

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



---

# LIGHTHOUSE

## ADVENTURE

**DER LEUCHTTURM**

**EL FARO**

**LE PHARE**

**FYRTÅRNET**

**IL FARO**

**VILÁGÍTÓTORONY**

**LATARNIA**

**FARUL**

**MAJÁK**



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

Le gardien du phare, toujours tout seul, s'en retournait chez lui, avec ses provisions, quand un terrible orage éclata, dévastant tout sur son passage. Les vagues démontées détruisirent le bateau et son chargement. Heureusement, le gardien fut sauvé, rejeté par la mer déchaînée sur un rocher. Quatre navires partent à son secours. Le but du jeu est d'être le premier navire à le ramener sain et sauf sur l'île du Phare.

Pour 2-4 joueurs, à partir de 5 ans. Durée du jeu: environ 15 minutes

**But du jeu:** le premier joueur qui accoste sur l'Île du Phare, avec le gardien à son bord, a gagné.

**Préparation du jeu:** assemblez les trois parties du plateau de jeu. Mettez le phare à sa place sur l'île, et un bateau pour chaque joueur dans le port à l'opposé. Mélangez les six disques "force du vent" (qui marquent les étapes), et placez-les, face cachée, à une extrémité du plateau. Installez le gardien du phare qui a fait naufrage sur son rocher (numéro 7).

**Début du jeu:** le joueur le plus jeune commence. Retournez l'un des disques de la force du vent. Quand tout le monde a vu le chiffre marqué sur ce disque, remettez-le face cachée. Il faudra s'en souvenir. Avancez d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le disque, exactement. Vous pouvez avancer ou reculer, mais vous ne pouvez pas changer de direction pendant votre tour.

**Déroulement de la partie:** Chacun des joueurs, à son tour, retourne un disque, puis le remet face cachée, et avance d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le disque. Il est important de se souvenir des chiffres marqués sur les disques, comme cela vous pourrez choisir un disque qui vous permet d'atteindre l'endroit où se trouve le gardien de phare, ou le bateau à bord duquel il se trouve.

- Si vous atteignez le point où se trouve le gardien de phare naufragé, vous pouvez le mettre dans votre bateau et continuer le voyage avec lui. (Puisque le but du jeu est de le ramener sur l'île du Phare). Quand vous l'aurez mis dans votre bateau, mélangez à nouveau tous les disques "force du vent".

- C'est ce qui rend le jeu difficile, car à chaque fois que le gardien de phare monte sur un bateau, on mélange les disques, et il faut essayer de faire travailler sa mémoire à nouveau pour trouver le disque qui permet d'atteindre l'endroit où se trouve le bateau qui a recueilli naufragé.

- Si votre bateau arrive là où se trouve le bateau qui a recueilli le gardien du phare naufragé, le naufragé change de bateau, et passe sur le vôtre, pour continuer son voyage avec vous.

- Si un troisième ou un quatrième bateau arrive au même endroit, avant que vous ayez pu reprendre la mer, alors le naufragé passe sur le troisième bateau, ou sur la quatrième. Le dernier bateau arrivé recueille le naufragé.

Lorsque le naufragé est sur votre bateau et que vous arrivez à un endroit où se trouve un autre bateau, dommage, vous devez laisser le naufragé changer de bateau.

Mais si il y a plusieurs bateaux à cet endroit, vous gardez le naufragé avec vous.

N'oubliez pas de mélanger les disques à chaque fois que le naufragé change de bateau.

Attention ! Il y a deux lieux dans lesquels vous ne pouvez pas aller en reculant : le port du départ et l'île du Phare. Et si jamais votre bateau arrive sur l'île du Phare sans le naufragé, vous devez repartir en arrière. Bon vent et bon voyage !

**Contenu:** 4 bateaux, 1 gardien de phare, 6 disques en carton, 1 plateau de jeu (en 3 parties), 1 phare.