



OPÉRATION ARCHÉO NOUVEAUX DÉFIS CAMPAGNE 1 (DIFFICILE)

Aide de jeu pour les joueurs

Cette **campagne de scénarios** a un fonctionnement particulier. Les règles du jeu et objectifs spéciaux vous permettent de vivre une expérience de jeu différente.

La campagne 1 regroupe 6 scénarios difficiles avec une histoire suivie, comme une série en six épisodes. Jouez toute la campagne avec la même équipe. Vous pouvez vous interrompre entre chaque scénario.

Durée : 90 minutes par scénario. **Difficulté** : Difficile. **Règles** : Expert.

Histoire

L'autoroute A774 sera bientôt construite. En prévision des travaux, vous êtes chargés de réaliser des diagnostics archéologiques.

Votre rapport de diagnostic permettra au SRA (Service Régional de l'Archéologie) de décider si les terrains nécessitent une fouille archéologique. Votre travail permettra de sauver tous ces sites de la destruction !

Gagner la partie (objectifs spéciaux)

Sauvez un maximum de sites de la destruction en permettant au SRA de prescrire une fouille archéologique. Un site est sauvé et une fouille est prescrite si vous parvenez à **identifier, dater et délimiter** le site. Sinon, le site est perdu.

Sites sauvés en fin de campagne		Niveau atteint
Avec recharge budget	Sans recharge budget	
Moins de 13 sites	Moins de 10 sites	Archéologue de pacotille
14 à 16 sites	11 à 13 sites	Archéologue débutant
17 à 19 sites	14 à 16 sites	Archéologue professionnel
20 à 22 sites	17 à 19 sites	Archéologue chevronné
/	20 à 22 sites	Archéologue de génie

Règles spéciales

- ◆ Vous avez un **budget global commun** pour toute la durée de la campagne. Ce budget vous permet de faire des achats. Voir plus bas.
- ◆ Chaque scénario représente l'une des zones que vous devez diagnostiquer. Chaque scénario peut contenir **3 ou 4** sites archéologiques.
- ◆ Jouez chaque scénario normalement, sauf les points suivants : Ne placez aucune carte événement dans la pioche. Ne piochez pas de carte « Esprit d'équipe ». Pour jouer, vous achetez des tours de jeu avec votre budget.
- ◆ Choisissez bien votre archéologue : vous le garderez pour toute la durée de la campagne.
- ◆ Pour gagner, vous devez **identifier, dater et délimiter** un maximum de sites.
- ◆ Chaque famille d'objets complétée vous fait gagner un **budget supplémentaire de 2000 €** en fin de scénario.
- ◆ Chaque site sauvé (identifié, daté et délimité) vous fait gagner un **budget supplémentaire de 5000 €** en fin de scénario.
- ◆ **Réussissez les défis** pour gagner du budget supplémentaire.

Remerciements

Merci aux bêta-testeurs Jonathan Sperandio et Franck Blanche.

Budget de la campagne

Utilisez votre budget pour acheter du matériel et du temps de jeu pendant la partie. Votre budget est de **80 000 €** pour toute la durée de la campagne (les 6 scénarios) et pour toute l'équipe. Vous gagnez du budget supplémentaire à chaque site sauvé, à chaque famille d'objets complétée, et en réussissant des défis.

Recharge de budget : Si vous tombez à court de budget, vous pouvez bénéficier d'une recharge de budget de 30 000 €. Si vous utilisez cette recharge, vous perdrez des points dans le calcul de votre niveau d'archéologue en fin de partie.

Vous pouvez faire des achats n'importe quand, avant ou pendant le scénario. Vos achats sont utilisables immédiatement mais ne sont pas rétroactifs : vous ne pouvez pas faire un achat pour annuler un événement que vous venez de piocher, par exemple.

Conseil : Prévoyez au moins 30 000 € d'achats en tours de jeu par scénario.

Description	Coût	Durée
1 tour de jeu	1000 € par <u>archéologue</u> en jeu	1 tour
Assurance intempéries Premium	5 000 €	Campagne
Recherche en archives	5 000 €	Campagne
Barnum	5000 €	Campagne
Carte « Esprit d'équipe »	5000 € + 1000 € par carte déjà possédée	Campagne *
Pompe à eau	4000 €	Campagne
Changement d'équipe	2000 €	Immédiat
Description	Coût	Durée
Cadenas sécurisé	1000 €	1 utilisation

Gardiennage	1000 €	1 scénario
Défrichage	1000 €	1 scénario
Déminage	1000 €	1 scénario
Pelle mécanique supplémentaire	5000 €	1 scénario
Céramologue	1000 €	1 scénario
Lithicien	1000 €	1 scénario
Spécialiste du verre	1000 €	1 scénario
Spécialiste du métal	1000 €	1 scénario
Archéologue funéraire	2000 €	1 scénario

Tour de jeu : A tout moment, vous pouvez acheter un ou plusieurs tours de jeu supplémentaires. Retirez le coût de votre budget, ajoutez au hasard 1 carte événement dans la pioche et remélangez. Attention, le coût dépend du nombre d'archéologues (à 2 joueurs, chacun joue 2 archéologues). Les tours de jeu sont utilisables d'un scénario sur l'autre : notez les tours de jeu achetés et non utilisés. Un tour commencé est perdu à la fin du scénario.

Assurance intempéries Premium : La météo ne peut pas être « Orage ». En cas de 6, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat. Cumulable avec la carte Esprit d'équipe « Assurance intempéries ». Durée : toute la campagne.

Recherche en archives : La première fois que vous trouvez un objet du Moyen Âge central ou plus récent, ajoutez 2 jetons sur la carte Esprit d'équipe de votre choix (ou 1 jeton sur 2 cartes). Cette carte doit avoir un effet à utiliser. La recherche en archives se déclenche 1 fois par scénario maximum. Durée : toute la campagne.

Barnum : Cette grande tente occupe une zone de 4x4 cases. Dans cette zone, les actions sont immunisées contre les effets négatifs de la météo, ont

un bonus de +1 au dé. Il est impossible d'utiliser la pelle mécanique ou de la déplacer sous le barnum. Pendant le scénario, un joueur peut s'infliger -3 au résultat de son action. A la fin de son action, il installe le barnum où il veut sur le plateau (utilisez les cylindres de couleur pour matérialiser la zone du barnum). Une fois que le barnum est installé, vous pouvez déplacer le barnum de 2 cases en vous infligeant -1 au résultat de votre action (répétable à volonté, votre score d'action ne peut pas descendre en dessous de 1). Durée : toute la campagne.

Carte « Esprit d'équipe » : Vous pouvez choisir la 1ère carte comme vous voulez. Pour les suivantes, piochez au hasard 3 cartes « Esprit d'équipe » et gardez celle de votre choix. Vous pouvez en posséder 5 maximum. Le prix augmente en fonction du nombre de cartes que vous avez déjà achetées. Durée : toute la campagne pour les cartes achetées. * Les cartes gagnées lors d'événements ou grâce à des capacités durent seulement le temps du scénario. Les cartes ayant des effets activables se rechargent au début de chaque scénario.

Pompe à eau : Retournez une carte capacité face cachée pour annuler l'effet d'une carte événement « réseau d'eau arraché » ou « Inondation ». Durée : toute la campagne.

Changement d'équipe : Chaque joueur peut remplacer son archéologue par l'archéologue de son choix. Si l'ancien personnage avait sa carte capacité face cachée, le nouveau personnage également. Durée : effet immédiat.

Cadenas sécurisé : L'événement « Cambriolage de conteneur » n'a aucun effet. Le cadenas sécurisé est détruit après utilisation (il sert une seule fois). Durée : toute la campagne ou jusqu'à utilisation.

Gardiennage : Les événements « Pillage » et « Cambriolage de conteneur » n'ont aucun effet. Durée : 1 scénario.

Défrichage : Les forêts coûtent 1 seule case pour être creusées à la pelle mécanique. Durée : 1 scénario.

Déminage : L'événement « Obus de la 1ère guerre mondiale » n'a pas d'effet. Chaque fois que vous trouvez un objet en métal (bronze, fer...), lancez un dé : si le résultat est 1 ou 2, l'objet est perdu (il a été détruit lors du déminage). Durée : 1 scénario.

Pelle mécanique supplémentaire : L'événement « Pelle mécanique en panne » n'a aucun effet. Chaque action de pelle mécanique réussie permet

de creuser une case supplémentaire. Durée : 1 scénario.

Céramologue : Lorsque vous trouvez un objet en céramique que vous avez déjà, lancez un dé : si vous faites 4 ou +, remplacez-le par un autre objet en céramique de la même période. Durée : 1 scénario.

Lithicien : Lorsque vous trouvez un objet en pierre ou en silex que vous avez déjà, lancez un dé : si vous faites 4 ou +, remplacez-le par un autre objet en pierre ou en silex de la même période. Durée : 1 scénario.

Spécialiste du verre : Lorsque vous trouvez un objet en verre ou en pâte de verre que vous avez déjà, lancez un dé : si vous faites 4 ou +, remplacez-le par un autre objet en verre ou en pâte de verre de la même période. Durée : 1 scénario.

Spécialiste du métal : Lorsque vous trouvez un objet en métal que vous avez déjà, lancez un dé : si vous faites 4 ou +, remplacez-le par un autre objet en métal de la même période. Durée : 1 scénario.

Archéologue funéraire : Chaque fois que vous fouillez une sépulture à la pioche ou à la truelle, vous pouvez effectuer une action de spatule gratuite sur un jeton gris à maximum trois cases de distance de cette sépulture. Durée : 1 scénario.

Défis

Réussissez les défis pendant la campagne pour gagner du budget supplémentaire ! Chaque défi peut être réalisé une seule fois. Cochez une case chaque fois que vous réalisez une des conditions du défi. Le budget devient disponible dès que le défi est réussi.

Archéologie funéraire						5000 €
Fouillez 6 sépultures						
Sépulture	Sépulture	Sépulture	Sépulture	Sépulture	Sépulture	Sépulture

Conservation préventive							5000 €
Complétez une famille d'objets de chaque période							
Néo ancien	Néo moyen	Néo final	Bronze final	Âge du Fer	Antiquité	Haut Moyen Âge	Moyen Âge central

Abnégation								5000 €
Infligez-vous « gratuitement » 8 malus de -1 à votre résultat d'action								
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1

Dépollution						3000 €
Trouvez 6 objets contemporains ou très récents (papier d'alu...)						
1	1	1	1	1	1	1

Apprentissage par l'échec					3000 €
Faites 5 échecs critiques (1 au résultat de l'action)					
Echec critique	Echec critique	Echec critique	Echec critique	Echec critique	Echec critique

Archéologie du bâti			3000 €
Fouillez 3 seuils de porte (peu importe la période)			
Seuil	Seuil	Seuil	

Par tous les temps					3000 €
Subissez 2 orages, 2 averses et 2 gels					
Orage	Orage	Averse	Averse	Gel	Gel

Zone archéologique préservée 1					3000 €
Sauvez 4 sites archéologiques dans le même scénario					

Zone archéologique préservée 2					3000 €
Complétez 6 familles d'objets dans le même scénario					

Expert de la pioche			3000 €
Faites 3 actions de pioche avec un résultat d'action de 6			
Pioche à 6	Pioche à 6	Pioche à 6	

Expert de la spatule			3000 €
Faites 3 actions de spatule avec un résultat d'action de 6			
Spatule à 6	Spatule à 6	Spatule à 6	

Découverte incroyable			3000 €
Parvenez à identifier le « machin bizarre » de l'événement du même nom (en gagnant l'action de truelle gratuite)			

Carnet de fouille

Notez ci-dessous votre budget et vos résultats. Attention, certains achats durent toute la campagne, d'autres seulement le temps d'un scénario.

BUDGET

Achat / Budget supp.	Prix	Budget restant
Budget de départ :		80 000 €

RÉSULTAT SCÉNARIO : PETIT CLOS

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉSULTAT SCÉNARIO : MARGOILLE

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉSULTAT SCÉNARIO : PIERRE LEVÉE

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉSULTAT SCÉNARIO : LES BOURGONS

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉSULTAT SCÉNARIO : LE PLECH

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉSULTAT SCÉNARIO : ROC EN TUF

Site 1				Site 2			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

Site 3				Site 4 ?			
Identification :				Identification :			
Datation :				Datation :			
Délimitation :				Délimitation :			
Familles d'objets :				Familles d'objets :			

RÉCAPITULATIF DES RÉSULTATS

Scénario	Site 1 +5000 €	Site 2 +5000 €	Site 3 +5000 €	Site 4 ? +5000 €	Familles x2000 €
Petit Clos					
Margoille					
Pierre levée					
Les Bourgons					
Le Plech					
Roc en Tuf					

Nombre total de sites sauvés :		x 5000 €
Nombre total de familles complétées :		x 2000 €

