

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# ARCHEOLOGIC

YOANN LEVET  
PAULINE DETRAZ



MATÉRIEL	2
MISE EN PLACE	4
PRINCIPE ET BUT DU JEU	6
PRÉSENTATION DE L'APPLICATION	7
TOUR DE JEU	8
1- Déplacez le Viseur.	
2- Choisissez votre question et dépensez du temps.	
3- Utilisez l'Archéoscope pour obtenir la réponse.	
JE PENSE AVOIR TROUVÉ !	12
MODE SOLO	14
MODE EXPERT	15
SOLUTIONS	16
CRÉDITS	20

40' | 1-4 | 12+  
**Ludonaute**



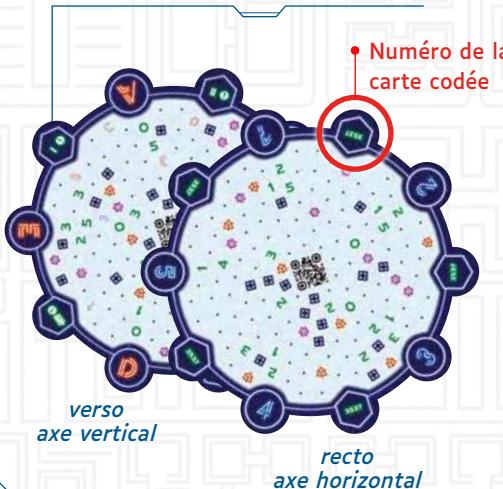
# MATÉRIEL



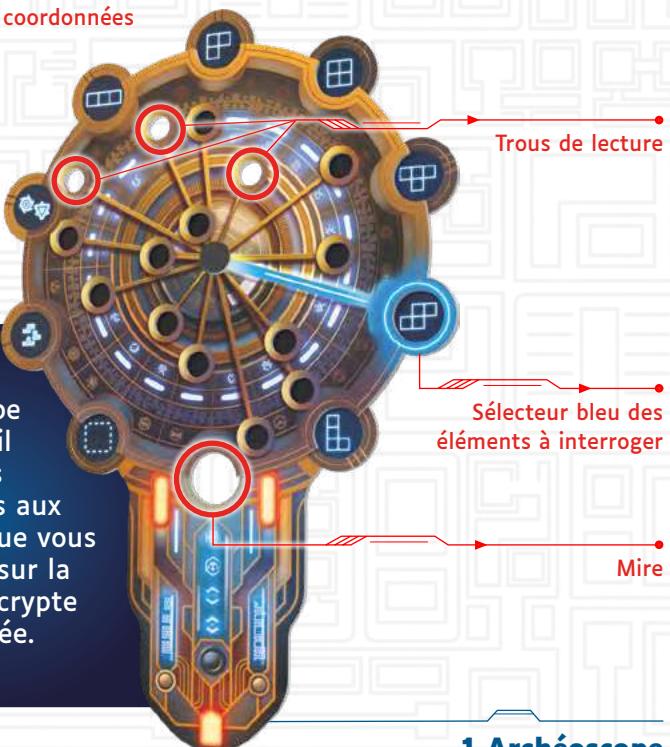
**1 plateau Cité**  
Le lieu à cartographier

## 28 cartes codées

Les indices laissés par les Anciens



L'Archéoscope est l'appareil qui a toutes les réponses aux questions que vous vous posez sur la quête. Il décrypte la carte codée.



**1 Archéoscope**  
(en 2 morceaux à assembler grâce au clip avant la première partie)  
Un appareil hyper sophistiqué qui lit les cartes codées

## 1 Roue Indices de départ



## 1 jeton Viseur

L'axe du plan visée par l'Archéoscope

- Piste de temps
- Cercle des coordonnées

## Pour chaque Archéologue (x4) :

### 6 tuiles Bâtiment différentes :

(verso à la couleur de l'Archéologue)

Les bâtiments de la Cité dont les Anciens ont parlé dans leurs écrits

4 grands Bâtiments formés de 4 cases



- Case Sans risque +
- Case Piège brûlant ⚡
- Case Piège tranchant ⚔



### Feuilles de notes



### 8 jetons Piège

Pour vous aider dans votre réflexion

## ASSEMBLAGE

Prenez soin de bien évidrer les petits trous de l'Archéoscope.



### 1 plateau Plan

(composé de 25 zones)

Le plan vierge de la Cité que vous allez compléter

### 1 pion Temps

Le temps que vous passez à rassembler les informations

face recto Recherche



face verso Vérification



Aide de jeu au verso



### 2 paravents

Parce que les autres n'ont pas besoin de suivre votre chemin de pensée...

## APPLICATION



Flashez !

Une Web application est disponible pour jouer à ArcheOlogic, elle fournit une expérience de jeu un peu différente mais elle n'est pas nécessaire pour jouer.

Lisez les encarts APPLICATION pour en apprendre plus.

# MISE EN PLACE

Recevez le matériel associé à votre Archéologue : 1 paravent, 1 Plan, 6 Bâtiments, 1 pion Temps, 8 jetons Piège ainsi qu'1 feuille de notes et munissez-vous de stylos non fournis. Placez votre Plan, votre feuille de notes et les 6 Bâtiments derrière votre paravent afin qu'ils restent invisibles aux autres. Si vous jouez à moins de 4, remettez le matériel inutile dans la boîte.

Prenez une carte codée au hasard, c'est votre quête pour cette partie ; elle contient toutes les informations pour cartographier la Cité. Vous pouvez remettre les autres cartes codées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

## INDICES DE DÉPART

Chaque indice de départ 1 vous donne l'emplacement d'un Piège d'un des Bâtiments. À vous de trouver au fil du jeu quel est ce Bâtiment.

Décidez ensemble du nombre d'indices de départ :

- Ⓐ de 3 indices : pour des parties plus difficiles,
- Ⓑ à 5 indices : pour des parties plus faciles.

Placez la carte codée sous la Roue Indices de départ.

Tournez la carte pour faire apparaître le symbole Indice 1 dans la mire hexagonale en bas de la Roue. Lisez à voix haute les 3 éléments (*1 coordonnée composée d'une Lettre et d'un Chiffre, et 1 symbole Piège*) qui constituent l'indice afin que chaque Archéologue en prenne connaissance (et le note).

Pour découvrir le deuxième indice, tournez la carte sous la Roue jusqu'à faire apparaître le symbole Indice 2 dans la mire hexagonale. Puis lisez à nouveau les 3 éléments.

Répétez l'opération jusqu'à révéler le nombre d'indices voulu.

*Exemple d'indice : Ⓐ, 1, □ = il y a un symbole □ à l'intersection de la colonne Ⓐ et de la ligne 1.*

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner un ou deux indices de plus aux Archéologues novices et ainsi avoir un niveau de difficulté différent selon les personnes durant la même partie.

Placez le plateau Cité au centre de la table, sur la face Multijoueur ou Solo selon le mode de jeu choisi, et le Viseur sur l'axe 1.

Placez les pions Temps, face Recherche visible, au hasard sur les premières positions de la piste, en commençant à haut gauche par la position pointée par le sablier, un pion par position. Si vous jouez à 3 par exemple, placez un pion Temps sur chacune des trois premières positions.

Placez l'Archéoscope à portée de main.

## APPLICATION

Vous pouvez utiliser l'application pour découvrir les indices de départ correspondant à votre quête ; pour cela entrez le numéro de la carte codée après avoir lancé la partie.



4



*À chaque partie,  
la carte choisie  
vous propose une  
nouvelle quête.*



2



3



5

*Les indices de départ vous permettront  
de débuter votre déduction plus  
facilement. Vous tâtonnerez moins et  
votre victoire sera plus rapide.*



*Une Cité dans la montagne a été découverte... Mais nul ne veut s'y aventurer sans avoir cartographié les lieux ! Voilà enfin une mission pour vous, Archéologue à la logique implacable. Pour vous aider, vous disposez d'un Archéoscope, seul instrument de recherche capable de déchiffrer les cartes codées laissées par les Anciens.*

*Récoltez des indices puis faites appel à votre esprit de déduction pour les relier et ainsi établir le plan de ce lieu mystérieux... Attention, sans plan exact, votre exploration pourrait se révéler mortelle.*

*À vous de jouer !*

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque carte codée correspond à un agencement unique des Bâtiments de la Cité, que vous allez reconstituer sur votre Plan à l'aide de 6 tuiles à votre disposition.

Votre objectif est d'être la première ou le premier à trouver l'agencement exact. La position **ET** l'orientation des Bâtiments seront prises en compte.

Pour vous aider, vous avez à votre disposition l'Archéoscope, instrument de recherche sophistiqué et infaillible. Posez-lui vos questions et il vous donnera des indices précieux sur la position des Bâtiments, des pièges, sur les zones vides...

Cependant interroger l'Archéoscope vous prendra du temps, d'autant plus que la question est complexe. Soyez malin et posez les bonnes questions. Utilisez votre sens de la déduction et votre logique pour placer les Bâtiments le plus rapidement possible.

### CONCERNANT LE PLACEMENT DES BÂTIMENTS

- Les Bâtiments doivent tous être posés sur la même face, celle qui montre les cases Piège et Sans risque. *Non, vous ne pouvez pas les mettre sur l'autre face pour les faire rentrer !*
- Les Bâtiments ne peuvent pas déborder du Plan de 5x5.
- Les 6 Bâtiments doivent être posés sur le Plan.
- Il y a, sur l'ensemble des Bâtiments, 4 cases Piège tranchant ☰ et 4 cases Piège brûlant ☷.
- Il y a en tout sur le Plan 3 zones vides, sans Bâtiment.



# PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

Comme vous le verrez tout au long des règles, l'Application vous permet de jouer à tous les modes de jeu, en solo ou en multi-joueur.

Pour lancer une nouvelle partie, rendez-vous sur la page d'Accueil et cliquez sur **Lancer une partie**.

Entrez le numéro de la carte codée et cliquez sur le mode choisi : normal ou expert (*voir page 15*).



# TOUR DE JEU

Dans ArcheOlogic, vous ne jouez pas dans un ordre précis, mais en fonction de la position des pions sur la piste du temps.

Ainsi c'est votre tour de jouer lorsque votre pion est **en dernière position sur la piste**. Alors, vous devez poser une question qui vous fera perdre du temps et donc avancer votre pion.

Au début du jeu l'Archéologue dont le pion est placé sur la position indiquée par la flèche commence. Puis ce sera le tour de l'Archéologue dont le pion est sur la position suivante, **dans le sens des aiguilles d'une montre**, et ainsi de suite.

## Exemple

*Alex joue d'abord et avance de 4 cases, puis Robin joue et avance de 3 cases et enfin Charlie joue mais n'avance que de 2 cases. Le pion de Charlie est toujours en dernière position après ce tour de jeu. Elle rejoue donc immédiatement. Ça sera ensuite au tour de Robin.*

Il se peut que vous jouiez plusieurs tours de suite si votre pion est toujours en dernière position après votre tour.

**IMPORTANT :** Lorsque vous avancez votre pion Temps pour indiquer votre dépense en temps, vous ne comptez jamais les positions occupées par les pions adverses. Ainsi il ne peut jamais y avoir 2 pions sur la même position.



**Chacun de vos tours, même consécutifs, se décompose en 3 étapes :**

## 1- DÉPLACEZ LE VISEUR.

À chaque début de tour, l'axe sur lequel vous allez poser votre question change **automatiquement**. Avancez le jeton Viseur d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau Cité. Les Lettres correspondent aux colonnes de votre Plan, les Chiffres aux lignes.

*L'axe de visée de l'Archéoscope change à chaque tour.*

## 2- CHOISISSEZ VOTRE QUESTION ET DÉPENSEZ DU TEMPS.

○ **Déterminez la question** que vous voulez poser à l'Archéoscope : vous **pouvez** choisir de modifier la position du Viseur et vous **devez** choisir l'élément à interroger (Bâtiments, Piège, Zone vide). Ces deux choix déterminent le coût en temps de votre question.

**Choisissez éventuellement de modifier la position du Viseur pour un axe qui vous convient mieux :**

coût :



- Déplacez le Viseur d'un cran supplémentaire dans le sens des aiguilles d'une montre.

coût :



- Déplacez le Viseur sur l'axe de votre choix, n'importe où sur le Cercle des coordonnées.

*Vous pouvez changer le point de vue de l'Archéoscope mais la reprogrammation prend du temps.*

○ **Avancez votre pion** sur la piste de Temps d'autant de positions que le coût total de la question.

*Exemple*



**Choisissez un des éléments ci-dessous à interroger sachant qu'ils ont un coût différent :**

coût :



✚ Combien de Bâtiments différents y a-t-il sur l'axe choisi ?  
*La réponse sera un chiffre compris entre 1 et 5.*

□ Combien de zones vides y a-t-il sur l'axe choisi ?  
*La réponse sera un chiffre compris entre 0 et 3.*

coût :



▢ ─ Quelles cases d'un petit Bâtiment donné y a-t-il sur l'axe choisi ?  
*La réponse sera entre 0 et 3 symboles.*

▽ ☰ Quelles cases de Pièges y a-t-il sur l'axe choisi ?  
*La réponse sera entre 0 et 3 symboles.*

coût :



▢ □ ─ ─ Quelles cases d'un grand Bâtiment donné y a-t-il sur l'axe choisi ?  
*La réponse sera entre 0 et 3 symboles.*

*Certaines informations sont plus longues à obtenir que d'autres.*

*Le pion d'Alex est en dernière position, c'est donc à son tour de jouer. Alex décide de sa question, elle sera : quelles cases du □ y a-t-il sur l'axe 1 ?*

*Alex avance le Viseur d'un cran supplémentaire pour le placer sur l'axe 1 souhaité, ce qui lui coûte 1 temps ↗ et choisit d'interroger le □ ce qui lui coûte 3 temps ↗↗↗.*

*Cette question a un coût total de 4 temps ↗↗↗↗, Alex doit donc avancer son pion Temps de 4 positions sur la Piste de Temps.*

### 3- UTILISEZ L'ARCHÉOSCOPE POUR OBTENIR LA RÉPONSE.

Prenez d'abord l'Archéoscope et placez le Sélecteur bleu sur la position correspondant à l'élément interrogé.

Prenez ensuite la carte codée, tournez-la du côté de l'axe indiqué sur le plateau Cité par le pion Viseur (Lettre ou Chiffre) et placez-la à l'arrière de l'Archéoscope, en faisant apparaître cet axe dans la mire. Prenez soin de bien caler la carte avec l'Archéoscope en vous aidant des formes arrondies sur le bord des deux objets pour les ajuster l'un par rapport à l'autre.

Il est important de régler l'Archéoscope **d'abord**, avant de positionner la carte, afin de ne pas voir d'autres informations par mégarde.

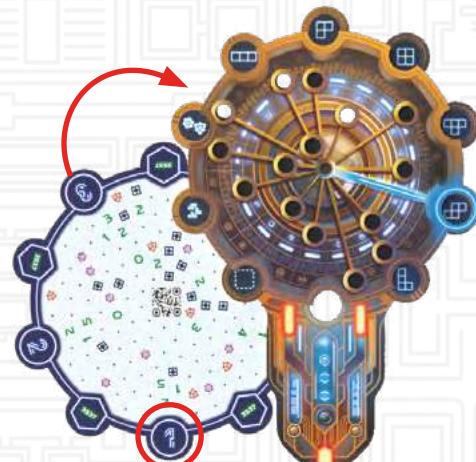
*Notez que vous pouvez, à tout moment durant la partie, vérifier la réponse d'une question posée précédemment.*

*Exemple*

Alex place le sélecteur bleu sur le  qui correspond à l'élément choisi précédemment.



Alex prend la carte codée de la partie en cours et place l'axe  dans la mire, en faisant attention à bien faire coïncider les formes arrondies de l'Archéoscope et de la carte.



Et voici la réponse que fournit l'Archéoscope à Alex :



La réponse donnée par l'Archéoscope montre ici qu'il y a une case du Bâtiment  Sans risque  et une case Piège tranchant  sur l'axe  indique qu'aucune autre case de ce Bâtiment n'est présente sur cet axe.

## LECTURE DE LA RÉPONSE FOURNIE PAR L'ARCHÉOSCOPE.

- **Si la question porte sur un Bâtiment**, l'Archéoscope laisse apparaître 3 trous dans lesquels vous pouvez voir soit un symbole Sans risque ☐, Piège brûlant ✘ ou Piège tranchant ☗ pour chacune des cases du Bâtiment présentes sur cet axe, soit rien du tout. *Notez que l'orientation des Pièges brûlants sur le Plan n'est pas à prendre en compte quand on place un bâtiment.*
- **Si la question porte sur les Pièges**, l'Archéoscope laisse apparaître 3 trous dans lesquels vous pouvez voir soit un symbole Piège brûlant ✘ ou Piège tranchant ☗ pour chacune des cases Piège présentes sur cet axe, soit rien du tout. Aucune information n'est donnée sur les cases Sans Risque ☐.
- **Si la question porte sur le nombre de Bâtiments différents**, l'Archéoscope laisse apparaître 2 trous avec, dans l'un d'eux, un chiffre indiquant le nombre de Bâtiments présents sur cet axe.
- **Si la question porte sur le nombre de zones vides**, l'Archéoscope laisse apparaître 2 trous avec, dans l'un d'eux, un chiffre indiquant le nombre de zones vides présentes sur cet axe.

*N'oubliez pas de noter, et de noter correctement, ces précieuses informations sur votre feuille de notes. Grâce à elles, vous allez pouvoir, petit à petit, reconstruire le plan de la Cité.*

*La façon de prendre des notes est libre mais nous vous conseillons de noter les réponses soit par ligne ou par colonne, soit par question.*

Réponses possibles fournies par l'Archéoscope selon la carte codée à la question :

Quelles cases du Bâtiment ☒ y a-t-il sur la colonne ☗ ?

Exemple

● 3 trous vides

Aucune case du Bâtiment ☒ ne se trouve sur la colonne ☗.



● 1 trou vide + 1 icône Piège brûlant ✘ + 1 icône Case Sans risque ☐

La case Piège brûlant ✘ et la case centrale Sans Risque ☐ se trouvent sur la colonne ☗ et aucune autre case du Bâtiment ☒ ne se trouve sur la colonne ☗.



● 2 trous vides + 1 icône Piège brûlant ✘

La case Piège brûlant ✘ se trouve sur la colonne ☗, et aucune autre case du Bâtiment ☒ ne se trouve sur la colonne ☗.



# JE PENSE AVOIR TROUVÉ !

Si, au début de votre tour, vous pensez avoir trouvé l'agencement exact des Bâtiments sur le Plan, retournez votre pion Temps sur sa face Vérification ♀ et avancez-le de 4 positions (toujours sans compter les positions des pions adverses). **Ceci remplace la totalité de votre tour, vous n'avancez pas le Viseur, vous ne posez pas de question.**

Placez les Bâtiments selon votre déduction derrière votre paravent. Puis laissez les autres Archéologues jouer jusqu'à ce que votre pion soit à nouveau en dernière position.

*Vous entrez dans la Cité à la découverte de ses trésors. En sortirez-vous indemne ?*

## APPLICATION

Pour valider votre solution utilisez ce livret de règle ou la web app. Scannez le QR code au centre de la carte codée puis cliquez sur Proposer une solution.

## SI VOUS JOUEZ SANS LA WEB APP

Quand vient à nouveau votre tour, vérifiez si votre agencement correspond à la solution donnée à la fin de ce livret (*page 16 à 19*). Le numéro de la quête est écrit sur la carte codée.

Si c'est le cas, la partie s'arrête et vous avez gagné ! Bravo !

*Vous sortez de la Cité les bras remplis de reliques. Votre place dans le panthéon des archéologues est assurée.*

Sinon, tant pis pour vous ! Vous avez perdu et êtes éliminé de la partie.

*Vous avez été trop fébrile et vos erreurs dans l'élaboration du Plan vous empêchent de sortir. La Cité gardera votre dépouille à jamais.*

Les autres Archéologues poursuivent la quête. Si personne ne trouve la solution, la partie est perdue ! Il faudra vous entraîner davantage à ArcheOlogic.





## APPLICATION

Quand vient à nouveau votre tour, reproduisez l'agencement qui correspond à votre solution en faisant glisser les Bâtiments sur le plan de votre écran, puis validez. Notez que pour changer l'orientation d'un Bâtiment, il vous suffit de cliquer dessus.

Si vous avez gagné, la partie s'arrête ! Bravo !

*Vous sortez de la Cité les bras remplis de reliques. Votre place dans le panthéon des archéologues est assurée.*

Sinon, l'application vous indique les Bâtiments correctement placés en vert, et ceux qui ne le sont pas en rouge.

Alors, vous jouez immédiatement un nouveau tour. Retournez votre pion sur sa face Recherche. Vous pouvez soit jouer un tour normal, soit proposer une nouvelle solution en dépensant à nouveau 4 temps.

*Vous avez été trop fébrile et vos erreurs dans l'élaboration du Plan vous ont fait perdre du temps pour tester cette mauvaise configuration.*

Avec les autres Archéologues vous poursuivez la quête jusqu'à trouver la solution.



# MODE SOLO

## MISE EN PLACE

Prenez le plateau Cité et placez-le face Mode Solo visible.

Placez votre pion Temps sur le 0 de la piste de temps, face Recherche visible.

Notez les 3 indices de départ.

Placez le Viseur sur l'axe de votre choix.

## TOUR DE JEU

Le jeu se joue exactement comme le mode multi-joueur à l'exception de la règle suivante : lorsque vous interrogez l'Archéoscope, pour chaque symbole Piège ( $\nabla$  ou  $\otimes$ ) que vous voyez apparaître, avancez le Viseur d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

## FIN DE PARTIE

Si vous avez réussi à trouver le bon agencement des Bâtiments, bravo, vous méritez d'ors et déjà le titre d'**apprenti Archéologue**.

Vous remarquerez que sous chaque Solution sont renseignés 2 nombres, ils vont déterminer votre niveau de réussite.

Comptez le nombre de cases parcourues par votre pion Temps à la fin de la partie.

Si cette valeur est inférieure ou égale au nombre le plus grand, mille bravos, vous êtes un Archéologue **confirmé**. Si cette valeur est inférieure ou égale au nombre le plus petit, le monde s'incline, vous êtes une Archéologue **chevronnée**.



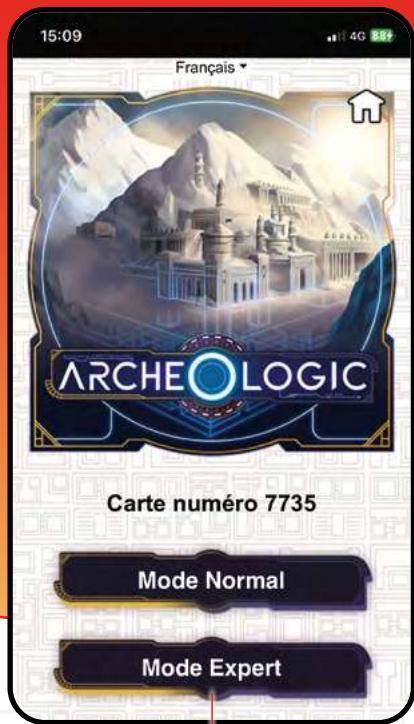
## APPLICATION

Vous pouvez également jouer au mode solo avec l'application. Scannez le QR code au centre de la carte codée, notez les indices de départ donnés en cliquant sur **Voir les indices de départ**.

Quand vous pensez avoir trouvé, cliquez sur **Proposer une solution**, et comparez votre score à celui de l'application.

# MODE EXPERT

## APPLICATION



Il existe une version experte du jeu pour une rejouabilité infinie (*ou presque*) et une difficulté augmentée.

Le mode Expert propose un autre type d'indices, plus compliqués à interpréter. Il est nécessaire de se rendre sur l'application pour avoir accès à ces indices.

Contrairement au mode normal, vous ne scannez pas le QR code au centre de la carte codée. Flashez le QR code ci-contre pour vous rendre sur la page d'accueil, puis après avoir lancé la partie et entré le numéro de la carte codée, sélectionnez le mode Expert pour accéder à ces indices de départ expert.

Pour une même carte, les indices experts changent d'une partie sur l'autre.

**Ce mode peut se jouer en solo ou en multi-joueur.**

Carte numéro 7735

Choisissez une partie experte

1 2 3

306 : ☐☐☐ est totalement plus à droite que ☐☐☐.

A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102



18 ————— 27



19 ————— 29



19 ————— 29

## SOLUTIONS



20 ————— 31



20 ————— 32



20 ————— 32



21 ————— 33



21 ————— 33



21 ————— 34



21 ————— 34



21 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 —————— 36



22  30



23 ————— 37



23  38



23 38



23 ————— 39



24  40



24  40



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 41



25 ————— 41

# CRÉDITS

**Auteur**

Yoann Levet

**Illustratrice**

Pauline Detraz

**Éditeur**

Ludonaute

[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)

[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)

Copyright 2023 Ludonaute

– Tous droits réservés

