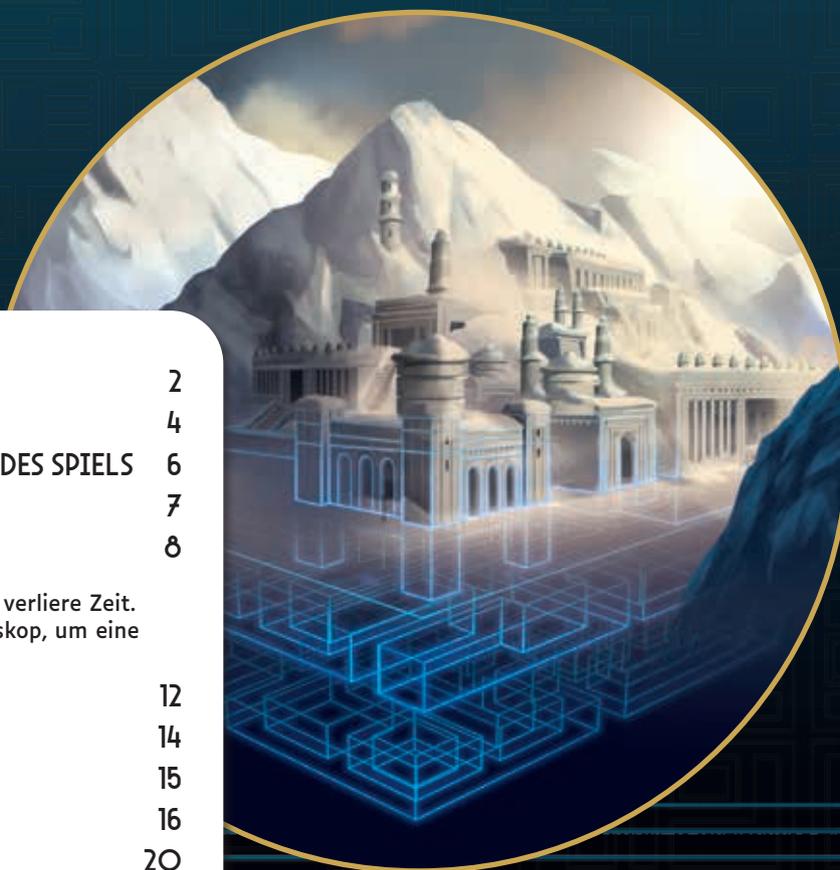


ARCHEOLOGIC

YOANN LEVET
PAULINE DETRAZ



MATERIAL	2
VORBEREITUNG	4
GRUNDPRINZIP UND ZIEL DES SPIELS	6
VORSTELLUNG DER APP	7
ZUG	8
1 – Bewege den Sucher.	
2 – Wähle eine Frage und verliere Zeit.	
3 – Verwende das Archäoskop, um eine Antwort zu erhalten.	
ICH GLAUBE, ICH HAB'S!	12
SOLOVARIANTE	14
MODUS: EXPERTE	15
LÖSUNGEN	16
IMPRESSUM	20

MATERIAL

Rückseite: Solovariante
(Leistenfelder sind nummeriert)



Vorderseite:
normale Variante

1 Spielplan

Zu kartierende Stadt

1 Sucherplättchen

Achse der Karte, auf die
das Archäoskop abzielt



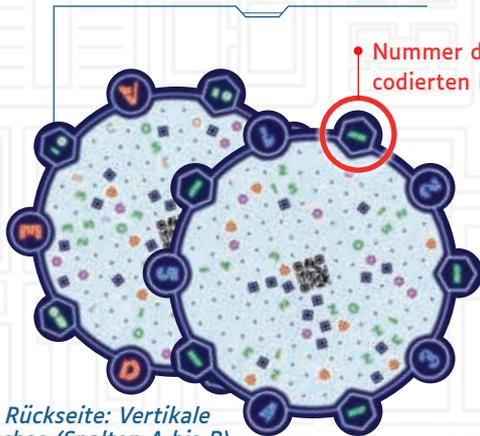
- Zeitleiste
- Koordinatenkreis

1 Hinweisscheibe



28 codierte Karten

Mit Hinweisen aus der Antike



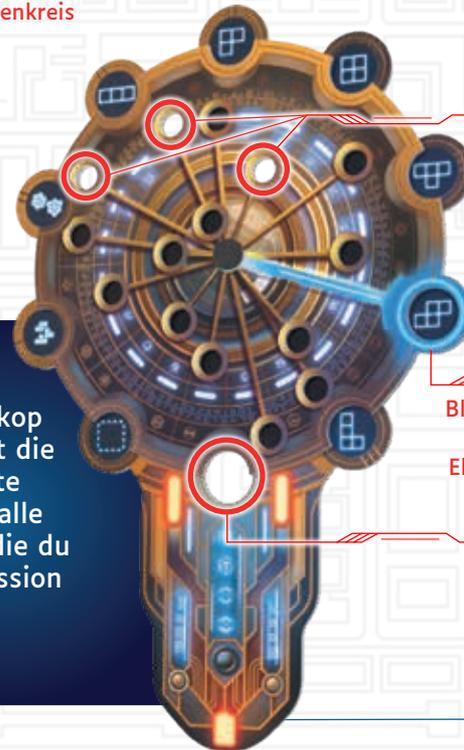
• Nummer der
codierten Karte

Rückseite: Vertikale
Achse (Spalten A bis B)

Vorderseite: Horizontale
Achse (Zeilen 1 bis 5)

Das Archäoskop
entschlüsselt die
codierte Karte
und enthält alle
Antworten, die du
für deine Mission
brauchst.

• Hinweislöcher



• Blauer Wählhebel, der
angibt, um welches
Element es bei deiner
Frage geht

• Sichtloch

1 Archäoskop

(bestehend aus 2 Teilen, die vor der ersten Partie zusammengesetzt werden müssen)

Ein hochentwickeltes Werkzeug, mit dem du die codierten Karten lesen kannst

jeder Archäologe besitzt:

6 verschiedene Gebäudeplättchen:

(für jeden Archäologen die entsprechende Farbe auf der Rückseite):

Die in den antiken Schriften erwähnten Gebäude der Stadt

4 große Gebäude aus 4 Kästchen



2 kleine Gebäude aus 3 Kästchen



- Sicheres Kästchen ☒
- Feuerfallen-Kästchen ⚡
- Stachelfallen-Kästchen ☹



1 Koordinatenplan (aus 25 Gebieten)

Die Karte der unerforschten Stadt, die du ausfüllen wirst

1 Zeitzähler

Die Zeit, die du mit dem Sammeln von Informationen verbringst

Vorderseite: Suchen



Rückseite: Prüfen



Notizzettel



8 Fallenmarker

Für dich als Hilfe beim Knobeln



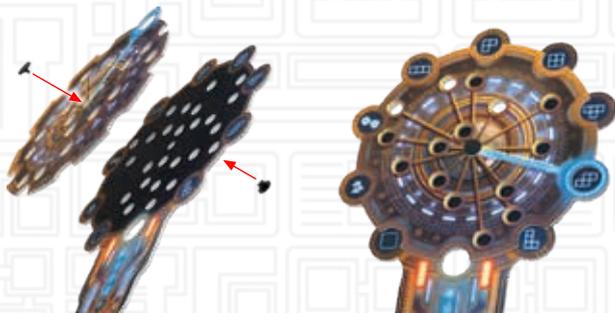
Mit Spielhilfe auf Rückseite

2 Trennwände

Denn die Anderen sollen nicht wissen, was du weißt ...

ZUSAMMENBAU

Mache zuvor die kleinen Löcher des Archäoskops frei.



DIE APP



Scanne mich!

Du kannst *Archeologic* mit einer App spielen, brauchst sie aber nicht zwingend.

Lies die APP-Beschreibung, um mehr zu erfahren.

VORBEREITUNG

Nehmt jeweils die Spielmaterialien eures Archäologen: 2 Trennwände, 1 Koordinatenplan, 6 Gebäude, 1 Zeitzähler, 8 Fallenmarker und 1 Notizzettel. Zudem braucht ihr einen Stift, der nicht in der Schachtel enthalten ist.

Legt euren Koordinatenplan, euren Notizzettel und die 6 Gebäude hinter eure Trennwände, sodass die Anderen sie nicht sehen können. Legt die ungenutzten Materialien zurück in die Schachtel.

Zieht zufällig 1 codierte Karte. Das ist eure Mission für diese Partie. Sie enthält alle Informationen, die ihr zur Erstellung der Stadtkarte benötigt. Die restlichen codierten Karten benötigt ihr für diese Partie nicht, legt sie zurück in die Schachtel.

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der normalen Seite nach oben. Legt dann das Sucherplättchen im Koordinatenkreis auf die Achse 1.

Legt die Zeitzähler zufällig – mit ihrer „Suchen“-Seite nach oben – auf die ersten Felder der Zeitleiste, 1 Zeitzähler pro Feld. Legt den 1. Zeitzähler auf das Feld, auf das der Pfeil der Sanduhr zeigt und legt die anderen Zeitzähler in Pfeilrichtung auf die nächsten Felder. Legt z. B. bei einer Partie zu dritt je 1 Zeitzähler auf die ersten 3 Felder der Zeitleiste.

Legt das Archäoskop gut erreichbar für alle neben den Spielplan.

STARHINWEISE

Jeder Starhinweis **1** gibt an, wo sich in einem der Gebäude eine Falle befindet. Finde im Verlauf der Partie heraus, um welches Gebäude es sich dabei handelt.

Einigt euch darauf, wie viele Starhinweise ihr verwenden wollt:

- 3 Hinweise für eine schwierige Partie,
- 4 Hinweise für eine Standard-Partie,
- 5 Hinweise für eine leichte Partie.

Legt die codierte Karte (mit der Rückseite nach oben) hinter die Hinweisscheibe.

Dreht die Karte so lange, bis sich das Symbol für Hinweis **1** im unteren Ausschnitt der Scheibe befindet. Lest die 3 Elemente (1 Koordinate bestehend aus 1 Buchstaben, 1 Zahl und 1 Fallensymbol) laut vor. Diese bilden den Hinweis, den ihr euch alle notieren dürft.

Für den 2. Hinweis, dreht ihr die Karte so lange hinter der Scheibe, bis sich das Symbol für Hinweis **1** 2 im unteren Ausschnitt befindet. Lest die 3 Elemente dann laut vor. Wiederholt diesen Vorgang so oft, bis ihr die festgelegte Anzahl an Hinweisen erhalten habt. Legt die Hinweisscheibe dann in die Schachtel zurück.

Beispiel eines Starhinweises: C, 1, ⚡ = An der Schnittstelle von Spalte C und Zeile 1 befindet sich eine ⚡. Neuen Archäologen dürft ihr 1 oder 2 zusätzliche Hinweise geben, um ihnen zu helfen und die Partie auszugleichen.

DIE APP

Mithilfe der App könnt ihr die Starhinweise ausfindig machen, die für eure Mission relevant sind. Gebt nach Beginn der Partie einfach die Nummer der codierten Karte ein.



4!

Die einzelnen Karten beinhalten unterschiedliche Missionen, sodass keine Partie wie die andere ist.



2



3



1



5



Je mehr Starthinweise ihr erhaltet, umso leichter wird es.

Im Gebirge wurde eine Stadt entdecktentdeckt. Doch da diese Gegend bisher noch nicht kartiert wurde, wagt sich niemand dorthin! Endlich eine Aufgabe, die eines höchst logisch denkenden Archäologen wie dir würdig ist. Verwende bei deiner Mission das Archäoskop, das einzige Forschungswerkzeug, mit dem du die codierten Karten der antiken Zivilisation entschlüsseln kannst.

Finde Hinweise und nutze deine Kombinationsgabe, um eine logische Verbindung zwischen ihnen herzustellen und diese geheimnisvolle Stadt zu kartieren. Doch sei gewarnt, ohne eine akkurate Karte könnte diese Erkundung tödliche Folgen haben.

Jetzt bist du dran!

GRUNDPRINZIP UND ZIEL DES SPIELS

Jede codierte Karte birgt einen individuellen Grundriss der Gebäude der Stadt. Diesen wirst du auf deinem Koordinatenplan mit deinen 6 Gebäuden nachstellen.

Wer zuerst den korrekten Grundriss findet, gewinnt. Die Position UND Orientierung der Gebäude muss stimmen.

Das Archäoskop wird euch eine Hilfe sein. Dieses hochentwickelte Forschungswerkzeug wird euch nicht enttäuschen. Stellt Fragen und erhaltet wertvolle Informationen zur Position von Gebäuden, Fallen und leeren Gebieten etc.

Stellt ihr dem Archäoskop eine Frage, löst ihr damit einen langen Prozess aus. Je komplexer die Frage ist, desto länger dauert es. Denkt zuerst nach und stellt dann die richtigen Fragen. Nutzt eure Kombinationsgabe und denkt logisch, dann gelingt es euch, eure Gebäude zuerst richtig zu platzieren.

DIE GEBÄUDEPLATZIERUNG

- Legt alle Gebäude auf dieselbe Seite, sodass die Fallen und sicheren Kästchen zu sehen sind. *Ihr dürft sie nicht auf ihre andere Seite legen!*
- Die Gebäude dürfen den 5x5-Plan nicht verlassen.
- Alle 6 Gebäude müssen sich innerhalb des Plans befinden.
- Auf den 6 Gebäuden gibt es insgesamt 4 Stachelfallen ⚡ und 4 Feuerfallen 🔥.
- Auf dem Koordinatenplan gibt es 3 leere Gebiete. Dort befindet sich jeweils kein Gebäude.



VORSTELLUNG DER APP

In der App sind beide Varianten – Solo und normal – spielbar.

Um eine neue Partie zu beginnen, geht zur Startseite und tippt auf **Eine Partie beginnen**.

Gebt die Nummer der codierten Karte ein und wählt einen Modus: Standard oder Experte (*siehe Seite 15*).



Sie beinhaltet zudem regelmäßig neue, herausfordernde Parteien. Ihre Benutzeroberfläche ist einfach und intuitiv.

ZUG

Bei *ArcheOlogic* gibt es keine bestimmte Reihenfolge, stattdessen bestimmt die Position eurer Zeitzähler, wer am Zug ist.

Befindet sich dein Zeitzähler **auf der Zeitleiste ganz hinten**, bist du am Zug. Stelle eine Frage, was dich Zeit kostet, und bewege deinen Zeitzähler in Pfeilrichtung nach vorn.

Liegt dein Zeitzähler auf dem (hintersten) Feld, auf das der Pfeil der Sanduhr zeigt, beginnst du die Partie. Anschließend ist der Archäologe am Zug, dessen Zeitzähler nun an hinterster Position liegt, usw.

Du darfst mehrere Züge hintereinander spielen, falls sich dein Zeitzähler nach deinem Zug immer noch auf der hintersten Position befindet.

WICHTIG: Bewegst du deinen Zeitzähler so viele Felder nach vorn, wie deine Frage wert ist, berücksichtigst du dabei niemals Felder, die durch andere Zeitzähler besetzt sind. Auf einem Feld können nie 2 Zeitzähler liegen.

Beispiel

Alex beginnt und bewegt seinen Zeitzähler 4 Felder vor. Dann ist *Robin* am Zug, die ihren Zeitzähler 3 Felder vor bewegt. Nun ist *Charlie* dran und bewegt ihren Zeitzähler nur 2 Felder nach vorn. Da *Charlies* Zeitzähler immer noch der hinterste ist, darf sie direkt noch einen Zug durchführen. Danach ist *Robin* wieder dran.



Jeder Zug beinhaltet 3 Schritte die du nacheinander durchführst:

1 - BEWEGE DEN SUCHER.

Zu Beginn eines Zugs verändert sich **immer** die Achse, zu der du deine Frage stellst. Bewege den Sucher im Koordinatenkreis auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn 1 Schritt weiter. Die Buchstaben beziehen sich auf die Spalten deines Plans, die Zahlen auf die Zeilen.

Das Sichtloch des Archäoskops verändert sich mit jedem Zug.

2 - WÄHLE EINE FRAGE UND VERLIERE ZEIT.

- Wähle eine Frage, die du dem Archäoskop stellen willst. Du **darfst** die Position des Suchers ändern und du **musst** dich für ein Element entscheiden, um das sich deine Frage drehen soll (Gebäude, Falle, leeres Gebiet). Diese beiden Faktoren beeinflussen, wie viel Zeit dich deine Frage kostet.

Du darfst wählen, wie du den Sucher bewegst:

Kosten:



- Bewege den Sucher im Uhrzeigersinn 1 Schritt weiter.

Kosten:



- Bewege den Sucher auf dem Koordinatenkreis auf eine Achse deiner Wahl.

Du kannst den Blickwinkel des Archäoskops ändern, doch seine Neuprogrammierung braucht Zeit.

- Bewege deinen Zeitzähler auf der Zeitleiste so viele Felder, wie deine Frage Zeit kostet.

Beispiel

Wähle für deine Frage 1 der folgenden Elemente. Bedenke, dass die jeweiligen Kosten variieren:

Kosten:



- Wie viele verschiedene Gebäude befinden sich auf der ausgewählten Achse?

Als Antwort wirst du eine Zahl zwischen 1 und 5 erhalten.

- Wie viele leere Gebiete gibt es auf der gewählten Achse?

Als Antwort wirst du eine Zahl zwischen 0 und 3 erhalten.

Kosten:



- Welche Kästchen eines bestimmten kleinen Gebäudes befinden sich auf der ausgewählten Achse?

Als Antwort wirst du 0 bis 3 Symbole erhalten.

- Welche Fallen befinden sich auf der ausgewählten Achse?

Als Antwort wirst du 0 bis 3 Symbole erhalten.

Kosten:



- Welche Kästchen eines bestimmten großen Gebäudes befinden sich auf der ausgewählten Achse?

Als Antwort wirst du 0 bis 3 Symbole erhalten.

Einige Informationen erfordern mehr Zeit als andere.

Der Zeitzähler von Alex befindet sich ganz hinten, also ist er an der Reihe. Zuerst bewegt Alex den Sucher 1 Achse weiter (siehe Schritt 1). Alex wählt seine Frage: Welche Kästchen von  befinden sich auf der Achse 1?

Alex bewegt den Sucher erneut 1 Schritt weiter auf die Achse 1, dies kostet ihn 1 . Zudem stellt er eine Frage über das , was ihn wiederum 3  kostet.

Alex' Frage kostet ihn insgesamt 4 . Er bewegt seinen Zeitzähler auf der Zeitleiste also 4 Felder nach vorn.

3 - VERWENDE DAS ARCHÄOSKOP, UM EINE ANTWORT ZU ERHALTEN.

Nimm das Archäoskop und drehe den Wählhebel auf das Element, zu dem du deine Frage gestellt hast.

Nimm dann die codierte Karte, drehe sie auf die Achsenseite, die das Sucherplättchen auf dem Spielplan angibt (Buchstabe oder Zahl) und lege sie hinter das Archäoskop, sodass die entsprechende Achse im Sichtloch zu sehen ist. Stelle mithilfe der Rundungen an den Seiten der beiden Scheiben sicher, dass die Karte genau hinter dem Archäoskop platziert ist.

Das Archäoskop einzustellen, **bevor** du die Karte dahinter legst, ist wichtig – so vermeidest du, versehentlich andere Informationen zu sehen.

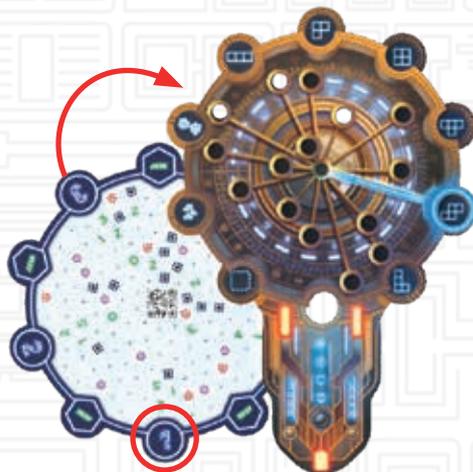
Beachte: Du darfst während der Partie jederzeit die Antwort zu einer zuvor gestellten Frage nachprüfen.

Beispiel

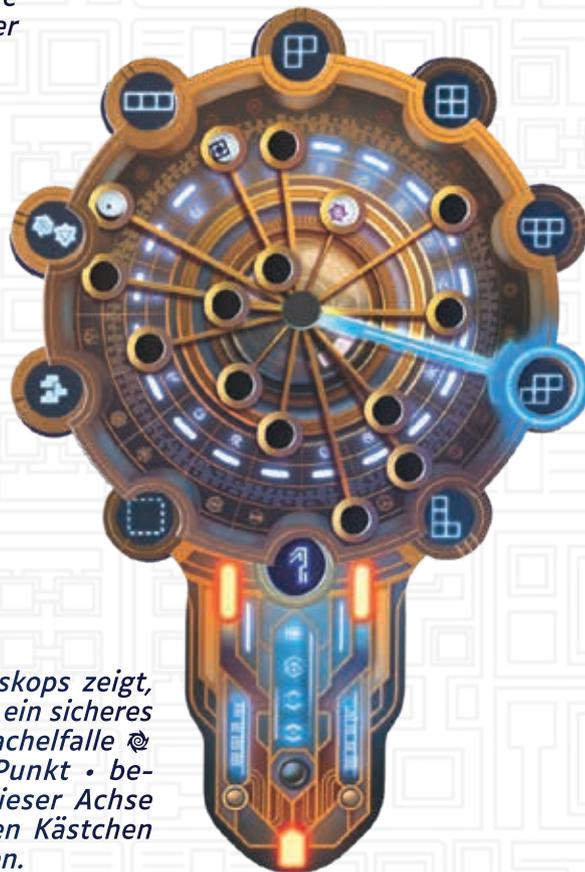
Alex dreht den blauen Wählhebel auf das zuvor gewählte Element ☐☐.



Alex nimmt die codierte Karte der laufenden Partie und legt die Achse ♯ so hinter das Sichtloch, dass die Rundungen des Archäoskops und der Karte genau übereinander liegen.



Und hier ist die Antwort des Archäoskops auf Alex' Frage:



Die Antwort des Archäoskops zeigt, dass sich auf der Achse ♯ ein sicheres Kästchen ☐ und eine Stachelfalle ☹ des ☐☐ befindet. Der Punkt • bedeutet, dass sich auf dieser Achse ansonsten keine weiteren Kästchen dieses Gebäudes befinden.

DIE ANTWORT DES ARCHÄOSKOPS RICHTIG LESEN.

- **Bei einer Frage zu einem Gebäude:** Das Archäoskop zeigt 3 Löcher, in denen du siehst, ob und falls ja, welche Kästchen eines jeden Gebäudes sich auf dieser Achse befinden: Ein sicheres , eine Feuerfalle  oder eine Stachelfalle . Beachte: Die Orientierung der Feuerfalle auf dem Koordinatenplan spielt dabei keine Rolle.
- **Bei einer Frage zu den Fallen:** Das Archäoskop zeigt 3 Löcher, in denen du siehst, ob sich entweder eine Feuerfalle , eine Stachelfalle , oder gar nichts auf dieser Achse befindet. Zu sicheren Kästchen  oder leeren Gebieten erhältst du hier keine Informationen.
- **Bei einer Frage zur Anzahl verschiedener Gebäude:** Das Archäoskop zeigt 2 Löcher. In einem siehst du eine Zahl, die die Anzahl der Gebäude auf dieser Achse angibt.
- **Bei einer Frage zur Anzahl leerer Gebiete:** Das Archäoskop zeigt 2 Löcher. In einem siehst du eine Zahl, die die Anzahl leerer Gebiete auf dieser Achse angibt.

Vergiss nicht, dir diese wertvollen Informationen so detailliert wie möglich zu notieren. Sie sind der Schlüssel zur Erstellung des Stadtplans.

Notiere dir die Informationen auf beliebige Art und Weise. Wir empfehlen jedoch, dir die Antworten entweder nach Zeilen, Spalten oder Fragen zu notieren.

Mögliche Antworten des Archäoskops, abhängig von der codierten Karte:

Welche Kästchen des Gebäudes  befinden sich in Spalte ?

Beispiel

● **3 leere Löcher**

In Spalte  befindet sich kein Kästchen des Gebäudes .



● **1 leeres Loch + 1 Feuerfalle  + 1 sicheres Kästchen **

Die Feuerfalle  und das mittlere sichere Kästchen  befinden sich in Spalte . Ansonsten befindet sich kein weiteres Kästchen des Gebäudes  in Spalte .



● **2 leere Löcher + 1 Feuerfalle **

Die Feuerfalle  befindet sich in Spalte . Ansonsten befindet sich kein weiteres Kästchen des Gebäudes  in Spalte .



oder



oder

ICH GLAUBE, ICH HAB'S!

Bist du der Meinung, du hast den exakten Grundriss der Gebäude auf dem Koordinatenplan herausgefunden, drehe deinen Zeitzähler zu Beginn deines Zugs auf seine „Prüfen“-Seite  und bewege ihn 4 Felder nach vorn (ignoreiere dabei die von gegnerischen Zeitzählern besetzten Felder). **Du führst während deines gesamten Zugs keine weitere Aktion durch; bewege nicht den Sucher und stelle keine Fragen.**

Lege hinter deinen Trennwänden den Grundriss der Gebäude gemäß deiner Schlussfolgerung. Lasse die anderen Archäologen dann so lange weiterspielen, bis sich dein Zeitzähler wieder auf der hintersten Position befindet.

Du betrittst die Stadt auf der Suche nach ihren Schätzen. Wirst du unbeschadet davonkommen?

DIE APP

Verwende zur Bestätigung deiner Lösung diese Anleitung oder die App. Scanne den QR-Code in der Mitte der codierten Karte und tippe dann auf „Prüfen“.

BEIM SPIELEN OHNE APP

Bist du wieder an der Reihe, prüfe, ob dein Grundriss mit der Lösung am Ende der Anleitung (S. 16–19) übereinstimmt. Du findest die Nummer der Mission auf der codierten Karte.

Stimmen sie überein, ist die Partie beendet und du gewinnst! Glückwunsch!

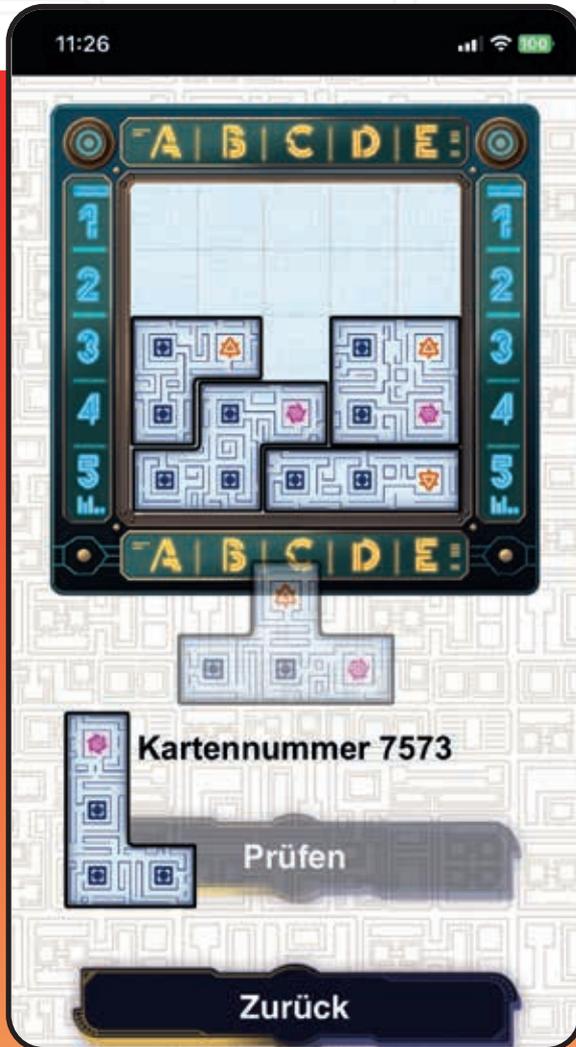
*Du verlässt die Stadt mit mehr Relikten, als du tragen kannst.
Du bist definitiv einer der weltweit besten Archäologen.*

Stimmen sie nicht überein, schade! Du hast verloren und spielst nicht mehr mit.

Du hast beim Erstellen der Karte Fehler gemacht und tappst in eine tödliche Falle.

Die anderen Archäologen spielen weiter. Gelingt es niemandem, den korrekten Grundriss zu finden, verliert ihr die Partie! Ihr solltet als Übung mehr Zeit mit dem Spielen von *ArcheOlogic* verbringen.





DIE APP

Bist du wieder an der Reihe, stelle den Grundriss in der App nach, indem du die Gebäude auf den Koordinatenplan ziehst. Bestätige, sobald du fertig bist. *Hinweis: Um ein Gebäude zu drehen, tippe darauf.*

Hast du den korrekten Grundriss erstellt, ist die Partie beendet und du gewinnst! Glückwunsch!

Du verlässt die Stadt mit mehr Relikten, als du tragen kannst. Du bist definitiv einer der weltweit besten Archäologen.

Falls nicht, zeigt die App die Gebäude, die du richtig platziert hast, in grün, und die falschen in rot.

Führe dann direkt noch einen Zug durch. Drehe deinen Zeitzähler auf seine „Suchen“-Seite. Führe entweder einen normalen Zug durch oder erstelle den Grundriss neu, indem du deinen Zeitzähler erneut 4 Felder nach vorn bewegst.

Du hast beim Erstellen der Karte Fehler gemacht und hast für diesen falschen Grundriss Zeit verschwendet.

Ihr spielt weiter, bis jemand die Lösung gefunden hat.



SOLOVARIANTE

◉ VORBEREITUNG

Drehe den Spielplan auf seine Soloseite.

Lege deinen Zeitzähler auf der Zeitleiste auf das Feld „0“, mit der „Suchen“-Seite nach oben.

Notiere dir die 3 Starthinweise.

Lege den Sucher auf die Achse deiner Wahl.

◉ ZUG

Du spielst die Solovariante genauso wie eine normale Partie, bis auf eine Abweichung: Wann immer du dem Archäoskop eine Frage stellst, bewegst du für jedes Fallensymbol (☠ oder ☹), das dir angezeigt wird, den Sucher im Uhrzeigersinn 1 Schritt weiter.

◉ ENDE DER PARTIE

Hast du den korrekten Grundriss der Gebäude gefunden, gut gemacht! Du hast dir den Titel „Archäologe **in Ausbildung**“ verdient.

Unter jeder Lösung findest du 2 Zahlen, die deinen Erfolgsgrad messen.

Zähle am Ende der Partie, wie viele Felder dein Zeitzähler auf der Zeitleiste zurückgelegt hat.

Sind es mehr oder genauso viele wie die größere Zahl: Glückwunsch, du bist ein **erfahrener** Archäologe! Sind es weniger oder genauso viele wie die kleinere Zahl, verneigt sich die Welt vor dir, einem der wenigen **Meister**-Archäologen.



DIE APP

Die Solovariante ist auch in der App spielbar. Scanne den QR-Code in der Mitte der codierten Karte und notiere dir die Starthinweise, die du erhältst, sobald du auf „Starthinweise erhalten“ tippst.

Denkst du, du hast den Grundriss gefunden, tippe auf „Prüfen“ und vergleiche deinen Wert (Anzahl der zurückgelegten Felder) mit dem in der App.

MODUS: EXPERTE

DIE APP



Spielt für eine größere Herausforderung im Experten-Modus. Auch die Chance, dieselbe Partie zweimal zu spielen, ist hier (*beinahe*) null.

Im Experten-Modus gibt es eine neue Art von Hinweis. Dieser ist schwieriger zu entschlüsseln und du erhältst ihn nur über die App.

Anders als im Standard-Modus, scannst du nicht den QR-Code in der Mitte der codierten Karte. Scanne den hier befindlichen QR-Code, um zur Startseite zu gelangen. Nachdem du eine Partie begonnen und eine codierte Karte gewählt hast, wähle den Experten-Modus, um die Starthinweise für Experten zu erhalten.

Die Experten-Hinweise sind für eine Karte von Partie zu Partie unterschiedlich.

Der Experten-Modus ist alleine oder mit Anderen spielbar.





18 ————— 27



19 ————— 29



19 ————— 29

LÖSUNGEN



20 ————— 31



20 ————— 32



20 ————— 32



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



23 ————— 37



23 ————— 38



23 ————— 38



23 ————— 39



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 41



25 ————— 41

IMPRESSUM

Entwickler

Yoann Levét

Illustratorin

Pauline Detraz

Verlag

Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2023 Ludonaute

Deutsche Ausgabe

Janina Wittmann,
unterstützt von Paul Wilhelm,
für The Geeky Pen

Grafikerin

Sabine Kondirolli

Redakteur

Stefan Stadler

Verlag

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
www.hutter-trade.com



HUCH!