

OPÉRATION ARCHÉO SCÉNARIO NOUVEAUX DÉFIS : FLASH DIFFICILE SPÉCIAL - EYNE

Aides de jeu pour les joueurs

Ce scénario spécial pour le jeu de société **Opération Archéo** vous fera découvrir la balade archéologique de la vallée d'Eyne (Pyrénées-Orientales). Il a été créé par **Ludiconcept**, en partenariat avec la **commune d'Eyne**.

Balade archéologique d'Eyne

La **balade archéologique d'Eyne** est située au coeur de la Cerdagne, dans les Pyrénées-Orientales. Elle vous propose un riche patrimoine archéologique avec dolmens, pierre dressée et ponts médiévaux. En longeant la vallée, vous découvrirez de magnifiques paysages champêtres façonnés par la main de l'homme. La promenade d'une durée de 2h30 est accessible à tous, avec un faible dénivelé.



Au village d'Eyne, la **Maison de la Vallée** vous accueille toute l'année pour vous informer et vous proposer de nombreuses activités : expositions, animations, sorties nature, boutique de produits locaux... Venez les rencontrer après la balade !

Explications sur les aides de jeu

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

Les **aides de jeu** sont utilisées par les joueurs pendant la partie pour les aider à enquêter et à accomplir les objectifs. Imprimez et fournissez ces aides de jeu au groupe au moment de commencer la partie.

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

Scénario Difficile. Vous pouvez simplifier en rajoutant des tours de jeu.

Règles spéciales

Regardez bien les **aides de jeu**, elles contiennent des **indices importants**.

Certains vestiges peuvent être de **datation « inconnue »** : **aucun objet** ne sera trouvé à l'intérieur. Astuce : Il n'y a pas d'objets dans les murs.

Certains sites peuvent avoir **plusieurs périodes**.



Dans ce scénario, le jeton « sol » symbolise les sols mais aussi les tumulus.



Dans ce scénario, le jeton « mur » symbolise les murs mais aussi les dalles de pierre des sites mégalithiques et les murs de soutènement.

Ne tenez pas compte des objectifs de partie « normaux ». Ce scénario a des **objectifs spéciaux** (voir plus bas).



Lors de votre action, vous pouvez vous imposer un ou plusieurs **malus de -1** au résultat du dé pour cocher autant de cases dans une **zone de prospection**. Chaque zone de prospection entièrement cochée rapporte des Points de Victoire.

Gagner la partie (objectifs)

Pour gagner, obtenez un maximum de Points de victoire.

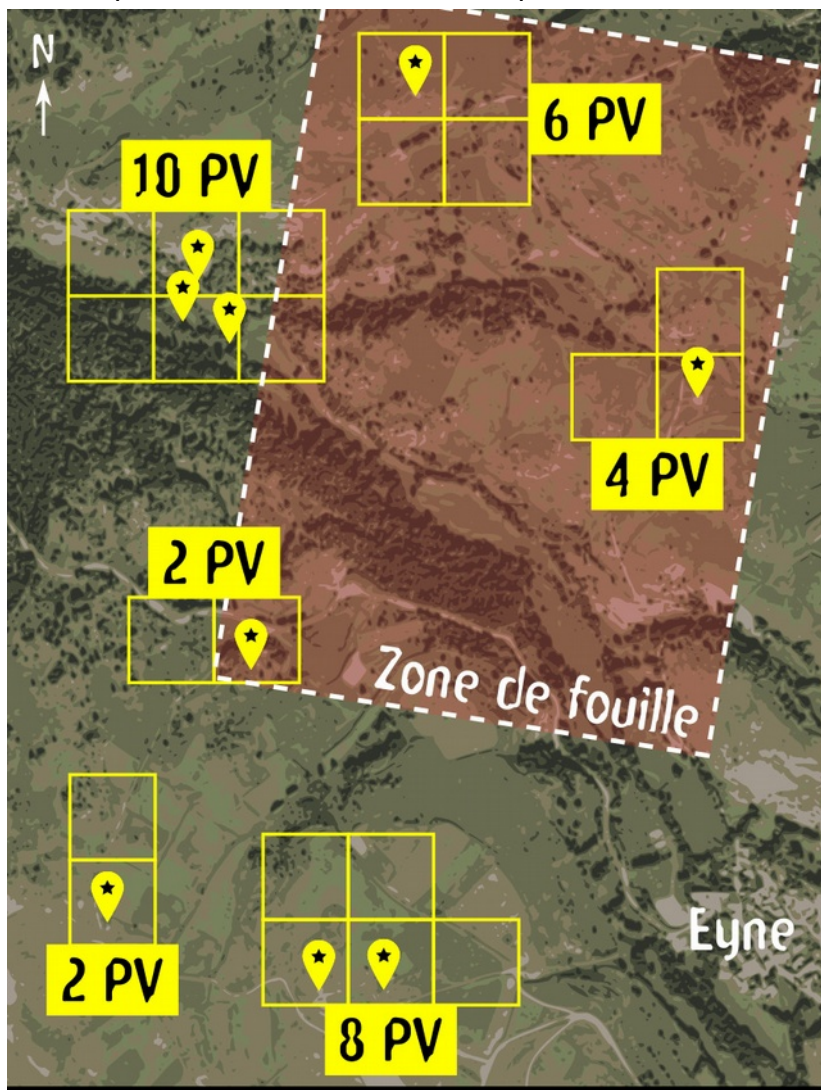
Victoire :	50 Points de Victoire
Victoire supérieure :	75 Points de victoire
Victoire totale :	100 Points de Victoire

Chaque objectif accompli vous rapporte des Points de Victoire.

Objectif	Points de Victoire
Trouver la période d'un site (certains sites ont plusieurs périodes. Vous devez y trouver au moins un objet de la période concernée)	5 (par période)
Identifier un site	10
Délimiter un site	10
Compléter une famille d'objets	5
Prospecter <u>entièrement</u> une zone (cocher toutes les cases de la zone)	2 à 10 (selon les zones)

Zones de prospection

Imposez-vous -1 au Score d'action pour cocher 1 case

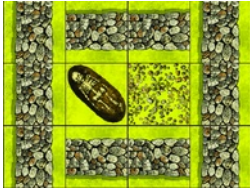
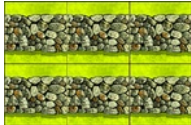
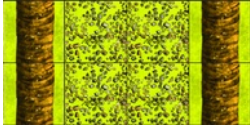

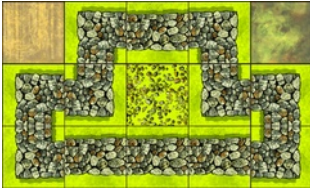


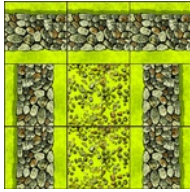
 Sites archéologiques

PV Points de Victoire

Liste de sites archéologiques

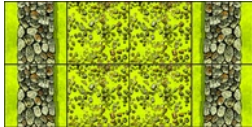
La zone de fouilles contient 2 à 7 sites archéologiques faisant partie de la liste ci-dessous.

 <p>Exemple de coffre sans son tumulus</p>	<p>Coffre de Lo Pou : Coffre en pierre constitué de deux dalles mégalithiques et de deux murets en pierres sèches, entouré d'un petit tumulus. Au centre, une sépulture.</p>
 <p>Section de mur</p>	<p>Mur de soutien de la Voie royale : Mur de soutien de la route surplombant la rivière Eyne. Double rangée de pierres pour la solidité.</p>
 <p>Section de voie</p>	<p>Via Cerdana : Voie romaine construite par les Romains pour traverser la Cerdagne et les Pyrénées, utilisée également pendant le Moyen âge.</p>
 <p>Exemple de carrière</p>	<p>Carrière de Lo Port : Tranchée et/ou fosses réalisées pour récupérer des pierres dans le sous-sol rocheux.</p>
 <p>Exemple de pile de pont</p>	<p>Pont de la rivière Eyne : Ce pont permet d'enjamber la rivière Eyne. Il est constitué de deux piles de pierre en forme de trapèze.</p>



Exemple de dolmen
sans son tumulus

Dolmen d'Els Pascarets : Dolmen constitué de trois dalles mégalithiques sur trois côtés, entouré d'un tumulus.



Ruelle centrale
entourée de murs

Village de Lo Port : Village constitué d'au moins deux maisons en pierre avec une ruelle centrale.

Lexique

Coffre (tombe) : Tombe rectangulaire dont les parois ont été renforcées avec quatre murets de pierre ou dalles mégalithiques.

Dolmen : Sépulture mégalithique. La chambre funéraire dans laquelle sont placés les morts est constituée de trois dalles de pierre posées verticalement, avec une quatrième dalle horizontale pour former le toit. Le dolmen est recouvert d'un tumulus qui disparaît souvent avec le temps.

Mégalithe : Monument construit avec de très grosses pierres.

Pile de pont : Pilier en bois ou en pierre qui supporte le pont. Les anciens ponts sont souvent détruits par le temps. On retrouve souvent uniquement les fondations des piles.

Prospection : En archéologie, la prospection est le fait de rechercher de nouveaux sites archéologiques. La prospection pédestre permet de repérer les objets archéologiques remontés à la surface par les labours ou les trous de taupe. Une concentration d'objets à un même endroit signale un site archéologique.

Sépulture : Tombe dans laquelle on enterre le(s) mort(s).

Tumulus : Gros tas de terre et de pierres recouvrant certaines sépultures.