ARCHEO
WYKOPALISKA

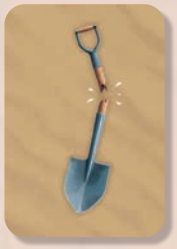
OPIS I CEL GRY

Przeszłość spoczywa pod waszymi stopami. Jako zespół paleontologów eksplorujcie wykopaliska i odkryjcie skamieliny skryte w ziemi. Ale strzeżcie się! Pod powierzchnią roi się od przeszkód!
Współpracujcie, by **zrekonstruować 5 plansz skamielin** i zebrać **10 ukrytych gwiazdek**, zanim wasze łopaty popękają.

ZAWARTOŚĆ

1 teren wykopalisk (4-warstwowa plansza)

Strona niezniszczonej łopaty



Strona zniszczonej łopaty

11 dwustronnych kart łopaty

1 łopata-przyssawka

5 żetonów taczki

4 kafelki odkryć

1 żeton kamieni

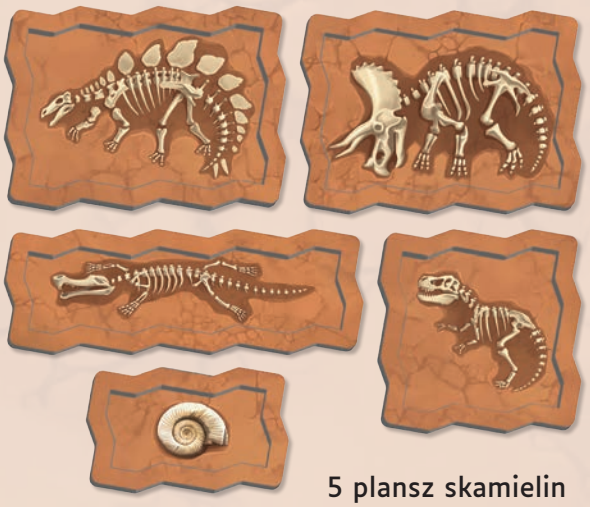
2 pęknięte jaja

1 jajo z 2 gwiazdkami

50 kafelków ziemi

25 kafelków piasku

25 kafelków gleby



5 plansz skamielin

GRANNA

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść pudełko na środku stołu.
2. Użyj przyssawki, aby podnosić kafelki ziemi na terenie wykopalisk. Rozdziel 5 plansz skamielin pomiędzy graczy. Weź przyssawkę i karty łopaty.
3. Rozdaj każdemu graczowi-paleontologowi żeton .
4. **Losowo** rozmieść 3 jaja i żeton kamieni w czterech jamach na dnie pudełka.
   Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, pudełko jest już odpowiednio przygotowane.
5. Pomagając sobie kolorami, umieść kafelki odkryć, kafelki gleby i kafelki piasku **zakryte** na odpowiadających im poziomach tak, aby stworzyć 4 warstwy terenu wykopalisk (1 warstwa odkryć, 2 warstwy gleby i 1 warstwa piasku).
   Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, powyższy krok został już wykonany.
6. Wyłóż odpowiednią liczbę kart łopaty wokół pudełka (stroną niezniszczonej łopaty ku górze):

2 graczy	3 graczy	4 graczy	5 graczy
11 kart	10 kart	9 kart	8 kart

   Odłóż resztę kart z powrotem do pudełka – nie będą wykorzystane w tej rozgrywce.
7. **Obróć** pudełko kilkukrotnie, tak aby gracze nie mogli zapamiętać położenia poszczególnych elementów.

Przykład przygotowania gry dla 5 graczy

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia wykopywała dziurę. Później rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze użyj przyssawki, aby podnieść jeden z dostępnych kafelków na terenie wykopalisk.

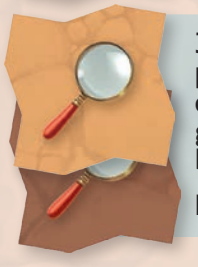
Uwaga: Kafelek jest dostępny, jeśli żadna jego część nie jest zakryta poprzez kafelek z wyższej warstwy.

Aby użyć przyssawki, umieść palce pod uchwytem, a kciuk nad małą dziurką na wierzchu przyssawki. Dociśnij przyssawkę do kafelka, który chcesz podnieść, a kciukiem zakryj dziurkę. Aby puścić kafelek, zdejmij kciuk z otworu.

Żeton taczki pozwala pozbyć się kafelka kamieni. Możesz użyć go tylko raz (*patrz: opis kafelków kamieni*).
Nie możesz użyczyć go innemu graczowi.

Jeśli udało ci się wykopać **kafelek taczki**, dodaj go do swoich zasobów – będzie działał jak żeton taczki.
Nie możesz użyczyć go innemu graczowi.

Jeśli podniesiony kafelek odpowiada fragmentowi **planszy skamielin**, umieść na niej ten kafelek w odpowiednim miejscu.



Jeśli udało ci się podnieść **kafelek szkła powiększającego**, natychmiast sprawdź inny dostępny kafelek (ziemi lub odkryć) i pokaż go grupie. Następnie odłóż go na miejsce tak, by był zakryty.

Na koniec odrzuć kafelek szkła powiększającego.

Jeśli trafisz na kafelek kamieni, masz 2 opcje:

- Odwróć tyle kart łopaty, ile kamieni znajduje się na kafelku.
  Kamienie łamią twoje łopaty.
  Następnie odrzuć kafelek kamieni.
  Kafelek z 2 kamieniami oznacza, że masz odwrócić 2 karty łopaty.

- Umieść kafelek kamieni na **swoim** żetonie taczki i odrzuć oba.
  Kamienie nie łamią twoich łopat.

Jeśli udało ci się podnieść **kafelek młotka**, odrzuć go **natychmiast**, by naprawić swoją łopatę:

Odwróć tyle kart łopaty na stronę niezniszczoną, ile pojawiło się młotków na kafelku. Nigdy nie można mieć więcej kart łopaty na stole niż na początku gry.

Ten kafelek z dwoma młotkami pozwala ci odwrócić 2 karty łopaty.

Na trzech kafelkach ukazane są kości. To podpowiedź, że pod danym kafelkiem znajdują się skamieliny.

Kiedy **kafelki odkryć** w czwartej warstwie wykopalisk staną się dostępne, możesz w swojej turze podnieść taki kafelek i spojrzeć, co znajduje się pod spodem.

Cztery przedmioty są tam losowo schowane od początku gry:

- Jeśli znajdziesz **jajo z 2 gwiazdkami**, natychmiast zdobywasz 2 dodatkowe punkty.
- Jeśli znajdziesz **żeton kamieni**, uszkadzają one podwójnie twoją łopatę. Odwróć 2 karty łopaty na stronę zniszczoną. Możesz użyć **swojego** żetonu taczki, by pozbyć się kamieni.
- Jeśli znajdziesz jedno z **pękniętych jaj**, nic się nie dzieje.

Rozpoczyna się tura następnego gracza.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy wydarzy się jedna z następujących rzeczy:

Zebraliście wszystkie 10 gwiazdek (8 na planszy skamielin oraz 2 na jaju). Świetnie! Cóż za wspaniali paleontolodzy!

Ostatnia karta łopaty wokół pudełka została odwrócona. Wszystkie łopaty złamane! Nie możecie dalej kopać.

Aby sprawdzić wasz wynik, policzcie kompletne gwiazdki na planszach skamielin i na jaju (jeśli udało wam się je znaleźć):

- 0-3 ⭐ : Dobre chęci się liczą, ale trzeba włożyć w to trochę więcej pracy!
- 4-6 ⭐ : Jesteście na dobrej drodze do zyskania sławy wśród paleontologów!
- 7-9 ⭐ : Imponujące! To wynik godny prawdziwych ekspertów wykopalisk!

Po skończonej grze umieść kafelki z powrotem w odpowiednich warstwach wykopaliska, by przygotować się do kolejnej rozgrywki.

WARIANT SOLO

W trybie jednoosobowym zacznij z **2 żetonami** w swoich zasobach.
Umieść **8 kart łopaty** dookoła pudełka.
Rozgrywka toczy się według normalnych zasad.

Informacje o skamielinach odkrywanych podczas gry:

TRICERATOPS

Triceratops miał trzy wielkie rogi na głowie: dwa nad oczami i jeden nad nosem. Potężna, kościana kryza za głową chroniła go przed drapieżnikami.

Pomimo swych rozmiarów i siły, był spokojnym roślinożercą.

SARKOZUCH

Sarkozuch był ogromnym gadem wodnym osiągającym nawet 12 metrów długości.

Żył w rzekach i na bagnach i miał potężny pysk wypełniony ostrymi jak brzytwy zębami służącymi do łapania ofiar.

AMONIT

Amonit był zwierzęciem morskim o spiralnej skorupie, płynącym do tyłu i żywiącym się mięczakami oraz skorupiakami.

Amonity wymarły miliony lat temu, w tym samym czasie co dinozaury, ale ich skamieliny są ciągle odnajdywane jak świat długi i szeroki.

TYRANOZAUR

Tyranozaur był jednym z największych mięsożerców w historii świata i osiągał długość przekraczającą 12 metrów.
Jego potężne szczęki wypełnione były masywnymi, kilkunastocentymetrowymi zębami!
Potrafił również biec z prędkością około 20 km/h.

STEGOZAUR

Stegozaura wyróżniały wielkie kościane płyty wzdłuż grzbietu, które prawdopodobnie miały gromadzić ciepło słoneczne albo imponować innym dinozaurom.
Oprócz tego wyposażony był w masywne kolce na ogonie, stanowiące główną obronę przed drapieżnikami.

Adrien i Thomas chcieliby skorzystać z okazji, by podziękować organizatorom obozu dla autorów gier planszowych, na którym się poznali, oraz jury festiwalu Trophée Créateur na Festival Ludique International de Parthenay 2023 i wreszcie wszystkim testerom Archeo wraz z ich rodzinami.

® & © Gigamic 2025

ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

0-3

Ostrzeżenie!
Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat.
Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia.
Prosimy zachować opakowanie
ze względu na podane informacje.

AUTORZY:
Thomas Favrelière i Adrien Pédron

ILUSTRATOR:
Maïa Zeidan

GRANNA