



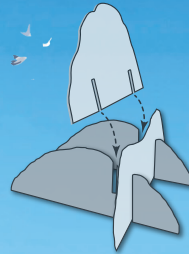
PHARE ANDOLE - Les Règles

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'ACCÈLÈRE !

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.

OKA LUDA EDITIONS
Clermont d'Excideuil
24160 - FRANCE
www.okaluda.fr



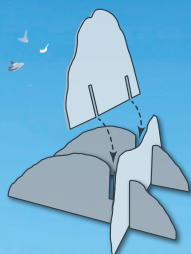


PHARE ANDOLE - Rules

A game by Frédéric Langlois, illustrated by Christopher Matt
from 5 years old ~ 1 to 4 players ~ 20 minutes

~ Set-up

1. Assemble the card holder (for the first game!).
2. Place all the wooden pieces in the open box on the table: this constitutes the reserve in which the players will draw.
3. Choose a lighthouse card - deliberately or at random - and install it on the card holder. **This lighthouse card does not change until the end of the game.**
4. Place your building base in front of you.
5. Place the timer on the table.
6. Take a lighthouse keeper and the pieces necessary to build the lighthouse in play from the reserve, then place them out of order in front of your building base.



Card holder assembly.



The number at the top of the card corresponds to the number of parts making up the lighthouse.

~ Two players game

The game is played in five rounds. At the end of each round, the players unbuild their lighthouses by placing the pieces out of order in front of their building base and move on to the next round.

ROUND 1



THE WARM-UP..

The lighthouse card is placed on its holder, clearly visible to both players. At the start, we build the lighthouse at the same time.

- ☞ 1 point for the first who completed his lighthouse without error, with his keeper placed next to it. If the lighthouse has a building error, we look at the one made by the opponent. If the latter is correct, this player wins the point.

ROUND 2



EVERYTHING IS ACCELERATING!

The lighthouse card is still placed on its holder, clearly visible to both players. At the top start, **we turn the timer** and we build the lighthouse at the same time.

- ☞ 1 point for each player who built the lighthouse without error in 30 seconds, with his keeper placed next to it.

ROUND 3



FEARLESS, EVEN AT NIGHT!

We now place the night card in front of the lighthouse card so as to hide it. At the start, we build the lighthouse at the same time. Once the two lighthouses are finished, we remove the night card and check the constructions.

- ☞ 1 point for the first who completed his lighthouse without error, with his keeper placed next to it. If the lighthouse has a building error, we look at the one made by the opponent. If the latter is correct, this player wins the point.

ROUND 4



RECKLESS!

As for round 3, the lighthouse card is hidden by the night card. At the start, **we turn the timer** and we build the lighthouse at the same time. Once the two lighthouses are finished, we remove the night card and check the constructions.

- ☞ 1 point for each player who built the lighthouse without error in 30 seconds, with his keeper placed next to it.

ROUND 5



THE GRAND FINALE!

Players return all their pieces to the reserve. The lighthouse card is still hidden by the night card.

At the start, we build the lighthouse at the same time. Once the two lighthouses are finished, we remove the night card and check the constructions.

- ☞ 1 point for the first who completed his lighthouse without error, with his keeper placed next to it. If the lighthouse has a construction error, we look at the one made by the opponent. If the latter is correct, that player wins the point.

VICTORY!

After the five rounds, the player with the most points wins the game!

~ Modes

Team mode (3 or 4 players) : A player deals the pieces and passes them one by one to his teammate who builds the lighthouse. It is possible to make two teams of two players, or a team of two players against one player, and why not, add more teammates who pass the pieces one by one!

Keeper mode (1 player) : We play all five rounds, the first serves as training. We continue building different lighthouses. At the first error, we stop and count the number of parts of the successful headlights. With each new game, the goal is to beat your own record.

Content :

20 double-sided lighthouse cards, 1 night card,
1 card holder to assemble,
2 building bases punches,
92 wooden pieces,
1 timer of 30 seconds,
10 point punches.

Oka LUDA EDITIONS
Clermont d'Excideuil
24160 - FRANCE
www.okaluda.fr

