

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'acquièrent 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**.



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.

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**.

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



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



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		TRÉSORS DES PIRATES
		TRÉSORS DES CELTES
TERRE		LE VILLAGE
		LE SAC DU CHASSEUR
ROCHE		FOSSILES DE VÉGÉTAUX
		FOSSILES D'ANIMAUX

LES DINOSAURES



Tyrannosaure



Tricératops



Pliosaurus



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.

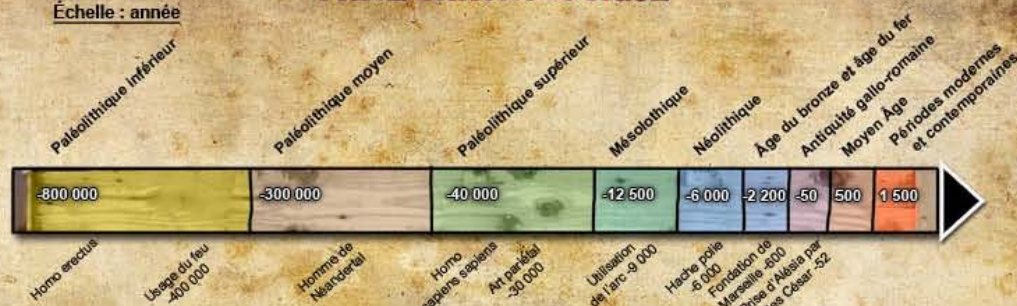
Sans tous ces grands Archéologues, Paléontologues et Aventuriers, l'histoire n'aurait pas eu la même saveur!

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

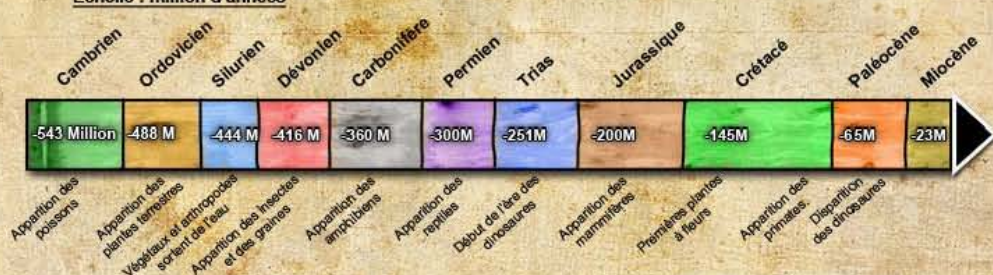
Antonin, & Apolline Laffont Muriel Pascal Vince de Banne Catherine Laffont Dr U, Léonie & Natacha Emaly, Amande & Bast Ducos Juliana Rouché Philippe Ribière Rabin des Bois George Masson Alonso Rémy Colin, Ethan, Céline & Damien Boyer Monique & Régis Pascal Joline, Bérénice & Yoann Cauvin Asia, Manolo,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