



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

LIGHTHOUSE AMBUSH



埋伏的灯塔

Wasserratten in Sicht

Phares à babord !

¡Ratas de agua a la vista!

Copyright **HABA**® Games Bad Rodach 2012

Phares à bâbord !

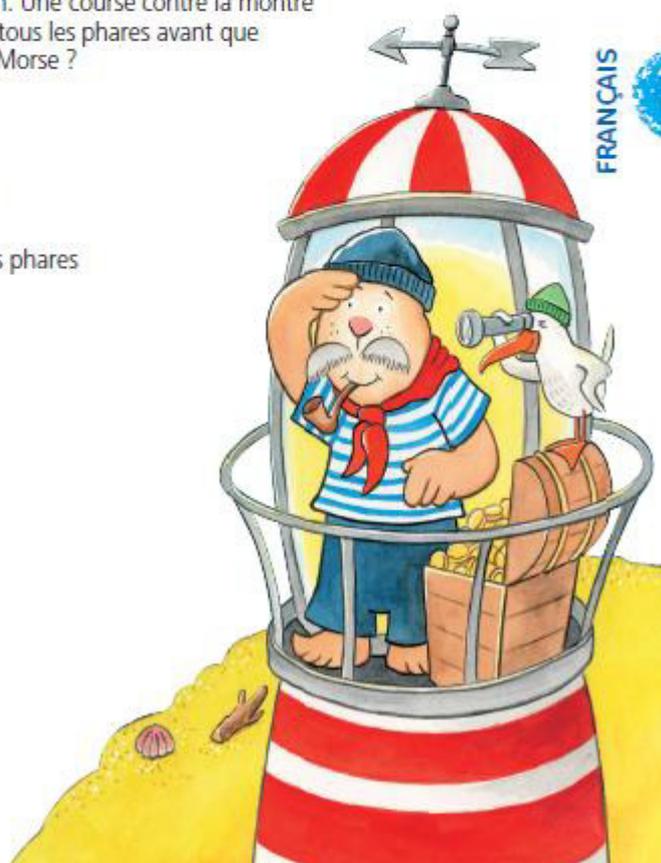
Un jeu coopératif de collecte pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.
Avec variante compétitive.

Auteurs : Carmen & Thorsten Löpmann
Illustration : Charlotte Wagner
Durée de la partie : env. 15 minutes

Sur la grande île où vit le gardien Maurice Morse, est caché un trésor qui intéresse de jeunes moussaillons. Profitant d'une panne de lumière dans le phare, ils se mettent à ramer dans le noir en direction de l'île. Maurice, le gardien du phare expérimenté, a une idée géniale : vite installer de nouveaux phares sur les îles voisines et éclairer la mer pour que les moussaillons rebrousse chemin. Une course contre la montre commence. Réussirez-vous à construire tous les phares avant que le bateau n'accoste sur l'île de Maurice Morse ?

Contenu du jeu

- 1 gardien de phare Maurice Morse
- 1 bateau
- 32 plaquettes en bois représentant les phares
- 8 lampes de phare en bois
- 1 grande île
- 8 cartes d'île
- 8 cartes de mer
- 2 dés
- 1 règle du jeu



Idée

Pendant que le bateau des moussaillons se rapproche de la grande île au trésor, les joueurs construisent des phares sur les îles avoisinantes. Chaque île a ses deux propres couleurs qui sont prises en compte dans la construction. Un phare terminé comprend quatre plaquettes aux couleurs de l'île respective, posées en alternance, ainsi qu'une lampe posée tout en haut. Les deux dés indiquent si l'on doit déplacer le bateau ou continuer la construction des phares. S'il n'est pas possible de construire les phares, le gardien Maurice avance d'une île. Pour que la construction aille plus vite, les joueurs se donnent mutuellement des plaquettes de phare. De même, à chaque fois que le gardien a fait le tour des îles, on a le droit de continuer la construction d'un phare. Le but du jeu est d'avoir construit tous les phares avant que le bateau des jeunes moussaillons n'arrive sur l'île de Maurice.

Préparatifs

Posez l'île de Maurice Morse au milieu de la table. Préparez les cartes d'île en fonction du nombre de joueurs. Si vous jouez à trois ou quatre, chaque joueur prend deux îles ; à deux joueurs, chacun prend quatre îles. Sur l'une des îles est illustré Maurice Morse. Cette île doit être obligatoirement dans le jeu. Retournez les îles, mélangez-les et répartissez-les. Chacun pose les siennes devant lui les unes à côté des autres, face visible. Prenez les huit cartes de la mer et posez-les en un circuit menant à l'île de Maurice.

Mettez le bateau devant la première carte de mer et Maurice Morse à côté de la carte de l'île où il est représenté. Répartissez les plaquettes de phare et les lampes autour de la grande île de manière à ce qu'elles soient bien accessibles à tous. Préparez les deux dés.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est entré en dernier dans un phare commence en lançant les deux dés.

Que représentent les dés ?

- **Un ou deux bateaux ?**

Attention, moussaillons en vue !

Pose le bateau sur la carte de mer suivante en direction de la grande île.

Note : même si les deux dés indiquent le bateau, on n'avance qu'une seule carte de mer.

- **Vous avez déjà joué plusieurs tours et le bateau est déjà arrivé sur l'île ?**

Les moussaillons s'emparent du trésor !

Domage, vous n'avez pas réussi à construire vos phares à temps et vous perdez tous ensemble. Faites vite une nouvelle partie.

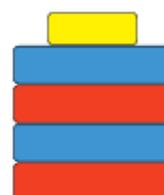
- **Un ou deux couleurs ?**

Ça progresse !

Prends les plaquettes de phare correspondantes et pose-les sur tes phares ou sur ceux des autres joueurs.

Comment construire un phare ?

C'est à vous de décider avec quelle couleur de votre île vous voulez démarrer la construction du phare. Posez la première plaquette dans le trou de l'île. Les trois autres plaquettes sont posées dessus en alternant les couleurs. Quand un phare est fini, vous posez une lampe jaune pour terminer la construction.



FRANÇAIS

Maurice Morse continue son chemin :



S'il est impossible de construire des phares parce que tu ne peux pas poser de plaquette(s), Maurice se met en route. Remets la/les plaquette(s) de phare au milieu de la table et avance Maurice de manière correspondante d'une ou de deux îles.

S'il revient alors sur son île de départ ou s'il la dépasse, tu as le droit de prendre une plaquette qui convient et de t'en servir pour construire un phare.

- **Un bateau et une couleur ?**

Impossible de ralentir les moussaillons !

Avance d'abord le bateau d'une carte de mer. Prends ensuite une plaquette de phare de la couleur du dé et pose-la sur l'un de tes phares ou donne-la à un autre joueur qui pourra la poser.

Si personne ne peut utiliser la plaquette de la couleur du dé pour construire son phare, tu la remets au milieu de la table et avances Maurice d'une île. S'il revient alors à son île de départ, vous avez de la chance, car tu as le droit de prendre une plaquette de la couleur qui convient et de la donner à un autre joueur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Après avoir lancé les dés, vous devez toujours jouer dans l'ordre suivant :

On doit d'abord déplacer le bateau, puis poser une plaquette de phare. Maurice n'est posé sur l'île suivante que s'il n'est pas possible de construire un phare.

Fin de la partie

Si tous les phares sont terminés et éclairent la mer avant que le bateau n'arrive sur l'île de Maurice, vous avez gagné la partie. Hourra, le trésor est sauvé !

Mais si le bateau arrive sur l'île avant que les phares ne soient tous construits, les moussaillons jubilent : ils débarquent et vont chercher le trésor. Vous avez malheureusement perdu la partie tous ensemble.

La partie est aussi perdue si, pendant le même tour, vous obtenez une couleur sur le dé qui aurait convenu pour terminer la construction du dernier phare.

Conseil : Le jeu sera plus compliqué si vous posez moins de cartes de mer au début de la partie.



Variante compétitive

Que le concours de construction de phares commence !

Dans cette variante, chaque joueur essaye de construire en premier ses propres phares, c'est-à-dire qu'il ne donne pas de plaquettes à d'autres joueurs. Sinon, on joue comme expliqué dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- A 2 joueurs, chacun prend trois 3 cartes d'île.
- On pose seulement trois cartes de mer et la grande île. A chaque fois que le bateau arrive sur la grande île, le joueur a le droit d'enlever une plaquette d'un phare d'un autre joueur et de la remettre au milieu de la table.
- Ensuite, le bateau est remis devant la dernière carte de mer.
- On n'a pas le droit de toucher aux phares terminés. Ils sont en sécurité.
- Si un joueur ne peut utiliser aucune couleur de dé pour construire son phare, il avance Maurice Morse de manière correspondante d'une ou de deux îles.
- Le joueur qui aura terminé ses phares en premier gagne la partie.

Les auteurs



Thorsten Löpmann, né en 1970 à Duisbourg, se passionnait déjà enfant pour les jeux de société et a publié son premier jeu de damier en 2000. Il est membre du réseau de jeux pédagogiques « Pédagogie des jeux » domicilié à l'académie de Remscheid et travaille principalement comme directeur d'établissement suppléant des services d'Aide à la jeunesse (Jugendhilfe) et, en freelance, comme auteur de jeux et professeur d'université.



Carmen Löpmann, née en 1978 à Stadtoldendorf, a une formation d'éducatrice spécialisée. Avec son mari Thorsten, elle a publié son premier jeu intitulé *Gare à la bagarre* en 2005 chez HABA. Son travail consiste à assister des personnes vivant en communauté en leur donnant un soutien thérapeutique et médico-éducatif. Son passe-temps préféré est la création d'objets artistiques et artisanaux. Passionnée par les phares, elle en a fait le thème du présent jeu.

Ils vivent tous les deux avec leur fille de 3 ans dans la région « Rheinisch-Bergischer Kreis ». Ils dédient ce jeu à leur fille qui aime déjà jouer à des jeux de société.

FRANÇAIS 

L'illustratrice



© Stephan Brendgen

Charlotte Wagner est née en 1970 à Dortmund. Déjà enfant, elle aimait les animaux et les dessinait. Elle a fait des études de Design graphique à Dortmund et Bergen (Norvège) et travaille depuis 1999 comme illustratrice pour différents éditeurs. Aujourd'hui encore, les animaux sont les sujets préférés qu'elle dessine. *Phares à bâbord !* est le deuxième jeu qu'elle a illustré pour HABA.