

Opération Archéo est un jeu de société coopératif d'enquête et de fouille archéologique. Ce document vous permet de découvrir le fonctionnement du jeu. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.operationarcheo.fr.

CONTENU



Dans la boîte

- ✓ 1 GRAND PLATEAU
- ✓ 6 FICHES D'ARCHÉOLOGUE
- ✓ 6 FICHES DE SITES ARCHÉOS
- ✓ 120 JETONS VESTIGE
- ✓ 36 CARTES OBJET
- ✓ 14 CARTES ÉVÈNEMENT
- ✓ 6 CARTES CAPACITÉS
- ✓ 1 PION PELLE MÉCANIQUE
- ✓ 1 LIVRET DE RÈGLES DU JEU INCLUANT 1 SCÉNARIO DE PARTIE
- ✓ 2 DÉS

Sur internet

- ✓ L'APPLICATION WEB, VOTRE MENEUR DE JEU VIRTUEL
- ✓ LE MANUEL D'ARCHÉOLOGIE
- ✓ DE NOMBREUX SCÉNARIOS DE PARTIE
- ✓ CODE DE TÉLÉCHARGEMENT INCLUS DANS LA BOÎTE

Synopsis



Bienvenue à Trifouilly-les-Oies, petit village typique du centre de la France. Les champs dessinés sur le plateau vont bientôt laisser place à une zone commerciale. Les sites archéologiques vont être détruits par le chantier de construction !

Le jeu est coopératif : les joueurs incarnent des archéologues et ils jouent en équipe pour compléter les objectifs de partie. Ils creusent le sol à la recherche de vestiges archéologiques. Leur but : identifier, dater et délimiter les sites cachés dans la zone de fouille, afin de les sauver de la destruction.

Archéologues

Chaque joueur incarne l'un des six archéologues : Anaïs l'ingénue, Franck le vieux de la vieille, Mélanie la dure à cuire, Raphaël le débrouillard, Séverine la cheffe d'équipe et Youssef le perfectionniste.

Chaque archéologue a ses points forts et possède des capacités spéciales pour améliorer ses actions, ou celles de ses camarades.



Challenge



Les joueurs forment une équipe. La limite de temps, la météo capricieuse et les événements imprévus sont autant de défis à surmonter. La météo est tirée au dé pour la durée du tour. Une carte événement est piochée à chaque tour, elle a des effets positifs ou négatifs et confronte les joueurs à des choix

moraux.

La limite de temps est matérialisée par le nombre de cartes événement dans la pioche : Quand il n'y a plus de cartes, la fouille est terminée. Les joueurs doivent donc mettre en place une stratégie et s'adapter aux imprévus pour accomplir les objectifs avant la fin de la fouille.

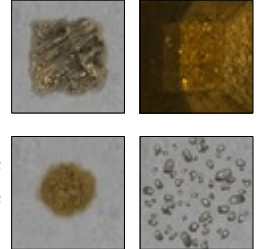


Déroulement de la partie

Au début du tour, les joueurs lancent le dé de météo, ils piochent un événement et placent le pion pelle mécanique sur la case de leur choix.

Chacun leur tour, ils utilisent l'un des outils de l'archéologue : pelle mécanique, pioche, truelle et spatule. Chaque outil a des effets différents et le jet de dé modifie la qualité du résultat. Gare aux échecs qui vous font détruire un vestige !

La pelle mécanique permet de creuser les cases du plateau à la recherche de vestiges. Certaines cases ne contiennent aucun vestige et des jetons marrons apparaissent sur le plateau. Certaines cases contiennent des vestiges et le plateau se parseme de jetons gris.



Les joueurs utilisent ensuite la pioche, la truelle et la spatule pour fouiller les vestiges et transformer les jetons gris en jetons jaunes. Peu à peu les taches se transforment en fossés, les cailloux deviennent des murs et des sols, et les sites commencent à se dessiner. Quel outil choisir ? La pioche pour fouiller vite en sacrifiant les objets archéologiques ? La spatule pour trouver le bon objet, au prix d'une lenteur exaspérante ?



Objets archéologiques

En fouillant à la spatule et à la truelle, les joueurs trouvent des cartes objet. Ces cartes leur permettent de dater les vestiges.

Les cartes objet sont classées par période et par famille. Compléter des familles d'objet fait partie des objectifs à atteindre pour gagner la partie.



Sites archéologiques

Le jeu contient de nombreux sites archéologiques de quatre périodes différentes : maison collective du Néolithique, temple gaulois, aqueduc romain, château-fort médiéval... Les sites sont constitués de jetons jaunes symbolisant les vestiges archéologiques : murs, fosses, fossés, sépultures, trous de poteaux, sols... Chaque site a une configuration de jetons différente.



Les joueurs ont à leur disposition une fiche récapitulant les sites présents dans le jeu et leurs particularités. En fonction de leurs découvertes, ils mettent en place une stratégie pour identifier, dater et délimiter les sites présents sur le plateau.



Scénarios

Les scénarios positionnent les sites sur les cases du plateau. Grâce à ce système, aucune partie ne se ressemble et les sites sont réalistes, avec des situations spécialement conçues pour créer un maximum de suspense et de plaisir. Ces scénarios peuvent être téléchargés gratuitement sous la forme de petits livrets imprimables. Pendant la partie, un joueur devient le Gentil Organisateur (GO). Il donne les réponses aux autres joueurs lorsqu'ils creusent le plateau.

Il est possible de jouer sans GO grâce à l'application web, utilisable gratuitement sur tous supports (tablette, ordi, smartphone...). L'appli web contient tous les scénarios existants. elle remplace le GO et elle donne les réponses pendant la partie, en fonction des actions réalisées par les joueurs. Il suffit d'une seule appli pour tout le groupe et elle ne remplace pas les supports de jeu physiques.

Jeu modulable

Opération Archéo s'adapte aux joueurs, pas le contraire. Il est jouable en solo (avec l'appli web) et jusqu'à six joueurs. Il propose deux versions des règles : Une version "Expert" et une version "Famille". La version famille simplifie certaines mécaniques pour faciliter l'apprentissage des règles.

Opération Archéo propose deux durées de partie : 30 ou 90 minutes. En partie longue, trois sites archéologiques sont cachés dans la zone de fouille. En partie courte, les joueurs jouent sur la moitié du plateau et ils cherchent un seul site archéologique. Les objectifs évoluent afin que la partie reste équilibrée.

Opération Archéo propose des scénarios classés en trois niveaux de difficulté : Facile, Difficile et Extrême. Chaque niveau propose de nouveaux défis : les sites archéologiques se recoupent, deviennent plus difficiles à identifier, sont incomplets et sortent partiellement de la zone de fouille ; des vestiges isolés n'appartenant à aucun site apparaissent, des vestiges du XXe siècle viennent perturber les sites... Plus la difficulté augmente, et plus l'expérience vécue par les joueurs se rapproche de la réalité, avec des situations inspirées de véritables fouilles archéologiques.

Les campagnes de scénarios, débloquables pendant la campagne de financement participatif, proposent un renouvellement complet de l'expérience de jeu : nouveaux sites, événements originaux, objectifs spéciaux, mécaniques de jeu inédites...

Convaincu ? [Achetez le jeu !](#)

Ludiquement,

Mathieu Baiget, archéologue, auteur d'Opération Archéo