

# ARCHEOLOGIC

 YOANN LEVET

 PAULINE DETRAZ



OBSAH	2
PŘÍPRAVA	4
PRINCIPY A CÍL HRY	6
SEZNÁMENÍ S APLIKACÍ	7
HERNÍ KOLO	8
1 - Posun hledáčkem	
2 - Vyberte otázku a spotřebujte čas	
3 - K získání odpovědi použijte Archeoskop	
MYSLÍM, ŽE TO MÁM!	12
SÓLO MÓD	14
EXPERTNÍ MÓD	15
ŘEŠENÍ	16
TIRÁŽ	20



 40' |  1-4 |  12+

Ludonaute

# OBSAH

Zadní strana: sólo mód  
(pozice jsou číslovány)



Přední strana: pro více hráčů

## 1 deska města

Cesta k mapě

- Časová osa
- Kruh souřadnic

## 1 ozubené kolo počátečních nápověd



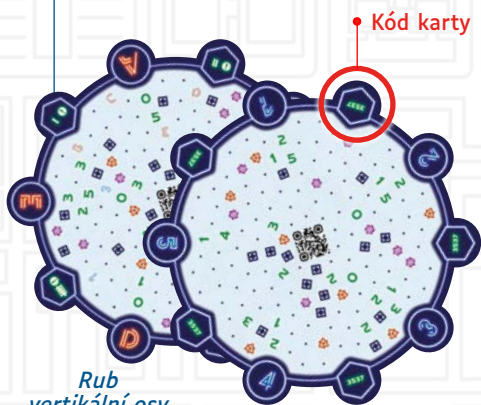
## 1 žeton hledáčku

Určuje osu mapy, kam Archeoskop zaměřit



## 28 kódovaných karet

Nápovědy zanechané prastarou kulturou



• Kód karty

Rub  
vertikální osy

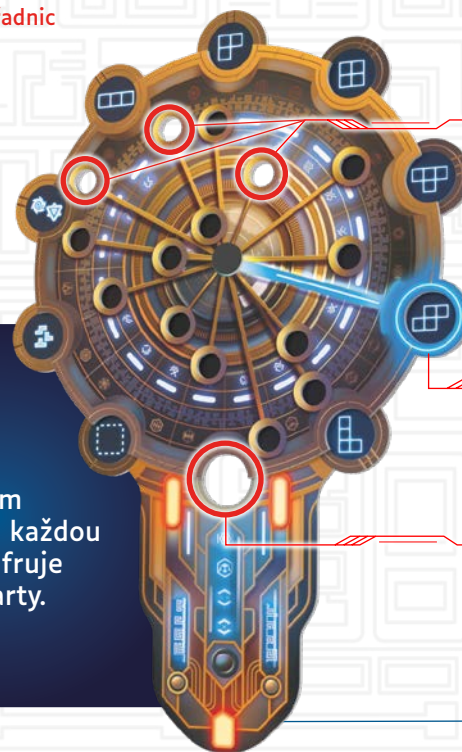
Líc  
horizontální osy

Archeoskop rozluští kódovanou kartu a poskytne vám odpovědi na každou otázku. Dešifruje kódované karty.

Otvory pro čtení

Modrý zvýrazňovač ukazuje část, na kterou se ptáte

Průhled



## 1 Archeoskop

(skládající se ze dvou částí, před první hrou je nutné je klípek sestavit)

Vysoce sofistikované zařízení pro čtení kódovaných karet

Pro každého archeologa (4x):

### 6 různých dílků budov:

(zadní strana určuje barvu archeologa)

Budovy města zmiňované ve starověkých spisech

#### 4 velké budovy tvořeny ze 4 částí



#### 2 malé budovy tvořeny ze 3 částí



- Bezpečná část ☒
- Část s ohnivou pastí 🔥
- Část se sečnou pastí ✂️



Poznámkový blok

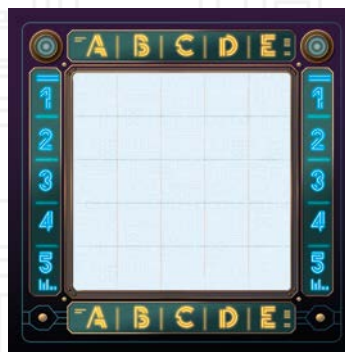
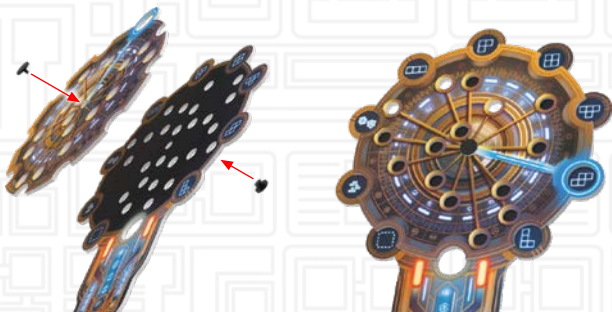


### 8 žetonů pastí

Pomohou při bádání

## SESTAVENÍ

Ujistěte se, že jste vyloupali všechny malé otvory Archeoskopu.



### 1 deska mapy

(tvořena z 25 zón)

Neprozkoumaná mapa města, kterou vyplníte

### 1 žeton času

Čas, který strávíte shromažďováním informací

Líc: bádání



Rub: kontrola



Pomůcka při hraní



### 2 zástěny

Protože ostatní nemusí vědět, co si myslíte...

## APLIKACE



Naskenujte!

Ke hře ArcheOlogic existuje webová aplikace. Herní zážitek je mírně odlišný, ale ke hraní webovou aplikaci nepotřebujete.

Přečtěte si vsuvky APLIKACE a dozvíte se více.

# PŘÍPRAVA

1. Vezměte si výbavu svého archeologa: 2 zástěny, 1 mapu, 6 budov, 1 žeton času, 8 žetonů pastí a 1 list z poznámkového bloku. Budete potřebovat tužky či pera, která nejsou součástí balení.

Položte desku mapy, poznámkový list a 6 budov za zástěny tak, aby je ostatní hráči neviděli. Výbavu nehrajícího archeologa vraťte zpět do krabice.

3. Náhodně vyberte jednu kódovanou kartu; ta se stane úkolem pro tuto hru, karta obsahuje všechny informace potřebné pro zmapování města. Všechny ostatní kódované karty vraťte zpět do krabice, nebudou během této hry používány.

## POČÁTEČNÍ NÁPOVĚDY

Každá počáteční nápověda 1 ukazuje, kde se nachází jedna past v jedné z budov. Vaším úkolem je během hry zjistit, která budova to je.

Dohodněte se s ostatními hráči na tom, kolik počátečních nápověd chcete použít:

- od 3 nápověd pro těžší hry,
- až po 5 nápověd pro jednodušší hry.

5. Kódovanou kartu položte pod ozubené kolo počátečních nápověd.

Natočte kartu tak, aby ikona nápovědy 1 byla v šestihránném průhledu ve spodní části kola. Přečtěte nahlas 3 získané informace (1 souřadnice složená z 1 písmene a 1 čísla a 1 typ pastí), které tvoří nápovědu, jenž by měl každý archeolog potvrdit a zaznamenat si na desku mapy.

Pokud chcete druhou nápovědu, otáčejte kartou pod ozubeným kolem, dokud se v šestihránném průhledu neobjeví ikona nápovědy 2. Poté znovu nahlas přečtěte 3 získané informace.

Postup opakujte, dokud nedosáhnete dohodnutého počtu nápověd.

*Příklad počáteční nápovědy: C, 1, ♠ = V průsečíku os C a 1 se nachází ♠.*

Novým archeologům můžete dát o jednu nebo dvě nápovědy více, pomohou jim vyrovnat šance.

2. Umístěte desku města doprostřed stolu, na stranu pro více hráčů nebo pro sólo mód dle zvolené varianty, a umístěte hledáček na osu 1.

Náhodně umístěte žetony času stranou bádání nahoru na první pozice. Vždy pouze jeden žeton času na jedno políčko. Začněte pozici s šipkou vpravo od přesýpacích hodin. Například ve hře tří hráčů umístěte jeden žeton času na každé z prvních třech polí.

4. Umístěte Archeoskop všem na dosah.

## APLIKACE

Pomocí aplikace můžete najít příslušné počáteční nápovědy k vašemu úkolu. Stačí zadat číslo kódované karty po začátku hry.



Pro každou hru  
vám zvolená  
karta přinese  
nové zadání.



Čím více počátečních nápověd, tím  
snazší to bude.

*Hluboko v horách bylo objeveno město... Ale nikdo se ho neodvážil prozkoumat, dokud nebude zmapováno. Konečně mise hodna archeologa s vysokým stupněm logického myšlení jako jste vy. Při plnění úkolu se můžete spolehnout na Archeoskop, jediný výzkumný nástroj, který dokáže rozluštit kódované karty zanechané prastarou kulturou.*

*Objevte vodítka, použijte své dedukční schopnosti, zjistěte jejich souvislosti s tímto místem a zmapujte tuto oblast... Ale pozor, bez přesné mapy může mít průzkum tohoto tajemného místa smrtelné následky.*

*Řada je na vás!*

## PRINCIPY A CÍL HRY

Každá kódovaná karta představuje jedinečné rozložení městských budov, které budete skládat na svou desku mapy pomocí 6 dílků budov.

Vaším cílem je být prvním hráčem, který najde správné rozložení budov, nejen přesnou pozici, ale i jejich natočení.

Na pomoc máte Archeoskop. Je to vysoce sofistikované výzkumné zařízení, které vás nikdy nezklame. Pokládejte otázky a on vám poskytne cenné informace o poloze budov, pastí, prázdných zónách atd.

Ptát se Archeoskopu je však zdoluhavý proces a čím složitější je otázka, tím více času ztratíte. Zapřemýšlejte a pak položte správnou otázku. Použijte své dedukční schopnosti a logiku, abyste byli nejrychlejším hráčem, který zmapuje město.

### ○ UMÍSTĚNÍ BUDOV

- Všechny budovy musí být umístěny stejnou stranou zobrazující pasti a bezpečnou část. *Nelze je umístit stranou ukazující barvu archeologa!*
- Budovy nemohou přesahovat z mapy 5x5.
- Na mapě musí být všech 6 budov.
- Vždy jsou 4 sečné pasti ⚡ a 4 ohnivé pasti 🔥 pro všechny budovy dohromady.
- Na mapě jsou vždy 3 prázdné zóny bez budov.



# SEZNÁMENÍ S APLIKACÍ

Jak už bylo zmíněno, můžete oba herní režimy (sólo nebo pro více hráčů) hrát s aplikací.

Chcete-li zahájit novou hru, přejděte na domovskou stránku a klikněte na možnost **Spustit hru**.

Zadejte číslo kódované karty a klikněte na zvolený režim: běžný nebo expertní (viz strana 15).



Aplikace také pravidelně nabízí nové výzvy pro ještě větší herní zážitek. Její rozhraní je jednoduché a intuitivní.

# HERNÍ KOLO

Ve hře ArcheOlogic se neřídíte konkrétním pořadím. Kdo je na tahu, určuje poloha žetonu času na časové ose.

Hrajete, když je váš žeton času **na ose času poslední**. Musíte položit otázku, ta vás připraví o čas a posunete tak svůj žeton času vpřed.

Hru začíná archeolog, jehož žeton času je první vpravo od šipky. Poté hraje archeolog, jehož žeton času je na další pozici **po směru hodinových ručiček** atd.

Můžete hrát několik tahů za sebou, pokud je váš žeton po vašem tahu stále na poslední pozici.

**DŮLEŽITÉ:** Při posunu žetonu času dopředu v závislosti na tom, kolik času vás otázka stála, nikdy neberte v úvahu políčka, na kterých se nacházejí žetony času ostatních hráčů. Nikdy nemohou být 2 žetony času na stejném poli.

## Příklad

*David je první na tahu a posouvá svůj žeton času o 4 políčka, poté hraje Kačka a posouvá svůj žeton času o 3 políčka. Nakonec hraje Sofča a posune svůj žeton času pouze o 2 pole. Protože Sofčin žeton času je stále na poslední pozici, může hrát další tah. Poté bude na řadě Kačka.*



**Každý váš tah má 3 kroky a to včetně tahů, které hrajete po sobě:**

## 1 - POSUN HLEDÁČKEM

Na začátku každého tahu se osa, na kterou se ptáte, **automaticky** mění. Posuňte žeton hledáčku o jeden krok po směru hodinových ručiček na desce města. Písmena tvoří sloupce a čísla řádky na vaší desce mapy.


*Průhled Archeoskopu se mění každým tahem.*




## 2 - VYBERTE OTÁZKU A SPOTŘEBUJTE ČAS

- **Musíte si zvolit otázku**, kterou chcete Archeoskopu položit (budova, past, prázdná zóna). **Můžete** se rozhodnout změnit pozici hledáčku. Tato dvě rozhodnutí určí, kolik času bude vaše otázka stát.

**Můžete se rozhodnout změnit pozici hledáčku na vámi preferovanou osu:**

Cena:  ● Přesuňte hledáček po směru hodinových ručiček o jeden další krok.



Cena:  ● Přesuňte hledáček na kteroukoliv osu na kruhu souřadnic.


*Můžete změnit zaměření Archeoskopu, ale přeprogramovat zařízení zabere nějaký čas.*




- **Posuňte svůj žeton času** na časové ose o tolik polí, kolik časových jednotek činí celková cena vaší otázky.



*Příklad*






**Vyberte si jednu z následujících otázek s vědomím, že jejich ceny se liší:**

Cena:   Kolik různých budov zasahuje do vybrané osy?  
*Odpověď bude číslo 1 až 5.*

 Kolik prázdných zón je na vybrané ose?  
*Odpověď bude číslo 0 až 3.*

Cena:    Které části konkrétní malé budovy jsou na vybrané ose?  
*Odpověď bude mezi 0 až 3 symboly.*

  Které pasti jsou na vybrané ose?  
*Odpověď bude mezi 0 a 3 symboly.*

Cena:      Které části konkrétní velké budovy jsou na vybrané ose?  
*Odpověď bude mezi 0 až 3 symboly.*

*Některé informace vyžadují více času než jiné.*

*Davidův žeton času je na poslední pozici, takže je na řadě on. David si zvolí otázku: které části  jsou na ose .*

*David musí posunout hledáček o další krok a posune jej na osu , což ho stojí 1 čas . Rovněž si zvolil zeptat se na , což ho stojí 3 .*

*Celkově Davida jeho otázka stojí 4  a on musí posunout svůj žeton času o 4 políčka na časové ose.*

### 3 - K ZÍSKÁNÍ ODPOVĚDI POUŽIJTE ARCHEOSKOP

Začněte tím, že vezmete Archeoskop a natočíte modrý zvyrazňovač na pozici odpovídající otázce, na kterou se ptáte.


Poté vezměte kódovanou kartu, otočte ji na stranu osy, jenž je v hledáčku na desce města (písmeno nebo číslo), a položte ji za Archeoskop, zvolenou osu umístěte do průhledu. Ujistěte se, že karta s Archeoskopem se správně překrývají, přičemž použijte zaoblené tvary na kartě i Archeoskopu.

Důležité je **nejprve** nastavit Archeoskop a teprve až poté umístit kartu - nechcete nechtěně vidět jiné informace.

*Berte na vědomí, že kdykoli během hry můžete znovu zkontrolovat odpověď na svou již dříve položenou otázku.*

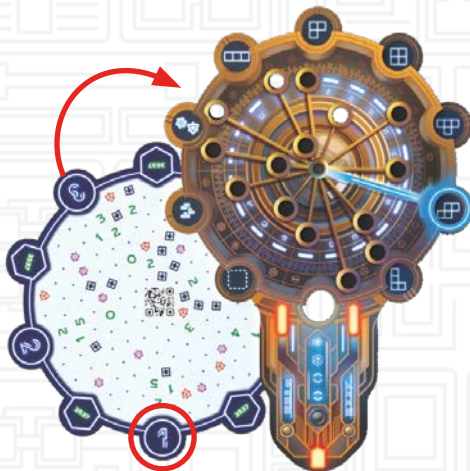
Otázka, kterou pokládáte je veřejnou informací, kterou musíte říct nahlas. Ale **odpověď**, kterou získáte pomocí Archeoskopu, je **přísně osobní**.

#### Příklad




*David nastaví modrý zvyrazňovač na . Odpovídá části, na kterou se ptá.*

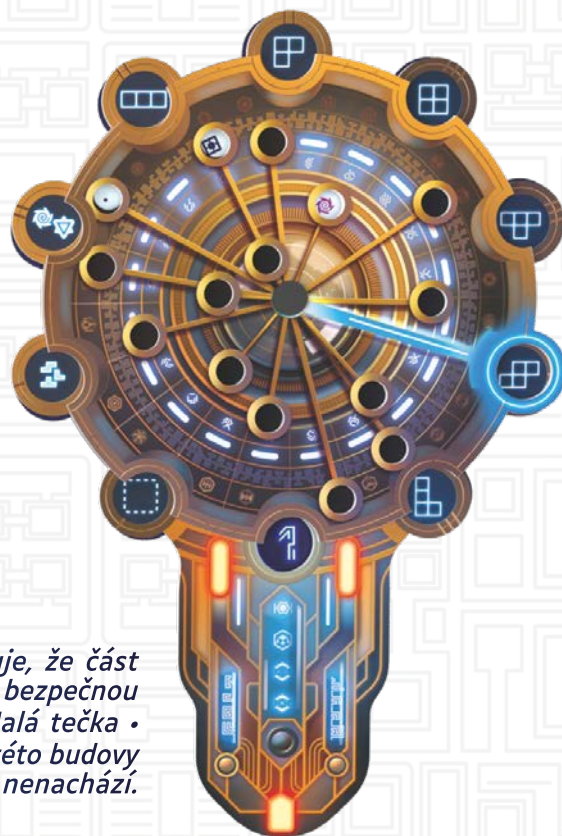


*David si vezme kódovanou kartu právě probíhající hry a vloží osu 1 do průhledu, přičemž se ujistí, že zakulacené tvary Archeoskopu a karty se dobře překrývají.*









*A zde je odpověď Archeoskopu na Davidovu otázku:*

*Odpověď Archeoskopu ukazuje, že část zvolené  do osy 1 zasahuje bezpečnou částí  a sečnou pastí . Malá tečka • naznačuje, že žádná jiná část této budovy se na této ose nenachází.*



## ČTENÍ ODPOVĚDI ARCHEOSKOPU

- **U otázky týkající se budovy** se v Archeoskopu ve 3 otvorech pro čtení zobrazí buď ikona bezpečné části , ohnivá past  nebo sečná past  za každou část, která zasahuje do zvolené osy. Nebo také nic, to znamená, že budova do osy nezasahuje. *Orientaci ohnivé pasti při umísťování budovy na plán neberte v potaz.*
- **U otázky týkající se pasti** se v Archeoskopu ve 3 otvorech pro čtení zobrazí buď ohnivá past , nebo sečná past  dle počtu pasti na této ose, nebo vůbec nic. Nedostanete žádné informace o bezpečných částech .
- **U otázky týkající se počtu různých budov** Archeoskop zobrazí v otvoru pro čtení číslo udávající počet různých budov zasahujících do této osy.
- **U otázky týkající se počtu prázdných zón** Archeoskop zobrazí v otvoru pro čtení číslo udávající počet prázdných zón v této ose.








*Nezapomeňte si cenné informace co nejpřesněji zapsat. Je to klíčové k postupnému vytváření mapy města.*






*Odpovědi, které vám Archeoskop může poskytnout v závislosti na kódované kartě:*

**Které části budovy  jsou v ose ?**

*Příklad*

● **3 prázdné otvory**  
*Žádná část budovy  nezasahuje do osy .*

● **1 prázdný otvor + 1 ikona ohnivé pasti  + 1 ikona bezpečné části **  
*Ohnivá past  a bezpečná část  jsou v ose  a žádná další část budovy  se v ose  nenachází.*

● **2 prázdné otvory + 1 ikona ohnivé pasti **  
*Ohnivá past  je v ose  a žádná další část budovy  se v ose  nenachází.*



*nebo*



*nebo*

# MYSLÍM, ŽE TO MÁM!

Pokud si na začátku svého tahu myslíte, že jste našli přesné rozmístění budov na mapě, otočte svůj žeton času na jeho kontrolní stranu ⚡ a posuňte ho o 4 políčka dopředu (ignorujte políčka obsazené žetony jiných hráčů). **Tato akce se považuje za celý váš jeden tah, nepřesouvejte hledáček dopředu, nepokládejte otázky.**

Rozložte za zástěnou budovy na desku mapy dle své dedukce. Poté nechte ostatní archeology hrát, dokud váš žeton času není opět na poslední pozici.

*Vstupujete do města hledajíc jeho poklady. Vyvážnete bez úhony?*

## APLIKACE

Pro potvrzení vašeho řešení použijte tato pravidla nebo webovou aplikaci. Naskenujte QR kód uprostřed kódované karty a poté klikněte na Zkouška řešení.

## KDYŽ HRAJETE BEZ WEBOVÉ APLIKACE

Když jste znovu na tahu, zkontrolujte, zda rozložení budov odpovídá řešení uvedenému na konci pravidel (strany 16 až 19). Číslo úkolu najdete na kódované kartě.

**Pokud ano, hra končí a vy vyhráváte! Gratulujeme!**

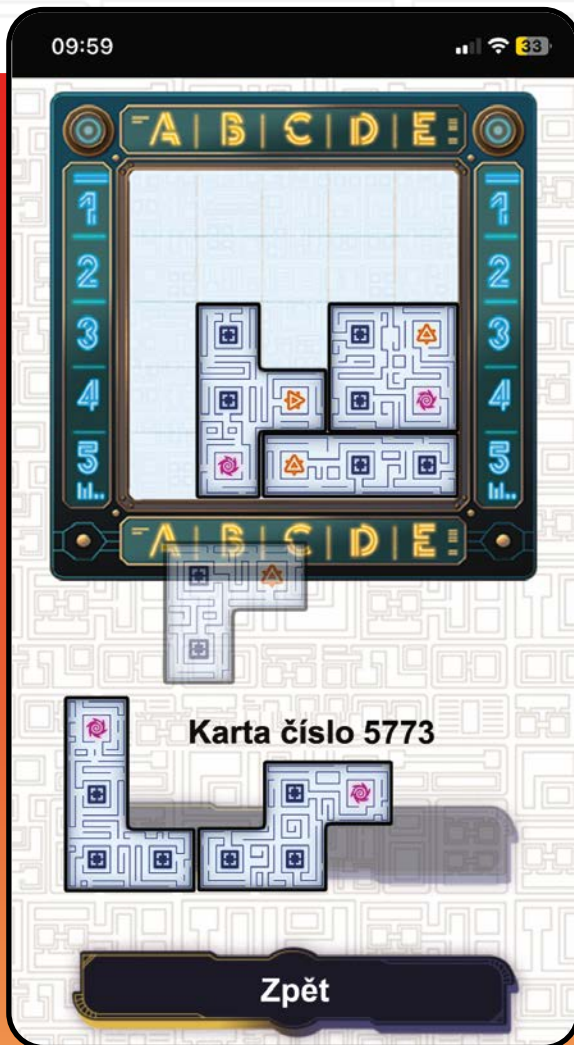
*Z města se vrátíte s množstvím relikvií, víc než můžete unést.  
Patříte mezi nejlepší archeology světa.*

**Pokud tomu tak není, je to škoda! Prohráváte a vaše hra je u konce.**

*Udělal jste chyby při zmapování a nepodaří se vám dostat z města živí.*

Ostatní archeologové pokračují ve hře. Pokud nikdo nenajde správnou odpověď, hra je prohraná! Chce to jen více trénovat a příště se to podaří.





## APLIKACE

Když jste znovu na tahu, zkopírujte rozvržení budov, které jste vytvořili na desce mapy, přetažením budov na plochu obrazovky a stiskněte porovnat. Pro změnu orientace budovy stačí na ni jen kliknout.

Pokud jste našli správnou odpověď, vyhráváte a hra končí! Gratulujeme!

*Z města se vrátíte s množstvím relikvií, víc než můžete unést. Patříte mezi nejlepší archeology světa.*

Pokud ne, aplikace zobrazí zeleně budovy, které jste měli správně, a červeně ty, které jste měli špatně. Poté ihned odehrajte další tah. Otočte svůj žeton času na stranu bádání. Můžete buď hrát normální tah, nebo se pokusit o nové řešení tím, že utratíte 4 časové jednotky.

*Při zmapování města jste se dopustili chyb a ztratili jste čas zkouškou tohoto špatného rozvržení.*

Pokračujte ve hře s ostatními archeology dokud nenajdete řešení.



# SÓLO MÓD

## ● PŘÍPRAVA HRY

Položte desku města stranou sólo módu nahoru.

Položte žeton času na políčko 0 časové osy stranou bádání nahoru.

Zaznamenejte si 3 počáteční nápovědy.

Umístěte hledáček na osu dle své volby.

## ● HERNÍ KOLO

Hra probíhá stejně jako hra pro více hráčů až na jedno pravidlo: když se ptáte Archeoskopu, za každou ikonu pašti (🦋 nebo 🐙), kterou uvidíte, posuňte hledáček o jeden krok po směru hodinových ručiček.

## ● KONEC HRY

Pokud jste úspěšně našli rozložení budov, výborně! Získali jste titul **učedník** archeologa.

Všimněte si, že pod každým řešením se nacházejí 2 čísla, která určují vaši úroveň úspěšnosti.

Spočítejte, kolik políček urazil váš žeton času do konce hry.

Pokud je hodnota nižší nebo rovna nejvyšší hodnotě čísla, gratulujeme, jste **zkušený** archeolog. Pokud je hodnota nižší nebo rovna nejnižšímu číslu, svět se před vámi sklání, jste **mistr** archeolog.



## APLIKACE

Sólo mód můžete také hrát s webovou aplikací. Naskenujte QR kód uprostřed kódované karty, zaznamenejte si počáteční nápovědy, které získáte po kliknutí na Zobrazit počáteční nápovědy.

Až si budete myslet, že máte správné řešení, klikněte na možnost Zkouška řešení a porovnejte své skóre s tím v aplikaci.

# EXPERTNÍ MÓD

## APLIKACE



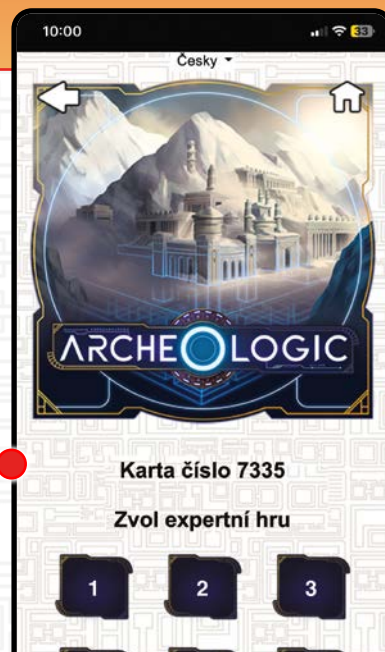
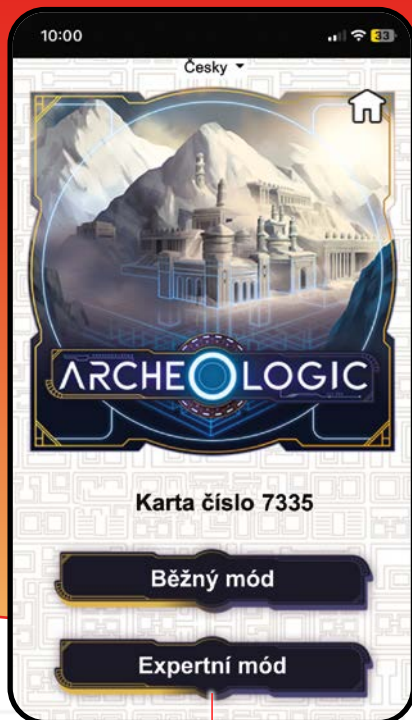
Tuto hru lze hrát v expertním módu, abyste (*skoro*) nikdy nehráli stejnou hru dvakrát a mohli si zkusit větší obtížnost.

Expertní mód nabízí nový druh nápovědy, těžší na rozluštění. Musíte mít aplikaci, abyste se k těmto nápovědám dostali.

Na rozdíl od běžného módu, neskenujte QR kód uprostřed kódované karty. Po načtení QR kódu zde se dostanete na domovskou stránku a poté, po spuštění hry a výběru kódované karty, zvolte expertní mód, abyste získali přístup pro speciální počáteční nápovědy.

Pro každou kartu je více variant nápověd.

Tento mód můžete hrát sólo nebo s dalšími hráči.

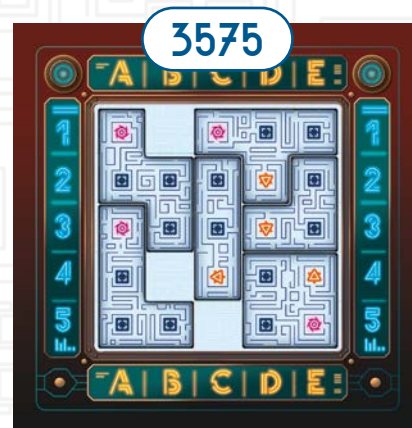




18 ————— 27



19 ————— 29



19 ————— 29

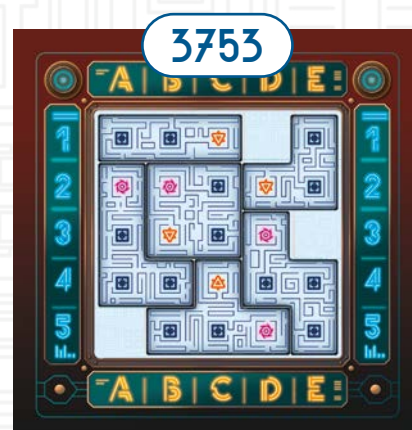
## ŘEŠENÍ



20 ————— 31



20 ————— 32



20 ————— 32





21 ————— 33



21 ————— 33



21 ————— 34



21 ————— 34



21 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 35



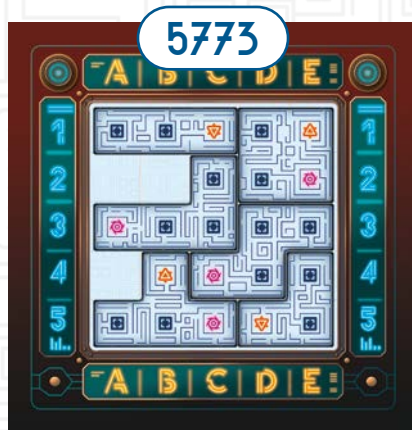
22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



23 ————— 37



23 ————— 38



23 ————— 38



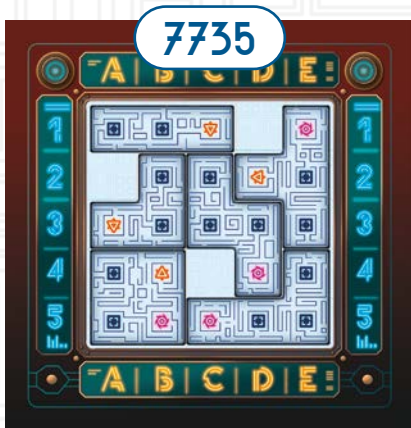
23 ————— 39



24 ————— 40



24 ————— 40



# TIRÁŽ

**Herní designer**

Yoann Levet

Tabletop Games

**Česká redakce**

**Kresba**

Pauline Detraz

David a Kačka Pokorní

**Český překlad**

**Vydavatel**

Ludonaute  
[www.ludonaute.fr](http://www.ludonaute.fr)  
[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)  
Copyright 2023 Ludonaute

Dagmar Šíková

**Korektura**

Zdeněk Marášek

**Grafická úprava**

[www.ttgames.cz](http://www.ttgames.cz)



V případě, že vám ve hře chybí některá část herního materiálu, nemusíte hru reklamovat na prodejně. Můžete se obrátit přímo na nás. Napište e-mail na [info@ttgames.cz](mailto:info@ttgames.cz) a my vám chybějící herní materiál pošleme.

