

ARCHEO[®]

5-9
ans

1-5

20min

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Le passé se cache sous vos pieds. En équipe, partez à la découverte du site de fouilles pour retrouver les fossiles enfouis sous terre. Mais attention, la route est semée d'embûches !

Fouillez et coopérez pour **reconstituer les 5 plateaux Fossile** et récolter les **10 étoiles** cachées, avant que vos pelles ne soient toutes cassées.

MATÉRIEL



1 terrain de fouilles à 4 niveaux de profondeur



Face pelle



Face pelle cassée

11 cartes Pelle recto-verso



Une pelle ventouse



5 jetons Brouette



4 tuiles Découverte



1 jeton
Cailloux



2 œufs
cassés

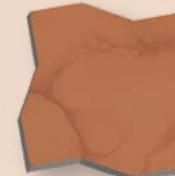


1 œuf à 2 étoiles

50 tuiles Terrain



25 tuiles Sable



25 tuiles Terre

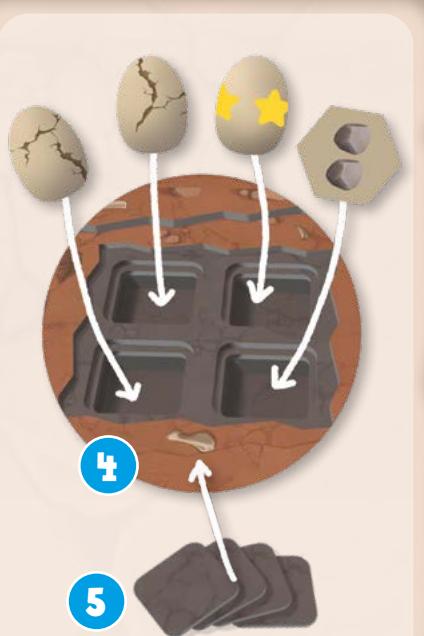


5 plateaux Fossile

MISE EN PLACE

- 1 Placez la boîte de jeu au centre de la table.
- 2 Soulevez le terrain de fouilles grâce à l'encoche. Disposez les 5 plateaux Fossile entre les joueurs.
Prenez la pelle ventouse. Sortez les cartes.
- 3 Distribuez un jeton Brouette  à chaque paléontologue.
- 4 Placez aléatoirement les 3 œufs et le jeton Cailloux dans chacune des 4 cavités du fond de la boîte de jeu. Si c'est votre 1^{re} partie, tout est déjà en place.
- 5 Placez les tuiles Découverte, les tuiles Terre et les tuiles Sable **face cachée** sur les niveaux correspondants en vous aidant des couleurs pour créer les 4 niveaux de fouilles du terrain (1 niveau tuiles Découverte, 2 niveaux terre et 1 niveau sable). Si c'est votre 1^{re} partie, tout est déjà en place.
- 6 Prenez et disposez les cartes face pelle autour de la boîte de jeu :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
11 cartes	10 cartes	9 cartes	8 cartes
- 7 Les cartes restantes sont rangées dans le couvercle et **ne seront plus utilisées** pour le reste de la partie.
Faites pivoter la boîte plusieurs fois sur elle-même afin de ne pas retenir l'emplacement des objets cachés.



Exemple de mise en place pour 5 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne à avoir creusé un trou commence.
On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
À votre tour, retournez une tuile accessible du terrain de fouilles en utilisant la pelle ventouse.
Note : Une tuile est accessible si aucune tuile d'un niveau supérieur ne recouvre une partie de sa surface.



Pour utiliser la pelle ventouse, maintenez-la sous la poignée et placez votre pouce sur le trou supérieur. Placez la ventouse sur la tuile que vous souhaitez retourner, appuyez puis soulevez-la. Retirez votre pouce pour que la tuile se détache.



Le **jeton Brouette** vous permet de vous débarrasser d'une tuile Cailloux. Il ne peut servir qu'une seule fois. (voir encart tuile Cailloux)
On **ne peut pas** le prêter aux autres.



Si la tuile tirée est une **tuile Brouette**, prenez-la dans votre réserve personnelle. Elle fonctionne comme le jeton Brouette.
On **ne peut pas** la prêter aux autres.



Si la tuile tirée est une **tuile Cailloux**, 2 choix s'offrent à vous :

- Retournez autant de cartes Pelle que de cailloux présents sur la tuile.
Les cailloux cassent vos pelles.
La tuile Cailloux est défaussée.
La tuile 2 Cailloux casse 2 pelles.



- Placez la tuile Cailloux sur l'une de **vos** tuiles Brouette ou sur **votre** jeton Brouette et défaussez les 2 éléments. Les cailloux n'abîment pas vos pelles.



Si la tuile tirée est une **tuile Fossile** correspondant à une pièce d'un plateau Fossile, elle est placée à son emplacement correspondant sur ce plateau.

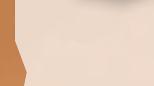


Si la tuile tirée est une **tuile Marteau**, défaussez-la **immédiatement** et réparez vos pelles :

Remettez alors face pelle autant de cartes sur la table que de marteau(x) présent(s) sur la tuile, dans la limite des cartes disponibles en début de partie.
La tuile 2 Marteaux permet de réparer 2 pelles.



Si la tuile tirée est une **tuile Loupe**, retournez immédiatement une autre tuile accessible et montrez-la à toute l'équipe. Replacez la tuile face cachée.
La tuile Loupe est défaussée.



Pour vous aider, 3 indices os sont présents sur des tuiles du jeu.
Ils vous indiquent la présence d'un fossile sous ces tuiles.



Lorsqu'une tuile Découverte est accessible au 4^e niveau de fouilles, vous pouvez à votre tour décider de l'ouvrir et regarder ce qu'elle contient.

4 éléments y sont cachés de manière aléatoire :

- si vous trouvez **l'œuf à 2 étoiles**, vous gagnez immédiatement 2 étoiles supplémentaires.
- si vous trouvez le **jeton Cailloux**, il abîme 2 de vos pelles. Retournez 2 cartes Pelle.
Il est possible d'utiliser l'une de vos brouettes **personnelles** pour s'en débarrasser et ne pas casser vos pelles.
- si vous trouvez l'un des **œufs cassés**, rien ne se passe.

C'est ensuite au tour de la personne suivante.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque :



10 étoiles sont obtenues (8 sur les plateaux Fossile et 2 sur l'œuf). Bravo, vous êtes des super paléontologues !



La dernière carte Pelle est retournée. Toutes vos pelles sont cassées ! Vous ne pouvez plus creuser.

Calculez votre score en comptant vos étoiles complètes visibles sur les plateaux Fossile et sur l'œuf si vous l'avez trouvé :

- 0-3 : Vous êtes sur le bon chemin. Il reste encore des trésors à découvrir !
- 4-6 : Vous êtes en bonne voie pour devenir de véritables paléontologues.
- 7-9 : Impressionnant, vous êtes des experts en fouilles, presque au sommet !

Vous pouvez maintenant remettre en place les tuiles dans les différents niveaux de fouilles pour votre prochaine partie.

MODE SOLO

Dans le mode solo, commencez avec **2 jetons Brouette** dans votre réserve personnelle.

Placez autour de la boîte **8 cartes Pelle**.

Jouez de la même manière que dans une partie classique d'Archéo.



Adrien & Thomas remercient les organisateurs et les organisatrices du premier bootcamp d'auteurs de jeu qui ont provoqué leur rencontre, le jury du Trophée Créateur du Festival Ludique International de Parthenay 2023, tous les testeurs et toutes les testeuses du jeu et leurs familles.

CRÉDITS

AUTEURS : Thomas Favrelière & Adrien Pédon
ILLUSTRATRICE : Maïa Zeidan

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Alain Mihranyan
DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION : Caroline Ansel
MISE EN ŒUVRE GRAPHIQUE : Grégoire Allemand
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 04-2025

