

MUSÉE DE VALENCE SCÉNARIO SPÉCIAL FLASH FACILE +

Manuel réservé au Gentil organisateur

Ce scénario spécial pour le jeu de société **Opération Archéo** vous fera découvrir le patrimoine archéologique de la ville de **Valence** (Drôme). Il a été créé par **Ludiconcept**, en partenariat avec le **Musée de Valence**.

Le Musée de Valence, art et archéologie

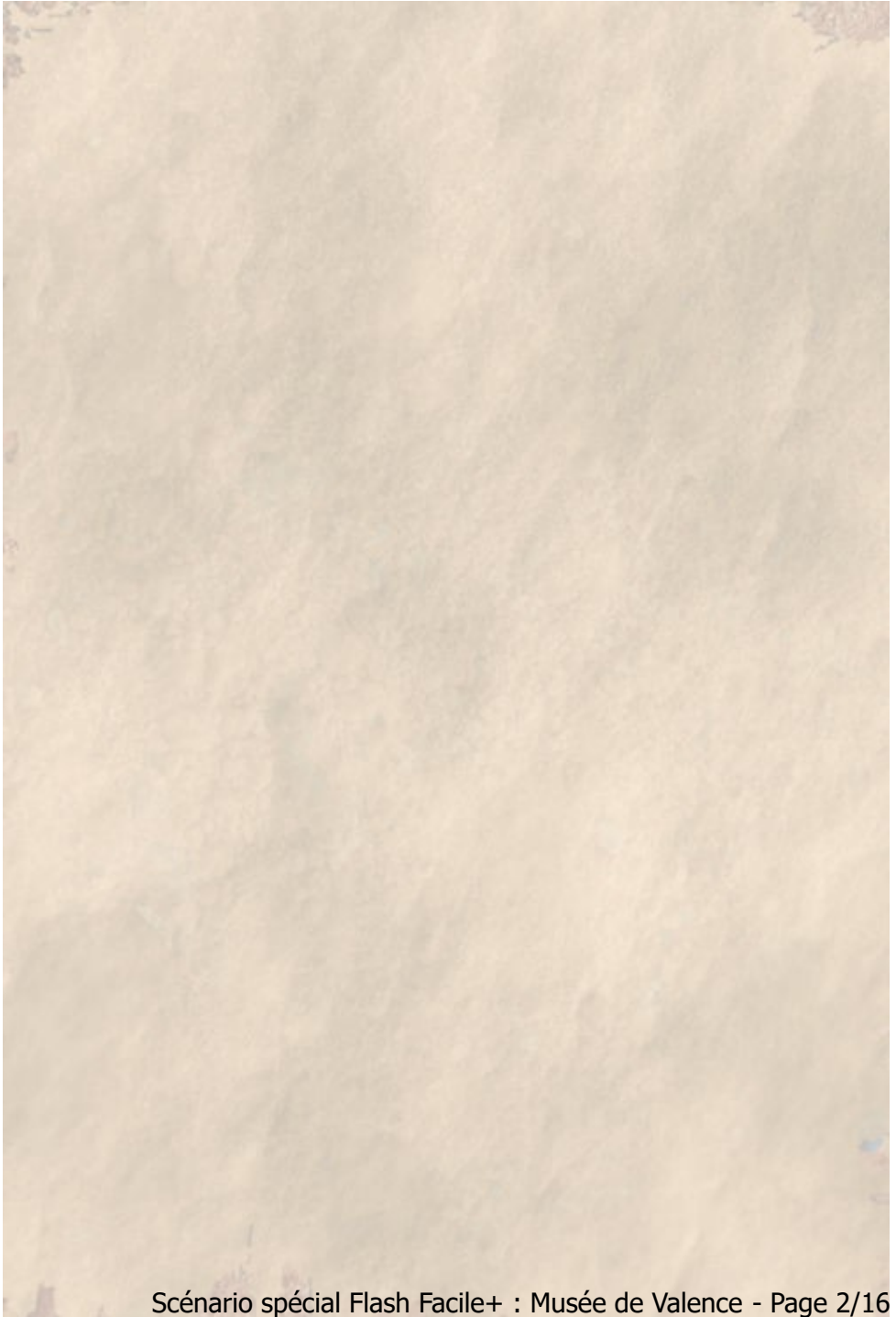
Les collections du musée de Valence sont installées dans l'ancien palais épiscopal rénové. Les visiteurs peuvent découvrir un espace de 4 750 m² en 35 salles d'exposition et, depuis la terrasse du Belvédère, un panorama exceptionnel à 360° sur la vallée du Rhône, l'Ardèche et le Vercors.

Avec plus de 1 500 objets, la section Archéologie retrace l'histoire des civilisations ayant occupé la Drôme et la moyenne vallée du Rhône. Le parcours est conçu comme un voyage chronologique inversé, de l'époque médiévale à la préhistoire en passant par l'histoire de la colonie romaine de *Valentia*. Deux rares et magnifiques mosaïques sont exposées dans une salle face à la cathédrale qui offre un large point de vue sur le Rhône.

La section Art propose plusieurs centaines d'œuvres – peintures, dessins, sculptures et arts décoratifs – depuis l'invention du paysage au XVI^e siècle jusqu'au regard des artistes modernes et contemporains. Dans deux salles dédiées, près de 120 œuvres d'Hubert Robert constituent l'une des plus importantes collections consacrées à l'artiste conservées dans un musée.

M Musée
de Valence
art et archéologie

www.museedevalence.fr



Explications sur le scénario

Ce scénario clé-en-main vous permet de jouer tout de suite et sans connexion internet. L'un des joueurs devient le Gentil Organisateur (GO) ; son rôle est de faire jouer les autres joueurs. Lorsque les joueurs utilisent des outils dans le jeu, le GO leur indique ce qu'ils trouvent dans les cases. Le résultat change selon l'outil utilisé. Les cases qui ne sont pas indiquées dans le scénario ne contiennent aucun vestige.

Ce **scénario spécial** fonctionne différemment d'une partie classique. Les sites et les objectifs sont différents et le scénario nécessite des Aides de jeu.

Durée : 45 minutes. Jouez en durée Flash sur tout le plateau.

Scénario Facile +. Vous pouvez simplifier en rajoutant des tours.

Gagner la partie (objectifs)

1. Délimiter le baptistère de la fin de l'Antiquité
2. Délimiter la résidence épiscopale de la fin de l'Antiquité
3. Délimiter la tour de l'évêque du Moyen-âge central
4. Fouiller et trouver un objet dans une fosse-silo du Moyen-âge central
5. Fouiller et trouver un objet dans une sépulture du Moyen-âge central

Victoire :	Accomplir 3 Objectifs
Victoire totale :	Accomplir 4 Objectifs
Victoire ultime :	Accomplir 5 Objectifs

Aides de jeu

Fournissez les aides de jeu imprimables aux joueurs. Elles contiennent des informations pour les aider à atteindre les objectifs :

- ✓ Liste des sites archéologiques
- ✓ Carnet de fouilles du début du XX^e siècle

Téléchargez les aides de jeu sur www.operationarcho.fr/scenarios

































Informations à donner aux joueurs










Selon l'outil utilisé par les joueurs, le GO donne des informations différentes.





































- ↘ Pelle mécanique :
 - ✓ Si la case est présente dans le scénario : Jeton gris
 - ✓ Si la case est absente du scénario : Jeton marron
- ↘ Pioche : Jeton jaune
- ↘ Truelle : Jeton jaune + 0 à 3 objets (selon résultat du joueur)
- ↘ Spatule : Période
 - ✓ N = Néolithique ancien
 - ✓ F = Âge du F
 - ✓ A = Antiquité
 - ✓ M = Moyen-âge central
 - ✓ X = XXe siècle
 - ✓ En difficulté Extrême, certains vestiges peuvent avoir deux périodes : dans ce cas, le GO donne les deux et le joueur choisit.





































Lire les règles du jeu pour plus d'informations

Réponses case par case





































Case	Gris	Jau ne	Dat	Objet 1	Objet 2	Objet 3
A7			A	Spatule-sonde	Estampille	Assiette sigillée
A8			A	Spatule-sonde	Bol en terra nigra	Epingle à cheveux
A9			A	Feuille de boucher	Fibule	Estampille
B6			A	Feuille de boucher	Epingle à cheveux	Epingle à cheveux
B7			A	Dolabre	Bol en terra nigra	Bol en terra nigra
B8			A	Estampille	Perle "Melon"	Feuille de boucher
B9			A	Spatule-sonde	Spatule-sonde	Fibule
B10			A	Dolabre	Epingle à cheveux	Spatule-sonde
C6			A	Spatule-sonde	Feuille de boucher	Perle "Melon"
C7			A	Bol en terra nigra	Dolabre	Fibule
C8			A	Fibule	Spatule-sonde	Perle "Melon"
C9			A	Spatule-sonde	Epingle à cheveux	Feuille de boucher
C10			A	Assiette sigillée	Epingle à cheveux	Fibule
C12			A	Assiette sigillée	Perle "Melon"	Perle "Melon"
C13			A	Estampille	Epingle à cheveux	Bol en terra nigra
C14			A	Assiette sigillée	Epingle à cheveux	Fibule


















C17			A	Bol en terra nigra	Bol en terra nigra	Estampille
C18			A	Fibule	Dolabre	Estampille
C19			A	Feuille de boucher	Epingle à cheveux	Feuille de boucher
D6			A	Epingle à cheveux	Feuille de boucher	Spatule-sonde
D7			A	Perle "Melon"	Bol en terra nigra	Dolabre
D8			A	Assiette sigillée	Dolabre	Feuille de boucher
D9			A	Perle "Melon"	Bol en terra nigra	Estampille
D10			A	Dolabre	Perle "Melon"	Epingle à cheveux
D12			A	Assiette sigillée	Perle "Melon"	Epingle à cheveux
D13			A	Dolabre	Spatule-sonde	Spatule-sonde
D14			A	Feuille de boucher	Perle "Melon"	Fibule
D17			A	Epingle à cheveux	Estampille	Estampille
D18			M	Cruche	Oule (pot)	Pichet
D19			A	Estampille	Epingle à cheveux	Perle "Melon"
D20			M	Lampe à suif	Pointe de flèche	Tirelire
E7			A	Dolabre	Feuille de boucher	Estampille
E8			A	Feuille de boucher	Epingle à cheveux	Fibule
E9			A	Feuille de boucher	Assiette sigillée	Assiette sigillée

E12			A	Feuille de boucher	Estampille	Spatule-sonde
E13			A	Dolabre	Bol en terra nigra	Feuille de boucher
E14			A	Bol en terra nigra	Fibule	Fibule
E17			A	Epingle à cheveux	Dolabre	Perle "Melon"
E18			A	Estampille	Estampille	Assiette sigillée
E19			A	Dolabre	Perle "Melon"	Assiette sigillée
E20			M	Tirelire	Faucille	Pichet
F1			M	Lampe à suif	Lampe à suif	Tirelire
F2			M	Pointe de flèche	Tirelire	Oule (pot)
F3			M	Cruche	Cruche	Faucille
F4			M	Pichet	Faucille	Pichet
F12			A	Estampille	Assiette sigillée	Perle "Melon"
F13			A	Dolabre	Feuille de boucher	Perle "Melon"
F14			A	Epingle à cheveux	Perle "Melon"	Fibule
F17			A	Assiette sigillée	Perle "Melon"	Spatule-sonde
F18			M	Lampe à suif	Pointe de flèche	Lampe à suif
F19			A	Perle "Melon"	Feuille de boucher	Estampille
G1			M	Clef de serrure	Clef de serrure	Lampe à suif

G2			M	Lampe à suif	Broche de tisserand	Pichet
G3			M	Pichet	Clef de serrure	Clef de serrure
G4			M	Tirelire	Pichet	Cruche
G12			A	Perle "Melon"	Fibule	Dolabre
G13			A	Feuille de boucher	Dolabre	Spatule-sonde
G14			A	Fibule	Epingle à cheveux	Bol en terra nigra
G17			A	Feuille de boucher	Fibule	Feuille de boucher
G18			A	Estampille	Perle "Melon"	Fibule
G19			A	Assiette sigillée	Spatule-sonde	Feuille de boucher
G20			M	Oule (pot)	Lampe à suif	Tirelire
H1			M	Broche de tisserand	Cruche	Broche de tisserand
H2			M	Tirelire	Oule (pot)	Tirelire
H3			M	Pointe de flèche	Lampe à suif	Pointe de flèche
H4			M	Pointe de flèche	Pichet	Broche de tisserand
H12			A	Bol en terra nigra	Epingle à cheveux	Bol en terra nigra
H13			A	Bol en terra nigra	Dolabre	Estampille
H14			A	Dolabre	Fibule	Bol en terra nigra
H17			A	Dolabre	Spatule-sonde	Epingle à cheveux

H18			A	Fibule	Assiette sigillée	Feuille de boucher
H19			A	Feuille de boucher	Dolabre	Spatule-sonde
I1			M	Cruche	Tirelire	Faucille
I2			M	Oule (pot)	Faucille	Pointe de flèche
I3			M	Cruche	Pointe de flèche	Clef de serrure
I4			M	Broche de tisserand	Cruche	Pichet
I12			A	Spatule-sonde	Feuille de boucher	Bol en terra nigra
I13			A	Feuille de boucher	Epingle à cheveux	Fibule
I14			A	Spatule-sonde	Assiette sigillée	Feuille de boucher
I17			A	Perle "Melon"	Estampille	Dolabre
I18			A	Estampille	Perle "Melon"	Bol en terra nigra
I19			A	Estampille	Dolabre	Assiette sigillée
J1			M	Broche de tisserand	Lampe à suif	Lampe à suif
J2			M	Lampe à suif	Broche de tisserand	Cruche
J3			M	Oule (pot)	Lampe à suif	Oule (pot)
J4			M	Pointe de flèche	Lampe à suif	Faucille
J12			A	Assiette sigillée	Assiette sigillée	Estampille
J13			A	Dolabre	Spatule-sonde	Spatule-sonde

J14			A	Fibule	Assiette sigillée	Dolabre
J15			A	Feuille de boucher	Épingle à cheveux	Feuille de boucher
J16			A	Spatule-sonde	Assiette sigillée	Bol en terra nigra
J17			A	Perle "Melon"	Perle "Melon"	Bol en terra nigra
J18			A	Perle "Melon"	Feuille de boucher	Dolabre
J19			A	Assiette sigillée	Spatule-sonde	Bol en terra nigra
K7			M	Broche de tisserand	Clef de serrure	Clef de serrure
K9			M	Pointe de flèche	Tirelire	Lampe à suif
K12			A	Bol en terra nigra	Dolabre	Épingle à cheveux
K13			A	Épingle à cheveux	Fibule	Dolabre
K14			A	Spatule-sonde	Spatule-sonde	Feuille de boucher
K15			A	Bol en terra nigra	Spatule-sonde	Dolabre
K16			A	Dolabre	Estampille	Estampille
K17			A	Perle "Melon"	Feuille de boucher	Estampille
K18			A	Spatule-sonde	Dolabre	Bol en terra nigra
K19			A	Spatule-sonde	Dolabre	Bol en terra nigra
L5			M	Pointe de flèche	Oule (pot)	Broche de tisserand
L12			A	Fibule	Estampille	Spatule-sonde

L13			A	Perle "Melon"	Epingle à cheveux	Fibule
L14			A	Feuille de boucher	Fibule	Epingle à cheveux
L15			A	Epingle à cheveux	Fibule	Estampille
L16			A	Estampille	Feuille de boucher	Perle "Melon"
L17			A	Feuille de boucher	Assiette sigillée	Bol en terra nigra
L18			A	Estampille	Assiette sigillée	Fibule
L19			A	Dolabre	Bol en terra nigra	Epingle à cheveux
M5			M	Tirelire	Tirelire	Pointe de flèche
M8			M	Oule (pot)	Tirelire	Faucille

RÉSULTAT DE FIN DE PARTIE



- ◆ Délimiter le baptistère : A6, A10, E6, E10
- ◆ Délimiter la résidence épiscopale : C12, C19, L12, L19
- ◆ Délimiter la tour de l'évêque : F1, F4, J1, J4
- ◆ Fouiller et trouver un objet dans une fosse-silo : K7, K9, L5, M5, M8
- ◆ Fouiller et trouver un objet dans une sépulture : D18, D20, E20, F18, G20

EXPLICATIONS DE FIN DE PARTIE

Le baptistère, la résidence épiscopale, la tour de l'évêque, les fosses-silos et le cimetière médiéval sont cinq sites archéologiques proches du Musée de Valence, dans le centre-ville. Valence existe depuis la période romaine. En 2000 ans d'existence, elle a été construite, modifiée et reconstruite à de multiples reprises. De nombreux sites et bâtiments se superposent et se succèdent dans cette zone : balnéaires, odéon, aula, maisons, église, cathédrale, remparts et bien d'autres !

Le baptistère est construit à la fin de l'Antiquité, au V^e et au VI^e siècle. C'est un bâtiment en forme de croix. Trois fois par an, l'évêque y baptise les chrétiens adultes en les plongeant dans une cuve remplie d'eau, la cuve baptismale. Le bâtiment perdure au moins jusqu'au XII^e siècle. Le rite du baptême évolue durant ces longs siècles : au Moyen-âge, les prêtres baptisent les bébés peu après leur naissance pour s'adapter à l'augmentation de la population et au risque de mortalité infantile.

La résidence épiscopale est construite au V^e siècle. C'est un ensemble de bâtiments aménagés autour d'une cour rectangulaire. Elle contient deux balnéaires avec *praefurnium* (salle contenant des fours à bois pour chauffer l'eau), *apodyterium* (vestiaires), *frigidarium* (piscine d'eau froide), *tepidarium* (piscine d'eau tiède) et *caldarium* (piscine d'eau chaude). Certaines salles sont construites sur des hypocaustes, des pilettes en terre cuite entre lesquelles l'air chaud circule pour chauffer l'eau par en-dessous. Au VI^e ou VII^e siècle, un incendie ravage la résidence épiscopale.

La tour de l'évêque, également appelée tour épiscopale, est construite au XI^e ou au XII^e siècle non loin de la cathédrale. Cette tour ressemble à un donjon bien que ses murs ne soient pas assez épais pour servir de défense. Le donjon, symbole de puissance, permet à l'évêque de s'affirmer face aux nobles. Au Moyen-âge, les rivalités entre le clergé et la noblesse sont fréquentes ! La tour est toujours visible de nos jours. Pour l'observer, rendez-vous au Musée de Valence ! La tour est conservée dans les murs du musée, notamment dans la salle 11, où une fenêtre est visible.

Les fosses-silos datent du XI^e et du XII^e siècle. Ces trous creusés dans le sol servent à entreposer le grain. L'obscurité, l'absence d'oxygène et la fraîcheur empêchent les insectes et les moisissures de proliférer et permettent de conserver le blé, l'avoine ou l'orge. Après avoir été

abandonnées, ces fosses-silos ont servi de poubelle pour le palais épiscopal. On y a retrouvé les restes de repas copieux et variés : viandes, poissons, céréales, légumes et fruits.

Le cimetière médiéval recoupe en partie la résidence épiscopale de l'Antiquité. Au Moyen-âge, les morts sont enterrés près des lieux de culte pour bénéficier de la protection de Dieu. Les tombes de ce cimetière sont installées à côté de la cathédrale de Valence et de deux autres églises proches. Elles datent principalement du XII^e et du XIII^e siècle. Le cimetière est abandonné vers 1700 et il est remplacé par la Place des Ormeaux.

Le **carnet de fouilles** fourni dans les aides de jeu est inspiré du véritable carnet de fouilles de l'archéologue valentinois Marius Adolphe Villard. Les deux illustrations d'objets ont été peintes à l'aquarelle par ses soins dans les années 1900. Elles proviennent d'un carnet conservé à la Médiathèque publique et universitaire de Valence.

Marius Adolphe Villard (1843-1915) fait carrière comme architecte voyer (en charge des rues et routes) à Valence. Passionné d'Histoire, d'Archéologie et de sa ville natale de Valence, il intègre la Société d'Archéologie et de Statistique de la Drôme (SASD) en 1884. Il en devient le vice-président en 1909 et publie de nombreux articles dans le bulletin de la SASD. Ses derniers travaux portent sur la Valence antique.

Lexique

Aula : Grande cour intérieure d'un bâtiment dans l'Antiquité.

Balnéaires : Bains publics ou privés avec plusieurs piscines froides et chaudes.

Baptistère : Bâtiment religieux souvent en forme de croix dans lequel les chrétiens pratiquent le baptême.

Fosse : Trou creusé dans le sol pour récupérer de la terre, ou pour servir de poubelle.

Fosse-silo : Trou creusé dans le sol pour entreposer et conserver du grain.

Odéon : Salle de spectacle antique pour le chant, la poésie et la musique.

