

OPÉRATION ARCHÉO

SCÉNARIO FLASH FACILE 6

Réservé au Gentil organisateur

Ne lisez pas ce scénario si vous êtes un joueur !

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.

Place du GO : Le GO se place face au plateau, à côté de la météo et des objectifs.

Sens des jetons : Certains jetons (murs et fossés) ont un sens. Le scénario indique dans quel sens placer les jetons sur le plateau.

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

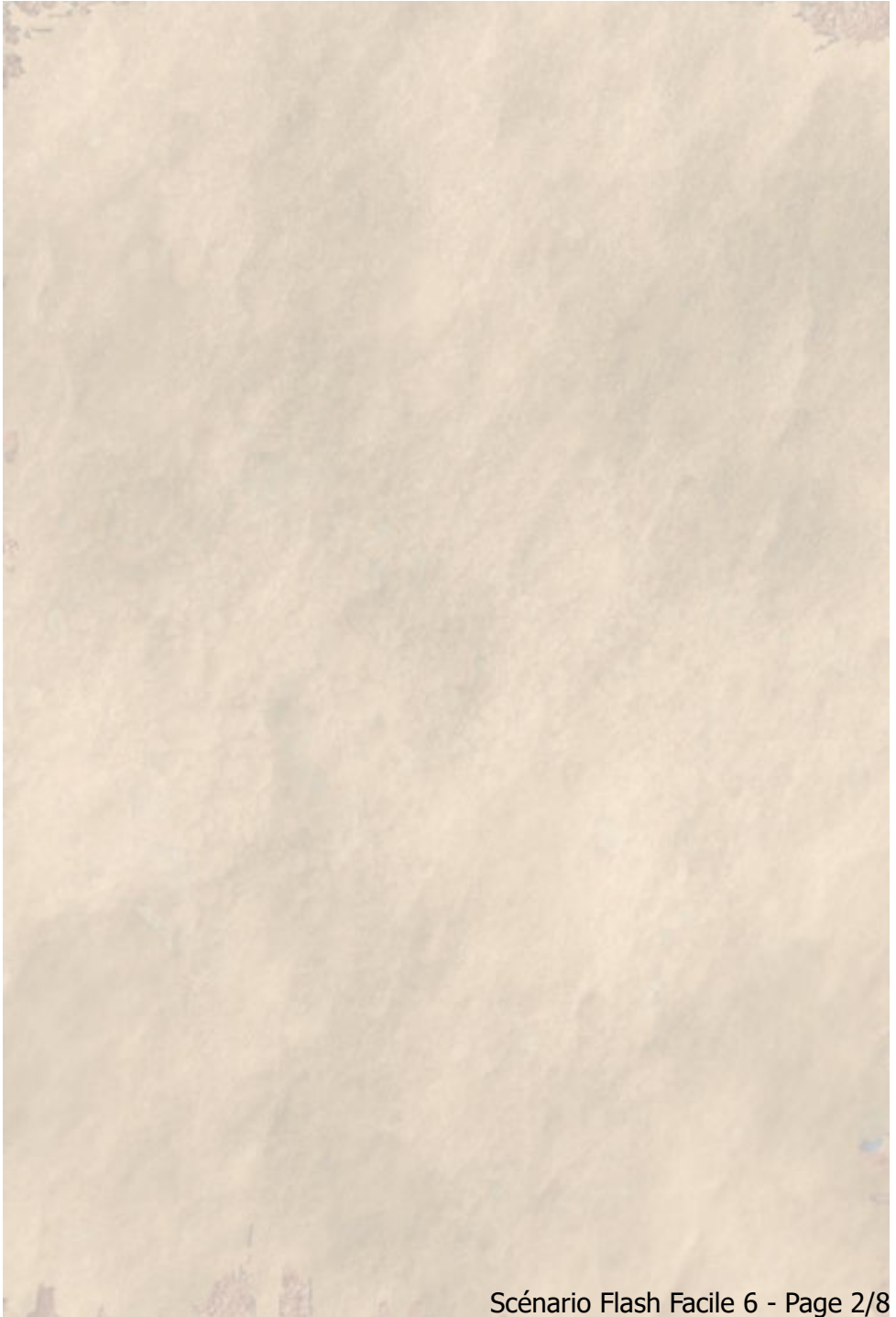
↘ Truelle : Jeton jaune + 0 à 3 objets (selon résultat du joueur)

↘ 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
























Site partie droite





















Case	Gris	Jau ne	Dat	Objet 1	Objet 2	Objet 3
A16			M	Faucille	Oule (pot)	Broche de tisserand
A17			M	Clef de serrure	Pichet	Lampe à suif
A18			M	Oule (pot)	Broche de tisserand	Lampe à suif
A19			M	Pichet	Pointe de flèche	Pichet
A20			M	Clef de serrure	Oule (pot)	Oule (pot)
B16			M	Faucille	Faucille	Clef de serrure
B17			M	Tirelire	Oule (pot)	Faucille
B18			M	Lampe à suif	Oule (pot)	Lampe à suif
B19			M	Broche de tisserand	Clef de serrure	Cruche
B20			M	Faucille	Lampe à suif	Broche de tisserand
C16			M	Oule (pot)	Tirelire	Faucille
C17			M	Faucille	Clef de serrure	Pichet
C18			M	Clef de serrure	Oule (pot)	Lampe à suif
C19			M	Pointe de flèche	Broche de tisserand	Lampe à suif
C20			M	Pointe de flèche	Broche de tisserand	Pointe de flèche
D16			M	Clef de serrure	Pichet	Clef de serrure

D17			M	Lampe à suif	Broche de tisserand	Oule (pot)
D18			M	Pointe de flèche	Broche de tisserand	Lampe à suif
D19			M	Clef de serrure	xClef de serrure	Tirelire
D20			M	Oule (pot)	Broche de tisserand	Oule (pot)
E16			M	Pointe de flèche	Pointe de flèche	Lampe à suif
E17			M	Broche de tisserand	Oule (pot)	Oule (pot)
E18			M	Cruche	Broche de tisserand	Oule (pot)
E19			M	Cruche	Cruche	Pichet
E20			M	Tirelire	Faucille	Faucille
F16			M	Oule (pot)	Broche de tisserand	Broche de tisserand
F17			M	Lampe à suif	Faucille	Cruche
F18			M	Cruche	Pichet	Clef de serrure
F19			M	Pichet	Clef de serrure	Clef de serrure
F20			M	Tirelire	Pichet	Clef de serrure
G16			M	Pichet	Cruche	Broche de tisserand
G17			M	Oule (pot)	Clef de serrure	Broche de tisserand
G18			M	Oule (pot)	Pointe de flèche	Faucille
G19			M	Pichet	Tirelire	Pichet

G20			M	Tirelire	Clef de serrure	Oule (pot)
------------	--	--	----------	----------	-----------------	------------

Site partie gauche

Case	Gris	Jaune	Dat	Objet 1	Objet 2	Objet 3
E1			F	Epée et fourreau	Umbo de bouclier	Torque
E2			F	Ecuelle	Epée et fourreau	Ceinture
E3			F	Ceinture	Pointe et talon de lance	Torque
E4			F	Torque	Ecuelle	Gobelet
E5			F	Ceinture	Ecuelle	Pointe et talon de lance
E6			F	Torque	Torque	Umbo de bouclier
E7			F	Gobelet	Gobelet	Gobelet
F1			F	Ecuelle	Gobelet	Ecuelle
F4			F	Pointe et talon de lance	Bracelet	Bracelet
F7			F	Umbo de bouclier	Gobelet	Umbo de bouclier
G1			F	Gobelet	Epée et fourreau	Bracelet
G4			F	Epée et fourreau	Ceinture	Umbo de bouclier
G7			F	Vase à piédestal	Umbo de bouclier	Ecuelle

H1			F	Torque	Torque	Pointe et talon de lance
H4			F	Pointe et talon de lance	Epée et fourreau	Ecuelle
H7			F	Epée et fourreau	Ceinture	Gobelet
I1			F	Vase à piédestal	Vase à piédestal	Pointe et talon de lance
I2			F	Ceinture	Gobelet	Ceinture
I3			F	Umbo de bouclier	Umbo de bouclier	Pointe et talon de lance
I4			F	Ceinture	Epée et fourreau	Ecuelle
I5			F	Gobelet	Ceinture	Epée et fourreau
I6			F	Epée et fourreau	Gobelet	Epée et fourreau
I7			F	Ecuelle	Pointe et talon de lance	Pointe et talon de lance

RÉSULTAT DE FIN DE PARTIE



Site partie gauche				Site partie droite			
Maison en bois				Maison en pierres			
Âge du Fer				Moyen-âge			
E1	E7	I1	I7	A16	A20	G16	G20

