

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



jeu en
solo

On choisit une carte phare ou on en prend une au hasard face cachée.

On joue les 5 niveaux, le premier servant d'entraînement.

Dès la première erreur, on s'arrête et on compte les cartes du phare que l'on a construit. À chaque nouvelle partie, l'objectif est de battre son propre record.

jeu à
4
joueurs

Le jeu se joue en 2 équipes de 2 joueurs

Un joueur gère les pièces et les passe une par une à son équipier qui construit le phare.

jeu à
2
joueurs

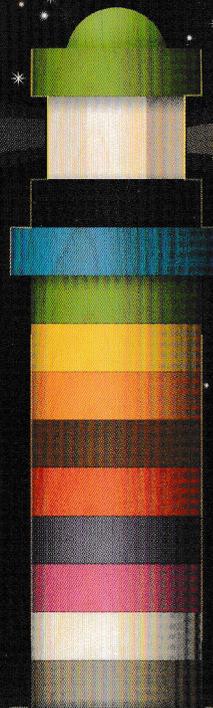
Chaque joueur prend ses pièces en bois, son gardien et sa base de construction.

On choisit un phare selon le nombre de pièces (nombre en haut à droite des cartes) ou selon les couleurs ou au hasard.

Le Vaisseau
NautiluD
www.levaisseauautilud.fr

PHARE ANDOLE

auteur/Frédéric Langlois – graphiste/Aurélien Lévaïque



Le premier phare brille parmi les 7 merveilles du monde.

Ces géants fiers et majestueux défient les éléments pour éclairer et guider les marins de tous horizons depuis plus de 2000 ans.

Avec PHARE ANDOLE, construisez des phares imaginaires et colorés, défiez les lois de l'équilibre et du temps, tout en mettant votre mémoire à l'épreuve !

“

Merci à ceux qui ont soutenu la création et l'édition du jeu.

Frédéric Langlois

”

Fred donne de nouvelles vies à nos phares. En fraternité.

Louis Cozan, né à Ouessant, marin et gardien de phare durant quarante ans

de
5 à 99
ans

de
1 à 4
joueurs

Le Vaisseau
NautiluD

durée
±20
min.

MATÉRIEL

**40 cartes, 2 gardiens,
92 pièces en bois,
2 bases de construction,
1 sablier et
1 support de carte.**

ÊTRE LE PREMIER À CONSTRUIRE SON PHARE ET SANS ERREUR !



Liste des 92 pièces en bois + 2 gardiens (personnages)

2 lanternes (2 octogones) • 18 grands disques (4 noirs, 4 rouges, 2 jaunes, 2 bleus, 2 verts, 2 marrons, 2 blancs) • 10 demi-dômes (2 verts, 2 rouges, 2 jaunes, 2 bleus, 2 noirs) • 16 cylindres (4 verts, 4 noirs, 2 bleus, 2 rouges, 4 blancs) • 46 disques (6 blancs, 6 noirs, 6 rouges, 4 jaunes, 4 oranges, 4 bleus, 4 gris, 4 verts, 2 violets, 2 marrons, 4 roses)

Pour les premières parties, il est conseillé de jouer les niveaux dans l'ordre, de 1 à 5, avec le même phare.*

Chaque joueur prend dans la réserve, un gardien et les pièces pour construire le phare en jeu, puis les pose dans le désordre devant sa base de construction.

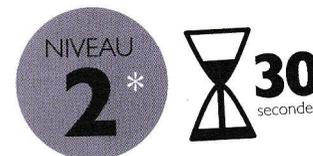


On place la carte phare sur le support bien visible des 2 joueurs ou des 2 équipes.

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 devant.

Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, le joueur gagne le point.



On place la carte phare sur le support bien visible des 2 joueurs.

Au **TOP départ**, on retourne le **sablier** et on construit le phare en même temps.

> **1 point** pour chaque joueur qui construit le phare sans erreur, avec son gardien posé devant.



On place la carte phare face cachée.

Au **TOP départ**, on construit le phare en même temps.

Une fois les deux phares terminés, on retourne la carte et on vérifie les constructions.

> **1 point** pour le premier qui a terminé son phare sans erreur, avec son gardien posé devant.

Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, le joueur gagne le point.



On place la carte phare face cachée.

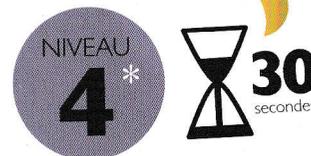
Les joueurs remettent toutes leurs pièces dans la réserve

Au **TOP départ**, on construit le phare en même temps.

Une fois les deux phares terminés, on retourne la carte et on vérifie les constructions.

> **1 point** pour le premier qui a terminé son phare sans erreur, avec son gardien posé devant.

Si le phare comporte une erreur de construction, on regarde celui réalisé par l'adversaire. Si ce dernier est correct, le joueur gagne le point.



On place la carte phare face cachée.

Au **TOP départ**, on retourne le **sablier** et on construit le phare en même temps.

Une fois les deux phares terminés, on retourne la carte et on vérifie les constructions.

> **1 point** pour chaque joueur qui construit le phare sans erreur en 30 secondes, avec son gardien posé devant.

* Après chaque niveau, on déconstruit le phare délicatement en plaçant les pièces dans le désordre devant sa base de construction et on passe au niveau suivant avec le même phare.