

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

ARCHAEOLOGIA

De 2 à 4 joueurs âgés de 8 à 1 000 000 d'années. Durée 35 minutes.

Jouez le rôle d'un archéologue et découvrez ce que renferment les différentes strates de notre sol. Explorez et partez à la découverte des vestiges de l'âge du bronze jusqu'au jurassique. Reconstituez les squelettes des dinosaures, des australopithèques ou des fossiles marins et devenez le plus grand archéologue de votre époque...

--- RÈGLES DU JEU ---

I. MATÉRIEL

- 70 tuiles représentant les strates :
HERBE x18, **ROCHE** x18, **TERRE** x18,
DINOSAURE x16
- 12 tuiles représentant les outils :
PELLE x4, **PIOCHE** x4, **PINCEAU** x4
- 1 tuile **PLUIE**
- 65 cartes **ÉVÈNEMENT**
- 10 cartes **OBJECTIF SECRET**
- 4 pions **ARCHÉOLOGUE**
- 2 plateaux de score et 8 marqueurs :
ARGENT/OUTILS et **RENOMMÉE**
- 4 marqueurs **SONAR**

II. BUT DU JEU

Est déclaré
« plus grand archéologue de son temps » :

- le premier joueur qui obtient au moins 40 **points de renommée (PR)**
ou
- le joueur qui a le plus de **PR** lorsqu'un joueur (lui ou un autre) possède les 2 **œufs de dinosaure**.

Les PR s'acquiert en donnant les **découvertes** archéologiques au **musée**.

III. PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est celui qui a visité un site archéologique le plus récemment; à défaut, le dernier qui a creusé...
ou enfin, le plus ancien.

IV. PRÉPARATION DU JEU

Le premier joueur, à l'abri du regard des autres joueurs, dispose en un carré de 4 par 4 les 16 tuiles **DINOSAURE** face enterrée au-dessus. Il dispose les 2 plateaux de score de part et d'autre du site archéologique.



Le premier joueur, toujours à l'abri du regard des autres joueurs, recouvre ensuite ces tuiles avec les tuiles **ROCHE** face cachée. Les 2 tuiles restantes sont mises face visible à côté du plateau **ARGENT/OUTILS** pour le **marché noir**.

Les autres joueurs, à l'abri du regard du premier joueur, intervertissent aléatoirement les piles constituées.

Puis tous les joueurs recouvrent ces piles avec les tuiles **TERRE** et enfin avec les tuiles **HERBE** toutes face cachée. Les 4 tuiles restantes sont également mises face visible de côté pour le **marché noir**.

VII. GESTION DES ACTIONS

Lors de son tour, le joueur peut effectuer jusqu'à 3 **ACTIONS**, nombre et ordre au choix :

- Se déplacer
- Utiliser le **SONAR**
- Fouiller une pile
- Accéder au **marché noir**
- Jouer une carte avec le symbole **ACTION**

Si le joueur n'utilise aucune **ACTION** ci-dessus, il gagne 2 pièces.

Il peut également effectuer des actions gratuites* et illimitées pendant son tour :

- Accéder à la **cabane à outils**
- Donner une **découverte au musée**
- Jouer une carte sans symbole **ACTION**

* : ne consomment pas les **ACTIONS** disponibles chaque tour.

Exemple A :

- 1- Je pioche une carte
- 2- Je me déplace = 1 **ACTION**
J'accède à la **cabane à outils** = *gratuit*
Je fouille une pile = 1 **ACTION**
Je donne une **découverte au musée** = *gratuit*
Je me déplace à nouveau = 1 **ACTION**
- 3- Reste 4 cartes en main, j'en défausse une.

Exemple B :

- 1- Je pioche une carte
- 2- Je joue une carte sans **ACTION** = *gratuit*
Je donne une **découverte au musée** = *gratuit*
Je gagne 2 pièces
- 3- Reste 3 cartes en main, pas de défausse

Se déplacer : 1 ACTION

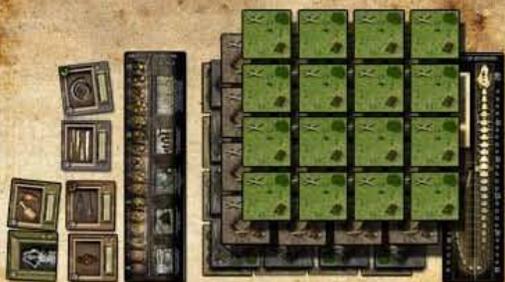
Le joueur déplace son pion **ARCHÉOLOGUE** sur une case adjacente sauf en diagonale.

Accéder à la cabane à outils : gratuit

Le joueur peut y acheter des outils ou y louer du matériel dans la limite de son budget.

Achat :

- La **PELLE** (1 pièce) permet de fouiller les tuiles **TERRE**.
- La **PIOCHE** (2 pièces) permet fouiller les tuiles **ROCHE**.
- Le **PINCEAU** (3 pièces) permet de fouiller les tuiles **DINOSAURE**.



Mettre le tas de cartes **ÉVÈNEMENT** mélangées et face cachée. Au cours du jeu, la défausse sera constituée à côté face visible.

Déposez les outils à proximité du plateau **ARGENT/OUTILS**.

Chaque joueur place un marqueur sur la case 0 de l'échelle **RENOMMÉE** et l'autre sur la case 12 de l'échelle **ARGENT** (soit 12 pièces).

V. TOUR PRÉLIMINAIRE

- Le premier joueur dépose son pion **ARCHÉOLOGUE** sur une pile de son choix. Le joueur de gauche procède à son tour et ainsi de suite.
- Utilisation initiale du **SONAR** : chaque joueur prend connaissance des tuiles d'une pile de son choix.
- Chaque joueur pioche 3 cartes **ÉVÈNEMENT** qui constituent sa main.
- Chaque joueur tire une carte **OBJECTIF SECRET**.

VI. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le tour du joueur se déroule en 3 phases :

- 1- Il doit piocher une carte **ÉVÈNEMENT**
- 2- Il peut effectuer 3 **ACTIONS** maximum
- 3- Fin du tour, s'il a plus de 3 cartes en main, il doit défausser les cartes excédentaires.

Le joueur peut récupérer une seule tuile de chaque outil et dispose de leur utilisation pendant toute la partie. Il peut revendre un outil (1 pièce) à la **cabane à outils**.

Location :

- L'**AVION** (2 pièces) permet de se déplacer une fois sur une pile au choix ce tour.
- La **TENTE** (2 pièces) permet de mettre une pile à l'abri de la **PLUIE** pour le reste de la partie.
- La **MAIN D'ŒUVRE** (2 pièces) permet de jouer une **ACTION** supplémentaire ce tour.
- Le **SONAR** (1 pièce) permet de disposer de son utilisation ce tour.

Utiliser le SONAR : 1 ACTION

Loué à la **cabane à outils**, le joueur utilise le **SONAR** pour regarder les tuiles d'une pile au choix, sauf celles affectées par la **PLUIE**. Il peut sonder pour chaque **ACTION** disponible ce tour.

Le marqueur **SONAR** est une aide pour repérer une pile mais n'a pas d'effet sur le jeu.

Exemple C :

- 1- Je pioche une carte
- 2- J'accède à la **cabane à outils** = **gratuit**
 - J'achète une **PELLE** (-1 pièce)
 - Je loue un **SONAR** (-1 pièce)
 - J'utilise le **SONAR** = 1 ACTION
 - J'utilise à nouveau le **SONAR** = 1 ACTION
 - Je me déplace = 1 ACTION
- 3- Reste 4 cartes en main, j'en défausse une.

Fouiller une pile : 1 ACTION

Le joueur souhaitant fouiller une strate doit :

- Être le seul **ARCHÉOLOGUE** sur la pile
- Ne pas être affecté par la **PLUIE**
- Disposer de l'outil adéquat
- Payer le coût de prospection

STRATE	RECHERCHE	OUTIL	CÔÛT de la PROSPECTION
HERBE	âge du bronze	aucun	gratuit
TERRE	préhistoire	PELLE	1 pièce
ROCHE	fossiles	PIOCHE	1 pièce
DINOSAURE	dinosaures	PINCEAU	1 pièce

Il récupère alors la tuile supérieure de la pile et révèle sa **découverte** devant lui.

Donner une découverte au musée : gratuit

Le joueur peut donner une **découverte** qu'il possède au **musée** afin de gagner les **points de renommée (PR)** affichés en haut à gauche de la tuile. Elle est placée face visible à côté du plateau **RENOMMÉE**.

icône Point de Renommée



Les **découvertes** sont simples ou multiples : ces dernières doivent être complètes pour être acceptées par le **musée**.

- Simples (6 par strate) : tuile unique
- Doubles (2 par strate) : doivent être assemblées
- Collections (2 par strate : 3 et 4 tuiles) : doivent être réunies selon le symbole en haut à droite

Type de collection



Nombre de tuiles dans cette collection



icône de collection

- HERBE**
 - 3 TRÉSORS DES PIRATES
 - 4 TRÉSORS DES CELTES
- TERRE**
 - 5 LE VILLAGE
 - 4 LE SAC DU CHASSEUR
- ROCHE**
 - 3 FOSSILES DE VÉGÉTAUX
 - 4 FOSSILES D'ANIMAUX

• **Dinosaures** (4 triples, 1 double, 2 œufs) : doivent être assemblés selon le symbole en bas à droite



icône de collection



Si le joueur se trouve sur la pile d'un autre **ARCHÉOLOGUE**, il peut compléter ses **découvertes** avec celle de l'adversaire et les donner au **musée**; chaque joueur reçoit alors le nombre de **PR** correspondant aux **découvertes** dont il avait la possession. Cette mise en commun ne peut pas être refusée.

Exemple D :

- 1- Je pioche une carte
- 2- Je fouille la **TERRE** = 1 ACTION (-1 pièce)
 - Je donne une **découverte** au **musée** = gratuit
 - Je donne **HERMINETTE** (+1 PR)
 - Je me déplace sur la tuile d'un joueur qui pourra compléter ma collection = 1 ACTION
 - Je donne une **découverte** au **musée** = gratuit
 - Je donne **POTERIE** avec **LAMPE À HUILE** (+6 PR pour moi) et **MEULE EN PIERRE** de l'autre joueur (+3 PR pour lui) [coll. **VILLAGE**]
 - Je me déplace = 1 ACTION
- 3- Reste 4 cartes en main, j'en défausse une.

Accéder au marché noir : 1 ACTION

Le joueur peut vendre, acheter et/ou échanger une ou plusieurs **découvertes** en fonction du nombre de pièces indiqué en bas à droite de la tuile.

Le **marché noir** accepte les pièces incomplètes.



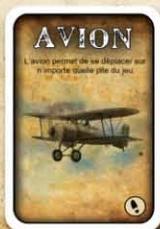
Valeur au marché noir



Jouer une carte avec / sans symbole ACTION

Le joueur peut utiliser une ou plusieurs de ces cartes **ÉVÉNEMENT** en main : il applique les effets et la durée indiqués immédiatement. Le texte de la carte prévaut sur les règles.

- Carte sans symbole **ACTION** = gratuit
- Carte avec symbole **ACTION** = 1 ACTION



Symbole ACTION



VIII. OBJECTIF SECRET

Chaque joueur peut tenter de réaliser les conditions de sa carte **OBJECTIF SECRET** :

- Elles sont réunies : il révèle cette carte et applique immédiatement les gains (pièces et/ou PR).
- Elles ne sont plus réalisables : il révèle cette carte, la défausse puis pioche une nouvelle carte **OBJECTIF SECRET**.

TABLE DES MATIÈRES

- I. MATÉRIEL
- II. BUT DU JEU
- III. PREMIER JOUEUR
- IV. PRÉPARATION DU JEU
- V. TOUR PRÉLIMINAIRE
- VI. DÉROULEMENT D'UN TOUR
- VII. GESTION DES ACTIONS
 - Se déplacer
 - Accéder à la cabane à outils
 - Utiliser le SONAR
 - Fouiller une pile
 - Donner une découverte au musée
 - Accéder au marché noir
 - Jouer une carte
- VIII. OBJECTIF SECRET



www.oldcasagames.fr
Les Laurents 07460 BEAULIEU

Le jeu a été fabriqué par les entreprises **ardéchoises** :
Vincent Jouret spécialiste en cartonnage
et **Fombon** imprimeur.



Bien plus qu'une boîte !

EXEMPLE DE PARTIE



GLOSSAIRE ARCHÉOLOGIQUE ET PALÉONTOLOGIQUE

Le Menhir

Un menhir est une pierre dressée, plantée verticalement. Il constitue l'une des formes caractéristiques du mégalithisme. La culture populaire a souvent associé les menhirs aux Celtes, ce qui est inexact puisque les menhirs existaient plusieurs milliers d'années avant l'arrivée des Celtes en Europe.

La Météorite

Une météorite est un corps solide naturel d'origine intersolaire (dans le système solaire) ou extrasolaire (à l'extérieur du système solaire) dont la traversée dans l'atmosphère n'a pas fait perdre toute sa masse et qui a atteint la surface de la Terre.

Tout au long des siècles, les météorites ont été vénérées comme des objets sacrés par différentes cultures et civilisations antiques.

Les Mérovingiens

Les Mérovingiens sont la dynastie qui régna du Ve au VIIe siècle.

Elle a été fondée par Clovis. Son nom vient de Mérovée (l'ancêtre semi-mythique de Clovis). C'est la première dynastie de France.

AIDE DE JEU

LE TOUR DE JEU :

- 1- piocher une carte **ÉVÈNEMENT**
- 2- effectuer 3 **ACTIONS** maximum
- 3- fin du tour, défausser les cartes > 3

LES ACTIONS

- Se déplacer
- Utiliser le **SONAR**
- Fouiller une pile
- Accéder au **marché noir**
- Jouer une carte avec le symbole **ACTION**

Si le joueur n'utilise aucune **ACTION** ci-dessus, il gagne 2 pièces.

Il peut également effectuer des actions gratuites et illimitées pendant son tour :

- Accéder à la **cabane à outils**
- Donner une **découverte** au **musée**
- Jouer une carte sans symbole **ACTION**

STRATE	RECHERCHE	OUTIL	CÔÛT de la PROSPECTION
HERBE	âge du bronze	aucun	gratuit
TERRE	préhistoire	PELLE	1 pièce
ROCHE	fossiles	PIOCHE	1 pièce
DINOSAURE	dinosaures	PINCEAU	1 pièce

LES FAMILLES

- HERBE**
 - 3 TRÉSORS DES PIRATES
 - 4 TRÉSORS DES CELTES
- TERRE**
 - 5 LE VILLAGE
 - 4 LE SAC DU CHASSEUR
- ROCHE**
 - 3 FOSSILES DE VÉGÉTAUX
 - 4 FOSSILES D'ANIMAUX

LES DINOSAURES



Tyrannosaure



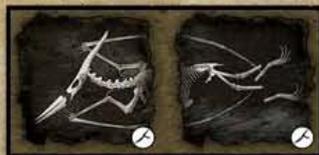
Tricératops



Pliosauure



Diplodocus



Ptéranodon

ARCHAEOLOGIA

TEMPLE DE LA RENOMMEE

Le Temple de la Renommée regroupe toutes les personnes qui ont participé au développement de ce jeu, à sa création et à son édition.

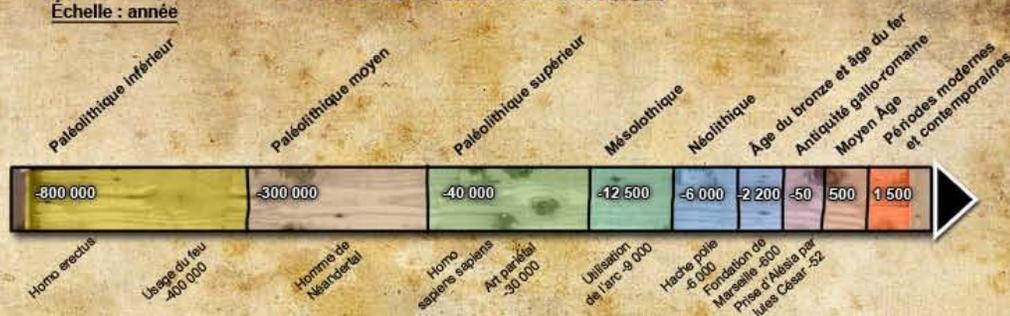
Sans tous ces grands Archéologues, Paléontologues et Aventuriers, l'histoire n'aurait pas eu la même saveur!

Merci à vous tous, et puisse ce jeu vous amuser autant qu'il m'a plu de le créer...

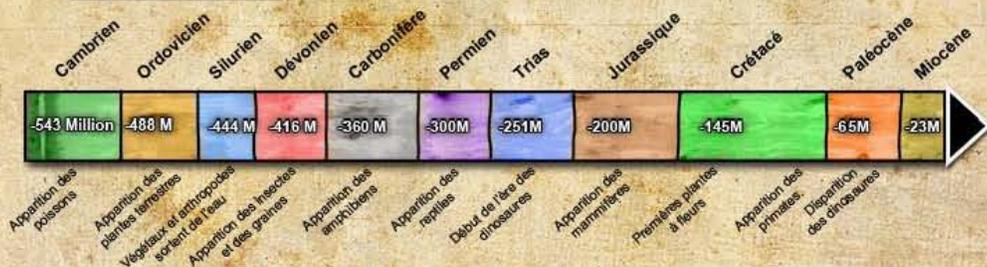
- | | | |
|---|--|-----------------------------------|
| Antonin, & Apolline Laffont | Tapimoket du Grimoire de l'Alchimiste | Jean et Roselyne Laffont |
| Muriel Pascal | Jérémie Vuillard | Clément & Thomas Laffont |
| Vince de Banne | Line Park Dutrait | Olivia Heise & ses vieux |
| Catherine Laffont | Les conseils d'Ithaque | Chris & Toscane Albarède |
| Dr U, Léonie & Natacha | Rémi, Juliette & Célia Chevalier | Nancy Huttel Armand |
| Emaly, Amande & Bast Ducos | Lioran Hélène & Philippe Attali | J. « Misahriel » Cazaux |
| Juliana Rouché | David, Enzo & Clément Montani | Romain Dautrety |
| Philippe Ribière | François de la Cocalière | Loïc Blanchet-Mazuel |
| Rabin des Bois | Jean Paul Mensah | Albin Seté |
| George Masson | Robynson Kuryzoé | Aurélien Pelletant |
| Alonso Rémy | Aloiska Isambart | Lilubell |
| Colin, Ethan, Céline & Damien Boyer | Xavérin Idrolik | Alexis Diakonoff |
| Monique & Régis Pascal | Laurence Van Snick | Gabriel l'intrepride |
| Joline, Bérénice & Yoann Cauvin | Benoît Doumont | Maia l'exploratrice |
| Asia, Manolo, Flavie & Fred Castaneda | Florian Lambert | Marie-Madeleine Vigier |
| Emilie, Vivien, Thibault, Alban, Lud & Mu Rodriguez | Bernard Giachello | Baptiste Gruzé |
| Charlie, Nini & Gaboulet | Armelle Ayrault | Joseph Larmarange |
| Stéphane Momencau (DJ Stheff) | Carole & Julien Cravero | Assurtourix |
| Laurent Hogan | Frédéric Cosson | Irène, Axel, Sengul & Augustin A. |
| Lilou & Lola Ranc | Maëva Szcrupak | Jérôme, Emilie, Gabrielle |
| Annaë, Eymeric & Lydie | Nils Braconier-Leclerc | Benjamin Margotton |
| Damien le congolais | Naëma Tilhac | Magalie Roux-Margotton Kolakia |
| Odal De la rune | Nicolas & Valentin Catilina | Alain & Nathalie Werlé |
| Paulpatine | Catherine, Léa & Fabien Lometti | Emmanuel Cellier |
| Quentin & Sylvie Laffont | Emmanuel & Sawsane Panizzi | Patrick Brun |
| Emile, Najat & Antoine St Pierre | Margarida Da Costa | Sylvain Béasse |
| Binch, Sandrine & Aaron Marmier | Charline Bernier | Frédéric & Christelle Lebot |
| Nicolas & Fabienne Crouzil-Spiteri | Julien Liger | Bastien Brunet |
| Thierry, Valérie, Fergus & Cyrus Raskin | Dominique Brunel | Denis Alvarez-Perez |
| Quentin Laffont | Léane Fournier | Jean-Baptiste Kerourédan |
| Mathys Jouan-Laffont | Vanessa Derieux, Maxence & Gilles | Marc & Marie-Laure Leny |
| Renaud Dias | Laurent Coudray | Dédey et Ricky |
| Cyrille Dallant | Aurélien Jaëcklé | Tanguy Coste |
| Déline Franceschi-Petit | Micmac85 | Pauline Constant |
| Astride Vaillant | Alexandre Mercier | Thierry de Furchh' |
| Benjamin Clément | Adriane, Fabien & Oréline Allois | Mr Christophe Chérel |
| Florent Gellenne | Camille Bardisa | Elyna et Nathan |
| Elisabeth Mahé | Lionel Biamonti | Alexandre & Vincent Divoi |
| Tiphaine & Guenhaël Raynaud de Lage | Frédéric Ormieres de Linkkipeli | Tigerbuck |
| Moreira Michaël | Mercredyz | Martin Szcrupak |
| Riviera Deriu Jennifer | Olivier & Anne-Pascale Blachère | Chris & Toscane Albarède |
| Charlotte & Julie Horny | Clémence & Héloïse Blachère | Anthony Vagner |
| Vivien Feger | Romane, Mathilde, Stéphanie & Philippe Saja | Sophie Merlin |
| Zoé Collard | Martine & Pierre Hemouss | Adan Joly |
| Agnieszka Dutkiewicz | Quentinthor | schorr stéphane |
| Mary Jurassic Rozier | Jean Jacques & Gabrielle Secher | Florian Lambert |
| Sylvain Indiana Daulin | Yannick Souchet | Ludvine Pellet |
| Mario & Jorge Da Costa | Pauline Régis | Kykie et Timmo |
| Arnaud Lemoine & Sylvie Corblin | Raphael Jones | Justine Pierozynska |
| Justin & Clément Minier | Oscar, Michka, Noé, Danie & Robert Combaluzier | Nicolas L'After Canot |
| Aurore & Romain Laffargue | Paul Libert | Lalex Andrea |
| Françoise Tardieu | Et c'est heureux car mon frère n'aime pas les épinards | Mözoyer Richard |
| Technicoss | Jacques, Anne marie, Léo, Adrien T | Simon Fihue |
| Denis Bouschon | Romane, Mathilde, Stéphanie & Philippe Saja | Pierre Hutin |
| Mia L'espérance | La Crapite, le Scooby, Madame mi et Boub | François Lambert |
| Nana & Greengo | Rebecca Tastrof | Rachid Chidou Haji |
| Bruno Suzanna | Martin & Nicolas Aubert | Marius Raoux |
| Cyrille Perronne | Anne, Chloé & Louise Jacquard | Dominique Hemouss |
| Aka, Jude, Maël & Angus | Martin, Charlotte, Julia, Manu & Steph Roux | Walter Thibaudeau |

FRISE CHRONOLOGIQUE

Échelle : année



Échelle : million d'années



La Vénus de Willendorf

La Vénus de Willendorf fut découverte en 1908 près du village de Krems en Autriche. Elle est aujourd'hui conservée au Musée d'Histoire Naturelle de Vienne.

Il s'agit d'une statuette calcaire datée aux environs de 23 000 ans avant l'ère chrétienne.

Elle mesure 11 cm de haut et les traces de pigments indiquent qu'elle était probablement peinte en rouge à l'origine.

L'Homme de Tautavel

L'Homme de Tautavel appartient à l'espèce Homo erectus qui a été le premier homme préhistorique à vivre en Europe, il y a 750 000 à 300 000 ans, avant l'Homme de Néandertal. On classe l'Homo erectus parmi les Pré-néandertaliens.

Il a été découvert en France en 1971 près du village de Tautavel, dans les Pyrénées-Orientales, par le paléo-anthropologue Henry de Lumley, dans une grande caverne appelée Caune de l'Arago.

L'Art rupestre

Il est la production d'images par peinture, sculpture ou gravure sur de la pierre. Cet art s'exprime sur la roche à l'air libre ou au fond des grottes les plus profondes.

Les peintures de la Caverne du Pont d'Arc en Ardèche sont estimées à plus de 30 000 ans avant J.C.

Le Proteroctopus

La plus vieille pieuvre du monde, découverte à la Voulte, permet de repousser à 160 millions d'années l'existence des octopodes! Le phénomène de fossilisation à la Voulte s'est effectué selon un processus unique et le Musée de Paléontologie créé en 1989 par Bernard Riou nous fait profiter de ces trouvailles.

Le Stromatolite

Les stromatolites sont des fossiles organiques, car bio-construits par des communautés bactériennes. Les plus vieux datent de 3,5 milliards d'années et sont parmi les plus anciennes roches fossiles d'origine biologique connues.