devront piocher.
3. Choisir une carte phare - délibérément ou au hasard - et l'installer sur le support de carte. **Le phare en jeu ainsi en place ne change pas jusqu'à la fin de la partie.**
4. Disposer sa base de construction devant soi.
5. Disposer le sablier sur la table.
6. Prendre dans la réserve un gardien et les pièces nécessaires pour construire le phare en jeu, puis les poser dans le désordre devant sa base construction.



Assemblage du support de carte.



Le nombre situé en haut de la carte correspond au nombre de pièces constituant ce phare.

## ~ Partie à deux joueurs

La partie se joue en cinq manches. À la fin de chaque manche, on déconstruit son phare en plaçant les pièces dans le désordre devant sa base de construction et on passe à la manche suivante.

### MANCHE 1



#### LE TOUR DE CHAUFFE...

La carte phare est placée sur son socle, bien visible des deux joueurs. Au top départ, on construit le phare en même temps.

☞ 1 point pour le premier qui a terminé son phare sans erreur, avec son gardien posé à côté. Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, ce joueur gagne le point.

### MANCHE 2



#### TOUT S'ACCÉLÈRE !

La carte phare est toujours placée sur son socle, bien visible des deux joueurs. Au top départ, on retourne le sablier et on construit le phare en même temps.

☞ 1 point pour chaque joueur qui a construit le phare sans erreur en 30 secondes, avec son gardien posé à côté.

### MANCHE 3



#### PEUR DE RIEN, MÊME DANS LA NUIT !

On place maintenant la carte nuit devant la carte phare de façon à la cacher. Au top départ, on construit le phare en même temps. Une fois les deux phares terminés, on enlève la carte nuit et on vérifie les constructions.

☞ 1 point pour le premier qui a terminé son phare sans erreur, avec son gardien posé à côté. Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, ce joueur gagne le point.

### MANCHE 4



#### LA TÉMÉRAIRE !

Comme pour la manche 3, la carte phare est cachée par la carte nuit. Au top départ, on retourne le sablier et on construit le phare en même temps. Une fois les deux phares terminés, on enlève la carte nuit et on vérifie les constructions.

☞ 1 point pour chaque joueur qui a construit le phare sans erreur en 30 secondes, avec son gardien posé à côté.

### MANCHE 5



#### LA GRANDE FINALE !

Les joueurs remettent toutes leurs pièces dans la réserve. La carte phare est toujours cachée par la carte nuit. Au top départ, on construit le phare en même temps. Une fois les deux phares terminés, on enlève la carte nuit et on vérifie les constructions.

☞ 1 point pour le premier qui a terminé son phare sans erreur, avec son gardien posé à côté. Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, ce joueur gagne le point.

### VICTOIRE !

À l'issue des cinq manches, le joueur ayant accumulé le plus de points gagne la partie !

## ~ Variantes

**En équipes (3 ou 4 joueurs) :** Un joueur gère les pièces et les passe une par une à son équipier qui construit le phare. Il est possible de faire deux équipes de deux joueurs, ou bien une équipe de deux joueurs contre un joueur, et pourquoi pas, d'ajouter plus de coéquipiers qui se font passer les pièces unes à unes !

**Gardien du phare (solo) :** On joue les cinq manches, la première servant d'entraînement. On enchaîne la construction de phares différents. Dès la première erreur, on s'arrête et on compte le nombre de pièces des phares réussis. À chaque nouvelle partie, l'objectif est de battre son propre record.

#### Matériel :

- 20 cartes phares recto-verso,
- 1 carte nuit,
- 1 support de carte à assembler,
- 2 punchs bases de construction,
- 92 pièces en bois (dont 2 gardiens),
- 1 sablier de 30 secondes,
- 10 punchs point,
- règles FR/ENG

OKA LUDA EDITIONS  
Clermont d'Excideuil  
24160 - FRANCE  
[www.okaluda.fr](http://www.okaluda.fr)

